

DEAD LANDS



 **MARTWE ZIEMIE
PODRECZNIK GRACZA**

Martwe Ziemie: Dziwny Zachód – Podręcznik Gracza. Edycja uzupełniona

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

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

Opracowanie edycji uzupełnionej: Hal Mangold i Shane Lacy Hensley.

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

Projekt typograficzny: Hal Mangold i Shane Lacy Hensley.

Ilustracja na okładce: Brom.

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

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

Projekt okładki: Hal Mangold i Zeke Sparkes.

Indeks: Hal Mangold i Tom Huntington.

Loga: Ron Spencer, Zeke Sparkes i Charles Ryan.

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

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.

Dedykacja autora: Michelle, mej miłości.

Dedykacja redaktora: Johnowi i Christopherowi, moim najstarszym i najlepszym kumplom od gier, moim rodzicom oraz, przede wszystkim, Audrey Anne.

Wersja polska

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

Redakcja: Andrzej Miskurka.

Korekta: Urszula Okrzeja.

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 83-87968-27-7

Wydanie I



© 1999, 2000 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. *Martwe Ziemie*, *Dziwny Zachód*, *Groszowa powieść*, *Wielkie Wojny Kolejowe*, logo „*Martwe Ziemie*” i logo „*Pinnacle*” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1997, 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.

SPIS TREŚCI

Przedmowa4

Terytorium posse....5

Prolog:

Gazety

Tombstone Epitaph

przewodnik po

Dziwnym Zachodzie

dla początkujących ...4



Rozdział pierwszy:

Podstawy21

Przybownik23

Cechy i umiejętności24

Poziomy cech24

Mieszanie umiejętności 24

Asy na kościach25

Trudność i Poziomy

Trudności25

Testy niefachowe26

Niefart26

Rozdział drugi:

Materiał

na bohatera29

Jeden: Pomysł29

Dwa: Cechy35

Trzy: Umiejętności68

Cztery: Zawady49

Pięć: Przewagi60

Sześć: Tło68

Siedem: Klamoty68

Spaghetti... i flaki!68

Podsumowanie tworzenia

postaci71

Rozdział trzeci:

Klamoty73

El taniocha73

Konie74

Pospolite klamoty75

Gnaty i spluwy76

Uwagi o ekwipunku77

Archetypy80

Rozdział czwarty:

Posłać wszystko

w diabły113

Rundy113

Talia Akcji113

Jokery115

Ruch116

Próby woli117

Walenie z gnata118

Przeładowywanie126

Niewinni przechodnie 126

Walka wręcz127

Zwiewanie129

Miejsce trafienia130

Obrażenia132

Ostona133

Krew i cierpienie134

Rany136

Szok138

Dech138

Więcej krwi

i cierpienia138

Leczenie140

Śmierć141

Rozdział piąty:

Los i nagroda143

Fortuna143

Rozwój146

Ziemia niczyja149

Rozdział szósty:

Kanciarze151

Kanciarska dola153

Puszczanie kantem154

Kanty154

Rozdział siódmy:

Szaleni naukowcy 163

Życie szalonego

naukowca164

Konstruowanie

dziwacznych

gadżetów165

Dziwaczne gadżety168



Rozdział ósmy:

Świątobliwi173

Żywot świątobliwego ..173

Prośby o cuda174

Cuda174

Rozdział dziewiąty:

Szamani179

Szamańskie życie179

Wzywanie Duchów180

Przysługi180

Rytuały180

Rozdział dziesiąty:

Po tamtej stronie .191

Wygrzebańcy191

Powszechne moce193

Zrywanie skalpów195

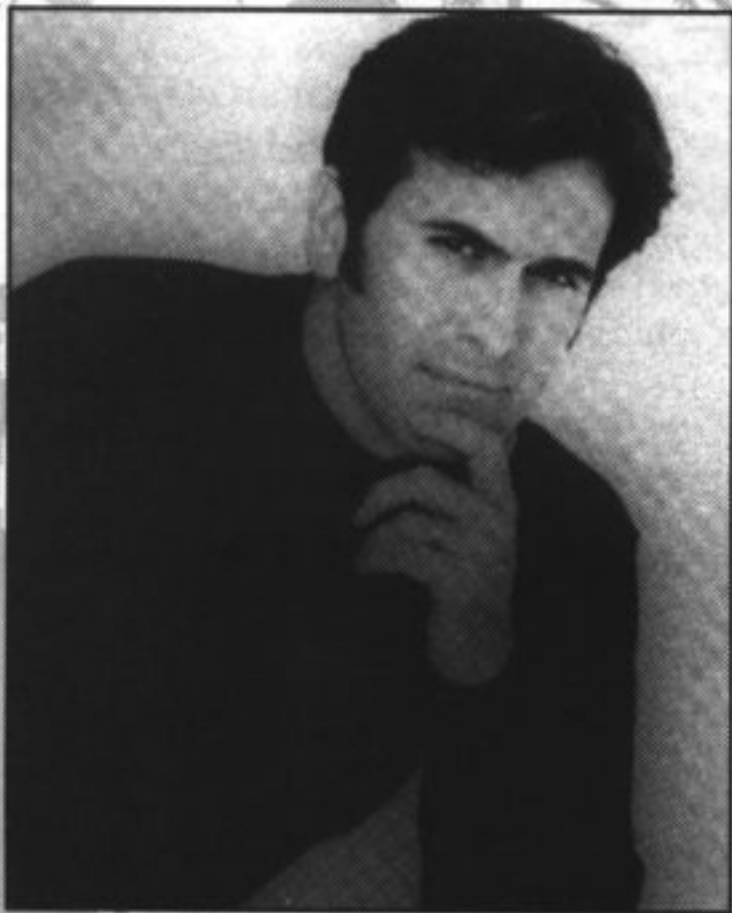
Moce wygrzebańców ..195

Posłowie autora202

Indeks203

Karta postaci.....206

PRZEDMOWA



Prawdopodobnie stoisz teraz w *Fantazy Szopie* w Parzęczewie, województwo Podkarpackie, i zastanawiasz się, czy warto wysupłać część wypłaty za rozwożenie pizzy na zakup tej książki.

Weź się w garść, to tylko pieniądze. Kup ją szybko, zanim sprzedawca z *Fantazy Szopu* wyrzuci cię ze sklepu i odetnie od (chlip!) GRANIA.

Czy jesteś w stanie wyobrazić to sobie, nawet w najgorszych koszmarach? Życie bez Grania? Życie pozbawione niezastąpionych informacji z tego poprawionego wydania gry fabularnej *Deadlands: Martwe Ziemie*?

Nie sądzę.

Rzecz jasna, z początku będziesz starał się pozbyć nawyku grania. Kupisz mnóstwo kaset o asertywności (wydając na nie o wiele więcej pieniędzy, niż kosztuje ten podręcznik) i będziesz słuchał muzyki New Age, gorączkowo usiłując wyjść z nałogu poprzez medytację. Ale nic z tego.

Weekendowe noce nie będą takie same. Zostać w domu i *rzeczywiście* prowadzić interakcję z rodziną to nie to samo, co spędzić czterdzieści osiem godzin

pod rząd na próbach zostania „Wyrzebańcem”. Dreszcze powrócą, ból głowy będzie narastał i narastał, aż zrozumiesz, że nie dasz rady – że po prostu musisz zostać Ronanem Lynchem RAZ JESZCZE!

Jeśli nie wiesz, o czym mówię, wysupłaj forszę i zacznij czytać, współniku.

Spójrzmy prawdzie w oczy, rodzina i tak za tobą nie tęskni, chyba że masz trzydzieści pięć lat, ciągle mieszkacie razem, a trawnik nie był strzyżony od miesiąca. Wszystko zależy od tego, jak bardzo potrzebujesz dziesięciu dolarów tygodniówki. A skoro już przy tym jesteśmy, może dobrze by było zrobić sobie wolny weekend, skosić trawę i kupić ten podręcznik za pieniądze taty? Coś w rodzaju „Paragrafu 22”, nie?

Słyszę, jak marudzisz.

– Czy ta gra jest naprawdę tego warta? – A co to ja, jasnowidz jestem? Nie napisałem tej cholernej książki – kup ją i sam się przekonaj. Oczywiście istnieje jakiś dobry powód, dla którego ci poczciwi ludzie namawiali mnie, żebym napisał wstęp.

Coś ci powiem... Zaproponuję ci układ. Jeśli kupisz ten podręcznik i opanujesz grę (będę wiedział, kiedy to się stanie, poziom twojej higieny osobistej gwałtownie się obniży), będę osobiście odwiedzał cię co drugi weekend (mam własne życie, nie dziw się) i grał z tobą. Weźmiemy się do roboty, będziemy walczyć z Krukiem i doktorem Dariusem Hellstromem aż krowy będą mogły bezpiecznie wrócić na pastwisko.

Jeśli, po zakończeniu tej sesji-maratonu, okaże się, że to ja wygrałem – zapłacisz mi od godziny, włącznie z dodatkowymi świadczeniami, dietami i zwrotem za bilety na autobus do twojego małego miasteczka. Jeśli to ty wygrasz (jasne, już to widzę), bez zbędnych pytań zostanę na miesiąc twoim osobistym niewolnikiem. Tylko pamiętaj, okien nie myję.

I co, podoba ci się ten pomysł? Wiedziałem.

Teraz siedzisz zapewne na parkingu przed miejscowym supermarketem i przegryzasz się przez te stronicę, usiłując odkryć, jak można by naprawić tragiczny błąd Kruka, czyż nie? No, przyznaj się, nikomu nie powiem... tylko całemu światu, ot co!

Cóż, Turlaczu (to pieszczotliwe określenie), mam nadzieję, że tata wybaczy ci olewanie cholernego trawnika. *Deadlands: Martwe Ziemie* mogą okazać się jedyną grą wartą narażenia się na serię wizyt inspektorów Sanepidu.

Wszystkiego najlepszego, Głaby,

Bruce Campbell

**Gazety *Tombstone Epitaph* przewodnik
po Dziwnym Zachodzie dla początkujących**



**Wszystko, co żółtodziób musi wiedzieć,
by zmierzyć się z grozą Dziwnego Zachodu!
Nie wychodź bez niego z domu!**

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Przedmowa Wydawcy

Witajcie, przyjaciele, na stronach najnowszej publikacji *Tombstone Epitaph*, która po raz kolejny podejmuje wysiłek przedstawienia całej prawdy i oświecenia mas – „Przewodnika po Dziwnym Zachodzie dla początkujących”. Nazywam się Lacy O'Malley, wasz niegdysiejszy skromny i dociekliwy reporter. Być może pamiętacie mnie z takich tekstów, jak nasz pierwszy „Przewodnik po Dziwnym Zachodzie”, edycja z roku 1877, „Przewodnik po Szarym Mieście”, „Przewodnik po Wielkiej Missisipi” oraz przewodniki po Północnej i Południowej części Wschodniego Wybrzeża. Możecie nabyć je wszystkie w każdej przyzwoitej faktorii lub za zamówieniem pocztowym od szanownych panów Smitha i Robardsa.

Często słyhać sarkanie na osobliwe historie, które oglądają światło dzienne na stronach naszego pisma – historie, których druku odmawiają bardziej „szacowne” gazety. Doświadczeni podróżnicy wiedzą jednak, że to właśnie nasze doniesienia są zdumiewająco dokładne i paranormalnie dogłębne, a ich lektura już nie raz ocaliła życie ludziom zapuszczającym się w niebezpieczne regiony pogranicza.

Wielu z was jak dotąd czytało tylko o mrocznych prawdach, drzemających w trzewiach naszego pięknego kontynentu, i tajemniczych

istotach, które go zamieszkują. Nie czuliście jeszcze na karku złowrogiego spojrzenia gdzieś w zaułkach Dodge City, nie widzieliście budzącej grozę potęgi ani przerażającej inteligencji grzechotników Mojave, ani nie słyszeliście szelestu traw Wielkich Równin, gdy jakaś dzika bestia skrada się za swoją ofiarą.

To właśnie do was, początkujących, żółtodziobów, jak powiadają na pograniczu, kierujemy to wydanie. Na stronach „Przewodnika” cofnęliśmy się o krok od naszych szokujących obwieszczeń i poważnych ostrzeżeń, żeby ułatwić wam – nowemu pokoleniu – poznanie prawdy, której człowiek nie powinien poznawać.

Jeśli przybywacie zza granicy i obce są wam nasze ziemie, w „Przewodniku” znajdziecie skrót zdumiewającej historii naszego kraju, włącznie z opisem Wielkiego Wstrząsu z '68, odkrycia upiorytu, sytuacji rozdartej wojną ojczyzny i powstania krajów Indian.

Mam nadzieję, drodzy przybysze, że dostarczymy wam wszystkich niezbędnych informacji, by przeżyć na Zachodzie. Powodzenia w podróży i niech Bóg ma was w opiece. Nasz Pan wie, że cmentarze pełne są tych, którzy przybyli tu wcześniej. Być może któryś z zawartych tu rodzynek ocali was od podobnego losu.



Witaj na Dziwnym Zachodzie

Rozpocznijmy naszą opowieść od Wielkiego Wstrząsu z roku 1868, ponieważ owo trzęsienie ziemi – i to, co ujrzano światło dzienne, gdy całe zachodnie wybrzeże Ameryki się rozpadło – ukształtowało nasz kraj, a właściwie nasz świat, bardziej niż jakiegokolwiek inne wydarzenie.

Kalifornia od dawna była krainą marzeń. W 1849 odkryto tu złoto, a opowieści o tych, którzy w ciągu jednej nocy zostali milionerami, przeszły do legendy.

Wędrowni setki tysięcy osadników pragnących wziąć udział w tym cudzie składają się na wczesny etap historii „Starego Zachodu”. Niebezpieczeństwa czyhające na pograniczu, Indianie, wyjęci spod prawa, spalone słońcem pustynie i mroźne góry stworzyły legendarnych rewolwerowców, łowców przygód i bohaterów, o których rzesze czytają w powieściach za dziesiątaka i horrorach za centa. Te niegościnne ziemie zahartowały ludzi takich, jak Wyatt Earp, Dziki Bill Hickock czy Bill Pickett, których przyciągnęła na Zachód pokusa złota albo pragnienie zaprowadzenia prawa i porządku w tym dzikim, nieznającym litości kraju.

Wielki Wstrząs z 1868 r.

Wyobraźcie sobie teraz potęgę minerału dwa razy cenniejszego i tysiąc razy przydatniejszego od złota. A taki pojawił się, gdy w 1868 roku Kalifornię pochłonęło morze.

Trzęsienie ziemi, o jakim starszy świat nigdy wcześniej ani później nie słyszał, wstrząsnęło zachodnim wybrzeżem od Mexicali po Oregon. Pozostawiło po sobie „Labirynt” – płataninę poszarpanych skał, wznoszących się nad zalanyymi przez morze kanałami. W tych niespokojnych wodach odkryto nowe, wspaniałe stworzenia, jak Smok z Labiryntu; najniezwyklejsze jednak było odkrycie czegoś, co wielu ludzi uznało z początku za zwykły

węgiel. Rozdarty ład otworzył się, by ukazać ludzkim oczom minerał dotychczas nieznany.

Nowy kruszec palił się sto razy goręcej i dłużej niż węgiel, wydzielając przy tym upiornie biały dym i wyjąc jak Diabeł We Własnej Osobie, w związku z czym ocalali z katastrofy pierwsi odkrywcy nazwali go „upiorytem”.

Nazwa się przyjęła.

Moc upiorytu

Skądkolwiek pochodzisz, niewątpliwie widziałeś wynalazki napędzane parą i upiorytem, musisz jednak zrozumieć wpływ, jaki ten zadziwiający minerał wywarł na Kalifornię i Labirynt.

Zaraz po jego odkryciu do Labiryntu podążył tłum pełnych nadziei wynalazców. W ciągu zaledwie kilku miesięcy udoskonalili urządzenia napędzane przez parę i zasilane upiorytem. Powszechne stały się doniesienia o powozach bez koni, statkach pływających na upiorytowym paliwie, a nawet broni zdolnej pluć gradem pocisków lub wielkim płomieniem.

Bitwa pod Waszyngtonem

Prezydent Jefferson Davis jako pierwszy uświadomił sobie potencjalną wartość upiorytu dla wysiłków wojennych. Pod jego auspicjami w tajnej bazie w Roswell w Nowym Meksyku opracowano mnóstwo niewiarygodnych urządzeń (sama baza została później zniszczona w wyniku nieszczęśliwego wypadku). Tajną broń przewieziono na wschód i użyto w największej ofensywie Południa.

W lutym 1871 generał Lee ze swoją Armią Północnej Wirginii zaatakował umocnienia Unii wokół Waszyngtonu. Wspierany dziwną nauką atak był porażająco skuteczny – tak skuteczny, po prawdzie, że siły generała Lee zajęły stolicę Unii!



Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Wielkie Wojny Kolejowe

Jankesi odbili w końcu miasto, gdy urządzenia Rebeliantów zaczęły się psuć albo zabrakło im paliwa, ale przesłanie było czytelne: przyszłość należy do urzędów i broni zasilanych upiorytem.

Mimo że nowy minerał odkrywano później w całym kraju, jego największe złoża nadal znajdowały się w Labiryncie, a jak dotąd żadna linia kolejowa nie łączyła ich z polami walk na Wschodzie. Zaraz po powrocie do Białego Domu prezydent Grant zaproponował wyłączność na rządowe dostawy upiorytu pierwszej kompanii, która zbuduje transkontynentalną linię kolejową. Następnego dnia tak samo uczynili Konfederaci.

Na wezwania rządów odpowiedziało mnóstwo firm, ale rywalizacja ograniczyła się do zaledwie sześciu. Kompanie te rozpoczęły wkrótce wojnę niemal równie krwawą, jak walki między stanami Północy i Południa.

Do Wojen Kolejowych i ich żądnym krwi uczestników, pędzących na wyścigi ku wybrzeżu, powrócę później. Na razie opowiem więcej o niewiarygodnym wpływie upiorytu na nasz naród.

Rozdarty naród

Jak wielu z was wie, amerykańska Wojna Secesyjna wybuchła w 1861 roku. Podręczniki, z których korzysta większość belfrów, twierdzą, że nasz naród podzielił się na dwie frakcje, ale nie jest to do końca prawdą. Prawdę mówiąc, to, co niegdyś było Stanami Zjednoczonymi Ameryki, podzieliło się obecnie na sześć odrębnych nacji. Gdyby nie wojna, zapewne nie byłoby Kraju Siuksów, Konfederacji Kojota, Republiki Pustyni, no i z pewnością nie byłoby Miasta Zatraconych Aniołów.

Stany Zjednoczone Ameryki

Prezydent Ulysses S. Grant rządzi na północy od roku 1872. Wielu sądziło, że przegra ubiegłoroczne wybory, jeżeli w ogóle weźmie w nich udział. Prezydent Grant najwyraźniej lepiej nadał się do dowodzenia armią na polu bitwy niż z Białego Domu.

Administracja Granta rości sobie prawa do całego kraju i nie uznaje istnienia innych państw.

Prawda jednak jest taka, że Waszyngton nie ma władzy ani kontroli, a nawet niewielu przedstawicieli wśród innych nacji, o których zaraz opowiem.

Prezydent Grant

Istniało przekonanie, że Grant przegra wybory po pełnej kłopotów kadencji – jeśli w ogóle będzie się ubiegał o reelekcję. Ale w zeszłym roku „Ofensywy Listopadowe” (zwane tak, ponieważ każda ze stron prowadzi poważną kampanię militarną przed wyborami, aby zdobyć głosy niezdecydowanych) przekonały Jankesów, że jego przeciwnik, pokojowo nastawiony kandydat Samuel Tilden, ulegnie rebeliantom. Gdy oddziały brytyjskie zajęły Detroit w stanie Michigan, najwyraźniej w zмовie z Konfederatami, wyborcy uznali, że „Bezwarunkowa Kapitulacja” Grant jest właściwym człowiekiem.

Grant odpowiedział własną kampanią, bombardując Richmond w Wirginii z zadziwiających powozów powietrznych. Równocześnie jego stary kumpel generał Sherman poprowadził Armię Ohio przez Kentucky, paląc wszystko po drodze, podobnie jak dziesięć lat wcześniej w Georgii.

Lecz kiedy dym opadł, Konfederaci zdołali odeprzeć atak i nie oddać ani piędzi ziemi.

Obecnie prezydent rezyduje w stolicy swego kraju i patrzy, jak jego ukochany naród się rozpada. Ale mimo że rozproszone, jego siły militarne nadal są potężne, a walka jeszcze się nie skończyła.

Agencja

Jednym z najskuteczniejszych oddziałów prezydenta Granta jest Agencja, tajemnicza organizacja utworzona w 1877 r. Wywiad Stanów Zjednoczonych polegał dotychczas na Agencji Detektywistycznej Pinkertona, ale wkrótce stało się jasne, że prywatna firma nie jest w stanie udźwignąć wszelkich działań, do jakich jest zmuszony rząd w czasie wojny.

Pracownicy Agencji prowadzą obecnie infiltrację, ataki i sabotaż wobec wszystkich, których uważa się za wrogów państwa. Aczkolwiek zapowiedziałem, że w tym przewodniku będziemy unikać większości kontrowersyjnych tematów, muszę dodać, że odrębnym zadaniem Agencji jest dochodzenie w sprawach zdarzeń niezwykłych

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

i paranormalnych. Podobnie jak Texas Rangers, o których za chwilę, Agenci nie lubią ludzi, którzy rozprawiają o takich niewyjaśnionych zjawiskach. Posługują się przekupstwem, szantażem, a nawet groźbami, byle nie dopuścić sensacyjnych tematów do prasy. Jeśli zdarzy wam się uwikłać w jakieś paranormalne sprawy, to Agencja okaże się zazwyczaj odpowiednio wyposażona, by sobie z nimi poradzić, ale nie zdziwcie się, jeśli ceną za ich pomoc okaże się wasze milczenie.

Skonfederowane Stany Ameryki

Nasz młody i porywczy naród rodził się skąpany we krwi i wygląda na to, że takie przekleństwo będzie go prześladować na wieki. Aczkolwiek Wojna Secesyjna miewa sporo okresów spokoju bez większych bitew, w dziejach kraju trudno byłoby znaleźć dzień, w którym nie miałby miejsca jakiś „stan wojny”. Obawiam się, że nieprędko pozbędziemy się tej klątwy, jako że Meksyk wydaje się gotów do ponownego na nas uderzenia.

Prezydent Davis

Przywódcą naszego niespokojnego państwa jest prezydent Jefferson Davis. Rządzi od początku wojny i jego pozycja nigdy nie była zagrożona. Został wybrany ponownie w kampanii w 1867 (po tym, jak jego przeciwnik, senator Robert M. T. Hunter zmarł w tajemniczych okolicznościach na kilka dni przed wyborami), ale rządził na mocy stanu wojennego aż do przywrócenia w zeszłym roku wolnych wyborów. Jego administracja popełniła niejedną błąd, a opłakany stan gospodarki i niemożność zmuszenia Północy do uznania niepodległości Południa uczyniły zeń przegranego.

Partia wigów nominowała uwielbianego Roberta E. Lee na kontrkandydata Davisa. Wybory w Skonfederowanych Stanach przyniosły zwycięstwo staremu generałowi, ale wysoce podejrzanymi wynikami z terytoriów przechyliły szalę zwycięstwa na korzyść Davisa.

Nasz przywódca odniósł niedawno jeden prawdziwy sukces. Podczas ostatniej jesiennej kampanii najwyraźniej zdołał przekonać Anglików, żeby wreszcie zaangażowali się militarnie w wojnę. Oddziały ich wojsk zaatakowały od strony Kanady miasto Detroit i zdobyły je w ciągu jednego

dnia. Krążą pogłoski, że nasi europejscy sprzymierzeńcy przygotowują większą ofensywę na Północy i mogą zaatakować na wiosnę. Zapewne nie będą starali się „podbić” Unii, ale raczej wykorzystają swoją potęgę militarną, by wymusić pokój i uznanie niepodległości Konfederacji.

Niestety, ostatnie wieści, jakie otrzymałem, mówią o tym, że Stany Zjednoczone wzmocniły dyplomatyczne więzy z Francuzami (którzy obecnie mają pod kontrolą Meksyk). Niewykluczone, że Grant zamierza odpowiedzieć na brytyjską inwazję francusko-meksykańskim atakiem na Południe.

Texas Rangers

Texas Rangerzy służyli z początku jako szpiedzy i zwiadowcy podczas wojny z Meksykiem w latach 1846-48. Później strzegli Teksasu przed inwazją meksykańską, a następnie zostali stróżami prawa w tym młodym, niespokojnym stanie.

Na początku wojny kilka oddziałów teksańskiej kawalerii wysłano na wschód. Walczyli w większości ważnych bitew włącznie z Gettysburgiem.



Texas Rangerzy: nadzieja Południa czy wrogowie prawdy?

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Właśnie tam Rangerzy rozpoczęli nowy etap swojej kariery jako łowcy potworów.

Właśnie tak, drogi czytelniku. To nie błąd drukarski. Istnieją rzeczy, których jeszcze nie rozumiesz. Texas Rangers polują na to zło i je niszczą. Dlatego właśnie na całym Południu reprezentują dziś prawo. Podobnie członkowie Agencji na Północy, Rangerzy nie lubią, żeby wieści o zjawiskach paranormalnych wydostawały się na zewnątrz. Czują, że to przeraża ludzi i jakimś sposobem wzmacnia siły ciemności. Jako dziennikarz uważam, że światło prawdy może jedynie oświecać i wzmacniać. Texas Rangers nie zgadzają się z tym i posługują wszelkimi dostępnymi środkami, by ukryć swoją działalność przed opinią publiczną.

Kraj Siuksów

Siuksowie są być może ludem, który zyskał na wojnie secesyjnej najwięcej. Ponieważ uwaga armii Unii była skupiona na Południu, niewiele oddziałów pozostało, by patrolować i kontrolować czerwonoskórych sąsiadów z Terytorium Dakoty.

Siedzący Byk i Custer

Przywódcą, czyli „hunkpapa wicasa” Siuksów jest Siedzący Byk, przebiegły stary wódz indiański, znacznie bardziej wojowniczo nastawiony niż pozostali „wicasa” (rada starszych wodzów, uzdrowicieli i szanowanych wojowników).

To Siedzący Byk pokonał niedawno generała George’a Armstronga Custer w bitwie pod Little Big Horn. Od tego czasu Unia nabrała dla jego narodu więcej szacunku.

Niestety, uparty Custer, który jako jedyny przeżył swoją ostatnią bitwę, nie przebaczył Siuksom upokarzającej porażki. Zebrał armię najemników i grozi inwazją, gdy jego banda złodziei działek, awanturników i przemytników będzie gotowa. Custer działa bez przyzwolenia Waszyngtonu, ale Siuksowie tego tak nie widzą. Ponieważ posiada stopień oficerski w armii Stanów Zjednoczonych, dla nich jest jej oficerem.

Deadwood

Odkąd w świętych dla plemion Siuksów Górach Czarnych odnaleziono upioryt, tysiące białych

poszukiwaczy narusza granice indiańskich terytoriów w pogoni za bogactwem. Spowodowało to takie zamieszanie, że wicasa pozwolili w końcu białym zakładać kopalnie w Górach Czarnych, pod warunkiem, że nie będą się stamtąd oddalać, zapłacą procent plemionom i będą mieszkać w powstałym na mocy traktatu mieście Deadwood. Ci, którzy przekroczą te granice, zostaną uznani za intruzów i będą podlegać w tym względzie prawu Siuksów – co oznacza nieuchronną śmierć.

Niestety, Custer i chciwi kopacze z Deadwood nieustannie gwałcą ten układ. Pozostaje jedynie kwestia czasu, kiedy jakiś wypadek wywoła wojnę między Siuksami a każdym białym, który postawi stopę na Terytorium Dakoty.

Dawne Ścieżki

Mimo że nieliczni i osamotnieni, biali z tych terenów mają zasadniczą przewagę – a w każdym razie tak sądzą. Wicasa uważają, że świat zmienił się nieco w ciągu ostatniej dekady, że złe duchy wróciły na ziemię, by ukarać swój lud za przejście części „plugawego zła białego człowieka”, jak woła ognista i broń palna. Ta filozofia prowadzi w końcu do stwierdzenia, że „Lud” nie powinien posługiwać się żadną technologią. Powinien powrócić na Dawne Ścieżki. W ten sposób narodził się nowy ruch religijny.

Wielu młodych wojowników uważa to za głupotę. Dlaczego mieliby występować z łukami i tomahawkami przeciwko karabinom Gatlinga i armatom? Wicasa zabraniają takiego gadania, ale to tylko spowodowało powstanie tajnej rebelii o nazwie „Bractwo Kruka”. Wicasa czują, że to zatrzyma Lud w oczach bogów, toteż skazują na śmierć każdego młodzieńca, u którego znajdują charakterystyczny ukryty tatuaż, identyfikujący go jako człowieka Kruka.

Konfederacja Kojota

Na południu, na ziemiach znanych jako „terytoria indiańskie”, koalicja plemion Czirokezów, Komanczów, Creeków, Seminolów, Kiowów, Chickasaw i Choctaw dostrzegła sukces Siuksów i stworzyła własne państwo. Przywódcą tej Konfederacji jest tajemnicza postać znana jedynie jako „Kojot”. Podejrzewam, że skoro ten przywódca

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

ukrywa twarz pod czerwonym płaszczem nawet przed swoimi ludźmi, prawdziwi wodzowie plemion, Quannah Parker i Satanta, albo najbardziej zaufani uzdrowiciele, działają jako Kojot. To tłumaczyłoby, dlaczego często słyszy się donosy o pojawianiu się Kojota w tym samym dniu w miejscach odległych od siebie o setki mil.

Jakkolwiek wygląda prawda, „Kojot” sprawia wrażenie rozsądniejszego niż w gorącej wodzie kąpany przywódca Siuksów, ale nie bierze zbyt czynnego udziału w działaniach Konfederacji, pozostawiając sprawy plemion im samym. Ponieważ brak tu jednego silnego przywódcy, niektórzy wojownicy podtrzymują starą tradycję najazdów na osiedla białych – zwyczaj, który naraża ich na częste konflikty z osadnikami na Ziemiach Spornych.

Braterstwo broni

Ludzie Kojota rzadko najeżdżają ziemie Stanów Skonfederowanych i, prawdę mówiąc, rzadko zapuszczają się do tych miast na Ziemiach Spornych, które sprzyjają Południowcom. To sprawia, że wielu ludzi wierzy, iż istnieje tajemne porozumienie między Konfederacją a Rebeliantami. Podczas walk w 1876 stało się to jasne, a teraz właściwie wiedzą o tym wszyscy.

Zapewne Indianie uważają, że my, Południowcy, jesteśmy ludem uciskany, podobnie jak oni, a to czyni nas braćmi w sprawie.

Republika Deseret

Niewątpliwie większość z was słyszała o mormonach. Praktykują oni wersję chrześcijaństwa, która bardzo nie podobała się ich sąsiadom na Wschodzie. W końcu sprawy pogorszyły się na tyle, że „Święci Dnia Ostatniego”, jak sami siebie nazywają, wywędrowali na Zachód. Dotarli daleko – na jałowy kawałek ziemi zwany Utah. Tam ich nowy przywódca i prorok, Brigham Young, założył w 1847 Salt Lake City.

Prezydent Brigham Young

Young był bystrym człowiekiem i dość szybko doprowadził do uznania Utah za oddzielne terytorium, Mormoni cieszyli się izolacją, anonimowością,

a nawet własnymi prawami, aż do Gorączki Złota w 1849. Chociaż Święci znakomicie zarabiali na tym, że ich miasto było przystankiem na drodze tysięcy górników, którzy podążali do Kalifornii, przybywający „poganie” nie chcieli przestrzegać ich praw. Mormoni ponownie musieli stanąć do walki o swój styl życia, do którego należała między innymi poligamia – praktyka nietolerowana na pozostałym terytorium w kraju.

Święci zwlekali do 1866. W tym roku, gdy nie było widać końca Wojny Secesyjnej, a mormoni wdali się w serię niefortunnych konfliktów z niemormonami (z armią Unii włącznie), Brigham Young postanowił i oznajmił, że będą oni rządzić się sami, dopóki rząd nie znajdzie czasu i środków, by we właściwy sposób odnieść się do problemów i skarg Świętych. Nowe państwo nazwano Republiką Pustyni i objęło ono całe Utah.

Szare Miasto

Salt Lake City nazywane jest często Szarym Miastem. Co nie jest satyrycznym przytykiem do koloru mormońskich koszul. Miasto zyskało tę nazwę ze względu na swe niesamowite fabryki.

Zakłady te produkują napędzane upiorytem i parą stalowe urządzenia. W powietrzu unosi się wiecznie chmura upiorytowej sadzy, która przenika niektóre dzielnice, nadaje metropolii nieszczerze pogodny wygląd.

Jeśli pragniecie dowiedzieć się więcej o Pustyni, zajrzyjcie do *Tombstone Epitaph*, przewodnika po Szarym Mieście, gdzie znajdziecie bardziej szczegółową opowieść.

Miasto Zatraconych Aniołów

Ostatni etap naszej podróży prowadzi na powrót do Labiryntu.

Po Wielkim Wstrząsie z 1868 jednej z grup, która przeżyła i zdołała dotrzeć do brzegu, pokonawszy straszliwy Labirynt, przewodził wielebny Ezekiah Grimme. Zapewnił on sporej liczbie rozbitków pożywienie i wodę podczas pełnej niebezpieczeństw ucieczki, a w końcu zaczął nazywać swych zwolenników „Zatraconymi Aniołami”. Dobiwszy do lądu, grupa założyła miasto, a Grimme nazwał je od swojej umiłowanej trzódki – Miastem Zatraconych Aniołów.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Wielebny Grimme

Od tego czasu Wielebny Grimme stał się nieco bardziej surowy. Nakazał współzałożycielom miasta wytyczyć jego ulice w kolisty wzór, w środku którego umieszczono katedrę „Kościoła Zatracych Aniołów”. Twierdzi, że natchnął go boży sen, w którym został pouczony, by w ten sposób zaprojektować „Niebiańskie Miasto”.

Niebawem Lost Angels stało się ośrodkiem handlu upiorytem. Grimme zachował przywództwo z prostej przyczyny. W mieście jest bardzo mało pożywienia. Okoliczna pustynia jest sucha i nie nadaje się do upraw, a nieliczne stada, jakie próbowano tu wypasać, zostały zdziesiątkowane przez całą gamę chorób. W Labiryncie głód jest całkiem rzeczywistym zagrożeniem. Albo też byłby, gdyby nie Wielebny Grimme.

Co niedzielę po kazaniu wierni mogą przyłączyć się do wiernych w czasie wielkiej uczty, na której rozdaje się za darmo owoce, jarzyny, a zwłaszcza mięso (którego jest niewiele i jest bardzo drogie, ale Grimme jakoś nigdy nie ma kłopotów ze zdobyciem go).

Nawet w zwykłym mieście darmowe uczty Wielebnego uczyniłyby go popularnym. W Labiryncie, gdzie zza bochenek chleba żąda się tygodniowej pensji, Grimme zdaje się stać raptem o stopień niżej od samego Wszechmogącego.

I takiego właśnie zdania jest najwyraźniej sam Grimme.

Edykt

Wielebny Grimme uważa, że transkontynentalna linia kolejowa przyniesie jego miastu jedynie oszustwa i korupcję. Tak przynajmniej głosi swoim wiernym. Większość ludzi sądzi, że po prostu boi się on, iż dzięki liniom kolejowym dostęp do żywności będzie łatwiejszy, a to osłabi jego władzę.

Wielebny od lat prawi kazania przeciwko budowie kolei, ale w końcu żelazne konie podeszły zbyt blisko. W 1877 Grimme przejął kontrolę nad miastem i ogłosił je niezależnym państwem. Najprawdopodobniej wyobraził sobie, że skoro Watykan mógł tak uczynić, to jemu też wolno.

W słynnym „Edyktie z roku 1877” ogłosił, że tylko prawdziwi wyznawcy Kościoła Zatracych Aniołów mogą mieszkać w Lost Angels (aczkolwiek tysiące nie tracących nadziei mieszka w „miastach

namiotów” na przedmieściu). Ci, którzy nie uznają władzy Kościoła, nie tylko zostają wygnani, ale również uznani za wrogów państwa.

Krucjata Grimme'a

Oczywiście nikogo nie zachwyciło, że jeden człowiek kontroluje największe zasoby upiorytu na świecie. Stany Zjednoczone, Konfederacja, Republika Pustyni i całe mnóstwo innych państw potępiło postępowanie Grimme'a i okrzyknęło go despotą. Nawet nawiedzony Grimme zdaje sobie sprawę, że nie jest w stanie walczyć z całym światem. Aby przekonać wszystkich, że Kościół Zatracych Aniołów działa dla powszechnego dobra, rozesłał po całym Zachodzie grupy misjonarzy, by nawracali i pozyskiwali nowych wyznawców.

Rzecz jasna linie kolejowe nie przyjęły tych wiernych dobrze, a uzbrojone straże atakowały ich przy każdej okazji. W odpowiedzi Zatracy Anioły uzbroili swoich misjonarzy. Zmagania pomiędzy misjonarzami Grimme'a a koleją są o tyle groźne, że mogą przekształcić się w wojnę, może mniejszą, ale bardziej krwawą i okrutną niż Wielkie Wojny Kolejowe.

Wielkie Wojny Kolejowe

Choć wielki wyścig, zarówno na Północy, jak i na Południu był otwarty dla wszystkich, zaledwie sześciu kompaniom kolejowym udało się przetrwać do chwili obecnej. Jako że stawka była wielka, współzawodnictwo okazało się ostre i bezlitosne. Podobnie jak w Wojnach Kolejowych w latach 60. linie wynajmowały gangi, by „ochraniały” ich pojazdy i załogi. Można by zadać pytanie: „ochraniały przed kim?”. Odpowiedź jest prosta: przed konkurencją.

Edykt Grimme'a spowodował, że prace na kolei – ale nie wojna – musiały się zatrzymać. Obozowiska na równinnych i pustynnych przyczółkach opustoszały. Kolejowi magnaci postawili całe fortuny na ten wyścig, a teraz niektórzy z nich tracą setki tysięcy dolarów dziennie. Nikt nie potrafi powiedzieć, jak zakończy się ten rozdział Wielkich Wojen Kolejowych.

Oto krótkie informacje o każdej z linii, które pozostają w wyścigu, i związanych z nimi tzw. Baronach Kolejowych.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Bayou Vermillon

Kompania posiada siedzibę w Nowym Orleanie, a jej właścicielem jest tajemniczy „Baron Simone LaCroix”. Linia biegnie na południe przez Teksas i Arizonę. Tu właśnie utknęła, zarówno ze względu na Edykt Grimme’a, jak i nieustanne ataki Apaczów, którzy z jakichś powodów żywią szczególną niechęć do załóg tej kolei.

Black River

Właścicielką tej kompanii, której kwatery główna mieści się w Memphis w Tennessee, jest piękna i absolutnie bezlitosna Mina Devlin. Linia biegnie przez sam środek Ziemi Spornych, a jej najważniejsza stacja to Dodge City w Kansas.

Być może ze względu na to, że Union Blue również posiada prawo przejazdu przez Dodge, krążą plotki, iż Mina uwiodła prezesa tej kompanii, Joshuę Chamberlaina. Wasz reporter zna jednak „bohatera spod Gettysburga” osobiście i może ręczyć za jego wierność żonie.



Wiedźmy z Wichita to nieszczęście kolei żelaznej.

Denver-Pacific

Koleje Denver-Pacific nie byłyby same w stanie zbudować linii transkontynentalnej, ale ich właściciele mają ten atut, że mogą sprzedać innej kompanii swoje tory między Denver a Salt Lake City. To zapewniłoby innemu baronowi szybki, choć zapewne kosztowny dostęp do wybrzeża, gdyby tylko Miasto Zatraconych Aniołów otworzyło się na świat.

Właścicielami DP są Jacob Smith i Clifton Robards – tak, właśnie ci od słynnego domu wysyłkowego Smith & Robard’s. Ich kolejnym asem atutowym są niezwykle urządzenia, które pozwoliły im już nie raz odeprzeć próby przejęcia siłą ich linii.

Dixie Rails

Jest to wprawdzie prywatna kompania, ale jej pieniądze pochodzą głównie od rządu Konfederacji, dzięki wyłączności na przewóz wojsk i dostaw ze wschodu na zachód. Daje to właścicielowi DR, Fitzhughowi Lee wielką przewagę. Jeszcze większą daje mu to, że jest bratankiem generała Roberta E. Lee.

Dixie Rails nierzadko wzywa na pomoc w nieustannych walkach z innymi baronami stacjonującymi na Zachodzie siły rebelianckie albo nawet Texas Rangerów.

Iron Dragon

Najniezwyklejszym graczem w Wielkich Wojnach Kolejowych jest Iron Dragon, którego właścicielem jest Kang, chiński „wojownik” z Labiryntu. Znany powszechnie jako pirat, magnat opiumowy i złodziej, Kang zdołał stanąć do wyścigu i wytrwać w nim, najprawdopodobniej dzięki respektowi, jakim cieszy się wśród tysięcy chińskich robotników zaludniających jego przyczółki.

Najdziwniejsze jest to, że Kang zdołał przekonać Siuksów, aby pozwolili mu poprowadzić linię przez terytorium Dakotów. Stanowi to jawne pogwałcenie praw ruchu Dawnych Ścieżek, toteż nikt nie ma pojęcia, jak Kang tego dokonał. Dało mu to jednakowoż wielką przewagę, ponieważ wszystkie dobre trasy na południe od terytoriów były już zajęte, gdy Kang dołączył do wyścigu. Obecnie Iron Dragon jest jednym z najbogatszych graczy w Wojnach Kolejowych.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Union Blue

Zapewne najszlachetniejszym z Baronów Kolejowych jest generał Joshua Chamberlain. Wspaniała akcja jego 20. brygady z Maine pod Gettysburgiem zapewniła byłemu nauczycielowi miejsce w sztabie Granta, a następnie dowództwo kolei Union Blue. Podobnie jak Dixie Rails na Południu, Union Blue jest prywatną kompanią tylko z nazwy. Chamberlain posiada wyłączność na dostawy dla armii na Zachodzie, ta zaś zapewnia mu ochronę pasażerów i towarów. W konsekwencji daje mu to nie tylko najlepszą opinię wśród linii kolejowych, ale i spore udziały w prywatnym biznesie na północy.

Wasatch

Koleje Wasatch należą do osławionego prof. Dariusza Hellstromme'a. Jego bandy zdominowały wczesną fazę Wojen Kolejowych dzięki niesamowitym „automatom” – nakręcanym ludziom z twardego metalu, uzbrojonym w karabiny Gatlinga. To oni wraz z innymi podobnymi urządzeniami udowodnili, że Hellstromme jest najważniejszym na świecie „szalonym naukowcem”. Ale chociaż jego geniusz jest niezrównany, Hellstromme pozostaje również okrutnikiem, który nie cofnie się przed gwałtem i przemocą, byle tylko zapewnić sobie przewagę, gdy zawiodą łapówki i wymuszenia.

Głównym wrogiem Hellstromme'a jest kompania Denver-Pacific. Smith i Robards są arcywrogami profesora i jemu nie sprzedaliby linii za żadną cenę. Na nieszczęście dla Hellstromme'a linia Wasatch miała przebiegać przez jego rodzinne Salt Lake City, ale Denver-Pacific zabezpieczyła większość dróg prowadzących przez Góry Skaliste.

Krążą pogłoski, że Hellstromme znalazł inną drogę przez Skały. Niewiarygodna koparka zniknęła jakiś czas temu pod górami i odtąd jej nie widziano.

Na Zachód, młodzieńcze!

Teraz jesteś już na bieżąco. Aby jednak naprawdę przeżyć na pograniczu, potrzebne ci będą porady praktyczne. Musisz wiedzieć, jak dostać się na Zachód i jak płacić za różne rzeczy, gdy już tam przybędziesz.

Jeśli zapomnisz o tym ostatnim, potrzebna będzie ci wiedza, jak unikać kłopotów z przedstawicielami prawa. A jeśli i to wyleci ci z głowy, przyda się umiejętność zatelegrafowania do domu.

Podróże

Skoro już zdecydowałeś się jechać na Dziwny Zachód, nie zwracając uwagi na czyhające tam niebezpieczeństwa, powinieneś dowiedzieć się, jak tam trafić. Przede wszystkim musisz wybrać środek lokomocji.

Pamiętaj, że cywilizacja kończy się na wschodnim brzegu Mississippi. Dalej ciągną się Ziemie Sporne, państwo Siuksów i Konfederacja Kojota. Poruszaj się ostrożnie i miej pod ręką sześciostrzalowy rewolwer, na wypadek gdyby lokalne spory osiągnęły comiesięczny etap przelewu krwi właśnie w chwili, gdy ty będziesz tamtędy przejeżdżał.

Jeszcze nie trzęsiesz się ze strachu? Może pod koniec tego przewodnika zadrzysz. Nie potrzeba nam tu dodatkowych ofiar. Ale jeśli nadal upierasz się przy podróży, możesz ją odbyć konno lub koleją.

W siodle

Niezależnie od tego, czy będziesz jechał wierzchem, czy też w eleganckim nowym dyliżansie Concord, podróżowanie przez cały Zachód konno jest ogólnie rzecz biorąc nieszczególnym pomysłem. Podróż jest długa i niewygodna, poza tym zapewne będą cię ścigać wściekli Indianie, bandyci albo paskudztwa, w których istnienie uwierzysz, gdy twoje kości będą już wystawać spomiędzy ich kłów.

Na długich dystansach podróż dyliżansem jest szybsza od jazdy wierzchem. Dyliżanse trzymają się znanej drogi (będącej skądinąd świetnym miejscem na zasadzkę) i zmieniają konie co piętnaście mil, aby utrzymać stałe tempo. Najlepszym liniom udaje się pokonywać około stu mil dziennie.

Dyliżans jest też wygodniejszy od siodła. Jego pudło zawieszane jest na rzemiennych pasach, żeby częściowo zredukować wstrząsy. Najpopularniejszy model, Concord, może przewieźć dziewięć osób w powozie i tyłu, ilu da radę się utrzymać na dachu. Najczęściej zaprzęga się sześć koni, ale na krótszych dystansach może ich być tylko cztery.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Koleją

Wybór pociągu jest, moim zdaniem, jedynym rozsądnym wyborem, jakiego może dokonać podróżny, a nawet tu czai się mnóstwo niebezpieczeństw.

Bandyci są w okolicy kolei na porządku dziennym. Większość z nich to zwykłe rzezimieszki, z którymi bez trudu radzą sobie strażnicy kolejowi. Niektórzy jednak są bardziej przebiegli – Wiedźmy z Wichita znane są na przykład z wysadzania torów i dla sejfu pełnego złota poślą całe wagony pełne uczciwych ludzi na spotkanie z Przedwiecznym.

W tych niespokojnych czasach wszystkie duże kompanie zatrudniają uzbrojonych strażników. W pociągach wiozących żółd albo złoto zazwyczaj jedzie również oddział wojska, agentów Pinkertona albo wynajętych rewolwerowców. W pociągach pasażerskich ochrona podróżuje najczęściej po cywilnemu.

Bandyci jednak nie stanowią największego zagrożenia w podróży na Zachód. Ten wątpliwy zaszczyt należy do samych linii kolejowych. Niezależnie od tego, jaką kompanię wybierzesz na swojego przewoźnika, musisz pamiętać, że znajdziesz się w samym centrum Wielkich Wojen Kolejowych.

Musisz ponadto mieć pojęcie, jak daleko jesteś w stanie zajechać w ciągu jednego dnia, by właściwie zaplanować podróż. Oto najważniejsze dane w przybliżeniu:

Czas podróży

Środek lokomocji	Mile dziennie w przybliżeniu
Konno	40
Dylizanssem	70
Pociągiem	250

Powyższe liczby zakładają, że podróżujesz około ośmiu godzin dziennie. Nawiasem mówiąc, dylizans jest szybszy od wierzchowca, ponieważ konie zmienia się tu co piętnaście mil. Jeśli samotny jeździec jakimś cudem może sobie pozwolić na luksus częstej zmiany wierzchowców (jak kurier Pony Expressu), może przejechać nawet 80 mil dziennie.

Dinero

A teraz nieco przyjemniejszy temat. Porozmawiamy o pieniądzach. Większość kupców na Zachodzie nie lubi papierowych pieniędzy. Nie są pewni, kto wygra wojnę, Północ czy Południe, a zatem całkiem zrozumiałe jest, że nie mają ochoty zostać z kupą bezwartościowej waluty. Jeśli sklepikarz przyjmie banknot, to zapewne policzy sobie dodatkowy „podatek od wymiany” (10-20%).

Monety są bezpieczniejsze. Radziłbym wymienić unijne zielone i obligacje konfederackie na metalowe krążki, zanim jeszcze udasz się na Zachód. Oto lista monet, na wypadek gdybyś potrzebował odświeżyć pamięć albo jeśli jesteś cudzoziemcem:

Pieniądzo

Moneta	Wartość
Złota dziesięciodolarówka (orzeł)	10 \$
Pół orła	5 \$
Ćwierć orła	2,50 \$
Srebrna dolarówka	1 \$
Pół dolara	50 ¢
Dziesiątak	10 ¢
Pół dziesiątaka	5 ¢
Miedziak	1 ¢

Inne waluty

Gospodarka Dziwnego Zachodu obraca również innymi rodzajami „pieniędzy”.

Większość plemion indiańskich preferuje wymianę towarów, ale niektórzy przyjmą monety lub banknoty za około jedną czwartą ich oficjalnej wartości. Indianie z Konfederacji Kojota przyjmują za pół ceny walutę Stanów Skonfederowanych.

Republika Pustyni posiada własne pieniądze, określane jako noty bankowe. Dawno temu były problemy z tak zwanymi „mormońskimi pieniędzmi” – wielu ludzi zostało w samej koszuli (albo i bez). Ten problem został jednak rozwiązany, gdy utworzono Republikę.

Grimme nie zajmował się jak dotychczas pieniędzmi. Kupcy w Lost Angels przyjmują monety i banknoty tak samo jak wszyscy inni. W Labiryncie popularną walutą jest upioryt. Początek tej praktyce dała niewielka osada o nazwie Gomorra.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Miary i wagi

Ponieważ wielu z was przybyło na nasz piękny kontynent ze Staruszeki Europy, może mieć małe problemy z dostosowaniem się do miar i wag obowiązujących na Dziwnym Zachodzie. Oto mała ściaga, dzięki której przełożycie nasze sposoby liczenia odległości na wasz dziwaczny system metryczny – żeby nie zawracać sobie głowy ułamkami, liczby sensownie zaokrągliłem:

Miary długości

1 mila	1,6 km (1760 jardów)
1 jard	90 cm (3 stopy)
1 stopa	30 cm (12 cali)
1 cal	2,5 cm

Miary wagi

1 funt	450 g (16 uncji)
1 uncja	28 g

Miary pojemności

1 galon	3,8 l (8 pint)
1 pinta	0,5 l

Przesyłanie wiadomości

Zasadniczo na Zachodzie istnieją trzy sposoby przesyłania wiadomości – telegrafem, pocztą Stanów Zjednoczonych albo Pony Expressem.

Telegraf

Telegraf jest zdumiewającym wynalazkiem. Jako reporterowi *Tombstone Epitaph* trudno byłoby mi bez niego żyć. Kto mógłby przypuszczać, że cuda nowoczesnej techniki pozwolą człowiekowi

napisać artykuł w Denver i mieć dobrze uzasadnioną nadzieję, że jeszcze tego samego dnia tekst dotrze do Tombstone?

Jedyny problem, rzecz jasna, łączy się z przesyłaniem tego cholerstwa. Biura telegrafu na Północy i na Południu mają zakaz przesyłania wiadomości przez granicę. Da się to zrobić, telegrafując do kogoś na Ziemiach Spornych, ale tacy „czarnorynkowi” telegrafisci liczą sobie potrójnie.

Kiedy przesyłasz telegram, proś o potwierdzenie przyjęcia. Depesze są często zniekształcane lub błędnie odczytywane – co nierzadko ma katastrofalne konsekwencje. Mam co do tego własną teorię – podejrzewam gremliny – ale obiecałem mojemu redaktorowi, że nie będę w tym przewodniku zanadto straszyl żółtodziobów.

Poczta Stanów Zjednoczonych

Deszcz, śnieg ani najciemniejsza noc nie są w stanie powstrzymać listonoszy od podróży. Zazwyczaj, jeśli list nie dochodzi, należy winić bandytów, a konkretnie ich kule. Napady na pocztę są obecnie na porządku dziennym. Twój list może być niewinną przesyłką dla cici Łodzi, ale bandyci sortujący pocztę nie mają w zwyczaju odsyłać tego, co pozostaje, gdy już zabiorą gotówkę.

Pony Express

Pony Express jest bezpieczniejszy niż zwykła poczta. Kurierzy – sieroty albo samotni mężczyźni lub kobiety – są lepiej opłacani i chętniej walczą z bandytami. Jest to oczywiście droższe, ale żadnych cennych dokumentów ani pieniędzy nie powinno się wysyłać inną drogą.

Wojsko

Przyjrzyjmy się teraz pokrótce jednostkom regularnej armii, na które możesz się natknąć. Większość z nich to siły kawaleryjskie, aczkolwiek istnieje również kilka pułków piechoty, stacjonujących na kluczowych placówkach wzdłuż granicy. Hierarchia oraz szarże są takie same na Północy i Południu. Na poniższej liście uwzględniłem wszystkie stopnie aż po głównodowodzącego, chociaż na Zachodzie masz małe szanse spotkać kogoś powyżej dowódcy brygady.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Stopnie wojskowe

Szeregowiec

Podoficerowie:

Kapral

Sierżant

Starszy sierżant

Ordynans

Kwaternistrz

Starszy sierżant sztabowy

Oficerowie:

Podporucznik

Porucznik

Kapitan

Podpułkownik

Pułkownik

General brygady

General dywizji

General broni

General armii

Głównodowodzący

Stopnie i organizacja w wojskach jankeskich i konfederackich są zasadniczo takie same.

Najniższym stopniem jest szeregowiec – najzwyczajniejszy, przyziemny żołnierz. Kompania składa się z dziewięćdziesięciu pięciu szeregowców (plus podoficerowie i oficerowie), aczkolwiek rzadko się zdarza, by miała pełny skład. Dowódcą kompanii jest kapitan.

Dziesięć kompanii (oznaczanych zazwyczaj literami od A do J) tworzy regiment, zwykle dowodzony przez podpułkownika. Regimenty po obu stronach oznaczane są numerami oraz nazwą stanu, z którego pochodzą. Np. 18 Regiment Piechoty z Wirginii.

Trzy lub cztery regimenty tworzą brygadę, dowodzoną przez generała brygady. Brygady w armii Unii oznaczane są numerem w obrębie dywizji (Pierwsza, Druga itd.), w armii Konfederacji – nazwiskiem dowódcy (np. Brygada Garnetta).

Trzy lub cztery brygady tworzą dywizję, dowodzoną przez generała dywizji. Dywizje w armii Unii oznaczane są numerem w obrębie korpusu (Pierwsza, Druga itd.), w armii Konfederacji – nazwiskiem dowódcy (Dywizja Picketta).

Trzy lub cztery dywizje tworzą korpus, dowodzony przez generała broni. Korpusy w armii



Żołnierze czasem biorą udział w czymś więcej niż strzelanie.

Unii oznaczane są numerem w obrębie armii (Pierwszy, Drugi itd.), w armii Konfederacji – nazwiskiem dowódcy.

Trzy lub cztery korpusy tworzą armię, dowodzoną przez generała armii. Armie Unii nazywane są od największych rzek na obszarze ich działań (np. Armia Potomaku), armie Konfederacji – od stanu, w którym stacjonowały (np. Armia Północnej Wirginii).

Prawo

Mam nadzieję, że większość czytelników nie będzie musiała spotykać się na co dzień z reprezentantami prawa na Zachodzie. Wolimy wyobrazić sobie naszych czytelników jako miłych, praworządnych ludzi.

Na Zachodzie istnieją trzy rodzaje stróżów prawa. Powinieneś poznać ich hierarchię i nabrać dla nich szacunku. Tylko dzięki nim bezprawie panujące na pograniczu nie staje się całkiem nie do zniesienia.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

Szeryf miejski

Szeryf to stróż prawa najniższej rangi. Każde większe miasto posiada swojego szeryfa, podobnie jak mniejsze osady uważające się za coś lepszego albo mające mnóstwo lokalnych problemów. Szeryfowie są zazwyczaj wybierani przez mieszkańców, aczkolwiek w wielu miastach zostawia się ten wybór burmistrzowi albo radzie miejskiej.

Szeryfowie miejscy i ich zastępcy mogą działać na terenie miasta, aczkolwiek większość sądów okręgowych zezwala im na ściganie przestępców również w niewielkiej odległości od ich granic.

Problem polega na tym, że większość lokalnych bandytów wie, jak niewielkie są uprawnienia szeryfa poza jego miastem. Popołniają zatem przestępstwo w mieście, a następnie wieją w góry, gdzie nie sięga ręka lokalnego stróża prawa. Większość szeryfów miejskich omija jednak tę przeszkodę techniczną w przypadku pościgu.

Szeryf okręgowy

Szeryf okręgowy wraz z wyznaczonymi przez siebie zastępcami stoi o stopień wyżej od szeryfa miejskiego. Ci ludzie mają prawo działać w granicach całego okręgu.

Pragnę zaznaczyć, że wielu urzędników okręgowych współpracuje z szeryfami miejskimi na ich terenie, ale nader często jest całkiem inaczej. Stróżowie prawa z natury są twardymi i niezależnymi typami, zatem gdy uprawnienia kłócą się ze sobą, nierzadko dochodzi do starć.

Szeryfów okręgowych zawsze wybierają mieszkańcy. O te posadę starają się często słynni rewolwerowcy, chcący usprawiedliwić wszelką strzelaninę, w jakiej mogliby brać udział w mieście i okolicy. W przypadku śmiertelnego strzału szeryf musi udowodnić, że działał w obronie własnej. Nazbyt agresywni stróżowie prawa są w końcu odwoływani przez rząd stanu lub terytorium, pod warunkiem, że w grę nie wchodzi przekupstwo, powszechne niestety w zbyt wielu okręgach.

Szeryfowie federalni i Texas Rangers

Tu sprawy różnią się w zależności od tego, po której stronie granicy się znalazłeś.

W stanach i na terytoriach należących do Unii najwyższa władza w zakresie prawa należy do szeryfów federalnych. Mogą oni zatrudniać Zastępców szeryfów federalnych, zwoływać posse, przekraczać granice stanów i terytoriów, a nawet wzywać do pomocy szeryfów okręgowych i miejskich.

Szeryf federalny ma zazwyczaj swoją siedzibę w większym mieście stanu lub terytorium, do którego jest przydzielony, aczkolwiek niektórzy urzędują w kilku biurach okręgowych rozmieszczonych w szczególnie ważnych miejscach. Opuszczają swoje biura zwykle wtedy, gdy zostaną wezwani na pomoc do mniejszego miasta lub gdy są na tropie jakiegoś szczególnie występnego desperado.

Mimo że mogą liczyć na pomoc, szeryfowie federalni najczęściej działają samotnie. Nie pytaj, dlaczego; jestem tylko dziennikarzem. Gdybym to ja ścigał najstraszliwszych desperados w tym kraju, otoczyłbym się całą armią zastępców.

Podaję, że większość szeryfów federalnych należy do gatunku ludzi nieufnych. Muszą poruszać się cicho w dziczy i wkradać do miast tak, by nie spłoszyć ofiary. Niedoświadczeni zastępcy, gadatliwi i o ciężkim kroku, mogliby narobić więcej złego niż dobrego, a w zawodzie szeryfa federalnego takie kłopoty zazwyczaj oznaczają bezimienny grób na Wzgórzu Cmentarnym.

Gdy potrzebna jest międzystanowa robota policyjna na zachodzie Konfederacji, ta posługuje się wojskowymi i terytorialnymi strażnikami. Oddziały rozstawione na całym obszarze zbuntowanych stanów i terytoriów mają władzę wyższą niż lokalni szeryfowie.

Na Południu istnieją również jednostki elitarne – Texas Rangers. Są to groźni faceci, którzy służyli w regularnym wojsku w pierwszych latach wojny, a następnie zostali przesunięci z armii do służby jako policja konna. Do dziś pełnią tę funkcję na całym Południu – od wschodu po zachód. Zajmują się również śledzeniem dziwacznych stworów, płaczących się po ich terenie, i strzelaniem do nich.

Jest takie stare przysłowie: „Jedna zadyma, jeden Ranger”. Racja, jeśli mówimy o wyjętych spod prawa albo próbach linczu. Kiedy jednak Range-rzy są na tropie czegoś nadprzyrodzonego, podróżują w watachach, podobnych do wilczych, tyle że dwa razy wredniejszych.

Przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla początkujących

Wydanie 1877

„Uwierz lub nie!”

Tylko 10¢

„Czwarty” poziom

Na Północy, tak jak i na Południu, istnieje tajny, czwarty poziom prawa, działający na własne konto i według własnych zasad. Wspomniałem już o Rangerach i Agencji, a także, że obie te organizacje uważają, iż szerzenie dziwnych historii, w rodzaju tych, jakie znaleźć można na stronicach *Tombstone Epitaph* lub krążących na pograniczu, tylko pogarsza sprawę.

Jeśli napotkasz na coś niewytłumaczalnego, uważaj, gdy będziesz o tym opowiadał. Oba ugrupowania za nic mają sobie prawa człowieka, a ich władza obejmuje szeryfów na wszystkich poziomach oraz sędziów i lokalnych polityków. Zastaniając się „bezpieczeństwem narodowym”, gotowi są posunąć się do zamknięcia niewinnych osób, szantażu, a może nawet zabójstwa.

Tak więc, zamiast dzielić się swoją historią z publicznością, która jej nie doceni, lepiej jest zwrócić się do oddanych reporterów *Tombstone Epitaph*. Po cóż ryzykować gniew Agentów czy Rangerów? Pozwól nam wziąć ten ciężar na swoje barki. Dotrzemy do szerszej publiczności, a jeśli pokonasz gnębiące cię okropności, rozślawimy twe bohaterские czyny w całym narodzie. No i przy okazji sprzedamy kilka gazet.

Sędziowie i sądy

Sędziowie funkcjonują na Zachodzie tak samo jak na Wschodzie. Każdy okręg ma własnego sędziego, a stany posiadają zazwyczaj sądy wyższej instancji do rozpatrywania odwołań czy kwestii podlegających pod jurysdykcję stanową.

Na terytoriach ludźmi interpretującymi – lub prawo tworzącymi, jak wolą niektórzy – są sędziowie okręgowi. Nazywa się ich tak, ponieważ „okrążają” regularnie miasteczka rozsiane po terytoriach.

Po prostu brak tu sędziów – czy też ludzi – do utrzymania stałych sądów. Oznacza to, że na „uczciwy i szybki” proces można czekać od dwóch do dziesięciu tygodni. No a jeśli sędzia wpadnie podczas drogi w zasadzkę, trzeba czekać, aż stan wyznaczy następcę.

Niektórzy sędziowie aż nadto lubią wieszać. Na Zachodzie nazywa się ich „Wieszatami”. Większość jest silna tylko w gębie, ale niektórzy gotowi są skazać na powieszenie za przeklinanie w święto.

Szczerze radzę unikać pakowania się w kłopoty w tych rejonach, i to niezależnie od tego, z czyjej winy się zaczęły.

Typowe czasy odsiadki i kary pieniężne

Przestępstwo	Wyrok
Koniokradztwo	Szubienica
Kradzież bydła	Szubienica
Zabójstwo	Szubienica
Gwałt	Szubienica
Usiłowanie zabójstwa	20 lat lub więcej
Napad na bank	20 lat lub więcej
Napad na pociąg	20 lat lub więcej
Kradzież pieniędzy wdowie	20 lat lub więcej
Obrabowanie przedstawiciela władz	5 lat lub więcej
Kradzież na sumę 300\$ lub więcej w walucie lub dobrach, z wyjątkiem koni i bydła	5 lat lub więcej
Kradzież na sumę poniżej 300\$	Od 1 tygodnia do 1 roku
Publiczne pijaństwo	Noc w areszcie, 10\$ grzywny
Zakłócanie porządku publicznego	10\$ grzywny
Noszenie broni pomimo zakazu	Konfiskata, 10\$ grzywny

Słowo podsumowania

No i to by było na tyle podstawowych informacji o naszym Dziwnym Zachodzie, od Wielkich Równin po poszarpane brzegi Labiryntu. To zdecydowanie najciekawsze miejsce na tym naszym leż padole, tego jestem pewien.

Wraz z całą ekipą *Tombstone Epitaph* mamy nadzieję, że już niedługo zawitasz u nas, na dzielnym pograniczu, przyjacielu. Póki co, będziemy nadal spełniać nasz dziennikarski obowiązek, dostarczając ci jedyne światelko nadziei w tym mrocznym świecie strachu – PRAWDY!





ROZDZIAK PIERWSZY: PODSTAWY

Welcome to the Weird West, amigo!
Witaj na Dziwnym Zachodzie, amigo!
To część długiej historii opowiedzianej przez trzy różne gry fabularne. Wszystko zaczyna się tutaj, na Dziwnym Zachodzie, gdzie tajemnicze istoty zwane Mścicielami rozpoczęły „terrorformowanie” świata.

Opowieść ma swój ciąg dalszy w systemie **Deadlands: Hell on Earth**, przedstawiającym przyszłość po tym, jak wygrali ci źli. Wysiłki łotrów i zniszczenia dokonane przez nadprzyrodzoną wojnę nuklearną zamieniły Ziemię w pustkowie zamieszkałe przez straszliwe potwory i twardych ocalonych.

Deadlands: Lost Colony zajmuje się kosmicznymi koloniami założonymi przez ludzkość przed hekatombą opisaną w **Hell on Earth**. Odosobnieni w dzikim systemie Faraway, koloniści borykają się z innymi rozbitkami oraz inwazją sięgających zniszczenie istot.

Wszystkie te gry są całkowicie kompatybilne i być może ich angielskie wersje są do kupienia tam, gdzie nabyłeś ten podręcznik (**Deadlands: Lost Colony** miało premierę w sierpniu 2000 roku).

We wszystkich tych grach większość graczy wciela się w role herosów i heroin opowieści. Wspólnie stanowią „posse”. Każdy stara się osiągnąć własne cele, pokonać bezlitosnych wrogów, odkryć liczne tajemnice **Deadlands: Martwych Ziem** i uniknąć śmierci z łapsk nienasyconych bestii.

Jeden z członków grupy jest mistrzem gry, czy raczej, jak nazywamy go w **Deadlands**, „Szeryfem”. Szeryf tworzy przygodę i wciela się we wszystkich „statystów” (w innych grach zwanych bohaterami niezależnymi).

Książka, którą trzymasz w rękach, stanowi przewodnik po Dziwnym Zachodzie dla graczy. Zawiera w sam raz tyle faktów, ile znać może przeciętny poganiacz krów, plus dodatkowo wszystkie zasady potrzebne, by stworzyć postać i grać. W **Przewodniku Szeryfa** znaleźć można bardziej szczegółowe informacje o świecie oraz specjalne zasady przeznaczone tylko dla jego oczu. Do gry potrzebne są obie pozycje.



Szeryf jest twoim najlepszym przyjacielem i największym wrogiem. Zna sekrety **Deadlands: Martwych Ziem** i może użyć ich, by posłać twoją postać do Piekła – lub jeszcze dalej. Przetrwaj, a może stać się twym najlepszym przyjacielem, nagradzając twojego bohatera bogactwem, sławą i potęgą. Zgiń, a... do tego dojdziemy później.

Jeśli wszystko to stanowi dla ciebie nowość, pomyśl o grze fabularnej jako o sztuce lub filmie. Postaci odtwarzane przez ciebie i twoich przyjaciół są gwiazdami, a Szeryf reżyserem i odtwórcą ról statystów.

Oczywiście różnica pomiędzy grami fabularnymi i filmami polega na tym, że gra nie ma scenariusza, a bohaterowie nie zawsze wygrywają. Posse oraz elementy losowe (i tu pojawiają się kości i karty) decydują, czy może dojść do czegoś w rodzaju happy endu, czy też nie.

Przy odrobinie fantazji i szczęścia, przygody twej posse mogą stać się najnowszymi legendami Dziwnego Zachodu.

I o to właśnie chodzi, współniku.

JAK KORZYSTAĆ Z PODRĘCZNIKA

Pierwsza część książki (którą już zapewne przeczytałeś) stanowi wstęp do świata **Deadlands: Martwych Ziem**. Zakładamy, że twoja postać większość z tego wie. Druga część, rozdział ten i dwa następne, przedstawia podstawowe zasady gry i pokazuje, jak faszerować ołowiem różne obrzydlistwa. Część tę powinni przeczytać wszyscy gracze, włącznie z Szeryfem.



Rozdział

Czytaj więc, aż natrafisz na stronę z napisem **Ziemia Niczyja**. Ta część zawiera materiały, które powinni (lub mogą) znać tylko niektórzy gracze. Jeśli natrafisz na coś wyjaśnionego w Ziemi Niczyjej, znak totemu kieruje cię do właściwego rozdziału. Jeśli jesteś graczem, nie powinieneś czytać żadnej części Ziemi Niczyjej bez pozwolenia Szeryfa.



Strona

Jeśli widzisz gwiazdę, oznacza to, że w **Przewodniku Szeryfa** znajduje się jakiś łakomy kęs lub sekretna tabela odnosząca się do tego, o czym czytasz. Numer wskazuje, gdzie Szeryf powinien szukać tych informacji w swoim podręczniku – nie tym, który masz w rękach!

Poza ołówkami, papierem i wyobraźnią, do gry w **Deadlands: Martwe Ziemie** potrzebne ci będą kostki, karty i sztony pokerowe.

KOSTKI

Ponieważ **Deadlands** to gra, istnieje potrzeba losowego rozstrzygnięcia pewnych sytuacji – na przykład, czy twój rewolwerowiec usłyszy potwora skradającego się za jego plecami. Tej ślicznej sztuczki dokonujemy za pomocą kostek.

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

Czasami pojawia się liczba dodana do lub odjęta od kostki, jak „2k12+2”. Modyfikator odnosi się zawsze do wyniku rzutu.

K10-tki: Tu mamy coś specjalnego. K10 ma „0” w miejsce „10”, więc jeśli wyrzucisz zero, zawsze traktuj je jako dziesięć.

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

KARTY

W **Deadlands** wykorzystuje się także standardową talię kart do gry wraz z jokerymi (razem 54 karty). Jeśli jokery w twojej talii są identyczne, musisz je jakoś odróżnić. Oficjalne talie **Deadlands** być może dostaniesz tam, gdzie kupiłeś podręcznik, ale jeśli używasz innych kart, zadбай o to, by jeden joker był czerwony, a drugi czarny. Najłatwiej po prostu oznaczyć jednego z nich czerwonym pisakiem – w ten sposób nigdy się nie pomylą.

Podczas walki karty stają się Taliemi Akcji. Potrzebna będzie jedna dla posse i jedna dla Szeryfa. W rozdziale czwartym wyjaśnimy, jak się z nich korzysta.

Talie dodatkowe: Niektóre postaci (jak kanciarze i szaleni naukowcy) potrzebują własnych talii, jeśli więc odgrywasz kogoś

takiego, upewnij się, że masz na podreździu jedną czy dwie dodatkowe.

Talie używane przez kanciarzy i szalonych naukowców nie są Taliemi Akcji. To ich własne stworzonka.

SZTONY

W **Deadlands** używa się standardowych sztonów pokerowych, by określić sposób, w jaki bohater może wpływać na własny los. Szeryf używa ich dla swych statystów – dokładnie wyjaśnimy to w rozdziale piątym.

Na razie wiedz, że do gry potrzeba 50 sztonów białych, 25 czerwonych i 10 niebieskich. Wszystkie umieszcza się w pojemniku zwanym Pulą Losu, z którego można wyciągać je bez podglądania. Kiedy już stworzysz Pulę Losu dla twojej posse, odłóż niepotrzebne sztony na bok. Nowe można dodać do Puli tylko w określonych okolicznościach.

Zawsze, kiedy wydajesz szton (jak zwykle, szczegóły później), wrzuć go z powrotem do Puli Losu.

Brak sztonów: Wiemy, że nie każdy może dostać sztony pokerowe – dotyczy to zwłaszcza tych, którzy nie mają szczęścia mieszkać w Stanach. Jeśli tam, gdzie mieszkasz, jest z tym problem, polecamy guziki lub inne małe kółeczka w różnych kolorach. Tak naprawdę wygląd nie jest najważniejszy. Sztony pokerowe najlepiej pasują do klimatu gry, ale każde inne żetony nadadzą się równie dobrze.

AKCESORIA OPCJONALNE

Choć figurki przedstawiające postaci i czarne charaktery nie są niezbędne, bardzo się przydają – zarówno one, jak i dobrze naszkicowane mapy, pozwalają graczom lepiej się zorientować, o co chodzi podczas walki, i zachęcają do robienia użytku z elementów otoczenia.

Pinnacle produkuje liczne figurki do gry **Deadlands**, przeznaczone właśnie do tego celu.

WIELKIE RÓWNANIE W DÓK

W **Deadlands** istnieje jedna uniwersalna zasada. Zawsze, kiedy masz coś zaokrąglić, zaokrąglasz w dół. I tyle. Zapamiętaj to dobrze, a Dziwny Zachód otworzy dla ciebie swe podwoje.

Dla przykładu, jeśli dowiedziałeś się, że zadajesz jedną ranę za każde 6 punktów obrażeń, wynik rzutu 13 oznacza, że zadałeś 2, a nie trzy rany.

Jasne?

To dobrze. Banał, nie?

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Postaci, bazyle i inne żyjątka składają się głównie z cech i umiejętności. Cechy to atrybuty takie, jak *Siła*, *Szybkość* i *Spryt*. Pisane są zawsze *Pochyloną Czcionką Dużą Literą* i wyrażane typem kostki. Naprawdę silne bydlę może mieć k12 *Sily*, a podstarzała belferka tylko k6 lub nawet k4.

Umiejętności to zdolności, talenty i farchy wyuczone w trakcie życia (lub nie-życia!). Wyjściowo określane są w skali od 1 do 5 i pokazują, iloma kostkami cechy rzucić przy korzystaniu z nich. Nazwy umiejętności zawsze zapisywane są *małymi pochylonymi literami*.

W **Deadlands** występują dość szerokie opisy umiejętności, dlatego często trzeba wybrać „specjalność”. Na przykład, umiejętność *walka* jako taka jest nieprzydatna. Musisz wybrać specjalność, *walka: na pięści*, *noże* lub *broń biała*. To samo odnosi się do umiejętności typu *nauka* – musisz specjalizować się w *biologii*, *chemii* lub *inżynierii*.

POZIOMY CECH

Jeśli masz wykonać test jednej z podstawowych cech twojej postaci, rzucaś ilością kostek tej cechy równą poziomowi cechy, tak jak w przypadku umiejętności.

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

Na przykład, Ronan Lynch, legendarny rewolwerowiec świata **Deadlands** i gwiazda naszych zmyślnych groszowych opowieści, ma k10 *Zręczności* przy poziomie cechy 4, tak więc, przeprowadzając test *Zręczności*, rzuca 4k10.

MIESZANIE UMIEJĘTNOŚCI

Choć umiejętności łączą się zazwyczaj z konkretną cechą (i tak są ułożone na karcie postaci), wielka tajemnica naszego zmyślnego systemu polega na tym, że niekoniecznie tak musi być.

Kiedy Szeryf prosi o test umiejętności, na przykład *wspinaczki*, użyj cechy pod którą zapisana jest *wspinaczka*. Ale czasem Szeryf może poprosić o test *wspinaczki/Wiedzy*. Oznacza to, że chce sprawdzić, ile twoja postać wie o *wspinaczce*, a nie jak dobrze wdrapuje się na skały.

NAUKA CZYTANIA Z KOŚCI

Cecha postaci określa, jakimi kostkami rzucać, a umiejętność lub poziom cechy – iloma.

Wynik to najwyższa osiągnięta liczba przy rzucie wszystkimi kostkami – **nie dodawaj ich**. Jeśli rzucaś 3k6 i otrzymujesz 2, 3 i 5, wynikiem jest 5.

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

ASY NA KOŚCIACH

Rzuty na cechy i umiejętności są otwarte. Oznacza to, że jeśli na którejś kostce ukaze się najwyższy wynik, możesz rzucić nią jeszcze raz i to, co wyjdzie, dodać do sumy uzyskanej z tej kostki. Najwyższa liczba na kostce to „As”. Możesz rzucać kostką i sumować wyniki tak długo, jak wyrzucasz Asy.

Jeśli wyrzucisz Asa na więcej niż jednej kostce, musisz śledzić osobno wyniki rzutów poszczególnymi kostkami i sumować je. Kiedy skończysz, podajesz Szeryfowi najwyższą sumę uzyskaną na jednej z kości.

Ronan został wynajęty, by dowiedzieć się, co się stało z grupką teksańskich kowbojów, którzy zaginęli na szlaku. Podąża ich śladem, kiedy jego koń wpada w piaskowy lej.

Szeryf prosi o test *jeździectwa*. Ronan rzuca 2k8 i ma szczęście – dwa Asy! Raz jeszcze turla obiema ósemkami i wyrzuca 7 i 8. Matka fortuna stoi dziś u jego boku! Ronan rzuca kostką, na której ostatnio wypadła 8 i wyrzuca 3, ostatecznie uzyskując wynik $(8+8+3=)$ 19. Były oficer kawalerii bez trudu unika śmiertelnej pułapki.

PODSTAWY

25

TRUDNOŚĆ I POZIOMY TRUDNOŚCI

Okej, masz wynik. Jak teraz sprawdzić czy twój bohater sobie poradził? Wystarczy spojrzeć niżej, na tabelę trudności.

„Trudność” określa, jak ciężko będzie danej postaci wykonać to konkretne zadanie. „PT”, czyli Poziom Trudności, to liczba, którą musisz osiągnąć (lub przewyższyć) podczas rzutu, by wykonać zadanie. To Szeryf decyduje o trudności danego przedsięwzięcia.

TRUDNOŚĆ

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



PODSUMOWANIE

Cecha określa, jakiego typu kostką należy rzucać.

Umiejętność i poziom cechy określają ilość takich kostek do rzucać.

Suma to najwyższy wynik osiągnięty na jednej z kostek, plus lub minus modyfikatory.

As pozwala rzucić kostką jeszcze raz i dodać wynik do aktualnej sumy.

PROSTE TESTY

Jedno z zadań Szeryfa to określanie, kiedy test umiejętności jest naprawdę potrzebny. Postaci nie muszą rzucać kostkami przy każdej czynności. Schodzenie po drabinie nie jest aż tak trudne (i nie wymaga rzutu), o ile żaden potwór nie ściga twojego kowboja.

Sam fakt, że bohater w ogóle ma umiejętność, oznacza, że coś o danej sprawie wie lub coś potrafi. Szeryf może prosić o wykonanie testu kiedy tylko chce, ale trzeba pamiętać, że standardowe Poziomy Trudności oznaczają, iż podczas wykonywania zadania bohater obciążony jest jakimś stresem lub może napotkać przeciwności. Złamanie karku podczas przechodzenia przez ulicę wymaga nie lada zdolności.

TESTY NIEFACHOWE

Czasem, kiedy musisz wykonać test umiejętności, ze zdziwieniem stwierdzasz, że jej nie posiadasz. W takim wypadku należy rzucić jedną kostką, jakby poziom tej umiejętności wynosił u postaci 1. Minus polega na tym, że od rzutu odejmuje się modyfikator -4.

Umiejętności pokrewne: Jeśli twoja postać posiada zdolność bardzo podobną do tej, której akurat jej brakuje, może

skorzystać z niej przy rzucie, nie zapominając jednak o modyfikatorze -4.

Specjalności w jednej umiejętności są zazwyczaj pokrewne – tak jak *strzelanie: rewolwery, strzelby i sztucery*. *Szukanie i tropienie* to dobre przykłady pokrewnych umiejętności, podobnie *perswazja* i *blef* – zakładając, że można sobie pozwolić na kilka niewinnych kłamstewek.

Inne umiejętności mogą być uznane za pokrewne w zależności od sytuacji. Ty i Szeryf ustalacie, jakich używać można zamiennie. Cechy nigdy nie „pokrewne” z umiejętnościami.

Pamiętaj przy tym, że specjalności w umiejętnościach zawodowych i handlowych prawie nigdy nie są uznawane za pokrewne (więcej o tym w następnym rozdziale).

NIEFART

Oczywiście cały ten cyrk z rzucaniem kostkami ma też wady. Jeśli na większości kostek wyszły jedynki, miałeś „niefart”. Oznacza to, że nastąpiły pewne komplikacje.

Szeryf decyduje o stopniu katastrofy zależnie od okoliczności (warto więc być dla niego miłym). Niefart podczas posiłku w eleganckim towarzystwie może oznaczać, że fasola zjedzona na szlaku przez twojego bohatera w końcu dała o sobie znać. Jeśli będzie miał niefart przy próbie ugaszenia lontu wiązki dynamitu... cóż, może być jeszcze więcej bałaganu.

PRZEBIJANIE STAWKI

Za każdym razem, gdy przewyższasz Poziom Trudności o 5 punktów, osiągasz dodatkowy sukces. Nazywa się to „przebicciem”. Przebiccia czasem wskazują, że twoja postać doskonale poradziła sobie ze wszystkim, czym się zajmowała, niezależnie od tego, co to było.

RZUTY

PRZECIWSTAWNE

Czasem ktoś, kogo twoja postać próbuje wrobić, pobić lub zastraszyć, może mieć możliwość obrony. W takim przypadku obie postaci wykonują Prosty (5) rzut i ta, która pobije Poziom Trudności oraz wynik przeciwnika, wygrywa.

Przebicia stosują się do rzutów przeciwnych, ale naliczane są od poziomu wyniku przeciwnika.

To bardzo ważna część mechaniki, więc skup się. Rzuty przeciwnych są bardzo częste, bowiem postaci regularnie wchodzi ze sobą w konflikt. Używają ich przy walce wręcz, testach siły woli czy chociażby próbie wyperswadowania jakiemuś tępakowi, żeby zrobił to, czego od niego chcesz.

Poniższa tabela pokazuje, jak należy traktować sukces czy kolejne przebicia. Zapamiętaj, że tak czy inaczej Szeryf pozostaje szefem. Może wiedzieć coś, czego ty nie wiesz, a co wpływa na reakcję wrednego typu, którego twój dzielny bohater właśnie pokonał o pół tuzina przebić. Dla przykładu: złoczyńca, który wie, że pociąg lada moment wypadnie z szyn, nie przestanie wrywać się z chwytu twojego hombra, i to niezależnie od tego, jak mocno go trzymasz.

PRZEBICIA

Wynik	Efekt
Sukces	Ledwo osiągnąłeś pożądanego efekt. Jeśli to rzut przeciwnych, przeciwnik wciąż się opiera i w następnej rundzie znów rzucacie obaj.

Jedno przebicie Udało ci się osiągnąć cel z pewnym zapasem sił. Jeśli to rzut przeciwnych, przeciwnik przegrywa i poddaje się, przynajmniej do czasu, gdy nie wymyśli innego sposobu odrobienia strat.

Dwa przebicia Łatwizna. Jeśli to rzut przeciwnych, przeciwnik poddaje się i nie będzie stawiał oporu ani walczył do czasu poważnej zmiany całej sytuacji.

LEKSYKON MARTWYCH ZIEM

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

Cechy: Zwykle fizyczne i psychiczne atrybuty postaci, takie jak *Siła* lub *Spyt*.

Niefart: Masz niefart, kiedy wyrzuciłeś na kostkach więcej jedynek niż innych liczb. W takim przypadku po prostu poniosłeś katastrofę.

Posse: Postaci graczy oraz wszyscy pomagierzy, sojusznicy i inni statyści pałający się razem z nimi. Na Dziwnym Zachodzie – wszyscy ludzie, którzy pomagają szeryfowi ścigać bandytów.

Poziom cechy: Określa ilość kostek cechy, którymi rzuca się przy wykonywaniu testu samej cechy, na przykład *Siły* czy *Szybkości*.

Poziom Trudności (PT): Oznacza trudność konkretnego zadania. Jeśli wynik twojego rzutu jest wyższy lub równy Poziomowi Trudności, postaci udaje się osiągnąć zamierzony cel.

Przebicie: Kiedy wykonujesz test cechy albo umiejętności, każde 5 punktów powyżej PT oznacza odniesienie dodatkowego sukcesu – tak zwane przebicie.

Rzut przeciwnych: Rywalizacja pomiędzy dwiema postaciami, na przykład wojna nerwów (*zastraszanie*) albo walka zapaśnicza (*walka: zapasy*).

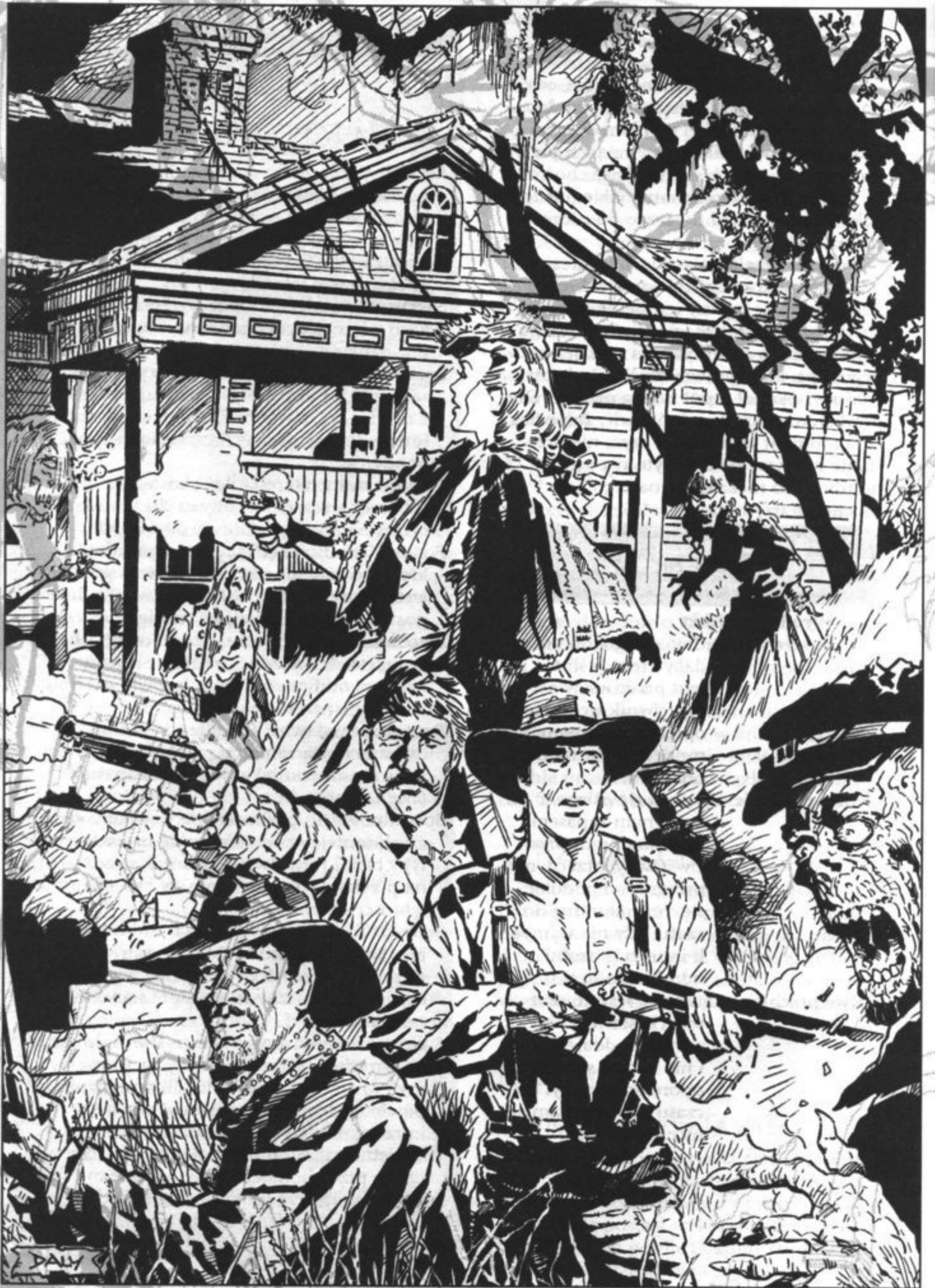
Specjalności: To podkategorie wewnątrz szerszych umiejętności. Wszystkie najważniejsze typy broni (rewolwery, sztucery, strzelby) są na przykład specjalizacjami w ramach umiejętności *strzelanie*.

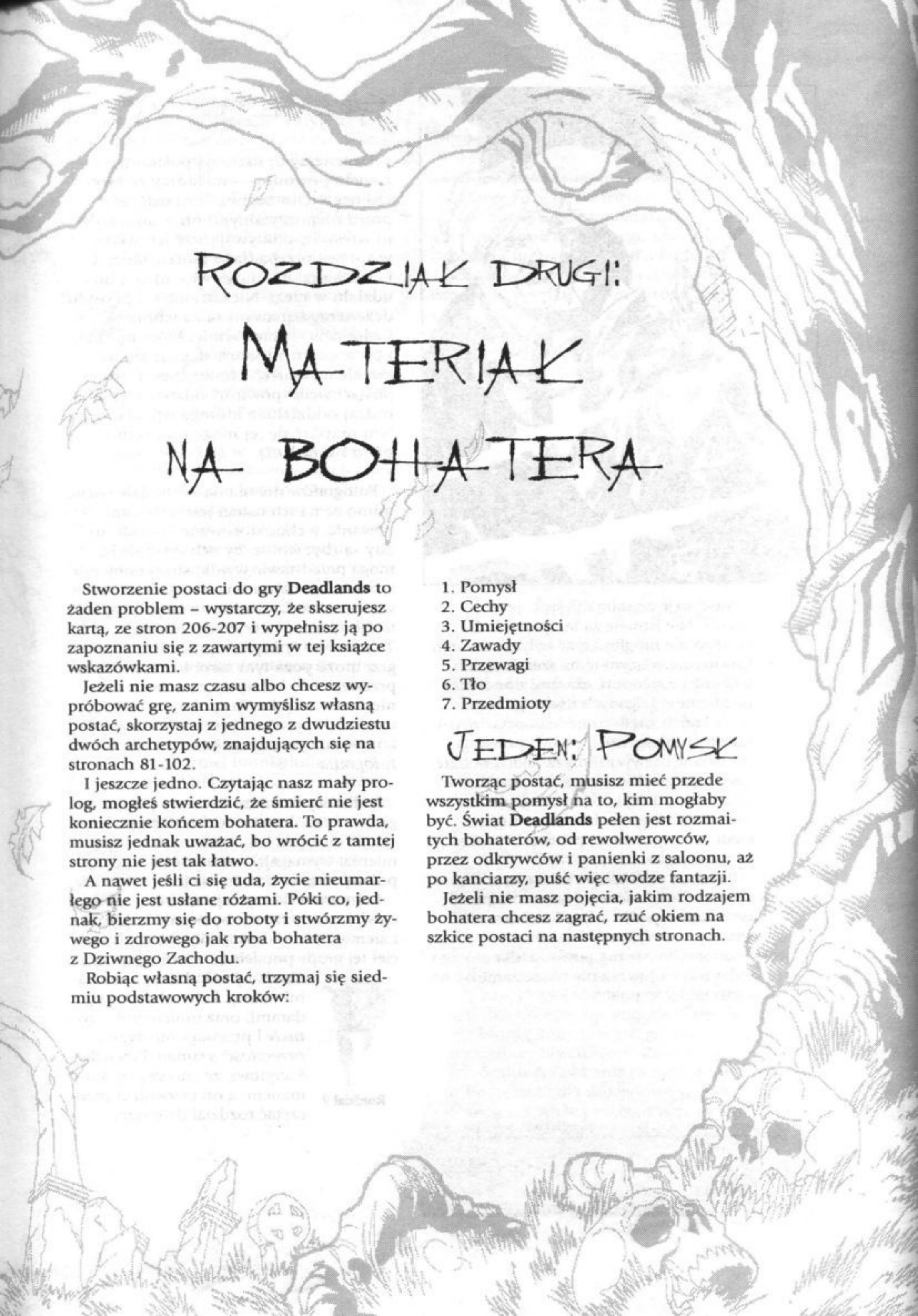
Statyści: To bohaterowie niezależni zamieszkujący świat *Deadlands*. Są nimi zarówno lojalni pomagierzy, jak również nikczemni złoczyńcy i dziwaczne istoty. Role statystów odtwarza Szeryf.

Sukces: Czasem używamy tego sformułowania na określenie sukcesu i wszystkich przebić.

Szeryf: Mistrz gry, czyli koleś albo panienka odpowiedzialny/a za stworzenie przygody i przeprowadzenie przez nią posse.

Umiejętności: Zdolności, talenty czy fuchy wyuczone przez bohatera, przyrodzone mu lub nabyte w jeszcze inny sposób. Przykłady to *perswazja*, *strzelanie* czy *skradanie*.





ROZDZIAK DRUGI: MATERIAK NA BOHATERA

Stworzenie postaci do gry **Deadlands** to żaden problem – wystarczy, że skserujesz kartą, ze stron 206-207 i wypełnisz ją po zapoznaniu się z zawartymi w tej książce wskazówkami.

Jeżeli nie masz czasu albo chcesz wypróbować grę, zanim wymyślisz własną postać, skorzystaj z jednego z dwudziestu dwóch archetypów, znajdujących się na stronach 81-102.

I jeszcze jedno. Czytając nasz mały prolog, mogłeś stwierdzić, że śmierć nie jest koniecznym końcem bohatera. To prawda, musisz jednak uważać, bo wrócić z tamtej strony nie jest tak łatwo.

A nawet jeśli ci się uda, życie nieumarłego nie jest usłane różami. Póki co, jednak, bierzmy się do roboty i stwórzmy żywego i zdrowego jak ryba bohatera z Dziwnego Zachodu.

Robiąc własną postać, trzymaj się siedmiu podstawowych kroków:

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

JEDEN: POMYSK

Tworząc postać, musisz mieć przede wszystkim pomysł na to, kim mogłaby być. Świat **Deadlands** pełen jest rozmaitych bohaterów, od rewolwerowców, przez odkrywców i panienki z saloonu, aż po kanciarzy, puść więc wodze fantazji.

Jeżeli nie masz pojęcia, jakim rodzajem bohatera chcesz zagrać, rzuć okiem na szkice postaci na następnych stronach.



Możesz je ze sobą mieszać, jeżeli chcesz. Nie istnieje żaden powód, dla którego nie mógłbyś grać byłym oficerem kawalerii, będącym teraz szeryfem, lub panią z saloonu, czasami donoszącą na klientów ściganych listem gończym.

Na końcu każdego szkicu postaci wypisaliśmy umiejętności, cechy i przewagi, posiadane zazwyczaj przez takich bohaterów. Poszczególne kategorie i terminy wyjaśnione są dalej w tej książce, możesz więc wrócić i sprawdzić nasze sugestie, kiedy już przebrniesz przez cały proces tworzenia postaci.

Pamiętaj wreszcie, że szkice są silnie uproszczone i możesz je zmieniać wedle swoich pomysłów, jak tylko chcesz. Nie wszyscy szeryfowie federalni są dzielni i honorowi i nie ma powodu, dla którego indiański wojownik nie może zarabiać na życie, grając w pokera.

SZKICE POSTACI

Dezerterzy opuszczają posterunek z wielu powodów – niektórzy ze zwyczajnego tchórzostwa, inni uciekając przed niepoczytalnymi oficerami, kolejni wreszcie, odkrywając, że ich wiara w sprawę przepadła w morzu śmierci i cierpienia, nie mogą więc dłużej brać udziału w rzezi. Niezależnie od powodu, dezerterzy uznawani są za tchórzy i zdrajców – przez armię, którą opuścili, i po obydwu stronach skazuje się ich zwykle na śmierć. Umiejętności twojej postaci wciąż powinny odzwierciedlać rodzaj oddziału, z którego uciekła, poza tym przydać się jej może umiejętność *blefu* i *skradania*.

Fotografów nie ma na Zachodzie wielu, mimo że na ich usługi jest duże zapotrzebowanie, a choć stosowane obecnie aparaty są zbyt wolne, by uchwycić akcję, mogą przedstawić wyniki strzelaniny lub spotkania z dziwną istotą. Oczywiście większość ludzi uważa, że takie fotografie to fałszywe aranżacje, lecz przynajmniej *Tombstone Epitaph* kupuje płyty. Fotograf może poza tym zarobić na słynnych przestępcach, którzy zyczą sobie uwiecznienia na zdjęciu. To spokojna, choć czasami niebezpieczna praca, do której wykonywania potrzebne jest zawołanie: *fotografia*.

Indiańscy Szamani to często postaci tragiczne. Wspólnota z duchami drogo kosztuje, oddziela ich bowiem od reszty plemienna, wymagając często bolesnego poświęcenia i ofiar. To nie jest łatwe życie.

Szamani wykorzystują znajomość prawdziwej natury rzeczy, by bronić ludzkość i ziemię przed Pomstą. Każdy przedstawiciel tej grupy potrzebuje wysokiej cechy



Rozdział 9

Duch, by układać się z duchami natury, które obdarzają go darami, oraz umiejętności *rytuały* i przewagi *mistyczna przeszłość: szaman*. Powiedz Szeryfowi, że chcesz grać szamanem, a on pozwoli ci przeczytać rozdział dziewiąty.

Kanciarze to tajemnicze osoby, które poznały sekrety „Księgi Gier Hoyle’a”. Jedni twierdzą, że zaszyfrowano w niej wskazówki opisujące starożytne zaklęcia i rytuały czarnej magii, inni, że to stek bzdur i oszukaństwo, ostatni wreszcie, że kanty kanciarzy są równie skuteczne, jak kule rewolwerowca – jeśli nie bardziej. Jeżeli chcesz zagrać czarownikiem, musisz



Rozdział 6

przede wszystkim wykupić przewagę *mistyczna przeszłość*: kanciarz oraz umiejętności *wykształcenie*: *okultyzm* oraz *kantowanie*. Jeżeli masz grać kanciarzem, poproś Seryfa, żeby pozwolił ci przeczytać rozdział szósty.

Kawalerzyści służą w armiach Stanów Zjednoczonych i Skonfederowanych jako zwiadowcy i tępiciele Indian, czasami robiąc dalekie wypady na ziemie wroga. Oficerowie potrzebują takich umiejętności, jak *dowodzenie* czy *zastraszanie*, oraz wysokiej *Charyzmy*, żeby utrzymać żołnierzy w ryzach, powinni też dobrze władać szablą i pistoletem. Szeregowi żołnierze muszą świetnie jeździć konno, mieć wysoki *Wigor*, by wytrzymać długie marsze, i pewną rękę dzierżącą strzelbę lub karabin.

Kaznodzieje, pastorki, wielebni, księża, rabini czy pasterze każdej innej trzódki często najskuteczniej bronią ludzi przed Pomstą. Potrzebują *mistycznej przeszłości*: *świętobliwy*, oraz wysokiej *Charyzmy*, by dobrze straszyć piekielnym ogniem,



Rozdział 8

i *Ducha*, który pomaga im czerpać moc z wyznawanej wiary. Kaznodzieja powinien być ponadto obeznany z *zawodnictwem*: *teologią*. Więcej informacji o świętobliwych mężach znajduje się w rozdziale ósmym.

Kowboje spędzają większość czasu pod gołym niebem, doglądając bydła będącego własnością krowiego magnata. Potrzebują umiejętności *strzelanie*: *karabiny* i *jeździectwo*, a sztuka używania *lassa* może przydać się im zarówno do pętania cieląt, jak i do polowania na potwory. Oczywiście *longhorny* bardzo rzadko urywają głowę człowiekowi, który je związał. Wysoki *Wigor* pomoże kowbojowi znieść długie tygodnie, które spędza na prerii.

INNE KSIĄŻKI

Firma Pinnacle zajmuje się Dziwnym Zachodem już od jakiegoś czasu, wydała więc kilka książek, do których możesz zajrzeć, kiedy już trochę pograsz i stwierdzisz, że ci się podoba. Oto spis najważniejszych (w nawiasie podaliśmy prawdopodobne polskie tłumaczenie tytułu):

Fire & Brimstone (*Placz i zgrzytanie zębów*): Podręcznik dla świętobliwych, z dziesiątkami nowych cudów i całkiem nowym rodzajem bożej interwencji.

Ghost Dancers (*Tancerze Ducha*): Dużo wiadomości o indiańskim ruchu religijnym i jego niezwykłych obrzędach oraz nowe zasady dotyczące duchów opiekuńczych.

Hucksters & Hexes (*Kanty i kanciarze*): Dziesiątki nowych kantów i zupełnie nowy rodzaj czarów – triki.

Law Dogs (*Stróże prawa*): Książka dla rewolwerowców, opisująca efektowne manewry z bronią, tony nowych gnatów i najsłynniejszych rewolwerowców Zachodu.

Smith & Robbards (*Smith & Robbards*): Podręcznik dla drużynowego szalonego naukowca, z wielką różnorodnością nowych urządzeń i rzeczy, które mogą się w nich popsuć.

Krowi Magnaci przebywają zazwyczaj na swych ranczach, doglądając setek sztuk bydła. Raz do roku muszą jednak sprzedać je na jakimś rynku, najczęściej na najbliższej stacji kolei czy w skupie. Jeśli grasz krowim magnatem, potrzebujesz nieco *znajomości terenu*, przez który pędzisz stada, oraz przewagi *dinero* lub *ruchomości*, żeby mieć te kilkaset longhornów – chyba że właśnie straciłeś je za przyczyną koniokradów lub jakiejś istoty – naturalnej lub nie.

Zawód **Łowcy Bizonów** zmienił się bardzo w ciągu ostatnich kilku lat. Siuksowie zagnali większość wielkich stad na swoje ziemie, co oznacza, że skóra i mięso, które kiedyś były tanie, bo łatwo było je zdobyć, sprzedaje się teraz całkiem nieźle, a także, że myśliwi muszą się bardzo starać, by zachować życie w czasie eskapad na tereny Indian. Parę razy zdarzyło się, że Siuksowie ostrzegali łowców, teraz jednak strzelają do nich od razu. Łowcy Bizonów muszą poruszać się cicho, nie mieć skrupułów i zawsze trzymać w pogotowiu sztucer Sharp's Big 50.

Łowcy Nagród ścigają bandytów dla wyznaczonej za nich nagrody. To niebezpieczna praca, więc taka postać powinna mieć przyzwoite umiejętności bojowe, jak *strzelanie* i *walka*, nie poradzi też sobie pewnie bez *tropienia* na przynajmniej dobrym poziomie. Uważaj jednak, Łowca staje się czasem zwierzyną, jeśli ta ostatnia zważa, że ktoś za nią lezie.

Choć **Odkrywcy** wiedzą, że prawdziwego pogranicza już nie ma, wiele terenów pozostało niezbadanych – i może słusznie. Ludzie, którzy chcą się na nie zapuścić potrzebują wysokiej *Wiedzy* i rozmaitych *znajomości terenu*, muszą też umieć obronić się setki mil od cywilizacji. Przewaga *wyczucie kierunku* to również niezły pomysł...

Panienki z Saloonów znają wszystkich – choć nie wszyscy przyznają się do takich znajomości. Czasem te zapracowane dziewczęta trzymają się jednego saloonu, często jednak jeżdżą od miasteczka do miasteczka, wyjeżdżając, gdy lokalna społeczność poczuje się nimi zmęczona. Choć panienki z saloonu mogą wyglądać niewinnie, kręcą się często po najgorszych, ogarniętych gorączką upiorytu „sezonowych miastach”, potrafią więc zadbać o siebie.

Jeśli twoja postać uprawia najstarszy zawód świata, potrzebuje wysokiej *Charyzmy* i *perswazji*, by wyciągać od ludzi ich sekrety. Przewaga *ładniutka* działa rzecz jasna na jej korzyść...

Piraci to prawdziwa plaga Labiryntu, płataniny zatopionych korytarzy powstałych po Wielkim Wstrząsie w '68. Ci odważni rabusie żerują zazwyczaj na uczciwych górnikach, trafiają się jednak w ich szeregach ludzie walczący za swój kraj z patrolami Unii lub Konfederacji albo ich największym wrogiem – meksykańską Armadą. *Fach*: żeglarstwo jest ich chlebem powszednim, który smarują tradycyjnym kordelasem.



Pismaki to dziennikarze, wierzący, że ujawnianie prawdy to cel ich życia. Są ciekawscy ponad wszelkie wyobrażenie i nie mogą uwierzyć, że prości ludzie nie widzą, co się dzieje pod samym ich nosem. Jediną gazetą gotową publikować ich dziwaczne historie jest *Tombstone Epitaph*. „Prawda” wymaga czasem dodatkowej ozdoby, by trafić do sceptycznych mas; pismak potrzebuje więc umiejętności zawo-
dowstwo: dziennikarstwo i bajanie, żeby ich opowieści dotarły do ludzi, oraz szerokiej siatki koneksji.

Każdy **Poszukiwacz** wie, że gdzieś tam czai się fortuna w złocie, srebrze i upiorycie – wystarczy ją znaleźć. Taki bohater musi przygotować się na wiele znoju, nim odnajdzie żyłę, która ustawi go na całe życie, i wcale nie musi płukać złota – niektórzy poszukiwacze szukają zupełnie fantastycznych skarbów. Poszukiwacz potrzebuje *fachu: górnictwa i wysokiej Siły i Wigoru, by przez długie godziny ryć ziemię w pogoni za upiorytem czy płukać złoto w potoku. Przydać się też może dobre strzelanie – sposób na potencjalnych wygryzaczy.*

Rewolwerowcy to straszliwi zabójcy i budzący podziw desperado. Bywają wśród nich przemądrzali dandysi z wymyślnymi spluwami wprost z Nowego Jorku oraz wyjęci spod prawa Teksasczycy, chcący uciec przed przeszłością. Niektórzy to szlachetni ludzie broniący słabszych, inni zaś pracują dla nieuczciwych baronów kolejowych, strasząc biedaków, którzy nie chcą sprzedać swej ziemi jak Pan Bóg przykazał. Niezależnie od wszystkiego, rewolwerowcy muszą mieć wysoką *Szybkość i Zręczność, żeby dobrze kropić ze swoich sześciostrzałowców.*

Sprzedawców Elikssirów nazywa się czasem „kanciarzami”, jest jednak spora różnica między tymi wygadanyymi domokrążcami, a ich miotającymi kanty imiennikami. Choć zwykli oszuści wciskają ludziom bezwartościowe eliksiry z barwionej wody i ekstrakty z ziół czy korzeni niewiadomego pochodzenia, twoja postać może być inna. Wierzy w istnienie „cudownego leku” i, że jeśli go odnajdzie, umrze bogata. Twój bohater potrzebuje wysokiej *perswazji i blefu, posiłkując się przewagą niezwykły głos i musi sam się obronić, bo frajerzy mogą*

PIEC PIĘKNIEJSZA

W świecie Dziwnego Zachodu Wojna Secesyjna ciągnie się od ponad szesnastu lat – od roku 1860 do obecnego 1877. Zarówno na Północy, jak i na Południu, brakuje mężczyzn. To dobra wiadomość dla kobiet, ponieważ teraz wielu z nich będzie wolno odgrywać role, o których wcześniej mogły tylko marzyć.

Kobiety w **Deadlands** mogą być szeryfami federalnymi lub okręgowymi, rewolwerowcami, hazardzistkami, indiańskimi uzdrowicielkami lub wojowniczkami, odkrywcami, politykami (na szczeblu lokalnym), mogą napadać na banki i robić wszystko, na co tylko przyjdzie im chęć.

się czasem połapać, a nikt nie lubi, jak się go robi w balona.

Szaleni Naukowcy to wynalazcy i inżynierowie, którzy za pomocą upiorytu tworzą maszyny parowe z piekła rodem. Ci często obłąkani osobnicy potrzebują wysokiej *Wiedzy i Sprytu* oraz umiejętności w jednej lub więcej specjalizacji naukowej, *majsterkowania i wynalazczości.* Niezbędna jest także *przewaga mistyczna przeszłość: szalony naukowiec.*



Rozdział 7

Poproś Szeryfa, żeby dał ci do poczytania rozdział siódmy, jeśli planujesz grać oszalałym majsterkowiczem.

Szeryf nie ma na Zachodzie lekko. Często jest jedyną osobą, która stoi między bezwzględną bandą, a porządnymi obywatelami, których przysięgał chronić. Co gorsza, jego władza kończy się na granicy okręgu, więc bandyci z łatwością wymykają się z jego sidła – o ile oczywiście szeryf i jego zastępcy nie ścigają kogoś naprawdę zawzięcie.

Postać będąca szeryfem potrzebuje wysokiej *Charyzmy i zastraszenia, by uspokoić sprawiających kłopoty kowbojów nim zaczną się strzelanina. Oczywiście, gdy już rozpęta się piekło, nie zaszkodzi wysokie strzelanie.*



Szeryf Federalny ściga najniebezpieczniejszych przestępców. Choć posiada władzę, która czasami pozwala mu zebrać posse, zazwyczaj musi radzić sobie sam. Potrzebuje więc wysokiego *tropienia* oraz dobrych umiejętności bojowych. Przewaga *koneksje* będzie również na miejscu.

Wojownicy Indiańscy zdobyli sobie na Zachodzie szacunek. Przeciągająca się Wojna Secesyjna spowodowała, że ani Unia, ani Konfederacja nie mają dość sił i ludzi, żeby podporządkować sobie nowo powstały Kraj Siuksów i Konfederację Kojota. Większość wojowników jest fanatycznie oddana swemu plemieniu i spędza cały czas, zaopatrując je w pożywienie lub patrolując granice.

Niektórzy samotni wojownicy opuszczają jednak rodzinne ziemie, by poznać styl życia białego człowieka, inni zaś wykorzystują swą wiedzę o świecie duchów, by odnajdywać i niszczyć zło przebudzone w dniu Pomsty. Wojownicy indiańscy potrzebują wysokiego *skradania* i *jaj*, oraz jakiegoś sposobu radzenia sobie w walce z potworami.

Woźnice powożą wozami, dylizansami i innymi zaprzęgniętymi w zwierzęta pojazdami. Pracują jako kurierzy, posłańcy i przewoźnicy, wożąc cenne ładunki i pasażerów przez wrogi kraj. Często muszą prześcignąć wrogich Indian, bandytów i bestie, w których istnienie nikt nie chce wierzyć; większość z nich wprawiona jest więc – jak łatwo zgadnąć – w powożeniu i potrafi obejść się ze spluwą.

Żółtodziób przyjeżdża na Zachód sprawdzić, czy wszystkie dziwne opowieści, które słyszał na Wschodzie, są prawdziwe. Jeśli twój bohater jest takim rozpieszczonym „kolesiem”, wyobraża sobie, że będzie podróżował po Zachodzie pierwszą klasą, i nie wie jeszcze, że musi znaleźć własny sposób radzenia sobie z problemami – większość jemu podobnych robi to, zagadując „kmiotków”.

Kiedy już po głowie włóczy ci się pomysł na bohatera rodem z Dziwnego Zachodu, pora przełożyć go na twarde konkrety liczb. Pierwsza rzecz, którą chcemy ustalić, to jego podstawowe cechy fizyczne i umysłowe.

W **Deadlands** potencjał fizyczny i intelektualny bohatera określany jest przez cechy. Każdy ma ich dziesięć – pięć odpowiada za ciało, a pięć za zawartość makówki. Wszystkie opisane są na skali od 4 do 12, z przeciętną 6.

OPIS CECH

Rodzaj kostki	Opis
4	Żalosa
6	Przeciętna
8	Dobra
10	Zdumiewająca
12	Niewiarygodna

WIĘCEJ NIŻ
CZKOWIEK

Czasem zdarzy ci się wpaść na osoby lub stwory, które mają nadludzkie możliwości, a jeśli twoja postać jest kanciarzem lub szamanem, sama może mieć czasem „nadnaturalne” cechy. Po osiągnięciu w k12, wartość cechy podnosi się po 2 – po k12 następuje k12+2, potem idzie k12+4 i tak dalej, aż do istot zdolnych przyprawić o koszmary twoje najgorsze koszmary.

CECHY FIZYCZNE

Na początek pogadajmy o cechach fizycznych postaci. Opisałiśmy je tu krótko, dodając związane z nimi umiejętności, żebyś lepiej zrozumiał, czym się różnią.

SIŁA

O *Sile* decydują mięśnie i sposób ich użytkowania. Kiedy trzeba coś podnieść albo gdzieś wypchnąć, *Siła* jest najlepszym przyjacielem bohatera. Nie wiąże się z żadnymi określonymi umiejętnościami, ale Szeryf może zarządzić jej test z dowolną zdolnością przy różnych okazjach –

jeśli, na przykład, dwie osoby wrywają sobie pistolet, powinny zrobić test *walki na pięści* przy użyciu *Siły*.

Siły używa się również, żeby określić obrażenia, kiedy bohater walnie kogoś masywnym kułakiem – więcej na ten temat dowiesz się z rozdziału czwartego.

SPRAWNOŚĆ

Bez wysokiej *Sprawności* twój bohater będzie potykał się o własne nogi, składa się na nią bowiem zwinność i podobne cechy fizyczne. Znaczy to, że *Sprawność* naprawdę przydaje się do schodzenia z drogi rzeczom, które chcą zrobić twojej postaci krzywdę.

Ze *Sprawnością* łączy się *wspinaczka*, *jeździectwo* i *uniki*. Aha, i jeszcze *walka*. Jesteśmy pewni, że z tą ostatnią Szeryf do brze cię zapozna.

SZYBKOŚĆ

Poznaj brutalną prawdę: na Zachodzie są dwa rodzaje ludzi: szybcy lub martwi, choć w **Deadlands** ci ostatni nie zawsze udają się na wieczny spoczynek...

Cecha *Szybkość* określa refleks i prędkość ruchów bohatera. Nie używa się jej często w połączeniu z umiejętnościami, za wyjątkiem *dobywania*. Jest jednak ona bardzo ważna; to *Szybkość* rzuca się na początku każdej rundy walki, żeby określić, ile akcji będzie mogła wykonać postać. Więcej na ten temat opowiemy ci w rozdziale czwartym.

WIGOR

Wigor, wskaźnik wytrzymałości, kondycji i ogólnej odporności bohatera jest kolejną cechą, która nie ma przypisanych umiejętności. Szeryf może jednak użyć go ilekroć sukces określonego testu zależy od wytrzymałości postaci. Jeśli, dajmy na to, bohater długo wspina się po stromym urwisku, powinien wykonać test *Wigoru* i *wspinaczki*, a żmudna jazda po pomoc dla rannego towarzysza wymagać może rzutu na *Wigor* i *jeździectwo*.

ZREĆZNOŚĆ

Zręczność odpowiada za koordynację ręka-oko i precyzję palców. Nie obejdzie się bez niej żaden rewolwerowiec – znakomicie nadaje się do robienia dziur w żywych i „martwych” przeciwnikach.

Ze Zręcznością łączą się takie umiejętności, jak *rzucanie*, *kieszonkowstwo* i, jasna sprawa, *strzelanie*.

CECHY UMYSKOWE

Teraz, kiedy wiesz już, co potrafi ciało twojego bohatera, zastanówmy się, co ma on pod kapeluszem. Podobnie jak w przypadku cech fizycznych, opisaliśmy poniżej również garść związanych z umysłem umiejętności.

CHARYZMA

Charyzma postaci określa jej wygląd, wpływ na ludzi i to, jak reagują na nią inni. Wysoka Charyzma potrzebna jest, gdy bohater chce zadziwić tłum, zastraszyć wroga czy ujeździć dzikiego ogiera.

Charyzma łączy się z *dowodzeniem*, *zastraszaniem* czy *bajaniem*.

DUCH

W świecie Dziwnego Zachodu nadprzyrodzone miesza się ze zwykłym, a Duch bohatera mówi, jak bardzo wrażliwy jest na to pierwsze, określając jego psychikę i uduchowanie.

Z Duchem łączy się niewiele umiejętności, są one jednak ważne – jak *wiara* czy *jaja*.

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Jeśli chcesz utrzymać tylek swojego bohatera z dala od smętarza, lepiej, żeby był gotów na wszystko, warto więc wyposażyć go w wysoką *Spostrzegawczość*, która odpowiada za percepcję i ogólną gotowość.

Spostrzegawczość łączy się z takimi umiejętnościami, jak *szukanie*, *przenikliwość* i najlepszy przyjaciel myśliwego *tropienie*.

SPRYT

Hazardziści i ludzie ich pokroju muszą myśleć naprawdę szybko, kiedy pali im się grunt pod nogami. Wysoki *Spyt* to ważna sprawa, odpowiada bowiem za dowcip i dedukcję, pozwala też wymyślać rzeczy i łączyć ze sobą wskazówki.

Do najważniejszych przypisanych do *Spytu* umiejętności należy *przetrwanie*, *cwaniactwo* i nieodzowne dla szalonych naukowców *majsterkowanie*.

WIEDZA

Choć po Wielkich Równinach nie płacze się wielu wykształconych kowbojów, ci nieliczni mają jednak wysoką *Wiedzę*. Jeśli twój bohater naczytał się książek lub jest bardzo doświadczony, powinien postawić na tę cechę.



Na Wiedzy opiera się nie tylko wykształcenie i zawodowstwo, ale i znajomość języków czy nadzwyczaj przydatna medycyna.

SZCZĘŚLIWE

ROZDANIE

Żeby określić cechy swojej postaci, musisz wyposażyć się w zwyczajną, talię do pokera, złożoną z 54 kart. Potasuj ją, pociągnij 12 kart i odrzuć dowolne dwie, z wyjątkiem dwójek i jokerów – jesteś na nie skazany.

Dziesięć pozostałych kart rozdziel teraz między dziesięć cech twojego bohatera. Każda karta określa rodzaj kostki, której będziesz używał w czasie testów.

Poziomy cech: Cechy to w zasadzie rodzaje kostek, mają jednak również poziomy, określające, iloma kostkami będziesz rzucał, gdy Szeryf każe ci przetestować samą cechę.

Karty określają wartość współczynników, jak pokazano w tabelce poniżej.

Wartość jokerów: Kiedy tylko pociągniesz jokera, pociągnij następną kartę i użyj jej koloru do określenia poziomu cechy.

CECHY

Karta	Cecha
2	k4
3-8	k6
9-Walet	k8
Dama-Król	k10
As	k12

Kolor	Poziom
Trefl	1
Karo	2
Kier	3
Pik	4

Powiedzmy, że wyciągnąłeś dziewiątkę pik. Sprawdzasz w tabeli i stwierdzasz, że cecha, na którą ją przeznaczysz, będzie miała wartość k8. Ponieważ to pik, jej poziom wynosi 4. Kiedy testujesz samą cechę, rzucasz 4k8. Czy może być coś prostszego?

BOHATER

37

JOKERY

Kiedy tworzysz postać, każdy joker oznacza k12 oraz to, że masz jakąś „tajemniczą przeszłość”. Kiedy pociągniesz jokera, powiedz o tym Szeryfowi, a ten, kiedy stworzycie już bohatera, wyposaży go w jakąś tajemną właściwość lub z dawna zapomniane przekleństwo, które zapewni ci ubaw po pachy.

Tak więc, jeśli pociągniesz jokera, musisz go użyć. Tak czy inaczej, dostaniesz tajemniczą przeszłość, możesz więc z powodzeniem się z tego cieszyć. Poza tym niezależnie od tego, na jaką cechę go przeznaczyłeś, nie mogłeś osiągnąć lepszego wyniku.



Strona 35

CECHY

DRUGORZĘDNE

Teraz, kiedy określiłeś już główne atrybuty swojego bohatera, możemy ustalić kilka innych współczynników.

HART

Gdy twój bohater po raz kolejny spotyka monstra z Dziwnego Zachodu, może się niektórymi znudzić. Postać, która ma Hart, znosi potworne sceny i wydarzenia lepiej niż ktoś, kto go nie ma.

Twój hombre nie zaczyna z żadnymi punktami Hartu, Szeryf może jednak nagradzać cię nimi za pokonywanie szczególnie parszywych potworów i łotrów. Na razie jednak napisz w stosownej rubryce stare, dobre 0. Kiedy zdobędziesz Hart, dodawaj każdy jego punkt do testów *jaj*.



Strona 22

TEMPO

Ponieważ Tempo postaci określa, ile może przebiec w czasie rundy walki, dowiesz się o nim wszystkiego z rozdziału czwartego. Na razie zapisz tu wartość kostki *Sprawności* postaci – bohater ze *Sprawnością* k10 będzie mieć Tempo 10. Ta liczba może zostać zmieniona przez zawady i przewagi, które kupisz – nie zapomnij jej wtedy zmienić.

ROZMIAR

Rozmiar postaci określa jej wielkość. Jeśli nie masz specjalnych modyfikacji wynikłych z zawad i przewag, rozmiar twojego bohatera wynosi 6. Kiedy postać otrzymuje obrażenia, każda wielokrotność Rozmiaru oznacza ranę. Więcej dowiesz się zwyczajowo z rozdziału czwartego.

DECH+

Dech określa ilość szoku, zmęczenia i traumy, którą bohater może znieść, zanim padnie na pysk.

Określa się go, dodając kostki *Ducha* i *Wigoru* postaci. Jeśli hombra ma *Wigor* na k8 i *Ducha* na k10, jego Dech to $8+10=18$.

Utrata tchu: Kiedy Dech postaci spada do zera lub niżej, kowboj wypada z gry. Szeryf może mu wprawdzie pozwolić czołgać się lub robić coś bardzo prostego – wszystko zależy od okoliczności – zasadniczo jednak nieszczęsny pastuch może wykrwawić się na śmierć i cichutko wzywać mamusię.

TRZY: UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności to wszystkie zdolności, talenty i rzemiosła, których bohater nauczył się w ciągu całego życia. Większość ludzi ma je na poziomie od 1 do 5, jak pokazano w Tabeli Poziomów Umiejętności, poniżej.

POZIOM UMIEJĘTNOŚCI

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

PUNKTY UMIEJĘTNOŚCI

Na liczbę punktów, które wydać możesz na umiejętności, składa się suma rodzajów kostek *Wiedzy*, *Sprytu* i *Spostrzegawczości* bohatera, jeśli więc masz k8 *Wiedzy*, k6 *Sprytu* i k12 *Spostrzegawczości*, pomiędzy umiejętności rozdzielasz $(8+6+12=)$ 26 punktów.

Gdy stworzysz postać, każdy poziom umiejętności kosztuje cię jeden punkt, więc umiejętność na 1 kosztuje jeden, a na 4 – cztery. Nie możesz zacząć gry z umiejętnością wyższą niż 5, choć możesz ją potem podnieść, jeśli naprawdę się nad tym napracujesz.

Umiejętności podstawowe: Każdy bohater rozpoczyna grę, mając kilka bazowych umiejętności. Dostajesz je za darmo i nie zabierają ci żadnych punktów.

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

Wszyscy bohaterowie zaczynają ze *wspinnaczką* na 1, *szukaniem* na 1 i *znajomością terenu: rodzinny okręg* na 2.

UMIEJĘTNOŚCI

Na kilku następnych stronach znajdziesz listę standardowych umiejętności, dostępnych w grze *Deadlands*, wraz z cechą, z którą zazwyczaj się je stosuje.

Specjalności: Poniżej niektórych umiejętności wypisano kursywą „specjalności” – kiedy już jakieś się pojawiają, trzeba wybrać jedną. *Strzelaniu*, dajmy na to, musi towarzyszyć specjalność *rewolwery*, *karabiny* lub *strzelby*.

Jeśli bohater chce nauczyć się kolejnej specjalności, płaci jedyne 3 Punkty Nagrody, niezależnie od tego, jak wysoka jest ta umiejętność.

Tę samą zasadę stosuje się zarówno podczas tworzenia postaci, jak i kiedy gra już się rozpocznie – ktoś, kto ma *strzelanie: rewolwery* na poziomie 5, dostanie *strzelanie: strzelby* na 5 za jedyne 3 punkty.

Nowe umiejętności: Jeśli żadna ze standardowych umiejętności i specjalności ci nie pasuje, możesz do woli wymyślać nowe – my robimy to samo w dodatkach. Na karcie postaci (str. 206) zostało trochę miejsca, gdzie możesz je dopisać.

ARTYLERIA

Działa, karabiny Gatlinga, rakiety

Przypisana cecha: Spostrzegawczość

Jeśli chcesz zrobić w poczwarze dziurę słuszniejszych rozmiarów, powinieneś wyszkowić cięższą artylerię. Z działa i rakiety przywalisz najmocniej, z karabinu Gatlinga położysz całą hordę skurczybyków.

Umieszczenie takiej maszynerii w strategicznym miejscu i właściwe przycelowanie zależy od *Spostrzegawczości*. Z karabinu Gatlinga można kropić też za pomocą umiejętności *strzelanie ze specjalnością automaty*.

BAJANIE

Przypisana cecha: Charyzma

Bajanie to zdolność przyciągania uwagi słuchaczy, gdy snuje się ekscytująca opowieść. Ta rzadka, lecz cenna umiejętność przydaje się częściej niż myślisz – kapłan używa jej, gdy co niedziela prawi o piekle, a polityk, by ponownie wygrać wybory.

Jeśli nie umie się opowiedzieć o wyczynach swej posse, nigdy nie dołączy ona do legend Dziwnego Zachodu. Jeśli bardzo chcesz, możesz sprawdzić, czemu dobra gawęda o swoich przygodach jest aż tak ważna – o ile Sze-ryf uważa, że dorosłeś, by poznać paskudną prawdę.



Strona 23

BLEF

Przypisana cecha: Spryt

Kiedy grasz w pokera, dobry blef może zapewnić ci tysiąc dolców, nawet jeśli masz tylko parę dwójek. Wciskanie kitu, opowiadanie bajeczek i sprawienie, że ktoś obejrzy się za siebie, dając ci pewny strzał, to wszystko część gry.

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

CHARAKTERYZACJA

Przypisana cecha: Wiedza

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

Kiedy ucharakteryzowaną postać widzi ktoś, kto może się połapać, wykonuje się przeciwstawny test *charakteryzacji* i *przenikliwości* obserwatora. Sukces po stronie przeciwnika może sprawić, że nabierze podejrzeń, ale tylko, jeśli będzie miał choć jedno przebicie, przejrzy przebranie.

CWANIACTWO

Przypisana cecha: Spryt

Cwaniak zna prawa ulicy i potrafi wydobyc informacje nawet od najgorszych żuli miast i miasteczek.

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

DOBYWANIE

Nóż, rewolwer, strzelba, karabin, szabla i inne

Przypisana cecha: Szybkość

Kiedy jeden Peacemaker nie załatwi sprawy, trzeba sięgnąć po kolejny. I lepiej, jeśli robi się to szybko.

Dobycie nowej broni zajmuje zazwyczaj akcję, jeśli jednak masz tę umiejętność, możesz wyjąć gnata i palnąć z niego na tej samej karcie. Poziom Trudności jest zazwyczaj Normalny (5). Jeśli ci się to nie uda, i tak wyciągniesz broń, nie zdołasz z niej jednak wypalić. Gdy będziesz miał niefart, upuścisz ją. Niefart i zawada *pechowiec* oznacza, że odstrzelisz sobie lub obetniesz ulubioną część ciała.

DOWODZENIE

Przypisana cecha: Charyzma

W armii kariera zależy najczęściej od tego, czy oficer potrafi zmusić swoich ludzi, żeby robili, co do nich należy. Stróże prawa również używają tej umiejętności, żeby uciszyć tłum i poprowadzić swoją posse na terytorium wroga.

Poza kontrolowaniem lokajów *dowodzenia* można użyć na dwa ważne sposoby.

Rzut na *dowodzenie* może zabezpieczać przed zaskoczeniem. Ile razy przyjacielowi nie uda się test zaskoczenia (szczegóły w rozdziale czwartym), możesz spróbować przetestować tę umiejętność, co uważane jest za akcję postaci. Każdy sukces i przebicie pozwalają dowódcy objąć działaniem jedną osobę, która w tej turze działa normalnie (co znaczy, że dostaje karty, ale musi odrzucić te, które już wywołano).

Możesz również używać *dowodzenia*, by podczas walki wymieniać karty akcji (oznaczające kolejność działania) pomiędzy sojusznikami. Wymaga to Normalnego (5) testu *dowodzenia*, który, za każdy sukces i przebicie, umożliwia dwóm graczom (włączając w to dowódcę) wymienić się jedną Kartą Akcji, którą mają w ręce. Jedyny haczyk w tym, że gracze muszą zgodzić się na wymianę.

Jednooki Hank Ketchum pomaga Ronanowi Lynchowi w poszukiwaniu zaginionych kowbojów. Kiedy są już na tropie, napada ich banda desperado. Hank używa *dowodzenia*, żeby wymienić swoje wysokie akcje na niskie karty Ronana, który ma trochę dynamitu,

wrzeszczy więc do kumpla, żeby rzucił kilka lasek, i rzuca 13 za dowodzenie. Jeden sukces i jedno przebicie pozwala mu wymienić z Ronanem dwie karty – ten nie ma nic przeciwko i źli koleś wylatują w powietrze.

FACH

Kowalstwo, ciesielka, żeglarstwo, górnictwo, telegrafia, grabarstwo i inne

Przypisana cecha: Wiedza

Zycie rewolwerowca, kanciarza czy pisarza może być naprawdę niesamowite, ktoś jednak musi pracować. Ciężką robotę odwalają zazwyczaj ludzie o określonych umiejętnościach praktycznych, którym za to płacą.

Fach to umiejętność podobnie szeroka, jak *zawodowstwo*, na którą składają się rozmaite zajęcia praktyczne, jak kowalstwo czy grabarstwo. Zazwyczaj testuje się ją z *Wiedzą*, czasami jednak może wymagać użycia innych cech, na przykład, gdy żeglarz próbuje sterować wśród korytarzy Labiryntu, rzuca na *Zręczność/fach: żeglarstwo* w celu uniknięcia katastrofy. Podobnie jak w *zawodowstwie*, specjalności *fachu* nigdy nie są ze sobą związane.

HAZARD

Przypisana cecha: Spryt

Większość mieszkańców Dziwnego Zachodu potrafi wyjść na swoje w pokerze i innych grach hazardowych, ale tylko zawodowi gracze, wędrujący po wyrastających na żyłach upiorytu miasteczkach, zmieniają parę dolców w fortunę.

Zasady *Deadlands* przewidują dwa sposoby symulowania rozgrywki – pierwszy służy do pojedynczych rozdań, drugi do całych godzin gry.

W pierwszym przypadku gracze najpierw ustalają stawkę, a potem każdy z nich robi Zwykły (5) test *hazardu*. Każdy sukces i przebicie pozwala graczowi pociągnąć kartę z talii. Kiedy wszyscy mają już karty, każdy pokazuje najwyższą, jaką wyciągnął. Posiadacz najniższej karty przegrywa stawkę, a najwyższej zgarnia ją ze stołu. Czerwony joker ma największą wartość, a czarny najmniejszą.

By określić wynik nocnej gry w pokera, użyj drugiej metody, w której gracze wybierają najpierw przeciętną wysokość stawki – w poważnej grze zwykle jeden do

pięciu dolców – a potem robią test *hazardu*. Posiadacz najniższego wyniku płaci graczowi, który wyrzucił największą różnicę razy wysokość stawki, następny od końca płaci drugiemu i tak dalej. Jeśli w środku jest ktoś nieparzysty, wychodzi na swoje.

Przykładowo, Velvet Van Helter, kanciarz i kanciarz z Nowego Orleanu, Jednooki Hank Ketchum i Ronan Lynch grają przez godzinę po pięć dolarów. Velvet wyrzucił w teście *hazardu* 15, Jednooki ma 10, a Ronan tylko 2. Ten ostatni płaci Velvetowi ((15-2=) 13 x 5\$=) 65 baksów. Ketchum wyszedł na swoje.

JAJA

Przypisana cecha: Duch

Na Dziwnym Zachodzie dzieje się mnóstwo dziwacznych rzeczy. Jeśli twój bohater natknie się na wygłodniałego potwora czy wyjątkowo makabryczną scenę, trzeba sprawdzić, czy ma *jaja*. Trudno naszpikować atakującą bestię ołowiem, kiedy akurat moczy się spodnie czy zwraca obiad.



Strona 20

Zawalenie testu jaj może mieć poważne skutki, którymi na razie nie musisz zawracać sobie głowy. To Szeryf powinien wiedzieć, jak przerazić twoją nieszczęsną postać.

JEZDZIECTWO

Przypisana cecha: Sprawność

Szanujący się kowboj nigdy się nie przyzna, że nie umie jeździć konno. To na Zachodzie podstawa. Mądrała ze Wschodu, który nie odróżnia tyłka szkapy od jej pyska, często zostaje sam, łykając kurz po oddalających się kamratach. Jakość zwierzęcia może mieć wpływ na rzut – więcej informacji o koniach znajdziesz na stronie 74.

JEZYKI

Apaczów, francuski, celtycki, niemiecki, łacina, język znaków (indiański), Siuksów, kiszpański i inne

Przypisana cecha: Wiedza

Znajomość obcego języka może decydować na Dziwnym Zachodzie o życiu i śmierci. Jeśli wchodzi się do starej, hiszpańskiej kopalni zwanej „*Casa del Diablo*”, lepiej wiedzieć, że to znaczy „Dom Diabła”.

BOHATER

41

Zakładamy, że każda postać płynnie mówi, czyta i pisze w swoim ojczystym języku, jaki by on nie był.

Bohater znający obcy język na 1 potrafi, choć nie bez trudu, porozumieć się za pomocą prostych zwrotów. Na poziomie 2 i wyżej postać czyta i pisze w danym języku, ma również bogatsze słownictwo.

Bardzo przydatną specjalnością jest indiański „język znaków”, niemal wszystkie plemiona porozumiewają się bowiem za jego pomocą. Odkrywczy i zwiadowcy pracujący dla armii koniecznie muszą go znać!

KANTOWANIE

Przypisana cecha: Specjalne



Rozdział 6

Jeśli chcesz grać kanciarzem, ta umiejętność naprawdę ci się przyda. Nie możemy powiedzieć ci tu zbyt dużo, *hombre*. Załatw zezwolenie Szeryfa i zajrzyj do rozdziału szóstego w Ziemi Niczyjej. Dowiesz się więcej.

KIESZONKOSTWO

Przypisana cecha: Zręczność

Wspominając o bandytach z Zachodu, ma się zwykle na myśli napadających na banki desperado. Jednak o wiele częściej zdarzają się tam łotrzyki o lepkich paluszkach, uprawiający swój zawód za pomocą tej właśnie umiejętności.

Jeśli złodziej chce oszyć kieszeń, portfel czy kaburę, musi rzucić za *kieszonkostwo* przeciwko *Spostrzegawczości* celu. Szeryf może modyfikować obydwa rzuty, zależnie od wielkości kradzionego przedmiotu, sytuacji i tego, czy kieszonkowiec odwrócił najpierw uwagę ofiary.

KOMBINOWANIE

Przypisana cecha: Spryt

Kombinowanie to zdolność szybkiego znajdowania przydatnych przedmiotów. Czasem dostaje się wprawdzie mniej, niż się chciało, ale dobry kombinator zorganizuje zawsze coś, co właśnie jest mu potrzebne.



Trudność znalezienia określonego przedmiotu zależy od jego natury i czasu szukania.

☑

Przypisana cecha: Zręczność

Wystrzel, Winnetou, może nas usłyszą...

Wypuszczanie strzał to nie to samo, co walenie z gnata. Ta umiejętność przyda się zwłaszcza indiańskim wojownikom.

MAJSTERKOWANIE

Przypisana cecha: Spryt

Parochód to świetna rzecz, żeby przejechać przez pustynię Mojave, ale gdy się zepsuje, lepiej umieć go naprawić.

Majsterkowanie to zdolność naprawiania wszelkich gadżetów, dinksów i innego ustrojstwa, jakie szaleni naukowcy używają, by budować i reperować piekielne maszyny, które właśnie stworzyli. Choć ogólna idea gadżetu i jego projekt stanowią domenę wynalazczości, bez

majsterkowania pozostanie on po wiek wieków na papierze.

Zauważ, że cała masa normalnych ludzi też potrafi majsterkować. Nie musisz być szalony, by grzebać się w steampunkowych gadżetach, ale to na pewno pomaga.

MEDYCINA

Ogólna, chirurgia, weterynaria

Przypisana cecha: Wiedza

Dobry łapiduch wie, kiedy odciąć ci nogę, a kiedy zostawić ją w spokoju.

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

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

Chirurg potrafi zatamować krwotok wewnętrzny, przeprowadzić operację i usunąć nawet najgłębiej siedzącą kulę. To nie jest miła praca, ale ktoś musi to robić.

Weterynarz zajmuje się ranami i chorobami zwierząt i jeśli nie ma wyjścia, może zająć się też człowiekiem, jakby miał specjalność ogólną. To pokrewna umiejętność, musi więc odjąć -4 do rzutu. Normalny łapiduch może zajmować się zwierzętami, jest ich jednak tyle rodzajów, że odejmuje od kostek 6.

To i owo o leczeniu znajdziesz w rozdziale czwartym.

NAUKA

Biologia, chemia, inżynieria, fizyka i inne

Przypisana cecha: Wiedza

Odkrycie upiorytu na zawsze zmieniło oblicze świata. Naukowcy mogą teraz konstruować zadziwiające urządzenia napędzane parą, o których do tej pory mogli jedynie marzyć, i nawet ci, którzy nie używają dziwnego, nowego minerału, korzystają na badaniach nad jego naturą i wynalazkach, jakimi te owocują.

Nauka to znajomość fachowej literatury, wiedza o zastosowaniach każdej

gałęzi nauki poza szaloną – ta ma własną umiejętność.

Jeśli twój bohater jest szalonym naukowcem, powinieneś wziąć co najmniej pięć poziomów w przynajmniej jednej naukowej specjalności.

Większość specjalności nauki nie jest ze sobą związana i Szeryf sam decyduje, które z nich można uznać za pokrewne.

OBŚMIEWANIE

Przypisana cecha: Spryt

Oto szlachetna sztuka robienia sobie jaj z mieszkańców Dziwnego Zachodu, których palce aż świerzbią do naciskania spustów. Tu trzeba wiedzieć kiedy i jak bardzo można się z kogoś nabijać.

Rzut na *obśmiewanie* jest przeciwstawny do *obśmiewania* przeciwnika, lub, jeśli ten nie potrafi stroić sobie żartów, przeciwko jego *Sprytowi*. Ktoś, kto ma poczucie humoru, może znieść twoje dowcipy lepiej niż ktoś, kto go nie ma. O tym, jak przeprowadzać próby woli, napisaliśmy w rozdziale czwartym.

PERSWAZJA

Przypisana cecha: Charyzma

Przekonujący sprzedawcy eliksirów, miłutkie dziewczynki z saloonu i wścibskie pismaki często opierają się na swojej umiejętności *perswazji*. Przekonanie kogoś, żeby udzielił pomocy lub informacji

BOHATER

43

w krytycznej chwili, może decydować o życiu i śmierci, z równym powodzeniem jak kilka gramów ołowiu.

Perswazja to rzut przeciwstawny przeciwko *przenikliwości* ofiary.

PŁYWANIE

Przypisana cecha: Sprawność

Niewielu ludzi pogranicza potrafi pływać – większość tonie jak kamień próbując wziąć doroczną kąpiel.

Wizyta nad najbliższym jeziorem lub w rozdziale czwartym powie ci to i owo o tej rozrywce. Bohater pływa w Tempie równym jego pływaniu, lecz nie szybciej niż 5.

POWOŻENIE

Przypisana cecha: Sprawność

Ta umiejętność pozwala ci jeździć bryczką, dyliżansem czy wozem drabiniastym oraz kontrolować ciągnące go zwierzaki.

Podstawowa prędkość wozu jest równa szybkości zwierzęcia minus obciążenie – szczegółowe informacje o koniach znajdziesz w pobliżu listy kłopotów, a o obciążeniu w rozdziale czwartym.



PRZENIKLIWOŚĆ

Przypisana cecha: Spostrzegawczość

Każdy szanujący się hazardzista potrafi powiedzieć, kiedy jego przeciwnik łże jak najęty. *Przeniknięcie* kogoś nie powie ci wprawdzie o nim wszystkiego, ale da znać, kiedy ten zaczyna ściemniać.

Przenikliwość odsłania czyjś charakter, obnaża przebrania i wykrywa kłamstwa. Bohater biegły w tej sztuce radzi sobie też niezle z odpieraniem stosowanych na nim prób *blefu* czy *perswazji*.

PRZETRWANIE

Pustynia, góry i inne

Przypisana cecha: Spryt

Człowiek pogranicza potrafi przetrwać we wrogim środowisku, mając minimalne ilości jedzenia i narzędzi. Być może zjada w tym czasie tykowane piaski preriowe, ale przynajmniej nie zdechnie z głodu.

Udany test *przetrwania* pozwala zdobyć dzienną porcję pożywienia dla jednej osoby, a każde przebicie zapewnia niezbędne minimum kolejnemu człowiekowi. Trudność rzutu zależy od środowiska – w rejonach pełnych wody i dzikich zwierząt jest *Banalna (3)*, a przetrwanie na pustyni Mojave jest zupełnie *Niesamowite (11)*. W normalnych warunkach można przeprowadzić tylko jeden test *przetrwania* dziennie.

RYTUAŁY



Rozdział 9

Przypisana cecha: Specjalne

Jeśli indiański szaman chce gadać z duchami powinien mieć tę umiejętność – inaczej nie będą go słuchały. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale dziewiątym.

RZUCANIE

Wyważone, niewyważone

Przypisana cecha: Zręczność

Jeśli kowboj zaczyna rzucać w ludzi rozmaitym badziewiem, pewnie wygrał już walkę, ale chce się jeszcze zabawić.

Wyważone są przedmioty przeznaczone do rzucania, jak noże i toporki. Niewyważone są kamienie, dynamit i niektóre czary.

SKRADANIE

Przypisana cecha: Sprawność

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

Jeśli twój bohater chce się *skradać*, robi test przeciwny do *szukania* wszystkich, którzy mogą go zobaczyć. Szeryf powinien dodawać modyfikatory wynikające z sytuacji – w końcu o wiele łatwiej prześlizgnąć się w świetle księżyca niż skryć się przed mordercą i bandytą, który wypatruje cię w samo południe.

STEROWANIE

Lodzie parowe, ornitoptery, parochody i inne

Przypisana cecha: Sprawność

Dziwny Zachód wzbogacił się ostatnio o niejednego dziwny gadżet, a mianowicie o powozy bezkonne i latające cudeńka na parę, które wymagają całkiem nowego zestawu umiejętności.

Ta umiejętność przyda się bohaterowi, kiedy zasiądzie on za sterami parochodu, ornitoptera lub łodzi parowej. Jeżeli zamierza pozostać przy koniach – lepsze będzie raczej *powożenie*.

STRZELANIE

Automaty, miotacze ognia, rewolwery, karabiny, strzelby

Przypisana cecha: Zręczność

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

Strzelanie to zdolność prowadzenia szybkiego i celnego ognia w sytuacji stresu – na przykład gdy ktoś strzela do ciebie.

Specjalność *automaty* pozwala kropić z takich maszyn, jak karabin Gatlinga, natomiast dziwaczne gadżety (jak miotacz ognia) mają własne specjalności.

SZTUCZKI

Przypisana cecha: Zręczność

Na Dziwnym Zachodzie oszukiwanie w kartach może skończyć się podziurawieniem – oczywiście jeśli jesteś na tyle głupi, by dać się złapać. Jeśli zamierzasz bawić się w ten sposób, powinieneś być w tym naprawdę dobry albo o wiele szybszy niż ludzie, z którymi grasz.

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

Sztuczek używać można wymiennie z *dobywaniem* w przypadku Derringerów, małych noży i każdej broni mniejszej niż pistolet. Traktuj to jak umiejętności związane.

SZTUKA

Malowanie, rzeźbienie, rysowanie

Rysownik pracujący dla armii, pism grozowych lub *Tombstone Epitaph* otoczony jest na Dziwnym Zachodzie swoistym szacunkiem. Z kolei prawdziwego „artychy” w najlepszym razie nie traktuje się poważnie, mieszkańcy pogranicza są bowiem zbyt praktyczni, by docenić jego twórcze poszukiwania.

Artysta musi wykonać test tej Umiejętności, kiedy tylko robi dzieło sztuki. Rzut stanowi o jakości dzieła, która nie może się zmienić, o ile sam obiekt nie ulegnie późniejszej modyfikacji. O jego „wartości” decyduje Szeryf, opierając się o materiał, z którego zostało wykonane i zdolności twórcy.

Tombstone Epitaph płaci zazwyczaj 10 \$ za ilustrację „niezwykłego” przypadku. Gazety bardziej ceną zdjęcia, „nowoczesna” fotografia nie jest jednak uważana za sztukę i odpowiada za nią stosowna specjalność zawodowstwa.

SZUKANIE

Przypisana cecha: Spozstrzegawczość

Byle głąb potrafi znaleźć strzałę, która sterczy mu z tyłka, ale tylko naprawdę bystry chłop znajdzie przysłowiową igłę w stogu siana.

Ta umiejętność przydaje się zawsze, gdy postać szuka określonej rzeczy, wskazówki czy dowodu. *Szukania* używa się też, by dostrzec ukryty ruch i podkradających się wrogów. To ostatnie wymaga rzutu przeciwnego do *skradania* przeciwnika.



SZYBKIE ŁADOWANIE

Rewolwery, karabiny, strzelby

Przypisana cecha: Zręczność

Dzięki *szybkemu ładowaniu* gnaty profesjonalnych rewolwerowców niemal ciągle plują ołowiem.

Łaładowanie jednego pocisku do rewolweru, strzelby czy karabinu zajmuje zazwyczaj całą akcję. Udany test *szybkiego ładowania* pozwala wpakować do magazynka do trzech kul na jednej karcie akcji – o ile w bębenuk twojej spluwy jest jeszcze dość miejsca.

Jeśli rewolwer ma cartridge (wymienny bębenek naładowany zawczasu), Zwykły (5) test *szybkiego ładowania* pozwala umieścić go na miejscu w ciągu jednej akcji – normalnie zajmuje to dwie karty. Rewolwerowcy, którzy naprawdę lubią pozostawać przy życiu, noszą zazwyczaj kilka bębenków gotowych do załadowania.

Jeśli nie zdasz testu *szybkiego ładowania*, i tak wkładasz w magazynek jeden nabój, jeżeli jednak zawalisz, wkładając cartridge, w ogóle ci się nie udaje. Spróbuj raz jeszcze.



TRESURA

Ujeżdżanie koni, tresura psów

Przypisana cecha: Charyzma

Na Dziwnym Zachodzie życie często zależy od dobrego, posłusznego konia. Podobnie na Północy, stadko idących w zaprzęgu psów może pomóc odkrywcy uniknąć gniewu jakichś paskudnych monstrów. W obu przypadkach tej właśnie umiejętności bohater potrzebuje, żeby nauczyć zwierzęcia posłuszeństwa.

Tresurę testuje się przeciwstawnie do *Charyzmy* zwierzęcia. Nauczenie konia lub psa nowej sztuczki trwa zazwyczaj 4-5 dni.

TROPIENIE

Przypisana cecha: Spostrzegawczość

Dobry tropiciel prędzej czy później znajdzie wszystko i każdego. Oczywiście w grze *Deadlands* to nie zawsze wychodzi na zdrowie.

Udany test *tropienia* pozwala bohaterowi trafić na ślad, utrzymać go, a może nawet zorientować się, za jaką dużą grupą podąża. Trudność utrzymania się na tropie odczytać należy z poniższej tabeli.

TROPIENIE

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

Warunki	Modyfikator
Śnieg	+4
Noc	-4
Deszcz po zostawieniu śladów	-4
Deszcz przed zostawieniem śladów	+4
Często uczęszczany szlak	-4

UNIKI

Przypisana cecha: Sprawność

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

Umiejętności *uniki* użyć możesz jako „aktywnej obrony” kiedy twoja postać ma się właśnie wzbogacić o kilka dziur. Więcej dowiesz się z rozdziału czwartego, sekcji *Zwiewanie*.

WALKA

Na pięści, nóż, łąso, szabla, bat, zapasy

Przypisana cecha: Sprawność

Czasem sześć kul to za mało, żeby rozwiązać problem – pora wtedy wyjąć wierny nóż Bowie i zacząć rzezać.

Tej umiejętności używa się, żeby atakować wręcz. Szczegóły znajdziesz w rozdziale czwartym.

WIARA

Przypisana cecha: Duch

Wiara to dziwna rzecz, większość ludzi czuje bowiem jej nagły przyływ, gdy zaciskają się na nich kły jakiejś poczwary.



Rozdział 8

Ileż jest wtedy wołania o pomoc i obietnic poprawy!

Na Dziwnym Zachodzie wiara wywiera czasami prawdziwy efekt na istotach Pomsty. Jeśli twój bohater należy do bożej trzódki, zajrzyj do rozdziału ósmego.

WŁAMYWANIE

Przypisana cecha: Zręczność

Na Zachodzie ciężko o dobry zamek, więc jeśli już na jakiś trafisz, znaczy, że w środku jest coś, co warto mieć.

Bohater, który ma tę umiejętność i zestaw wytrychów, potrafi otwierać drzwi, skrzynie, buduary, sejfy i pasy cnoty, dobierając się do ich bezcennej zawartości, chronionej przez zamek. Włamywacz może podchodzić do nieudanego testu wiele razy, za każdym razem, poza pierwszym, odejmując -2 do rzutu, aż do -8. Jeżeli wszystkie próby spełzną na niczym, będzie mógł spróbować otworzyć ten konkretny zamek po podniesieniu *włamywania* o poziom.

Trudność zależy od jakości zamka lub sejfu.

TRUDNOŚĆ ZAMKA

Typ zamka	PT
Drzwi wewnątrz domu	3
Szuflada biurka	5
Drzwi frontowe	7
Kłódka	9
Sejf	11
Improwizowane wytrychy	-2

WSPINACZKA

Przypisana cecha: Sprawność

Niewielu mieszkańców Dziwnego Zachodu zbacza z drogi, żeby powłazić sobie na strome ściany, paru draniom zdarzało się jednak uniknąć opresji dzięki tej umiejętności. Kiedy już dojdzie do takiej sytuacji, pobłogosławisz swoją *wspinaczkę*.

Gość może wspinać się w Tempie 2 plus poziom *wspinaczki*, ale najwyżej 5 jardów na rundę.

BOHATER

47

WYKSZTAŁCENIE

Filozofia, historia, okultyzm i inne

Przypisana cecha: Wiedza

Na Dziwnym Zachodzie nie ceni się moli książkowych, o ile nie dysponują wiedzą o tym, jak zabić stwora, który zezarł już pół posse.

Wykształcenie zapewnia postaci wiedzę na określony temat, który można dodatkowo zacieśnić – wybierając na przykład „historię wojskowości”. Szeryf powinien mieć to na względzie, gdy każe testować *wykształcenie* i odpowiednio zmieniać poziom trudności.

Specjalności *wykształcenia* rzadko się ze sobą wiążą.

WYNAŁAZCZOŚĆ

Przypisana cecha: Wiedza

Kiedy trzeba zrobić maszynę latającą lub promień śmierci, stara, pocziwa nauka zawodzi.





Rozdział 7

Jak już pewnie wywnioskowałeś z nazwy, ta umiejętność przyda ci się, jeśli zamierzasz zagrać jednym z szalonych wynalazców z Zachodu. Zdobądź pozwolenie Szeryfa na lekturę rozdziału siódmego, gdzie znajdziesz więcej informacji.

WYSADZANIE

Przypisana cecha: Wiedza

Czasami trzeba odstrzelić dupsko naprawdę dużego potwora – tak dużego, że nie uda ci się to bez kilku lasek dynamitu. Warto przy tym nie posłać całej posse do diabła.

Postać, która ma tę umiejętność, wie jak dużo i jakiego rodzaju materiału wybuchowego potrzeba do określonej mokrzej roboty, gdzie powinna go umieścić i jak daleko stanąć. Niefart w teście wysadzenia może mieć naprawdę katastrofalne skutki.

WYSTĘPY

Gra, śpiew

Przypisana cecha: Charyzma

Na Zachodzie nie ma wiele rozrywki, większość ludzi ceni więc dobrego aktora czy seksowną śpiewaczkę. Publiczność z pogranicza nie cacka się ludźmi, których gra nie przypadnie jej do gustu, ale z utalentowanym aktorem obchodzi się jak z jajkiem.

Dobry występ o Normalnej (5) trudności przyniesie bohaterowi 2k6 \$, plus 1k6 \$ za każde przebicie. Planując wcześniej, co zrobi się na scenie, można oczywiście zarobić więcej, a ta stawka odnosi się do improwizowanego popisu przed średniej wielkości publiką.

ZASTRASZANIE

Przypisana cecha: Charyzma

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

Zastraszanie wymaga testu przeciwstawnego do *jaj celu*. W rozdziale czwartym znajdziesz więcej informacji o próbach woli.

ZAWODOWSTWO

Dziennikarstwo, prawo, wojskowość, fotografia, polityka, teologia i inne

Przypisana cecha: Wiedza

Rewolwerowcy rządzą wprawdzie ulicą, zależą jednak od polityków, którzy ich zatrudniają, dziennikarzy, którzy przynoszą im rozgłos i prawników, którzy trzymają ich z dala od stryka.

Zawodowstwo to umiejętność, pod którą podpadają wszystkie „nauki społeczne” wymagające jakiegoś rodzaju formalnego wykształcenia – jak prawo, dziennikarstwo czy teologia. Bohater używa jej, gdy musi przypomnieć sobie jakiś przepis lub przebieg bitwy, napisać artykuł do dziennika lub wygłosić kazanie o szkodliwości pijaństwa. Każde z tych zadań podpada właściwie pod inną cechę, więc gromiący z ambony kapłan rzuci za zawodowstwo: *teologię* na *Charyzmę*. Ponieważ ta umiejętność jest tak szeroka, jej specjalności nigdy nie łączą się ze sobą i trzeba je kupować jak oddzielne umiejętności.

ZNAJOMOŚĆ TERENU

Miasto, okręg, stan, region

Przypisana cecha: Wiedza

Lepiej wiedzieć, gdzie się leci, kiedy strach dodaje skrzydeł.

Znajomość terenu określa, jak dużo bohater wie o jakimś miejscu. Każda postać w grze *Deadlands* zna dokładnie miasto czy okręg, w którym spędziła większość życia.

Ludzie, którzy dużo podróżują, jak tropiciele czy łowcy nagród, mogą wiedzieć co nieco o regionach oddalonych od ich domów. Oczywiście każdy wie to i owo o miejscach, w których już był lub przez które przejeżdżał, ale szczegóły wymagają zawsze *znajomości terenu*.

Możesz specjalizować się w dowolnie dużym obszarze, ale im on większy, tym mniej dokładne są informacje.

CZTERY: ZAWADY

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

Obok nazwy zawady znajdziesz ilość punktów, które za nią dostajesz. Zakresy liczb lub liczby łamane przez siebie oznaczają, że może ona dotknąć twojego hombra w mniejszym lub większym stopniu. Zasada jest prosta – im więcej punktów, tym zawada gorsza.

Zawady i Sztony Losu: Choć już teraz dostajesz punkty za zawady, to na tym jednak ich działanie się nie kończy, pomagają ci bowiem zdobywać dodatkowe Sztony Losu (o których później). Kiedy już wybierzesz ułomności, lepiej je odgrywać – dostaniesz za to nagrodę (Sztony Losu). O zarabianiu i używaniu sztonów dowiesz się z rozdziału piątego, amigo.

BANDZIOR

1-5

Uznajesz tylko „prawo Zachodu”, a i je naginasz, kiedy ci nie pasuje.

Bandzior jest z natury wrogo usposobiony wobec prawa, nie szanuje żadnych reguł i poszukiwany jest za wszystko – od drobnych występków po kradzież koni. Wartość punktowa zależy od tego, jak mało szacunku twoja postać ma dla innych. Za 1 punkt, „bohater” zakosi butelkę whisky z za baru, kiedy barman nie patrzy, a za 5 jest zimnokrwistym mordercą.

Lotry bez sumienia nie powinny właściwie grać głównych ról w **Deadlands**, czasem jednak los wiedzie ludzi dziwnymi ścieżkami i zazdrosny, zapijaczony drań może dołączyć do grupy „białych kapeluszy”, którzy walczą ze złem. Może uważa potwory za zło większe jeszcze niż prawo, albo – co bardziej prawdopodobne – spodziewa się znaleźć w ich leżu skarb lub nieźle zarobić na nagrodzie za ich głowy.

Bądź ostrożny, amigo. Większość bandziorów kończy na gałęzi.



BOHATER

3

Kiedy widzisz kogoś w kłopotach, wychodzi z ciebie frajer. Słyszałeś kiedy, że jak dać komuś palec, to weźmie całą rękę? A jak rzucisz się w pogoń za jakąś wredną poczwarą, to odgryzie ci i drugą. Tyle że napiszą ci coś miłego na nagrobku.

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

BRZYDKI JAK

NIESZCZĘŚCIE

1

Szkoda, że stare powiedzonko: „tak brzydki, że kule się od niego odwracają” nie jest prawdziwe. Gdyby było, nie martwiłbyś się, że poczęstują cię ołowiem.

Twój wygląd odstrasza – odejmij -2 od przyjaznych testów *perswazji*, możesz jednak dodać +2, kiedy brzydota działa na twoją korzyść, przy testach *zastraszania* i wroziej *perswazji*.

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

Dla tego drania pieniądze i władza są wszystkim, nie cofnie się więc przed niczym, by po nie sięgnąć.

CHORÓBSKO

1/3/5

Niektórych rzeczy żaden doktor nie potrafi wyleczyć. Jeśli masz wysypkę w kroku, nieźle się nacierpisz, a jeżeli chorujesz na suchoty, umawiaj się już z grabarzem. Bohatera cierpiącego na *choróbsko* dotyczą objawy zależne od powagi i charakteru dolegliwości.

Lekka choroba to uczulenie, chroniczne przeziębienie, wszawica czy robaki. Do znacznie poważniejszych należą suchoty (gruźlica), cukrzyca czy rak. Pamiętaj, że na Dziwnym Zachodzie *choróbska* bywają też znacznie cięższe!



Wartość

Choróbsko

1

Lekkie: Twoja postać cierpi na lekką, ale nieuleczalną chorobę, przez którą kaszle w nieodpowiednich momentach, ma trudności w kontaktach z innymi, drgawki i tak dalej. Odejmij -2 od rzutów na *skradanie* i *perswazję*.

3

Przewlekłe: Bohatera dotknęła przewlekła choroba, która sprawia mu ciągły ból i może doprowadzić do śmierci. Cierpi te same niedogodności co postać z lekkim *choróbskiem* i na początku każdej sesji musi zrobić Zwykły (5) test *Wigoru*. Jeśli mu się nie powiedzie, w czasie tej przygody odejmuje -4 od wszystkich rzutów. Szeryf może dodatkowo modyfikować test, zależnie od pogody i charakteru choroby.

5

Śmiertelne: Masz przewlekłą chorobę, która może zabić cię w każdej chwili. Wszystkie rzuty wykonujesz jak wyżej, jeśli jednak masz nie-fart, musisz ponadto zdać Poważny (7) test *Wigoru*. Jeśli się nie uda – święty Piotr wita.

CHUDERLAK

5

Byle tyczka jest grubsza od ciebie, a kiedy zawieje, gniesz się jak trzcina. Przynajmniej twój koń ma powody do radości – prawie nie czuje, kiedy na nim siedzisz.

Chuderlawi kowboje (noszący zazwyczaj przydomek „Chudy”) są tak mali i słabi, że muszą odjąć -1 od Rozmiaru, a ich maksymalna *Sila* to k10. Nikczemne rozmiary mogą czasem działać na korzyść bohatera – kiedy musi na przykład przezołgać się przez wąski tunel lub okno – zazwyczaj jednak powoduje tylko, że inni bezkarnie się go czepiają.

CIEKAWSKI

3

Jeśli to pierwszy stopień do piekła, pomyśl, gdzie możesz zawędrować.

Twój bohater chce wiedzieć wszystko, no, po prostu wszystko, o wszystkim, na co się natknie. Ilekroć trafi na zagadkę, musi zrobić co w jego mocy, żeby ją rozwiązać, niezależnie od tego, jak bardzo jest to niebezpieczne.

CYKOR

5

Zazwyczaj dostajesz w plecy i nosisz na nich blizny.

Cykor nie ma serca do walki i unika jej, kiedy tylko może. „Prawdziwi” faceci nie lubią go, chyba że jest kobietą – która wtedy może wydawać się nawet bardziej pociągająca. Odejmij -2 od wszystkich testów *jaj* i rzutów na *perswazję*, jeśli przekonywani gardzą tchórzliwymi śmieciami.

DELIKATNY

3

Wbijasz sobie drzazgi z rękojeści własnego kolta i cierpisz, póki nie wyjmie ich chirurg.

Zwiększ modyfikatory wyniku z ran bohatera o 1 (patrz rozdział czwarty).

DŁUGI JĘZYK

3

Chwilka kłapania dziobem może przynieść siedem lat nieszczęść.

Język twojego *hombre* jest lżejszy niż obyczaje panny Kitty. Zawsze mówi, zanim pomyśli. Co gorsza, wiecznie zdradza plany *posse* i mówi łotrom dokładnie to, co chcą wiedzieć. Bohater musi często gryźć się w język, bo nikt nie zaufa dwa razy takiemu plotkarzowi.

DWIE LEWE RĘCE

2

Nie lubisz maszyn, a one nie przepadają za tobą.

Kiedy uczysz się lub podnosisz umiejętności mechaniczne lub naukowe, płacisz za nie dwa razy więcej. Wszystkie czynności związane z używaniem lub naprawą maszyn wykonujesz z modyfikatorem -2.

BOHATER

51

DZIECIUCH

2/4

Niech cię nie zmyli twarzyczka aniołka. Dzieciak z rewolwerem wciąż może odstrzelić ci dupę.

Twój bohater ma między 8 a 15 lat. Większość ludzi nie bierze go poważnie i twierdzi, że „musi jeszcze dużo chleba zjeść”, „wchodzi na stojąco pod szafę” i „ma mleko pod nosem”.

Za 2 punkty masz między 11 a 15 lat. Obniż sobie *Wiedzę* i *Silę* o jeden poziom, minimalnie k4.

Za 4 punkty masz między 8 a 11 lat. Obniż *Wiedzę* i *Silę* o dwa poziomy, minimalnie k4.

Kiedy twoja postać dorośnie, musi wykupić tę zawadę za Punkty Nagrody (patrz rozdział piąty). Kiedy to zrobisz, podnieś odpowiednio cechy.

Ale nie przejmuj się tym. Większość dzieciaków nie ma szans dożyć starości.

EL LOCO

1-5

Nikt o zdrowych zmysłach nie stawilby czoła potworom Dziwnego Zachodu. Być może dlatego na Wielkich Równinach jest tylu świrów.

Na zawadę *El loco* składają się wszystkie rodzaje szaleństwa, od nieobecności duchem, przez bycie patologicznym kłamcą, do fobii, omamów, depresji i schizofrenii. Choroba nigdy nie ustępuje i przez większość czasu rządzi poczynaniami postaci. Wartość zawady zależy od powagi schorzenia i tego, jak bardzo wpływa ono na bohatera. Omów z Szeryfem dokładnie swoją demencję i jej efekty oraz problemy wynikłe z tego, jak bardzo nierówno masz pod sufitem.

Fobia każe zazwyczaj odejmować -2 od rzutów, kiedy postać jest w sytuacji, której się boi, i jest zazwyczaj 2-punktową zawadą, o ile rzecz, której kowboj się obawia, nie jest zupełnie powszechna. W takim przypadku koszt wzrasta do trzech i więcej punktów.

Poważne fobie powodują modyfikator -4. Podstawowy koszt to 3 lub więcej, zależnie od powszechności źródła strachu.

FANA-TYK

Jeśli nie masz zawsze racji, to przynajmniej wierzysz, że bezrozumny tłum zawsze się myli. Jeżeli dać ci szansę, chętnie tego dowiedziesz.

Twoja postać wierzy, że wszystko, co robi, służy jakiemuś większemu celowi (chrześcijaństwu, zdobyciu Zachodu i tak dalej), i nigdy zmieni swoich przekonań.

FLEGMA-TYK

Lepiej naucz się walczyć, bo nie uciekniesz przed niczym.

Twój *hombre* jest szybszy od martwego zółwia. Nieco szybszy, jeśli chodzi o ścisłość. Twoje *Tempo* zmniejszane jest o 1 za każdy punkt tej wady, minimum 2.

GAPA

Niektórzy nie potrafią znaleźć igły w stogu siana, nawet jeśli na niej siedzą. Znaczą się, na igle.

Twój kowboj, niczym ten indyk, myśli o niedzieli i zawsze, gdy Szeryf każe testować *Spostrzegawczość*, odejmuje -2 od rzutu. Tak, to dotyczy też zaskoczenia.

GWAŁTOWNIK

Niektórzy zwyczajnie nie mogą utrzymać rewolweru w kaburze. Nie, nie tego rewolweru – to zawada *lubieżnik*. Chodzi o rewolwer w dosłownym sensie.

Gwałtownik robi, zanim pomyśli. Zazwyczaj działa, opierając się o swoje przecucia, nawet gdy reszta posse przygotowuje skomplikowane plany. Oczywiście szybka akcja może czasem uratować wszystkim tyłki, potrafi jednak ściągnąć na twojego bohatera stos kłopotów, z których kumple nie będą chcieli go wyciągnąć.

Gwałtownik żywi głęboką i szczerą nienawiść do ostrożnych mięczaków.

JASZCZURCZE OCZY

Czy te oczy mogą kłamać...

Twój bohater nie potrafi zmyślić historyjki, która uratuje mu tyłek. Ma -4 do testów *blefu* i nijak nie może nikogo zmylić, oszukać, a nawet minąć się z prawdą, nie zdradziwszy się z tym. Być może spuszcza wtedy oczy, może wykręca nadgarstki... Cokolwiek to będzie, skazuje każde kłamstwo na porażkę.

JEDNOREKI BANDYTA

Niejeden koleś stracił rękę na wojnie. Na szczęście potrzebujesz tylko jednego palca, żeby nacisnąć spust.

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

KIEPSKI SŁUCH

Szybki i mar... nie słyszący.

Wybierz stopień głuchoty twojej postaci z tabelki poniżej.

KIEPSKI SŁUCH

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

KIEPSKI WZROK

Czasem lepiej nie widzieć, co cię ściga.

Kiepski wzrok odejmuje się od wszystkich rzutów, które wymagają od twojego bohatera widzenia rzeczy odleglejszych niż 20 jardów. Szeryf może czasem pozwolić ci dodać tę samą wartość do testów *jaj*, kiedy jakiś potwór nadchodzi z większej odległości.

Jeśli bohater nosi okulary, zmniejsz wartość zawady o jeden.

KIEPSKI WZROK

Wartość	Stan
3	Krótkowidz: Odejmij -2 od wszystkich rzutów, które wymagają widzenia lub oddziaływania na rzeczy odległe o więcej niż 20 jardów.
5	Słupy jak kret: Jak wyżej, ale odejmujesz -4.

KOSZMARY SENNE 5

Indianie mówią, że złe sny są odbiciem Krainy Wiecznych Łowów, oszalałego piekła, w którym demony pożerają dusze świeżo zmarłych. Dzięki swoim koszmarom niemal w to wierzysz.

Męczą cię takie sny, że nikt by w to nie uwierzył, wolałbyś więc już nigdy nawet nie zmrużyć oka. Twoim najlepszym kumplem jest kubek kawy. Sypiasz zwykle po 3-4 godziny.

Na początku każdej sesji, zaraz po wylosowaniu Sztonów Losu, musisz zrobić Poważny (7) test *Ducha*. Możesz wydawać na niego sztony, które zostały ci z poprzedniej sesji, ale nie te, które właśnie pociągnąłeś. Na razie masz je „na kredyt”.

Jeśli nie zdasz testu, tracisz sztona o najniższej wartości – to działanie zmęczenia i ciągły lęk przed snem. Jeśli masz niefart, tracisz najwyższego sztona.

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

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

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

BOHATER

53

KRWIOŻERCZY 2

Niektórzy ludzie są tylko wredni. Inni nie wierzą, że można odłożyć zabicie kogoś na później.

Twój bohater rzadko bierze jeńców i uwielbia krwawe konfrontacje. Jeśli już musi wziąć kogoś w niewolę, strzela mu w łeb, kiedy ten przestanie być przydatny.

KUTERNOGA 3/5

Jesteś jak ten wróbelek – masz jedną nóżkę bardziej. Kiedy cię gonią, okazuje się jednak, że to tej drugiej masz mniej. Ze sztywnym kolaniem nie musisz się przynajmniej bać, że ugnie się pod tobą ze strachu.

Ta zawada wpływa na Tempo postaci i jej aktywną obronę (przy użyciu umiejętności *uniki* lub *walka* – patrz *Zwiewanie* w rozdziale czwartym).

KUTERNOGA

Wartość	Stan
3	Kulawy: Tempo postaci zmniejsza się o -2, minimalnie 2. Odejmij -2 od aktywnych rzutów na uniki i innych testów wymagających ruchu.
5	Jednonogi: Nie masz lub nie władasz jedną nogą. Kuśtykasz o kuli w Tempie 2, bez niej w Tempie 1. Odejmij 4 od testów aktywnych uników i wszystkich czynności ruchowych.

LOJALNY 3

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

Twój bohater jest aż do przesady oddany przyjacielom, chętnie zaryzykuje więc życie, by ich ratować i chronić przed niebezpieczeństwem.

LUBIEŻNIK

Jeśli się rusza...
Przyzwoitki umykają w przestrachu przed twoją zaślinioną, lubieżną gębą. Twój bohater chce seksu, i to w ilościach hurtowych, zazwyczaj więc przystawia się do każdego rozsądnie wyglądającego przedstawiciela płci odmiennej, często więcej niż raz.

Jeśli twój bohater to facet, znają go po imieniu w każdym burdelu na Zachodzie, wśród porządnych ludzi uchodzi za świnię, a „przyzwoite” damy unikają go jak zarazy. Lubieżny bohater ma -4 do wszystkich testów *perswazji* wykonywanych, by wpłynąć na „porządne dziewczęta”. Nie ma modyfikatorów, rozmawiając z pannami o lepszej moralności, jeśli jednak chce oprzeć się ich wdziękowi, odejmuje -4 od rzutu.

Jeśli postać jest kobietą, wszystkie inne kobiety – nie tylko te przyzwoite – określają ją rozmaitymi niepocholebnyimi epitetami. W towarzystwie cierpi te same modyfikatory, co mężczyzna, ale inni faceci mogą traktować ją ciut inaczej, zwłaszcza, jeśli są z nią sam na sam. Twoja bohaterka nigdy nie zdobędzie szacunku wśród „porządnych ludzi” i nie może piastować urzędów, jeśli jej ohydna przeszłość wyjdzie na jaw. To może niezbyt sprawiedliwe, ale to tak już jest na Dziwnym Zachodzie.

Z drugiej strony lubieżna kobieta otrzymuje +4 do testów *perswazji*, jeśli chce uwieść kolesia. Ma to swoją cenę, może się jednak przydać, by uciec z więzienia, odwrócić uwagę strażników i tak dalej.

MARZYCIEL

1-5

Twój bohater ma jakieś marzenie lub cel. Może pragnie własnego rancza pełnego dorodnego bydła, a może chce zostać szeryfem miasta Abilene.

Im trudniejszy i bardziej niebezpieczny cel, tym więcej punktów jest warta zawada; jej ostateczną wartość ustalić musisz z Szeryfem.

Jeśli bohater kiedykolwiek spełni swój cel, musi wykupić tę zawadę.

MĄDRAŁA

2

Odkąd w Kaliforni odkryto złoto i upioryt, na Zachodzie mnóstwo jest kolesi, którzy mówią pięciosylabowymi wyrazami. Ludzie pogranicza nie lubią takich wygadanych bubków i ich nowojorskiego stylu.

Mądrale legną się zazwyczaj na Wschodzie, a potem jadą na Zachód, gdzie dużo gadają, używają trudnych wyrazów i wciąż chrzanią o swojej rodzinie.

MĘCZNIK

3

Światu trzeba dać nauczkę, a ty jesteś jego belfrem.

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

NAŁOGOWIEC

1/3

Jeśli nie możesz się skupić, kiedy nie wchrzanasz pączków, masz zły nawyk. Jeśli masz wciąż chętkę na whiskey czy opium – witaj w Nałogowie, populacja jeden.

Lekki *nałóg* oznacza, że jesteś bardzo uzależniony od niezbyt szkodliwej substancji (jak tytoń) lub niezbyt zależny od czegoś niebezpieczniejszego. Poważny *nałóg* oznacza mocne uzależnienie od alkoholu, opium, laudanum, peyotlu lub innej niebezpiecznej substancji.

NAŁÓG

Wartość

Stan

- | | |
|---|--|
| 1 | Lekki: Odejmij -2 od wszystkich umiejętności umysłowych, jeśli nie przyjmiesz substancji przez 24 godziny. |
| 2 | Poważny: Jak wyżej, i odejmij -4 od wszystkich umiejętności fizycznych i umysłowych, jeśli nie dostaniesz jej przez 48 godzin |

NAWYK

1-3

Choć nikt na Dziwnym Zachodzie nie przejmuje się szczególnie higieną, nie znaczy to, że lubi patrzeć, jak jakiś mądrała dłubie sobie w uszach wacikiem.

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

NIEPISATY 3

To straszne – wrócić z grobu i nie móc przeczytać, co ci napisali na nagrobku.

Niepisaty nie potrafi przeczytać nawet najprostszych słów we własnym języku ani w żadnym innym, w którym zdarzyło mu się mówić.

NIETOLERANCJA 1-3

Są ludzie, których nie możesz ścierpieć. Drażni cię, że żyją, i chętnie zepchnąłbyś wszystkich z wysokiego urwiska.

Twój bohater nie potrafi dogadać się z określonym typem ludzi (Meksykanami, białymi, politykami i tak dalej) i jeśli nie musi, nie chce mieć z nimi do czynienia. Zmuszony do współpracy, na każdym kroku obraza ich i prowokuje. Wartość zawady zależy od tego, jak często postać spotyka się z ludźmi, których nie cierpi.

NIEWIERNY TOMASZ 3

Niektórzy nie potrafią uwierzyć w istnienie potwora nawet w połowie drogi do jego żołądka.

Niewierny Tomasz to sceptyk. Racja, po kilku przygodach ciężko nie wierzyć w nadprzyrodzone – zawsze jednak można szukać dla nich racjonalnego wytłumaczenia.

OSTROŻNY 3

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

Twoja postać lubi planować i ustalać rzeczy na długo, nim faktycznie się zdarzą, często ku utrapieniu swych w gorącej wodzie kąpanych towarzyszy. Oczywiście, to może czasem ocalić życie. Custer mógł poświęcić chwilę na planowanie...

BOHATER

55

PACYFISTA 3/5

Nie każdy unika walki, bo boi się dostać kulkę. Niektórzy mają po prostu inne metody.

Pacyfiści to albo ludzie, którzy nie lubią zabijać, o ile nie jest to ich zdaniem absolutnie nieuniknione (3 punkty), albo kolonie, którzy nie zabiją pod żadnym pozorem (5 punktów).

PADALEC 2

Zdaje ci się, że cały świat szczyta ci do manierki. Może i szczyta...

Ludzie zwykle nie znoszą twojego bohatera, który jest z natury wredny i wiecznie rozdrażniony. Poza tym, że ludziskom naprawdę nie jest łatwo polubić takiego hombra, odejmij -2 od wszystkich przyjaznych prób *perswazji*, możesz jednak, za zgodą Szeryfa, dodać czasami +2 do testów *zastraszania* i *perswazji*, gdy okazujesz wrogość.

PECHOWIEC 5

Nie musisz spotykać Calamity Jane – sam sprowadzasz na siebie siedem lat nieszczęść.

Jeśli masz niefart, zawsze ma on absolutnie najgorsze możliwe efekty.

PISKLIWY 2

Twój głos brzmi, jakbyś połknął mysz. Właściwie twój głos i pisk tej myszy też są całkiem podobne.

Twoja postać ma -2 do wszystkich zainicjowanych przez siebie (może się normalnie bronić) pojedynków woli, które wymagają użycia głosu.

PRZECZULONY 3

Nie potrafisz uspokoić żołądka, kiedy widzisz krew i flaki. Trochę to wstyd przed kumplami, których nie wzrusza nawet widok rozwleczonych wokół własnych jelit.

Testy *jaj* wywołane przez okrutne sceny robisz z modyfikatorem -2.

PRZESADNY

2

Sowy nie są tym, czym się wydają, a do czarnych kotów powinno się strzelać, bo a nuż przebiegną ci drogę. Nosisz na szyi króliczą łapkę i nigdy nie przychodzi ci do głowy, że królikowi jakoś nie przyniosła fartu.

Twój bohater wierzy w przesady i stara się żyć wedle znaków i omenów. W odgrywaniu tej zawady pomoże ci książka o przesadach, wypożyczona z dzielnicowej biblioteki.

PRZYSIĘGA

1-5

Człowiek jest wart tyle co jego słowo.

Twój bohater złożył przysięgę, która zmusza go wykonywania jakiejś ważnej czynności lub do określonej reakcji w konkretnych warunkach. Wartość przysięgi zależy od tego, jak często pojawia się w grze, i ryzyka, które ze sobą niesie.

RAMOL

3/5

Choć nie masz już zębów, wciąż możesz ugryźć. Właściwie jesteś już żywą skamieliną, a większość kowbojów mówi na ciebie „stary pierdziel”. Tak, jesteś już jedną nogą w grobie, a drugą w Piekło.

Nie wszyscy bohaterowie w podeszłym wieku mają tę zawadę – niektórzy czują się starzy, skończywszy czterdziestkę, a inni są młodszy z dziewięćdziesiątką na karku.

Za 3 punkty zmniejsz *Wigor* i *Tempo* swojego dziadunia o -2. Ma to też swoje dobre strony – podczas tworzenia postaci dostajesz 5 dodatkowych punktów na umiejętności związane z *Wiedzą*.

Za 5 punktów odejmij swojemu bohaterowi dwa poziomy *Wigoru*, 4 od *Tempa* i dodaj 10 punktów na umiejętności spod *Wiedzy*. *Wigor* nie może być mniejszy niż 4, a *Tempo* nie może spaść poniżej 2.

SKAPIEC

3

Skapiec zna cenę wszystkiego i wartość niczego.

Skąpy bohater będzie zawsze kupować „najtańsze” rzeczy, w dodatku zajadłe targując się o ich cenę. Wszystkie jego kłopoty to oczywiście „el taniocha”. Więcej informacji o naprawdę tanim wyposażeniu znajdziesz w rozdziale trzecim.

SKABEUSZ

1-5

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

Za każdy punkt *slabeusza* zmniejsz Dech postaci o 1, minimum 4.

SŁUGA PONUREGO

ZNIWIARZA

5

„I widziałem, a oto siwy koń, a temu, kto na nim siedział, było na imię śmierć, a Piekło szło za nim”. – Objawienie, 6,8.

Może to za dużo powiedziane, ale ludziska mrą wokół ciebie jak muchy. Pewnie wyglądasz na leszcza i inni leszcze lubią się ciebie czepiać, zanim pokażesz im, jaki jesteś szybki, albo pozujesz na delikatnego paniczyka, będąc kanciarzem o paskudnych skłonnościach.

Powód jest nieważny – twój *hombre* często zadziera z innymi, nawet jeśli tego nie chce. Wcale nie musi mieć złego charakteru, żeby, gdziekolwiek trafi, wywołać problemy. Większość z nich kończy się dla innych na cmentarnym wzgórzu, kiedy ciebie wloką do pierdła.

Dopóki twój bohater zabija w samoobronie, większość sędziów puszcza go wolno. Niestety, traci mnóstwo czasu siedząc za kratkami, wiejąc przed szeryfem lub dowodząc swojej niewinności w majestacie prawa.

Nie trzeba dodawać, że stróże prawa nie przepadają za twoim bohaterem, w dodatku zazwyczaj znają go po imieniu i ostrzegają, by nie zostawał w ich mieście zbyt długo.

Jeszcze gorsi niż lokalne łapsy są wieszaciele. Nie lubią konkurencji, więc wymyślą wszystko, co się da, by posłać cię na gałąź.

STRACENIEC

5

Czasami gość ma już zwyczajnie dość. Może jego rodzinę zeżarły jakieś parszywe monstra. Może ma suchoty i chce odejść

w blasku okrutnej chwały. A może to młody wazniak, który wie dość o wygrzebańcach, żeby być niebezpiecznym.

Z jakiegoś powodu (sekretnego lub nie) twój bohater chce umrzeć. Większość ludzi chce odejść chwalebnie, ratując miasto lub zabierając jakiegoś łotra czy bestię z piekła rodem ze sobą. Twój hombre nie odrzuca życia ot tak (samobójstwo jest przecież łatwe).

Szeryf powinien nagradzać cię za podejmowanie niemożliwych wyzwań, ale tylko jeśli pomogą ci one osiągnąć jakiś wyższy cel.

SPIOC++

1

Susły wstają wcześniej od ciebie.

Odejmij -2 od testów *Spostrzegawczości*, które twój bohater robi, by obudzić się w niebezpiecznej sytuacji lub gdy coś się do niego podkrada. Rzadko zdarza mu się nie zaspać.

TEN OBCY

3

Nikt nie jest wyspą. Prędzej czy później każdy potrzebuje pomocy, ale jeżeli cię nie rozumieją, to jej nie udzielą.

„Obcy” to ludzie wychowani w kulturze innej niż ta, w której dzieją się przygody. Zazwyczaj są nimi Meksykanie, Indianie czy Chińczycy, którym trudno jest nauczyć się języka i zwyczajów białych. Anglik, który wciąż wyrzeka na „demokrację”, czy chiński robotnik kolejowy, który zna tylko kilka amerykańskich słówek, to ludzie, których na pograniczu się unika.

Czasem biały też bywa „obcy” – jeśli Szeryf prowadzi kampanie w środku Kraju Siuksów, nie znający indiańskich zwyczajów i tradycji kowboj nie zyska sobie wielu przyjaciół.

Jak długo pochodząca zza granicy postać czuje się dobrze w amerykańskiej kulturze i nie robi niczego, co wyrzuciłoby ją poza jej nawias, zapewne nikt się do niej nie przyczepi. Taki gość nie musi brać za wady, choć pojedynczy kolesie wciąż mogą potraktować go niemiło.

TWŹCIOCH++

1/2

Twój koń naprawdę cię nie lubi. Na szczęście dość trudno jest zrzucić z grzbietu gościa twoich rozmiarów.

Efekty tuszy bohatera zależą od tego, czy jest tylko nieco puszysty, czy naprawdę gruby. Zwiększenie Rozmiaru wpływa na obrażenia – szczegóły znajdziesz w rozdziale czwartym.

TWŹCIOCH++

Wartość

Stan

1

Przy kości: Dodaj +1 do swojego Rozmiaru i obniż Tempo o jeden poziom (minimalnie 4). Twoja maksymalna *Sprawność* wynosi k10.

2

Opasły: Dodaj +2 do swojego Rozmiaru i zmniejsz Tempo o dwa poziomy (minimalnie 4). Twoja maksymalna *Sprawność* wynosi k8.





WAŻNIAK

2

Zarozumiały snob zadziera nosa tak wysoko, że potrafi utonąć, gdy pada deszcz.

Twoja postać nie znosi prostych ludzików, a ci z nich, którzy to widzą, nie znoszą jej. Odejmij -2 od wszystkich rzutów na *perswazję*, jeśli próbujesz po przyjacielsku przekonać kogoś, kto wie, że uważasz go za niżej urodzonego.

WIERNY ZASADOM

-3

Słyszałeś kiedy, że człowiek honoru podejmuje się tylko przegranych spraw? Jest w tym trochę prawdy. Prawdziwy gentleman Zachodu nie dobędzie broni, zanim nie zrobi tego jego przeciwnik. Wielu z tych honorowych gości mieszka obecnie na wzgórzu cmentarnym.

Twój bohater żyje według zasad, które niektórzy ignorują. Traktuje z szacunkiem kobiety, nawet jeśli ich obyczajom nie zbywa na lekkości. Nie wyjmie gnata na kogoś, kto nie ma spluwy w ręce (chyba że wrogowie poważnie przewyższają go liczbą, a nawet wtedy posłuży się bronią najpierw do zastraszania). W pojedynku zawsze pozwala przeciwnikowi pierwszemu sięgnąć po broń. I absolutnie nie strzeli nikomu w plecy i nie kropnie wroga, który o tym nie wie (chyba że trwa naprawdę duża strzelanina).

Oczywiście ma to swoje plusy – ludzie wiedzą, że twój *hombre* nosi biały kapelusz. Możesz dodać +2 do wszystkich rzutów na *perswazję*, jeśli gość, którego próbujesz przekonać, zna reputację twojego bohatera i robi mu ona różnicę.

UBOGI

3

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

Twój bohater nie potrafi oszczędzać i puszcza gotówkę jak wodę. Zaczyna, mając tylko 50 \$ (zamiast normalnych 250 \$). Zajrzyj do rozdziału „el taniocha” (str. 73), żeby twój nędzarz nie biegał bez broni.

UPARCINCI

2

Albo po twojemu, albo w ogóle. Jeśli reszta świata jest tak głupia, nie widząc, że masz rację, może iść się powiesić na konopnym sznurku.

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

WRÓG

1-5

Przeszłość ma kilka wrednych sposobów, by wracać i nękać kowboja. Pamiętaj, że nawet wróg, którego posłałeś do piachu, miał rodzinę i przyjaciół, którzy chętnie się z tobą zobaczą.

Twój bohater ma jakiś nieprzyjaciół, którzy nie raczą go miłować – ty i Szeryf powinniście ustalić ich wartość w oparciu o niebezpieczeństwo, jakie stanowią, i częstotliwość występowania.

Mściwy, lecz nieopierzony młodzik, który ściga bohatera, wart jest dwa punkty, bo wprawdzie pojawia się często, ale nie stanowi poważnego zagrożenia. Jeżeli jednak postać tropi Jessie James, wartość zawady niebezpiecznie zbliża się do pięciu.

Dezterter powinien uznawać za wroga armię, z której uciekł, ale ani Unia, ani Konfederacja nie mają sił i czasu, by ścigać właśnie jego, więc taka zawada kosztuje najwyżej dwa punkty.

WYJĘTY SPOD PRAWA 1-5

Twój hombre jest poszukiwany za jakąś zbrodnię. Nie musi być winny, ucieka jednak i nie chce, żeby go złapali.

Większość *wyjętych spod prawa* to *bandziory*, nie zawsze jednak musi tak być. Niektórzy padają ofiarą fałszywych zarzutów.

Wartość zawady zależy od tego, jak bardzo stróżę prawa chcą dostać postać w swoje łapy i gdzie dokładnie jest ścigana. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów, które pomogą ci wymyślić zbrodnię dla twojego kolesia.

WYJĘTY SPOD PRAWA

- | Wartość | Status |
|---------|---|
| 1 | Złodziej: Twój bohater poszukiwany jest za drobne przestępstwo w jednym mieście lub okręgu, albo za coś strasznego w innym kraju. |
| 2 | Oszust: Twój bohater poszukiwany jest za kilka przestępstw, które w sumie dają kilka lat więzienia. |
| 3 | Przestępca: Bohater brał udział w napadzie na bank lub pociąg i poszukują go na Północy lub na Południu – ale nie na terenie obu krajów. |
| 4 | Desperado: Dobrzy ludkowie czytali o pełnym zbrodni życiu twego bohatera zarówno na Południu, jak i na Północy. W swej ohydnej karierze na pewno zabił kilku strażników i kiedyś za to zawiśnie. |
| 5 | Łotr: Gratulacje. Wszyscy nienawidzą tego drania. Zabił niewinnych, i to z zimną krwią, poszukują go więc – martwego, nie żywego – tak na Północy, jak i na Południu. |

BOHATER

59

ZADUFANY 3

Dobrze jest wierzyć w siebie, ale szarża 600 kawalerzystów na 5000 Siuksów zakrawa na głupotę.

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

ZOBOWIĄZANIE 1-5

Cóż, amigo – służba nie druźba.

Twój bohater zobowiązał się wobec rodziny, firmy, wojska czy miasta do wykonywania określonych obowiązków. Powinno to nieźle dać mu w kość, musi bowiem chodzić do pracy lub od czasu do czasu wykonać jakieś zadanie. Zwróć uwagę, że *zobowiązanie* to nie to samo co *przysięga*.



PIĘĆ PRZEWAGI

Jeśli chcesz przetrwać na Dziwnym Zachodzie, przydadzą ci się przewagi – i to więcej niż jedna.

Przewagi to dodatkowe możliwości fizyczne i umysłowe oraz przeszłość, w którą możesz wyposażyć bohatera.

BYSTRY

Weterani pogranicza spodziewają się niespodziewanego. Nowicjusze są zwykle nerwowi. Łączy ich jedno – potrafią wyczuć, gdy puma szykuje się na nich o 50 jardów dalej.

Bystry bohater dostrzega szczegóły, dźwięki i ruchy, które inni beztrako ignorują, może więc dodać +2 do testów *Spostrzegawczości*, *szukania*, *tropienia* i *przenikliwości*, jeśli w grę wchodzi zauważenie drobiazgu.

Obdarzony tą przewagą bohater wyczułony jest na wszelkie sygnały, modyfikator stosuje się więc również do rzutów wymagających użycia słuchu, węchu, dotyku i każdego zmysłu, który pomoże bohaterowi odkryć ukryte.

CHYZY

Często zdarza się, że kowboj musi podkulić ogon i co sił nogach wiać przed jakimś wściekłym monstrem. W takim przypadku powinien przypomnieć sobie złotą zasadę ucieczek: wystarczy, że przegonisz jedną osobę. Oczywiście, kiedy ściga cię cała zgraja wściekłych skurczybyków, lepiej być dość chyzym, by prześcignąć całą posse!

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

CZŁOWIEK Z ŻELAZA 1-5

Niektórzy przewracają się, kiedy mocniej zawieje – ty jadasz na śniadanie zyletki. Prawdziwy bohater musi przetrwać choćby się paliło i waliło.

Za każdy poziom *człowieka z żelaza* dodaj +2 do Tchu swojej postaci. Przetrwaj krwawienie i mordobicie, kiedy inni już skulą się jak dzieci i wsadzą kciuki do buzi.

CZUJNY SEN

W *Deadlands* sen nie przychodzi łatwo, czasem jednak dobrze kimnąć przez chwilę. Jeśli śpisz czujnie, możesz być wprawdzie zrzędlawy przed poranną kawą, ale żadna oślizgła istota nie wlezie ci niepostrzeżenie do spiwora.

Bohater obdarzony *czujnym snem* dodaje +2 do testów *Spostrzegawczości*, jeśli musi szybko się obudzić.

DAR JEZYKÓW

Na Dziwnym Zachodzie mówi się wieloma językami. Dobrze jest znać parę – jeśli dziwaczna, gadająca po niemiecku pustelnica zaprasza posse na obiad, warto wiedzieć, czy zamierza ją nakarmić, czy zeżreć.

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

DINERO

Na Dziwnym Zachodzie pieniądze potrafią mówić i mają wielką siłę przekonywania. Jeśli nie możesz samemu zdjąć tropiącego cię łowcy nagród, za „dinero” możesz wynająć kogoś, kto zrobi to za ciebie.

Bogacze zaczynają grę z większą ilością gotówki i mogą czasem zatelegrafować „do domu” po fundusze. Bogaty bohater może wytrzasnąć znacznie więcej *dinero*, jeśli dać mu trochę czasu, zabezpieczenie i dobrą wymówkę.

Zwróć uwagę, że *ruchomości* dają postaci jednorazowy zastrzyk pieniędzy (lub przedmiot rozsądnej wartości), *dinero* oznacza, że bohater ma stały dostęp do sałaty.

DINERO

Koszt	Początkowe fundusze	Dodatkowe fundusze
1	250 \$	100 \$
2	500 \$	500 \$
3	1000 \$	2000 \$
4	2000 \$	5000 \$
5	5000 \$	10 000 \$

DOBRY SŁUCH

1

Niektórzy mają uszyska wielkości oślich. Tacy goście słyszą zwykle, jak pantera przęży się na odległej o 100 jardów skale.

Postać o dobrym słuchu dodaje +2 do testów *Spostrzegawczości* wymagających słyszenia.

FARCIARZ

5

Niektórzy od urodzenia mają fartu. Wywal w nich cały magazynek Gatlinga, a tylko potargasz im nowe ciuchy.

Farciarz losuje na początku każdej sesji dodatkowego sztona losu, którego może używać normalnie, nie zamienia się jednak na Nagrodę.

GRUBOSKÓRNY

3

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

Gruboskórny bohater zmniejsza modyfikator od ran o 1. Ciężko ranna postać otrzymuje zazwyczaj modyfikator -3, jeśli jednak jest *gruboskórna*, odejmuje tylko -2. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale czwartym.

KEMOSABE

1/2

Jeśli zawędruje się do Kraju Siuksów lub Konfederacji Kojota, lepiej wiedzieć, jak powiedzieć „czołem” i nikogo przy tym nie wkurzyć. Podobnie *Apacz*, który nie wie, że pluje się do spluwaczki, a nie na ziemię, pewnie nie zaprzyjaźni się z barmanem.

Kemosabe daje bohaterowi znajomość innej kultury i kilku wywodzących się z niej przypadkowych kumpli. Koszt zależy od tego, jak bardzo różni się ona od rodzimej kultury postaci.

Za 2 punkty poznać można kompletnie odmienną cywilizację – jak indiańska dla białych i odwrotnie, czy chińska dla wszystkich mieszkańców Zachodu.

Kemosabe kosztuje tylko 1 punkt, jeśli kultura jest zbliżona, jak mormońska dla protestantów, czy Komanczów dla Siuksów.

BOHATER

61

KONEKSTE

1-5

Nie ważne, kogo znasz. Ważne, kto zna ciebie.

Bohater ma kumpli, którzy co jakiś czas mu pomagają. Ich wartość zależy od tego, co mogą i jak często się pokazują – *Texas Ranger*, który co drugą sesję pojawia się z oddziałem kawalerii, kosztuje 3 punkty, albo 1, jeśli przyjeżdża sam. Wydawca gazety, który wyciąga postać z więzienia, kosztuje jakieś 2 punkty.

Tej przewagi używać można na wiele sposobów, uzgodnij ją więc z Szeryfem nim ustalisz dokładny koszt.

ŁADNIUTKI

1

Mówią, że od brzydala odwracają się kule. Do cieszącego oko koleśka mogą w ogóle nie wygarnąć.

Ładniutki bohater może dodać +2 do większości testów *perswazji* i w każdej innej sytuacji, kiedy jego przystojna gęba może wpłynąć na grę.



MISTYCZNA

PRZESZKOŚĆ

3

Kiedy przeciętny koleś spotyka coś nadnaturalnego, zjada go to na obiad. Nieliczni wychodzą z takiej przeprawy obarczeni bagażem dziwacznej wiedzy i dysponując czasem mocą niedostępną dla zwykłych śmiertelników.

W **Deadlands** można wybierać pomiędzy czterema rodzajami *mistycznej przeszłości*: kanciarzem, szalonym naukowcem, świątobliwym i szamanem. Jeśli chcesz zagrać podobną postacią, wybierz tę, która najbardziej cię interesuje, i przeczytaj rozdział zawierający informacje o jej mocach i zdolnościach. Najlepiej nie czytać o wszystkich *mistycznych przeszłościach* – **Deadlands** to w dużej mierze gra tajemnic i zagadek, więc nieznanostwo wszystkich typów postaci sprawi, że twoja posse będzie równie tajemnicza, jak istoty, które napotkasz.



Rozdział 6



Rozdział 7



Rozdział 8



Rozdział 9

Kanciarze zdają się być graczami i rekinami kart, a wielu z nich twierdzi, że grają ze swoim życiem, parając się naukami tajemnymi. Mówi się, że rozszyfrowali mistyczne tajemnice „Księgi Gier Holey'a” i używają ich, by czerpać moc z Krainy Wiecznych Łowów.

Szaleni naukowcy budują niesamowite urządzenia napędzane parą, które często łamią prawa konwencjonalnie pojętej rzeczywistości. Jak w przypadku kanciarzy, niektórzy twierdzą, że budują oni swe piekielne maszyny pod dyktando mrocznych duchów, które szepczą do ich uszu.

Świątobliwi – zakonnice, kapłani lub zwyczajni ludzie – pobłogosławieni zostali przez osobę boską. O ile dobrze się zachowują, mogą sprawiać cuda, które pomagają zwalczać pustoszące Dziwny Zachód zło.

Szamani to święci ludzie Indian, którzy opiekują się plemionami. Czerpią swą moc od żądnych ofiar duchów natury. Jeśli szaman szanuje duchy, te czynią rzeczy, które przyprawiają wątpliwych białych o drzenie.

NIE DRAŻNIĆ LWA

2

Ludzie nie powinni wyprowadzać cię z równowagi. Kiedy się wkurzysz, walczysz jak przyparty do muru rosomak.

Dodaj $nk4$ do obrażeń, które zadajesz w walce wręcz. A n równe jest modyfikatorowi od ran, które bohater otrzymał do tej pory (użyj modyfikatora przed odliczeniem przewag i zdolności, które pozwalają postaci go ignorować).

NIEZWYKŁY GŁOS

1

Gdy rewolwerowiec o głębokim głosie wyzywa jakiegoś przybyłego ze Wschodu drania, jest znacznie bardziej przerażający niż byle mądrała piszczący jak mysz.

Musisz wybrać, jakim rodzajem *niezwykłego głosu* mówi twój bohater. Jeśli jest *łagodny*, pozwala dodać $+2$ do testów



perswazji podczas uspokajania, uwodzenia i innych pokojowych sytuacji. *Przerazający głos* dodaje +2 do testów *zastraszania*. *Kowboj o zgryźliwym głosie* dodaje +2 do testów *obśmiewania*.

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

OBURĘCZNY

3

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

Oburęczny bohater ignoruje modyfikator -4 za użycie mniej sprawnej ręki, dalej jednak odejmuje -2 za używanie dwóch broni – wszystkiego dowiesz się z rozdziału czwartego.

Zaufaj nam. Dobry, *oburęczny* rewolwerowiec z dwoma dwutaktowymi Peacemakerami to twardy gość.

OSIŁEK

3

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

Twój bohater to duży facet. Nie, nie gruby – tylko duży i napakowany mięśniami. Pewnie ma ksywę „Mały” lub „Kruszynka”. Żeby wziąć tę przewagę, bohater musi mieć co najmniej 2k8 *Sily*, dzięki niej zaś otrzymuje +1 do Rozmiaru. Tak przy okazji – nie można być *osiłkiem* i *tłuściochem* jednocześnie.

POMAGIER

5

W powieściach groszowych Dziwny Zachód zamieszkują samotni rewolwerowcy, którzy wędrują po prerii, mając wierne sześciostrzałowce i konia za jedyne towarzystwo. Jeśli to kupujesz, to pewnie wydaje ci się też, że kiedy będziesz miał problemy, przyjedzie kawaleria.

Na Dziwnym Zachodzie nikt nie mierzy się samotnie z rojem rozwścieczonych kleszczy preriowych. A przynajmniej nikt, kto może wypchnąć przed siebie najlepszego kolegę. W jedności siła – warto więc, by jednoczono się z tobą, a nie przeciw tobie.

Wielu bohaterów Zachodu ma sojuszników, kumpli, panienci lub facetów oraz *pomagierów*. Jeśli twoja postać zyska sobie towarzysza w wyniku przygody, nie

BOHATER

63

musisz stosować poniższych zasad – to nagroda za dobrą grę. Jeżeli jednak chcesz zaczynać grę z *pomagierem*, musisz wykupić tę przewagę.

Pierwsze, co musisz zrobić, to krótki opis kompana i jego związków z twoim bohaterem. Jak się spotkali? Jaka niezwykła przygoda wykuła tak silną i odporną na przeciwności losu przyjaźń? Co musi zrobić drugi, żeby pierwszy naprawdę się na niego wściekł?

Kiedy już wymyślisz historię, Szeryf opracuje w oparciu o nią statystyki *pomagiera*, który zawsze będzie miał możliwości mniejsze niż twój bohater – inaczej to ty staniesz się jego *pomagierem*.

Jeśli pomocnik twojego *hombre* nie włączy się z nim przez połowę czasu, obniż jego koszt o 1. Jeżeli pojawia się tylko, gdy bohater go wzywa – i to nie od razu – zamień go na *koneksje*. *Pomagier* powinien być zawsze pod ręką.

Zanim jednak stwierdzisz, że właśnie wyposażyles się w żywą tarczę, powiedzmy sobie coś jasno: *pomagier* jest pod kontrolą Szeryfa. Ani ty, ani twój bohater nie kontrolujecie jego myśli i działań, więc choć jest naprawdę lojalny, nie zasłoni cię własną pierśią, nawet jeśli bardzo ładnie poprosisz. *Comprende, amigo?*

By oddać związek między bohaterem a pomocnikiem, uznajemy, że są wobec siebie *lojalni*. Nie bierz z tego powodu punktów (i nie licz tego do limitu 10 punktów zawad). Obaj dostajecie tę zawadę za darmo. Nie marudź – to cena za dodatkową parę rąk, która przyda ci się w potrzebie.

I jeszcze jedno. *Naprawdę* dbaj o kompana twojego bohatera. Świat **Deadlands** to straszne miejsce, a starzy przyjaciele zmieniają się w paskudnych wrogów, jeśli zostawić ich na pewną śmierć. Wyobraź sobie przeciwnika, który zna każdą twoją słabość i potrafi skrzywdzić cię tak bardzo, jak to tylko możliwe, przeciwnika, który wraca z grobu, by zemścić się, bo wysłałeś go na pewną śmierć. Najlepiej dbać o swego *pomagiera* tak bardzo, jak on dba o ciebie.



PRZESZYWAJĄCE

SPOJRZENIE

1

W twoim spojrzeniu jest coś, czego obawiają się inni. Gdy drgnie ci powieka, ktoś niosą na wzgórze cmentarne. Taki wzrok miał Clint Eastwood – ma go też twój rewolwerowiec.

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

RUCHOMOŚCI

1-5

Jeśli gnat to najlepszy przyjaciel kowboja, koń jest jego kochanką. Posiadanie obydwu zadowala przeciętnego kolesia, niektórzy jednak uważają inne rzeczy za równie wartościowe.

Na tę przewagę składają się rozmaite niezwykle przedmioty, które twój kowboj może posiadać. Musisz uzgodnić dokładny koszt określonej rzeczy z Szeryfem, posługując się przykładami z tabelki:

RUCHOMOŚCI

Koszt	Przykładowe ruchomości:
1	500 \$ gotówką, udziały w dochodowej linii kolejowej, szybki koń, ładny rewolwer, 12 srebrnych kul.
2	1000 \$ gotówką, łódka, dzieło sztuki, srebrny sztylet, niezwykle szybki koń.
3	5000 \$ gotówką, rewolwer używany przez Jessie Jamesa, tomahawk pobłogosławiony przez potężnego szamana, karabin Gatlinga, łódź rzeczna.
4	20 000 \$ gotówką, okręt, saloon lub inny interes, relikwii o określonej i ograniczonej mocy.
5	50 000 \$ gotówką, potężny relikwii, pociąg, ułaskawienie na wszystkie czyny przeszłe i obecne w jakimś regionie lub stanie.

SKAWNY

1/3/5

Reputacja to zabawna rzecz – im więcej jej masz, tym więcej kolesiów schodzi ci z drogi, a ci, którzy na niej zostają, zazwyczaj częstują cię ołowiem.

Aby rozpoznać z wyglądu kogoś znanego, wystarczy zrobić test Normalny (5) lub Banalny (3), jeśli jest się na jego rodzinnej ziemi.

SKAWNY

Koszt	Reputacja
1	Dobrze znany małej grupie ludzi (w jednym mieście, wśród szeryfów federalnych czy sportowców).
3	Dobrze znany dużej grupie ludzi (w całym hrabstwie, mniej ważna osobistość).
5	Znany powszechnie (ważna osobistość, bohater wojenny).

SOKOLE OKO

1

Gość o bystrym wzroku potrafi z dwudziestu kroków wypatrzeć muchę na ciastku z rodzynekami. Inni będą się tylko zastanawiać, co im tak zgrzyta w zębach.

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

STAŁOWE NERWY

1

Niektórzy bohaterowie Dziwnego Zachodu są tak cholernie uparci, że nie zwieją, nawet kiedy ich buty wypełni „płynna cykoria”. Szkielety większości biegną na pustyni, kilku jednak wciąż zмага się z grozą Wielkich Równin.

Kiedy bohater zawali test *jaj* i efekt karze mu wiać, może zostać tam, gdzie stoi. Pozostałe efekty strachu działają na niego normalnie.

Postać o *stalowych nerwach* niekoniecznie jest dzielna. Niektórzy bardziej boją się etykiety śmierdzącego tchórza niż śmierci. Czasem bywa to nawet zabawne.

STRÓŻ PRAWA

1/3/5

Na Dziwnym Zachodzie odznaka sporo waży i niesie ze sobą odpowiedzialność. Prości ludkowie wierzą, że obronisz ich przed maruderami, bandytami i dziwnymi istotami.

Choć ta przewaga daje postaci dużo władzy, jej jurysdykcja jest ograniczona. Szeryf miejski operuje wyłącznie w grani-

BOHATER

65

cach swego miasta, a szeryf okręgowy odpowiada za porządek w okręgu i tylko władza szeryfów federalnych rozciąga się na cały kraj.

Większość łapsów składa też *przysięgę* i ma *zobowiązanie*.

STRÓŻ PRAWA

Koszt

Władza

- | | |
|---|--|
| 1 | Zaprzyśnięty na zastępcę z określonego i długoterminowego powodu (jak ujęcie Jessie Jamesa czy Geronimo). Pracownicy Agencji zazwyczaj nie mają sami z siebie władzy egzekwowania prawa, często jednak rząd powierza im ją w określonych regionach i sytuacjach. |
| 3 | Szeryf okręgowy. Ponieważ ta przewaga ma sens wyłącznie w sagach dziejących się w określonym regionie, musi zostać zaakceptowana przez Szeryfa. |
| 5 | Szeryf federalny lub Texas Ranger. Twój stróż prawa ma władzę na terenie całej Unii lub Konfederacji. |



SZARŻA

1-5

Żołnierzy znaleźć można na całym pograniczu, zwłaszcza, że za mundurem panny sznurem, a kilka gwiazdek na kołnierzu zapewnia określoną władzę. Problem z byciem żołnierzem polega na tym, że miejscowi zawsze przybiegają z płaczem, kiedy dzieje się coś dziwnego.

Ludzie, którzy należą do którejś z armii, spędzają prawie cały czas, służąc krajowi, i teoretycznie nie mogą być częścią normalnej posse, jeśli jednak ta zamierza siedzieć dłużej w jednym miejscu, okoliczni żołnierze mogą często działać razem z nią.

Jeśli Szeryf zaakceptuje już żołnierza, dzięki tej przewadze możesz wyposażyć go w wyższą rangę. Wszyscy żołnierze mają pięciopunktowe *zobowiązanie* wobec swej jednostki – jest ono wliczone w koszt tej przewagi (stąd jej niska cena) i nie można wziąć go dodatkowo.

Żołnierze, którzy otrzymują awans, nie muszą płacić dodatkowych punktów – to nagroda za dobrą grę. Podobnie, zdegradowany bohater nie dostaje żadnych punktów z powrotem.



Koszt	Szarża
1	Żołnierz: szeregowiec lub kapral.
2	Podoficer: sierżant (dowodzi 50-osobowym oddziałem kawalerii lub setką piechoty).
3	Oficer: porucznik lub kapitan (dowodzi szwadronem lub kompanią).
4	Wysoka szarża: major lub pułkownik (dowodzi regimenterem ośmiu szwadronów lub kompanii).
5	Głównodowodzący: generał (dowodzi całymi siłami, na Zachodzie złożonymi zazwyczaj z 2-3 regimenterów, gracze nigdy nie powinni odgrywać wyższych stopni generalskich).

ŚMIAŁEK

2

Większość ludzi nie jest naprawdę dzielna, tylko zbyt głupia, by się bać. Może ty jesteś inny, choć to raczej wątpliwe.

Bohaterowie z tą przewagą dodają +2 do testów *jaj*.

TWARDZIEL

1-5

Pewnie wydaje ci się, że prawdziwy twardziel zatrzymuje kule warstwą brudu. Pewnie, większość ludzi Zachodu unika kąpieli, ale nie o tym chcemy mówić. Mówimy o hombre, który walczy, nawet ślizgając się we własnej krwi. O gościu, który potrafi walnąć Kostuchę prosto w pysk, a potem poprosić ją do tańca, o facecie, który potrafi przepędzić stado *los diablos* z Teksasu do Kansas. *Twardziel* to koleś z ogniem w oczach i o jachach z żelaza.

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

UZDOLNIONY

TECHNICZNIE

1

Na pograniczu nie ma wielu urządzeń mechanicznych ani ludzi, którzy potrafią je naprawiać.

Postać z tą przewagą dodaje +2 do rzutów wymagających naprawienia albo zrozumienia maszynierii, łącznie z testami *majsterkowania* i *wynalazczości*.

WETERAN DZIWNEGO

ZACHODU

0

To widać w spojrzeniu i w sposobie, w jaki ręka wędruje powoli w dół, do sześciostrzałowca, kiedy zaczynają się problemy. Niektórzy widzieli rzeczy, których ludzkość nigdy nie powinna oglądać, i żyją po dziś dzień.

Twój bohater jest na Dziwnym Zachodzie już od jakiegoś czasu. Poznał go dobrze, a jego gnaty powiedziały „witam” kilku jego niemiłym mieszkańcom.



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

Większość *weteranów* widziała rzeczy nadprzyrodzone i powinna mieć *wykształcenie: okultyzm* przynajmniej na poziomie jeden. Jeśli go nie ma, pewnie nie zetknęła się z siłami ciemności i zahartował ją ogień bardziej zwyczajnych, choć wciąż zadziwiających przygód.

Dodatkowe punkty – to brzmi nieźle, nie? To prawda, ale doświadczenie bohatera nie przyszło za darmo. Musisz napisać krótką historię przeszłości postaci. Daj jej ciekawe tło, tak żeby wszystko, z czym się zetknęła pasowało do niej i czyniło interesującą. Ceną może być zwyczajnie nowa zawada, jak wróg lub okropna blizna,



Strona 43

często jednak bywa ona znacznie wyższa. Bohater mógł stracić kończynę, uciekać przed okropną istotą lub stanąć przeciw złu starszemu, niż śmiał sobie wyobrazić.

WYCZUCIE KIERUNKU

1

Zazwyczaj wiesz, gdzie jest północ – lub południe, jeśli jesteś *Rebeliantem*.

By określić kierunek, wystarczy *Zwykły (5) test Sprytu* – *Poważny (9) test Sprytu* pozwala ustalić też która jest godzina.

ZIMNA KREW 5

Każdy doświadczony rewolwerowiec powie ci jasno, że podczas strzelaniny szybkość i umiejętności są wprawdzie ważne, ale najważniejszy jest spokój – trzeba dokładnie wycelować i trafić w cel. Narwanie, który za szybko opróżnia bębenek, szybko zapaści korzenie w lokalnym parku sztywnych.

W czasie walki, kiedy tylko rozdane zostaną *Karty Akcji*, twój bohater może odrzucić najniższą i pociągnąć kolejną. Jeżeli za pierwszym razem trafił *czarnego jokera*, ma cholerny *niefart* – nie może go wymienić.



SZEŚĆ: TKO

Teraz pora dodać „mięso” do szkieletu postaci. Musisz odpowiedzieć na kilka podstawowych pytań – gdzie bohater był, gdzie jedzie teraz i czego oczekuje od życia. Jeśli chcesz, zapisz to sobie na osobnym kawałku papieru, żebyście ty i twój Szeryf mieli się czego trzymać.

Postaraj się włożyć w to nieco pracy. Dobrze przemyślane tło pozwoli ci lepiej odgrywać postać i zdobywać od Szeryfa Sztony Losu. Dzięki niemu łatwiej będzie odróżnić twój rewolwerowca od każdego innego wymachującego bronią szaleńca z twej posse.

Postaci o *mistycznej przeszłości* wymagają nieco więcej uwagi. Musisz wymyślić, jak twój bohater po raz pierwszy zetknął się z okultyzmem, co pchnęło go ku niemu (zwłaszcza, że większość ludzi okultyzm odrzuca) i kto nauczył go panować nad straszliwymi mocami z Krainy Wiecznych Łowów. Gdzie jest teraz

jego mistrz? Czy żyje? Czy rozstali się w przyjaźni?

Nad *weteranem Dziwnego Zachodu* trzeba również posiedzieć dłuższą chwilę. Jeśli chcesz mieć postać, która co nieco przeżyła, musisz ustalić, co to właściwie było. Czy zahartowała się na wojnie? Czy była stróżem prawa? Czy podróżowała? Odpowiedzi na te pytania pomogą ci odgrywać bohatera i przekonać innych, że jest nieco do przodu.

Dobra, zasypaliśmy cię po uszy tekstami o tle, nie martw się jednak, jeśli nie potrafisz odpowiedzieć na wszystkie pytania już teraz. Zagraj raz czy dwa, „wypróbuj” postać i kiedy już ją poczujesz, wróć do jej przeszłości i wypełnij wszystkie luki.

SIEDEM: KLAMOTY

Bohater zaczyna mając 250 \$ i koszulę na grzbiecie, musi więc kupić wszystko inne – broń, konia i amunicję. W kolejnym rozdziale zamieściliśmy listę, do której z równą łatwością można sięgnąć, kiedy już chwilę pogracie. Tak, już w następnej części znajdziesz całą broń, rzeczy i żarcie, jakie tylko przyjdzie ci do głowy, *compadre*.

Jeśli chcesz czegoś, czego nie ma na liście, poproś Szeryfa, by to wycenił albo zajrzał do jakiegoś starego katalogu – można znaleźć takie w dużych bibliotekach lub w sieci. To zadziwiające, ile fajnych rzeczy kryje się na poźółkłych kartkach...

SPAGHETTI... I FLAKI!

No to robimy postać. Pierwsza rzecz, której nam potrzeba, to pomysł – spróbujmy z „dobrym złym facetem” – niechętnym bohaterem i łajdakiem jednocześnie, rodem ze spaghetti westernu.

PODSUMOWANIE TWORZENIA POSTACI

UMIEJĘTNOŚCI

ZAWADY

Umiejętność	Cecha	Zawada	Koszt	Zawada	Koszt
Artyleria	Spostrzegawczość	Bandzior	-1-5	Straceniec	-5
Bajanie	Charyzma	Bohater	-3	Śpioch	-1
Blef	Spryt	Brzydki jak		Ten Obcy	-3
Charakteryzacja	Wiedza	nieszczęście	-1	Tłuszcioch	-1/-2
Cwaniactwo	Spryt	Chciwiec	-2	Ubogi	-3
Dobywanie	Szybkość	Choróbsko	-1/-3/-5	Uparciuch	-2
Dowodzenie	Charyzma	Chuderlak	-5	Ważniak	-2
Fach	Wiedza	Ciekawski	-3	Wierny zasadom	-3
Hazard	Spryt	Cykor	-5	Wróg	-1-5
Jaja	Duch	Delikatny	-3	Wyjęty spod prawa	-1-5
Jeździectwo	Sprawność	Długi jęzor	-3	Zadufany	-3
Języki	Wiedza	Dwie lewe ręce	-2	Zobowiązanie	-1-5
Kantowanie	Specjalne	Dzieciuch	-2/-4		
Kieszonkostwo	Zręczność	El loco	-1-5		
Kombinowanie	Spryt	Fanatyk	-3		
Łuk	Zręczność	Flegmatyk	-1-5		
Majsterkowanie	Spryt	Gapa	-3		
Medycyna	Wiedza	Gwałtownik	-3		
Nauka	Wiedza	Jaszczurcze oczy	-3		
Obśmiewanie	Spryt	Jednoręki bandyta	-3		
Perswazja	Charyzma	Kiepski słuch	-3/-5		
Pływanie	Sprawność	Kiepski wzrok	-3/-5		
Powożenie	Sprawność	Koszmary senne	-5		
Przenikliwość	Spostrzegawczość	Krwiożerczy	-2		
Przetrwanie	Spryt	Kuternoga	-3/-5		
Rytuały	Specjalne	Lojalny	-3		
Rzucanie	Zręczność	Lubieżnik	-3		
Skradanie	Sprawność	Marzyciel	-1-5		
Sterowanie	Sprawność	Mądrała	-2		
Strzelanie	Zręczność	Mściwy	-3		
Sztuczki	Zręczność	Nałogowiec	-1/-3		
Sztuka	Spostrzegawczość	Nawyk	-1-3		
Szukanie	Spostrzegawczość	Niepisaty	-3		
Szybkie ładowanie	Zręczność	Nietolerancja	-1-3		
Tresura	Charyzma	Niewierny Tomasz	-3		
Tropienie	Spostrzegawczość	Ostrożny	-3		
Uniki	Sprawność	Pacyfista	-3/-5		
Walka	Sprawność	Padalec	-2		
Wiara	Duch	Pechowiec	-5		
Włamywanie	Zręczność	Piskliwy	-2		
Wspinaczka	Sprawność	Przeczulony	-3		
Wykształcenie	Wiedza	Przesądny	-2		
Wynalazczość	Wiedza	Przysięga	-1-5		
Wysadzanie	Wiedza	Ramol	-3/-5		
Występy	Charyzma	Skąpiec	-3		
Zastraszanie	Charyzma	Słabeusz	-1-5		
Zawodowstwo	Wiedza	Sługa Ponurego			
Znajomość terenu	Wiedza	Żniwiarza	-5		

PRZEWAGI

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

Krok pierwszy: Nasz hombre nazywa się Ronan Lynch. Był porucznikiem w armii Unii w czasie Wojny Secesyjnej, wykształcając w sobie stalowe nerwy. Niżsi rangą uciekali z pola walki, a on stał i strzelał ze swoich rewolwerów, aż rozgrzały się lufy. Gdy go zwolniono – czy honorowo, zastanowimy się później – Ronan pojechał na Zachód. Szukał czegoś lepszego niż zabijanie, ale zawsze wyprzedzała go reputacja. Każde zadupie, na jakie trafiał, chciało zaraz, żeby został szeryfem lub rozwiązał lokalne problemy.

Krok drugi: Ciągniemy 12 kart za cechy Ronana. Oto one, wraz z kostkami, które zapewniają:

KARTY RONANA

Karta	Kostka i poziom cechy
Joker	?k12
Król kier	3k10
Dama pik	4k10
Walet pik	4k8
Dziesiątka kier	3k8
Dziesiątka karo	2k8
Ósemka karo	2k6
Siódemka trefl	1k6
Szóstka karo	2k6
Piątka kier	3k6
Czwórka trefl	1k6
Trójka trefl	1k6

Odrzucamy trójkę i czwórkę trefl, bo każda daje nam tylko 1k6. Natychmiast ciągniemy kartę za Jokera, żeby ustalić poziom cechy, i wyciągamy karo, które daje nam 2k12.

Teraz musimy przypisać te liczby do cech Ronana. Dla rewolwerowca najważniejsza jest *Szybkość* i *Zręczność* – pierwsza wynosić będzie 2k12, druga 4k10 – jeśli chcesz wiedzieć, jak rozdzielamy pozostałe, spójrz na kartę postaci.

Tajemna przeszłość: Szeryf widział, jak ciągniemy Jokera, który oznacza „tajemniczą przeszłość”. Ciągnie kartę, sprawdza wynik w nie-zagłądaj-pod-karą-śmierci tajnej tabelce w *Przewodniku Szeryfa* i zanosi się maniakałnym śmiechem. Normalnie nie powiedziałby nam, co nasza

przeszłość oznacza, ale ponieważ to jest przykład, uśmiecha się szeroko i mówi, że Ronan właściwie już nie żyje.

Szeryf chce zachować jego tajemnicę w sekrecie (a my nie chcemy psuć ci nie spodzianki) – historia śmierci Ronana znajduje się w *Córce zatracenia*, jeśli cię to interesuje.

Krok trzeci: Bohater dostaje tyle punktów na umiejętności, ile ma w sumie *Spostrzegawczości*, *Wiedzy* i *Sprytu*. Ronan dostaje 22 punkty.

Ma 1 poziom we *wspinaczce*, *szukaniu* i *skradaniu* za darmo, podobnie 2 poziomy *znajomości terenu*: *własny okręg*.

Dla rewolwerowca sprawą pierwszoplanową jest umiejętność *strzelanie*: *rewolwery* – używamy pięciu punktów, by dać mu maksymalną wartość 5. Potrzebuje też dobrego *dobywania*, które podnosimy na 4.

Za dalsze 6 punktów wykupujemy dwie dodatkowe specjalności *strzelania*: *karabiny* i *strzelby*.

Na karcie postaci zobaczycie, jak wydałmy pozostałe punkty.

Krok czwarty: Pora na zawady. Na początek *bohater* za 3 punkty. Ronan to nie panienka ze szkoły niedzielnej, nie odwróci się jednak od damy w opresji. Ronan wydaje zielone jak wodę, dajemy mu więc *ubogiego* za 3 punkty. Jeszcze *mściwy* i *nałóg* – szklaneczka czegoś mocnego po strzelaninie i mamy 10 punktów w zawodach.

Krok piąty: Mamy 3 punkty na jakieś przewagi. Ronan używa dwóch koltów *Peacemakerów*, potrzebuje więc trzypunktowego *oburęcznego*, żeby uniknąć problemów w walce.

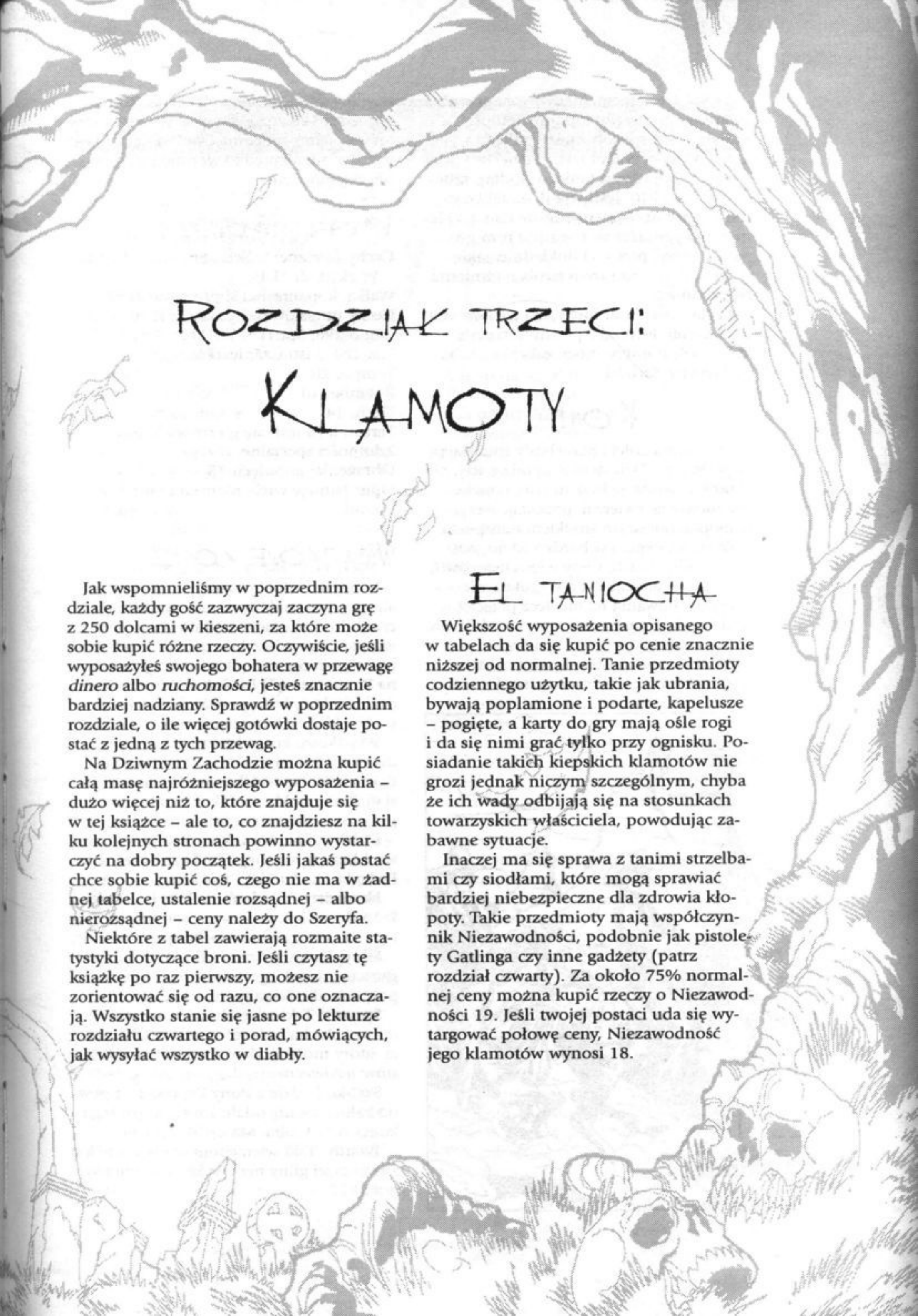
Krok szósty: Opisaliśmy już historię Ronana w kroku pierwszym – na razie wystarczy.

Krok siódmy: Ostatnia rzecz, którą musimy zrobić, to kupić Ronanowi jakiś sprzęt. Niestety, wzięliśmy *ubogiego*, więc mamy tylko 50 \$ na ekwipunek. Ronan używa dwóch *Peacemakerów*, po 15 dolców każdy, do tego kupuje pudełko naboju – i już po 33\$ z naszej pięćdziesiątki.

Mając 17\$ w kieszeni, Ronan rusza na Zachód.

Życz mu szczęścia. Będzie mu potrzebne.





ROZDZIAŁ TRZECI:

KLAMOTY

Jak wspomnieliśmy w poprzednim rozdziale, każdy gość zazwyczaj zaczyna grę z 250 dolcami w kieszeni, za które może sobie kupić różne rzeczy. Oczywiście, jeśli wyposażylesz swojego bohatera w przewagę *dinero* albo *ruchomości*, jesteś znacznie bardziej nadziany. Sprawdź w poprzednim rozdziale, o ile więcej gotówki dostaje postać z jedną z tych przewag.

Na Dziwnym Zachodzie można kupić całą masę najróżniejszego wyposażenia – dużo więcej niż to, które znajduje się w tej książce – ale to, co znajdziesz na kilku kolejnych stronach powinno wystarczyć na dobry początek. Jeśli jakaś postać chce sobie kupić coś, czego nie ma w żadnej tabelce, ustalenie rozsądnej – albo nierozsądnej – ceny należy do Szeryfa.

Niektóre z tabel zawierają rozmaite statystyki dotyczące broni. Jeśli czytasz tę książkę po raz pierwszy, możesz nie zorientować się od razu, co one oznaczają. Wszystko stanie się jasne po lekturze rozdziału czwartego i porad, mówiących, jak wysyłać wszystko w diabły.

EL TANIOCHA

Większość wyposażenia opisanego w tabelach da się kupić po cenie znacznie niższej od normalnej. Tanie przedmioty codziennego użytku, takie jak ubrania, bywają poplamione i podarte, kapelusze – pogięte, a karty do gry mają ośle rogi i da się nimi grać tylko przy ognisku. Posiadanie takich kiepskich klamotów nie grozi jednak niczym szczególnym, chyba że ich wady odbijają się na stosunkach towarzyskich właściciela, powodując zabawne sytuacje.

Inaczej ma się sprawa z tanimi strzelbami czy siodłami, które mogą sprawiać bardziej niebezpieczne dla zdrowia kłopoty. Takie przedmioty mają współczynnik Niezawodności, podobnie jak pistolety Gatlinga czy inne gadżety (patrz rozdział czwarty). Za około 75% normalnej ceny można kupić rzeczy o Niezawodności 19. Jeśli twojej postaci uda się wytargować połowę ceny, Niezawodność jego klamotów wynosi 18.

Za każdym razem, kiedy twoja postać wykonuje test cechy lub umiejętności, który w jakiś sposób zależy od tego wyposażenia (na przykład test *jeździectwa*, jeśli twój kowboj używa taniego siodła), rzuć dodatkowo k20. Jeśli wynik na tej kości jest wyższy niż *Niezawodność* danego elementu wyposażenia, coś się w nim popsuło. Szeryf powie ci dokładnie, jakie skutki miała tym razem twoja nadmierna oszczędność.

Czytaj dalej, jeśli interesują cię listy cen oraz uwagi dotyczące pewnych rzeczy, które twój *hombre* może zabrać ze sobą na *Dziwny Zachód*.

KONIE

Co prawda kolej i parochody sprawiają, że podróż po *Dziwnym Zachodzie* staje się coraz łatwiejsza, jednak to koń, najszlachetniejsze ze zwierząt, pozostaje wciąż najpopularniejszym środkiem transportu.

Konie występują w bardzo wielu maściach i odmianach. Ceny wierzchowców wahają się zależnie od pory roku, miejsca i zapotrzebowania na nie, lecz przeciętny rumak osiąga zazwyczaj cenę 150 dolarów.

Zwróć uwagę, że cechy zwierząt są względne – nie musisz się więc martwić, że wierny wierzchowiec przewyższy lotnością



rewolwerowca, który go dosiada. Koń z *Wiedzą* 1k6 zna kilka prostych rozkazów i jest w stanie zrozumieć polecenia nowego jeźdźcy, ale nieprędko weźmie się za tabliczkę mnożenia.

PROFIL: TYPOWY KOŃ

Cechy fizyczne: S:2k10, Spr:2k12, Sz:1k8, W:2k10, Zr:1k4.

Walka: kopanie 1k12, pływanie 4k12

Cechy umysłowe: Ch:1k6, D:1k4,

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

Jaja 2k4, zastraszanie 1k6

Tempo: 20

Rozmiar: 10

Dech: 14

Terror: 0 (5 jeśli się go rozwścieczy)

Zdolności specjalne: różnie.

Obrażenia: kopnięcie (S + 2k6)

Opis: Istnieje wiele różnych maści i ras koni.

WYJĄTKOWE KONIE

Jeśli tylko twój bohater wie, gdzie szukać, albo po prostu dopisze mu szczęście, od czasu do czasu może natrafić na naprawdę wyjątkowego wierzchowca. Jeśli kowbojowi uda się test *Spostrzegawczości/jeździectwa* na *Poważnym* (7) PT, jest w stanie stwierdzić, czy koń, którego właśnie ogląda, posiada jakieś nadzwyczajne cechy.

Wyjątkowe konie kosztują zazwyczaj dwa razy więcej niż inne. Poniżej znajdziesz kilka spośród cech, jakie może posiadać niezwykle rumak – możliwości jest, rzecz jasna, znacznie więcej.

Dzielny: Taki rumak nie ustępuje nawet w obliczu poważnego niebezpieczeństwa. Posiada *Ducha* 2k8 i *jaja* 4k8.

Narowisty: Taki koń nie lubi ludzi, do których nie jest przyzwyczajony. Kopie i gryzie, jeśli go choć trochę sprowokować.

Silny: Każdy farmer byłby dumny, mogąc zaprząć takiego konia do pługa. Jest potężnie zbudowany i ma *Silę* 3k12.

Sprytny: Taki wierzchowiec wyjątkowo dobrze słucha poleceń swojego właściciela, który może dodawać +2 do swoich testów *jeździectwa*.

Szybki: Ludzie z *Pony Expressu* na pewno żałują, że nie udało im się kupić tego konia przed tobą. Ma on *Tempo* 24.

Twardy: Taki wierzchowiec ulepiony jest z twardszej gliny niż zwykły koń i ma *Wigor* 2k12.

POSPOLITE KLAMOTY

Ubrania

Buty	8\$
Chaparajos (Osłona -2)	4\$
Garnitur/frymuśna sukienka	15\$
Jedwabne pończochy	1\$
Kalesony	2\$
Koszula/bluzka, elegancka	3\$
Koszula/bluzka, zwykła	1\$
Prochowiec	10\$
Spodnie/spódnica	2\$
Trzewiki	2\$
Zimowy płaszcz	15\$

Materiały wybuchowe

Dynamit (laska)	3\$
Lont (50 stóp)	2,50\$
Nitrogliceryna (pinta)	2,50\$
Splonka	1\$

Jedzenie i picie

Bekon (za funt)	15¢
Kawa (za funt)	25¢
Racje podróżne (na jeden dzień)	50¢
Restauracja, dobra	
Śniadanie	50¢
Lunch	25¢
Obiad	1\$

Restauracja, tania	
Dowolny posiłek	25¢

Wyposażenie ogólne

Aparat fotograficzny	3\$
Cygaro	5¢
Detonator	10\$
Drut kolczasty (jard)	5¢
Fajka	2\$
Gitara	8\$
Kabel do detonatora (50 stóp)	2,50\$
Kajdanki	3,50\$
Karty do gry	25¢
Koc	4\$
Latarnia	2,50\$
Lina (50 stóp)	5\$
Łom	2\$
Łopata	1,50\$
Manierka	1\$
Menażka	2\$
Młotek	50¢
Okulary	5\$
Olej do latarni (galon)	10¢
Organki	50¢
Pilnik	25¢
Plecak	2\$
Płyta fotograficzna	1\$
Siekiera	2\$
Świder	2\$

Toporek	1\$
Tytoń do palenia (kapciuch)	50¢
Tytoń do żucia (puszka)	50¢
Zapałki (100 sztuk)	50¢
Zegarek, złoty	10\$
Zegarek, zwykły	2,50\$
Żelazny rondel	50¢

Akcesoria do broni

Kabura	3\$
Niska kabura	11\$
Olstro na karabin	3\$
Pas na rewolwery	2\$
Pas nośny do strzelby	25¢
Wymienny cartridge	3\$

Kapelusze

Damski czepek	2\$
Derby	1,50\$
Fedora	3\$
Sombrero	3,50\$
Stetson	5\$

Alkohole

Dobra woda	
Setka	25¢
Butelka	5\$
Podła woda	
Setka	10¢
Butelka	2\$
Piwo (szklanka)	5¢

Transport

Bilet kolejowy (za milę)	5¢
Dylizans (za milę)	10¢
Juki	5\$
Koń	150\$
Kryty wóz	200\$
Muł	50\$
Parowiec rzeczny (za milę)	5¢
Powóz/bryczka	200\$
Siodło	25\$
Wóz bez resorów	75\$

Usługi

Fotografia	10\$
Golenie - strzyżenie	25¢
Kąpiel	1\$
Pogrzeb	5\$
Pokój (za dzień)	
Noclegownia (z posiłkami)	3\$
Tani hotel	2\$
Elegancki hotel	10\$
Telegram (za słowo)	5¢
Wizyta lekarza	
W gabinecie	3\$
Domowa	5\$

GNA-TY I SPLUWY

Broń	Strzały	Kaliber	SZS	Obrażenia	Zasięg	Cena
Automatyczna						
Karabin Gatlinga*	45	.36	3	3k8	20	1500\$
Pistolet Gatlinga*	12	.44	3	3k6	10	800\$
Sztucery						
LeMat Carabine	9	.42	1	3k6	15	35\$
i śrutówka	1	16-gauge	1	specjalne	5	-
Sharps '55	1	.57 kap.	1	5k8	15	18\$
Spencer	7	.56	1	4k8	15	15\$
Derringery i pieprzniczki						
Derringer	2	.44	2	3k6	5	8\$
Pieprzniczka angielska, model z 1840 *	8	36 kap.	1	2k6	5	5\$
Pieprzniczka Ruperta	8	.22	1	2k4	5	6\$
Wesson Dagger-Pistol	2	.41	1	2k6	5	6\$
Rewolwery jednotaktowe						
Colt Army	6	.44	1	3k6	10	12\$
Colt Buntline Special*	6	.45	1	3k6	10	specjalna
Colt Dragoon	6	.44*	1	3k6	10	11\$
Colt Navy	6	.36	1	2k6	10	10\$
Colt Peacemaker	6	.45	1	3k6	10	15\$
LeMat Grapeshot Pistol i śrutówka	9 1	.40 16-gauge	1 1	2k6 specjalne	10 5	25\$ -
Rewolwer z kastetem*	5	.32	1	2k6	5	8\$
Rewolwery dwutaktowe						
Colt Frontier	6	32-20	2	2k6	10	8\$
Colt Lightning	6	.38	2	2k6	10	13\$
Colt Peacemaker	6	.45	2	3k6	10	15\$
Colt Thunderer	6	.41	2	2k6	10	14\$
Rewolwer Starr	6	.44 kap.	2	3k6	10	9\$
Karabiny						
Ballard '72	1	.56 kap.	1	5k8	20	24\$
Bullard Express	11	.50	1	4k10	20	30\$
Colt Paterson model z '36*	7	.69 kap.	1	5k10	20	25\$
Evans Old Model Sporter*	34	.44 Evans	1	4k8	20	30\$
Karabin rewolwerowy Colta	5	.56 kap.	1	5k8	20	24\$
Muszkiet Enfielda	1	.58 kap.	1	5k8	10	25\$
				(ładowany przez lufę)		
Remington '71	1	.50-70	1	4k10	20	20\$
Sharp's Big 50	1	.50	1	4k10	20	20\$
Springfield*	1	.58 kap.	1	5k8	20	8\$
				(ładowany przez lufę)		
Winchester '73	15	.44-40	1	4k8	20	25\$
Winchester '76	15	.45	1	4k8+2	20	40\$
Strzelby						
Dubeltówka	2	12-g	2	specjalne	10	35\$
Jednolufowa	1	12-g	1	specjalne	10	25\$
Obrzyn	2	12-g	2	specjalne	5	35\$
Strzelba rewolwerowa Colta	5	12-g	1	specjalne	10	45\$
Winchester dźwigniowy	4	12-g	1	specjalne	10	35\$
Inne						
Miotacz ognia	30	-	1k6 1k10/strzał	max. 20	2000\$	

* Patrz uwagi o konkretnej broni na końcu rozdziału.

UWAGI O EKWIPUNKU

Niektórych rzeczy wymienionych w tabelach nie było w naszym świecie w roku 1876. Pamiętaj, to nie jest Dziki Zachód. To jest Dziwny Zachód, świat **Deadlands**, w którym wykorzystujący upioryt szaleni naukowcy przyspieszyli nieco rozwój technologiczny.

NIEZAWODNOŚĆ

Niektóre rodzaje broni potrafią się zaciąć, nie wypalić czy popsuć w inny sposób. Żeby sprawdzić Niezawodność broni rzuć k20, za każdym razem, gdy wyjonujesz test ataku. Jeśli wynik będzie wyższy niż Niezawodność broni, ulega ona awarii. O ile jakaś broń nie ma specjalnych zasad awarii, Szeryf powinien sprawdzić jej rezultat w specjalnej tabelce i powiedzieć ci, jak bardzo jest poważna.

NISKIE KABURY

Niskie kabury dodają +2 do testów *dobrywania*. Żaden rewolwerowiec nie pożyje bez nich ani godziny – o ile, oczywiście, nie powąchał już raz kwiatków od spodu.

GNATY

Każdy gnat ma kilka statystyk, wypisanych przy swojej nazwie. Dokładnie wyjaśnimy je w rozdziale czwartym, przyjrzyjmy im się jednak pobieżnie.

Strzały to liczba kul, które mieszczą się w magazynku.

Kaliber to rozmiar kuli, która wchodzi do lufy gnata. Nie można wymieniać amunicji między bronią o różnym kalibrze.

SZS, czyli szybkostrzelność, to liczba ołowiu, którą broń może wypluć w czasie jednej akcji.

Obrażenia oznaczają, iloma kostkami rzucasz, kiedy twoja kula wierci w kimś dziurę. Rzuć nimi i dodaj do siebie wyniki, jak opisaliśmy w rozdziale czwartym.

Zasięg to miara celności broni. Podziel przez tę liczbę odległość między strzelającym a celem i dodaj do tego 5, żeby określić ostateczny PT trafienia.

Cena – zakładamy, że domyślasz się, o co chodzi.

KLAMOTY

77

AMUNICJA

Na Zachodzie pełno jest amunicji, czasem jednak zdarza się, że w tym akurat sklepie nie można kupić kalibru, o który kowbojowi chodzi. Najczęściej można dostać czterdziestkę piątkę i .38. Kule do broni takiej jak Evans Old Model Sporter trzeba specjalnie zamawiać.

AMUNICJA

Kule	Ilość	Cena
Strzały	20	2\$
Rewolwerowe (.22-.38)	50	2\$
Rewolwerowe (.40-.50)	50	3\$
Karabinowe (.38-.52)	50	4\$
Karabinowe (.56+)	50	5\$
Proch i kule	20	1\$
Kapiszony	60	0,50\$
Ładunki do strzelby	20	2\$

REWOLWERY JEDNO- I DWUTAKTOWE

Jeśli nie jesteś maniakiem uzbrojenia, te terminy pewnie nic ci nie mówią. Rewolwery jednotaktowe dysponują mechanizmem pojedynczego działania i wymagają od strzelca odcignięcia kurka, zanim nacisnie spust i wypali, a dwutaktowe pozwalają tylko ciągnąć za spust – mechanizm podwójnego działania sam odwodzi kurek, jeśli nie był odcignięty wcześniej.

Pod koniec roku 1870 rewolwery dwutaktowe są już nieco szybsze i celniejsze, jednotaktowe pozwalają za to rewolwerowcowi „siekać”, czyli wywalić cały magazynek w czasie jednej akcji. W rozdziale czwartym napisaliśmy, jak to się dokładnie robi.

BRONŃ KAPISZONOWA

Pociski zespolone to pod koniec roku 1870 sprawa raczej nowa, więc wielu ludzi wciąż używa starej broni kapiszonojowej (na proch czarny). Nie, nie musisz używać takich antyków na co dzień, czasem jednak niczego innego nie ma pod ręką.

Nazwa broni kapiszonowej pochodzi od mechanizmu, którego się w niej używa. Aby z niej palnąć, należy ręcznie załadować kule i proch do magazynka, a na zewnątrz komory nabojojowej, na spłonce, położyć mały kapiszon. Po naciśnięciu spustu kurek uderza w kapiszon, który wybuchem zapalając proch w komorze i wyrzucając kulę.

Ponieważ do każdej komory takiej broni trzeba osobno nasypać prochu, ładuje się ją znacznie dłużej niż gnata na pociski zespolone – trzy akcje na każdą kulę. Najłatwiej jest zwyczajnie wyjąć stary bębenek i włożyć na jego miejsce nowy, załadowany – to trwa dwie akcje.

Broń kapiszonowa ma swoje zwyczaje. Ponieważ w proces płucia ołowiem zaangażowanych jest aż tyle elementów, których z nich może nie wypalić.

Właśnie dlatego kiedy strzela się z broni kapiszonowej, trzeba za każdym razem testować jej Niezawodność, z reguły wynoszącą 19. Kiedy przytrafi się awaria, rzuć 2k6, żeby określić, jak jest poważna.

AWARIE BRONI KAPISZONOWEJ

Rzut Awaria

- 1-5 **Niewielka awaria:** Kapiszon spada ze spłonki i wpada w mechanizm, a broń się zacina. Łatwo go stamtąd wyjąć – wystarczy na to jedna akcja.
- 6-10 **Poważna awaria:** Kapiszon spada ze spłonki, wpada w mechanizm i łamie się. Żeby wyjąć kawałki, trzeba zrobić Zwyczajny (5) test *majsterkowania* albo *strzelania/Wiedzy*. Trwa to jedną rundę.
- 11-12 **Katastrofa:** Wybuch kapiszono objął pozostałe komory – broń eksploduje. Eksplozja obejmuje tylko strzelca i zadaje 1k6 obrażeń za każdą pełną komorę.

UWAGI O KONKRETNEJ BRONI

Broń Gatlinga: Od początku Wielkich Wojen Kolejowych na Dziwnym Zachodzie można normalnie kupić broń Gatlinga, choć jej noszenie (nawet pistoletów) jest

zakazane w większości miasteczek – zbyt łatwo postrzelić z nich osobę postronną. Gatlingi mają Niezawodność 19.

Colt Buntline Special: Oryginalny model tego rewolweru wykonano specjalnie na zlecenie Neda Buntline'a. Ma on lufę długości 16 cali i dopinaną kolbę. Buntline zamówił potem jeszcze kilka egzemplarzy, które prezentował najwybitniejszym ludziom Zachodu.

Tego rewolweru nie można normalnie kupić, a tylko zamówić bezpośrednio w fabryce Colta w New Jersey (za 500 \$) albo komuś zabrać. Na liście obdarowanych taką bronią znajdują się między innymi Wyatt Earp, Bat Masterson czy Dziki Bill Hickock, chyba więc lepiej poświęcić kilka zielonych.

Kiedy Colt Buntline ma dopiętą kolbę, jego zasięg wzrasta do 15.

Ponieważ ta splotka ma długą lufę (potrzebuje nawet specjalnej kabury), dość ciężko jej dobyć – kiedy wyciągasz taką armatę, odejmij -2 od rzutu na *dobywanie*.

Evans Old Model Sporter: Ten niesamowicie pojemny karabin ma niezwykle, czterokolumnowy magazynek, do którego pasuje wyłącznie amunicja kaliber .44, wyrabiana tylko przez producenta broni. Na Zachodzie wyjątkowo trudno ją zdobyć, najprościej więc zamawiać ją wprost z fabryki (co trwa około trzech tygodni).

Karabin Colt Paterson, model z 1836: Ten karabin ma bębenek jak rewolwer i ładuje się go tak samo.

LeMat Grapeshot Pistol: Pod lufą pistoletową tej niezwyklej broni zamontowana jest druga, płująca śrutem 16-gauge. Aby przesunąć kurek z jednej iglicy na drugą, trzeba przekręcić specjalną dźwignię, nie da się więc wypalić z obu rur w jednej akcji. Wczesne modele tej splotki były kapiszonowe, ale współczesne (z 1876) używają pocisków zespolonych.

Pieprzniczka Angielska, model z 1840: Kiedy już opróżnisz osiem luf tej splotki, możesz wyciąć sobie fajny kawałek wroga, bowiem pomiędzy rurami sterczy ostrze długiego noża.

Rewolwer z kastetem: To niewielki pistolet z solidną, wzmocnioną brązem rękojeścią. Zamocowane przy niej pierścienie pozwalają użyć go z powodzeniem jako kastetu.

Wesson Dagger-Pistol: Podobnie jak angielska splotka z 1840, ten rewolwer ma niewielkie ostrze zamocowane pod lufą.

INNA BRONŃ MIOTAJĄCA

Broń	Amunicyja	SZS	Obrażenia	Zasięg	Cena
Bolas	bolas	1	S+1k4	5	3\$
Dynamit*	1 łaska	1	3k20 (PW 10)	5	3\$
Łuk i strzały	strzały	1	S + 1k6	10	3\$
Nitrogliceryna*	butelka 8 uncji	1	3k20 (PW 10)	5	1,25\$
Nóż, rzucany	nóż	1	S + 1k6	5	3\$
Oszczep	oszczep	1	S + 2k6	5	3\$

* Patrz uwagi o konkretnej broni na końcu rozdziału.

INNA BRONŃ MIOTAJĄCA

Amunicyja to typ pocisku, który miota broń – w większości przypadków jest nim ona sama.

SZS to „Szybkostrzelność”, czyli liczba ataków, które można wykonać w jednej akcji.

Obrażenia to spustoszenia, które broń czyni po trafieniu w cel. Broń oparta na sile mięśni strzelca określona jest przez kostki, które dodaje się (jak w przypadku broni palnej) do normalnego testu *Sily*.

Zasięg działa jak przy spluwach.

Cena określa, ile zielonych trzeba wydać na daną zabaweczkę.

UWAGI O KONKRETNEJ BRONI

Materiały wybuchowe: Niektórzy sądzą, że fajnie jest płatać się po Zachodzie z plecakiem dynamitu, ale, jak mówi przysłowie, z ogniem nie należy igrać.

Za każdym razem, kiedy obladowany trotylem hombre obrywa z broni palnej, wręcz, czy w jakikolwiek sposób w miejscu, w którym go trzyma, rzuć k6. Jeśli wyrzucisz 1, dynamit został odpalony. Bum!

Nitrogliceryna to bardzo niebezpieczny płyn, który wybuchu przy najmniejszym wstrząsie. Nie dość, że można dzięki niej wysadzić się w powietrze tak samo, jak za pomocą dynamitu (użyj tych samych zasad), to za każdym razem, kiedy bohater upadnie, przewróci się czy jakkolwiek wstrząśnie plecakiem, rzuć k6. Jeśli wyrzucisz 1 do 3, nitrogliceryna wybuchu. Bum! Jeśli postać spadnie z dużej wysokości, płyn wybuchu automatycznie. Znowu Bum!

BRONŃ DO WALKI WRĘCZ

Oto, co znaczą zabawne nagłówki w tabelce broni ręcznej.

BO to Bonus Obronny. Każdy, kto chce trafić postać wywijającą tą bronią, dodaje to do PT.

Obrażenia to rany, które broń zadaje. Zwróć uwagę, że broń ręczna wymaga testu *Sily*, do którego dodaje się jej własne obrażenia.

Cena to... no przecież wiesz, co to jest.

UWAGI O KONKRETNEJ BRONI

Bolasy, bicze i lassa: Taka broń nie zadaje obrażeń, można nią jednak kogoś spętać. Szczegóły w rozdziale czwartym.

BRONŃ RĘCZNA

Broń	BO	Obrażenia	Cena
Bicz	+1	S	10\$
Kastet	-	S+1k4	1\$
Lasso	-	-	4\$
Nóż	+1	S + 1k4	2\$
Nóż, duży (Bowie)	+1	S + 1k6	4\$
Pałka, duża	+1	S + 1k6	-
Pałka, mała	-	S + 1k4	-
Piącha	-	S	-
Rapier	+2	S + 2k6	10\$
Szabla	+2	S + 5k8	15\$
Tomahawk	-	S + 2k6	3\$
Włócznia	+3	S + 2k6	3\$

JAK UŻYWAĆ ARCHETYPÓW

ARCHETYPY

Na kolejnych stronach znajdziesz 22 archetypy postaci, które pozwolą ci wyruszyć bez zwłoki na bezdroża Dziwnego Zachodu. Zaprojektowaliśmy te strony tak, byś mógł je skserować prosto z podręcznika. Osobiście wolimy kolorowe kopie, ale czarno-białe też się nadadzą. Każda z przygotowanych tak postaci ma odpowiednio dobrane Cechy, Umiejętności, zdolności specjalne, Przewagi, Zawady i kłopoty oraz obliczone pozostałe fundusze.

Jedyną rzeczą, którą naprawdę musisz wymyślić sam, jest historia i imię bohatera. Jeśli masz ochotę, daj się ponieść fantazji. Kto wie, może twój „bizoni żołnierz” urodził się na Haiti, gdzie parął się voodoo, a potem naraził się kapłanowi i musiał opuścić wyspę – a zanim wstąpił do jankeskiej armii, zdążył zetknąć się z jeszcze dziwniejszymi rzeczami.

Być może twój szalony naukowiec, zanim ogarnęło go to nieprzytomne natchnienie, którym żyje do dziś, miał za sobą karierę szanowanego badacza na jednym z prestiżowych uniwersytetów Wschodniego Wybrzeża.

Twoja panienska z saloonu mogła być jedynym świadkiem straszliwej zbrodni i musiała ratować się ucieczką przed ludźmi – lub istotami – którzy ją popełnili.

Idź na całość! W końcu nie nazywamy tego „Dziwnym” Zachodem ot tak sobie!

JAK SIĘ NAZYWASZ, AMIGO?...

Kiedy będziesz wymyślać imię dla swojego podróżnika po Dziwnym Zachodzie, zdecyduj się na coś barwnego. Wielu westmanów używa przydomków, których dorobili się podczas swoich przygód – stąd Jednooki Hank Ketchum albo Pechowa Betty McGrew. W końcu kto zechce opowiadać o tobie przy ognisku, jeśli nie będzie w stanie zapamiętać, jak się nazywasz?

KARTA POSTACI

Jeśli mimo wszystko chcesz przepisać swoją postać na zwykłą kartę postaci, nie ma problemu – w ten sposób łatwiej będzie ci pilnować ran, Tchu i amunicji. Poza tym, kiedy twój bohater zacznie się rozwijać, będziesz chciał mieć trochę miejsca, żeby zapisać wszystkie jego nowe umiejętności, prawda? Zawsze możesz trzymać kolorową kopię archetypu gdzieś pod ręką, choćby dla ładnego obrazka.

MODYFIKOWANIE ARCHETYPÓW

Jeśli chcesz, możesz zamieniać ze sobą cechy i umiejętności, upewnij się tylko, że kiedy już skończysz, wszystkie numerki dają taką samą sumę jak przedtem. Możesz też wybrać nowe przewagi i zawady, które bardziej pasują do twojego stylu gry.

Wszystkie archetypy zbilansowaliśmy na takiej samej ilości punktów i tych samych rodzajach kości opisujących cechy. Być może pójdzie ci nieco lepiej, jeśli zrobisz sobie postać od zera. Wykorzystaj te archetypy podczas pierwszych wypadów na Dziwny Zachód, jeśli masz zamiar rozegrać szybką sesję „z biegu”, albo użyj ich jako przykładu, kiedy będziesz tworzyć własną postać.

Jeśli planujesz wziąć udział w kampanii – my nazywamy to „sagą” – będziesz zapewne wolał zrobić sobie postać od zera.

TROCHE PRAWNICZEJ GADKI

Jeśli w najbliższym punkcie ksero będą robić ci problemy z kopiowaniem stron z archetypami z podręcznika **Deadlands**, pokaż im to zdanie: Udzielamy ci pozwolenia na kopiowanie archetypów, kart postaci i projektów szalonych naukowców do własnego, prywatnego użytku.

BUFFALO GIRL

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

CHARAKTER

Siła 2k6

Sprawność 2k12

Jeździectwo 2

Skradanie 1

Walka: bat 3

Wspinaczka 1

Szybkość 2k10

Wigor 4k6

Zręczność 4k10

Strzelanie: karabiny 4

Charyzma 3k8

Perswazja 3

Tresura: ujeżdżanie
dzikich koni 2

Duch 3k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 1k8

Przenikliwość 2

Szukanie 1

Tropienie 3

Spryt 2k6

Hazard 2

Obśmiewa-
nie 2

Przetrwanie: równiny 1

Wiedza 1k6

Język: znaków 2

Znajomość
terenu 2

Dech 12

Przewagi:

Ładniutka 1

Śmiałość 2

Zawady:

Bohaterska -3

Ciekawska -3

Nietolerancja -1 (delikatne
kobiety)

Zadufana -3

Klamoty: karabin Winchestera, pudełko 50
nabojów, koń, 61 \$.

Yiiha! Jestem najdziksza babką na zachód od Pecos. Strzelam z bata, daję czadu i wymiadam ze strzelby jak prawdziwa dziewczyna z równin.

Zdarzyło mi się widzieć tu na Zachodzie kilka naprawdę szkaradnych zwierzaków i mówię ci, złowię sobie kiedyś parę takich. Może jak któregoś złapię, to sprzedam go do jakiegoś rodeo albo jednego z tych nowomodnych zoo? Albo może po prostu wy-

pcham
cholerstwo
i powieszę so-
bie na ścianie?

Jasne, że tak naprawdę to nie mam żadnej ściany. Moim domem jest rozległa preria.

Cytat: „Yiiha! Z drogi, chłopaki!”.



DZIECIUCH

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k6
Sprawność 2k12
Jeździectwo 2
Pływanie 1
Skradanie 3
Walka: na pięści 1
Wspinaczka 2
Szybkość 4k6
Dobywanie 1
Wigor 3k6
Zręczność 1k8
Kieszonkostwo 2
Strzelanie: rewolwery 2
Charyzma 4k10
Perswazja 2
Duch 2k10
Jaja 3
Spostrzegawczość 2k6
Przenikliwość 2
Szukanie 2
Spryt 2k6
Blef 1
Kombinowanie 2
Wiedza 1k6
Znajomość terenu 2
Dech 12
Przewagi:
Dar (kocia kołyska) 5
Zawady:
Ciekawski -3
Dzieciuch -2
Piskliwy -2
Zadufany -3
Klamoty: jednotaktowy rewolwer Colt Army, pudełko 50 nabojów, koń, nóż, niska kabura, ulubiona żaba, 60\$.

CHARAKTER

Proszę nie patrzeć tak na mnie z góry, proszę pana. Może i nie wyglądam na tyle, ale mam już prawie tsynaście lat.

Zwiedził zem większy kawał świata niż nie jeden dorosły i mówię panu, siedzą tam takie zęcy, że paznokcie człowiekowi

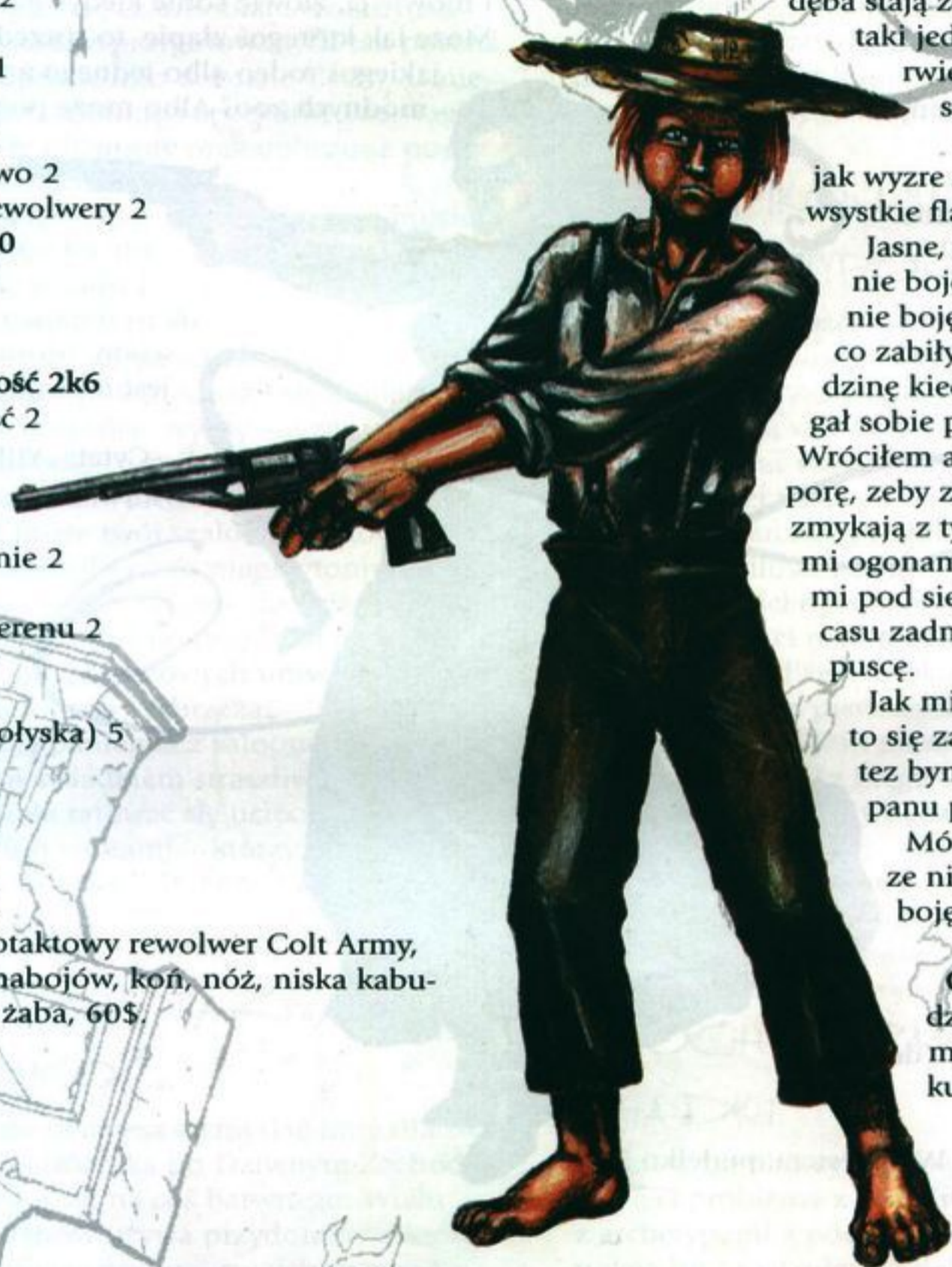
dęba stają ze strachu póki taki jeden ich nie wyrwie i nie wycyści sobie nimi zębów po tym, jak wyzre z człowieka wszystkie flaki.

Jasne, że niczego się nie boję. Nawet się nie boję tych pocwar, co zabiły całą moją rodzinę kiedy ja zem biegałem sobie po kszakach. Wróciłem akurat w samą porę, żeby zobaczyć jak zmykają z tymi kolcastymi ogonami podkulonymi pod siebie i od tego czasu zadnemu nie przepuszcę.

Jak mi pan pomoże, to się zastanowię, czy też bym się nie mógł panu psydać.

Mówiłem przecies, że nic a nic się nie boję.

Cytat: „Widzisz? Nic tu nie ma, ty stary przyku”.



GAUCHO

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k8

Sprawność 2k12

Jeździectwo 3

Skradanie 1

Uniki 3

Wspinaczka 1

Szybkość 2k10

Wigor 1k8

Zręczność 4k10

Strzelanie:

strzelby 2

Rzucanie:

bolas 3

Charyzma 2k6

Tresura 2

Duch 4k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 3k6

Przenikliwość 2

Szukanie 3

Tropienie 3

Spryt 2k6

Przetrwanie: równiny 2

Wiedza 1k6

Język: angielski 2

(ojczysty hiszpański)

Znajomość terenu 2

Dech 12

Przewagi:

Ładniutka 1

Zawady:

Bohaterska -3

Niepisata -2: Nigdy nie musiałaś nic czytać po angielsku, ale z hiszpańskim nie masz problemów.

Wierna zasadom -5

Klamoty: Bolasy, koń, chaparajos, koc, manierka, menażka, 50 stóp liny, 80 \$.

CHARAKTER

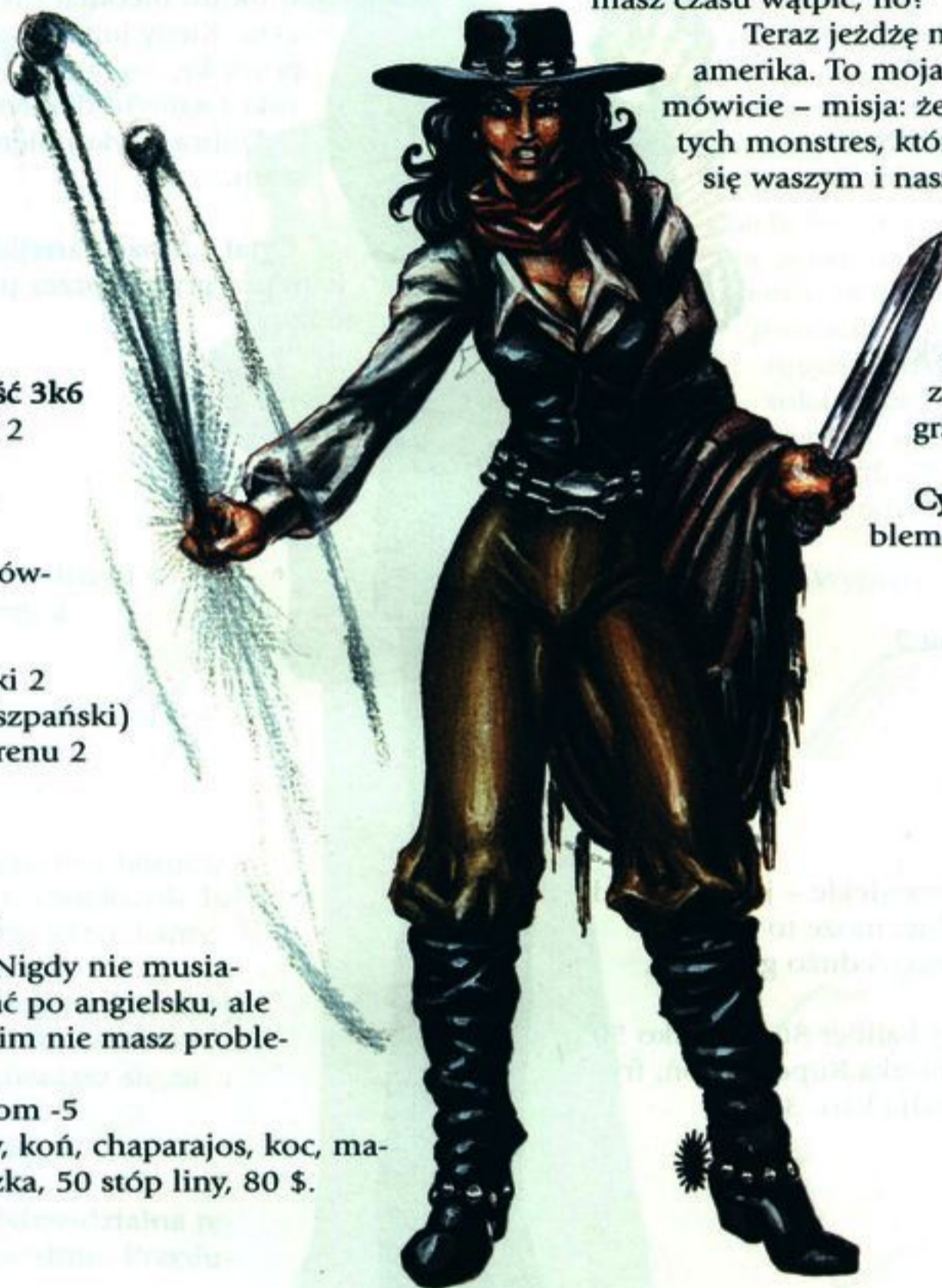
Hola, señor. Encantado.

Si, przeprowałam się z bydłem od Brazylii po Teksas i widziałem na szlaku rzeczy, w które byś nie uwierzył, señor. Sama też na początku nie wierzyłam, ale kiedy jedno z takich monstres chwytła cię za szyję, nie masz czasu wątpić, no?

Teraz jeżdżę na szlaki norteamerika. To moja – jak wy to mówicie – misja: żeby pozbyć się tych monstres, które naprzykrzają się waszym i naszym ludziom.

Daj mi tylko szansa, a pokażę ci co robimy z takimi paskudztwami za południową granicą.

Cytat: „No problemo”.



GRACZ

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k6

Sprawność 2k6

Jezdźiectwo 1

Skradanie 1

Uniki 3

Wspinaczka 1

Szybkość 4k6

Dobywanie broni 2

Wigor 3k6

Zręczność 4k10

Strzelanie: rewolwery 3

Sztuczki 3

Charyzma 2k6

Perswazja 2

Duch 2k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 2k10

Przenikliwość 4

Szukanie 2

Spryt 2k12

Blef 4

Hazard 5

Obśmiewanie 4

Wiedza 1k8

Znajomość terenu 2

Dech 12

Przewagi:

Bystry 3

Dinero 2

Ładniutki 1

Zawady:

Choróbsko -5: przewlekle – jesteś już jedną nogą w grobie, może to suchoty, a może złapałeś coś dużo gorszego.

Straceniec -5

Klamoty: Colt Navy kaliber 36, pudełko 50 nabojów, pieprzniczka Ruperta, koń, frymuśny garnitur, talia kart, 312 \$.

CHARAKTER

Życie to hazard. Chciałbyś zagrać?

Założę się o sto dolców, że przejadę przez tę zasadzkę i nikt mnie nawet nie draśnie. Wchodzisz? Nie, nie boję się śmierci. Widzisz, Ponury Zniwiarz już od lat jest moim nieodłącznym towarzyszem. Kiedy już zrzucę cielesną powłokę, zagram w Piekle w faraona z samym diabłem.

Dobra, szykuj pieniądze. Ruszam...

Cytat: „Może partyjkę? Przyrzekam przegrywać przez pierwsze pół godziny”.



KANCIARZ

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k6

Sprawność 2k6

Wspinaczka 1

Skradanie 1

Szybkość 3k6

Wigor 1k6

Zręczność 2k8

Kieszonkostwo 2

Sztuczki 3

Charyzma 2k6

Występy 2

Duch 1k8

Jaja 2

Spostrzegawczość 2k8

Przenikliwość 3

Szukanie 3

Spryt 3k12

Blef 3

Cwaniactwo 2

Hazard 4

Obśmiewanie 2

Wiedza 2k10

Wykształcenie: okultyzm 4

Znajomość terenu 2

Dech 14

Przewagi:

Mistyczna przeszłość: kanciarz 3

Wycucie intencji 1

Zawady:

Ciekawski -3

Nawyk -1: bez przerwy tasujesz karty, co wkurza większość ludzi, ale pomaga ukryć kanty.

Pech -5

Wyjęty spod prawa -1: niektórzy twierdzą, że jesteś oszustem, chociaż sam uważasz się za człowieka sztuki.

Zdolności specjalne

Kantowanie 4

Kanty: Pudło!, Niewidzialna ręka, Człowiek-widmo, Przydušenje.

Klamoty: Derringer kaliber 44, pudełko 50 nabojów, talia kart, 238,75 \$.



CHARAKTER

Chcecie zobaczyć sztuczkę?

Znam kilka takich, od których poopadały by wam szczeny. Robiłem wrażenie na najlepszych w tym fachu, od Nowego Orleanu po Miasto Zaginionych Aniołów.

Sądziłeś, że ten rewolwerowiec jest szybki? W porównaniu ze mną rusza się jak ślimak. No, może nie do końca. Ale potrafię robić rzeczy, przy których jego Peacemaker wygląda jak dziecinna pukawka.

Poza tym dużo wiem – o rzeczach, których człowiek nigdy nie powinien poznać. Zajrzałem w otchłanie Piekła i zaprosiłem demony w głąb mojej duszy. Cena jest wysoka, choć moc, za którą się płaci, jest tego warta.

To hazard, ale czym byłoby życie bez odrobiny ryzyka?

Cytat: „Wybierz DOWOLNĄ kartę”.

KAZNODZIEJA

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k6

Sprawność 1k6

Jeździectwo 2

Skradanie 1

Walka: pałka 3

Wspinaczka 1

Szybkość 3k6

Wigor 2k6

Zręczność 1k8

Strzelanie: rewolwery 2

Charyzma 4k10

Perswazja 2

Zastraszanie 3

Duch 2k12

Jaja 2

Wiara 5

Spostrzegawczość 4k6

Przenikliwość 3

Szukanie 2

Spryt 2k10

Wiedza 3k8

Język: łacina 2

Medycyna: ogólna 2

Zawodowstwo: teologia 3

Znajomość terenu 2

Dech 18

Przewagi:

Mistyczna przeszłość: świątobliwy 1

Zawady:

Bohaterski -3

Fanatyk -3

Pacyfista -3

Zobowiązanie -1: musisz odprawić co niedzielę nabożeństwo

Zdolności specjalne

Cuda: Ochrona, Boża ruletka, Natchnienie, Nałożenie rąk, Boża pięść, Wspomnienie.

Klamoty: dębowa pałka (obrażenia S+1k6), Peacemaker, 50 nabojów, Biblia, krucyfiks, 227\$.

CHARAKTER

Po ziemi nie bez powodu grasują bestie stworzone przez diabła. To kara za nasze grzechy.

Nie lękajcie się jednak. Choć kroczymy ciemną dolinę, zła się nie ulękniemy, gdyż ochroni was moja pałka i mój Peacemaker. Jam jest wiecznie czujnym misjonarzem światłości.

W owym czasie ciemności pamiętać musicie o potędze Pisma.

W nim znajdziecie modlitwy

i przypowieści, które wskażą wam drogę do zbawienia duszy.

Kiedy przyjdzie wam, moje dzieci, potkać się z siłami ciemności, pokładajcie nadzieję

w modlitwie i mocnej dębowej pałce. Jeśli zaś to nie pomoże, wspomóżcie się magazynkiem poświęconych kul.

Cytat: „Zmów pacierz, parzywcu!”.



KOBITA W CZERNI

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k6

Sprawność 2k10

Wspinaczka 1

Walka: na pięści 2

Skradanie 3

Szybkość 4k6

Wigor 2k6

Zręczność 3k8

Strzelanie: automaty 3

Włamywanie się 2

Charyzma 4k10

Perswazja 2

Przywództwo 2

Zastraszanie 2

Duch 2k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 2k12

Przenikliwość 3

Szukanie 3

Spryt 3k6

Blef 2

Cwaniactwo 3

Wiedza 1k8

Wykształcenie:

okultyzm 3

Znajomość terenu 2

Zawodowstwo:

prawo 2

Dech 12

Przewagi:

Ruchomości 3: pistolet

Gatlinga

Zawady:

Nawyk -3: Nigdy nie mówisz swoim towarzyszom wszystkiego, dopóki nie musisz.

Przemądrzały -2

Wróg -2: Texas Rangerzy

Zobowiązanie -3: Ciągłe wzywają cię, żebyś badała zjawiska nadprzyrodzone.

Klamoty: Pistolet Gatlinga,

Derringer, notatnik, dwa pudełka po 50 naboju, 235\$.

CHARAKTER

Proszę mi opowiedzieć o tym, co pan podobno widział. Tylko nie tak głośno. Sąsiedzi mogą usłyszeć.

Czy pił pan coś, zanim zobaczył tę istotę? Proszę zachować spokój, próbuję tylko zebrać fakty, rozumie pan.

W porządku, jeśli to wszystko co pan wie, zbiorę swoich ludzi i zajmiemy się tym. Brzmi jak robota typowego agresywnego widma trzeciej kategorii. Widzi pan, zaczęłam na własną rękę klasyfikować te rzeczy. Mam zamiar opublikować pewnego dnia to, czego się dowiedziałem. Kiedy to wszystko się skończy.

Ale do tego czasu ani pary z ust, zrozumiano? Jeśli choć słówko o czymś takim się rozejdzie, ludzie zaczną panikować. A wtedy będziemy mieli na głowie prawdziwe kłopoty.



Cytat: „Prawda leży daleko stąd. A ja postaram się, żeby nigdy do was nie dotarła”.

KURIER PONY EXPRESSU

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k6
Sprawność 4k10
Jeździectwo 5
Powożenie 1
Skradanie 2
Uniki 4
Walka: na pięści 2
Wspinaczka 1
Szybkość 4k6
Dobywanie 2
Wigor 2k10
Zręczność 3k8
Strzelanie: rewolwer 3
Charyzma 3k6
Duch 2k6
Jaja 2
Spostrzegawczość 3k6
Spryt 1k8
Przetrawianie 3
Szukanie 2
Tropieni 2
Wiedza 1k6
Znajomość terenu: główne szlaki 3
Dech 16
Przewagi:
Chyży 2 (Tempo 12)
Ruchomości 1: szybki koń
Zawady:
Chuderlawy -5
Zobowiązanie -5: dostarczyć przesyłkę, cokolwiek by się nie działo
Klamoty: dwutaktowy Colt Peacemaker, szybki koń, 188 \$.

CHARAKTER

Jasne, że doręczam „specjalne” przesyłki. Gdzie pan chce, żebym pojechał?

Gdzie? Masz pan pojęcie, ilu bandytów, wrogo nastawionych Indian i jeszcze gorszego tałatajstwa czai się po drodze do tego zapomnianego przez Boga zakątka?

Chwileczkę! Nie powiedziałem, że tego nie zrobię. Nie ma takiego miejsca, gdzie bym nie dojechał. Ale to będzie pana słono kosztować.

Cytat: „Pan odłóży tego gnata. Chyba, że chce pan zobaczyć, jak się ekspresowo wkurzam!”



PANIENKA Z SALOONU

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k6

Sprawność 4k6

Skradanie 4

Wspinaczka 1

Szybkość 3k6

Wigor 2k6

Zręczność 3k6

Strzelanie: rewolwery 2

Włamywanie się 2

Charyzma 2k12

Perswazja 4

Duch 3k8

Jaja 2

Spostrzegawczość 4k10

Przenikliwość 3

Szukanie 3

Spryt 4k10

Blef 3

Cwaniactwo 3

Hazard 3

Kombinowanie 3

Obśmiewanie 2

Wiedza 1k8

Medycyna: ogólna 3

Znajomość terenu 2

Dech 14

Przewagi:

Czujny sen 1

Ładniutka 1

Niezwykły głos 1: uspokajający

Zawady:

Chciwa -2

Ciekawska -3

Mściwa -3

Uboga -3

Klamoty: Derringer kaliber 44, pudełko 50 nabojów, frymuśna sukienka, 24 \$.



CHARAKTER

Cześć, kotku. Co powiesz na małe tango? Po dziesięć centów za taniec. To elegancka buda, sam rozumiesz.

Ach, więc chcesz informacji. To będzie kosztować jeszcze więcej.

Taa, rzeczywiście „chodziłam” z burmistrzem parę razy. Byłabym wdzięczna, gdybyś nie wspominał o tym jego żonie.

Jak już o tym mówisz, to rzeczywiście, burmistrz zachowuje się czasem trochę dziwnie. Zawsze nosi tą swoją czarną torbę i w ogóle. Czy był ze mną tej nocy, kiedy miało miejsce morderstwo? Nie. No, przynajmniej nie przez całą noc. Jest szybki w te klocki, jeśli wiesz co mam na myśli.

Hej, mały, mam pomysł. Zastawmy pułapkę. Jeśli to rzeczywiście on, wyciągnę to z niego. Potrafię wyciągnąć wszystko z każdego chłopca, kotku.

Nie martw się o mnie, nic mi się nie stanie. Za podwiązką mam zawsze schowane małe co nieco, właśnie od takiego przypadku.

Cytat: „Czemu nie wpadniesz czasem żeby się ze mną zobaczyć, mi-siu?”

PASTUCH

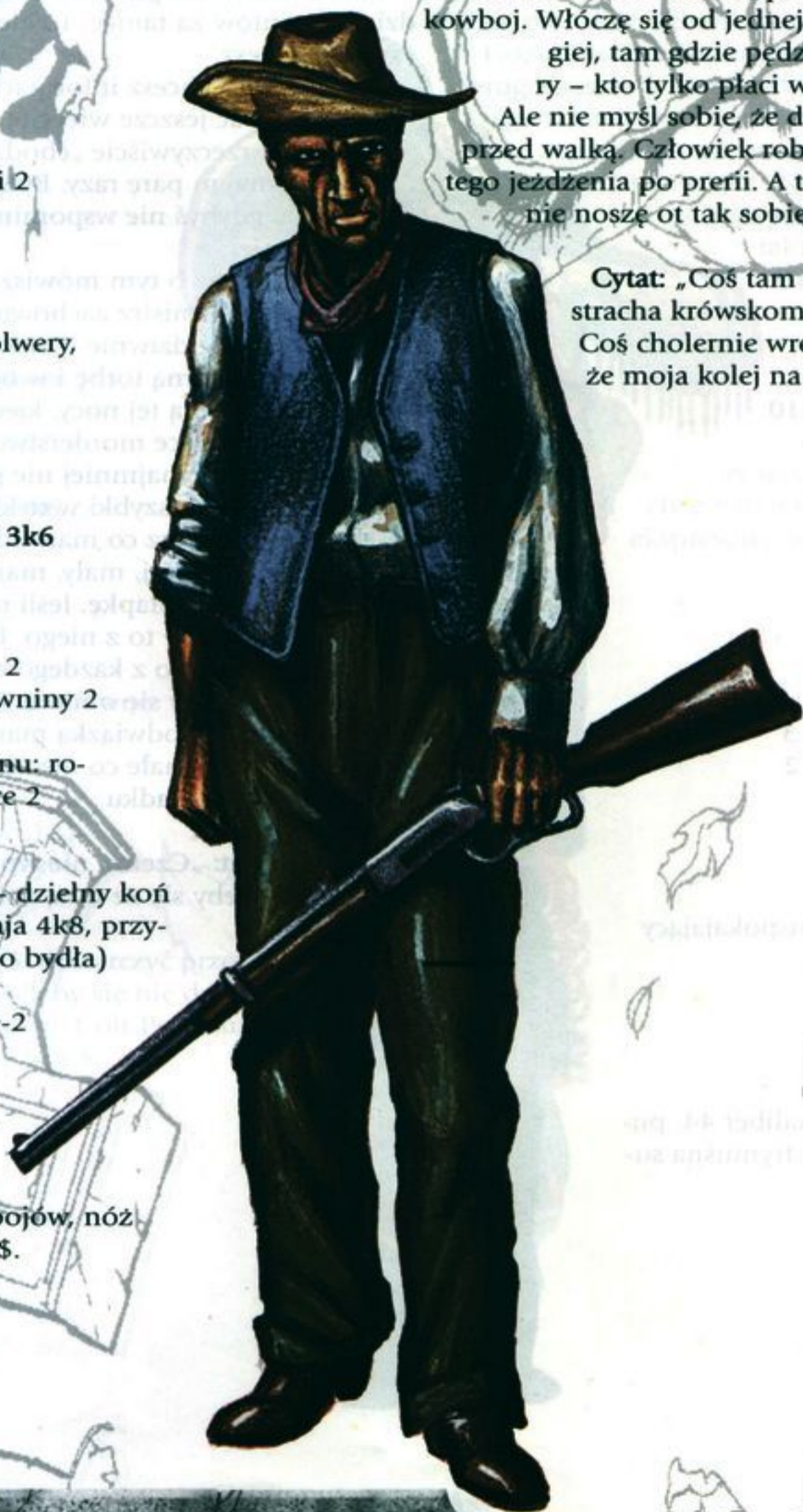
CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k10
Sprawność 3k8
Jeździectwo 3
Powożenie 2
Skradanie 1
Uniki 2
Walka: na pięści 2
Wspinaczka 1
Szybkość 4k6
Wigor 2k12
Zręczność 4k10
Strzelanie: rewolwery,
karabiny 3
Charyzma 1k8
Tresura 4
Zastraszanie 2
Duch 2k6
Spostrzegawczość 3k6
Szukanie 1
Spryt 2k6
Hazard 2
Kombinowanie 2
Przetrvanie: równiny 2
Wiedza 1k6
Znajomość terenu: ro-
dzinne okolice 2
Dech: 18
Przewagi:
Ruchomości 1 – dzielny koń
(Duch 2k8, jaja 4k8, przy-
zwyczajony do bydła)
Zawady:
Dwie lewe ręce -2
Flegmatyk -2
Lojalny -3
Ubogi -3
Klamoty: Win-
chester '73,
pudełko 50 nabojów, nóż
Bowie, koc, 14 \$.

CHARAKTER

Żaden ze mnie bohater, po prostu zwykły kowboj. Włóczę się od jednej roboty do drugiej, tam gdzie pędzą stada, kładą tory – kto tylko płaci w tym miesiącu. Ale nie myśl sobie, że dostanę cykora przed walką. Człowiek robi się twardy od tego jeżdżenia po prerii. A tego Winchestera nie noszę ot tak sobie, na pokaz.

Cytat: „Coś tam siedzi i napędza stracha krówskom. Coś dużego. Coś cholernie wrednego. Zdaje się, że moja kolej na wartę”.



PISMAK

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

CHARAKTER

Siła 2k6

Sprawność 3k6

Skradanie 2

Wspinaczka 1

Szybkość 4k6

Wigor 1k6

Zręczność 3k6

Strzelanie: rewolwery 1

Włamywanie się 2

Charyzma 3k8

Bajanie 4

Perswazja 4

Duch 1k8

Spostrzegawczość 2k12

Przenikliwość 4

Szukanie 3

Spryt 4k10

Blef 3

Cwaniactwo 3

Wiedza 2k10

Charakteryzacja 2

Zawodowstwo: dziennikarstwo 4

Znajomość terenu 2

Dech 14

Przewagi:

Dar języków 1

Koneksje 2

Naprawdę ważne koneksje 2

Szczęściarz 3

Ważne koneksje 2

Zawady:

Ciekawski -3

Pacyfista -3

Przysięga -5: Podjąłeś się

głosić prawdę, bez

względu na konse-

kwencje.

Klamoty: Notatnik, Colt

Navy, pudełko 50 na-

bojów, 236 \$.



Niech mi pan powie wszystko, co pan pamięta, tylko szybko! Muszę zdążyć przetelegrafować ten artykuł do redakcji *Epitapha* do rana, żeby zdążył się ukazać w niedzielnym wydaniu. Wie pan, wtedy płacą najwięcej.

Ma pan coś przeciwko temu, żebym zrobił zdjęcie tej istoty, którą pan zabił? Świetnie. Fotografia naprawdę mówi więcej niż tysiąc słów.

No, teraz tylko muszę dorwać szeryfa, żeby pomógł nam przywieźć tutaj resztę. Mógłby pan pójść ze mną? Zawracam mu już tyłek od tygodnia i zdaje się, że zaczyna być tym trochę wkurzony. Wczoraj wsadził mnie nawet na noc do więzienia – i powiedział jeszcze, że moje biadolenie „zakłócało porządek”.

Ha! Zakłócało porządek, dobre sobie. Gdyby tylko przejrzał na oczy i zdał sobie sprawę z tego, co tu się dzieje, ludzie tacy jak ja i pan nie musieliby odwalać całej brudnej roboty.

Cytat: „Sprawdźmy to. Węszę sensację!”

POSZUKIWACZ

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k12
Sprawność 3k8
Pływanie 1
Powożenie 2
Skradanie 1
Wspinaczka 3
Szybkość 2k10
Wigor 4k8
Zręczność 4k6
Strzelanie: strzelby 3
Charyzma 3k6
Tresura (swoich mułów) 2
Duch 2k6
Jaja 2
Spostrzegawczość 1k8
Szukanie 4
Spyt 2k6
Hazard 2
Przetrwanie: góry 2
Wiedza 1k6
Fach: górnictwo 3
Język: znaków 2
Wysadzanie 3
Dech 14
Przewagi:
Gruboskórny 3
Zawady:
Kiepski słuch -3
Ramol -5 (-2 do
Tempa)
Uparciuch -2
Klamoty: Łom
(obrażenia S+2k6), łopata, koc, 2 muły, używany wóz bez resorów (niezawodność 19), tania dwururka (niezawodność 19), pudełko 20 nabojów, 58 \$.

CHARAKTER

Wynoś się z mojej działki, ty parszywy, zapchlony złodzieju!

Ze co? A, przepraszam paniczku. Te stare uszy nie słyszą już tak dobrze jak kiedyś.

Szukasz pan czego? Nie, nigdy zem nie słyszał o takim straszyle. No, a w każdym razie nie o takim sporym.

Ale widział zem sporo innych rzeczy tam głęboko, w samych trzewiach ziemi. Nieladnych rzeczy. Takich pokurczów, że każdy miejski wymoczek osiwiałby na sam ich widok w równą, nowojorską minutę.

Chcesz o nich posłuchać, he?

Cytat: „Złoto i upioryt to nie wszystko, co siedzi tam, pod ziemią”.



REWOLWEROWIEC

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

CHARAKTER

Siła 2k6

Sprawność 1k8

Jeździectwo 3

Skradanie 1

Uniki 3

Walka: na pięści 2

Wspinaczka 1

Szybkość 2k12

Dobywanie 2

Wigor 2k6

Zręczność 3k10

Strzelanie:

rewolwery,

karabiny 3

Szybkie ładowanie:

rewolwery 2

Charyzma 1k10

Zastraszanie 3

Duch 1k8

Jaja 2

Spostrzegawczość 2k8

Szukanie 1

Spryt 2k6

Wiedza 1k6

Znajomość terenu 2

Dech 14

Przewagi:

Bystry 3

Sławny 1

Zawady:

Bohaterski -3

Mściwy -3

Wróg -1: Zawsze jest ktoś, kto

chce ci udowodnić, że jest

szybszy.

Klamoty: Colt Army, Winchester

'73, pudełko 50 nabojów do rewol-

weru, pudełko 50 nabojów do kara-

binu, koń, 56 \$.



Wezwali mnie tutaj, bo jestem najlepszy. Wyciągnij tylko gnata, a zobaczysz co mam na myśli. Zdaje ci się, że jesteś postrachem okolicy? Widziałem już rzeczy, od których taki postrach jak ty zmoczyłby się w gacie.

A teraz odłóż broń, dzieciaku. Taa, grzecznie i powoli. Pamiętaj, żywy rewolwerowiec to nerwowy rewolwerowiec.

A teraz zmykaj. Nie musisz tu nic nikomu udowadniać, a mnie już wystarczy kresek na lufie.

Cytat: „Opróżniasz bębenek, czy grasz sobie w kulki?”

SPRZEDAWCA ELIKSIRÓW

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k6
Sprawność 3k6
Skradanie 3
Wspinaczka 1
Szybkość 4k6
Wigor 2k6
Zręczność 3k8
Kieszonkostwo 3
Sztuczki 3
Włamywanie się 2
Charyzma 2k10
Bajanie 3
Perswazja 4
Występy 3
Duch 2k6
Jaja 2
Spostrzegawczość 4k10
Przenikliwość 3
Szukanie 3
Spryt 1k8
Blef 4
Hazard 3
Obśmiewanie 3
Wiedza 2k12
Charakteryzacja 2
Dech 12
Przewagi:
Niezwykły głos 1 (+2 do testów perswazji, żeby coś sprzedać lub kogoś przekonać)
Zawady:
Bandzior -3: jesteś poszukiwany za drobne kradzieże.
Chciwy -2
Chuderławy -5
Klamoty: koń i wóz pełen rupieci wartych około 10 \$ (choć sprzedasz je bez trudu za dużo więcej), 15 \$.

CHARAKTER

Zapraszam, przyjaciele! Chodźcie obejrzeć skarby i cacka zwiezione tu dla was z królewskich skarbców!

Byłem po nie w ruinach, w których od tysiąca lat nie stanęła noga białego człowieka! Okpiłem niejednego milionera i opróżniałem kieszenie świętych na równi ze złoczyńcami. Dzięki temu mogłem wam przywieźć starożytne skarby i bezcenne relikty z całego Zachodu.

O co chodzi? Widziała pani wcześniej mój portret? Na liście gończym? Nie, to z pewnością nie byłem ja. W każdym razie, muszę już jechać. Czekają mnie kolejne ruiny do spenetrowania, sami rozumiecie...

Cytat: „Ależ ja nigdy nie twierdziłem, że ten eliksir leczy teksański skręt kiszek, szeryfie! Mówiłem, że jest dobry na myszy!”.



SZALONY NAUKOWIEC

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

CHARAKTER

Siła 2k6

Sprawność 1k6

Powożenie 2

Skradanie 1

Sterowanie: parochód 3

Wspinaczka 1

Szybkość 3k6

Wigor 3k6

Zręczność 4k6

Strzelanie: miotacz ognia 3

Charyzma 1k8

Duch 3k8

Jaja 2

Spostrzegawczość 2k10

Przenikliwość 1

Szukanie 3

Spryt 4k10

Kombinowanie 3

Majsterkowanie 4

Wiedza 2k12

Nauka: chemia 2

Nauka: fizyka 2

Nauka: inżynieria 3

Wynalazczość 4

Wysadzanie 2

Znajomość terenu 2

Dech 14

Przewagi:

Dinero 2

Mistyczna przeszłość: szalony naukowiec 3

Uzdolniony technicznie 1

Zawady:

Ciekawski -3

Kiepski wzrok -2: musisz nosić okulary do czytania i kiedy oglądasz rzeczy z bliska.

Przemądrzały -2

Uparty -2

Klamoty: Miotacz

ognia, skrzynka z narzędziami, torba lekarska pełna dziwnych chemikaliów, okulary, 75 \$.

Będzie pan łaskaw poczekać jeszcze chwilę. Muszę tylko wygasić ten ogień. Czy zdaje pan sobie sprawę, jak łatwopalne są włosy?

A właściwie to czego pan sobie życzy? Może zainteresuje pana urządzenie do podróży

w czasie? Rozpocząłem już kilka projektów. A co pan powie na miotacz

ognia? Zbyt ryzykowny? To może pistolet Gatlinga? Nie, to zbyt pospolite. Pierwszy lepszy majsterkowicz potrafi taki zrobić.

Pozwolę sobie pokazać panu coś wyjątkowego – to mój ostatni projekt.

Cytat: „Proszę tego nie dotykać!”.



SZAMAN SIUKSÓW

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 1k6
Sprawność 2k6
Skradanie 3
Walka: włócznia 2
Wspinaczka 3
Szybkość 1k8
Wigor 3k6
Zręczność 2k6
Charyzma 2k10
Duch 4k12
Jaja 3
Spostrzegawczość 2k10
Przenikliwość 2
Szukanie 2
Spryt 3k8
Przetrawianie: góry 3
Wiedza 3k8
Język: angielski 1
Język: znaków 2
Medycyna:
ogólna 3
Wykształcenie:
okultyzm 3
Znajomość terenu:
Dakota 3
Dech 18
Przewagi:
Mistyczna przeszłość: szaman 3
Zawady:
Ciekawski -3
Kuternoga -3
Przysięga -4: Musisz podążać
Dawnymi Ścieżkami.
Zdolności specjalne
Rytuały 4: Taniec, Post, Malunek,
Śluby.
Przysługi: Medycyna, Zmiennok-
ształtność, Szybując z orłami, Wę-
drówka w głuszy.
Klamoty: Włócznia (obrażenia 3k6),
woreczek z medycyną (uzdrawiają-
cymi ziołami i korzeniami), 240 \$.

CHARAKTER

Słuchajcie uważnie słów mądrości, które chcę wam przekazać. Zajrzałem w głąb Krainy Wiecznych Łowów, mówiłem z duchami natury i odkryłem, że duchy są zagniewane. Duchy mówią, że zapomnieliśmy o Dawnych Ścieżkach, prostych ścieżkach naszych przodków. Wy, młodzi, wierzyście w pociski, które robią maszyny, a nie w strzały, które robią żywe, ludzkie ręce.

Teraz muszę pójść do ziem białych i walczyć z duchami, które stały się przeciw naturze. Wtedy dopiero uwierzyście, że Dawne Ścieżki są słuszne.

Cytat: „Hmm, to musi boleć. Pomogę ci, jeśli obiecasz pamiętać o Dawnych Ścieżkach”.



SZERYF

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k8

Sprawność 2k10

Jeździectwo 3

Pływanie 1

Skradanie 1

Uniki 3

Walka: na pięści 3

Wspinaczka 1

Szybkość 4k10

Dobywanie 3

Wigor 4k6

Zręczność 2k12

Strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 3

Charyzma 3k6

Przywództwo 3

Zastraszanie 3

Duch 2k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 1k8

Przenikliwość 3

Szukanie 3

Spryt 2k6

Wiedza 1k6

Zawodowstwo: prawo 1

Dech 12

Przewagi:

Stróż prawa 3

Weteran Dziwnego Zachodu

Zimna krew 5

Zawady:

Wierna zasadom -5

Zobowiązanie -5 (wobec miasta i okręgu - w zamian za pensję 60 \$ miesięcznie plus nagrody)

Klamoty: Smith & Wesson Frontier kaliber 44, pudełko 50 nabojów, koń, 82 \$.

CHARAKTER

Jak się masz, przybyszu? Podoba ci się nasze miasteczko? Spokojnie tu, prawda?

Lubimy, żeby tak właśnie było. Cicho i spokojnie. Comprende?

Zdarzało mi się już widzieć, jak przejeżdżały tędy najróżniejsze typy. Kaznodzieje z niewyparzoną gębą, rewolweryowcy, a nawet jacyś szurnięci kultysty w drodze na pustynię.

Mnie jest wszystko jedno. Jak ktoś sprawia kłopoty w moim miasteczku, to osobiście zawlokę jego ścierwo do sędziego okręgowego.

Cytat: „A teraz oddaj mi te swoje sześciostrzałowce, grzecznie i bez gadania”.



SZPIEG

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k6
Sprawność 2k6
Jeździectwo 2
Pływanie 1
Skradanie 4
Wspinaczka 2
Szybkość 4k6
Dobywanie 2
Wigor 3k6
Zręczność 1k8
Kieszonkostwo 3
Strzelanie: rewolwery 3
Włamywanie się 3
Charyzma 4k10
Perswazja 2
Występy 2
Zastraszanie 2
Duch 1k6
Jaja 2
Spostrzegawczość 3k12
Przenikliwość 4
Szukanie 3
Spryt 2k10
Blef 3
Hazard 2
Kombinowanie 2
Majsterkowanie 2
Wiedza 3k8
Charakteryzacja 4
Wysadzanie 3
Znajomość terenu 2
Dech 12
Przewagi:
Dinero 3: Zleceniodawca dostarcza ci wszystkich funduszy.
Farciarz 3
Kemosabe 1: Znasz dobrze swojego wroga.
Weteran Dziwnego Zachodu

Zawady:

Ciekawska -3
Wróg -5: Jeśli cię złapią, jesteś martwa.
Zobowiązanie -2: Musisz stosować się do życzeń swojego zleceniodawcy.
Klamoty: Rewolwer z kasetem, frymuśny garnitur/sukienka, nitroglicerynka we flakonieku od perfum, 740,50 \$.

CHARAKTER

Mogłabym odpowiedzieć na wszystkie te pytania, ale wtedy musiałabym cię zabić. Ważne, żeby ta wiadomość dotarła do Waszyngtonu; zapłacę ci dwa razy tyle co zwykle. Prowadzę niebezpieczne życie. Może wkręcanie się na najelegantsze przyjęcia i flirtowanie z najprzystojniejszymi politykami nie brzmi niebezpiecznie, ale jeśli ci po wrogiej stronie zorientowaliby się, że wykradam ich małe brudne sekrety, powiesiliby mnie bez chwili namysłu.

Cytat: „Ależ oczywiście proszę pana, będę po prostu zachwycona, jeśli pokaże mi pan swój nowy wynalazek! Nawet jeśli taka głupia gęś jak ja nie rozumie się nic a nic na silnikach parowych!”



TEXAS RANGER

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

- Siła 2k8**
- Sprawność 2k10**
 - Jeździectwo 2
 - Skradanie 1
 - Uniki 2
 - Walka: nóż 3
 - Wspinaczka 1
- Szybkość 4k10**
 - Dobywanie 2
- Wigor 4k6**
- Zręczność 2k12**
 - Strzelanie: rewolwery, karabiny 3
- Charyzma 3k6**
 - Dowodzenie 1
 - Zastraszanie 2
- Duch 3k6**
 - Jaja 2
- Spostrzegawczość 1k8**
 - Szukanie 1
 - Tropienie 2
- Spryt 2k6**
 - Przetrawianie: ogólnie 2
- Wiedza 1k6**
 - Język: hiszpański (meksykański) 1
 - Znajomość terenu 2
- Dech 12**
- Przewagi:**
 - Stróż prawa 5
- Zawady:**
 - Wróg -2: Jankesi bardzo cię nie lubią.
 - Zadufany -3: Jeden problem – jeden Ranger.
 - Zobowiązanie -5: ścigać wszystko, co nadprzyrodzone i zastrzelić to albo zwerbować.
- Klamoty:** 2 rewolwery Colt Army, pudełko 50 naboji, koń, 73 \$ w obligacjach Konfederacji.

CHARAKTER

Cisza. Nie chrząć. Nie ma czegoś takiego, jak „szakalopa”. A łapka na mojej szyi? To łapka królika. Nie obchodzi mnie, że wydaje ci się za długa. Takie już króliki mamy tu w Teksasie.

To ścierwo, które mi dałeś, wcale nie miało rogów. To był zwykły, dumny zając, który zaplątał się w jakieś stare poroże jelenia. A jak nie przestaniesz się kłócić, pozwolę, żeby Jim Bowie wytłumaczył ci, że mam rację.

Miałeś się zamknąć. No dobra, pokaż mi, gdzie *nie* widziałeś, jak Cio-cia Minnie wyłaziła z grobu. Czeka nas niezła rzeźba.

Cytat: „I po co ci to było, sukiny-synu? Zadarłeś z dumą Teksasu”.



WOJOWNIK KOJOTA

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

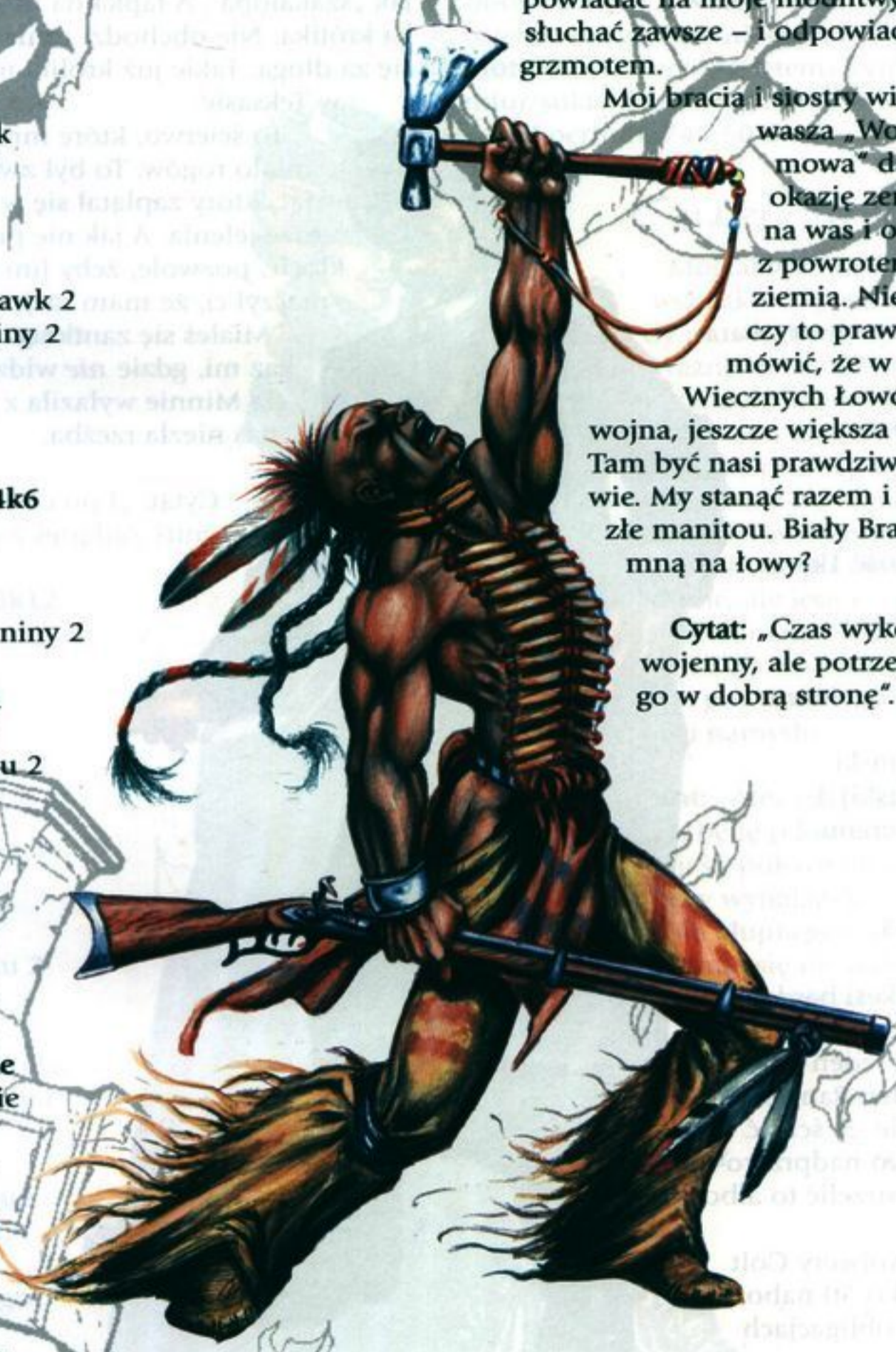
Siła 2k12
Sprawność 4k10
Jezdźstwo 2
Pływanie 1
Skradanie 3
Walka: tomahawk
Wspinaczka 1
Szybkość 2k10
Wigor 3k8
Zręczność 1k8
Rzucanie: tomahawk 2
Strzelanie: karabiny 2
Charyzma 2k6
Duch 3k6
Jaja 2
Wiara 1
Spostrzegawczość 4k6
Szukanie 2
Tropienie 3
Spryt 1k6
Przetrawianie: równiny 2
Wiedza 3k6
Język: angielski 1
Język: znaków 2
Znajomość terenu 2
Dech 14
Przewagi:
Oburęczny 3
Zawady:
Przesądny -2
Ten Obcy -3
Ubogi -3
Uparty -2
Zdolności specjalne
Rytuał 1: Błaganie
Przysługa: Siła niedźwiedzia
Klamoty:
Dwa tomahawki, Winchester '73, pudełko 50 nabojów, koń, 65 \$ w pieniądzach białych twarzy.

CHARAKTER

Tak, duchy być potężne, ale nie zawsze odpowiadać na moje modlitwy. Pociski słuchać zawsze – i odpowiadać grzotem.

Moi bracia i siostry wierzyć, że wasza „Wojna Domowa” dać nam okazję zemścić się na was i odebrać z powrotem nasza ziemia. Nie wiedzieć, czy to prawda. Starsi mówić, że w Krainie Wiecznych Łowów być wojna, jeszcze większa wojna. Tam być nasi prawdziwi wrogowie. My stanąć razem i walczyć ze złe manitou. Białe Brat pójść ze mną na łowy?

Cytat: „Czas wykopać topór wojenny, ale potrzeba zwrócić go w dobrą stronę”.



ZAKONNICA

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k8

Sprawność 1k8

Skradanie 1

Walka: na pięści 3

Wspinaczka 1

Szybkość 4k6

Wigor 3k6

Zręczność 1k6

Charyzma 4k10

Przywództwo 2

Zastraszanie 3

Bajanie 3

Duch 2k12

Jaja 3

Wiara 5

Spostrzegawczość 2k10

Przenikliwość 2

Szukanie 2

Spryt 2k6

Wiedza 2k6

Język: łacina 2

Medycyna: ogólna 2

Zawodowstwo: teologia 2

Dech 16

Przewagi:

Mistyczna przeszłość: świątobliwa

Zawady:

Długi jęzor -3: nigdy nie kłamiesz.

Przysięga -5: wychwalanie cnót Pana, w tym pacyfizmu, dobroduszości i Złotej Zasady.

Uboga -3: oddajesz wszystko na sierotki.

Zdolności specjalne

Cuda: Boża ruletka, Nałożenie rąk,

Ochrona, Boża pięść, Wspomożenie

Klamoty: habit, srebrny krucyfiks, 10 \$.



CHARAKTER

Podejdźcie bliżej, przyjaciele. Przybyłam tutaj, żeby poprowadzić was przeciwko koszmarom nocy i nic nie powstrzyma mojej świętej krucjaty!

Wiem, jakie potworności czają się wśród cieni, lecz nie znam lęku, gdyż moc Pana prowadzi moje ramię i moją duszę. Wy i ja stanemy razem ramię w ramię, wyruszymy w ciemność i rzucimy światło Pana prosto w błuźniercze pyski sług Szatana!

Czy jesteście gotowi pójść ze mną?

Cytat: „Zabierz od niej swoje brudne łapy, ty plugawy pomocie Piekła!”

ŻOKNIERZ

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k10

Sprawność 4k10

Jeździectwo 2

Skradanie 1

Uniki 2

Walka: na pięści 2

Wspinaczka 1

Szybkość 3k8

Wigor 1k8

Zręczność 2k12

Strzelanie: karabiny 4

Szybkie ładowanie:

karabiny 2

Charyzma 2k6

Przywódcztwo 2

Duch 2k6

Jaja 2

Spostrzegawczość 4k6

Artyleria 2

Szukanie 1

Tropienie 2

Spryt 2k6

Przetrawianie: ogólne 2

Wiedza 1k6

Język: znaków 2

Znajomość terenu 2

Dech 14

Przewagi:

Szarża 1: szeregowiec

Śmiałość 3

Zawady:

Nietolerancja -2: niezbyt przepadasz za chłopcami z drugiej strony linii Mason-Dixon...

Wróg -2: ... a oni z kolei niezbyt przepadają za tobą.

Zobowiązanie -3: Masz może mniej obowiązków co inni, ale i tak musisz stawić się codziennie na kilka godzin służby.

Klamoty: Karabin Spencera, 30 naboji, koń, 75 \$ (zaoszczędzone z żołdu).

CHARAKTER

Kapitan kazał nam pojechać przodem i dowiedzieć się, co zabija tych wszystkich ludzi. Cóż... Znaleźliśmy to i napelniliśmy dziurami po ołowiu, tak jak stało w rozkazie.

Tyle że wcale to nie zabiło tego skurczybyka. Teraz siedzimy tu w forcie jak w pułapce.

Bez jedzenia, bez wody.

Nawet naboje się nam kończą. Ale to chyba i tak bez znaczenia, w końcu za pierwszym razem naboje nie dały temu rady.

Nie pytaj nawet, jak to wyglądało. Nawet jakbym powiedział, i tak byś nie uwierzył. Nie wiem nawet, po co tu sterczę, bo na pewno nie dla dobrego zarobku.

Cytat: „Jak to: MY jesteśmy kawalerią?”





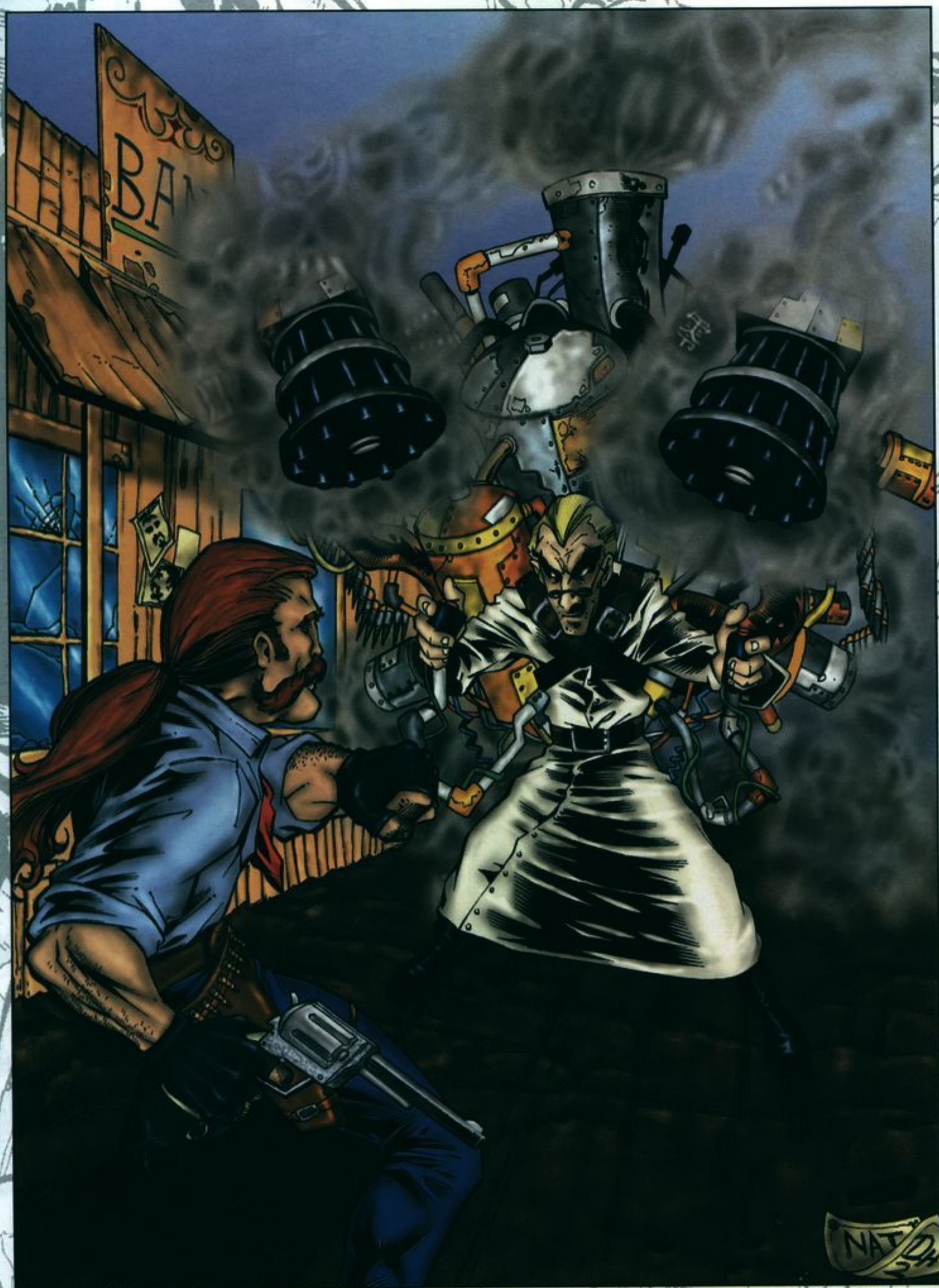
„Jednooki” Hank Ketchum uczy bandytów prawdziwego znaczenia powiedzonka: jedna burda, jeden Ranger.



Ręka umarłego: Niebezpieczeństwo znane jedynie pod nazwą Kamień pojawia się w mieście.



Plugawi wierni infekują Dziwny Zachód, oddając cześć mrocznym i perwersyjnym bóstwom.



Człowiek kontra szalona nauka: Ronan Lynch stawia czoło dr. Leopoldowi Kludge i jego urządzeniu.



Wysoko w górach samotny traper walczy z przerażającym drapieżnikiem – z wendigo!



Grupa odważnych bohaterów Dziwnego Zachodu staje naprzeciw potężnego smoka Labiryntu/Kalifornii!



Śmierć jest ledwie początkiem: powitanie nowego wygrzebanca.

KANADA

**OCEAN
SPOKOJNY**

WASZYNGTON

MONTANA

• SEATTLE
• OLYMPIA • • TACOMA

• WALLA WALLA •

• HELENA

• PORTLAND •

• BUTTE CITY •

OREGON

IDAHO

• BOISE

• SILVER CITY •

• ELKO

NEVADA

• OGDEN

• SALT LAKE CITY

UTAH

(PUSTYNIA)

• FT. LINCOLN •

• VIRGINIA CITY

• GOMORRA •

• SACRAMENTO

• CEDAR CITY •

• SHAN FAN •

• FORT 51 •

KALIFORNIA

• MIASTO
ZATRACONYCH
ANIOŁOW •

• PRESCOTT •

ARIZONA

• YUMA

• TUCSON

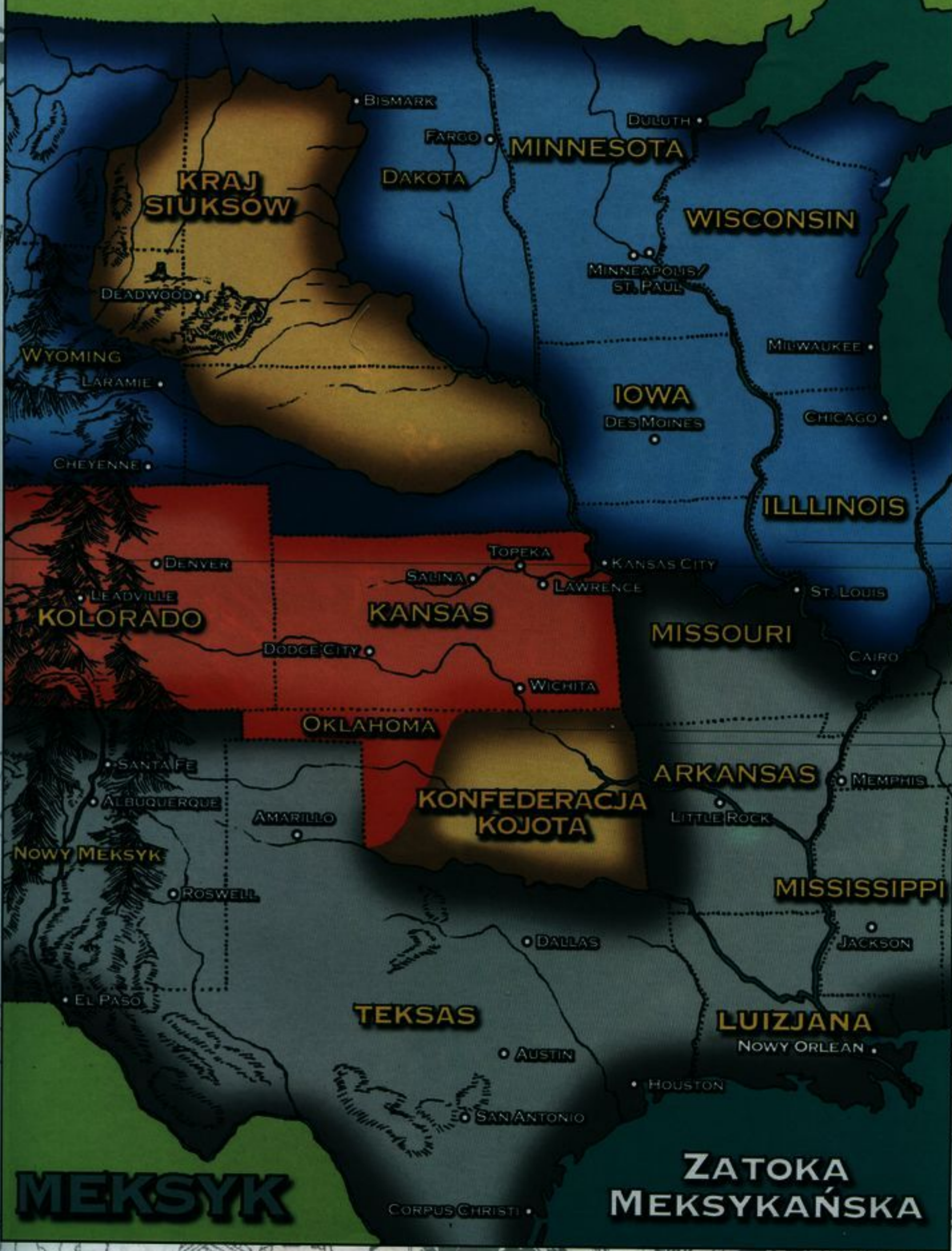
• TOMBSTONE •

MEKSYK

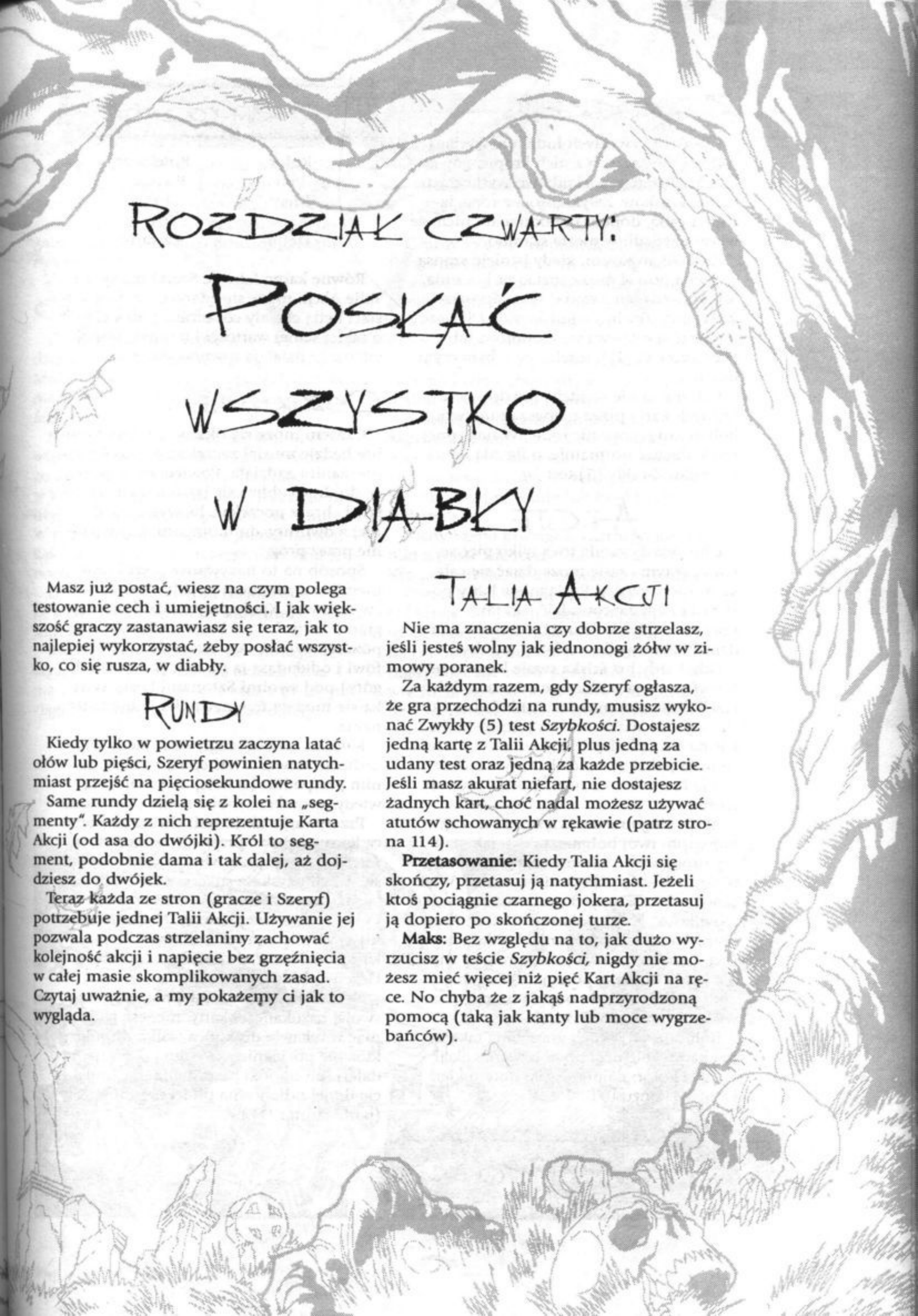
**DZIWNY
ZACHÓD**

1 CAL = 165 MIL

KANADA







ROZDZIAŁ CZWARTY:

POSKAĆ WSZYSTKO W DIABŁY

Masz już postać, wiesz na czym polega testowanie cech i umiejętności. I jak większość graczy zastanawiasz się teraz, jak to najlepiej wykorzystać, żeby posłać wszystko, co się rusza, w diabły.

RUNDY

Kiedy tylko w powietrzu zaczyna latać ołów lub pięści, Szeryf powinien natychmiast przejść na pięciosekundowe rundy.

Same rundy dzielą się z kolei na „segmenty”. Każdy z nich reprezentuje Karta Akcji (od asa do dwójki). Król to segment, podobnie dama i tak dalej, aż dojdiesz do dwójek.

Teraz każda ze stron (gracze i Szeryf) potrzebuje jednej Talii Akcji. Używanie jej pozwala podczas strzelaniny zachować kolejność akcji i napięcie bez grzęźnięcia w całej masie skomplikowanych zasad. Czytaj uważnie, a my pokażemy ci jak to wygląda.

TALIA AKCJI

Nie ma znaczenia czy dobrze strzelasz, jeśli jesteś wolny jak jednonogi żółw w zimowy poranek.

Za każdym razem, gdy Szeryf ogłasza, że gra przechodzi na rundy, musisz wykonać Zwykły (5) test *Szybkości*. Dostajesz jedną kartę z Talii Akcji, plus jedną za udany test oraz jedną za każde przebicie. Jeśli masz akurat niefart, nie dostajesz żadnych kart, choć nadal możesz używać atutów schowanych w rękawie (patrz strona 114).

Przetasowanie: Kiedy Talia Akcji się skończy, przetasuj ją natychmiast. Jeżeli ktoś pociągnie czarnego jokera, przetasuj ją dopiero po skończonej turze.

Maks: Bez względu na to, jak dużo wyrzucisz w teście *Szybkości*, nigdy nie możesz mieć więcej niż pięć Kart Akcji na ręce. No chyba że z jakąś nadprzyrodzoną pomocą (taką jak kanty lub moce wygrzebańców).

ZASKOCZENIE

Większość zwykłych ludzi nie wyciąga spluw i nie zaczyna z nich kropić, gdy jakieś krwiożercze paskudztwo wyskoczy na nich z krzaków. Zwykle stoją z rozdziewioną gębą, dopóki nie dotrze do nich, że właśnie wpadli w niezłe szambo.

Za każdym razem, kiedy istnieje szansa, że twoja postać może zostać zaskoczona, Szeryf powinien zażądać testu *Spostrzegawczości*. Trudność jest Zwykła (5), jeżeli postać spodziewa się kłopotów, lub Niesamowita (11), jeżeli zajęta była czymś innym.

Jeśli test ci nie wyjdzie, nie dostajesz żadnych kart i przez pierwszą turę twój bohater nie może nic robić. W następnej może działać normalnie, o ile zda na jej początku Zwykły (5) test *jaj*.

AKCJE

Choć każda runda trwa tylko pięć sekund, w tym czasie może dziać się całkiem sporo rzeczy. Pociągnięte karty pozwalają nam zaprowadzić jaki taki porządek, gdyż kolejność wykonywania działań zależy od wysokości atutów.

Gdy każdy już ściska swoje karty w ręce, Szeryf zaczyna odliczanie od asa w dół. Jeżeli masz asa, możesz zrobić jedną akcję. Jeśli nie masz, musisz cierpliwie czekać na swoją kolej. Kiedy wreszcie Szeryf wywoła jedną z twoich kart, pokazujesz mu ją i mówisz, co twoja postać próbuje zrobić.

Akcje długotrwałe: Większość rzeczy, które robi twój bohater, takich jak atak czy próba woli, zajmuje całą jedną akcję, niektóre trwają jednak nieco dłużej. Większość czarów i innych mocy ma rubryczkę „Szybkość”, która pokazuje ile Kart Akcji potrzeba do jej wykonania. Wydaj tyle kart ile trzeba, nawet jeśli zajmie to więcej niż jedną rundę, a potem, jeśli trzeba, rzuć kostkami. Efekt odpala na najniższej wydanej przez siebie karcie.

Kolor: Jeżeli dwóch graczy ma taką samą kartę, kolejność wykonywania akcji określa kolor; najpierw pik, potem kier, karo i w końcu trefl.

RANKING KOLORÓW

Kolor	Kolejność
Piki	Pierwsze
Kiery	Drugie
Kara	Trzecie
Trefle	Czwarte

Równe karty: Jako że Szeryf ma swoją Talię Akcji, może się zdarzyć, że dwie postaci będą chciały coś zrobić na karcie o takiej samej wartości i kolorze. Uznaj wtedy, że działają równocześnie.

OSZUKIWANIE

Czasem może się okazać, że twój hombre będzie musiał zaczekać, aż coś się stanie, zanim zadziała. Powiedzmy – wiesz, że do drzwi zbliża się jakaś straszliwa bestia i chcesz poczekać, by wygarnąć do niej z dwurury, do momentu, gdy wpadnie przez próg.

Sposób na to nazywamy „oszukiwaniem” i trzymaniem pojedynczej karty „w rękawie”. Kiedy przychodzi kolej zagrania karty, którą chcesz zachować na później, oznajmiasz swoją decyzję Szeryfowi i odkładasz ją na bok (koszulką do góry) pod swoimi Sztonami Losu. W rękawie możesz trzymać tylko jedną kartę naraz.

Kartę „z rękawa” zagrywasz, kiedy tylko zechcesz, nawet w następnej rundzie, zanim przypadnie jej kolej. Pokazujesz ją wtedy wszystkim, robisz swoje i odrzucasz.

Przerywanie akcji: Jeśli chcesz za pomocą karty z rękawa przerwać komuś akcję, musisz wygrać przeciwstawny test *Szybkości*. Jeżeli uzyskasz sukces, obie akcje dzieją się równocześnie, jeśli masz sukces i przebicie, jesteś pierwszy. Nie obiecujemy ci zwycięstwa tylko dlatego, że masz kartę w rękawie, ale dajemy ci szansę. Uczciwe, nie?

Zakładając, że wcześniej nie zużyjesz swojej oszukańczej karty, możesz ją trzymać w rękawie do końca walki, dopóki ktoś nie pociągnie czarnego jokera (patrz dalej) lub dopóki przeciwnik nie zmusi cię do jej odrzucenia podczas próby woli (patrz strona 117).

A teraz dowiesz się czemu zostawiliśmy w Talii Akcji jokery, przyjacielu. Jokery to karty, których nigdy nie wolno ukryć w rękawie i, jak można się domyślić, pociągnięcie któregoś z nich powoduje różne ciekawe efekty.

CZERWONY JOKER

Czerwony joker pozwala twojej postaci działać w dowolnym momencie rundy. Może nawet przerwać czyjąś akcję bez konieczności ponownego testowania *Szybkości*.

Niestety nie ma lekko, nie wolno ci więc schować jokera do rękawa i możesz go wykorzystać tylko tej w rundzie, w której przyjdzie ci do ręki. Jeżeli go nie użyjesz, odrzucasz go pod koniec rundy. W przypadku, gdy oprócz jokera masz jakąś kartę w rękawie, możesz użyć obu jednocześnie, jeśli tylko chcesz.

Drugą zaletą czerwonego jokera jest to, że kiedy go pociągniesz, natychmiast losujesz sztona z Puli Losu. Fajnie, nie?

Kiedy Szeryf pociągnie czerwonego jokera, źli faceci nie dostają Sztona Losu – ma to miejsce wtedy, gdy ktoś z posse pociągnie czarnego jokera (patrz dalej)

CZARNY JOKER

Czarny joker to naprawdę złe wieści. Pociągnięcie go oznacza, że twój bohater zawahał się z jakiegoś powodu. Może dopieky mu rany, rozproszył go przeciwnik, albo zaciął mu się pistolet i musi się nim przez chwilę zająć.

Bez względu na powód, musisz odrzucić tego jokera oraz kartę z rękawa, jeżeli akurat schowałeś tam jakąś.

Kolejną wadą czarnego jokera jest (jak zapowiadaliśmy już wcześniej) fakt, że Szeryf ciągnie wtedy dla swoich wrednych zbirów Sztona Losu. W ten sposób lotry wykorzystują wahanie lub błąd twojego bohatera.

Kiedy Szeryf pociągnie czarnego jokera, nikt z posse nie losuje żadnego sztona. Kto powiedział, że życie jest sprawiedliwe?

Ostatnim efektem pojawienia się w którejś Talii Akcji czarnego jokera jest to, że należy przetasować ją na nowo. Trafia on dzięki temu raz jeszcze do puli, nigdy więc nie masz pewności kiedy ten wredniak znowu objawi swą paskudną gębę. Oczywiście dotyczy to zarówno talii posse, jak i Szeryfa.





RUCH

Kolejną ważną rzeczą, którą warto wiedzieć, jest to, jak daleko twoja postać może zajść w każdej rundzie. Pamiętaj, że pomniejszą cechą nazywaną Tempo, o której wspominaliśmy w rozdziale drugim? Nadszedł czas, by dowiedzieć się o niej czegoś więcej.

Każda postać może przemieścić się maksymalnie o tyle jardów na rundę, ile wynosi jej podwojone Tempo. Może ten ruch rozdzielić jak zechce pomiędzy kolejne akcje.

Bieganie: Jest jeszcze jeden kruczek: jeśli bohater w pojedynczej akcji przemieści się o więcej, niż wynosi jej Tempo, zaczyna biec.

Kiedy pędzisz, jakby cię same los diablos goniły, trudno ci zrobić większość rzeczy. Biegająca postać odejmuje -4 od każdego testu, który robi podczas tej akcji.

Tempo Ronana wynosi 8. Może przemieścić się on w sumie o 16 jardów podczas jednej rundy. Gdyby miał trzy akcje, mógłby się poruszyć odpowiednio o 10, 3 i 3 jardy lub 0, 0 i 16. Tyle, że w drugim przypadku biegłby na ostatniej akcji.

PODNOSENIE CIĘŻARÓW

Nie, nie mamy na myśli konkurencji sportowej. To Dziwny Zachód, a nie igrzyska olimpijskie. Mówimy o tym, dlaczego bandziory próbujące wynieść ciężki sejf z banku nie są w stanie biec tak szybko, jak goniący ich wkurzony szeryf.

Obciążenie określa, jak wiele bohater, potwór lub pojazd jest w stanie unieść, tak by jeszcze mógł się przy tym swobodnie poruszać.

Względna ilość obciążenia podana w poniższej tabelce mówi, ile ze swojego Tempa traci postać niosąca ciężar na barkach.

OBCIĄŻENIA

Obciążenie	Waga	Tempo
Lekkie	3 x Siła	3/4
Średnie	6 x Siła	1/2
Poważne	10 x Siła	1/4

Na przykład, *Siła* Ronana wynosi 6. Do 18 funtów może nosić ze sobą bez trudu. Ciężar między 18 a 36 funtów to dla niego lekkie obciążenie, pomiędzy 36 a 60 funtów to średnie, a od 60 zaczyna się poważne.

Większość koleś, mówiąc o walce, ma na myśli głównie pociąganie za spust i robienie w różnych rzeczach mniejszych lub większych dziur. Może to i zabawne, ale czasami dużo fajniej jest zmusić ciężarem spojrzenia tchórzliwego żółtodzioba, by wrócił do Nowego Jorku z podkulonym ogonem, albo zasugerować facetowi z Teksasu, że za jego plecami czai się jakiś wredny stwór, i strzelić mu potem w plecy.

To ostatnie wcale nie musi być niezgodne z rzeczywistością, na Dziwnym Zachodzie, najprawdopodobniej za jego plecami, rzeczywiście czai się jakiś stwór, dlatego czasem lepiej trzymać gębę na kłódkę do odpowiedniego momentu.

Blef, zastraszanie i obśmiewanie to próby woli, których można używać w celu zdenerwowania lub zdekongrowania przeciwnika. Zalicza się do nich również *perswazję*, ale w walce przydaje się ona nader rzadko.

Próby woli są bardzo dobrą okazją na porządne odegranie postaci. Nie bądź zdziwiony, gdy Szeryf każe ci dokładnie opisać, co twój bohater robi lub mówi, zanim test rozsądzi o wyniku. Choć to bardziej wymagające, sprawia dużo większą frajdę niż stwierdzenie „To ja blefuję”. Poza tym, jeśli szczególnie wymownie odegrasz pogroźkę, obrazę lub stalowe spojrzenie, być może Szeryf nagrodi twoje wysiłki niewielkim bonusem do rzutu.

Próby woli są testem przeciwstawnym do jednej z umiejętności przeciwnika. Jeżeli wykonuje się je przeciw grupie, wykorzystujemy umiejętność przywódcy.

Rozpoczęcie próby woli jest akcją. Obrona przed nią takową nie jest i wykonuje się ją automatycznie.

Próby woli mogą wywołać dodatkowy efekt, poza zmuszeniem złych facetów, żeby zrobili to czego chcesz. Efekt próby określa liczbę sukcesów i przebić.

Rezultat	Efekt
Dwa przebicia	Załamany
Przebicie	Rozproszony
Sukces	Zdenerwowany

ZDENERWOWANY

Twoje surowe spojrzenie lub okrutne szyderstwo zdenerwowało lub wytrąciło z równowagi przeciwnika. Do swojej następnej akcji otrzymuje on modyfikator -4. Wlicza się w to jakkolwiek „bierną” obronę, na przykład test *walk*, oraz następne próby woli.

ROZPROSZONY

Przeciwnik gubi się całkowicie pod naporem twoich szyderstw, groźnych spojrzeń lub sprytnych trików. Jest zdenerwowany i musi dodatkowo odrzucić swoją najwyższą Kartę Akcji. Jeżeli ma jakąś kartę w rękawie, traci ją zamiast najwyższej.

ZALAMANY

Złamałeś wolę tego drania. Przeciwnik jest zdenerwowany i rozproszony, a ty dodatkowo losujesz sztona z Puli Losu.

Większość łotrów zaczyna w tym momencie poważnie myśleć o ucieczce. Oczywiście wszystko zależy od Szeryfa i sytuacji.

Ronan znajduje się twarzą w twarz z tłumem Aniołów Stróżów wielbego Grimme'a. Zdaje sobie sprawę, że nie jest w stanie zastrzelić całej trzydziestki tych dziwaków, więc obrzuca ich swym wypróbowanym spojrzeniem.

Jest to próba *zastraszania* przywódczyni – jednej z kapłanek Kościoła. Ma ona *jaja* na 3k8.

Ronan rzuca i, wydając kilka sztonów, osiąga wynik 17. Kapłanka ma dzisiaj zły dzień i wychodzi jej tylko 6. Daje to dwa przebicia, zatem babsko zupełnie się rozproszyło. Zostawmy na boku mechanikę gry. W rzeczywistości raszpla zdaje sobie sprawę, że Ronan to twardziel i że w bezpośredniej walce nie ma szans. Oczywiście pewnie by go w końcu pokonała, ale mogłaby stracić zbyt wielu wiernych,

PRÓBY WOLI

Testowana umiejętność	Umiejętność przeciwstawna
Blef	Przenikliwość
Obśmiewanie	Obśmiewanie
Zastraszanie	Jaja

a i sama przy okazji zarobić kulkę. Zostawia go w spokoju, ale planuje dopaść później, gdy będzie miał myśli zaprząt-nięte czymś innym. Załamując się, być może w ogóle opuściłaby miasto.

WALENIE Z GNATA

W końcu jednak nadchodzi chwila, gdy nie masz innego wyjścia jak przerobić wchodzącego ci w drogę drania na kotlet mielony. Będiesz wtedy chciał jak naj-szybciej zmusić nieco ołowiu do latania, a my zaraz powiemy ci jak to zrobić. Pa-miętaj tylko – pomyśl dwa razy, zanim twój rewolwerowiec dobędzie gnata zza pasa. Żli dranie też mają spluwy.

Upraszczać, wszystko co musisz zro-bić, to określić Poziom Trudności i rzucić za swoje *strzelanie*. Jeżeli na przynajmniej jednej kostce wyrzucisz lub przewyższysz PT, trafiłeś.

Kiedy prujesz do kogoś ze spluwy, sam stosuj wszystkie modyfikatory do rzutów, żeby Szeryf nie musiał tego robić za cie-bie. Biedak musi nieźle główkować, żeby opisać efekty twoich działań ze wszystki-mi krwawymi szczegółami, no i pilnować wredne typy i *ich* modyfikatory.

TEST STRZELANIA

Pierwszą rzeczą, jaką musisz określić, zanim zechcesz wysłać kogoś na wieczny spoczynek, jest to, z jakiej bronią do nie-go strzelisz. A tej jest na Dziwnym Zachodzie sporo: od Coltów Peacemakerów po-przez powtarzalne Winchestery, aż do karabinów Gatlinga i miotaczy ognia na-pędzanych upiorytem.

Większość rodzajów broni palnej pod-pada pod jedną z czterech specjalności: *pi-stolety*, *karabiny*, *strzelby* i *automaty*. Mio-tacze ognia i inne gadzety mają własne specjalności, obejmujące tylko jedną kon-kretną broń. W zależności od tego, jakiej spluwy twoja postać używa, będziesz po-trzebował różnych specjalności *strzelania*.

Pamiętaj, że można strzelać z broni, nie posiadając odpowiedniej specjalności, stosując wszystkie ujemne modyfikatory od testów niefachowych.

SZYBKOSTRZELNOŚĆ

Ile strzałów na akcję może oddać twój hombre? To proste, każda broń w **Dead-lands** ma zestaw statystyk, wśród których znajduje się „szybkostrelność”. Postać może strzelić najwyżej tyle razy na akcję, ile ona wynosi. Większość rodzajów broni ma szybkostrzelność 1 lub 2.

TYPOWA SZS

Typ broni	SZS
Dubeltówka	2
Gatlingi	serie po 3
Karabin	1
Pistolet dwutaktowy	2
Pistolet jednotaktowy	1
Strzelba	1

Oczywiście powiemy ci więcej o broni automatycznej, takiej jak Gatlingi, ale naj-pierw weźmy się za podstawy.

ATAK

Kiedy już wiesz, jakimi kostkami masz rzucić i ile razy podczas jednej akcji, czas dowiedzieć się, jak dużo trzeba wyrzucić, by zmusić jakiegoś tępego jak trzonek od siekiery frajera do wachania kwiatków od spodu.

ZASIĘG

Podstawowy PT strzału jest Zwykły (5), plus modyfikatory zasięgu. By określić modyfikator zasięgu, ustal odległość w jardach pomiędzy strzelcem a jego ce-lem (przypominamy, że jard to mniej więcej 1 metr), a następnie podziel ją przez zasięg broni, zaokrąglając oczywi-ście w dół. Otrzymaną liczbę dodajesz do wyjściowego Zwykłego (5) PT strzału.

A oto typowy zasięg broni.

TYPOWY ZASIĘG BRONI

Typ broni	Zasięg
Derringery	5
Karabiny	20
Rewolwery	10
Strzelby	10

MODYFIKATORY

Teraz, kiedy znasz już PT, możesz dodawać i odejmować od swojego rzutu na strzelanie różne modyfikatory. Niektóre sytuacje zdarzają się podczas strzelanin dość często, pamiętaj więc, żeby ich pilnować. Czasem przytrafiają się oczywiście jeszcze dziwniejsze rzeczy, wymagające oddzielnych modyfikatorów. Ale to już jest działka Szeryfa

STRZELEC BIEGNIE

O wiele trudniej jest trafić w cel, kiedy przebierasz nogami. Powinieneś pamiętać z naszej pogadanki na temat ruchu, że twój bohater dostaje za to modyfikator -4.

DUŻY CEL

Duży można łatwiej. Trafić, znaczy się. Cel dwa razy większy od człowieka daje atakującemu bonus +1, trzy razy większy daje +2 i tak dalej, aż do maksymalnego modyfikatora +6.

MAŁY CEL

Jeśli cel jest rozmiaru połowy człowieka, odejmij od wyniku testu trafienia -1. Jeśli jest cztery razy mniejszy odejmij -2 i tak dalej, aż do -10 za stworzenia o Rozmiarze 1 lub mniejsze.

RUCHOMY CEL

Trudniej jest trafić biegnącego faceta niż takiego, który grzecznie stoi i czeka. Za każdym razem, gdy cel porusza się szybciej niż we względnym Tempie 20, odejmij -4 od swojego rzutu. „Względne” Tempo oznacza, że musisz określić, jak szybko cel i strzelec poruszają się względem siebie (pewnie pamiętasz to z lekcji fizyki).

WIDOCZNOŚĆ

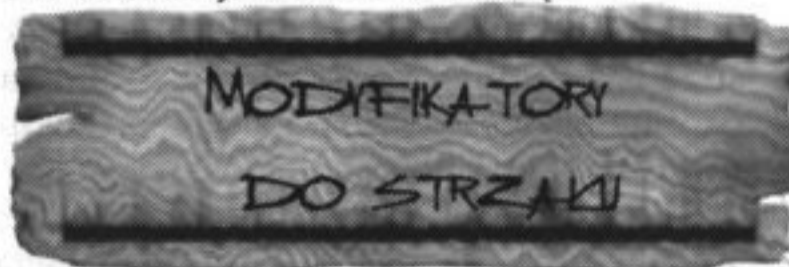
Ciężko jest sprzątnąć frajera, którego nie widzisz. Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli dostrzeżasz jakkolwiek część jego ciała nie uważa się go za ukrytego. Jeśli z priowej trawy wystaje głowa kowboja, nie potrzeba geniusza, by się domyślić, gdzie jest reszta.

Częściowa zasłona nie modyfikuje rzutu na atak, bo zazwyczaj możesz określić,



gdzie znajduje się cały cel. Jeżeli jest on ukryty całkowicie, lecz strzelec wie, gdzie się znajduje (przynajmniej zna ogólny kierunek), może nadal atakować, ale z -4 do strzału.

Złe światło lub kiepska widoczność także utrudnia strzelanie. Modyfikatory za częściową widoczność stosuje się dla celu oddalonego o co najmniej 10 jardów. Oczywiście, jeżeli twój cel niesie latarnię wśród nocnej ciszy, nie masz żadnych minusów, żeby wrazić mu kulkę.



Sytuacja	Modyfikator
Cel całkiem ukryty	-4
Cel w ruchu, Tempo >20	-4
Rozmiar	różnie
Strzelec biegnie	-6
Strzelec idzie	-2
Strzelec konno	-2
Strzelec ranny	różnie
Ślepy, całkowita ciemność	-8
Światło księżyca	-6
Światło pochodni, półmrok	-4



STRZELBY

Strzelby i śrutówki (czyli obrzyny) działają troszkę inaczej niż większość pozostałych rodzajów broni. Zaletą obu jest to, że jeden pocisk zawiera tak z pół tuzina kulek kalibru .38. To sprawia, że są wprost idealne dla początkujących strzelców, którzy łatwo mogą uzupełnić swój brak talentu chmurą fruującego ołowiu. W dodatku, im bliżej znajduje się cel, tym większe są obrażenia.

Strzelający ze strzelby dostaje +2 do rzutu na *strzelanie: strzelba*.

Dubeltówki: Większość strzelb i śrutówek używanych na Dziwnym Zachodzie posiada dwie lufy, z których można strzelać osobno lub naraz. Jeżeli bohater chce strzelić z obu naraz, po prostu robi dwa osobne testy *strzelania*. To dlatego dwururki mają szybkostrzelność 2.

Obrażenia: Obrażenia zadawane przez strzelbę zmieniają się wraz z odległością, na jaką odlatują kule (po prostu mniej z nich trafia). Im dalej stoi cel, tym mniej dziur salwa ze strzelby robi w miękkim ciałku po drugiej stronie lufy.

Zauważ, że pierwszy zasięg podany w tabelce poniżej to „dotyk”. Oznacza on, że lufa jest praktycznie przytknięta do ciała i z takiej odległości nie ma szans

spudłować. To, czy w konkretnym przypadku stosuje się odpowiednie do „dotyku” modyfikatory, ostatecznie określa Szeryf. A nuż zakładnikowi uda się odbiec, tak że znajdzie się w zasięgu 1-10 jardów.

STRZELBY

Zasięg	Obrażenia
Dotyk	6k6
1-10	5k6
11-20	4k6
21-30	3k6
31+	2k6

Ronan przekrada się przez cmentarz, gdy nagle mniej niż 10 jardów od siebie zauważa podnoszącą się kupę klekoczących kości. Ma ze sobą śrutówkę, więc wygarnia do stwora z obu luf. Dodaje sobie +2 do testu *strzelania* i ogniem z obu rur trafia plugastwo. Gracz sprawdza w tabelce, że zasięg daje 5k6 obrażeń za strzał z każdej lufy osobno! Wygląda na to, że mamy na świecie o jedno pełzające paskudstwo mniej.

BRENEKA

Zarówno strzelby, jak i śrutówki mogą także strzelać brenekami, które są w zasadzie dużymi, samogwintującymi się porcjami ołowiu.

Używanie brenek daje strzelającemu modyfikator -2 do rzutu. Trudno jest porządnie wycelować tak dużym kawałkiem ołowiu. Z drugiej jednak strony zadają 6k6 obrażeń niezależnie od zasięgu. To naprawdę spora porcja kopacza tyłków.

BRONŃ AUTOMATYCZNA

Broń automatyczna, taka jak karabiny i pistolety Gatlinga, to na Dziwnym Zachodzie nowość. Napęniają powietrze sporą ilością gorącego ołowiu w krótkim czasie, lecz zazwyczaj są za drogie, nieprecyzyjne i dosyć zawodne. Z drugiej strony, jeśli wziąć pod uwagę czystą siłę ognia, są nie do obicia.

Taka broń wystrzeliwuje kilka serii pocisków naraz, ale kosztem dokładności. Dla ułatwienia nie rzucamy osobno za każdą kulę, tylko za serię trzech pocisków. Automaty mają więc szybkostrzelność 3, 6, 9, 12 i tak dalej (standardowy pistolet Gatlinga ma SZS 3, ale możesz czasem trafić na jakąś podrasowaną szaloną nauką broń, która będzie miała wyższą). Postać musi wystrzelić wszystkie trzy kule z serii. Nie może sobie wybrać, że strzela tylko jedną lub dwiema, chyba że opis konkretnej broni stanowi inaczej.

Rzut na *strzelanie*: automaty określa, ile kul z każdej serii weszło w cel. Wykonaj test osobno za każdą porcję pocisków. Sukces oznacza, że pierwsza doszła celu. Każde przebicie oznacza kolejny pocisk, który nie poszedł na marne. Przy ciągłym ogniu tracisz korzyści z przebić powyżej drugiego.

Liczne cele: Jedną serią możesz trafić kilka celów naraz. Każde przebicie oznacza, że kolejny cel oberwał kulę.

Wygląda to następująco. Określasz główny cel. Pierwsza kulka trafia tego leszcza. Przebicie może wpakować drugą pigułkę jemu lub jego kumpłowi w odległości do 2 jardów – twój wybór. Kolejne przebicie to albo drugi pocisk wystrzelony w drugiego kolesia, albo celny strzał w trzeciego (w odległości do 2 jardów od drugiego).

By trafić faceta, stojącego dalej niż 2 jardy od pierwszego celu, musisz pociągnąć go kolejną serią (możesz też trafić innych, dzięki zasadom **Niewinnych przechodniów** ze strony 126).

Określ miejsce trafienia i obrażenia osobno dla każdego strzału.

Gracz musi rozdzielić wszystkie trafienia przed rzutami na rany i rozpoczęciem drugiej serii. Innymi słowy rzuć za wszystkie ataki, rozdziel trafienia między cele, a następnie określ miejsce trafienia i liczbę obrażeń oddzielnie dla każdego. W ten sposób nie możesz przewidzieć, że już pierwsza kulka z serii sprzątnęła jakiegoś głupka, zanim zdecydujesz, w kogo wpakować drugą i trzecią.

Celowanie i strzały mierzone: Strzelająca z automatu postać może wykonywać strzały mierzone i otrzymywać dodatki z wycelowania, ale wyłącznie przy pierwszej serii w danej akcji. Po prostu dodaj i odejmij wszelkie modyfikatory od wyjściowego PT i dopiero od tego licz przebicia.

ODRZUT

Strzelanie seriami z automatu bywa trudne do opanowania. Trafienie każdą kolejną serią po pierwszej pojedynczej akcji określa się z ujemnym modyfikatorem -2 za odrzut. Jest to modyfikator kumulatywny, zatem trzecia seria wykonywana w pojedynczej akcji ma -4, a następna -6 (to maksymalny ujemny modyfikator).

Oparcie: Porządne oparcie, takie jak taśma lub dwójnóg, może zredukować modyfikator za odrzut do -1 lub nawet do 0. Karabiny Gatlinga zamontowane na stabilnych platformach nie mają w ogóle modyfikatorów za odrzut.

NIEZAWODNOŚĆ

Gatlingi są w dalszym ciągu oparte na niedopracowanej technologii. Kiedy twój bohater strzela z któregoś, rzuć k20 razem z testem *strzelania*. To tak zwany test Niezawodności (omawiamy go w rozdziale trzecim). Każdy Gatling ma Niezawodność 19, więc gdy rzucisz 20, zaczyna się i żeby go naprawić, trzeba wykonać Ciężki (9) test *strzelania: automaty/Sprytu*. Możesz też spróbować użyć *majsterkowania* redukując PT do Łatwego (5).

Pechowa Betty McGrew chroni pędzący przez Nevadę pociąg przed bandą desperados na parochodach. Otwiera ogień z karabinu Gatlinga zamocowanego na jednym z wagonów i rzuca 12 za pierwszą serię, zdając równocześnie test Niezawodności. PT wynosi 6, zatem Betty ma sukces i przebicie. Trafiają dwie kule z serii.

W drugiej serii rzuca 20 w teście Niezawodności (w tym wypadku rzut na atak stracił jakiegokolwiek znaczenie). Karabin zacina się, a Betty nie zostaje nic innego, jak we frustracji zdzielić go pięścią.

SPECJALNE SZTUCZKI

Rewolwerowcy używają wszelkich możliwych sztuczek i trików, by mieć pewność, że to oni będą szybsi i lepsi. Oto kilka szczegółów z bardziej ezoterycznych aspektów sztuki strzelania.

STRZAŁY MIERZONE

Czasem trafiasz na bydlę, które nie ma najmniejszego zamiaru zdychać, nawet kiedy nafaszerujesz je ołowiem, jak indyka na święta. Na szczęście większość takich cholerstw miewa swój czuły punkt; na przykład oko lub mózdzek.

Celowanie w określone miejsce nazywamy „strzałem mierzonym” i oczywiście nie jest to takie hop-siup. Im mniejszy cel, tym większe utrudnienie, a co za tym idzie, modyfikator do strzału. Tabela poniżej co prawda odnosi się do ludzi, ale powinna dać ci ogólny zarys problemu, gdy chcesz odstrzelić konkretny kawałek wrednego potwora lub wynaturzenia.

STRZAŁY MIERZONE

Rozmiar	Modyfikator
Korpus	-2
Ręce, nogi	-4
Głowa, dłoń, stopa	-6
Oko, serce	-10

CELOWANIE

Normalnie strzał wygląda tak, że twój bohater wyciąga gnata i pociąga za cyngiel w czasie krótszym niż uderzenie serca. Natomiast jeżeli postać spędzi całą akcję „przycelowując”, może dodać +2 do rzutu na *strzelanie* w następnej akcji. Każda akcja spędzona na przycelowywaniu dodaje kolejne +2 do najbliższego rzutu, aż do maksymalnego modyfikatora +6. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, modyfikator zostaje przeniesiony na następną rundę.

Ronan ma cztery akcje do wykorzystania w tej rundzie. Celuje z pistoletu przez trzy i w czwartej strzela, dodając do kostek 6. Biorąc pod uwagę jego umiejętności strzeleckie, to pewne trafienie.

SIEKANIE

Rewolwerowcy z dłuższym stażem czasem „siekają” ze swoich spluw. Polega to po prostu na tym, że trzymając wciśnięty cyngiel jednotaktowego rewolweru, odciągają raz za razem kurek drugą dłonią. Stawia to szybko zasłonę ognia, choć niewiele piguł trafia do adresata.

Siekanie to sztuczka, którą twój bohater może pokazać pod warunkiem, że ma *strzelanie: rewolwery* na poziomie co najmniej 1. Siekający potrzebuje też – oprócz jednotaktowego rewolweru, rzecz jasna – wolnej ręki, tak że *jednoręcy bandyci* mogą sobie odpuścić dalsze czytanie.

Szybkostrzelność w tym wypadku zawiera się pomiędzy 1 a 6 – strzelec wybiera, ile kul chce zmarnować za jednym razem. Nawet jeżeli gnata mieści więcej kulek niż sześć, nie może wysieć więcej na jednej akcji. Oczywiście można wystrzelić tylko jedną kulę, choć to zawracanie głowy.

By określić rezultat takiego ataku, określ cel i oblicz PT, uwzględniając odległość i inne pierdoły. A teraz odejmij od kostek 2 za walenie ręką we własną broń.

Sukces i każde kolejne przebicie oznacza jedną kulę umieszczoną w celu. Strzelający wybiera, w jakie cele trafia, choć jego następny cel nie może znajdować się w odległości większej niż 2 jardy od poprzedniego.

Celowanie i strzały mierzone: Strzelec nie może przycelować podczas siekania, jednak pierwszy strzał może być strzałem mierzonym. Określa się wtedy PT dla pierwszego

pocisku, a przy przebiciach reszta trafia normalnie w losowe części ciała. Siekania powinno się używać tylko na bliski dystans i w sytuacjach bez wyjścia, amigo.

Jednooki Ketchum musi skasować trzech banditos. Umiejętność *strzelanie: pistolet* ma na 4 i decyduje, że każdego drania poczęstuje dwiema kulkami.

Jednooki rzuca wprost nieprawdopodobnie - 27!, podczas gdy jego PT wynosił 7. Odejmując jeszcze -2 za siekanie, otrzymujemy w końcu 25. To sukces i trzy przebicia. Cztery naboje trafiły.

Potem rzuca za miejsca trafienia dwóch pierwszych kulek. Pierwsza trafia w nogę, zadając nędzne 4 punkty obrażeń. Druga w czerep, co daje dodatkowe dwie kostki za obrażenia, dzięki czemu w sumie wychodzą 23 punkty obrażeń. W czasie, gdy Jednooki ustala miejsca trafienia i liczbę obrażeń dla drugiego bandito, pierwszy wali się na ziemię prosto na ryj.

DOBYWANIE

Wyciągnięcie broni z kabury zajmuje zwykłemu leszczowi zazwyczaj całą akcję. Twojemu bohaterowi też, chyba że wykona rzut na *dobywanie*. Udany pozwala mu wyciągnąć broń i strzelić z niej podczas jednej akcji.

Dobywanie jest też bardzo ważne w pojedynkach. Kompletne zasady rozgrywania tych widowisk w samo południe można znaleźć na stronie 124.

KRĘCENIE KARABINEM

Ogólnie rzecz biorąc, żeby strzelać z karabinu potrzebujesz obu rąk, ale jeżeli jesteś wystarczająco dobry, możesz używać tylko jednej. Naprawdę niezły karabinier potrafi nawet strzelać z dwóch karabinów naraz.

Odejmij -4 od rzutu, gdy strzelasz z karabinu jedną ręką - większość uwagi kierujesz wtedy na balansowanie ciężarem telepiącej się broni (jeżeli znajdziesz jakąś podpórkę, Szeryf może pozwolić na pominięcie tego modyfikatora).

Przeładowanie: Prawdziwym problemem jest konieczność przeładowywania broni po każdym strzale. To trudne, ale możliwe do wykonania. Zamiast poruszać wtedy dźwignią, obracasz karabinem wokół niej. Naprawdę da się to zrobić, a na dodatek wygląda to cholernie męsko!

Jeżeli chcesz przeładować karabin dźwigniowy jedną ręką, musisz wykonać Poważny (7) test *Zręczności* (dla każdego karabinu osobno, jeżeli używasz dwóch). Jeśli rzut ci wyjdzie, twój hombre może strzelać w tej samej akcji. Jeżeli mu się nie uda, może próbować w następnej akcji jeszcze raz. Niefart oznacza, że upuścił broń. Postać z *pechem* może nawet połamać sobie przy tym palce!

PAN DWIE SPŁUWY

Niektórzy pistoleros lubią strzelać z dwóch rewolwerów naraz. Może nie trafiają przez to dużo częściej, ale na pewno robią więcej hałasu.

Postać strzelająca z dwóch rewolwerów naraz otrzymuje ujemny modyfikator -2 do każdego ataku. Dodatkowo jakakolwiek akcja, którą wykonuje lewą ręką (lub prawą, jeśli postać jest mańkutem), ma dodatkowy modyfikator -4 (w sumie -6). Postać może strzelać z każdej ręki z typową dla danej broni szybkostrzelnością. Każdy rzut wykonuje się osobno.





SZTUKA POJEDYNKU

Zróbmy sobie przerwę od masowej zagłady i porozmawiajmy przez chwilę o tym, co jest wizytówką większości klasycznych westernów: „pojedynku w samo południe”.

Podczas normalnej walki ludzie biegną gdzie popadnie, wypróżniając magazynki do wszystkiego co się rusza, zwłaszcza jeśli rusza też mackami, zębami lub pazurami. W takiej zadymie po prostu walczy się o przetrwanie, ot co.

Pojedynek jednak to zupełnie inna sprawa. Jego wynik w takim samym stopniu zależy od nerwów, silnej woli i stylu co od celnego oka i szybkiej ręki. Przeżycie jest najważniejsze, ale liczy się również reputacja rewolwerowca.

Jeżeli ktoś wyzwie twojego bohatera na pojedynek, niech lepiej stanie jak mężczyzna z sześciostrzałowcem w kaburze. Jeśli uciekniesz z saloonu, wrzeszcząc jak dziecko albo wymiatając z obrzyna, nie zdziw się, że wszyscy będą cię nazywać tchórzem, cykorem i waflem. Żyj szybko, umrzyj młodo i zostaw po sobie przystojnego trupa.

„WYZYWAM CIĘ, SUKINSYNU!”

Wyróżniamy dwa rodzaje pojedynków: wojnę nerwów i strzelanie na sygnał. W strzelaniu na sygnał przeciwnicy ustalają, że nie zaczną strzelać, dopóki nie zostanie im dany określony sygnał: na trzy, uderzenie zegara, spadająca na ziemię chusteczka i tak dalej. Obie strony czekają do tego momentu i dopiero wtedy zaczynają wywalać dziury w przeciwniku.

Wojny nerwów są nieco powszedniejsze. Przy tych pojedynkach walczący czekają, aż ten drugi sięgnie po broń. Bo jeśli po prostu opróżnisz magazynek w jakiegoś gościa i go zastrzelisz, to jest to morderstwo. Wierz lub nie, ale nawet na Dziwnym Zachodzie istnieje pewne (niewielkie, ale jednak) poczucie prawa i porządku.

Stając do takiego pojedynku, należy sprowokować przeciwnika do sięgnięcia po broń, a następnie wyciągnąć własną i zastrzelić go, zanim on zdąży zrobić to z tobą. W ten sposób możesz zabić pistolsyna całkiem legalnie i zgodnie z prawem. Oczywiście to spore ryzyko, dawać komuś taką przewagę, ale to jedyny sposób, by upewnić się, że ominie cię konopny sznurek.

STRZELANIE NA SYGNAŁ

Kiedy dwóch twardogłowych dupków chce się pozabijać w cywilizowany sposób, potrzebują bezstronnej osoby, która da im sygnał do wystrzału. Zwykle nietrudno

o ochotników, chętnych posmakować odrobiny śmierci, stojąc obok.

Kiedy pojedynek się rozpoczyna, każdy z walczących wykonuje test *Szybkości* i ciągnie Karty Akcji tak jak zwykle. Następnie Szeryf ciągnie jedną kartę (ze swojej własnej talii) i ogląda ją potajemnie. Jeśli to figura albo joker, bierze kolejną. Kiedy już dostanie blotkę, kładzie ją koszulką do góry pomiędzy dwoma rewolwerowcami.

Teraz Szeryf zaczyna wywoływać kolejne karty tak jak w normalnej rundzie walki, zaczynając od asa. Gdy wywoła Kartę Akcji któregoś z walczących, może on wykonać na niej próbę woli albo ją odłożyć. Kiedy Szeryf dotrze do karty „sygnałowej”, odwraca ją koszulką do dołu, a przeciwnicy zaczynają pluć do siebie ołowiem. Obaj robią test *dobywania* i ten, który uzyska wyższy wynik, strzela pierwszy – jeśli jest remis, działają jednocześnie.

Sam strzał nie wymaga zużycia akcji, ale za każdą odłożoną kartę (czyli nie wykorzystaną kartę o wysokości równej lub wyższej niż karta sygnałowa) rewolwerowiec dostaje +2 do testu *dobywania*. Karty niższe od sygnałowej nie mają wpływu na pojedynek i zostają odrzucone.

Kiedy już ustalili się wyniki oddanych strzałów, obaj pojedynkujący się odrzucają swoje karty i jeśli chcą, mogą rozpocząć nową, normalną rundę walki.

WATNY NERWÓW

Wojny nerwów działają tak samo jak strzelanie na sygnał, z tym że Szeryf nie ciągnie żadnej karty – sami rewolwerowcy decydują, kiedy dobyć broni. Na początku obaj walczący wykonują test *Szybkości* i ciągną karty tak jak zwykle. Potem Szeryf zaczyna odliczanie, począwszy od asa, a kiedy wywoła kartę któregoś z walczących, może on wykonać na niej próbę woli, dobyć broni albo ją odłożyć.

Kiedy któryś z przeciwników sięgnie po gnata, czas rozpocząć strzelaninę! Choć sam strzał nie wymaga zużycia karty, nikt nie może opróżnić kabury, dopóki któraś z jego kart nie zostanie wywołana. Za każdą odłożoną kartę (w tym kartę, na której *dobywa*) kowboj dodaje +2 do swojego testu *dobywania*, odrzuca jednak wszystkie, które mu zostały.

Jeśli odliczanie dojdzie do dwójek, a nikt nie dobędzie broni, przeciwnicy wciąż przewiercają się wzrokiem i odrzucają

wszystkie karty (podczas pojedynku nie można schować żadnej karty w rękawie). Zaczynij całą zabawę od nowa.

Może to chwilę potrwać, więc dobrzy strzelcy szybko wyrabiają sobie groźne spojrzenie lub nerwowy tik palców (próba woli oparta na blefie), żeby wyprowadzać przeciwników z równowagi i sprawić, by pierwsi dobyli broni (patrz niżej). To jedyny sposób, by zostać przy życiu, *nie wdając się przy tym w konflikt z prawem*.

PRÓBY WOLI

Zanim ktokolwiek wyrwie z kabury spluwę, obaj przeciwnicy mogą wykorzystywać swoje karty na próby woli. Działają one tak jak zwykle, tyle że mają następujące skutki:

Zdenerwowany przeciwnik otrzymuje modyfikator -4 do testu *dobywania*.

Rozproszony rewolwerowiec otrzymuje modyfikator -4 do testu *dobywania* oraz do rzutu za strzał. W wojnie nerwów musi poza tym dobyć broni na swojej najbliższej Karcie Akcji albo spróbować wymigać się od pojedynku.

Załamany przeciwnik otrzymuje takie same modyfikatory jak rozproszony, a w wojnie nerwów musi natychmiast dobyć broni albo uciec z podkulonym pod siebie ognem. W tym wypadku dobywa na tej samej karcie, na której miała miejsce próba woli.

Strzelec, który wykorzystał swoje wszystkie karty na próby woli, wciąż może wciąż palnąć do wroga (nie może jednak sięgnąć po broń pierwszy, chyba że się załamał), ale otrzymuje wtedy modyfikator -4 do testu *dobywania*.

LOS

Jeszcze jedna uwaga na koniec. Rzadko słyszy się o tym, żeby rewolwerowcy oddali do siebie więcej niż kilka strzałów. Kiedy człowiek staje do pojedynku, bierze los we własne ręce. A że los to wredna dziwka, niechętnie patrzy na takich shenanigans.

Podczas pojedynku można używać sztonów do poprawiania sobie rzutów, ale nie do negocjowania ran. Dlatego właśnie nie ma zbyt wielu rewolwerowców w podeszłym wieku. Kiedy już rozpoczyna się pojedynek,

jednego z przeciwników zniosą pewnie z ulicy w sosnowej skrzynce.

Nie martw się teraz o to, że nie rozumiesz do końca, o co chodzi ze Sztonami Losu! Wszystko stanie się jasne jak słońce w rozdziale piątym.

PRZEŁADOWYWANIE

Prędzej czy później w twoim sześciostrzałowcu skończą się kule. Zawodowi rewolwerowcy wiedzą, jak przeładować swoje gnaty i zmusić je do strzelania, zanim ktoś zafunduje im bilet na wzgórze cmentarne w jedną stronę.

Włożenie jednej kuli do rewolweru lub karabinu zajmuje jedną akcję, tak samo jak włożenie jednego ładunku do strzelby. Tyle samo zabiera również wyjęcie cartridge'a z jakiegokolwiek broni i zastąpienie go nowym. Rzecz jasna zawsze możesz spróbować *szybkiego ładowania* (patrz rozdział drugi).

Automaty: Wymiana magazynku karabinu Gatlinga zajmuje dwie akcje i nie da się go *szybko ładować*. Przeładowanie pistoletu Gatlinga zabiera jedną akcję na komorę i można stosować do niego *szybkie ładowanie*, tak samo jak do rewolweru.

Broń na proch czarny (ładowana przez lufę): Przeładowanie broni prochowej ładowanej przez lufę zajmuje całą wieczność. No, tak dokładnie to pięć akcji. Takiej broni nigdy nie można *szybko ładować*.

RZUCANIE

Słyszałeś kiedyś o grzechotnikach z Mojave? Już ty się nic nie bój, jeśli będziesz przejeżdżał przez Mojave, one usłyszą cię pierwsze, a wtedy lepiej zacznij trenować ramię. Takiego drania właściwie nie da się zabić, jeśli nie wrzuci mu się do gardzieli paru lasek dynamitu.

Dla większości broni umiejętność *rzucanie* działa tak samo jak *strzelanie*. Zasięg wszystkich rzucanych broni wynosi $+1/5$, więc za każde 5 jardów odległości dodaj $+1$ do podstawowego Zwykłego (5) PT. Na - na przykład PT trafienia celu odległego o 10 jardów wynosi 7.

Ronan ma *Siłę* 3k6, co pozwala mu rzucić dynamitem na odległość 30 jardów, na PT 11. Przy takim Poziomie Trudności miejmy nadzieję, że ma umiejętność *rzucanie: niewyważone*, albo naprawdę wysoką *Zręczność*!

ODCHYLENIE

Bomby, rakiety, dynamit lub kamień, a nawet czar działający na konkretny obszar nie zawsze trafiają w cel, a jeśli chybią (czyli używającemu ich nie uda się test umiejętności) mogą nie dolecieć tam, gdzie powinny.

Na początek rzuć k12 za kierunek odchylenia, odczytując wynik jak godzinę na zegarze, którego środek znajduje się w punkcie docelowym. Miotany pocisk zbacza o 1k20 jardów w tym kierunku.

Pociski miotane za pomocą jakiegoś rodzaju wyrzutni odchylają się o 10% całkowitego zasięgu, plus 2k20 jardów w kierunku wyznaczonym przez rzut k12.

W przypadku niefartu, wyrzutnia się zacięła lub pechowiec upuszcza ładunek, który eksploduje mu pod nogami.

Maksymalne odchylenie: Jeśli pocisk zostaje odchyłony wstecz, przebywa mimo to co najmniej połowę odległości od rzucającego do celu.

Ronan chybia, rzucając dynamitem. Rzucamy k12 i wychodzi nam 6 - nie dolatuje do celu. Odległość odchylenia wynosi k20 i dostajemy na kostce 20. Na szczęście Ronan rzucał do celu odległego tylko o 10 jardów, więc maksymalne odchylenie wynosi najwyżej połowę tego, czyli 5 jardów. To sprawia, że Ronan sam znajduje się w promieniu wybuchu. Mamy nadzieję, że dołączył do TNT długi lont!

NIEWINNI

PRZECHODNIE

Na początku najważniejsze. Nikt nie jest niewinny. Niektórzy są po prostu trochę mniej winni niż pozostali.

Czasami chcesz wiedzieć, czy strzał, który chybił, nie trafił czasem kogoś stojącego niedaleko celu. Nie zdarza się to aż tak często, nie musisz więc zawracać sobie tym gitary, jeśli to nie jest naprawdę ważne.

Jeżeli przypadkowy przechodzień znajduje się kilka stóp od celu i bezpośrednio między nim a strzelcem – tak jak w klasycznej pozycji zakładnika – skorzystaj z tabeli miejsca trafienia na str. 130. Jeśli przechodzień został trafiony jako część celu, obrywa zamiast niego. Zdecyduj, w co został trafiony, zależnie od sytuacji lub za pomocą kolejnego rzutu w tabeli.

Jeśli przechodzień nie stoi tuż obok celu, użyj następujących zasad. Za każdy strzał, który chybi celu, kula ma 1 szansę na 6, żeby trafić kogoś, kto stoi w odległości mniejszej niż jeden jard od toru pocisku. Zacznij od przechodnia stojącego najbliżej strzelca i rzuć k6. Jeśli wyjdzie jedynka, został trafiony. Rzuć normalnie za miejsce trafienia i obrażenia. Jeśli wyjdzie cokolwiek innego niż jedynka, sprawdzaj kolejnych gości stojących na drodze pocisku, aż się skończą albo kula w którymś ugrzęźnie.

Rozrzut: Grad kul wystrzelonych w trakcie siekania z jednotaktowego rewolweru, strzelby lub broni automatycznej Galinga trafia przechodniów na jedyne tak jak normalnie, ale z rozrzutem 2 jardów. Sprawdzaj każdy cel, póki nie dasz każdej chybionej kulce szansy ugrzęźnięcia w każdym z kręcących się po okolicy typów.

Śrutówki: Jako że śrutówka wystrzeliwuje ładunki zamiast pojedynczych kul, chybiony strzał ma nieco większe pole rażenia niż jedna kula, chyba że tą ktoś wysiekał. Ładunek może trafić przechodniów z rozrzutem 2 jardów.

Figurki: Jeśli używasz wspaniałych miniaturowych figurek do **Deadlands** – a nie widzimy żadnego powodu, dla którego miałbyś tego nie robić – powinieneś doskonale orientować się, kogo może trafić zabłąkana kula. Firma *Pinnacle* wypuściła całą serię wojowników Dziwnego Zachodu, którzy nie mogą się doczekać, żeby podstawić się pod jakąś lufę. Jeśli umieścisz na planie pola walki miniaturki, będziesz zaskoczony o ile sytuacja zrobi się dla twojej posse klarowniejsza.

WALKA WRĘCZ

Pora zacząć rzeźbę. Zabierz ze sobą Jima Bowie i trzymaj się z nami. Nauczyliśmy cię już strzelać i rzucać. Czas, żebyś nauczył się walczyć jak mężczyzna.

TEST WALKI WRĘCZ

Testy umiejętności walka przebiegają bardzo podobnie do testów *strzelania*. Najpierw określasz specjalność odpowiadającą broni, której używasz. Najczęściej spotykane specjalności walki to *na pięści*, *noże*, *szable* i *baty*. Pierwsza z nich, *walka*: *na pięści* obejmuje także pałki, młotki i podobne narzędzia.





ATAK

Poziom Trudności ataku wręcz jest Zwykły (5), plus wysokość umiejętności *walka* ze specjalnością w broni, którą akurat ma w ręce. Jeśli kowboj nie ma akurat niczego ostrego albo używa jakiejś zaimprovizowanej „pałki” – takiej jak butelka czy kolba rewolweru – posługuje się *walką: na pięści*.

MODYFIKATORY

Podobnie jak przy strzelaniu, na to, jak skutecznie jeden facet potrafi zdzielić drugiego, wpływa mnóstwo różnych rzeczy.

Atakujący biegnie: Ataki twojego bohatera wykonywane są ze zwyczajowym modyfikatorem -4.

Bonusy obronne: Konstrukcja niektórych rodzajów broni umożliwia szybkie parowanie, inne zaś są na tyle długie, że dają władającemu nimi przewagę zasięgu. Na tym właśnie polega „Bonus obronny”.

Bonus obronny broni, którą posługuje się człowiek będący celem ataku, dodaje się bezpośrednio do PT testu *walki* atakującego. Szczegóły dotyczące modyfikatorów obrony konkretnych śmiertelnych narzędzi znajdziesz na liście ekwipunku.

Duży cel: Większe cele łatwiej trafić. Jeśli istota dwa razy większa od człowieka,

atakujący otrzymuje modyfikator +1 do rzutu, za coś trzy razy większego od człowieka dostaje bonus +2 i tak dalej, aż do maksymalnego modyfikatora +6.

Mały cel: Jeśli cel jest połowy wielkości człowieka, odejmij od rzutu na atak -1, jeśli jest cztery razy mniejszy od człowieka odejmij -2 i tak dalej, aż do maksymalnego modyfikatora -10 dla zwierząt o Rozmiarze 1 i mniejszych.

Przewaga pozycji: Atakowanie z lepszej pozycji, na przykład kiedy stoisz na barze lub jedziesz konno, daje zdecydowaną przewagę w walce wręcz. Jeśli atakujący znajduje się co najmniej 1 jard wyżej od przeciwnika, może dodać +2 do swojego rzutu za atak.

Widoczność: Ograniczenia widoczności mają w *walce* taki sam efekt jak przy *strzelaniu*. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie 129.

MODYFIKATORY WALKI WRĘCZ

Sytuacja	Modyfikator
Atakujący biegnie	-4
Atakujący znajduje się wyżej	+2
Atakujący ranny	różnie
Rozmiar	różnie
Cel całkiem ukryty	-4
Światło pochodni, półmrok	-4
Światło księżyca	-6
Ślepy, całkowita ciemność	-8
Cel uzbrojony	bonus do obrony

Ronan pełźnie cichutko przez wzgórze cmentarne, kiedy spod ziemi wyłazi żywy trup i chwytą go za stopę. Nasz bohater nie traci zimnej krwi i próbuje odciąć mu rękę nożem. Żywy trup ma *walkę: na pięści* na poziomie 3, więc PT ataku Ronana wynosi $(5+3)=8$.

SPECJALNE SZTUCZKI

Nie możemy pozwolić, żeby tylko rewolwerowcy dobrze się bawili. Oto kilka sztuczek i specjalnych ataków dla tych, którzy wolą oglądać przemoc z bliska.

CIOSY MIERZONE

Tak samo jak przy strzelaniu, atakujący wręcz może „mierzyć” w określoną część ciała przeciwnika, tak jak to pokazuje poniższa tabelka.

CIOSY MIERZONE

Rozmiar	Modyfikator
Korpus	-2
Ręce, nogi	-4
Głowa, dłoń, stopa	-6
Oko, serce	-10

WALKA NA OBIE PIĘŚCI

Dla niektórych skurczybyków po prostu nigdy nie ma wystarczająco dużo zamieszania.

Jeśli jakaś postać ma w każdej ręce broń, może podczas jednej akcji wykonać dwa ataki. Za każdy z nich wykonuje się osobny rzut z modyfikatorem -2. Atak lewą ręką (lub prawą, jeśli bohater jest leworęczny) ma dodatkowy modyfikator -4, co w sumie daje całkowity modyfikator -6.

BOLASY, BATY I LASSA

Bolasów, batów, lass i tym podobnych można użyć, żeby spętać i przewrócić przeciwnika. Żeby zrobić jedno albo drugie, atakujący musi wykonać test umiejętności *walka: bat*, *walka: lasso* albo *rzucanie: bolas* przeciwstawny do *uników* przeciwnika.

Bohater może wyrwać się ze zwojów przeciętnego bata lub lassa dzięki *Niesamowitemu* (11) testowi *Sily*, niszcząc przy okazji broń, którą został spętany. Jeśli zbywa mu krzepy, może jeszcze próbować po

prostu się wywinąć, wykonując test *Sprawności* przeciwstawny do umiejętności posługiwania się daną bronią atakującego.

Zależnie od sytuacji Szeryf może swobodnie określać zarówno dodatnie, jak i ujemne modyfikatory do tych rzutów. Nie dziwi cię chyba, że jeśli kogoś ciągnąć na lasso za koniem, trudniej mu się wyrwać, niż kiedy stoi i się nie boi.

ZWIEWANIE

Zanim dojdziemy do tego, w co twój *hombre* tak naprawdę trafił swojego przeciwnika i jak dużą mu tym zrobił krzywdę, została jeszcze jedna rzecz, którą powinienś wiedzieć. Jeśli naprawdę bardzo nie chcesz, żeby twój bohater oberwał, możesz robić „aktywną obronę”, czyli próbować „zwiewać”.

Tylko dlatego, że tak bardzo cię lubimy, twój bohater może sobie rzucić za zwiewanie już po tym, jak trafił go atak złego łotra, ale zanim określił on obrażenia. Ceną za to – przełknij to, *amigo* – jest twoja najwyższa Karta Akcji. Jeśli masz kartę w rękawie, jest ona zawsze najwyższa. W przeciwnym razie zwiewanie stanowi jedyny przypadek, kiedy Karta Akcji pozwala ci działać, zanim przyjdzie twoja kolej.

Teraz możesz wykonać test umiejętności *uniki* lub *walka*. *Uników* używa się przeciw atakom z dystansu, a *walki* przeciw atakom w walce wręcz. Nigdy nie wolno używać ich zamiennie.

Jeśli wynik twojego rzutu na *uniki* lub *walkę* jest wyższy niż wynik testu ataku twojego przeciwnika, znaczy to, że chybił. Jeżeli jest niższy, trafił normalnie.

Poza tym wszystkim, twój bohater musi rzeczywiście zwiewać. Jeśli próbuje *uników*, powinien wskoczyć za jakąś przeszkodę albo rzucić się na ziemię. W walce wręcz postać, która zwiewa, musi oddać pole, cofając się o jard. Jeśli nie może (lub nie chce) tego zrobić, odejmij -4 od jej rzutu.

Karty w rękawie: Zamiast zwiewać, możesz użyć karty z rękawa, żeby zadziałać przed kimś; dokładny efekt takiego postępuku zależy jednak od twojego nieomylnego wyczucia chwili.

Jeśli użyjesz swojej karty z rękawa, zanim wredny typ zadeklaruje swoją akcję, działasz normalnie. Rozstrzygnij akcję twojej postaci najpierw.

Jeśli użyjesz tej karty po tym, jak wredny typ zadeklarował swoją akcję, musisz sprawdzić, czy udało ci się mu przerwać, tak jak wyjaśniliśmy to na początku tego rozdziału.

W końcu, jeśli wredny typ zadeklarował swoją akcję i rzucił już kostkami, nie masz wyjścia i jeśli chcesz coś zrobić, musisz zwiewać.

MIEJSCE TRAFIENIA

Zanim zaczniesz rzucać całymi garściami kostek za obrażenia, powinieneś wiedzieć, w co tak naprawdę twój atak trafił i czy nie powstrzymała go jakaś przeszkoda. Pamiętaj, że to, w co trafiłeś swój cel, bywa często ważniejsze niż to, jak bardzo go trafiłeś. Porządna fanga w czerep boli dużo bardziej niż nadeptanie na palec u nogi. Trafiając w trzewia (czyli ważne organy) lub czerep (czyli głowę), zwiększasz szansę na to, że zmasakrowałeś przeciwnika naprawdę widowiskowo (patrz **Krew i cierpienie** na stronie 134).

Właśnie dlatego powinieneś wiedzieć, w co dokładnie trafiłeś przeciwnika. Określisz dzięki temu, czy coś ci stoi na przeszkodzie i czy dostałeś modyfikatory do obrażeń, trafiając w czułe miejsce.

MIEJSCE TRAFIENIA

1k20	Miejsce
1-4	Nogi
5-9	Brzuch
10	Trzewia
11-14	Ręce
15-19	Kłata
20	Czerep

Modyfikatory

+2	Podczas walki wręcz
+/-2	Różnica wysokości (głowa na wysokości pasa) podczas walki
+/-4	Różnica wysokości (głowa na wysokości butów) podczas walki
+2	Odległość bezpośrednia podczas strzelania

Za każdym razem, kiedy Szeryf mówi ci, że zły drań łknął pigułę, rzuć k20 w tabeli **Miejsca trafienia**. Jeśli trafiłeś w ręce albo nogi, rzuć kolejną kostką. Parzysty wynik oznacza kończynę z prawej, nieparzysty – z lewej.

Nieludzie: Tabela miejsca trafienia sprawdza się najlepiej w zastosowaniu do ludzi i stworów, którym wydaje się, że są ludźmi, ale przy odrobinie pomysłowości można jej też używać do różnych zwierzaków. Szeryf może sobie przygotować specjalną tabelkę dla naprawdę dziwnych stworów, ta powinna jednak wystarczyć w większości sytuacji.

MODYFIKATORY

Oto kilka typowych modyfikatorów do rzutu w tabeli miejsca trafienia. Używamy ich, żeby ataki twojego hombra wyglądały nieco bardziej realistycznie. W końcu jeśli gość wskoczy na stół i próbuje udawać Zorro, jest większa szansa, że trafi przeciwnika w górną część ciała.

Walka wręcz: Naprawdę sprytną rzeczą w naszej tabelce jest to, że zaczyna się od nóg i idzie do góry. Dodanie +2 do rzutu kostką sprawia, że większość trafień w walce wręcz wchodzi w korpus, głowę czy ręce, czyli tam, gdzie powinny się znaleźć. (Ile walk na noże kończy się stosem poodcinanych palców u nóg?).

Wysokość: Ten modyfikator ma znaczenie tylko w walce wręcz. Dodaj +2 do rzutu, jeśli jedna z postaci stoi na wysokości mniej więcej pasa drugiej. Dodaj do niego +4, jeśli atakujący ma buty na wysokości głowy przeciwnika.

To działa oczywiście i w drugą stronę. Jeśli kowboj zamierza się na typa, który stoi wyżej, odejmij odpowiedni modyfikator od rzutu w tabeli miejsca trafienia.

Odległość bezpośrednia: Tego modyfikatora używa się tylko w walce na dystans. Zasięg bezpośredni oznacza, że jeden pastuch przystawia rewolwer do drugiego, używając go jak tarczy, biorąc go jako zakładnika albo strzelając nad stołem, przy którym obaj siedzą. Ogólnie rzecz biorąc, żeby ten modyfikator wszedł w życie, broń powinna być o około stopę lub mniej od celu. Oznacza to, że jeśli zakładnik próbuje ucieczki, oberwie raczej w korpus czy wyciągnięte ręce niż w palec u nogi. Czasami lepiej jest odjąć ten modyfikator – na przykład wtedy, kiedy ktoś strzela pod stołem.

Przebicia: Każde przebicie przy teście ataku pozwala atakującemu przesunąć rzut w tabeli o 1 w górę lub w dół. W ten sposób naprawdę dobry atak ma większą szansę śmiertelnie trafić w coś ważnego. Czasami możesz nie chcieć stosować całego modyfikatora, żeby nie sprawić, że chybisz na skutek przeszkody. Nie martw się, to nie jest obowiązkowe. Możesz odjąć albo dodać do rzutu tyle, ile wynosi całkowity modyfikator lub mniej.

Zwróć uwagę, że przy wystarczającej liczbie przebić postać może zrównoważyć inne modyfikatory. Powiedzmy że twój pirat z Labiryntu wspina się po burcie wrogiego statku i ma modyfikator -4 wynikający z wysokości. Jeśli uzyska wystarczająco dużo przebić, może i tak wrazić kordelas prosto w czaszkę wroga.

PRZESZKODY

Jeśli kowboj chce wynieść swój tyłek z walki w jednym kawałku, najlepsze, co może zrobić, to skryć się za jakąś przeszkodą. Rewolwerowiec, który stoi sam na środku ulicy może natchnąć kogoś do napisania powieści groszowej, ale pewnie nie dożyje chwili publikacji.

Kiedy już wiesz, w co dostał cel ataku, musisz sprawdzić, czy to miejsce nie jest za czymś schowane. Tabela miejsca trafienia ma ci w tym pomóc. Jeśli chwyciłeś kulkę w lewą rękę, ale wychylałeś się zza rogu, żeby kropnąć do kogoś z prawego rewolweru, kula utkwiała w winklu.

Tabela miejsca trafienia dzieli też korpus na klatkę i brzuch, jeśli więc twoja postać stoi za barem i dostanie kulkę w brzuch, możesz się spodziewać, że zamiast tego trafi ona w politurę.

Dlatego właśnie musisz dokładnie mówić Szeryfowi, co twoja postać robi w czasie walki – będzie mógł wtedy zorientować się, czy korzystasz z osłony, jaką daje ci przeszkoda, czy nie.

WALENIE PRZEZ

PRZESZKODY

Przeszkoda może zrobić z atakiem dwie rzeczy: odchylić tor lotu kuli i zredukować część jej energii (tej samej, która odpowiedzialna jest za obrażenia). Zajmijmy się na początku pierwszą sprawą.

Kiedy atak trafi w jakiś rodzaj przeszkody lub osłony, powinieneś najpierw rzucić kostką. Jeśli wynik jest nieparzysty, kule (lub cokolwiek innego) zostają odchyłone i nie trafiają w to, co jest za nią. Jeśli jest parzysty, pocisk przechodzi przez przeszkodę i zagłębia się w miękkim ciałku ukrytego za nią kowboja. Jednak nawet jeśli taki atak wejdzie w cel, obrażenia, które zada, zostają zmniejszone przez wartość „Osłony”, stojącej mu na drodze





przeszkody, którą wyjaśnimy w kolejnym podrozdziale.

Jednoręcy bandyci i tym podobni: Niektórym ludziom (oraz niektórym wynaturzeniom) brakuje paru części ciała, które dobry Pan Bóg dał im przy urodzeniu. Ma to też swoją dobrą stronę, z której na pewno się ucieszysz, jeśli twój bohater jest *jednorękim bandytą*.

Jeśli rzut w tabeli miejsca trafienia wskazuje część ciała, której twojej postaci brakuje (takiej jak, powiedzmy, ręka), atak chybia. Nie możesz strzelić w coś, czego nie ma. Proste, nie?

Leżący cel: Kowboja, który leży, dużo trudniej trafić niż mądrałę ze Wschodu, stojącego sobie na środku ulicy. Kiedy uda ci się trafić leżącego przeciwnika, rzuć normalnie za miejsce trafienia i o ile nie wejdzie w ręce, klatę albo czerep, twój atak chybia. Atakujący może zignorować te ograniczenia, jeśli stoi nad leżącym przeciwnikiem albo znajduje się do 5 jardów od niego – z takiego punktu widzenia cel nie wydaje się być mniejszy.

OBRAŻENIA

Pora na to, co tygrysy lubią najbardziej. No dalej. Przyznaj się. Uwielbiasz rzucać całą garścią kości, żeby zobaczyć, ile krwi twój rewolwerowiec upuścił jakiejś

piekielnej bestii, zanim wysłał ją na wieczne potępienie. Postaraj się trafić w głowę, amigo, a my postaramy się sprawić ci frajdę. Czas porozmawiać o obrażeniach.

SKALA OBRAŻEŃ

Cechy przekraczające ludzką normę zaczynają się od k12 – potem idzie k12+2, k12+4 i tak dalej. Kostki, którymi rzuca się za obrażenia, działają trochę inaczej – tutaj kolejnym po k12 typem kości jest k20. Pozwala nam to podzielić obrażenia zadawane przez broń na kategorie, wyrażone w rodzajach kości zależnych od siły przebicia broni. Jeśli dojdzie do obrażeń większych od k20, po prostu dodaj do sumy wyrzuconej na kościach 2 punkty obrażeń za każdy poziom – zupełnie jak przy cechach powyżej k12.

SKALA OBRAŻEŃ

Typ kości	Rodzaj broni
k4	lekkie pałki, małe noże
k6	strzały, ciężkie pałki, rewolwery, duże noże
k8	karabiny, szable
k10	strzelby, sztucery, miotacze ognia
k12	drobna artyleria
k20	dynamit, kula armatnia

Teraz w końcu dowiesz się, czemu ten dziwny podział jest aż tak sprytny.

Zarówno Peacemaker kaliber 45, jak i Derringer kaliber 36 są bronią opartą na k6, ale po trafieniu z Peacemakera rzucisz większą liczbą tych k6 niż gdybyś strzelał z Derringera. Jeśli chodzi o siłę przebicia, kule z obu broni tak samo przejdą przez grubą na cal deskę. Tyle że kula z Peacemakera zada więcej obrażeń temu, co będzie siedziało po jej drugiej stronie.

Kiedy pociski, noże czy jakakolwiek inna broń natrafiają na przeszkodę, tracą nieco ze swej siły przebicia. Im grubsza przeszkoda, tym więcej obrażeń niweluje.

POZIOMY OSKONY

Przeszkody i niektóre stworzenia mają konkretne poziomy Oskony. W tabelce nieopodal znajdziesz typowe przeszkody oraz poziomy osłony, jaki zapewniają.

Każdy poziom osłony obniża typ kostki, jakimi zadaje się obrażenia. Przykładowo, jeden poziom osłony obniża typ kostki ataku, przy którym normalnie używa się k20 (na przykład rzucenie w kogoś dynamitem), do k12, dwa poziomy osłony obniżają typ kostki do k10 i tak dalej.

Jeśli typ kostki spadnie poniżej k4, zacznij redukować liczbę kostek, którymi się rzuca. Atak obniżony do 0k4 nie zadaje żadnych obrażeń.

Weźmy na przykład pocisk, który zadaje 3k6 obrażeń. Po przejściu przez przeszkodę dającą osłonę 1 zadaje tylko 3k4 obrażeń, a kiedy trafi w coś co ma osłonę 2, zadaje już tylko 2k4 obrażeń.

OSKONA W WALCE WRĘCZ

Jak dowiesz się już za chwilę, obrażenia w walce wręcz równe są testowi Siły postaci plus odpowiednim dla rodzaju broni kostkom obrażeń. Podczas walki wręcz osłonę stosuje się tylko do kostek obrażeń broni, a nie do Siły walczącego. Jeśli osłona zatrzymuje całkowicie impet broni, niweluje też test Siły.

Broń naturalna: Jeżeli jakaś bestia usiłuje dziabnąć nas swymi zębami czy pazurami, redukuje liczbę kości tak, jak przy zwykłej broni. Na przykład wilk, który ugryzieniem zadaje S+2k4 obrażeń,

chapie kogoś ubranego w kamizelkę dającą osłonę 1 tylko za S+1k4.

Bez broni: Kiedy bohater nie ma żadnej broni, albo w rzadkim przypadku, kiedy jakiś zwierzak nie ma żadnych modyfikatorów obrażeń do swojej Siły, nie jest w stanie wyprowadzić ataku, który przebiłby osłonę 1 lub większą. Oczywiście Szeryf może czasem zdecydować, że naprawdę duże stworzenie zadaje obrażenia mimo osłony – w takim przypadku wygląd bestii nie powinien pozostawiać co do tego wątpliwości.

LEKKA OSKONA

Lekka osłona to wszelkie badziewie nie dość grube, by do końca zatrzymać atak, zapewniające jednak pewną ochronę.

Przy opisie lekkiej osłony znajdziesz liczbę ujemną – na przykład -2 oznaczające ochronę, jakiej dostarczają skóry zwierzęce albo gruby zimowy płaszcz. Lekka osłona -4 odpowiada wyprawionej skórze. Odejmij tę liczbę od całkowitej liczby obrażeń, jakie wypadną na kostkach. Tak więc atak „za 14”, zadaje kultysty odzianemu w grube skóry tylko 10 punktów obrażeń. Kapujesz, bracie? To dobrze.

WARSTWY OSKONY

Kiedy w powietrzu lata naprawdę dużo ołowiu, ci z was, którym Pan dał bardziej paranoiczne usposobienie, mogą uznać, że nie wystarczy im jeden rodzaj osłony. Jeśli chcesz, możesz łączyć zwykłą osłonę z lekką – da ci to nieco dodatkowego zabezpieczenia.

OSKONA

Oslona

Lekka

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Materiał

- wyprawiona skóra, grube płótno
drewno cieńsze niż jeden cal
1-3 cali litego drewna, blacha
4-6 cali litego drewna, cienka warstwa metalu
małe drzewo, cegły, żelazna patelnia
duże drzewo, ściana opancerzonego wagonu
calowa żelazna płyta

Całość działa naprawdę prosto. Najpierw zredukuj rodzaj kostek obrażeń od ataku o poziom normalnej osłony, tak jak zwykle. Potem rzuć za obrażenia i odejmij wartość lekkiej osłony od uzyskanego wyniku.

Zachowaj rozsądek z tym opatulaniem się w pancerze. Twój bohater może oczywiście nosić żelazny pancerz na kolczudze, skórzanych spodniach i płaszczu z bizoniej skóry, ale szybko się zmorduje, chodząc w czymś takim po gorących pustyniach amerykańskiego Zachodu.

Szeryfie, jeśli twoja posse zacznie nadużywać tych zasad, nie krępuj się i ukróć ten proceder. Zabierz im po kilka punktów Tchu od gorąca i wyczerpania. Nigdy nie zapominaj o ujemnych modyfikatorach do ruchu przy całym tym obciążeniu. No i dopilnuj, żeby każdy, kto nosi na sobie więcej żelastwa niż jeden z automatów dr. Hellstromme'a, ścigał na siebie główny ogień.

AMUNICJA

PRZECIWPANCERNA

Tylko bardzo nieliczne wynalazki szalonych naukowców strzelają amunicją przeciwpancerną. Każdy poziom PP (przeciwpancerności) obniża poziom osłony o 1. Broń strzelająca, dajmy na to, amunicją



z PP 3 zamienia poziom osłony celu z 6 do 3. Obniżenie poziomu osłony do liczby ujemnej nie ma żadnego dodatkowego wpływu na obrażenia.

Na amunicji przeciwpancernej lekka osłona nie robi naprawdę żadnego wrażenia.

KREW I CIERPIENIE

Kiedy już trafiłeś paskudnego skurczybyka, pewnie chcesz wiedzieć dokładnie, jak dużą dziurę w nim zrobiłeś. Niezależnie od tego, czy wpakowałeś właśnie w jakieś przerażające monstrum pocisk artyleryjski, czy zatopiłeś mu w tyłku kawaleryjską szablę aż po rękojeść, obrażenia oblicza się w taki sam sposób.

Jeśli wiesz już, w co trafił twój atak, czas rzucić za obrażenia. Każda broń w świecie **Deadlands** ma rubryczkę „obrażenia”. Oznacza ona właśnie liczbę i rodzaj kości jakimi rzucasz, kiedy już w coś trafisz.

Sztony Losu: Jeśli nie dysponujesz jakimś rodzajem nadprzyrodzonych mocy, *nigdy* nie możesz użyć Sztonów Losu podczas rzutu za obrażenia. Jak używać Sztonów Losu wyjaśniliśmy w następnym rozdziale.

OBRAŻENIA OD BRONI

PALNEJ

Broń palna ma ustalony z góry współczynnik obrażeń, na przykład 3k6 dla rewolwerów o dużym kalibrze. Kiedy trafisz w cel, rzuć tyłoma kostkami, ile wynosi współczynnik obrażeń, ale w przeciwieństwie do testów cech lub umiejętności zsumuj wyniki. Możesz też przetrzucić wszystkie Asy i dodać je do całkowitej sumy.

Ronan pakuje piekielnemu nietoperzowi kulkę ze swojego Peacemakera prosto w brązowy, włochaty zadek. Colt .45 zadaje 3k6 obrażeń. Wcielający się w Ronana gracz wyrzuca 4, 3 i 6, co daje razem 13. Przerzuca swojego Asa (czyli 6) i dostaje kolejne 5, co daje mu ostateczny wynik 18. Teraz paskudztwo jest naprawdę obolałe.

OBRAŻENIA W WALCE

WRĘCZ

Broń, która zależy od siły mięśni – strzały, włócznie, czy noże – ma ustalony

współczynnik obrażeń, do którego dodaje się wynik zwyczajnego testu *Sily*. Po udanym ataku rzuć odpowiednimi dla broni kostkami i dodaj do tego rzut za *Silę*. Nie dziwnego, że bohater z *Silą* 3k6 zada więcej obrażeń niż taki, który ma *Silę* tylko 1k6.

Piekielny nietoperz, którego Ronan wcześniej postrzelił, podnosi go teraz w górę. Ronan upuścił swój rewolwer, ale wyciąga nóż i dziabie potwora w łapę.

Nóż zadaje S+1k6 obrażeń. *Sila* Ronana wynosi 3k6 i udaje mu się wyrzucić 3, 5 i 5, czyli w sumie 5 (pamiętaj, to jest zwykły test cechy). Ponadto rzuca 1k6 za obrażenia od noża i dostaje kolejne 5. Po dodaniu do wyniku testu *Sily* daje to w sumie 10 punktów obrażeń.

CZEREP I TRZEWIA

Trafienie w czułe miejsce sprawia trafionemu dużo więcej kłopotów niż odstrzeżenie małego palca. Kiedy ktoś wpakuje bohaterowi kulkę w trzewia, możesz dołożyć dodatkową kostkę do rzutu za obrażenia. Trafienie w czerep dodaje do testu obrażeń 2 kostki.

W obu przypadkach używasz kości tego samego typu co te, którymi wykonujesz rzut. Podczas walki wręcz (kiedy dodajesz do rzutu wynik testu *Sily*), użyj typu kostek odpowiednich dla broni.

Broń naturalna: Stworzenia dysponujące naturalnym uzbrojeniem (zębami i pazurami) również dostają dodatkowe kostki do obrażeń, kiedy trafią w któreś z czułych miejsc.

Bez broni: Jeśli atakujący nie ma żadnej broni, nie dostaje dodatkowych kostek do obrażeń za trafienie w czerep lub trzewia.

ROZMIAR MA ZNACZENIE

Ehem. Kiedy już obliczysz całkowitą liczbę punktów obrażeń, powiedz o tym Szeryfowi. Za każdą pełną wielokrotność Rozmiaru celu twojego ataku zadajesz mu jedną ranę. Tak jak zwykle, pamiętaj, by wszystkie ułamki zaokrąlać w dół. Zwierzaki o Rozmiarze 0 zabija się już jednym punktem obrażeń, ale zazwyczaj nadlatują rojami, więc lepiej na siebie uważaj.

Większość ludzi ma Rozmiar 6, ale wśród wynaturzeń zdarzają się istotne różnice. Jeśli nie wzięłeś zawady *chuderlak* ani *tuścioch*, twoja postać też ma Rozmiar 6.

Cel ataku dostaje obrażenia w część ciała określoną przez rzut w tabeli miejsca trafienia.

Jakiś kowboj zamierza się na Ronana nożem. Nasz bohater w okamgnieniu pozbawia nieszczęsnego ciotka ostrego narzędzia i odplaca mu pięknym za nadobne, trafiając go w nogę. Jego atak zadaje 14 punktów obrażeń, a kowboj, jako że ma Rozmiar 6, otrzymuje 2 rany.

OBRAŻENIA ROZLEGŁE

Niektóre rzeczy, takie jak eksplozje albo ogień, zadają „obrażenia rozległe”, obejmujące większą część ciała za jednym zamachem. Nie dostajesz w ich przypadku dodatkowych kostek za trafienie w czerep lub trzewia – są zbyt rozproszone, żeby walnąć w coś ważnego. Kartacze i inna broń powodująca rozległe obrażenia mają specjalne zasady, z których dowiesz się, jak sobie z nimi radzić.

Po rzucie za obrażenia i ustaleniu całkowitej ilości zadanych ran rozdziel rozległe obrażenia pomiędzy różne części ciała, przypisując losowo miejsce trafienia każdej ranie. Pamiętaj, w tym wypadku nie ma żadnych bonusów za trafienie w czerep albo trzewia!

OSŁONA I ROZLEGŁE

OBRAŻENIA

No dobra, a jak osłona radzi sobie z rozległymi obrażeniami? To proste. Kiedy już ustaliłeś skutki wszystkich obrażeń, jakie zadał atak, zmniejsz ostateczną ilość ran o -1 za każdy poziom osłony pokrywający dane miejsce trafienia. Tak więc, kiedy już będzie po wszystkim, bohater, który dostałby cztery rany w głowę, a ma tam 1 punkt osłony (na przykład jakiś hełm), skończy tylko z trzema ranami.

Lekka osłona i obrażenia rozległe: Kiedy ktoś nosi lekką osłonę, rzuć k6. Jeśli wynik jest mniejszy lub równy współczynnikowi tej osłony, zmniejsz końcową ilość ran o -1. Weźmy na przykład grube skórzane chapsy, które obniżają obrażenia zadawane

w nogi o -2. Kowboj, któremu płonąca trawa przysmażyła golenie i który przyjął cztery rany na nogi, rzuciłby wtedy k6. Wynik 1 lub 2 oznaczałby, że liczba ran zredukuje się o -1, dając w sumie trzy.

OBRAŻENIA OD PIĄCHY

Spójrzmy prawdzie w oczy. Niektóre rodzaje ataku, zwłaszcza zadawane przy użyciu umiejętności *walka: na pięści*, nie są szczególnie groźne dla życia. Jasne, nadają się świetnie, żeby unieszkodliwić kogoś nie zabijając go przy tym. Kiedy jeden gość trzaśnie drugiego gołymi rękami albo niedużą pałką (taką jak butelka albo noga od krzesła), rzuca za obrażenia – zazwyczaj będzie to test *Sily* plus 1k4, jeśli używa lekkiej pałki. Tak, przy wszystkich typach obrażeń opisanych jako „niegroźne dla życia” albo „obrażenia od piąchy” normalnie rzuca się za obrażenia, jednak w przeciwieństwie do zwykłych ataków, trafienie w głowę albo w trzewia nie daje dodatkowych kostek.

Następnie trzaśnięty w ryj wykonuje test *Wigoru*. Jeśli wynik jest mniejszy od liczby obrażeń, traci tyle Tchu, ile wynosi różnica. Niegroźne dla życia obrażenia nie powodują zazwyczaj żadnych ran.

Posługując się ciężką pałką, taką jak kolba rewolweru, rękojeść siekiery albo całe krzesło, atakujący może zdecydować, czy chce zadawać obrażenia zagrażające życiu, czy nie. Jeśli chce po prostu pozbawić przeciwnika Tchu i wyłączyć go z walki, proszę bardzo. Może też rozsmarować jego mózg po ścianie.

Twardym trza być, nie miętym.

W samym środku bijatyki w barze Ronan grzmoci jakiegoś kowboja z zamachu krzesłem w głowę. Cios wchodzi jak w ciasto. Ustalając obrażenia (krzesło traktuje się jak dużą pałkę, zadającą S+1k6 obrażeń), Ronan rzuca 3k6 za swoją *Silę*, otrzymując 3, 5 i 11 plus 1k6 za krzesło, gdzie wypada mu 3. W sumie frajer otrzymuje (11+3=) 14 punktów obrażeń.

Jeśli Ronan chciałby zadawać groźne dla życia obrażenia, biedny dureń otrzymałby 2 rany. Tak się jednak składa, że

nasz bohater chce go tylko ogłuszyć. Szeryf robi więc test *Wigoru* jego przeciwnika i rzuca 5, a wojowniczy kowboj traci 9 punktów Tchu.

RANY

Wszyscy, czy to bandyci, wredne potwory czy nauczycielki ze szkółki niedzielnej, mogą przyjąć taką samą liczbę ran na każdej części ciała – dla dokładności pięć. Z jedną raną poradzi sobie byle leszcz, ale większa ich liczba może sprawiać poważne kłopoty. Zajrzyj do kolejnej z naszych słynnych tabel, żeby łatwiej wyobrazić sobie, o czym mowa.

Lekkie rany to siniaki, płytkie choć irytujące zacięcia i naciągnięte mięśnie. Bywają bolesne, ale nie ma się co mazać – życiu nie zagrażają.

Poważne rany mogą oznaczać zwichnięcia, głębsze, choć niegroźne, rany cięte lub kilka siniaków w czułym miejscu.

Ciężkie rany obejmują pęknięte lub złamane kości, głębokie i krwawiące rany cięte oraz lżejsze wstrząsy.

Do ran *krytycznych* zaliczamy zagrażające życiu przebicie ważnych arterii, wielokrotne złamania i krwotoki wewnętrzne.

Okaleczenie to... cóż, jakby tego nie ująć, okaleczenie. Jeśli poziom ran bohatera spadnie do okaleczenia na obszarze korpusu albo czerepu, biedak wyciąga nogi, odwala kitę, wacha kwiatki od spodu czy co tam jeszcze. Łapiesz, o co chodzi? Jeśli jakaś kończyna zostanie okaleczona, jest odcięta, zmiażdżona, spalona na małutki węgielek albo w inny sposób wyłączona z użytku. Na zawsze.

JAK GROŹNE SĄ RANY

Poziom ran	Opis
1	Lekkie
2	Poważne
3	Ciężkie
4	Krytyczne
5	Okaleczenie

EFEKTY RAN

Teraz zaczyna się robić bardziej ślisko. Musisz pilnować aktualnej ilości ran na sześciu różnych miejscach – głowie, korpusie, lewej i prawej ręce, oraz lewej i prawej nodze twojej postaci. Rany przyjęte na



trzewia, klatę i brzuch dodają się jako rany na korpusie.

Na karcie postaci na końcu tej książki jest takie specjalne miejsce, które pomoże ci sprawdzać, jak wiele dzieli twojego bohatera od przymiarki do drewnianej jesionki.

Rany dodaje się do siebie tylko wtedy, kiedy odnoszą się do tego samego miejsca. Przykładowo postać, która otrzymuje lekką ranę w prawą rękę w jednej rundzie, a potem w kolejnej poważną ranę w tę samą rękę, skończy, mając tam ciężką ranę. Jeśli jednak ta sama postać otrzyma lekką ranę w głowę, a potem poważną ranę w nogę, nie dodają się one do siebie.

Bohater nie może zginąć na skutek ran odniesionych w ręce lub nogi. Pewnie, może stracić dość Tchu (patrz dalej), żeby wypaść z akcji, ale nie umrze, dopóki nie wykrwawi się na śmierć (patrz strona 139) albo ktoś nie dołoży mu wystarczająco mocno w głowę lub korpus.

Sprawia to, że bohatera można co prawda pokroić albo rozwalić na kawałeczki, ale jedno więcej zadraśnięcie w rękę nie zabije go, dopóki nie wykrwawi się na śmierć. Tylko bezpośredni cios w czerep albo korpus posyła go prosto na wzgórze cmentarne.

Kiedy rany w danej części ciała przekroczą 5, dalej można używać Sztony Losu do ich niwelowania (patrz rozdział piąty), ale żadna część ciała nie może być tak naprawdę bardziej niż okaleczona. W końcu da się stracić tylko określoną ilość krwi i ciała.

MODYFIKATORY OD RAN

Takie rany, bracie, to nic miłego. Krew napływająca do oczu pogarsza celność, połamanymi palcami ciężko jest nacisnąć spust, a na zgruchotanych kostkach naprawdę boleśnie ucieka się przed rozwścieczonymi bestiami.

Jak już się pewnie domyśliłeś, ból i cierpienie spowodowane ranami przekładają się na ujemne modyfikatory do rzutów kostkami postaci. Ich dokładne zakresy podaliśmy w tabelce.

Modyfikatory od ran nigdy nie zmniejszają „efektywnej” liczby obrażeń lub wyniku działania kantów, choć stosują się do wszystkich innych rzutów. Jest tylko jeden wyjątek od tej zasady – modyfikator od ran zmniejsza wynik rzutów za obrażenia opartych o test *Sily*.

Modyfikator zależy od najcięższej rany, jaką jak dotychczas odniósł twój bohater. Jeśli ma na przykład jedną lekką i jedną ciężką ranę, musisz odejmować od wyników wszystkich jego testów -3, za ciężką ranę. Nie ma większego znaczenia, w co dokładnie jest ciężko ranny.

EFEKTY RAN

Rana	Modyfikator
Lekka	-1
Poważna	-2
Ciężka	-3
Krytyczna	-4
Okaleczenie (kończyna)	-5

SZOK

Jeszcze słówko o tym całym krwawym i bolesnym interesie. Za każdym razem, kiedy jakaś postać otrzymuje obrażenia, istnieje pewna szansa, że przegapi swoją kolejną akcję czy dwie, bo będzie zbyt zajęta ssaniem brakującego palca albo przytrzymywaniem jelit na miejscu.

Kiedy twój bohater otrzymuje rany, musi wykonać test „szoku”, czyli rzut na swój *Wigor* o trudności zależnej od poziomu ran, tak jak opisuje to tabela szoku i otrząsania się zeń. Nie zapomnij zastosować w tym rzucie modyfikatorów od najcięższej rany, jaką dotychczas odniósł twój hombra.

Jeśli test ci się uda, nic się nie dzieje. Ale jeżeli wyrzucisz za mało, twoja postać jest w szoku i nie może zrobić nic poza odczłoganiami się o kilka kroków, pojękując cichutko, dopóki nie uda się jej z niego otrząsnąć.

Twoja postać musi wykonać test szoku za każdym razem, gdy otrzymuje ranę, chyba że już jest w szoku.

OTRZĄSIĘCIE SIĘ Z SZOKU

W każdej akcji możesz spróbować otrząsnąć się z szoku. Nazywa się to „testem otrząśnięcia się” i zajmuje całą akcję. Robi się go tak samo jak test szoku, z tym wyjątkiem, że poziom trudności zależy od najcięższej aktualnie otrzymanej rany.

I jeszcze jedno. Twoja postać automatycznie traci przytomność, jeśli ma niefort w jakimkolwiek teście szoku, i nie ocknie się przez 1k6 godzin, lub dopóki ktoś nie wykona Zwykłego (5) testu *medycyny*, żeby ją obudzić.

SZOK I OTRZĄSIĘCIE SIĘ ZEŃ

Poziom ran	PT
Dech	3
Lekkie	5
Poważne	7
Ciężkie	9
Krytyczne	11
Okaleczenie	13

DECH

Robi się coraz weselej.

Za każdym razem, gdy twój bohater dostanie ranę, traci również Dech. Symbolizuje to szok, wyczerpanie oraz – w przypadku ran – stres związany z utratą różnych elementów budowy anatomicznej.

Za każdy poziom ran twoja postać traci 1k6 Tchu. Jeśli ktoś ją trafi, ale atak ten nie spowoduje żadnych ran (bo obrażenia były mniejsze od jej Rozmiaru), mimo to traci Dech. I nie zapomnij o przerzutach.

DO UTRATY TCHU

Kiedy Dech bohatera spadnie do zera lub niżej, jest on „zdyszany”. Nie musi to koniecznie oznaczać, że traci przytomność, ale nabiera naglej ochoty, żeby wczłogać się do jakiejś dziury i umrzeć albo zwinąć gdzieś w kącie, kwiląc jak dziecko.

Zdyszany bohater może stracić na kilka minut przytomność, upaść na ziemię, próbując złapać oddech lub po prostu osunąć się ze zmęczenia i wyczerpania. Wszystko zależy od sytuacji. Najczęściej jednak postać, która straciła dech od ran, siada sobie cichutko w kącie, usiłując bezskutecznie powstrzymać tryskającą krew.

Zdyszana postać nie otrzymuje żadnych kart i nie może podejmować żadnych akcji, chyba że Szeryf będzie w łaskawym nastroju i pozwoli jej pod koniec tury coś wycharzczyć albo przeczłogać się parę kroków. Na całe szczęście zdyszany człowiek zazwyczaj usuwa się z centrum wydarzeń i nikt więcej nie spuszcza mu łomotu.

Ujemny Dech: Kowbojowi, który traci Dech po tym, jak spadł on do zera, grozi śmierć. Zazwyczaj dzieje się tak, gdy krwawi, topi się albo coś w tym rodzaju. Za każdym razem, gdy ujemny Dech postaci równy jest jego wyjściowej wartości, otrzymuje kolejną ranę w korpus. Na przykład bohater, który ma Dech 12, otrzymuje ranę, gdy jego Dech spadnie do -12.

WIĘCEJ KRWI I CIERPIENIA

Z kostuchą przywitać się można na naprawdę wiele miłych sposobów. Oto kilka z nich, żebyś wiedział, jak jeszcze skrzywdzić i posiekać wrogów.

KRWAWIENIE

Poważne obrażenia zazwyczaj sprawiają, że z kowboja krew tryska jak z polewaczki. Każda poważna rana, którą odniesie bohater, powoduje, że zaczyna tracić 1 punkt Tchu na rundę. Z krytycznych ran krew sika za 2 punkty Tchu na rundę, a z obciętych (okaleczonych) kończyn – za 3.

BUM!

Dynamit, nitrogliceryna i inne przyjemności robią poważną krzywdę każdemu, kto jest na tyle głupi, żeby znaleźć się w pobliżu eksplozji. Kowboj, który znajdzie się w promieniu wybuchu materiału wybuchowego, otrzymuje od niego pełne obrażenia. Potem obrażenia obniżają się o jeden typ kostki za każdy kolejny promień wybuchu odległości od miejsca eksplozji.

Kiedy typ kostki spadnie do k4, zacznij zmniejszać liczbę kostek. Eksplozja traci siłę rażenia w miejscu, w którym obrażenia spadają do 0k4.

Jedna laska dynamitu zadaje na przykład 3k20 obrażeń. Dodanie kolejnej laski dynamitu do wiązki zwiększa całkowite zadawane przez nią obrażenia o 1k20, aż do maksymalnej wartości 10k20. Rzecz jasna w pewnych okolicznościach mogą one być jeszcze większe, ale ta uproszczona zasada w większości sytuacji sprawdza się najlepiej.

Kowboj stojący do 5 jardów od wybuchającej laski dynamitu (czyli w jej promieniu wybuchu) otrzymałby całe 3k20 obrażeń. W odległości od 6 do 10 jardów otrzymałby 3k12, 11 do 15 jardów – 3k10 i tak dalej. Ludziom znajdującym się w odległości większej niż 45 jardów w ogóle nic się nie dzieje. No, może trochę głuchną.

Kiedy już określiłeś, ile ran otrzymują wszystkie postaci, i dałeś im szansę uchronić się przed częścią lub wszystkimi z nich za pomocą Sztonów Losu (patrz rozdział piąty), trzeba dowiedzieć się, w co bohaterowie owe rany otrzymują. W **Obrażeniach rozległych** na stronie 133 wyjaśniliśmy jak je rozkładać.

TONIĘCIE

Co prawda to wszawy sposób na śmierć, ale czasem się zdarza.

Kiedy bohater znajduje się w niespokojnej wodzie, jego pierwszą akcją w każdej rundzie musi być test *pływania*. Jego PT



zależy od tego, jaka to woda. Jeśli pływak wyrzuci mniej niż wynosi PT, traci tyle Tchu, ile wynosi różnica między tym PT a wynikiem rzutu.

Postać nie posiadająca umiejętności *pływanie* siedzi po uszy w kłopotach, a nie tylko w wodzie. Kiedy znajdzie się w jakimkolwiek zbiorniku, w którym woda sięga jej ponad głowę, musi przejść przez opisane wyżej kroki, testując domyślnie swoją *Sprawność* ze zwyczajowym modyfikatorem -4 dla testów niefachowych.

TONIĘCIE

Woda	PT
Wartki strumień	3
Rwąca rzeka	5
Niespokojne morze	7
Burzliwy ocean	9

SPADANIE

Każdy może wstać najwyżej z kilkoma siniakami czy w najgorszym razie złamaną ręką po tym, jak spadnie kilka metrów. Kiedy jednak zachce mu się dać nura z klifów Wielkiego Kanionu, skończy płaciotki niczym burito.

Bohater otrzymuje 1k6+5 obrażeń za każde 5 jardów, z których spadł, aż do maksymalnej wartości 20k6+100. Jakiegokolwiek wyniku z tego rany są rozdzielane losowo pomiędzy różne części ciała, przy czym ignoruje się dodatkowe obrażenia za czerep i trzewia.

Wylądowanie w wodzie obniża obrażenia do połowy lub do jednej czwartej, jeśli bohaterowi uda się Zwykły (5) test *plywania*.

Wylądowanie na kopie siana, płócienej markizie czy innym miękkim podłożu obniża obrażenia o połowę, jeśli tylko bohaterowi powiedzie się Poważny (7) test *Sprawności*.

OGIEN

Na Zachodzie, gdzie wszystko buduje się z drewna, bohaterom często zdarza się wchodzić do płonących budynków albo stojących w ogniu wykolejonych wagonów, żeby ratować życie jakichś frajerów, których nawet nie znają. W takich chwilach źli dranie wydają się dużo sprytniejsi, prawda?

Obrażenia od kontaktu z płomieniem zależą od tego, jaki jest duży i jak blisko niego twój hombra się znajdzie. Szeryf może zająć się obliczeniami, ale równie dobrze można przyjąć 1k6 na rundę od niedużej pochodni czy płonącej gałęzi, 2k8 na rundę od ogniska albo czegoś podobnych rozmiarów i naprawdę pierońsko dużo obrażeń (2k20 lub więcej), jeśli twój bohater wpadnie w sam środek płomieni.

Obrażenia od ognia i płomieni traktuje się jak obrażenia rozległe.

Nie ma dymu...: Postaci, które znajdują się w gęstym dymie, muszą jako pierwszą akcję w każdej rundzie wykonać Poważny (7) test *Wigoru*. Zastąpienie nosa i ust mokrą szmatką albo innym zaimprovizowanym zabezpieczeniem dodaje +2 do tego rzutu.

Jeśli bohaterowi nie uda się test *Wigoru*, traci tyle Tchu, ile wynosi różnica między wynikiem testu a jego PT. Nawet jeśli straci od tego przytomność, dalej traci co tura Dech, dopóki nie umrze.

...bez ognia: Obrażenia, jakie otrzymuje bohater, który zaczyna sam się palić, zależą od tego, jak duże są płomienie. Niewielki

płomień, taki jak płonący rękaw, powoduje na początku każdej rundy 1k6 obrażeń w gorejącą część ciała. Większy ogień, na przykład płonący płaszcz, zadaje co runda 2k8 obrażeń w objęte płomieniem miejsca. Postać, która staje całkowicie w ogniu, otrzymuje 3k12 obrażeń rozległych.

Padnij, powstań, przetocz się: Kowboj może spróbować ugasić ogień, tarzając się po ziemi lub polewając wodą. Skuteczne wytarcie wymaga testu *Sprawności* na PT 5 + 1 za każdy obszar ciała, który według Szeryfa zajęty jest ogniem. Woda działa od razu, lecz to Szeryf decyduje, czy jest jej wystarczająco dużo by ugasić płomień.

POWIESZENIE

Deadlands dzieje się na Dziwnym Zachodzie i w ogóle, pomyśleliśmy więc, że od czasu do czasu przyda wam się wiedzieć, co dokładnie się dzieje, kiedy jakiegoś kowbojowi założą robiony na miarę konopny krawat.

Zakładając, że bohater najpierw spada sobie kilka stóp, musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Odejmij -4 od wyniku rzutu, jeśli jest *tuściochem*. Niepowodzenie oznacza... cóż, oznacza, że złamał kark i jest martwy.

Tak, niefart w tym teście kończy się dokładnie tym, o czym myślisz. Nie trzeba chyba dodawać, że bohater, któremu brak czerepu, nie może już wrócić z grobu.

Jeśli ciało naszego bohatera wciąż nie pożegnało się z jego czachą i całą resztą głowy, musi robić Ciężkie (9) testy *Wigoru* w każdej turze, którą spędzi, dyndając. Jeśli test mu nie wyjdzie, traci tyle Tchu, ile wynosi różnica między wynikiem a PT – dopóki się nie udusi.

Miłego dyndania.

LECZENIE

Facet, który używa swoich jelit zamiast szelek, powinien raczej szybko odwiedzić jakiegoś łapiducha – i to nie zawracając sobie głowy godzinami przyjęć. Przy odrobinie szczęścia (i jeśli dzielny kowboj dotrze do niego na czas) dobremu doktorowi być może uda się upchnąć wnętrzności niedoszłego wachacza kwiatków od spodu z powrotem w jego brzuchu i zaszyć go porządnie, jak indyka na Święto Dziękczynienia, a wszystko w czasie potrzebnym na przekaszenie steka.

Leczenie Tchu: Wystarczy Banalny (3) test *medycyny* jakiegokolwiek specjalności (włączając w to niefachowy test wykonany przez człowieka, który nie umie rozróżnić jednego końca skalpela od drugiego), żeby obandażować ranę szarpkami albo dać cierpiącemu wody, przywracając mu tym cały Dech. W razie potrzeby bohater może pomóc w ten sposób nawet sobie, a w obu przypadkach zajmie to około pięciu minut. Jeśli nikt mu nie pomoże, twój bohater odzyskuje 1 punkt Tchu na minutę.

Leczenie ran: Z prawdziwymi ranami nie jest już tak z górki. Do godziny po obeerwaniu przez kogoś paru ran można próbować mu pomóc, wykonując test *medycyny*. Postać posiadająca umiejętność *medycyna: ogólna* może leczyć lekkie i poważne rany, jednak tylko łapiduch z umiejętnością *medycyna: chirurgia* potrafi radzić sobie z cięższymi obrażeniami.

Lekarz musi wykonać test osobno za każdą zranioną część ciała. Jeśli mu się uda, obniży rany na tym obszarze o jeden poziom. PT rzutu zależy od poziomu ran. Nie da się w żaden normalny sposób „wyleczyć” utraconych kończyn, ale można próbować powstrzymać krwawienie.

Kiedy już minie „złota godzina”, ranę może wyleczyć tylko czas lub jakaś nadprzyrodzona interwencja. Najlepszy nawet doktor naprawdę niewiele pomoże złamanej kości, którą otoczyła napuchnięta tkanka, albo szramie, która sama zaczęła się zrastać. Ale jak się nie ma, co się lubi...

TRUDNOŚĆ LECZENIA

Poziom ran	PT
Dech	3
Lekkie	5
Poważne	7
Ciężkie	9
Krytyczne	11
Okaleczenie (kończyny)	13

CUDOWNE LECZENIE

Jeśli jakiś kowboj jest takim farciarzem, że ma możliwość uzyskania nadprzyrodzonej pomocy, powinien z niej raczej skorzystać. Jest dużo szybsza i ogólnie rzecz biorąc mniej boli. No i mistyczne środki działają nawet wtedy, kiedy „złota godzina” przeszła już do historii.

Trwałe rany: Jest jedna uniwersalna zasada, do której muszą stosować się wszystkie rodzaje leczenia, nawet tego magicznego. Niepowodzenie przy próbie wyleczenia okaleczonej kończyny oznacza jej utratę na zawsze. Sprawienie kolejnego cudu czy rzucenie na nią kolejnego kanta nie przyda się już na nic (no, chyba że ranny dzięki temu poczuje się ważny).

No dobrze, tak szczerze mówiąc jest parę sposobów, żeby odzyskać utraconą kończynę. Naprawdę potężna magia może dokonać prawie wszystkiego. Mamy tu na myśli taki rodzaj magii, jaki pochodzi od samego Wszechmogącego albo z magicznej lampy, w której siedzi wielki niebieski džinn, gotów spełnić twoje trzy życzenia. Kilka sposobów na obejście tej zasady znajdziesz też w podręczniku dla świątobliwych, *Fire & Brimstone (Płacz i zgrzytanie zębów)*, ale wszystkie należą raczej do tego typu zdarzeń, przy których ziemia się rozstępuje, a z nieba biją pioruny.

NATURALNY POWRÓT DO ZDROWIA

Każdy bohater zdrowieje sam z siebie, wykonując co pięć dni test *Wigoru*, którego PT jest równy odpowiedniemu z podanych w tabelce trudności leczenia. Jeśli test się powiedzie, stan rany poprawia się o jeden poziom.

Testy powrotu do zdrowia wykonuje się osobno za każdy obszar ciała. Tak więc postać z ranami na jednej ręce i na tułowiu rzuca dwa razy, z możliwością poprawy stanu jednej części ciała, obu lub żadnej.

ŚMIERĆ

Nie drzyj jeszcze na kawałki tej swojej karty postaci, gdy twojego bohatera zniosą z jakiejś ulicy w samo południe, i to nogami do przodu. Na Dziwnym Zachodzie śmierć nie zawsze oznacza koniec historii wielkich bohaterów. Tylko jeśli tak się stanie i jeśli Szeryf powie ci, że nadszedł na to czas, możesz przeczytać rozdział dziesiąty.







ROZDZIAK PIĄTY:

LOS I NAGRODA

FORTUNA

Fortuna to niestała dziwka. Czasem się uśmiecha, a czasem potrafi ci wyciąć numer, którego nie życzyłbyś nawet najgorszemu wrogowi.

W **Deadlands** zarówno dobrzy, jak i źli faceci mogą wykorzystać łut szczęścia, żeby ocalić tyłki w naprawdę francowatej sytuacji. W takim przypadku zdają się na los, reprezentowany przez pokerowe sztony, które występują w trzech kolorach (zwykle biały, czerwony i niebieski). Pierwsza gra rozpoczyna się z pulą 10 niebieskich, 25 czerwonych i 50 białych sztonów.

Przed każdą sesją gracze ciągną po trzy sztony z Puli Losu (bez podglądania, koleś!). Szeryf również losuje trzy sztony dla prowadzonych przez siebie złych facetów i statystów.

Między sesjami: Kiedy kończysz sesję, powinieneś zapisać sobie, ile sztonów ci zostało, by móc ich spokojnie używać podczas następnej rozgrywki. Na karcie jest na to nawet specjalne miejsce.

Upewnij się, że wszyscy wzięli dotychczas zdobyte sztony, zanim zaczną losować nowe.

Losowanie nie jest jedynym sposobem zdobywania Sztonów Losu, ale o tym opowiemy później – po wyjaśnieniu, do czego tak właściwie te sztony służą.

SZTONY-LEGENDY

Jest jeszcze jeden rodzaj sztonów, o których twoja grupa być może usłyszy, gdy zaznajomi się ciut lepiej z mroczniejszymi stronami Dziwnego Zachodu. Takich skurczybyków nie umieszcza się w puli na początku gry. Trafiają do niej, gdy gracze rozwalą jakiegoś naprawdę wielkiego potwora i pożyją wystarczająco długo, żeby o tym opowiedzieć. Szeryf ma pełny zestaw informacji o Sztonach-Legendach – powiedz mu, gdy jakiegoś używasz..

OGRANICZENIA

Nikt nie lubi kutwy. Zaczynij ciulać Sztony Losu, a twoje posse się do ciebie zniechęci, gwarantuję. Dlatego też żaden gracz nie może mieć więcej niż 10 sztonów. Jeżeli masz więcej, nie zostaje ci nic innego, jak wymienić je na Nagrodę (jak opisano dalej).

HANDEL SZTONAMI

Gracz może przekazać sztona innemu graczowi, ale sporo go to kosztuje. Za każdego przekazanego sztona, ofiarodawca musi zapłacić do puli sztony o równej wartości (liczonej w Punktach Nagrody, co opisaliśmy dalej). Jeżeli zatem prezentujesz kumplowi niebieski szton, musisz wrzucić do puli sztony warte w sumie trzy Punkty Nagrody. Mogą to być trzy białe, jeden biały i jeden czerwony lub (co chyba jest najprostsze) jeden niebieski. Gdy zdarzy się, że dasz do puli szton bardziej wartościowy niż ten, który dałeś koledze, przepadło. Pula nie wydaje reszty.

Chojny gracz, który daje innemu szton, powinien wyjaśnić, w jaki sposób pomaga swemu towarzyszowi – rozpraszając uwagę przeciwnika lub podnosząc przyjaciela na duchu poruszającymi słowy.

W wypadku, gdy postać nie może *nic* zrobić lub też nie znajduje odpowiedniego wytłumaczenia, Szeryf może nie zgodzić się na przekazanie sztonów. Nie trzeba jednak przesadzać – proste „uważaj na tego zombi” lub szybkie spojrzenie na mackę zmierzającą w kierunku nogi wystarczy, bo oddać compadre przyjacielską przysługę.

NIEFART

Nie możesz użyć białych, czerwonych ani niebieskich sztonów, kiedy masz niefart. Wtedy nawet od największego bohatera odwraca się los.

BRANIE LOSU

W SWOJE RĘCE

Postać może użyć Sztonów Losu w trojaki sposób: do polepszenia testu cechy lub umiejętności, do chronienia skóry, negując rany i zamieniając je na Punkty Nagrody. Sztony-Legendy mają dodatkową funkcję (opisaną dalej).

Opis mówi dokładnie, jak każdy szton działa w danym przypadku.

Cecha i umiejętność informuje jak używać sztonów do poprawiania testów wykonywanych przez twojego bohatera – w jaki sposób może do tego dołożyć niewielkie „umps”. Dotyczy to również testów *Siły* w walce wręcz, co jest niewielkim „oszukiwaniem” zasad, gdyż sztonów normalnie nie można używać do rzutów na obrażenia.

Rany podają liczbę ran lub Tchu negowanych przez szton. Wydanie sztona nie powoduje cudownego uleczenia lub niespodziewanego zatrzymania ataku – tylko ogranicza efekt lub zupełnie go niweluje.

Po otrzymaniu obrażeń twoja postać może wydać Sztona Losu do zanegowania części ran. Musi to zrobić zaraz po zranieniu, przed wszelaką utratą Tchu i następnymi atakami.

Jednym sztonem można zanegować rany z różnych lokacji. Dla przykładu, dwóm ranom na ręce i jednej na trzewiach można zapobiec, wydając niebieski szton.

Dech: Postać także może wydawać sztony, by zapobiec utracie Tchu. Pamiętaj, że straty te są negowane zanim dadzą jakiś nieprzyjemny efekt (nokaut lub śmierć). Można ratować się przed tym zaraz po otrzymaniu obrażeń (kiedy dostałeś ranę lub sprano cię po pysku) lub trochę później, do kilku rund po utracie Tchu. Przecież mówimy o bohaterach!

Punkty Nagrody to wartość sztona w – tak, zgadłeś – Punktach Nagrody. A za moment dowiesz się, po co ta Nagroda w ogóle jest i do czego służy.

Niektóre sztony mają jeszcze działanie specjalne, jak np. **Przerzut** przy Sztonie-Legendzie. Znajdziesz je w ostatniej linijce opisu.

BIAŁY

Cecha i umiejętność: Po wydaniu każdy biały szton dodaje postaci jedną dodatkową kostkę, tak jakby miała ona cechę lub umiejętność wyższą o jeden. Gracz może wydawać sztony pojedynczo na kolejne kostki, tak długo, aż osiągnie satysfakcjonujący go wynik.

Rany: 1 rana lub 5 Tchu

Punkty Nagrody: 1

Bez powrotu: Nie możesz wydać białego sztona na cechę lub umiejętność, jeżeli wcześniej poprawiłeś wynik testu przy użyciu czerwonego, niebieskiego lub Sztona-Legendy (w ten sposób biały szton nie może wpływać na działanie innych sztonów).

CZERWONY

Cecha i umiejętność: Czerwony szton pozwala rzucić kostką i dodać rezultat do twojego najwyższego wyniku. Działa jak As, z tym że pierwotny wynik nie musi być maksymalny. Na pojedynczą akcję możesz wydać tylko jednego czerwonego sztona.

Rany: 2 rany lub 10 Tchu

Punkty Nagrody: 2

Haracz Szeryfa: Za każdym razem, gdy użyjesz czerwonego sztona, Szeryf losuje jednego z puli. Dzieje się tak tylko wtedy, gdy poprawisz za jego pomocą

LOS I NAGRODA

145

test cechy lub umiejętności, a nie kiedy negujesz obrażenia lub wymieniasz go na Nagrodę.

NIEBIESKI

Cecha i umiejętność: Działa jak czerwony, ale nie daje Szeryfowi *Haraczu*. Na jedną akcję można wydać tylko jeden niebieski szton.

Rany: 3 rany lub 15 Tchu

Punkty Nagrody: 3

LEGENDA

Cecha i umiejętność: Legendarny szton działa w tym względzie jak niebieski.

Rany: 5 ran lub cały Dech

Punkty Nagrody: 5

Przerzut: Możesz użyć legendarnego sztona, by przerzucić dowolny test – rzut na cechę i umiejętność (jako zupełnie nowy rzut, pomiń wcześniejsze wyniki), nawet jeśli miałeś niefart, wszelkie rzuty w tabelce, testy Niezawodności, a nawet rzuty za obrażenia. Użyty w ten sposób nie zapewnia późniejszych przerzutów (jak przy niebieskim). Raz użyty Szton-Legenda znika na zawsze. Usuń go z puli, przyjacielu.





ROZWÓT

Na pewno ciekawi cię jak możesz rozwinąć swego bohatera – uczynić go lepszym, szybszym, silniejszym i bardziej kumatym. Działa to tak:

Pomiędzy sesjami możesz wymieniać swoje sztony na Punkty Nagrody i używać ich do podnoszenia cech postaci. Wartość sztonych znajdziesz na poprzedniej stronie. Pamiętaj, że sztony są zazwyczaj twoją jedyną szansą na Nagrodę. Nie roztrwoń ich podczas gry.

JAK PRZEPUŚCIĆ NAGRODĘ?

Trochę już pograłeś, masz zachomikowanych parę sztonych i nabrałeś ochoty na wprowadzenie kilku zmian w możliwościach twojej postaci (cechach, zaważach, przewagach, umiejętnościach i tak dalej).

Nie ma problemu. O tym właśnie jest ten rozdział.

Po pierwsze, możesz modyfikować swoją postać tylko pomiędzy grami – przed sesją lub zaraz po niej. Pozwala to na zachowanie płynności zasobów Sztonów Losu i chroni przed przypadkami, gdy nagle podczas gry okazuje się, że postać potrafi prowadzić powóz bezkonny, mimo iż wcześniej nie widziała go na oczy.

Jeżeli tylko jesteś w stanie pozwolić sobie na wprowadzenie zmian (bo masz wystarczająco dużo zdobytych Nagród), zrób to.

W innym przypadku zbieraj je (nawet masz na karcie postaci specjalne miejsce do wpisywania swych zdobyczy), aż uciulasz wystarczającą liczbę, by poszaleć. I pamiętaj. Dopóki nie zostaną wydane na awans, nikt cię ich nie pozbawi. Nie mogą być również z powrotem zamienione na Sztony Losu.

PODNOSENIE CECHY

Większość frajerów jest mocno przywiązanych do cech ciała i umysłu, jakie dał im dobry Pan. Postacie graczy nie. Poprzez ciężką pracę, determinację i umiejętne gospodarowanie Punktami Nagrody twój bohater może podnosić swoje cechy. Oczywiście nie za darmo.

Podnoszenie kostki cechy: Zmiana (na lepsze) rodzaju kostki cechy to trzykrotność nowej kostki (w Punktach Nagrody). Na przykład, zmiana rodzaju kostki z k4

na k6 kosztuje 18 punktów. Być może będziesz musiał na to trochę oszczędzać.

Nie jest to wymagane, ale dobrze by było, gdybyś potrafił uzasadnić, dlaczego twoja postać staje się nagle silniejsza lub bardziej rozgarnięta. Być może spędza wolny czas na siłowni lub czytając coś mądrzejszego niż „Harlequiny”.

Podnoszenie poziomu cechy: Kosztuje to nowy poziom razy dwa. Tak zatem zmiana *Siły* z 4k6 na 5k6 kosztuje (2x5=10) 10 punktów.

Czas: Okres, w którym można podnosić cechy nie jest ściśle określony. Dłuższy czas pozwala ci zgromadzić więcej Punktów Nagrody (dopóki nie uznasz, że masz ich dość dużo, by poszaleć). Pamiętaj tylko, że nie możesz podnieść cechy ani umiejętności częściej niż raz na sesję.

Oczywiście Szeryf może na to pozwolić w uzasadnionych przypadkach lub wedle własnego widzimisię, zwłaszcza, jeśli twój bohater miał dużo wolnego. Być może tyrał na farmie, wyrabiając sobie bicepsy, lub dzięki grze w baseball zaczął chwycać wszystko w lot.

PODNIOSZENIE

UMIEJĘTNOŚCI

Może uspokoi cię wiadomość, że umiejętności są znacznie tańsze od cech. Może nie będzie cię stać na podniesienie swej pastuszkowatej *Zręczności*, ale ulepszenie *strzelania* powinno być w zasięgu najbiedniejszego frajera.

Nowa umiejętność kosztuje tyle samo co jej nowy poziom. Jeżeli podnosisz *strzelanie* z 3 do 4, kosztuje cię to cztery Punkty Nagrody. I tak się dzieje, dopóki twój dzielny rewolwerowiec nie zostanie ekspertem.

UMIEJĘTNOŚCI EKSPERCKIE

Gdy wywindujesz którąś ze swych umiejętności na poziom 5, uchodzisz za eksperta w tej dziedzinie. Dalsza nauka i trening stają się coraz trudniejsze.

Aby to odzwierciedlić w mechanice, nowy poziom kosztuje dwa razy więcej. Szósty kosztuje dwanaście, siódmy czternaście i tak dalej...

Bycie wśród najlepszych kosztuje, amigo.

ZDOBYWANIE NOWYCH

UMIEJĘTNOŚCI

A co, jeśli nabierzesz ochoty na nauczenie się czegoś zupełnie nowego?

Nie na problemu. Możesz za Punkty Nagrody zakupić nową umiejętność. Musisz zapłacić jeden punkt, by osiągnąć poziom pierwszy.

Większość fizycznych umiejętności nie wymaga długiego treningu – po prostu zaczynasz coś robić – ale niektóre umysłowe owszem. Użyj zdrowego rozsądku. Twój hombre mógł nauczyć się samodzielnie *przenikliwości*, ale *zawodstwa: prawo* ktoś musiał go nauczyć (chyba że spędził sporo czasu przed Wysokim Trybunałem). Porozmawiaj z Szeryfem, gdy nie masz pewności, czy możesz wykupić umiejętność, nie odbywszy treningu.

PRZEWAGI I ZAWADY

Czasem twój bohater chciałby zerwać z ponurą przeszłością. Być może startował jako *dzieciuch*, a teraz jest zupełnie dorosłym facetem. Być może zerwał z paskudnym *nałogiem*. Lub po prostu zdecydował, że zawada wzięta na początku gry dłużej do niego nie pasuje.

Może czas tę zawadę wykupić?

WYKUPYWANIE ZAWADY

Postać może pozbyć się zawady, robiąc dwie rzeczy. Po pierwsze, wyjaśniając, dlaczego i jak zawada odchodzi w zapomnienie. Szeryf po głębszym zastanowieniu odrzuca jego argumentację lub pozwala pozbyć się wady, stopniowo lub całkowicie. Wspólnie ustalacie, jak to dopasować do postaci, historii i wszystkich tych rzeczy, którymi prawdziwi rolplejowcy powinni się przejmować.

A kiedy *role-playing* mamy już za sobą, czas przejść do cyferek i punktów. Postać musi zapłacić podwojony koszt zawady (w Punktach Nagrody, oczywiście). Oczywiście w takim przypadku gracz nie dostaje już żadnych Sztonów Losu za udane jej odgrywanie.

To tyle jeśli chodzi o wykupywanie zawod. Czujesz się lepiej? To dobrze, bo nadszedł czas, by porozmawiać o jakichś nowych.

ZDOBYWANIE NOWYCH

ZAWAD

Zdobywanie nowych zawod jest o wiele prostsze. Stracisz rękę, naporzając się z piaskowym diabłem, i oto dosyć niespodziewanie otrzymujesz zawodę *jednoręki bandyta*.

Złe wieści są takie, że twoja postać nie otrzymuje żadnych punktów za nowe zawady. Dobre natomiast, że zaczyna zarabiać Sztony Losu za ich dobre odgrywanie. Oczywiście nie należy traktować świeżo nabytych *koszmarów sennyh* jako wylęgarni Sztonów Losu, traktuj to raczej jako możliwość dobrego odgrywania postaci popadającej wolno w szaleństwo (bądź pewien, że Szeryf wypłaci ci więcej, niż byś się mógł spodziewać).

Wybieranie nowych zawod: Oczywiście możesz sobie sam wybrać wadę, jaką chciałbyś posiadać. Jeżeli stwierdzisz, że twoja postać po paru przejażdżkach po Dziwnym Zachodzie zostanie *nałogowcem* – i zacznie pić whisky w dużych ilościach, któż się sprzeciwi? Nie polecamy tu przesady, chociaż tak się czasem zdarza (liczne fobie po nieudanym teście *ja*). Ale to już zupełnie inna bajka.

ZDOBYWANIE NOWYCH PRZEWAĞ

Masz masę uciulanych punktów i chciałbyś nabrać w końcu jakichś zalet. Tylko w jaki sposób?

Zwykle, jednym sposobem zdobycia nowej przewagi jest coś nieprawdopodobnego, co się wydarzyło twojemu herosowi podczas rozgrywki. Powiedzmy, że twojej bohaterce udało się odnaleźć miecz Joanny d'Arc, i Szeryf stwierdza, że zostaje świątobliwą tak długo, jak długo będzie żyć wedle przykazań Joanny.

Tego rodzaju wydarzenia nie wymagają ekstra kosztów. Traktuj to jako nagrodę za to, że tak długo przeżyłeś na Dziwnym Zachodzie.

Ale powiedzmy, że twój pismak uwiesił się rękawa jakiegoś kanciarza i chce zacząć się uczyć jego chytrych sztuczek. Owszem, może, ale nie za darmo. Będzie go to kosztować sporo czasu i Punktów Nagrody.

Trudno jednoznacznie określić zasady nabywania nowych zalet w ten sposób. Być może trzeba będzie poświęcić kilka tygodni, by stać się *byстрыm*, ale na wyćwiczenie sobie dobrego *głosu* może wystarczyć kilka dni.

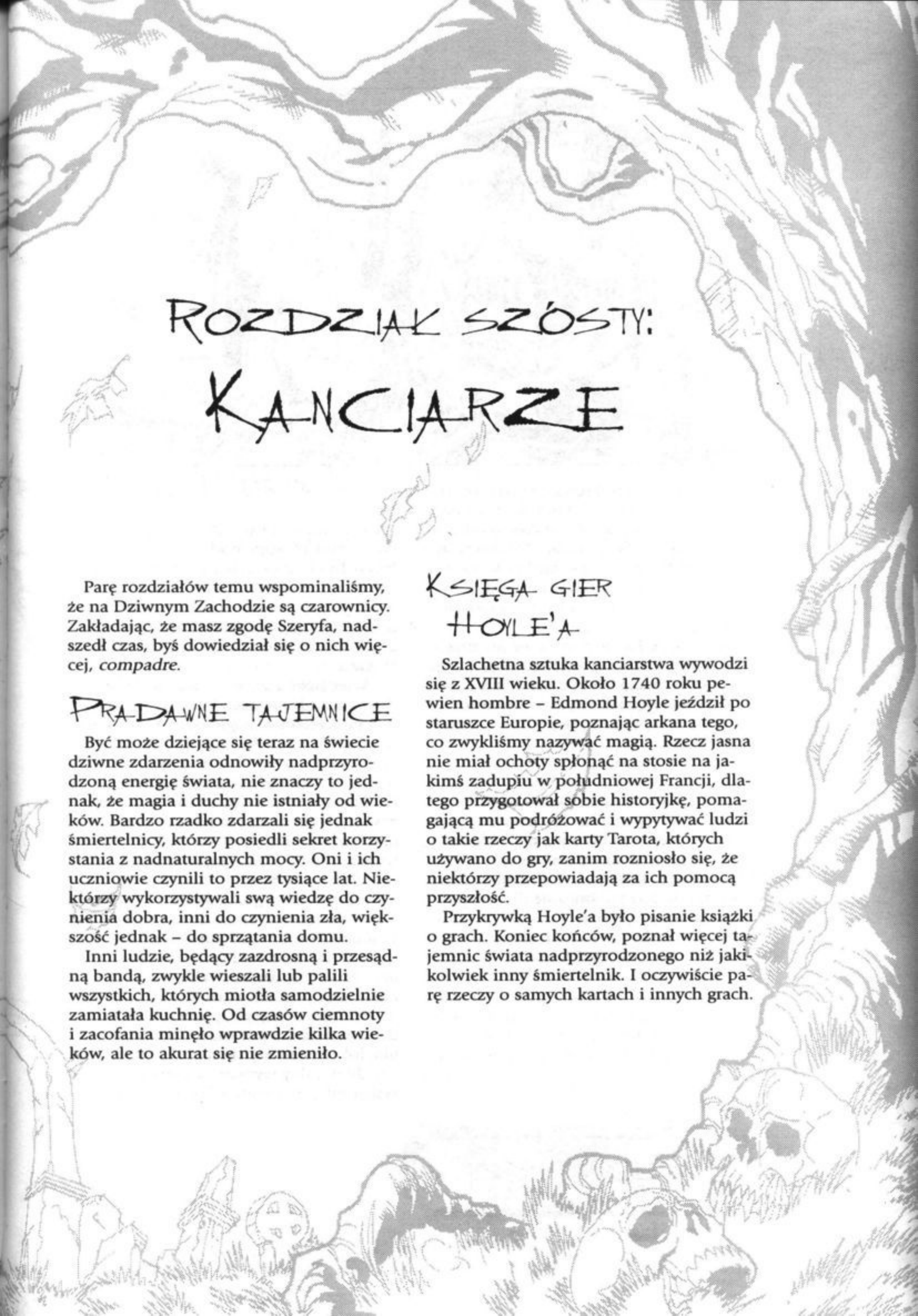
Biznes jest więc taki. Musisz przekonać Szeryfa, że masz dobry powód, by zdobyć tę przewagę. Jeżeli się zgodzi, płacisz jej potrojony koszt. (Czym płacisz? Zgadłeś! Punktami Nagrody!). Potem jeszcze Szeryf określa, ile czasu zajmie ci jej zdobycie, i gotowe. Zapłaciłeś, postarałeś się, przewaga jest twoja. Przyjmij gratulacje.



ZIEMIA
NICZYJA







ROZDZIAŁ SZÓSTY:

KANCIARZE

Parę rozdziałów temu wspominaliśmy, że na Dziwnym Zachodzie są czarownicy. Zakładając, że masz zgodę Szeryfa, nadszedł czas, byś dowiedział się o nich więcej, *compadre*.

PRADAWNE TAJEMNICE

Być może dziejące się teraz na świecie dziwne zdarzenia odnowiły nadprzyrodzoną energię świata, nie znaczy to jednak, że magia i duchy nie istniały od wieków. Bardzo rzadko zdarzali się jednak śmiertelnicy, którzy posiadli sekret korzystania z nadnaturalnych mocy. Oni i ich uczniowie czynili to przez tysiące lat. Niektórzy wykorzystywali swą wiedzę do czynienia dobra, inni do czynienia zła, większość jednak – do sprzątania domu.

Inni ludzie, będący zazdrosną i przesadną bandą, zwykle wieszali lub palili wszystkich, których miotła samodzielnie zamiatała kuchnię. Od czasów ciemnoty i zacofania minęło wprawdzie kilka wieków, ale to akurat się nie zmieniło.

KSIĘGA GIER HOYLE'A

Szlachetna sztuka kanciarstwa wywodzi się z XVIII wieku. Około 1740 roku pewien hombre – Edmond Hoyle jeździł po staruszcze Europy, poznając arkana tego, co zwykliśmy nazywać magią. Rzecz jasna nie miał ochoty spłonąć na stosie na jakimś zadupiu w południowej Francji, dlatego przygotował sobie historyjkę, pomagającą mu podróżować i wypytywać ludzi o takie rzeczy jak karty Tarota, których używano do gry, zanim rozniosło się, że niektórzy przepowiadają za ich pomocą przyszłość.

Przykrywką Hoyle'a było pisanie książki o grach. Koniec końców, poznał więcej tajemnic świata nadprzyrodzonego niż jakkolwiek inny śmiertelnik. I oczywiście parę rzeczy o samych kartach i innych grach.



Rzucanie czarów, którego Hoyle się nauczył, było rodzajem komunikacji z pewnymi niesympatycznymi duchami (które nazwał dla zmyłki „jokerami”). Jokery były złe i złośliwe, lecz gdy ktoś pokonał je w swego rodzaju pojedynku umysłów, mógł zmusić je do wykonywania określonych rzeczy.

Ostatecznie Hoyle nadał owemu zmaganiu fizyczną formę gry hazardowej. Jego ulubionym narzędziem do rzucania czarów czy kantów, jak zwykł je nazywać, szybko stał się poker, gra podówczas dość młoda.

Zanim Hoyle umarł, spisał całą swą wiedzę w „Księdze Gier Hoyle’a” wydanej w 1769 roku. Człowiek, który wiedział, czego szukać pomiędzy brydżowymi diagramami, rzędami liczb w przykładach rozgrywek i rozmaitymi tabelkami zaśmiecającymi książkę, był w stanie odkryć sekrety, o jakich nie śniło się filozofom. Inne wydania tego dzieła zostały pozmienniane przez nieświadomych niczego wydawców i nie są kompletne.

KANCIARZE HOYLE'A

Ci, którzy znali sekrety „Księgi Gier Hoyle’a”, zyskali wiele podczas Pomsty. Przed 1863 na świecie było niewiele duchów, i to w dodatku słabych. Późniejsze otwarcie przejścia do innego, znacznie potężniejszego nadnaturalnego wymiaru, ułatwiło znacznie korzystanie z formuł Hoyle’a.

„Wiedźmy” i „czarownicy” nadal uchodzą w oczach prostego ludu za zło wcielone i podejrzani o magiczne praktyki kończą czasem na suchej gałęzi. Co prawda Pomsta dała czarownikom więcej możliwości, lecz kmiotkowie stali się jeszcze bardziej przesądni i strachliwi. W cywilizowanych stronach czarownicy muszą ukrywać swe umiejętności, by nie podpaść nadgorliwemu klesze, łapsowi z Agencji czy Texas Rangerowi.

Magicy Dziwnego Zachodu zaczęli nazywać się kanciarzami, nie tyle od filozofii Kanta, co od tych wędrownych kramarzy, komiwojażerów i sprzedawców używanych powozów bezkonnych, którzy tak udanie potrafili wcisnąć ludziom każdy kit. Inne terminy zapożyczyli od Indian, mających swój własny punkt widzenia. Jokery stały się „manitou”, a nadnaturalny wymiar, w którym żyją, zyskał miano „Krainy Wiecznych Łowów”.

Życie kanciarza nie jest łatwe. Zanim ktokolwiek zmusi manitou do posłuszeństwa, musi się najpierw dość długo uczyć, jak z nimi rozmawiać, co nigdy nie jest łatwe, nie wystarczy bowiem wrzeszczeć, by zostawiły człowieka w spokoju (jak zwykli robić normalni ludzie w takich okolicznościach).

Kanciarz musi układać się z upartymi duchami, w jakiś sposób je przechytryć i jeszcze przy tym nie oszaleć. Pojedynek ma miejsce w Krainie Wiecznych Łowów i może trwać minuty, godziny lub nawet całe dni, ale ponieważ w normalnym świecie czas płynie znacznie szybciej, zmaganie z manitou zajmuje zwykle kilka sekund.

Naprawdę dobry (i fartowny) kanciarz potrafi spuścić lanie manitou wystarczająco szybko, by pokonać w pojedynku rewolwerowca średniej klasy.

DIABELSKIE PRÓBY SPRYTU

Choć gra kanciarza i manitou rozgrywa się wyłącznie w głowie tego pierwszego, idzie mu znacznie lepiej, jeśli przedstawi ją sobie w znany sposób – większość kanciarzy na Dziwnym Zachodzie wykorzystuje do tego pokera. Jeśli kanciarz przegra – nic się nie dzieje. Gdy wygra – manitou musi brać się do roboty.

Ujemną stroną całego interesu jest to, że manitou nie może wpływać bezpośrednio na świat materialny, zatem kanciarz musi go przez pewien czas gościć w swoim ciele. Pokonanie manitou oznacza, że jest pod kontrolą i nie może zrobić gospodarzowi krzywdy. Dopiero siedząc w głowie czarownika, złośliwy duch może sięgnąć po energię, której potrzebuje.

Manitou to jednak leniwa bestia. Czasem udaje mu się zrobić kanciarza w konia, tak że ten myśli, iż wszystko jest w porządku, i wpuszcza go do siebie bez kontroli. Pozbawiony kagańca manitou może poważnie zranić, wpędzić w obłąd, a nawet zabić.

KANCIARSKA DOLA

Kanciarze należą do najpotężniejszych mieszkańców Dziwnego Zachodu. Gdy wszystko idzie po ich myśli, mogą ukryć się na otwartym terenie, przywoływać burze lub ścisnąć czyjeś serce, aż przestanie bić. Kiedy jednak manitou bierze górę, kanciarz musi wypić piwo, którego nawarzył. Chociaż to wszystko kwestia rozdania, sprytny kanciarz zawsze wie, ile może postawić, zanim zaryzykuje grę z nieprzeniknionym duchem.

Postać musi mieć przewagę *mistyczna przeszłość* i co najmniej 1 punkt w umiejętnościach *wykształcenie: okultyzm i kantowanie*, by zostać kanciarzem. I tyle.

WPADKI

Kantowanie nie jest zbyt wyszukany zajęciem. Kanciarz koncentruje się przez chwilę, aż zajrzy do Krainy Wiecznych Łowów, by układać się z jej mieszkańcami.

Jeżeli wygra pojedynek umysłów, w jego prawej ręce (lub lewej, jeżeli jest mańkudem) pojawia się kilka kart, w które musi spojrzeć, by przyjąć manitou w swoje ciało i odpalić kant.

Kiedy karty materializują się w rękę kanciarza, ktoś, kto wie czego szukać i liźnął trochę wiedzy o kantowaniu, może całkiem swobodnie go zdemaskować. Dlatego też, kiedy czarownik chce ukryć swe czyny, używa zwykle talii prawdziwych kart i wykonuje przeciwstawny test *sztuczek* przeciw obserwatorowi.

To zazwyczaj wystarczy, by nabrać prostaczków, dlatego właśnie większość kanciarzy pozuje na karciarzy. Oczywiście, czasem zdarza się, że niewinny miłośnik pokera zostaje wzięty za potężnego kanciarza – przez ludzi, którzy znają się na rzeczy.

PUSZCZANIE KANTEM

Jeżeli kanciarz chce sobie poczarować, musi najpierw wykonać udany test umiejętności *kantowanie*.

KANTOWANIE

Samego *kantowania* używa się raczej rzadko, działa ono bowiem ciut inaczej niż normalna umiejętność (co chyba nikogo nie dziwi). Każdy kant, którego kanciarz się uczy, ma przypisaną cechę. Kiedy się go rzuca, czarownik używa poziomu umiejętności *kantowanie* i typu kości cechy przypisanej do rzucanego kantu. To tak, jak przy mieszaniu umiejętności opisanym w rozdziale pierwszym.

Velvet van Helter chce rzucić kant *Niewidzialna ręka*. *Niewidzialna ręka* wykorzystuje cechę *Duch*. Velvet ma *kantowanie* na 5 i k10 *Ducha*. Kiedy kantuje, rzuca 5k10.

NAWIĄZYWANIE KONTAKTU

Gdy rzucając za *kantowanie* osiągniesz co najmniej jeden Zwykły (5) sukces, kanciarzowi uda się nawiązać kontakt z manitou i będzie mógł rozpocząć próbę sprytu.

Ciągniesz teraz pięć kart z pięćdziesięciocarterkartowej talii (licząc z jokera mi). Ponadto dostajesz dodatkową kartę za każde przebicie w teście *kantowania*. Twoim zadaniem jest ułożenie jak najlepszej ręki pokerowej z tego co dostałeś (spójrz na ściągę na stronie 156, jeśli jeszcze nie wiesz, jak wyglądają ręce pokerowe). Joker zastępuje dowolną kartę, według twojego uznania. Z tym, że o ile czerwonego łysasz bez bólu, czarny może ci niezłe zrobić koło pióra (zobacz *Manitou*, dalej).

Większość kantów wymaga pewnej minimalnej ręki. Jeśli pociągnąłeś frajersko – sorry, kant nie działa.

SZKOŁA RZUCANIA

Ponieważ chlebem powszednim kanciarza jest umiejętność *kantowanie*, prawdopodobnie będziesz zainteresowany rozwinięciem jej jak najszybciej. No nie?

Podnoszenie magicznych zdolności westernowego czarodzieja przebiega tak samo jak w przypadku innych umiejętności. Przejście z poziomu pierwszego na drugi kosztuje 2 Punkty Nagrody. Powyżej poziomu piątego kanciarz uchodzi za eksperta i każdy nowy poziom kosztuje dwa razy tyle co jego nowa wysokość (zatem skok na poziom szósty kosztuje 12 Punktów Nagrody).

MANITOU

Kantowanie to niebezpieczny interes. Nieprzewidywalni mieszkańcy Krainy Wiecznych Łowów ciągle wypatrują okazji, by wymknąć się spod kontroli kanciarza, a rzucanie kantów jest do tego najlepszą okazją.

Za każdym razem, gdy kanciarz ma niefort przy rzucaniu kantu lub wyciągnięciu czarnego Jokera, nie jest w stanie kontrolować manitou, który wkracza do jego jestestwa. Czarny Joker nadal zastępuje dowolną kartę, więc twojemu bohaterowi uda się najprawdopodobniej rzucić kant, w zależności jednak od tego, jaki numer wytnie mu manitou, może to nie mieć już wielkiego znaczenia. Przynajmniej dla niego.

Poinformuj Szeryfa, kiedy masz niefort lub pociągniesz czarnego jokera. On zajrzy do specjalnej tabelki (zamieszczonej w *Przewodniku Szeryfa*) i sprawdzi, co manitou może zbroić. Życzymy szczęścia, amigo. Będzie ci potrzebne.



Strona 45

KANTY

Następnych kilka stron wypełnionych jest kantami prosto z „Księgi Gier Hoyle’a”. Hoyle oczywiście zgromadził ich wiele więcej, lecz nie mamy tutaj miejsca, by zacytować całą jego księgę. Te kilka kantów, które tu znajdziesz, przyda ci się na start – więcej czarów i sposoby ich tworzenia znajdziesz w książce *Kanty i kanciarze*.

Kanty startowe: Każdy kanciarz rozpoczyna grę, mając tyle kantów, ile wynosi jego umiejętność *kantowanie*. Np. kanciarz z *kantowaniem* na poziomie 4 zaczyna grę z czterema kantami.

Nowe kanty: Kanciarz może nauczyć się dowolnego kantu z poniższej listy, wydając 5 Punktów Nagrody. Zawiera ona podstawowe kanty, które można znaleźć w każdej współczesnej kopii „Hoyle’a”. Jeśli chcesz poszerzyć asortyment, pogadaj z innymi kanciarzami, zdobądź jakieś magiczne księgi lub zajrzyj do zapomnianych zwojów. W książce *Kanty i kanciarze* znajdziesz kilka pomysłów na to, jak odkryć i pojąć zakazaną wiedzę.

OPIS KANTU

Każdy kant ma pięć wyznaczników: cechę, rękę, szybkość, czas trwania i zasięg.

Cecha jest to cecha umysłowa odpowiedzialna za rzucanie kantu. W przeciwieństwie do normalnych umiejętności kanty są zawsze przypisane do konkretnej cechy.

Ręka określa minimalny pokerowy układ kart, który kanciarz musi pociągnąć do odpalenia kantu. Lepsza ręka oznacza, że kant będzie mocniejszy lub będzie trwał dłużej (w zależności od jego natury).

Szybkość to liczba akcji potrzebnych do zakończenia czarów. Kilka rzadkich kantów może trwać ciut dłużej, nie przydadzą się więc w walce. Takie kanty mają szybkość podaną w minutach, godzinach lub nawet dniach.

Czas trwania to czas działania efektu kantu. Koncentracja oznacza, że kanciarz musi być skoncentrowany i może w tym czasie podejmować tylko proste czynności takie jak np. chodzenie. Inne kanty mogą potrzebować Tchu, który podtrzymuje ich działanie. Kilka czarów wymaga obu tych rzeczy, co oznacza, że jak długo kanciarz podtrzymuje koncentrację *lub* płaci punkt Tchu, tyle trwa efekt kantu.

Zasięg to odległość, na jaką kant działa.

CZŁOWIEK WIDMO

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: Własna osoba

LEKSYKON KANCIARZA

Hoyle: Książka o grach lub jej autor. Kanciarze często mówią o tym człowieku z szacunkiem i strachem. Więc kiedy usłyszysz, że coś jest „według Hoyle’a”, lepiej się z tym zgódź.

Joker: Inne określenie na manitou.

Kanciarz: Czarownik używający metod Hoyle’a.

Kant: Czar.

Kraina Wiecznych Łowów: Nadprzyrodzony wymiar, rojący się od manitou i innych duchów.

Manitou: Indiańskie określenie na złośliwego ducha (demon) i źródło mocy kanciarza.

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

DUPERELE

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 runda na poziom kantu

Zasięg: Dotyk

Ten kant pozwala kanciarzowi sięgnąć do kieszeni, sakwy lub torby i wyciągnąć stamtąd jakikolwiek niewielki, zwyczajny przedmiot. Ręka zależy od tego, co kanciarz ma nadzieję wyciągnąć. W ten sposób można wyczarować monety, ale (jak wszystkie inne wyczarowane duperELE) egzystują w naszym świecie jedną rundę na każdy poziom *kantowania*. Jeśli chce się wyciągnąć jakiś szczególny przedmiot, np. klucz do otworzenia określonego zamka, trzeba mieć więcej niż dwie pary. O koniecznej ręce decyduje Szeryf.

DUPERELE

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

RECE POKEROWE

Celem gry w pokera jest ułożenie ręki zawierającej określoną kombinację kart. Im układ jest rzadszy, tym ręka jest bardziej wartościowa. Więcej informacji znajdziesz w dobrej encyklopedii lub „Księdze Gier Hoyle’a”, ale bądź ostrożny – niektórzy twierdzą, że między wierszami tej ostatniej ukryte są dziwne przesłania. Jeżeli nie znasz dokładnie rąk pokerowych, oto podręczna ściągą.

Ręka	Karty
Królewski poker	10, walet, dama, król, as tego samego koloru
Poker	sekwens pięciu kart w tym samym kolorze (np. 5, 6, 7, 8, 9 pik)
Kareta	cztery karty o tej samej wartości (np. cztery walety)
Full	trzy karty jednej wartości i dwie innej (np. trzy ósemki i dwa asy)
Kolor	pięć kart w tym samym kolorze (np. as dama, 10, 5, 3 karo)
Strit	sekwens pięciu kart w różnych kolorach np. 2 karo, 3 trefl, 4 trefl, 5 pik, 6 kier)
Trójka	trzy karty o tej samej wartości (np. trzy szóstki)
Dwie pary	dwa razy po dwie takie same karty (np. dwie dwójki i dwie dziewiątki)
Para figur	para waletów lub wyższa
Para	dwie karty tej samej wartości, różnego koloru
As	pojedynczy as

NIEWIDZIALNA REKA

Cecha: Duch
Ręka: As
Szybkość: 1
Czas trwania: 1 Dech na rundę
Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*
 Kanciarze często używają tego kantu do kantowania (nomen omen) przy grze w karty, podprowadzania komuś giwery lub innych dowcipów tego typu. *Niewidzialna*

ręka może wykonywać bardziej złożone czynności (takie jak otwarcie drzwi kluczem lub strzał z pistoletu), lecz kosztuje to kanciarza 1k4 Tchu za akcję.

NIEWIDZIALNA REKA

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

PODKRĘCENIE FIZYCZNE

Cecha: Spryt
Ręka: Para
Szybkość: 1
Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę
Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*
 Ten kant pozwala kanciarzowi na podniesienie cech fizycznych celu (lub własnych), co czyni go silniejszym, szybszym, zręczniejszym itp. Przed rzuceniem kantu czarownik określa, którą z cech fizycznych chce podkreślić, i podnosi ją o ilość rodzajów kostki przedstawioną w tabelce.

PODKRĘCENIE FIZYCZNE

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

PODKRĘCENIE UMYSKOWE

Cecha: Spryt
Ręka: Para
Szybkość: 1
Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę
Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*
 Tym przydatnym rytuałem kanciarz może oddziaływać na cechy umysłowe. Fajna

sztuczka, gdy trzeba trochę pogłównować lub osiągnąć spokój ducha.

Oczywiście kanciarz może rzucać ten kant na siebie.

POMOCNA DŁOŃ

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 10 minut

Czas trwania: Trwale

Zasięg: 1 jard

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

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

POMOCNA DŁOŃ

Ręka	Rany
As	Cały dech
Para figur	Lekkie
Dwie pary	Poważne
Trójka	Ciężkie
Strit	Krytyczne

KANCIARZE

157

PRZECZUCIE

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Dwie pary

Szybkość: 2 rundy (10 sekund)

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: Dotyk

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

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

PRZESŁYSZENIE

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 1 mila na poziom *kantowania*

Kanciarz robi ten kant, żeby słyszeć cudzymi uszami.



KOWCY CZAROWNIC

Prości mieszkańcy Dziwnego Zachodu nigdy nie słyszeli o Pomście. Wielu z nich co prawda wierzy w duchy, lecz ten kto twierdzi, że jakiegoś widział, jest uważany za czubka. Większość czyta *Tombstone Epitaph*, ale umieszczone w nim historie budzą zwykle powszechną wesołość – przynajmniej oficjalnie.

Z drugiej strony, więdźmy i czarownicy uchodzą za sprzymierzeńców diabła – to powie praktycznie każdy. Z tego powodu, mający choć krople oleju w głowie kanciarze raczej nie popisują się swoimi umiejętnościami publicznie. Gdy bowiem wyjdzie na jaw, że ktoś zajmuje się „czarną magią”, miejscowi mają zwyczaj zwoływać niewielkie posse i wieszać plugastwo, najlepiej, zanim zrobi im krzywdę.

Gdy natomiast prostaczkowie są zbyt zastrachani, by zadzierać z kanciarzem, dają cynk do Agencji (ci z północy) lub Texas Rangerom (ci z południa). Tacy kolesie nie zwykli patyczkować się z „czarownicami”.

Ogólna polityka Agencji polega na „znikaniu” wszelkich „okultystycznych” osób i stworów i przrzucaniu ich na Wschód w celu badań lub wykorzystania do szczególnie niebezpiecznych misji.

Rangerzy są pod tym względem nieco bardziej otwarci. Zdają sobie sprawę, że ogień należy zwalczać ogniem. Dlatego też, kiedy natkną się na kanciarza, najpierw pytają, potem strzelają. Oczywiście doświadczenie nauczyło ich, że taką rozmowę najlepiej prowadzić z odbezpieczonym rewolwerem w garści.

Czuj się ostrzeżony.

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

Kanciarz może rzucić ten kant, nie widząc celu, jeżeli posiada jakiś przedmiot, dotykany przez ofiarę w ciągu ostatniego tygodnia.

PRZEWIDZENIE

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę

Zasięg: 1 mila na poziom *kantowania*

Pozwala na patrzenie cudzymi oczami.

Co do szczegółów – patrz *przesłyszenie*.

PRZYDUSZENIE

Cecha: Duch

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 50 jardów na poziom *kantowania* (maksimum)

Przyduszenie to najlepszy przyjaciel kanciarza. Kiedy się go rzuca, z dłoni kanciarza tryska strumień białej, widmowej energii, uderzając w kantowanego niczym kule. Wbrew pozorom *przyduszenie* nie atakuje gardła tylko duszę, dlatego nie działa na przedmioty martwe (w tym stare żelazka). Rzucenie kantu nie sprawia, że cel zostaje automatycznie trafiony. Określ Poziom Trudności, jak przy strzeleniu, zaczynając od Łatwego (5); nie przejmuj się odległością. Rzucający może oczywiście deklarować strzał mierzony, zwiększając PT; pamiętaj wtedy o innych czynnikach.

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

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

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

Velvet van Helter, nowoorleański gentleman i pilny student Hoyle’a zamierza *przydusić* łajdaka nastającego na honor młodej damy. Łotr jest na otwartej przestrzeni, a jako że odległość nie ma znaczenia (o ile jest w zasięgu kantu), trudność trafienia wynosi 5, podobnie jak PT dla ustalenia liczby ciągniętych kart.



Velvet rzuca 11. Dzięki przebiciu ciągnie jedną kartę więcej, ustalając efekt kantu. Wynik 11 jest również wynikiem rzutu za atak. Tu również następuje przebicie, kanciarz losuje więc miejsce, w które trafił; Velvet może wedle uznania dodać lub odjąć jeden od rzutu kością.

PRZYDUSZENIE

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

PRZYKRĘCENIE FIZYCZNE

Cecha: Spryt
Ręka: Para
Szybkość: 1
Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę
Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*
Przykręcenie fizyczne jest odwrotnością *Podkręcenia fizycznego*. Obniża cechy ofiary o jeden rodzaj kostki za każdy poziom pociągniętej ręki wedle listy zamieszczonej przy *Podkręceniu*. Gdy

rodzaj kostki spadnie do k4, Poziom cechy zostaje zredukowany o 1 za każdy poziom ręki aż do minimum – 1k4.

PRZYKRĘCENIE UMYSŁOWE

Cecha: Spryt
Ręka: Para
Szybkość: 1
Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę
Zasięg: 5 jardów na poziom *kantowania*
Przeciwnostwo Podkręcenia umysłowego. Obniża cechy ofiary o jeden rodzaj kostki za każdy poziom pociągniętej ręki wedle listy zamieszczonej przy *Podkręceniu fizycznym*. Gdy rodzaj kostki spadnie do k4, Poziom cechy zostaje zredukowany o 1 za każdy poziom ręki aż do minimum – 1k4.
 Nie ma nic fajniejszego niż obniżenie *Sprytu* hazardzisty prawie do zera i ograniczenie go do suchej nitki.

PUDKO!

Cecha: Duch
Ręka: Dwie pary
Szybkość: 1
Czas trwania: Koncentracja lub 1 Dech na rundę
Zasięg: Własna osoba
 Ten kant zmusza manitou do odchylenia toru lotu kul i innych pocisków, które w innym przypadku trafiłyby w ciało kanciarza. Efektem jest +5 do PT dla każdego, kto strzela do kanciarza. Wybuchy,



plomień z miotacza ognia i inne ataki o szerokim zasięgu nie mogą być odchyłane, lecz kanty i inne nadnaturalne pociski zwykle dają się odepchnąć.

TEKSAŃSKIE TORNADO

Cecha: Wiedza
Ręka: Para figur
Szybkość: 2
Czas trwania: Koncentracja
Zasięg: 20 jardów na poziom kantu

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

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

W pomieszczeniach trąba ma nieco ograniczone działanie. Każda osoba

w zasięgu dostaje -2 do wszystkich akcji, dopóki nie opuści pomieszczenia lub nie wykona testu *Wigoru* jak powyżej. Ponadto trąba robi straszliwy bałagan.

Kanciarz może przesuwac trąbę wedle życzenia, dopóki się koncentruje, ma zasięg i pole widzenia. Tempo tornado wynosi 20.

WIDMOWY JACK

Cecha: Spryt
Ręka: Para figur
Szybkość: 1
Czas trwania: Chwilowo
Zasięg: Własna osoba

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

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

WIDMOWY JACK

Ręka	Odległość
Para figur	2 jardy
Dwie pary	5 jardów
Trójka	10 jardów
Strit	20 jardów
Kolor	40 jardów
Full	100 jardów
Kareta	500 jardów
Poker	1 mila
Królewski poker	gdzie okiem sięgnąć

ZEW KRWI

Cecha: Wiedza
Ręka: Dwie pary
Szybkość: 2
Czas trwania: Koncentracja
Zasięg: 1 mila na poziom *kantowania*

Ten kant pozwala kanciarzowi rozmawiać z wszelakimi bydlętami, o ile nie są wynaturzone. Kant przyzywa zwierzęta określonego gatunku, takie jak np. nietoperze, szczury, wilki, niedźwiedzie itp.

Przywołane zwierzęta wykonują polecenia kanciarza tak długo, jak jest on w stanie utrzymać koncentrację. Gdy ją straci,

szkodniki i mniejsze stworzenia znikają. Wilki, niedźwiedzie i im podobne uciekają lub atakują, w zależności od sytuacji.

Przyzywane stwory nie są zbyt rozgarnięte. Starają się wprawdzie robić to, czego chce kanciarz, jak dobrze wytresowany pies. Nie należy się natomiast spodziewać, że nauczą się używać broni palnej lub zaczną mówić po portugalsku.

Zwierzęta też muszą wykonywać test *jaj* przy spotkaniu z nadnaturalnym przeciwnikiem, jak każdy inny. Wypuszczenie stada wilków na potwora wstającego z grobu może się więc skończyć tym, że zwierzęta uciekną z podkulonymi ogonami.

Żeby uściślić – kanciarz nie tworzy tych zwierząt z niczego, tylko je „woła”. Jeżeli żadnego nie ma w pobliżu – nic nie przyjdzie, nawet jeśli czarownik pociągnie

KANCIARZE

161

królewskiego pokera. Szeryf musi określić, czy rodzaj zwierząt wywoływanych przez kanciarza jest w jego zasięgu.

Liczba i rodzaj zwierzątek, które kanciarz chce wezwać, określa rękę, jaką musi pociągnąć.

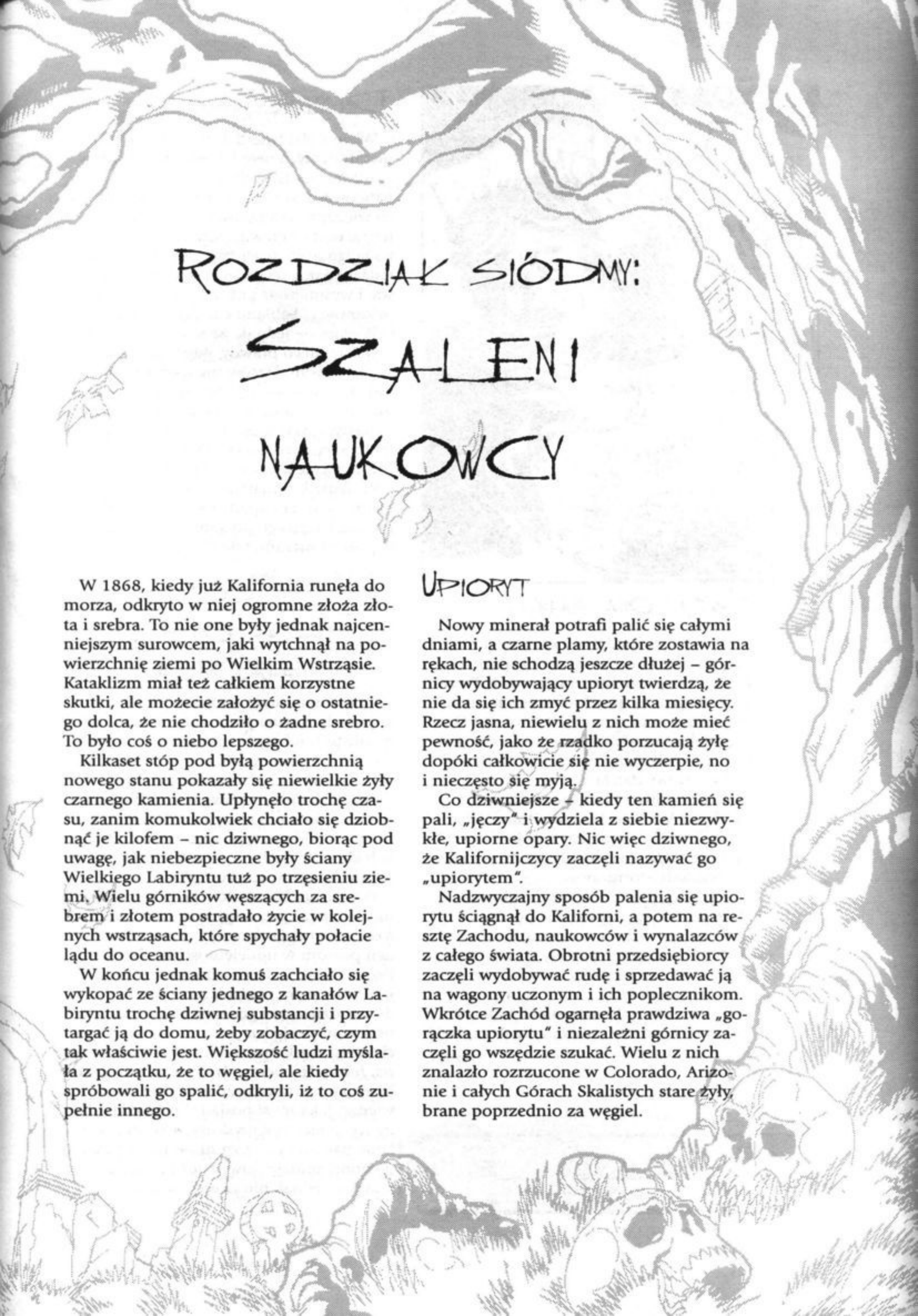
ZEW KRWI

Ręka	Zwierzęta
Dwie pary	3k6 szczurów, nietoperzy, węży
Strit	2k6 wilków, pum
Full	1k4 niedźwiedzi

KANTY

Kant	Cecha	Ręka	Szybkość	Czas trwania	Zasięg
Człowiek widmo	Spryt	Para	2	Koncentracja	Własna osoba
Duperele	Wiedza	As	2	1 runda/ poziom <i>kantowania</i>	Dotyk
Niewidzialna ręka	Duch	As	1	1 Dech na rundę	5 jardów/ poziom <i>kantowania</i>
Podkręcenie fizyczne	Spryt	Para	1	Koncentracja lub 1 Dech na rundę	5 jardów/ poziom <i>kantowania</i>
Podkręcenie umysłowe	Spryt	Para	1	Koncentracja lub 1 Dech na rundę	5 jardów/ poziom <i>kantowania</i>
Pomocna dłoń	Spryt	As	10 minut	Stale	1 jard
Przecucie	Spostrzegawczość	Dwie pary	10 sekund	Chwilowo	Dotyk
Przesłyszenie	Spostrzegawczość	Para	1	Koncentracja lub 1 Dech na rundę	1 mila/ poziom <i>kantowania</i>
Przewidzenie	Spostrzegawczość	Para	1	Koncentracja lub 1 Dech na rundę	1 mila/ poziom <i>kantowania</i>
Przyduszenie	Duch	Para	1	Chwilowo	50 jardów/ poziom <i>kantowania</i>
Przykręcenie fizyczne	Spryt	Para	1	Koncentracja lub 1 Dech na rundę	5 jardów/ poziom <i>kantowania</i>
Przykręcenie umysłowe	Spryt	Para	1	Koncentracja lub 1 Dech na rundę	5 jardów/ poziom <i>kantowania</i>
Pudło!	Duch	Dwie pary	1	Koncentracja lub 1 Dech na rundę	Własna osoba
Teksańskie tornado	Wiedza	Para figur	2	Koncentracja	20 jardów/ poziom <i>kantowania</i>
Widmowy Jack	Spryt	Para figur	1	Chwilowo	Własna osoba
Zew krwi	Wiedza	Dwie pary	2	Koncentracja	1 mila/ poziom <i>kantowania</i>





ROZDZIAK SIÓDMY:

SZALENI NAUKOWCY

W 1868, kiedy już Kalifornia runęła do morza, odkryto w niej ogromne złoża złota i srebra. To nie one były jednak najcenniejszym surowcem, jaki wytchnął na powierzchnię ziemi po Wielkim Wstrząsie. Kataklizm miał też całkiem korzystne skutki, ale możecie założyć się o ostatniego dolca, że nie chodziło o żadne srebro. To było coś o niebo lepszego.

Kilkaset stóp pod była powierzchnią nowego stanu pokazały się niewielkie żyły czarnego kamienia. Uplłynęło trochę czasu, zanim komukolwiek chciało się dziobnąć je kilofem – nic dziwnego, biorąc pod uwagę, jak niebezpieczne były ściany Wielkiego Labiryntu tuż po trzęsieniu ziemi. Wielu górników węszących za srebrem i złotem postradało życie w kolejnych wstrząsach, które spychały połacie łądu do oceanu.

W końcu jednak komuś zachciało się wykopać ze ściany jednego z kanałów Labiryntu trochę dziwnej substancji i przystąpić ją do domu, żeby zobaczyć, czym tak właściwie jest. Większość ludzi myślała z początku, że to węgiel, ale kiedy spróbowali go spalić, odkryli, iż to coś zupełnie innego.

UPIORYT

Nowy minerał potrafi palić się całymi dniami, a czarne plamy, które zostawia na rękach, nie schodzą jeszcze dłużej – górnicy wydobywający upioryt twierdzą, że nie da się ich zmyć przez kilka miesięcy. Rzecz jasna, niewielu z nich może mieć pewność, jako że rzadko porzucają żyłę dopóki całkowicie się nie wyczerpie, no i nieczęsto się myją.

Co dziwniejsze – kiedy ten kamień się pali, „jęczy” i wydziela z siebie niezwykle, upiorne opary. Nic więc dziwnego, że Kalifornijczycy zaczęli nazywać go „upiorytem”.

Nadzwyczajny sposób palenia się upiorytu ściągnął do Kalifornii, a potem na resztę Zachodu, naukowców i wynalazców z całego świata. Obrotni przedsiębiorcy zaczęli wydobywać rudę i sprzedawać ją na wagony uczonym i ich poplecznikom. Wkrótce Zachód ogarnęła prawdziwa „gorączka upiorytu” i niezależni górnicy zaczęli go wszędzie szukać. Wielu z nich znalazło rozrzucone w Colorado, Arizonie i całych Górach Skalistych stare żyłki brane poprzednio za węgiel.



SZALONA NAUKA

Od tej pory naukowcy nie przestawali eksperymentować wciąż z nową substancją, próbując zgłębić jej tajemnice. Pierwszego naprawdę przełomowego postępu dokonano w Utah w 1870. Profesor Darius Hellstromme, słynny obecnie angielski naukowiec, zaprojektował i wykonał silnik parowy działający na upioryt, który napędzał powóz bezkonny zdolny do przebycia Wielkiej Pustyni Słonej. „Parochody”, jak z czasem zaczęto je nazywać, są wciąż w powszechnym użyciu wśród tamtejszych Mormonów.

Sukces Hellstromme'a zainspirował niezliczoną rzeszę uczonych w poplamionych kitlach. Wkrótce dziesiątki fantastycznych urządzeń zaczęły cieszyć się na Zachodzie równą sławą co wielcy rewolwerowcy i bandyci.

Ludzie, którzy konstruują dziwaczne maszyny i gadzety, muszą jednak zapłacić za to pewną cenę.

DEMENCJA

Wielu ludzi twierdzi, że konstruowanie niesamowitych urządzeń jest w rzeczywistości formą czarnoksięstwa, i wierzy, że naukowcy paktują z tymi samymi duchami co więdźmy, czarnoksiężnicy i kanciarze. Jeśli nawet to prawda, sami uczeni beztrąsko ją ignorują, twierdząc, że ich nowe wynalazki natchnęła wielka rewolucja naukowa, i wyśmiewają pomysł, jakoby mieli paktować z diabłami czy demonami.

Wydaje się jednak, że w tych opiniach kryje się nieco prawdy, gdyż nieortodoksyjnych wynalazców nie nazywa się „szalonymi naukowcami” zupełnie bez powodu. Ludzie zajmujący się konstruowaniem fantastycznych maszyn często tracą kontakt z rzeczywistością. Większość z nich zamienia się z czasem w neurotycznych odludków lub mających lunatyków, cierpiących na napady twórczego szału, pozostawiającego po sobie spuściznę w postaci niesamowitych gadżetów.

ŻYCIE SZALONEGO NAUKOWCA

Granie szalonym naukowcem może być naprawdę zabawnym przeżyciem, szczególnie jeśli lubisz kombinować z mechanicznymi urządzeniami. Twój bohater może konstruować „dziwaczne gadzety” i wysadzać nimi w powietrze różne rzeczy (jeśli dopisze mu szczęście). Jest jeden minus – podczas tego zajęcia może wpaść w lekki obłąd. Aha, i wysadzić przy okazji w powietrze swoich kumpli.

Tworząc postać szalonego naukowca, musisz wziąć przewagę *mistyczna przeszłość: szalony naukowiec* i przynajmniej jeden poziom w umiejętności *wynalazczość*. Przyda ci się również umiejętność *majsterkowanie*, która pozwoli samodzielnie budować dziwaczne gadzety. Musisz też mieć przynajmniej jeden poziom w jakiejś specjalności naukowej, takiej jak *nauka: ogólna, biologia, chemia, inżynieria* lub *fizyka*. Umiejętność ta reprezentuje podstawową wiedzę, jaką musi posiadać naukowiec, żeby wykonać skok myślowy w stronę „szalenie naukowego” rozumowania. Wyższe poziomy umiejętności *nauka* mogą się przydać, jednak nie są wymagane.

KONSTRUOWANIE DZIWA CZNYCH GADŻETÓW

Tworzenie zaprzeczających zdrowemu rozsądkowi urządzeń jest łatwiejsze, niż mogłoby się wydawać – przynajmniej dla szalonego naukowca.

Żeby stworzyć dziwaczny gadżet, obłąkany wynalazca musi przejść cztery fazy:

1. Stworzyć teorię
2. Narysować projekt
3. Zebrać części składowe
4. Zbudować urządzenie

Po zakończeniu każdego etapu, wpisz odpowiednie informacje na projekcie „Dziwaczego gadżetu”, takim jak ten, który znajdziesz na sąsiedniej stronie.

STWÓRZ TEORIĘ

Pierwsza rzecz, jaka czeka szalonego naukowca, to decyzja, jakie to właściwie osobliwe urządzenie chce zbudować. Oznacza to, że wcielający się w niego gracz – czyli ty – powinien zapisać nazwę swojego wynalazku wraz z kilkoma zdaniem, wyjaśniającymi „naukowe podstawy” (mogą być one zupełnie pomyłone), na jakich opiera się jego działanie. Tak przy okazji, dużo zabawniej jest napisać teorię z punktu widzenia swojej postaci. Nie zapomnij też podzielić się całym projektem ze swoją posse. W końcu szaleni naukowcy nigdy nie potrafią trzymać języka za zębami, jeśli chodzi o cacka, które powstają w ich głowach.

NARYSUJ PROJEKT

Nadszedł czas, żeby naszkicować plany. Chociaż szaleni naukowcy nie zdają sobie z tego sprawy, kiedy przelewają na papier swoje chore pomysły, rzeczywiście paktują z manitou. Nic więc dziwnego, że czasami kontakt z tymi złośliwymi duchami wytrąca ich nieco z równowagi.

Szalony naukowiec musi wykonać test *wynalazczości*. Porównaj wynik ze Zwykłym (5) PT. Jeśli naukowiec nie posiada w umiejętności *nauka* specjalności związanej bezpośrednio z dziedziną, jakiej dotyczy projekt, PT staje się Trudny (9). Mówiliśmy przecież, że te wszystkie umiejętności naukowe mogą się przydać.

MÓJ PROJEKT

TEORIA

SKŁADNIKI

NIEZAWODNOŚĆ

Jeśli test się nie uda, wynalazca zabrniesie w ślepią uliczkę i może spróbować budowy kolejnego urządzenia dopiero po 8 godzinach, kiedy zbierze na nowo myśli. Jeśli się powiedzie, pociągnij 5 kart ze swojej Talii Akcji, plus jedną kartę za każde przebicie uzyskane w teście. Naukowiecowi przysługuje też jedna dodatkowa karta za każdą specjalność umiejętności *nauka*, którą posiada na poziomie 5 lub wyższym. Jeśli nie chce, nie musi oczywiście ciągnąć dodatkowych kart.

Jokery liczą się jak dowolna karta, ale czarny joker oznacza, że manitou doprowadził naukowca do oblędu. Daj o tym znać Szeryfowi, a on już będzie wiedział, co z tym zrobić.



TABELA KONSTRUKCJI GADŻETÓW

Ręka	Opis	Urządzenie	PT	Wyjściowy czas
Para figur	Prosta naprawa najnowocześniejszego lub zrobionego według zasad tej tabeli urządzenia	Karabin Gatlinga	5	10-60 minut
Dwie pary	Niewielkie ulepszenie istniejącej technologii	Szybsza prasa drukarska, „podkręcenie” szybkości lokomotywy o 10%	7	1-5 godzin
Trójka	Gruntowne ulepszenie istniejącej technologii	Pistolet Gatlinga, kamizelka kuloodporna, broń automatyczna, lokomotywa szybsza o 25% (z przebudową silnika)	9	1-10 godzin
Strit	Stosunkowo proste, lecz innowacyjne zastosowanie istniejącej technologii	Miotacz ognia, automatyczna broń maszynowa	11	1-6 dni
Kolor	Całkowicie nowe zastosowanie wiodącej technologii	Parochód, okręt lądowy	13	1-4 tygodni
Full	Całkowicie nowa, ale „realistyczna” technologia	Ornitopter, łódź podwodna	15	1-6 miesięcy
Kareta	Nowa technologia stawiająca wyzwanie prawom fizyki	Miotacz zimna lub gorąca, gaz usypiający	17	1-12 miesięcy
Poker	Nowa technologia łamiąca prawa fizyki	Promień kontroli świadomości	19	1-4 lat
Królewski poker	Nowa technologia ignorująca prawa fizyki	Urządzenie do kontroli czasu lub przestrzeni	21	1-20 lat

DOBRY PROJEKT POPŁACA

Każde przebicie uzyskane przy rzucie na *wynalazczość* dodaje +2 do podstawowej „Niezawodności” urządzenia, która wyjściowo wynosi 10. Niezawodność jest „wbudowana” w projekt, więc inne skonstruowane według niego urządzenia również czerpią z korzyści, jakie daje staranne jego wykonanie. Opis działania Niezawodności znajdziesz na stronie 168.

REKA LOSU

Ręka pokerowa, którą musisz pociągnąć, budując nowy gadżet, zależy od rodzaju urządzenia, jakie twoja postać próbuje skonstruować, oraz od tego, jak daleko wykracza ono poza granice normalnej technologii. Jeśli nie uda ci się złożyć ręki, której potrzebujesz, twój naukowiec marnuje nad nieudanym projektem połowę normalnie wymaganego czasu, po czym musi zacząć od nowa.

TABELA KONSTRUKCJI GADŻETÓW

W tabeli konstrukcji gadżetów znajdziesz wszystkie szczegóły, jakie mogą ci się przydać przy budowaniu własnego urządzenia.

Ręka to minimalna ręka pokerowa potrzebna do naszkicowania projektu.

Opis określa, jak daleko gadżet może wykraczać poza obecny poziom technologii.

Urządzenie podaje przykłady niektórych popularniejszych gadżetów używanych na Dziwnym Zachodzie.

PT określa trudność skonstruowania urządzenia.

Wyjściowy czas określa z grubsza, jak długo *zazwyczaj* zajmuje konstrukcja dziwnego gadżetu z danej kategorii. Rzecz jasna może on ulec drastycznym zmianom w zależności od rodzaju maszyny.

Powinieneś omówić z Szeryfem budowę swojego gadżetu i zdecydować, jak długo powinna ona trwać, albo po prostu ustalić to rzutem kością w ramach podanych w tabeli zakresów czasowych.

ZBIERZ CZĘŚCI SKŁADOWE

Po wysmażeniu odpowiedniej teorii i narysowaniu planów swojego dziwnego gadżetu, naukowiec wie też, jakich potrzebuje materiałów, żeby rzeczywiście go skonstruować. Nadszedł czas polowania na śmieci.

Spisz wszystkie główne składniki i materiały na karcie gadżetu tuż pod teorią. Twój uczonek musi wyjść teraz z laboratorium i kupić bądź znaleźć potrzebne części. Wytwory szalonej nauki wymagają czasem naprawdę dziwnych materiałów, a zdobycie ich może stać się przygodą samą w sobie.

ZBUDUJ URZĄDZENIE

Teraz, kiedy już zebrałeś niezbędne materiały, czas w końcu wykonać gadżet. Twoja postać musi wykonać test *majsterkowania* na PT odpowiednim dla danego przedmiotu (tak, to ten sam co w Tabeli konstrukcji gadżetów, amigo).

Jeśli tylko konstruktor uzyskał chociaż jeden sukces, udało mu się zbudować swój wynalazek. Każde przebicie w teście *majsterkowania* podnosi Niezawodność urządzenia o 2.

Niektórzy naukowcy wynajmują speców od majsterkowania do pomocy w trudniejszych przedsięwzięciach.

SZALENI NAUKOWCY 167

POGANIANIE ROBOTY

Zamieszkujące Dziwny Zachód bestie jakoś nie mają zwyczaju czekać cierpliwie, aż szalony naukowiec wynajdzie coś, co je załatwi. Kiedy wynalazca potrzebuje zrobić dziwny gadżet naprawdę szybko, może spróbować pogonić robotę.

Każda ręka pokerowa wyższa o jeden od wymaganej dla danego zadania skraca czas jego konstrukcji o połowę. Tak przy okazji – wynika z tego jasno, że nie można przyspieszyć konstrukcji urządzenia, którego zaprojektowanie wymaga królewskiego pokera.

NIEZAWODNOŚĆ

Nawet najlepsze z dziwnych gadżetów powstają przy udziale energii z Krainy Wiecznych Łowów. Oznacza to, że niesforne manitou lub ograniczenia ludzkiego umysłu od czasu do czasu mogą sprawić, że gadżet zadziała nieprawidłowo.

Wyjściowa szansa awarii gadżetu wynosi 10. Każde przebicie uzyskane przy rzucie związanym bądź to z projektowaniem, bądź z konstrukcją urządzenia, dodaje 2 do tej Niezawodności, aż do maksymalnej wartości 19. Wtwór szalonej nauki nigdy nie może mieć Niezawodności większej niż 19. Zawsze istnieje jakaś, nawet jeśli bardzo mała, szansa na to, że coś się w nim skwasi.



TESTY NIEZAWODNOŚCI

Za każdym razem, kiedy twoja postać używa któregoś z niesamowitych gadżetów, musisz wykonać test Niezawodności. Tak jak zwykle, jeśli na k20 wypadnie więcej niż wynosi Niezawodność urządzenia, gadżet doznaje jakiejś awarii (przy tego typu sprzeczce 20 zawsze oznacza porażkę).

Znaczy to mniej więcej tyle, że lokomotywa napędzana upiorytem wymaga takiego testu, na przykład, przy każdym ruszaniu i hamowaniu (albo kiedy ktoś majstruje przy silniku z jakiegoś innego powodu). Z drugiej strony, Niezawodność pistoletu Gatlinga trzeba sprawdzać przy każdym strzale. Używając kamizelki kuloodpornej, wykonywałbyś natomiast rzut za każdym razem, kiedy zniweluje obrażenia.

Jeśli z rzutu wynika awaria, Szeryf da ci znać, jak katastrofalne są jej skutki. Zazwyczaj gadżet po prostu nawala, ale zawsze lepiej odsunąć się trochę na wypadek, gdyby awaria była bardziej spektakularna. Po takich rzeczach nie pozostają ślady.



Strona 46

DZWACZNE GADŻETY

Żeby dać waszym naukowcom coś na rozruch, na kolejnych kilku stronach zamieściliśmy opisy paru urządzeń. Wszystkie te gadżety ocierają się zaledwie o powierzchnię tego, co naprawdę ma do zaoferowania szalona nauka. Dużo szerszy wybór gadżetów, wraz z paroma nowymi, ciekawymi zasadami dotyczącymi szalonych naukowców znajdziesz w dodatku *Smith & Robards*.

Początkowe gadżety: każdy szalony naukowiec – bohater gracza zaczyna grę z jednym z opisanych na kolejnych stronach przedmiotów. Może to być zamiast tego jeden z jego własnych wynalazków o podobnie rozbudowanych możliwościach (rzecz jasna pod warunkiem, że uda mu się go zbudować i że Szeryf się na to zgodzi).

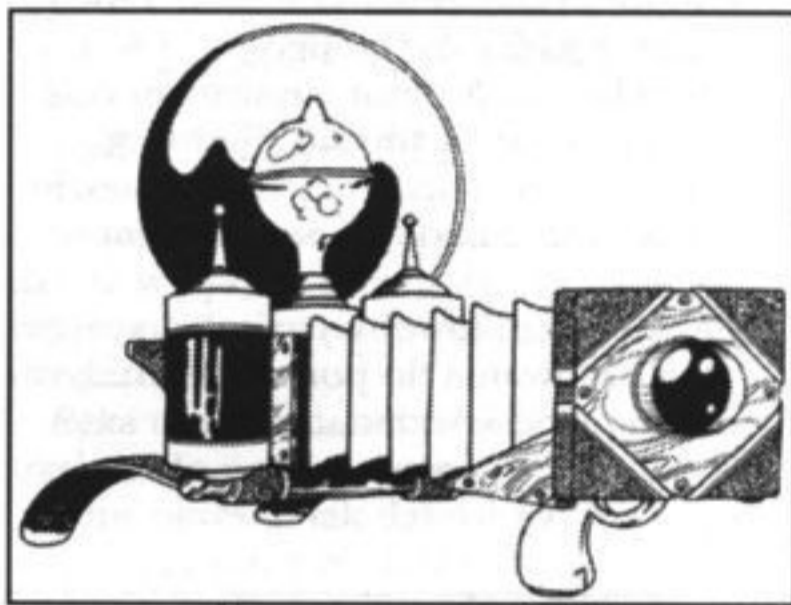
Postać szalonego naukowca dostaje swój pierwszy gadżet całkowicie za darmo. Każdy inny, kto chce zacząć grę z jednym z tych urządzeń, musi za nie zapłacić.

OPISY URZĄDZEŃ

Wymieniony poniżej koszt oznacza cenę, jaką liczy sobie Smith & Robards, słynna firma wysyłkowa z Salt Lake City (zwanego też Szarym Miastem od chmury spalin, jaka nad nim wisi). Spółka ta zajmuje się wyrobem dziwacznych gadżetów i innych urządzeń na zamówienie klientów z całego świata. Jako że żaden z tych przedmiotów nie powstał na taśmie produkcyjnej, wszystkie są unikalne, a ich ceny bywają słone.

FOTOAPARAT

Tombstone Epitaph publikuje cotygodniowe sprawozdania na temat nadprzyrodzonych istot i wydarzeń. Wszyscy je czytają, ale tylko nieliczni w nie wierzą.



Obraz mówi więcej niż tysiąc słów. Problem w tym, że kiedy używa się któregoś z produkowanych obecnie aparatów fotograficznych, jakkolwiek ruch niszczy zdjęcie. John Clum, redaktor *Tombstone Epitaph*, zamówił więc u Smitha i Robardsa urządzenie pozwalające robić zdjęcia poruszających się obiektów. Wynikiem tego zamówienia jest właśnie fotoaparat.

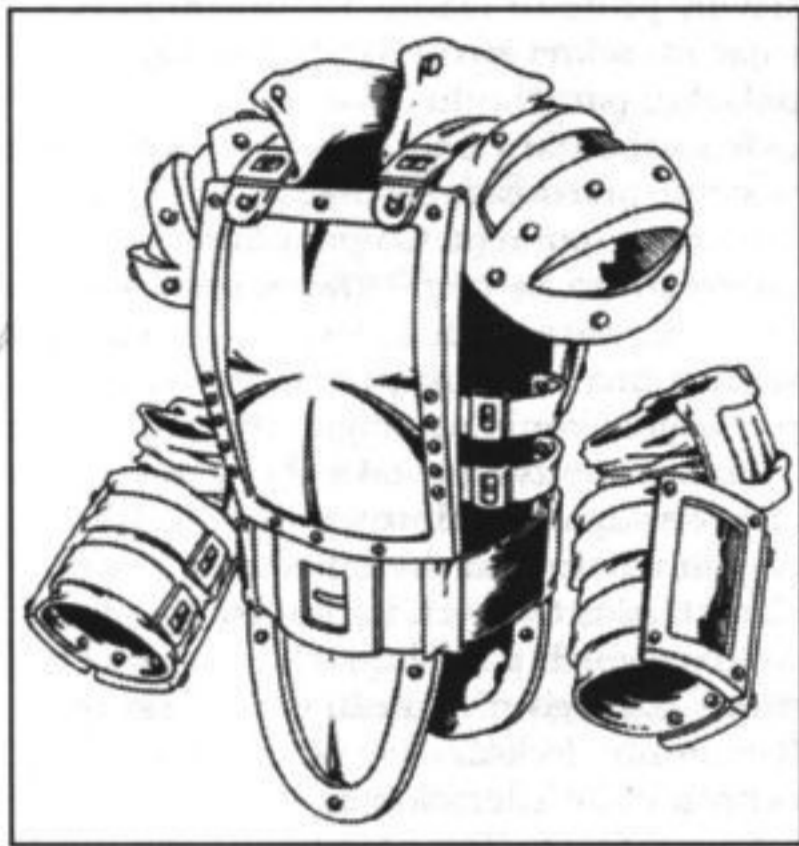
Niestety, mimo sukcesu, jaki odniósł aparat, sceptycy i tak przekonani są o tym, że wszystkie zdjęcia, które podobno zrobiono za jego pomocą, zostały sfalszowane przez domniemanych autorów.

Cena: 1600 \$

Niezawodność: 19

KAMIZELKA KULOODPORNA

Na Zachodzie mówią, że o stworzenie tego prostego, lecz skutecznego urządzenia poprosił swego przyjaciela szalonego naukowca pewien tajemniczy, anonimowy rewolwerowiec. Bije ono na głowę stalową kamizelkę starego typu, bo jest lekkie i łatwo je ukryć.



Kamizelka zakrywa obszar brzucha i klatki osłoną o wartości 2. Obniża to typ kostek, jakimi rzuca się za obrażenia o dwa poziomy.

Cena: 1800 \$

Niezawodność: 19

MIOTACZ OGNI

Na zbudowanie tego przemysłowego urządzenia jako pierwsi wpadli konfederacy spece od uzbrojenia. Ocynkowany zbiornik napętnia się metanem pod wysokim ciśnieniem. Kiedy pociągnąć za spust dołączonego do zbiornika rodzaju strzelby, metan wydostaje się na zewnątrz i zapala od kawałka rozżarzonego upiorytu.

Załadowany do pełna metanem miotacz ognia ma w zbiorniku około 30 „strzałów”. Za każdym razem, kiedy używający go człowiek naciśnie spust, miotacz wypływa z siebie od 1 do 6 strzałów (zależnie od decyzji strzelca).

Zasięg płomieni wynosi około 20 jardów. Ogień ma kształt słupa szerokiego na około dwa cale przy wylocie lufy miotacza i mniej więcej trzy stopy przy drugim końcu. Za trafienie każdego celu znajdującego się w zasięgu ognia naukowiec wykonuje

SZALENI NAUKOWCY 169

Prosty (5) test umiejętności *strzelanie: miotacz ognia*.

Obrażenia, które otrzymuje każdy, kogo dosięgły płomienie, wynoszą k10 razy ilość strzałów, jakie oddano za jednym razem. Wyniki na poszczególnych kostkach obrażeń dodaje się do siebie, i tak jak w przypadku obrażeń rozległych (patrz rozdział czwarty), każdą ranę przypisuje się do konkretnej części ciała.

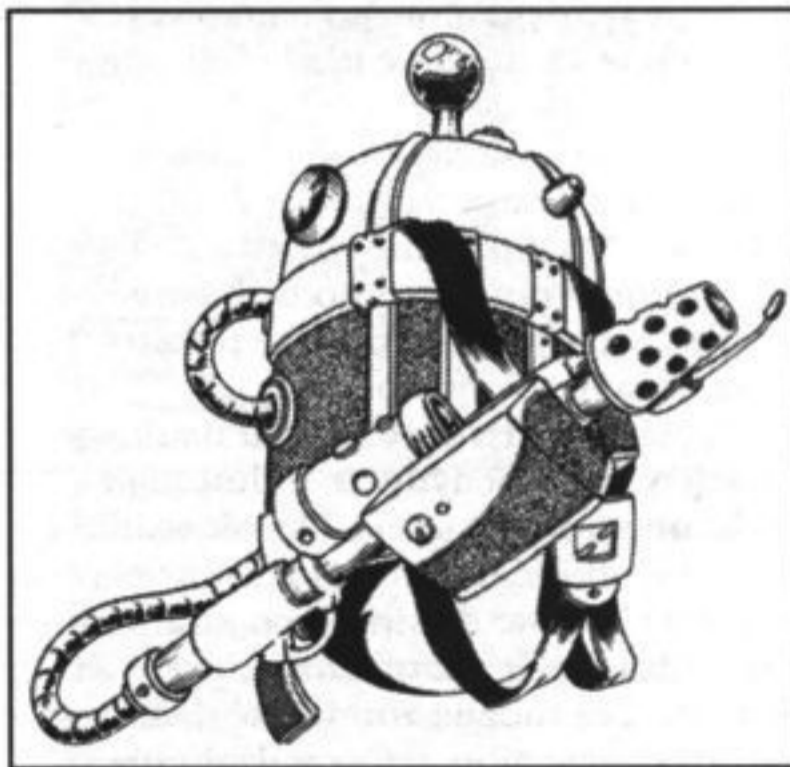
Główną wadą tej broni jest sam zbiornik metanu. Pociski, które trafiają strzelającego z miotacza człowieka w obszar klatki z boku lub z tyłu, mają 1 szansę na 6, że trafią w zbiornik. Kiedy to się stanie, całe urządzenie wybuchu, zadając k10 obrażeń razy ilość strzałów, jakie pozostały w zbiorniku. Ilość kostek obrażeń obniża się o połowę za każde 10 jardów odległości od centrum eksplozji.

Pamiętaj, z profesorów wychodzą najlepsze fajerwerki.

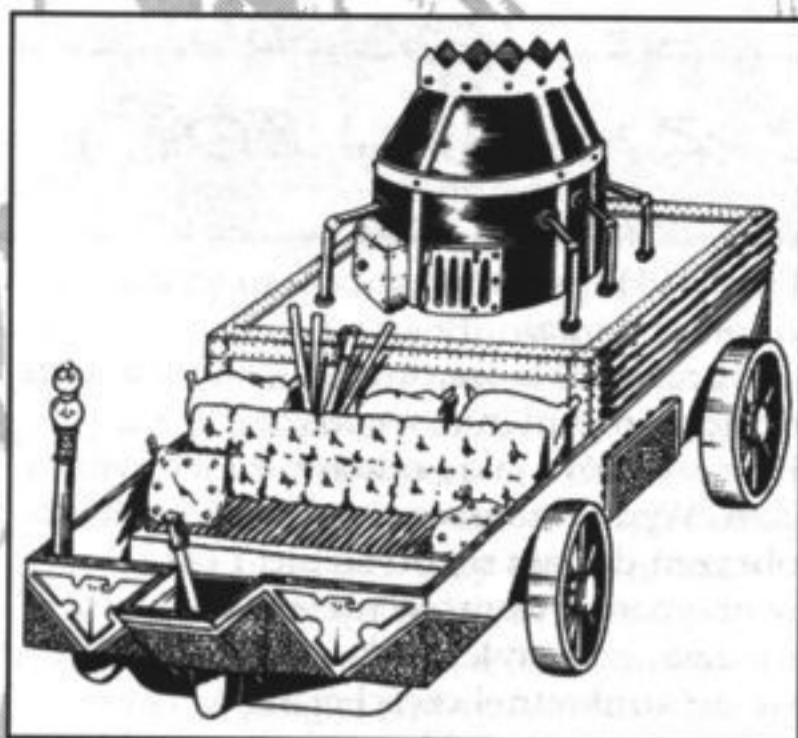
Statystyki miotacza ognia są następujące: **SZS:** 1; **Zasięg:** specjalny; **Obrażenia:** 1-6 x k10.

Cena: 2000 \$

Niezawodność: 18



Profesora Spencera otoczyły kleszcze preriowe, odpala więc swój miotacz ognia i rzuca za *strzelanie: miotacz ognia* na PT 5 za każdego kleszcza w zasięgu 10 jardów. Udało mu się trafić dziesięć z nich. Spencer zużył 6 „strzałów”, więc wszystkie obrzydliwe paskudztwa dostają po 6k10 obrażeń. Pozostaje tylko wylamać z krzaka rozen i wyjąć musztardę.



PAROCHÓD

Kiedy Mormoni przybyli nad Wielkie Jezioro Słone, czekały tam już na nich służby Pomsty w postaci ogromnych bestii zwanych solnymi grzechotnikami. Przebycie Pustyni Słonej było jednym z najcięższych wyzwań, jakie przed nimi stało. W 1870 ich społeczność odwiedził niesławny profesor Darius Hellstromme, oferując im sekret swojego najnowszego wynalazku: parochodu.

Ten napędzany parą bezkonny powóz był w stanie przedostać się przez równiny dosłownie w moment. Co prawda taki pojazd nie sprawdza się na nierównej powierzchni i w ogóle nie potrafi poruszać się po skalistych rejonach, ale na pustyni z łatwością prześcignie konia na długim dystansie.

Parochody zyskały taką sławę, że bandyci z Nevady i innych równinnych okolic zaczęli używać ich do napadania na pociągi. Niektóre z tych band instalują nawet na swoich parochodach karabiny Gatlinga. Szczególnie zależli tym za skórę Rangerom, do których zazwyczaj należy ochrona konfederackiej kolei.

Parochód ma Tempo 20.

Cena: 1500 \$

Niezawodność: 18

BIURO SZERYFA

Obrażenia, zasięg i inne konkretne statystyki gadzietowej broni zależą od decyzji Szeryfa oraz teorii, jaką wykoncypował sobie naukowiec. Przykładowo opisany w tym rozdziale miotacz ognia wykorzystuje jako paliwo metan. Sprawia to, że broń ma bardzo krótki zasięg, gdyż chmurę gazu ciężko jest zmusić, żeby poleciała równie daleko co kula.

Kiedy Szeryf decyduje, na jakich zasadach będzie działać konkretne urządzenie, powinien wziąć pod uwagę teorię szalonego naukowca spisaną w projekcie i uzupełnić ją swoimi „zasadami”.

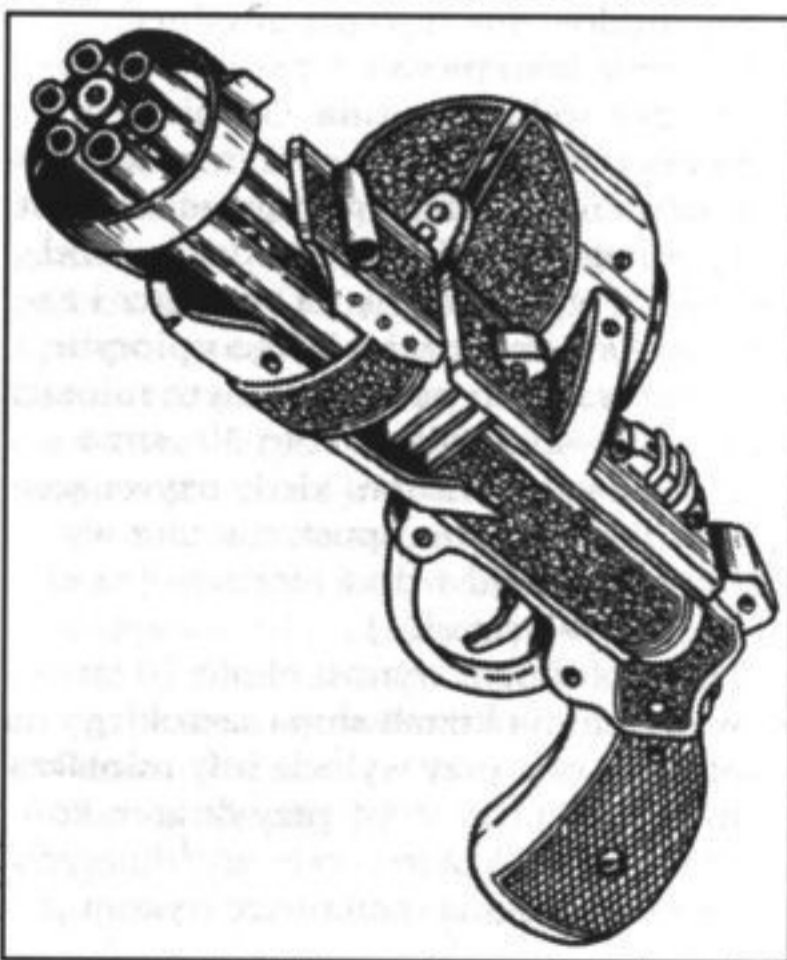
Jeśli szalonemu naukowcowi zależy na uzyskaniu szczególnego efektu, na przykład miotacza ognia, który ma dwukrotnie większy zasięg niż normalnie, Szeryf powinien podnieść wymagania do jego zaprojektowania rękę pokerową o odpowiednią liczbę poziomów.

Trzeba pamiętać przy tym, że szaleni naukowcy mogą wykorzystywać jedynie te technologie i materiały, które są im dostępne. Ocynkowane silniki napędzane upiorytem mogą robić wiele różnych rzeczy i choć nie da się z nich zrobić „samonaprowadzających” bomb ani sztucznych ludzi, za ich pomocą można zbudować dwukrotnie szybszy pociąg albo coś w rodzaju niezdarne mechanicznego robota.

Lepiej, żeby Szeryf przesadził z ostrożnością niż z hojnością przy ustalaniu statystyk. W przeciwnym razie cała zabawa może się skończyć bandą szalonych naukowców, włączających się po Dziwnym Zachodzie z arsenałem broni zdolnych zniszczyć świat. Urządzenia przedstawione na sąsiednich stronach stanowią dobry przykład tego, co powinno być możliwe.

PISTOLET GATLINGA

Agencja długo szukała sposobu, by dać swoim agentom przewagę nad straszliwymi sługami Pomsty. „Pistolet Gatlinga”, jak popularnie określa się kilka marek



obrotowych pistoletów wielolufowych, okazał się być ich ulubionym rozwiązaniem.

Za każdym pociągnięciem cyngla mechanizm sprężynowy wyrzuca z siebie 3 naboje. Pistolet Gatlinga strzela na zasadzie automatu (patrz rozdział czwarty), tak samo jak karabin Gatlinga.

Statystyki pistoletu Gatlinga są następujące: **Strzały:** 12; **SZS:** 3; **Zasięg:** 10; **Obrażenia:** 3k6.

Cena: 800 \$

Niezawodność: 18

PLECAK RAKIETOWY

„Bizoni żołnierze” stacjonujący w Forcie Apache w Nowym Meksyku notorycznie wpadali w zasadzki, które zastawiali na nich ukryci na wysoko położonych przełęczach Apacze. Ich dowódca przeglądał pewnego razu najnowszy katalog Smith & Robards i zobaczył niezwykle urządzenie. W katalogu reklamowano eksperymentalny „plecak raketowy”, który był w stanie unieść człowieka wysoko w powietrze.

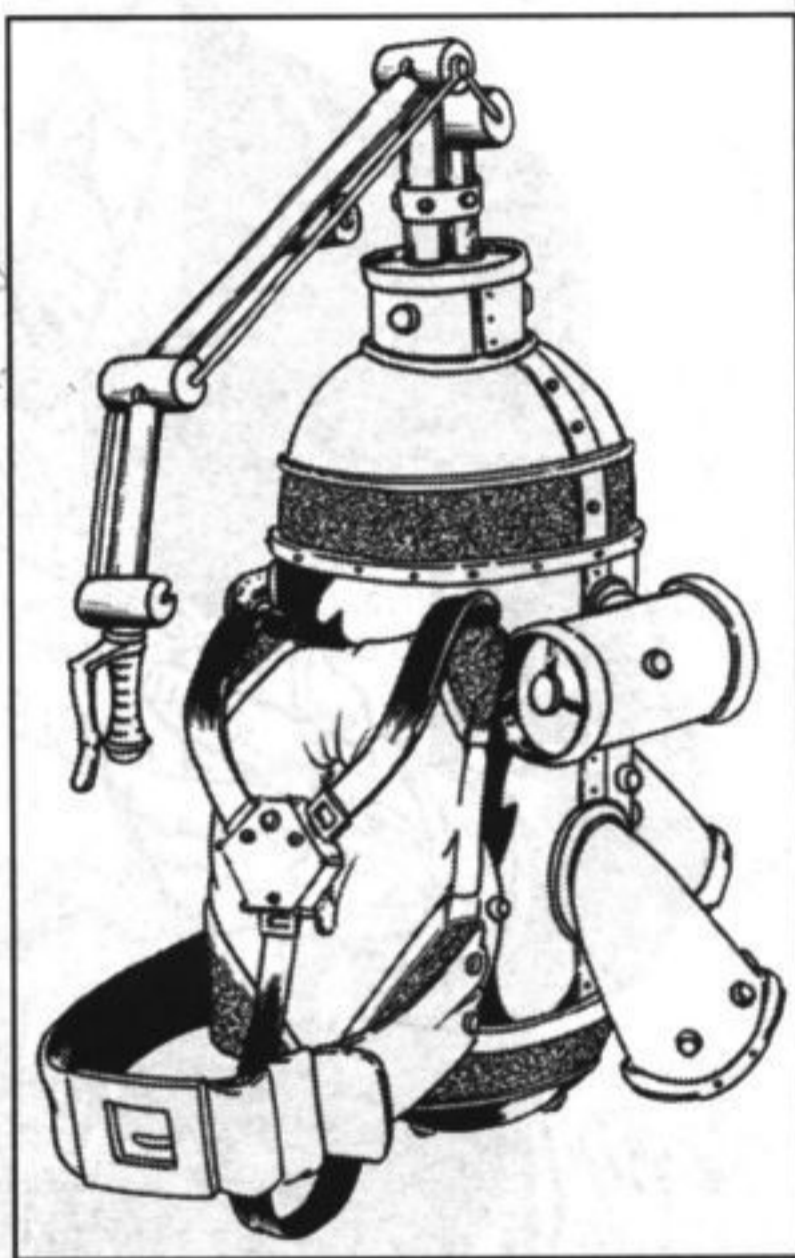
Dowódca pomyślał, że byłby to świetny sposób oczyszczenia przełęcz z Indian i wykorzystując swoją osobistą fortunę, kupił pięć takich plecaków. Przydzielił je następnie najlepszym ludziom ze swojego regimentu, którzy teraz nazywają sami siebie „Latającymi bizonami”.

Plecak raketowy jest w stanie unieść w powietrze do 300 funtów (nie licząc własnej wagi) na okres do 20 minut. Korpus wykonany jest ze stali cynkowanej w jednym ze specjalnych pieców firmy Smith & Robards. Kiedy zapali się umieszczony na górze lont, zajmuje się od niego upiorytowy „rdzeń”, który ogrzewa wodę znajdującą się wewnątrz cysterny. Powstająca para wyrzuca człowieka noszącego plecak gwałtownie w powietrze. Może on kontrolować siłę ciągu, upuszczając dodatkowo parę z dużego bocznego pojemnika.

Plecak raketowy ma Tempo 20. Ruch pionowy odbywa się w tempie jednego jarda w górę, na każde dwa jardy w poziomie, lub jednego jarda w dół, na każdy jard w poziomie.

Sterowanie plecakiem raketowym odbywa się za pomocą rączki w kształcie wędki, która zmienia kąt ustawienia dysz plecaka. Ta czynność wymaga nowej umiejętności – *latanie: plecak raketowy* – która normalnie podpada pod Sprawność, jako że zmuszenie plecaka do zwrócenia

się w daną stronę wymaga sporo wiercenia się i skrętów całego ciała. Jeśli użytkownik plecaka kiedykolwiek będzie miał niefort w rzucie na *latanie: plecak raketowy*, rusza w stronę najbliższej przeszkody. Jeśli w zasięgu jego ruchu nie znajduje się aktualnie żadna pionowa przeszkoda, zamiast tego zaczyna nurkować stromo w dół.



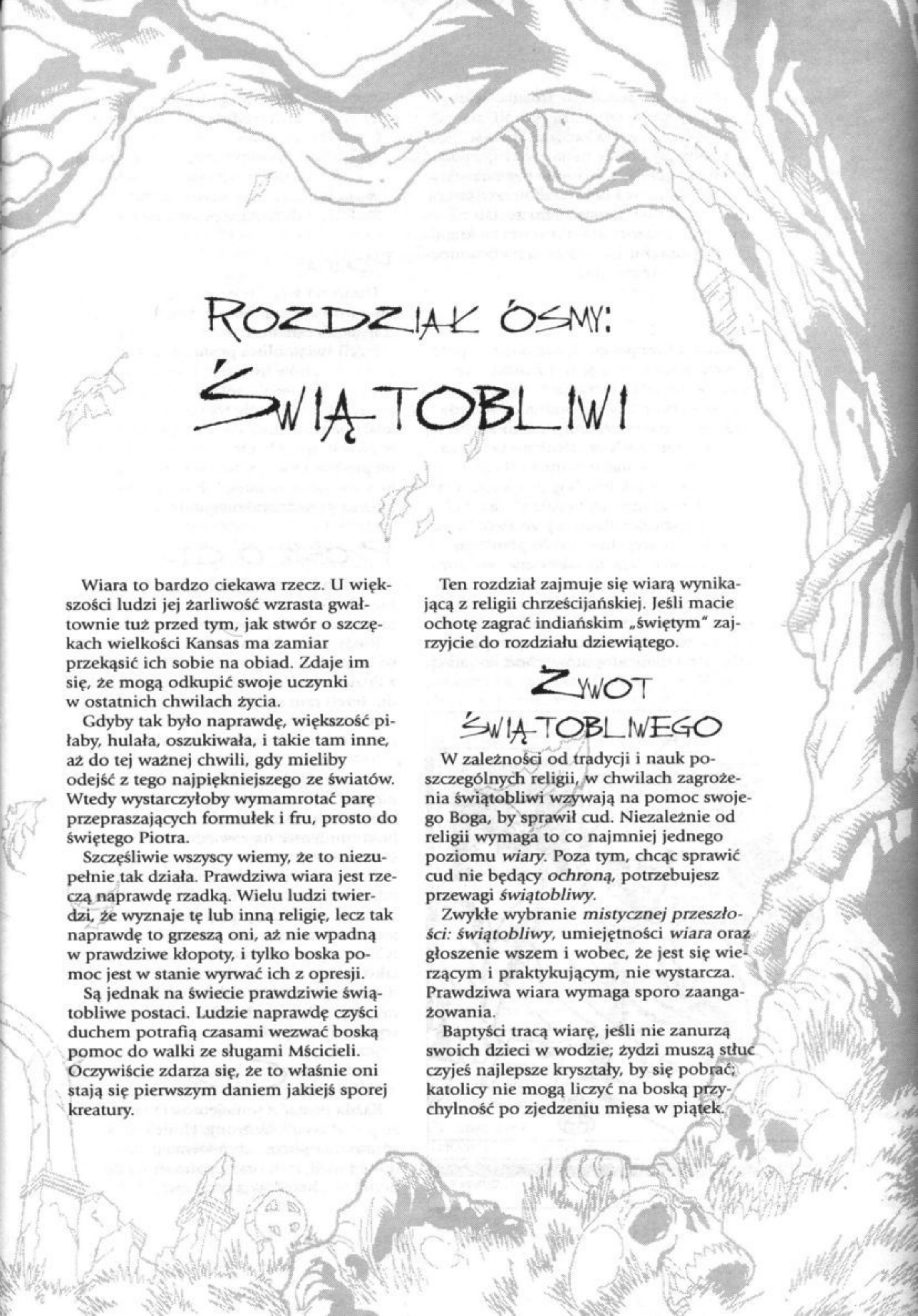
Jeśli lotnik trafi w coś lotem poziomym, podziel jego bieżące Tempo przez 2 i dodaj tę liczbę do rzutu za obrażenia równego 2k6. Są to obrażenia rozległe, opisane w rozdziale czwartym.

Zderzenie w powietrzu zmusza lotnika do natychmiastowego wykonania kolejnego testu *latania: plecak raketowy* na Zwykłym (5) lub Ciężkim (9) PT, zależnie od prędkości. Jeśli test się nie uda, podniebny kowboj spada na ziemię, otrzymując normalne obrażenia od upadku (patrz strona 139).

Cena: 2100 \$

Niezawodność: 18





ROZDZIAK ÓSMY: ŚWIĄTOBLIWI

Wiara to bardzo ciekawa rzecz. U większości ludzi jej żarliwość wzrasta gwałtownie tuż przed tym, jak stwór o szczękach wielkości Kansas ma zamiar przekąsić ich sobie na obiad. Zdaje im się, że mogą odkupić swoje uczynki w ostatnich chwilach życia.

Gdyby tak było naprawdę, większość piłaby, hulaby, oszukiwała, i takie tam inne, aż do tej ważnej chwili, gdy mieliby odejść z tego najpiękniejszego ze światów. Wtedy wystarczyłoby wymamrotać parę przeproszających formułek i fru, prosto do świętego Piotra.

Szczęśliwie wszyscy wiemy, że to niezupełnie tak działa. Prawdziwa wiara jest rzeczą naprawdę rzadką. Wielu ludzi twierdzi, że wyznaje tę lub inną religię, lecz tak naprawdę to grzeszą oni, aż nie wpadną w prawdziwe kłopoty, i tylko boska pomoc jest w stanie wyrwać ich z opresji.

Są jednak na świecie prawdziwie świątobliwe postaci. Ludzie naprawdę czyści duchem potrafią czasami wezwać boską pomoc do walki ze sługami Mścicieli. Oczywiście zdarza się, że to właśnie oni stają się pierwszym daniem jakiejś sporej kreatury.

Ten rozdział zajmuje się wiarą wynikającą z religii chrześcijańskiej. Jeśli macie ochotę zagrać indiańskim „świętym” zajrzyjcie do rozdziału dziewiątego.

ZWOT ŚWIĄTOBLWEGO

W zależności od tradycji i nauk poszczególnych religii, w chwilach zagrożenia świątobliwi wzywają na pomoc swojego Boga, by sprawił cud. Niezależnie od religii wymaga to co najmniej jednego poziomu *wiary*. Poza tym, chcąc sprawić cud nie będący *ochroną*, potrzebujesz przewagi *świętobliwy*.

Zwykłe wybranie *mistycznej przeszłości: świątobliwy*, umiejętności *wiara* oraz głoszenie wszem i wobec, że jest się wierzącym i praktykującym, nie wystarcza. Prawdziwa wiara wymaga sporo zaangażowania.

Baptyści tracą wiarę, jeśli nie zanurzą swoich dzieci w wodzie; żydzi muszą stłuc czyjeś najlepsze kryształy, by się pobrać; katolicy nie mogą liczyć na boską przychylność po zjedzeniu mięsa w piątek.

Jeżeli Twoja postać nie stosuje się do nakazów swojej religii, to powoli, acz nieuchronnie, jej wiara zaczyna słabnąć. Poza tym istoty boskie mają zwyczaj wpadać w gniew, gdy ich słudzy nie przestrzegają danych im praw i obowiązków, zwłaszcza jeśli publicznie namaszczeni zostali na wybrańców. Zrozum – Boga trochę krępuje, gdy pomazaniec wystawia na pośmiewisko jego święte imię.

TEST WIARY

Świątobliwa postać, która popełni jakiś grzech, musi wykonać test *Ducha*. Gdy rzut się nie uda, traci ona punkt z umiejętności *wiara*. Nie zapomina co prawda żadnego z cudów, lecz będzie miała od tej pory kłopoty z ich czynieniem. Oznacza to, że Twoja postać powinna cały czas zachowywać się jak Pan Bóg przykazał, inaczej Szeryf zmuszony będzie wskazać ci właściwą ścieżkę. Pamiętaj, że Twój bohater żyje, aby wypełnić „boski plan”, do którego nie należy mordowanie bezbronnych jeńców.

Oczywiście, nawet zwykłe przekleństwo, czy wezwanie imienia swego Pana nadaremno, może sprowadzić na głowę świątobliwego masę kłopotów, choć, co raczej

jasne, im poważniejszy grzech, tym trudniejszy będzie rzut na *wiarę*.

Poziom trudności rzutu na *Ducha* zależy oczywiście od ciężaru grzechu, a szczegóły dotyczące pokuty zna Szeryf.

Strona 45

POKUTA

Utracona *wiara* nie wraca sama z siebie, tak samo jak zagubiona owieczka nie potrafi sama odnaleźć drogi do domu.

Jeżeli świątobliwa postać utraci całą *wiarę*, to aby znów uwierzyć i wejść na pierwszy poziom, musi zapłacić 5 Punktów Nagrody. Odzyskiwanie wyższych poziomów kosztuje tyle samo, co zdobywanie ich w zwykły sposób. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by Szeryf wyznaczył jakieś specjalne zadanie lub misję jako pokutę za prawdziwie niegodny czyn.

PROŚBY O CUDA

Modlitwa i zawezwanie Boga na pomoc nie jest niczym trudnym. Znacznie trudniej sprawić, by najwyższy Cię wysłuchał.

Kiedy świątobliwy prosi o cud, musi wykonać rzut na *wiarę* i porównać wynik z Poziomem Trudności wypraszanego cudu. Jeżeli rzut się powiedzie, Bóg uśmiecha się w niebiesiech i staje się cud, tak jak to sobie świątobliwy umyślił.

Jeśli rzut się nie powiódł, znaczy, że nie udało się przekonać Najwyższego o przemożnej konieczności Jego interwencji. Mówiąc wprost, jedynym efektem jest głęboki rumieniec na zawiedzionej twarzy świątobliwego.

Oczywiście to, że błogosławionemu nie udało się przekonać Najwyższego do swoich racji, nie znaczy, iż w boskich oczach jest niewierzącym czy, nie daj Boże, heretykiem. Po prostu mogło się zdarzyć, że jakiś inny niedojda nie mógł sobie samodzielnie poradzić z oblażącymi go rzepami. Bóg mógł też chcieć wystawić swego wyznawcę na próbę.

CUDA

Każda postać z umiejętnością *wiara* może prosić o cud *Ochrony*. Umiejętność sprawiania pozostałych wymaga lat studiów i medytacji oraz opanowania do perfekcji obrzędów z nimi związanych.



Bardziej skomplikowane misteria świątobliwych wraz z wielką liczbą nowych cudów i tym podobnymi rzeczami, można znaleźć w specjalnym dodatku dla tejże profesji: *Fire & Brimstone* (*Placz i zgrzytanie zębów*).

Cuda dostępne przy tworzeniu postaci: Początkujący świątobliwy zna cud *Ochrona* plus jeden dodatkowy cud za każdy poziom swojego *wykształcenia: teologia* lub *wiary*, zależnie od tego, co jest wyższe.

Nauka nowych cudów: Świątobliwy może nauczyć się nowego cudu za 5 Punktów Nagrody.

CHARAKTERYSTYKA

CUDÓW

Opis cudu składa się z czterech elementów, istotnych dla jego sprawienia.

PT – Poziom Trudności rzutu za *wiarę*, na którym Bóg raczy wysłuchać Twoich błagań.

Szybkość – liczba akcji, jakie zabierają obrzędy związane z wypraszeniem cudu.

Czas trwania – czas, przez który cud będzie działał.

Zasięg – maksymalny zasięg cudu.

BOŻA PIĘŚĆ

PT: 5

Szybkość: 1

Czas Trwania: 12 rund

Zasięg: Dotyk

Za pomocą tego cudu świątobliwi Dziwnego Zachodu mogą wykopać zło Pomsty z powrotem do piekieł, z których przybyły.

Gdy Bóg obdarzy świątobliwego Bożą pięścią, jego siła wzrasta o jeden poziom za sukces i każde przebicie.

BOŻA RULETKA

PT: 5

Szybkość: 1

Czas Trwania: Trwale

Zasięg: Własna osoba

Świątobliwi wiedzą dobrze, że nie należy bez powodu nadużywać boskich mocy, zdarza się jednak, że przerażające zdarzenia Dziwnego Zachodu wymagają czasem desperackich posunięć.

Świątobliwa postać może wykorzystać ten cud do pozyskania dodatkowego sztonu z Puli Losu. Szton ten jednak musi zostać zużyty już w następnej akcji.

Jeżeli świątobliwy wykona udany rzut na PT, otrzymuje biały szton losu. Przebicie daje czerwony szton, a dwa przebicia szton niebieski.

Dużą niedogodnością wynikającą z prośzenia o ten cud jest to, że jeśli nie przekonamy Najwyższego o konieczności posiadania dodatkowego sztonu, to On w ramach swego niezbadanego poczucia humoru zabierze świątobliwemu najlepszy szton, jaki ten posiada. Będzie to zapewne pokuta za brak elokwencji w błagalnej modlitwie. Prośzenie o ten cud jest zupełnie jak hazard, stąd też jego nazwa.

EGZORCYZM

PT: Specjalny

Szybkość: 8 godzin

Czas Trwania: Trwale

Zasięg: 1 jard

Wygnanie złego ducha z ciała śmiertelnika to powolny i bolesny proces. W momencie rozpoczęcia rytuału demon dostaje się pod wpływ świętej energii i rozpoczyna się przerażające przedstawienie. Opętany przemawia w starożytnych językach, wymiotuje wszelkimi rodzajami nieczystości i przeklina świątobliwego na wszelkie sposoby.

Próba egzorcyzmowania manitou (zwanego w innych religiach demonem) wymaga przeciwstawnego testu *wiary* świątobliwego i *Ducha* demona. Po odbyciu ośmiogodzinnego rytuału obydwie strony rzucają kośćmi. *Ducha* manitou ustala się ciągnąc kartę, tak, jak podczas tworzenia postaci.

Jeżeli błogostawionemu udało się wyjść z testu *wiary* obronną ręką, demon natychmiast opuszcza ciało opętanego. Jeśli to manitou miał szczęśliwszy rzut, otrzymuje modyfikator +2 do wszelkich następných prób egzorcyzmu przeprowadzanych przez tego samego świątobliwego.

NAKOŻENIE RAK

PT: Specjalny

Szybkość: 1 minuta

Czas Trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk

Święci uzdrowiciele byli wśród ludzi już od czasów starożytności, choć nigdy popyt na nich nie był tak duży jak teraz.

Dzięki temu cudowi świątobliwi potrafią leczyć rany i choroby. Niestety dotyczy to wyłącznie bliźnich.

Poziom Trudności leczenia zależy od powagi ran, jakie odniósł pacjent. Cud *Nalozenia rąk* może uzdrawiać kaleki, niewidomych, niemowy i cierpiących na właściwie wszystkie inne dolegliwości, prócz wyprutych flaków i odrąbanej głowy.

Świątobliwy nie może jednak wskrzesić zmarłego lub nieumarłego – jeśli ktoś wyda swe ostatnie tchnienie, nie można zrobić dla niego nic, prócz dobrego pogrzebu.

W trakcie leczenia świątobliwy odczuwa ból swego pacjenta, toteż musi on odjąć modyfikator wynikający z rany pacjenta od swojego rzutu na *wiarę*. Powinien również odjąć *wiarę* pacjenta, jeżeli jest on innego wyznania. W przypadku, gdy obaj wyznają tę samą religię, *wiara* chorego bardzo pomaga. Świątobliwy może dodać jej poziom do wyniku testu.

Jeśli uzdrowicielowi powiedzie się test *wiary*, pacjent zostaje całkowicie uleczony, choć jeszcze przez najbliższą godzinę otrzymuje ujemne modyfikatory, które mu wyleczono. To jednak ostatnie z jego zmartwień – przynajmniej na jakiś czas.

Sprawy mają się znacznie gorzej, jeżeli test świątobliwego się nie powiedzie. Pacjentowi nijak się nie polepsza, a sam uzdrowiciel natychmiast zapada na takie same choroby i otrzymuje te same obrażenia co leczony. Oczywiście nie odpada mu żadna kończyzna – świątobliwy otrzymuje rany prosto w bebechy.

NAŁOŻENIE RĄK

Powaga obrażeń	PT
Dech	3
Lekka	5
Poważna	7
Ciężka	9
Krytyczna	11
Okaleczenie	13

NATCHNIENIE

PT: 5

Szybkość: Jednominutowa ceremonia

Czas Trwania: Specjalny

Zasięg: Specjalny

Mściciele żywią się strachem. Niewielu ludzi zdaje sobie z tego sprawę. Wszystko wskazuje na to, że świątobliwi przekonują się o tym znacznie szybciej niż pozostali. Spowodowane chęcią czynienia dobra postęпки świętych mężów często stawiają ich twarzą w twarz z czymś przerażającym.

Jeżeli świątobliwy ma na tyle szczęścia, że przeżyje swoje przygody, jego opowieści są w stanie natchnąć słuchaczy nadzieją i chęcią życia.

Następna część tego tekstu może wydawać się nieco niezrozumiała tym, którzy nie wiedzą jeszcze dokładnie, jak mają się rzeczy dotyczące Mścicieli, ale to nic nie szkodzi. Nie krępuj się i mimo to, po ubiciu jakiejś wyjątkowo paskudnej kreatury, proś o ten cud opowiadając o wszystkich dobrych i szlachetnych uczynkach, jakie przypadły w udziale tobie i twoim kompanom.

Każdy sukces i przebiecie dodaje +2 do rzutu na *gawędziarstwo*, obniżającego Poziom Strachu. Świątobliwy musi opowiedzieć swoją historię od razu.

OCHRONA

PT: Przeciwnik

Szybkość: 1

Czas Trwania: 1 runda

Zasięg: Własna osoba

Jedynym cudem wspólnym dla większości religii jest *Ochrona*. Wynika on z zaufania, że Bóg lub bogowie ochronią swych wiernych od wszelakiego zła. Każda postać z przynajmniej jednym poziomem umiejętności *wiara* może podjąć próbę sprawienia tego cudu, pokazując święty symbol lub w jakiś inny sposób ukazując potęgę swego Boga.

Każdy nienaturalny przeciwnik, reprezentujący zło, musi wykonać test *Duch* przeciwstawny do *Ducha* bohatera. Jeżeli mu się nie powiedzie, nie może dotknąć bohatera lub bezpośrednio wyrządzić mu krzywdy. Nie powstrzyma go jednak przed wylaniem wrzátku, pod którego strumieniem znajdzie się bohater. Dopóki jednak *Ochrona* działa,

w grę nie wchodzi strzelanie z broni, rzucanie kantów czy używanie specjalnych umiejętności

Cud ten nie pomaga bezpośrednio towarzyszom świątobliwego, którzy wciąż cierpią nieprzyjemne skutki przebywania w pobliżu potwora, jednak prawdziwie szlachetny człowiek własnym ciałem będzie zasłaniać kompanów przed wrogiem i stanie pomiędzy przeciwnikami. Jest to dość mało interesujące miejsce w chwili, w której cud przestanie działać.

Świątobliwy nie powinien zbyt polegać na tym cudzie, gdyż zwycięzcy testu często się zmieniają, a rozdrażnionemu potworowi wystarczy moment, by rozszarpać wroga na strzępy.

OFIARA

PT: 5

Szybkość: 1

Czas Trwania: Trwale

Zasięg: Wzrok

Jednym z ważniejszych punktów każdej religii jest ponoszenie ofiar. Świątobliwy może uprosić swojego Boga, by umożliwił mu przekazanie, bez ponoszenia dodatkowych kosztów, jednego ze swoich Sztonów Losu towarzyszowi, który znajduje się w zasięgu wzroku.

Świątobliwy może przekazać szton każdemu, nawet niewierzącemu. Wyjątkiem są postacie o całkowicie przeciwnej wierze, wyznawcy szatana lub inni kultuści zła.

Niefart w ofierze powoduje tylko, że żaden szton nie zostaje przekazany.

ŚWIĄTOBLIWI

177

POŚWIĘCENIE

PT: 11

Szybkość: 1 tydzień

Czas Trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk

Świątobliwy może poprosić Boga o poświęcenie kawałka ziemi, tak by sprawiała ona ból wszystkim złym stworzeniom, które po niej chodzą. Aby cud odniósł efekt, świątobliwy musi przez cały tydzień przebywać w poświęcanym miejscu. Gdy ten minie, okrąg o promieniu 10 razy wiara świątobliwego, staje się miejscem świętym.

Gdy jakieś złe stworzenie wejdzie na poświęcony grunt, musi wykonać Niesamowity (11) test *Ducha*. Jeśli mu się nie uda, zaczyna dymić jak parowóz i traci Dech równy różnicy w teście. Ponieważ te obrażenia mają charakter duchowy, odnoszą je również nieumarli i wszelkie wynaturzenia.

WSPOMOŻENIE

PT: 5

Szybkość: 1

Czas Trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk

Jest to szybka i niezbyt elegancka wersja *Nałożenia rąk*. Natychmiast przywraca pacjentowi 1d6 Tchu za sukces i każde przebicie. Świątobliwy, jako osoba czysta i altruistyczna, nie może nigdy wspomóc sam siebie.

CUDA ŚWIĄTOBLIWYCH

Nazwa	Poziom Trudności	Szybkość	Czas trwania	Zasięg
Boża pięść	5	1	12 rund	Dotyk
Boża ruletka	5	1	Trwale	Własna osoba
Egzorcyzm	Specjalny	8 godzin	Trwale	1 jard
Nałożenie rąk	Specjalny	1	Trwale	Dotyk
Natchnienie	5	Jednominutowa ceremonia	Specjalny	Specjalny
Ochrona	Przeciwnik	1	1 runda	Własna osoba
Ofiara	5	1	Trwale	Wzrok
Poświęcenie	11	1 tydzień	Trwale	Dotyk
Wspomożenie	5	1	Trwale	Dotyk





ROZDZIAK DZIEWIĄTY:

SZAMANI

Indianie postrzegają świat zupełnie inaczej niż biali. Kraina duchów nie jest im obca już od setek, a może nawet tysięcy lat. Ci członkowie plemienia, którzy nawiązali najbliższy kontakt z jej mieszkańcami, nazywani są szamanami.

Szaleni Naukowcy kontaktują się z manitou bezpośrednio, choć w większości wypadków jest to działanie całkowicie nieświadome. Kanciarze, w opinii szamanów, są na tyle głupi, że celowo przywołują je i usiłują zmusić do określonego, nadnaturalnego działania.

Szamani uważają się za znacznie odpowiedzialniejszych w kontaktach z krainą duchów. Starają się nie zbliżać pod żadnym pozorem do manitou, chyba że przez przypadek. Zamiast tego kontaktują się z pozostałymi mieszkańcami Krainy Wiecznych Łowów – duchami natury – prosząc je o przychylność.

Choć niektóre duchy uchodzą za dobre, inne zaś za złe, wynika to tylko z funkcji, jaką pełnią. Tak naprawdę ich stosunek do rodzaju ludzkiego jest ambiwalentny. Czasem pomagają tym, którzy potrafią odpowiednio poprosić o przysługę, lecz w zamian żądają jakiejś ofiary lub poświęcenia się drodze duchów.

SZAMAŃSKIE ŻYCIE

Indiański szaman musi posiadać przewagę *mistyczna przeszłość*. Oznacza to, że ma jakieś mistyczne przeżycie, którego doświadczył w trakcie swego życia. Niektórzy szamani byli bliscy śmierci, czy to w wyniku obrzędów, czy innych zdarzeń, inni zaś zaznali mistycznych wizji i snów. Postacie szamanów potrzebują dodatkowo przynajmniej jednego punktu specjalności w umiejętności *rytuały*.

Życie szamana podporządkowane jest życiu jego plemienia. Większość z nich pełni rolę duchowych przewodników swego ludu oraz plemiennych uzdrowicieli. Wszyscy szamani są bardzo poważani i szanowani, nawet przez członków wrogich szczepów, choć niektórzy z nich cieszą się dość ponurą sławą. Szamani muszą świecić przykładem swym ziomkom, ucząc ich, jak żyć zgodnie z wolą duchów, które, jeśli je zadowolili, dają nadprzyrodzoną moc, niezbędną do przetrwania. Jeżeli uzdrowiciel nie postępuje tak, jak powinien, duchy słuchają go bardzo rzadko (o czym przekonasz się po zapoznaniu z całym tekstem).

WZYWANIE DUCHÓW

Aby skłonić mieszkańców Krainy Wiecznych Łowów do wyświadczenia przysługi, należy spełnić trzy warunki: sprecyzować przysługę, odprawić obrzęd oraz ugłaskać duchy natury.

PRZYSŁUGI

Przysługi wywodzą się ze starożytnych tradycji oraz związków z poszczególnymi duchami. Nie zależą one od chwilowego kaprysu szamana, toteż tak rytuały przekonujące do ich wyświadczenia, jak i sam wpływ, jaki mogą wywrzeć na świat fizyczny, są już dawno temu ustalone i poznane.

Na następnych stronach znajdziecie listę rytuałów i przysług, o które proszą Indianie z Wielkich Równin. Więcej rytuałów, przysług, tajemnych szamańskich misterii oraz bardziej szczegółowe informacje dotyczące poszczególnych plemion zamieszczono w dodatku **Ghost Dancers** (*Tancerze Ducha*).

RYTUAŁY

Gdy tylko szaman wybierze pożądaną przysługę, musi zwrócić na siebie uwagę duchów natury. Osiąga to wyłącznie za pomocą odpowiedniego do przysługi rytuału, którym może być pieśń, taniec lub nawet jakaś forma samookalectenia. Im trudniejsza i potężniejsza przysługa, tym potężniejszy musi być błagalny rytuał.

Duchy wyświadczają często proste przysługi ludziom, którzy postępują w życiu zgodnie ich wymaganiami. Do przysług bardziej skomplikowanych niezbędny może się okazać kilkudniowy post lub okaleczenie się. Różne rytuały wymagają odmiennej specjalności w umiejętności *rytuały*. Omówiono je na następnych stronach.

A PROBA TA

Gdy tylko rytuał niezbędny do przekonania duchów zostanie wykonany, umiejętności i wiedza szamana wystawiane są na próbę. Czarownik musi w związku z tym natychmiast po jego ukończeniu wykonać rzut na *rytuały*. Duchy natury nie wyświadczą przysługi, jeśli nie wykonał on obrzędu z odpowiednią starannością i oddaniem.

Każdy rytuał generuje „Punkty Obłaskawienia” zależne od liczby sukcesów. Jeżeli szaman nie osiągnie wystarczającej dla danej przysługi liczby Punktów Obłaskawienia, duchy odwrócą odeń swoją uwagę, spoglądając znów w głąb Krainy Wiecznych Łowów.

Jeżeli liczba Punktów Obłaskawienia jest równa lub większa niż liczba potrzebna do wyświadczenia przysługi, duchy okazują się dla szamana łaskawe. Przysługa może dotyczyć samego czarownika, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby została wyświadczona komuś z jego otoczenia.

Szamani muszą pamiętać, że Punktów Obłaskawienia nie można zachowywać na później – każda nowa przysługa musi być poprzedzona odpowiednim rytuałem.



GNIEW DUCHÓW

Choć duchy pomagają tym, którzy okazują im odpowiedni szacunek, czynią to dość niechętnie. Jeżeli szaman niepokoi je bezustannie swymi prośbami wciąż o tę samą przysługę, mogą się nieco zirytować. W związku z tym, za każdym razem, gdy szaman prosi o tę samą przysługę w ciągu 24 godzin, liczba Punktów Obłaskawienia wzrasta o +1.

DAWNE ŚCIEŻKI

„Naturalne” ubranie, broń lub inne wyposażenie wykonane własnoręcznie przez użytkownika, posiada w oczach duchów natury swoją historię i zawiera cząstkę duszy twórcy. Z tego właśnie powodu nie przepadają one za masowo produkowanymi przedmiotami, które nie posiadają przeszłości, są powszechnie używane przez białych i symbolizują ich sposób życia. Szamani odrzucają również maszyny, które zatraują i niszczą ziemię, takie jak napędzane parą lokomotywy i pojazdy, szczególnie, od kiedy zaczęli je tworzyć szaleni naukowcy, którzy przy wymyślaniu swoich niezgodnych z naturą wynalazków korzystają z usług manitou. W mniemaniu indiańskich czarowników to najohydniejsze rzeczy, jakie stworzył człowiek.

Szamani wierzą, że niechęć duchów do rzeczy sztucznych osłabiła związek z ich Ludem. Wielu z nich stara się temu zaradzić, ostrzegając swoich pobratymców przed odejściem od Dawnych Ścieżek. Choć nie wszyscy akceptują takie poglądy, z którymi nie zgadzają się szczególnie młodzi wojownicy, wola szamana otoczona jest powszechnym szacunkiem, a jego głos nie można ignorować.

PRÓBY

Szaman, który prosi o naprawdę trudną i potężną przysługę, musi czasem odprawić kilka rytuałów, aby przekonać duchy do swojej potrzeby. Długotrwałe obrzędy i towarzyszące im ofiary składają się na to, co Indianie nazywają „próbą”.

Aby rozpocząć próbę, szaman musi najpierw zdecydować, jakie rytuały będą wchodzić w jej skład. Podczas jednej próby nie można powtarzać obrzędów, trzeba odprawiać je bez przerwy i po kolei

SZAMANI

181

– chyba że w grę wchodzi rytuały takie jak *Post*, któremu szaman poddaje się, nie przerywając reszty cyklu. Jakakolwiek przerwa pomiędzy rytuałami sprawi, że próba zakończy się niepowodzeniem. Podobny efekt wywiera niefart w którymś z testów umiejętności – jeśli jakiś obrzęd się nim zakończy, całą próbę trzeba zacząć od nowa.

Po odprawieniu wszystkich obrzędów wchodzących w skład próby szaman może wykorzystać sumę Punktów Obłaskawienia, które pochodzą z poszczególnych rytuałów, aby przekonać duchy o opłacalności wyświadczanej przysługi.

MANITOU

Porozumiewanie się z mieszkańcami Krainy Wiecznych Łowów to dość ryzykowny proceder. Szamani odprawiają rytuały, by zwrócić uwagę duchów natury, nigdy jednak nie mogą mieć pewności, czy nie staną się przy tej okazji obiektem matactw jakiegoś sprytnego manitou. Podczas odprawiania obrzędu czarownik staje się łatwym celem dla wszelkich duchowych ataków, a manitou nie żywią ciepłych uczuć względem szamanów od czasów Wielkiej Wojny Duchów.

Jeżeli szaman będzie miał niefart podczas rzutu na umiejętność *rytuały*, zamiast skontaktować się z duchem natury, staje się obiektem działań manitou. Atak tych demonów rozstrzyga się przeciwstawnym testem *Ducha*. Ponieważ manitou objawiają się pod różnymi postaciami, Sze-



Strona 51

ryf na podstawie siebie tylko znanych kryteriów ustali, jak bardzo potężny jest atakujący demon. On też wykona za manitou rzut kością, który zdecyduje o tym, co stało się z szamanem.

Jeżeli czarownik jakimś cudem zwycięży manitou, skowycząc, wycofa się do Krainy Wiecznych Łowów i dalej będzie szukał jakiejś łatwej ofiary. Zwycięstwo demona oznacza, że pokonany szaman otrzymuje 3d6 punktów obrażeń prosto w bebechy i dodatkowo kolejne 1d6 za każde przebicie, jakie manitou uzyskał w teście.

PRZYSŁUGI NIE TYLKO DLA SZAMANÓW

Chociaż tylko szamani znają prawdziwie potężną sztukę leczenia, wiedza o duchach jest nieodłączną częścią indiańskiej kultury. Wojownicy wzywają duchy do pomocy w walce, a myśliwi oddają im cześć w podziękę za szczęśliwe polowanie. Oznacza to, że każdy Indianin może prosić duchy o wyświadczenie jakiejś pomniejszej przysługi.

Indianin proszący o przysługę musi posiadać przynajmniej pierwszy poziom *wiary* i znać odpowiednią specjalność *rytuałów*. Indianie nie będący szamanami nie mogą prosić o wyświadczenie przysługi, która wymaga więcej niż 1 Punkt Oblaskawienia, choć oczywiście wszystkie uzyskane z rytuału punkty można wykorzystać do ewentualnego zwiększenia jej „jakości”.

Chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć, że Indianie z umiejętnością: *wiara* nie znają cudu *Ochrona*, gdyż ich wiara dotyczy religii zupełnie niechrześcijańskiej.

SZAMANI A WIARA

Odkryliście już chyba, że aby komuni-kować się z duchami, szamani nie potrzebują umiejętności *wiara*. Dzieje się tak dlatego, że Indianie na co dzień obcuja z krainą duchów, a szamani, którzy często rozmawiają z jej mieszkańcami, doskonale znają potęgę, jaka drzemie w Krainie Wiecznych Łowów. Duchy natury, będące częścią codziennego życia plemienia, są dla szamanów tak samo rzeczywiste jak konie i strzelby białych ludzi.

Jeżeli szaman w wyniku jakiejś sytuacji zmuszony jest do wykonania rzutu na *wiarę*, może zamiast niej użyć swojej umiejętności *rytuały*.

Indianie nie będący szamanami i posiadający *wiarę* są oddani ideałom swego plemienia, jeśli jednak nie znają rytuałów związanych z duchami natury, nie są w stanie okazać tego w praktyce. Oznacza to zazwyczaj, że nie potrafią poprosić duchów o wyświadczenie im jakiegokolwiek przysługi.

RYTUAŁY

Każdy z poniższych obrzędów jest odrębną specjalnością umiejętności *rytuały* i wiąże się z odpowiednią cechą. Aby ustalić, jakimi kośćmi rzucać, należy użyć poziomu określonej specjalności *rytuałów* szamana.

Początkowe rytuały: Szaman zaczyna grę, znając tyle rytuałów, na ile zechce wydać punkty, tworząc postać. Każdy rytuał jest specjalnością, kosztuje więc 3 punkty.

Uczenie się nowych rytuałów: Aby nauczyć się nowego rytuału, szaman może w dowolnym momencie wydać 3 Punkty Nagrody na nową specjalność.

JAK ROZUMIEĆ RYTUAŁY

Cecha opisuje, która cecha postaci testowana jest podczas rzutu na *rytuały*.

Szybkość dotyczy liczby akcji potrzebnych do pełnego wykonania rytuału.

PT jest Poziomem Trudności wybranego rytuału

Oblaskawienie to liczba Punktów Oblaskawienia otrzymywanych za sukces i każde przebicie przy teście *rytuałów*.

BLIZNY

Cecha: Wigor

Szybkość: Różna

PT: Różny

Oblaskawienie: 1

Zadawanie sobie ran jest o wiele mniej drastyczne od okaleczania, a dla odprawienia tego rytuału wystarczy, by szaman tylko naciął skórę. Nie musi sobie nic obcinać, palić lub robić rzeczy mogących wpłynąć destrukcyjnie na integralność jego ciała.

Jeżeli duchy mają wyświadczyć przysługę osobie innej niż proszący o nią szaman, to właśnie ona, a nie czarownik, musi zadać sobie ból, choć to czarownik dzierży nóż.

Zadawanie ran tak naprawdę powoduje u proszącego o przysługę wyłącznie utratę *Tchu*, a rany zadane w ten sposób nie kwalifikują się nawet do lekkich. Jedyną, oprócz pewnego bólu, ich wadą jest to, że zostawiają blizny. Postać mająca kilka (więcej niż trzy) widocznych blizn automatycznie dostaje zawadę *brzydki jak nie-szczęście*.

BLIZNY

Wielkość blizn	Szybkość	PT	Obrażenia
Niewielkie (1-3")	1	7	1d6 Tchu
Duże (4"+)	2	5	2d6 Tchu

MALUNEK

Cecha: Spostrzegawczość

Szybkość: Różna

PT: Różny

Obłaskawienie: 2

Rysunki w piasku, na skalach, czy ceremonialne barwienie ciała, są symbolem oddania duchom. Im są większe i bardziej skomplikowane, tym lepiej. Jeżeli przysługa ma być wyświadczona innej osobie, musi ona odpowiednio pomalować ciało, oczywiście używając przy tym wyłącznie naturalnych narzędzi i barwników. Czas potrzebny do wykonania tego rytuału zależy od stopnia skomplikowania malunku.

MALUNEK

Malunek	Szybkość	PT
Prosty	10 minut	11
Skomplikowany	30 minut	7
Wyszukany	2 godziny	5

OKALECZENIE

Cecha: Wigor

Szybkość: 1

PT: Różny

Obłaskawienie: 3

Jeden z najbardziej przerażających indiańskich rytuałów to samookaleczenie. Podczas tego obrzędu szamani palą, ranią, a nawet odcinają sobie części ciała. Gdy szaman zastosuje ten rytuał, Szeryf powinien przyznać mu modyfikatory rzutów lub zawady będące skutkiem obrażeń, jakie sam sobie zadał – jeśli, na przykład, odciął sobie palec, to przy czynnościach wymagających rzutu na *Zręczność*, szczególnie manualną, powinien odejmować 1.

Oczywiście, jeśli szaman posiada świętobliwego towarzysza, to nawet „nieuleczalne” obrażenia mogą zostać uleczone, jednak święty mąż podejmuje przy tym tak wielkie ryzyko, że dwa razy się zastanowi zanim, wystawi na próbę swoją wiarę po



to tylko, by poganin mógł szybko uzyskać parę Punktów Obłaskawienia.

Pomniejsze uleczalne obrażenia prowadzą na szamana co najmniej lekką ranę.

Pomniejsze nieuleczalne obrażenia, takie jak usunięcie lub zniekształcenie niewielkiej części ciała, mogą wpływać na utrudnienia w wykonywaniu niektórych czynności, a ich natychmiastowym efektem jest ciężka rana danej kończyny.

Ciężkie nieuleczalne obrażenie upośledza szamana w jakiś sposób. Traci on cały palec, oko, język lub jakąś inną ważną część ciała. Obrażenia takie powodują natychmiast ranę krytyczną w masakrowanej części ciała.

OKALECZENIE

Obrażenia	Szybkość	PT
Pomniejsze uleczalne	1	11
Pomniejsze nieuleczalne	2	7
Ciężkie nieuleczalne	4	5

POST

Cecha: Duch

Szybkość: Różna

PT: 13 – liczba przeproszonych dni

Obłaskawienie: Różne



Umęczenie ciała jest oznaką wielkiej lojalności wobec duchów. Poddawanie się wielodniowemu postowi jest powszechną wśród szamanów metodą uzyskania potężnych możliwości leczenia.

Każdego dnia postu szaman musi wykonać rzut na *Wigor* o PT 5 plus liczba przeposzczonych już dni. Niefart kosztuje szamana 1k6 Tchu, który odzyskać można tylko jedząc. Nawet magiczne leczenie nie jest w stanie przywrócić Tchu – to cena ofiary.

Po ukończeniu postu szaman wykonuje rzut na *rytuał* o PT równym 13 minus liczba przeposzczonych dni. Minimalny PT jest Banalny (3). Sukces rzutu i każde przebicie daje 3 Punkty Oblaskawienia.

ŚLUBY

Cecha: Wiedza

Szybkość: 1

PT: 9

Oblaskawienie: 1

Śluby uczynione wybranemu duchowi natury dotyczą oddawania mu czci i respektowania jego i jego „strefy wpływów”, czasem zaś obligują do wykonania jakiegoś szczególnego zadania. Przykładowo, duch orla wymagać będzie od szamana szacunku i oddania dla siebie, powietrza

oraz dla wiatru, co oznaczać może wykreślenie fasoli z jego jadłospisu.

Szaman z prawdziwego zdarzenia zwykle, tak czy inaczej, postępuje zgodnie z oczekiwaniami duchów, może więc wzywać je bez dodatkowych obietnic czy zadań. Jeśli jednak Szeryf uzna, że czarownik nie wypełnia wszystkich przykazań swoich opiekunów, powinien przy każdej próbie wzywania ich karać krnąbrnego szamana, utrudniając mu na przykład zdobywanie Punktów Oblaskawienia za pomocą innych rytuałów.

TANIEC

Cecha: Sprawność

Szybkość: Różna

PT: Różny

Oblaskawienie: 1

Niewiele rzeczy zwraca uwagę duchów tak bardzo jak pełen energii i entuzjazmu taniec. Utrzymanie tej uwagi przez dłuższy czas jest jednak sprawą dosyć trudną i zależy głównie od jakości tańca, który może być prosty, skomplikowany i wyszukany.

Prosty taniec wymaga jednego, śpiewającego tancerza, wykonującego nieskomplikowane, powtarzające się ruchy.

Taniec skomplikowany wiąże się ze złożonym układem choreograficznym, w skład którego muszą wejść męczące figury.

Wyszukany taniec jest rozwinięciem tańca skomplikowanego. Tańczy go wielu ubranych w specjalnie przygotowane obrzędowe stroje ludzi.

TANIEC

Taniec	Szybkość	PT
Prosty	1 godzina	9
Skomplikowany	2 godziny	7
Wyszukany	4 godziny	5

TA-TUAŻ

Cecha: Zręczność

Szybkość: Różna

PT: Różny

Obłaskawienie: 2

Wykonanie tego rytuału jest dowodem oddania szamana dla krainy duchów, poprzez złożenie im hołdu bezpośrednio na ludzkim ciele. Im większy jest tatuaż, tym chętniej duchy wyświadczają pożądaną przysługę. Tatuaże dzielą się na trzy podstawowe wielkości: małe, średnie i duże.

Małe tatuaże zajmują tylko parę cali kwadratowych.

Tatuaże średnie pokrywają już całkiem spory kawałek ciała szamana, na przykład przedramię albo łydkę.

Duży tatuaż zajmuje większość jakiejś odpowiednio dużej części ciała – można go wykonać tylko na klatce piersiowej i plecach.

Nowy tatuaż nie może przykrywać starego, należy więc oszczędnie gospodarować miejscem na swoim ciele.

Jeżeli o przysługę prosi inna osoba niż szaman, tatuaż umieszczony zostaje na jej ciele. Zresztą, rzadko który szaman przystałby na zajmowanie cennego miejsca na swoim grzbiecie, żeby duchy wyświadczyły przysługę komu innemu.

TA-TUAŻ

Wielkość tatuażu	Szybkość	PT
Mały	1 godzina	9
Średni	2 godziny	7
Duży	8 godzin	5

SZAMANI

185

PRZYSŁUGI

Poniżej znajdziesz listę kilku często wyświadczanych przez duchy natury przysług.

Przysługi początkowe: Szaman zna 1 przysługę za każdy poziom *rytuałów*.

Poznawanie nowych przysług: Szaman może poznać nową przysługę za 5 Punktów Nagrody. Po więcej przysług, jak również po zasady opisujące szybsze i łatwiejsze zdobywanie Punktów Obłaskawienia dzięki duchom opiekuńczym, odsyłamy do dodatku **Ghost Dancers** (*Tancerze Duchy*).

JAK ROZUMIEĆ

PRZYSŁUGI

Obłaskawienie to liczba Punktów Obłaskawienia, koniecznych, by zachęcić duchy do wyświadczania przysługi.

Czas trwania to czas, przez jaki przysługa działa na otoczenie.

Zasięg określa odległość, na jaką oddziałuje przysługa.

Podobnie jak z magią Kanciarzy, szaman musi widzieć cel oddziaływania przysługi, chyba że zasady jej dotyczące mówią co innego.

DUCH WALKI

Obłaskawienie: 1

Czas trwania: 4 godziny

Zasięg: Dotyk

O przysługę tę szamani lub wojownicy proszą przed mającą się odbyć walką. W odróżnieniu od pozostałych przysług *Duch walki* nierozzerwalnie związany jest z rytuałem malowania ciała. Wojownik musi wyraźnie pomalować się w barwy wojenne, by wszyscy mogli zobaczyć, że jest on na wojennej ścieżce.

Za każdy użyty do uzyskania przysługi Punkt Obłaskawienia szaman lub wojownik może dodać 1 poziom do umiejętności *uniki*, *walka* lub *łuk*. Rodzaj podnoszonej umiejętności należy ustalić zanosząc błagania.



KŁĄTWA

Oblaskawienie: 3/5/7

Czas trwania: Trwale

Zasięg: 10 jardów / Oblaskawienie

Wyświadczenie tej przysługi sprowadza na wroga szamana gniew krainy duchów. Gdy zostanie wyświadczona, cel pada ofiarą jakiegoś rodzaju choroby.

Liczba Punktów Oblaskawienia użyta do zdobycia tej przysługi określa moc klątwy. Natura schorzenia lub przypadłości może być różna w różnych przypadkach, lecz efekt jest taki sam jak w wypadku *Zawady chorobsko*. Trzy Punkty Oblaskawienia powodują lekką przypadłość, pięć punktów

daje przewlekłe schorzenie, a siedem doprowadza do śmiertelnej choroby ofiary.

Klątwa może być zdjęta w dowolnym momencie przez szamana, który ją rzucił. Inni szamani muszą zgromadzić więcej Punktów Oblaskawienia, niż użyto do sprowadzenia jej na chorego, a następnie poprosić duchy o opanowanie swego gniewu. Duchy zwykle się na to godzą.

Większość szamanów ze względu na nieobliczalne skutki i potęgę tej przysługi nie używa jej z lekkim sercem, choć zdarzają się przypadki niewytłumaczalnych zgonów wśród matek ich żon.

MEDYCYNĄ

Oblaskawienie: Różne

Czas trwania: Trwale

Zasięg: Dotyk

Ta przysługa pozwala czarownikowi przyspieszyć naturalne leczenie, a co za tym idzie zwiększyć znacznie szybkość zdrowienia pacjenta.

Liczba Punktów Oblaskawienia potrzebnych do wyleczenia otrzymanych ran zależy od najcięższej z nich. W przypadku, gdy szaman uzyska liczbę Punktów Oblaskawienia wystarczającą dla danego obrażenia, ranny zostaje całkowicie wyleczony, jeśli zaś mu się nie uda, jego stan się nie zmieni.

Oczywiście szaman może próbować jeszcze raz, należy jednak w tym wypadku pamiętać o nieuniknionych utrudnieniach związanych z ponownym proszeniem o tę samą przysługę.

MEDYCYNĄ

Obrażenia	PT
Lekkie	2
Ciężkie	3
Poważne	4
Krytyczne	5
okaleczenie (kończyna)	6

MOWA ZIEMI

Oblaskawienie: 1

Czas trwania: Dowolny

Zasięg: Dotyk

Przysługę tę wyświadczają zadowolone duchy ziemi, prowadzące szamana tropem jego ofiary. W odróżnieniu od większości przysług szaman nie musi widzieć celu swych poszukiwań, aby ją otrzymać.

Każdy Punkt Obłaskawienia powyżej minimum dodaje szukającemu dodatkowo poziom *tropienia*. Wokół śladów pojawia się tajemnicza poświata widoczna tylko dla szamana (tak długo, jak jest wystarczająco blisko).

PRZYMIERZE

Obłaskawienie: Różne

Czas trwania: Do czasu użycia

Zasięg: Własna osoba

Przysługa ta pozwala szamanowi na zawarcie świętego przymierza z duchem natury, którego warunki duch przyrzeka wypełnić w dogodnym dla szamana momencie. Efektem *Przymierza* jest możliwość przechowania innej przysługi (w postaci fetysza lub innego przedmiotu) i użycia jej w późniejszym czasie.

Duchy nie przepadają za zobowiązaniami tego rodzaju, toteż wymagają wyższego poziomu obłaskawienia za taką możliwość. Obłaskawienie potrzebne do zawarcia *Przymierza* jest dwa razy wyższe niż wymagane normalnie do wyświadczenia żądanej przysługi.

W trakcie rytuału szaman musi użyć jakiegoś małego przedmiotu, takiego jak na przykład pióro. Będzie on służył za symbol zobowiązania ducha i jest niezbędny przy późniejszym wyświadczeniu przysługi. użytą do zawarcia *Przymierza* liczbę Punktów Obłaskawienia należy gdzieś zapisać, tak aby przy wyświadczeniu przysługi, można było ustalić jej ostateczną moc (dzieląc liczbę PO przez dwa).

Należy pamiętać, że jeśli szaman utraci fetysz, zanim przysługa zostanie wyświadczona, nie będzie mógł skorzystać z niej, dopóki go nie odnajdzie. Ktokolwiek wejdzie w posiadanie niewykorzystanego fetysza, może go użyć (jeśli wie, co to jest), przeprowadzając Łatwy (5) test *Ducha*. Posiadacz fetysza nie musi wiedzieć, jakiego konkretnie rodzaju przysługa została z nim związana, choć, jeśli to możliwe, lepiej takową wiedzę zdobyć, dla dobra własnego i towarzyszy. Przypadkowe użycie *Kłatwy* na swym najlepszym przyjacielu mogłoby nie spotkać się ze zbyt wielką wyrozumiałością.

Przy użyciu fetysza zwyczajny człowiek może otrzymać nawet przysługę normalnie osiągalną tylko dla szamana. Mało tego – użyć go może nawet osoba nie będąca Indianinem.

Duchy starają się omijać szamanów, którzy lubią zobowiązywać je do czegoś. Dlatego czarownik, który posiada niewypełnione przymierze, musi odjąć -2 od każdego rzutu na *rytuały*.

SILA NIEDŹWIEDZIA

Obłaskawienie: 1

Czas trwania: 6 rund

Zasięg: Dotyk

Obdarowany tą przysługą wojownik zostaje przesycony wpływem potężnego ducha niedźwiedzia, który dodaje mu siły. Indianie mający przynajmniej jeden poziom *wiary* widzą niewyraźną sylwetkę niedźwiedzia wokół obdarowanego wojownika.

Sila obdarowanego zwiększa się o jeden poziom za każdy użyty Punkt Obłaskawienia.

SZYBUJĄCY Z ORKAMI

Obłaskawienie: 2/4

Czas trwania: Dowolny

Zasięg: Własna osoba

Pod wpływem tej przysługi dusza szamana przenosi się do ciała najbliższego ptasiego drapieżnika. Czarownik może patrzeć oczami ptaka i widzieć rzeczy, które z Ziemi nie są widoczne. Jeżeli do wyświadczenia przysługi użyte zostały 4 Punkty Obłaskawienia, szaman przejmuje pełną kontrolę nad poczynaniami zwierzęcia.

Jeśli ptak zostanie ranny w czasie, gdy w jego ciele przebywa dusza szamana, musi on wykonać test *Ducha* przeciwko PT rany. W wypadku niefartu ciało czarownika odnosi te same obrażenia co ptak.

Ciało szamana, opuszczone przez jego duszę, pozostaje na Ziemi w stanie transu i nie może podejmować żadnych działań.

UDERZENIE BŁYSKAWICY

Obłaskawienie: 2

Czas trwania: Chwilowo

Zasięg: 50 jardów / Obłaskawienie

Wyświadczając szamanowi tę przysługę, duch burzy razi błyskawicą wybrany przez niego cel. Choć potężne, *Uderzenie*



błyskawicy może być wyświadczony tylko podczas burzy z piorunami.

Jeśli rytuał odprowadzany przez szamana się powiedzie, cel automatycznie zostaje rażony błyskawicą zadającą mu 3k10 obrażeń w bebecy. Każdy Punkt Obłaskawienia ponad minimalną liczbę zwiększa obrażenia o k10.

WĘDRÓWKA W GŁUSZY

Obłaskawienie: 2
Czas trwania: Dowolny
Zasięg: Dotyk

Wędrówka w głuszy pozwala szamanowi poruszać się cicho i bez zostawiania widocznych śladów. Duchy ziemi wyciszają odgłos kroków czarownika, dając mu +8 do wszystkich rzutów na *skradanie*, i sprawiają, że bez magicznego wsparcia nie można odnaleźć pozostawionych przez niego śladów.

Duchy ziemi nie pozwalają obdarowanemu przysługą szamanowi na wchodzenie do wiosek, miast lub innych zamieszkałych miejsc, gdy jest pod ich wpływem. Jeżeli szaman znajdzie się w odległości

mniej niż 50 jardów od zamieszkane-
go obszaru, traci on wszystkie wynikające
z efektu przysługi ułatwienia.

WIA TR PRZEWODNI

Obłaskawienie: 1
Czas trwania: 5 rund
Zasięg: Dotyk

Używając tej przysługi, szaman wzywa ducha wiatru, który poprowadzi lot strzały, włóczni lub innej broni zgodnej ze Ścieżką Przodków prosto do wyznaczonego celu.

Każdy Punkt Obłaskawienia użyty dla tej przysługi daje na 5 rund walki +1 do rzutów na trafienie bronią miotaną lub strzałą.

WILCZY CHÓD

Obłaskawienie: 1
Czas trwania: 6 rund
Zasięg: Dotyk

Przysługa ta pozwala obdarowanemu nią człowiekowi poruszać się z prędkością biegnącego wilka. Dodaje on do swego tempa 1k6 jardów za każdy Punkt Obłaskawienia użyty w celu jej uzyskania. Zmodyfikowane Tempo należy traktować tak, jakby było ono podstawowym, można je więc podwoić podczas biegu.

WIZJA PRZYSZKOŚCI

Obłaskawienie: Różne
Czas trwania: Chwilowo
Zasięg: Własna osoba

Wizja przyszłości pozwala proszącemu choć przez chwilę widzieć, co niesie ze sobą przyszłość. Duchy bardzo nie lubią wyświadczania tej przysługi, gdyż wiedzą, że to, co pokażą w jednej chwili, za moment może już być nieaktualne, gdyż przyszłość jest całkowitym chaosem. Oczywiście odpowiednio zachęczone ukażą to, co w danej chwili jest najbardziej prawdopodobne.

Szaman może zadać duchom jedno konkretne pytanie, dotyczące przyszłych wydarzeń. Waga i trudność pytania wpływają na liczbę Punktów Obłaskawienia, jakie trzeba zdobyć – decyduje o niej Szeryf. Odpowiedź dana przez duchy jest zawsze niewyraźna i trudna do rozszyfrowania, można jednak być pewnym jej prawdziwości. Duchy nigdy nie kłamią w tej sprawie.

Do Szeryfa należy stworzenie odpowiedzi na tyle niejasnej, żeby dać wskazówkę bez odpowiedzenia na pytanie wprost.

Punkty obłaskawienia	Pożądana informacja
2	Pomniejszy problem dotyczący zbiorów, małżeństwa, itp.
5	Wskazówka dotycząca np. mordercy lub słabego punktu jakiegoś potwora.
10	Poważny problem związany z powodzeniem wyprawy wojennej lub stwierdzeniem czy ktoś mówi prawdę w negocjacjach na temat pokoju.

ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ

Obłaskawienie: 4

Czas trwania: 1 godzina za każdy Punkt

Obłaskawienia

Zasięg: Własna osoba

Czasem zdarza się, że szaman pragnie z jakichś powodów przeistoczyć się w zwierzę. Chodzi tu oczywiście o wygląd, zachowanie jest efektem ubocznym. Szamani najczęściej wykorzystują do swych celów postać wilka, orła i kojota, czasem jednak przyoblekają nawet postać ryby. Charakterystyki pospolitych zwierząt znajdują się w **Przewodniku Szeryfa**. Przysługa ta nie może nadać szamanowi postaci jakiegoś nienaturalnego stworzenia.

Ponieważ kształt zmienia tylko ciało szamana, jego ubranie i przedmioty zostają w miejscu transformacji, chyba że szaman pod swoją nową postacią może ich użyć lub przenieść.

Mimo zwierzęcego wyglądu czarownik przez cały czas pozostaje świadomy i może przerwać działanie przysługi w dowolnym momencie.

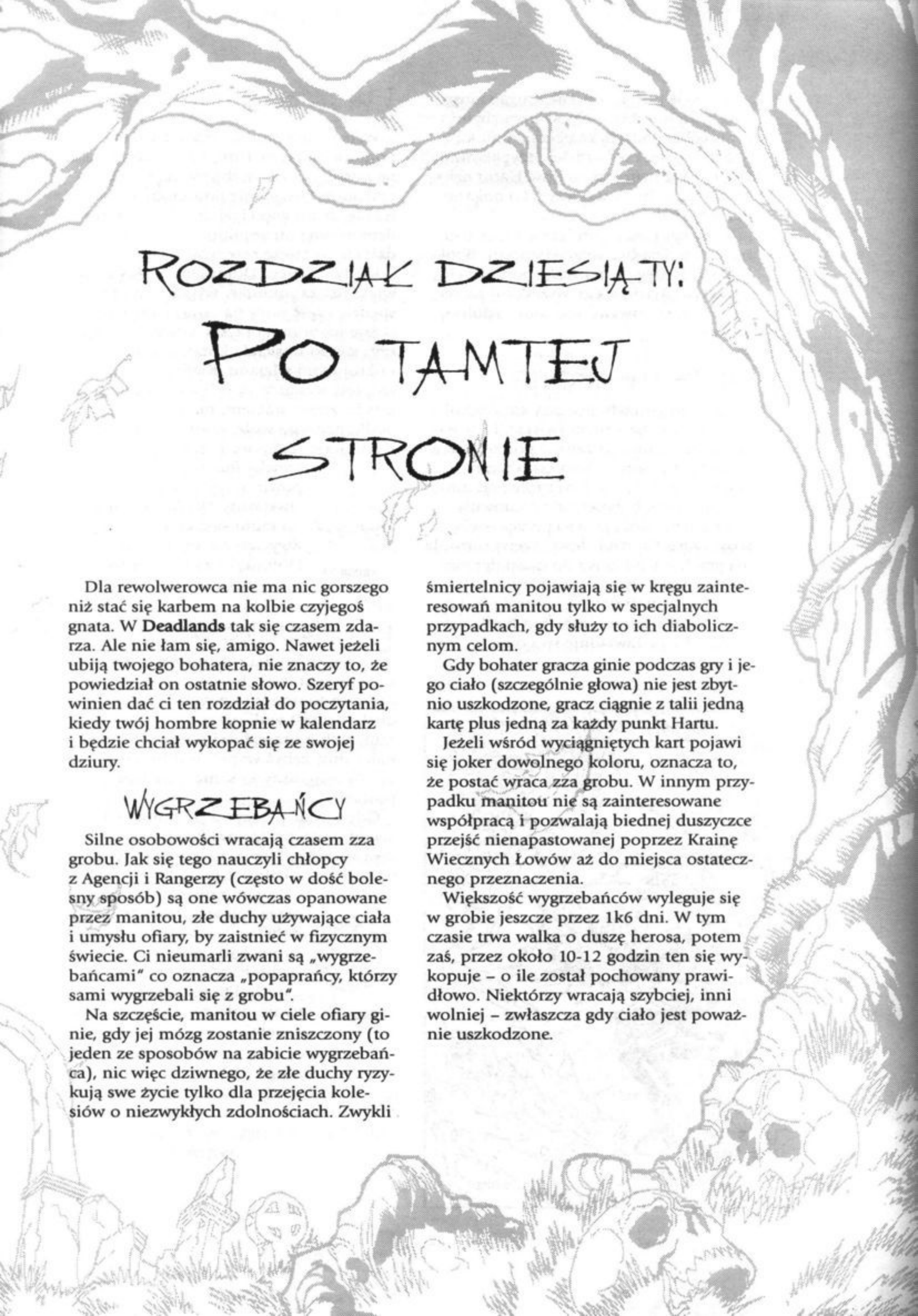
SZAMAŃSKIE RYTUAŁY

Rytuał	Cecha	Szybkość	Poziom Trudności	Obłaskawienie
Blizny	Wigor	1/2	7/5	1
Malunek	Spostrzegawczość	Różna	Różny	2
Okaleczenie	Wigor	1	Różny	3
Post	Duch	Różna	13-liczba dni postu	3 / sukces i przebicie
Śluby	Wiedza	1	9	1
Taniec	Sprawność	Różna	Różny	1
Tatuaż	Zręczność	Różna	Różny	2

PRZYSŁUGI

Przysługa	Obłaskawienie	Czas trwania	Zasięg
Duch walki	1	4 rundy	Dotyk
Klątwa	3/5/7	Trwale	10 jardów / Obłaskawienie
Leczenie	Różne	Trwale	Dotyk
Mowa Ziemi	1	Dowolny	Dotyk
Przymierze	Różne	Do czasu użycia	Na siebie
Siła niedźwiedzia	1	6 rund	Dotyk
Szybujący z orłami	2/4	Dowolny	Na siebie
Uderzenie błyskawicy	2	Chwilowo	50 jardów / Obłaskawienie
Wędrowka w głuszy	2	Dowolny	Dotyk
Wiatr przewodni	1	5 rund	Dotyk
Wilczy chód	1	6 rund	Dotyk
Wizja przyszłości	Różne	Chwilowo	Na siebie
Zmiennokształtność	4	1 godzina / Obłaskawienie	Na siebie





ROZDZIAŁ DZIESIĄTY: PO TAMTEJ STRONIE

Dla rewolwerowca nie ma nic gorszego niż stać się karbem na kolbie czyjegoś gnata. W **Deadlands** tak się czasem zdarza. Ale nie łam się, amigo. Nawet jeżeli ubiją twojego bohatera, nie znaczy to, że powiedział on ostatnie słowo. Szeryf powinien dać ci ten rozdział do przeczytania, kiedy twój hombre kopnie w kalendarz i będzie chciał wykopać się ze swojej dziury.

WYGRZEBAŃCY

Silne osobowości wracają czasem z grobu. Jak się tego nauczyli chłopcy z Agencji i Rangerzy (często w dość bolesny sposób) są one wówczas opanowane przez manitou, złe duchy używające ciała i umysłu ofiary, by zaistnieć w fizycznym świecie. Ci nieumarli zwani są „wygrzebańcami” co oznacza „popaprańcy, którzy sami wygrzebali się z grobu”.

Na szczęście, manitou w ciele ofiary ginie, gdy jej mózg zostanie zniszczony (to jeden ze sposobów na zabicie wygrzebańca), nic więc dziwnego, że złe duchy ryzykują swe życie tylko dla przejęcia koleśków o niezwykłych zdolnościach. Zwykli

śmiertelnicy pojawiają się w kręgu zainteresowań manitou tylko w specjalnych przypadkach, gdy służy to ich diabolicznym celom.

Gdy bohater gracza ginie podczas gry i jego ciało (szczególnie głowa) nie jest zbyt uszkodzone, gracz ciągnie z talii jedną kartę plus jedną za każdy punkt Hartu.

Jeżeli wśród wyciągniętych kart pojawi się joker dowolnego koloru, oznacza to, że postać wraca z grobu. W innym przypadku manitou nie są zainteresowane współpracą i pozwalają biednej duszyczce przejść nienapastowanej poprzez Krainę Wiecznych Łowów aż do miejsca ostatecznego przeznaczenia.

Większość wygrzebańców wyleguje się w grobie jeszcze przez 1k6 dni. W tym czasie trwa walka o duszę herosa, potem zaś, przez około 10-12 godzin ten się wykopuje – o ile został pochowany prawidłowo. Niektórzy wracają szybciej, inni wolniej – zwłaszcza gdy ciało jest poważnie uszkodzone.

Niewiele postaci dostaje drugą szansę, więc twój hombre nie powinien zbyt wiele robić sobie nadziei, że po złapaniu kulki wróci, i to jeszcze bardziej przypakowany. Dopóki nie będzie miał dość Hartu najprawdopodobniej skończy jako pokarm dla robactwa.

Jeżeli naprawdę „umierasz z ciekawości” jak to jest być wygrzebancem, **Book O’Dead** (*Księga Umarłych*) pomoże ci stworzyć ożywieńca ze wszelkimi szczegółami oraz nowymi mocami i zdolnościami.

GŁOSY W GŁOWIE

Manitou potrzebuje duszy śmiertelnika, by przeżyć w fizycznym świecie. To oznacza, że musi mieć ją zawsze pod ręką. Kiedy wspólnie zamieszkują ciało wygrzebanca, wciąż walczą o kontrolę nad nim.

Wygrzebani bohaterowie zachowują władzę nad swoją postacią przez większość czasu (innymi słowy, Szeryf pozwala nią grać). Ale od czasu do czasu demon próbuje wskoczyć na fotel kierowcy. Jeśli jest silny, potrafi przejąć kontrolę nad ciałem na kilka minut. Jeżeli jest bardzo silny, na zawsze zawładnie swą ofiarą.



PUNKTY DOMINACJI

Walkę o tę kontrolę przedstawiamy za pomocą punktów Dominacji. Wygrzebana postać ma ich liczbę równą swemu *Duchowi*. Posiadanie dominacji jest o tyle ważne, że im więcej jej masz, tym trudniej demonicznemu współlokatorowi posadzić cię na ławkę rezerwowych.

Kiedy testujesz Dominację? Jak się dowiesz już za minutkę, wygrzebaniec musi spędzić część nocy na „śnie”, a w tym czasie manitou korzysta z okazji, by męczyć swego nosiciela koszmarami i okropnymi wizjami. Kiedy umysł bohatera jest wystarczająco oszołomiony tym psychicznym atakiem, manitou próbuje podkopać jego wolę, podprowadzając Dominację. Tak więc przed każdą rozgrywką manitou i bohater



Strona 53

powinni wykonać test przeciwstawny *Ducha*, dodając do rzutu swą Dominację. Zwycięzca otrzymuje punkt Dominacji za każdy sukces i przebicie.

PRAWDZNY KOSZMAR

Pierwsza batalia o Dominację zaczyna się, gdy manitou chwyta duszę wędrującą przez Krainę Wiecznych Łowów. Ten duchowy test woli przejawia się w koszmarach z przeszłości postaci. Dlatego nalegamy, żebyś wypełnił rubryczkę „Twój Najgorszy Koszmar” na karcie postaci.

Gdy postać przeżywa zły sen na jawie, Szeryf może przeprowadzić ją przezeń na dwa sposoby. Pierwszy, szybki i byle jaki, wprowadza nieumarłego bohatera szybko do gry. W drugim musisz przejść



Strona 52

przez solową przygodę na podstawie zapisków z drugiej strony karty postaci. To, jak się podczas niej spiszesz, określi, kto jest szefem, gdy twoje ciało zacznie wypęłzać z ziemi.

Więc jak to jest być umarłym? Ma to swoje plusy i minusy. Żywy trup nieźle sobie radzi podczas walki, ale niełatwo przychodzi mu zdobywanie przyjaciół, zwłaszcza takich na śmierć i życie.

Pierwsze kilka godzin po wygrzebaniu nie należy do przyjemności. Bohaterowi urwał się film w momencie śmierci, a potem obudził się na grobie lub jakimś innym dziwnym miejscu. Rany, które doprowadziły do zejścia nieszczęśnika, może nie wyglądają zbyt poważnie, pozostają jednak na zawsze. Śmiertelna rana *nigdy* nie znika.

Ciało wygrzebańca nie przyzwyczajają się zbyt szybko do nowych okoliczności. Po pierwsze, rigor mortis powoduje usztywnienie mięśni i otępienie umysłu. W pierwszym dniu po powrocie wygrzebaniec ma modyfikator -4 do wszystkich akcji. W drugim dniu modyfikator wynosi -3 i tak dalej, aż do zera.

Kiedy już zaczyna się rozjaśniać, wcale nie jest lepiej. Bohater wciąż nie wie, dlaczego powrócił do świata żywych, mimo że już uznał się za sztywniaka. Coraz bardziej skonfundowany wsłuchuje się w bicie serca i słyszy, że brzmi to raczej jak ruch płodu (to wierzący się w środku manitou). Jeżeli próbuje się skaleczyć, płynie gęsta i ciemna krew, która szybko krzepnie.

Po pewnym czasie wygrzebaniec dochodzi wreszcie do wniosku, że jest martwy. Gdy dostaje w bebechy i po paru dniach rana się zasklepia, to znaczy, że coś jest nie tak. Wtedy właśnie koleś zaczyna się uczyć, jak to jest być żywym trupem.

POWSZECHNE MOCE

Poniżej znajdziesz cały zestaw powszechnych mocy dostępnych wszystkim wygrzebańcom.

Wygrzebańcy mogą poznawać dwa inne rodzaje mocy: zdobyte na pokonanych wynaturzeniach, zwane Skalpami, oraz takie, które wynikają z ich osobowości – na te mówimy „Moce wygrzebańców”. Dalej będzie o nich więcej.

ŚMIERTELNE RANY

Jak wspomnieliśmy, wygrzebańcy potrafią się regenerować. Wypruj któremuś flaki, a już po kilku dniach będzie się czuł zupełnie dobrze. Nawet nie będzie widać, że kiedyś był ranny. Wyjątkiem od tego jest „śmiertelna rana” bohatera. Rana, która go ostatecznie powaliła, nigdy nie zniknie. Jeśli to wiesz, możesz czasem rozpoznać takiego drania.

Większość wygrzebańców robi co może, żeby ją zamaskować – żywi niechętnie kumplują się z koleśkiem obnoszącym swe bebechy na wierzchu. Niektóre rany są łatwiejsze do ukrycia od innych. Powieszony może nosić wysokie kołnierzyki lub szalik, to proste. Ale frajer, który dostał z dubeltowy w klatę, będzie z tym miał więcej kłopotu.

ROZKŁAD

Ożywieńcy bohaterowie mają bladą skórę o niezdrowym odcieniu. Nie gniją, gdyż manitou utrzymują ich ciała za pomocą magicznej energii, nie pachną jednak fiołkami. Ktoś wystarczająco głupi, by pchać nos w nie swoje sprawy, może wyczuć smród rozkładu na Zwykłym (5) teście *Spostrzegawczości*. Wypicie około kwarty alkoholu „marynuje” wygrzebańca na dzień lub dwa, podnosząc PT do *Niesamowitego* (11).

Zwierzaki zawsze kiepsko znosiły kawałki zgniłego mięsa beczelnie łączące po bożym świecie. Wszystkie rzuty na *tresurę*, *jeździectwo* i *powożenie* mają modyfikator -2.

WÓDA I PROCHY

Wygrzebańcy nie mogą się zatruć, złapać zwykłej choroby, zalać w trupa, lub być pod wpływem jakichkolwiek środków odurzających. Zero przyjemności.

Niektórzy ciągle myślą, że mogą się narażać, i zachowują się stosownie do przekonania. Pewne przyzwyczajenia żyją dłużej niż ich właściciele.

JEDZENIE

Można by pomyśleć, że śmierć odbiera ludziom apetyt, ale, o dziwo, ożywieniec musi jeść – przynajmniej, jeżeli ma ochotę reperować swoje uszkodzenia.

Wygrzebańcy potrzebują mięsa. Świeże czy gnijące – nie ma znaczenia. Manitou czerpią z tego mięsa energię potrzebną do uzupełniania wszelkich ubytków wygrzebańczego ciała (zobacz **Regeneracja** poniżej).

Wygrzebańcy nie potrzebują za to wody. Wystarczy im whisky, która zabija bijący od nich zapach śmierci (zobacz **Rozkład**).

HART

Bycie żywym trupem hartuje umysł. Widok wilkołaka hasającego na łące w świetle księżycy nadal może przstraszyć, ale koleś, który jest w stanie wpakować sobie kulkę w serce z uśmiechem na ustach, przyzwyczajają się do pewnych rzeczy.

Dodaj 1 do swojego Hartu, gdy wrócisz z grobu.

BÓL

Ożywieniec nie czują bólu, choć oczywiście nadal będą mieli kłopoty ze strzelaniem, gdy im urwie pół ręki. Niewrażliwość pozwala im ignorować dwa poziomy obrażeń na każdej lokacji. Innymi słowy, ciężkie rany dają modyfikator -1, a niższe poziomy są pomijane. Można to łączyć z takimi przewagami jak *gruboskórny*.

Wygrzebańcy mogą również ignorować szok – chyba że źródło jest magiczne. Wtedy rzucają jak każdy inny.

REGENERACJA

Ta sama zdolność, która powstrzymuje naturalny rozkład, pomaga ozywiencowi regenerować rany. Wygrzebańcy mogą wykonać rzut na samoistne leczenie, raz na dzień, a nie raz na tydzień jak inni.

Jak wspomnieliśmy wcześniej (w **Jedzeniu**), wygrzebaniec musi zagwarantować manitou regularne dostawy surowców w formie mięsa. Nie ma mięsa, nie ma leczenia. Sorry, Winnetou. Wygrzebaniec, który został rozerwany i nie może znaleźć nikogo, kto go nakarmi, nadal „żyje” – tylko trudno mu się zebrać do kupy. Jedyńm sposobem na zabicie wygrzebańca jest zniszczenie jego mózgu. Rozczłonkowanie nie ma tu większego znaczenia, można mu nawet odciąć głowę (byle w całości), choć wygrzebańcy tego nie znoszą.

Nieumarli mogą też regenerować utracone części ciała. Oczywiście zajmuje to trochę czasu, ale jeżeli wygrzebaniec przyczepi sobie jakoś do ciała kończynę, która odpadła, może zacząć proces leczenia. Jeżeli manitou zmieni okaleczenie w ranę krytyczną, jego nosiciel może używać ręki czy nogi jakby nigdy nic.

A tak przy okazji. Nie trudź się konwencjonalną medycyną. Ona jest dla żywych. Wygrzebańcowi nie pomoże nawet *Medycyna* czy inne magiczne sposoby leczenia.

SEN

Manitou zamieszkujący głowę naszego truposza też potrzebuje czasem odpocząć od swych niegodziwości, przeznaczając 1k6 godzin w ciągu doby na sen.

Gdy nadchodzi czas, by iść lulu, manitou usiłuje wyłączyć wygrzebańca. Ten może się opierać, ale nie jest to proste. Za każdą godzinę, którą bohater chce się utrzymać na nogach, musi wykonać przeciwstawny test *Ducha* z manitou. Jeżeli wygra, nie śpi przez kolejną godzinę. Przegrywając, wali z miejsca w kimono.

Walka tego typu jest niezmiernie wyczerpująca. Wygrzebaniec traci 1k4 Tchu za każde 24 godziny bez podusi. Kiedy wreszcie manitou przekona go o konieczności drzemki, odzyskuje 1 stracony Dech na godzinę drzemki. Wygrzebaniec, który spadnie do 0 Tchu, odmawiając spoczynku, pada na ziemię i śpi jak zabity, aż odzyska 1 punkt Tchu. Potem musi przekimać jeszcze zwyczajowe 1k6.

Śpiący wygrzebaniec nie zapomina o otaczającym go świecie. Manitou ma oko na ewentualne kłopoty. Jeżeli ktoś próbuje podkraść się do bohatera, zrób test *Spostrzegawczości* przeciw *skradaniu* wroga. Pamiętaj o modyfikatorach za *czujny sen* i jemu podobnych.



ZYWY – NIEŻYWY

Martwiak może ignorować krwawienie i utratę Tchu spowodowaną fizycznymi obrażeniami, tonięciem i innymi obrażeniami działającymi na organy wewnętrzne. Wygrzebaniec nadal jednak traci Dech z powodów umysłowych i magicznych przeciążeń, takich jak nieudany test *jaj* lub wtopa przy rzucaniu kanta. Oczywiście sztywniaka można również zranić magicznie. *Przyduszenie* na przykład nadaje się całkiem nieźle.

Wygrzebaniec przyjmuje normalne rany, ale nie może zginąć, póki nie zniszczy się jego mózgu – manitou potrzebuje tego organu, by ciało mogło funkcjonować.

Jeżeli czerep zerwie śmiertelne uderzenie (następuje okaleczenie), umarłak i manitou wędrują do Świętego Piotra.

Śmiertelne obrażenia na korpus obalają wygrzebanca na glebę, dopóki manitou nie podleczy go do obrażeń krytycznych lub łżejszych.

ZRYWANIE SKALPÓW

Co większe wynaturzenia wypełnione są nadnaturalną esencją, z której czerpią siłę. Nieumarłe postaci mogą podprowadzić tę energię, stojąc nad umierającą kreaturą i wysysając jej esencję. Wygrzebanicy nazywają to „skalpowaniem”, co wywodzi się z tradycji tego kontynentu.

Specjalna moc uzyskana od wynaturzenia nazywana jest „skalpem”. Każdy wygrzebaniec w promieniu kilku stóp od konającego stwora absorbuje tę moc automatycznie. Trudno jednak określić, czy stwór posiada skalp do zdobycia, a jeżeli już tak, to jaki.

Największe wynaturzenia – mające własne imię stwory, takie jak Jeździec Bez Głowy, Dracula czy podobne, posiadają na pewno „skalp”. Kiedy uda ci się upolować takiego bazyla, Szeryf opowie ci o twojej zdobyczy. A na razie nie zaprzętaj sobie tym głowy.

MOCE WYGRZEBAŃCÓW

Gdy wygrzebaniec wynurza się z grobu po raz pierwszy, posiada tylko podstawowe moce. Po pewnym czasie zapewne wpadną w spore kłopoty i nieświadomie skorzysta z mocy zamkniętego w jego kłacie manitou.

Poniżej znajdziesz kilka mocy, których bohater może użyć, kiedy już wypełźnie z ziemi. Więcej umieszczono oczywiście w *Book o'Dead (Księga Umarłych)*. Tam też znajdziesz zasady tworzenia wygrzebanców od zera.

JAK POSIAĆĆ MOC?

Wyrzebaniec może nabyć nową moc, wydając 10 Punktów Nagrody. Może wybrać dowolną moc, do której ma *Skłonności* – wynika to z jego zawady i przewagi. Za przyzwoleniem Szeryfa może oczywiście wziąć taką, która pasuje do jego dotychczasowych czynów lub osobowości. My chcieliśmy, by moce stanowiły uzupełnienie postaci wyrzebańca. Jeżeli zasady nie pasują do sytuacji, chrzań to. Policję od zasad wezwiemy innym razem.

Jeżeli nowa moc ma kilka poziomów, postać zaczyna oczywiście na poziomie pierwszym. Wyższe mogą być dokupywane za Nagrody. Rozwijanie mocy wygląda tak samo jak podnoszenie poziomu cechy, tyle że kosztuje dwa razy drożej. Podniesienie na przykład *Szponów* z poziomu trzeciego na czwarty kosztuje 8 Punktów Nagrody.

Moce dostępne ożywieńcom są określane przez Szeryfa. Najlepiej robić to, mając na uwadze zawady i przewagi, przeszłość i osobowość postaci. Moce, które wyrzebaniec może zdobyć, powinny wynikać z powyższych rzeczy. Postać, która jest *krwiożercza* bez problemu może posiadać *szpony* lub podnieść swoją *Silę*.

OPIS MOCY

WYGRZEBAŃCZYCH

Każdy opis mocy wyrzebańców składa się z trzech części: Szybkości, Czasu Trwania i Skłonności.

Szybkość to liczba akcji potrzebnych do zaaktywowania mocy. Niektóre z nich, jak np. *nadprzyrodzona cecha*, mają „stałe działanie” i nie potrzebują włączania.

Czas trwania określa, jak długo moc działa. Koncentracja znaczy, że wyrzebaniec musi się całkowicie koncentrować na zdolności, i w tym czasie wolno mu podejmować tylko proste czynności, jak poruszanie się czy odpieranie testów woli przeciwnika.

Skłonności to zawady i przewagi, które najbardziej pasują do określonej mocy.

Można tego używać do łatwego określania właściwości nowych żywych truposzków.

Gdy wybierasz moce, bierz takie, żeby miało to sens. Wredny nożownik może wróci ze *szponami*. Kanciarzowi pewnie dostanie się *nadnaturalny Spryt*.

Pamiętaj, *skłonności* są tylko wskazówkami, nie zasadami. Masz wolną rękę do obdarzania mocami postaci bez względu na jej zawady i przewagi. Umiejętności i przeszłość też są ważne, ale siłą rzeczy nie mogliśmy tutaj wszystkiego opisać.

KOCI WZROK

Szybkość: 2

Czas Trwania: Koncentracja

Skłonności: *Bystry, przesywające spojrzenie, kiepski wzrok, ciekawski*

Koci wzrok pozwala zauważać rzeczy ukryte przed wzrokiem innych, a nawet spojrzeć prosto w głąb ludzkiej duszy (w określonym stopniu). Przy użyciu oczu wyrzebańca zaczynają leciutko błyszczeć jak oczy zwierzęcia, gdy padnie na nie światło księżyca.

Martwiak musi skoncentrować się, by używać tej zdolności. Nie jest ona uważana za „stałą”.

Wyrzebańcy muszą uważać, kiedy i jak używają *kociego wzroku*. Czasem poblask oczu może wskazać przeciwnikowi najlepsze miejsce na ulokowanie kulki, gdy ich właściciel próbuje go podejść w środku ciemnej nocy.

Zdolności dostępne na każdym z poziomów są umieszczone w tabelce. Oczywiście wyrzebaniec dysponuje zarówno zdolnościami z aktualnie posiadanego poziomu, jak i niższych.

KOCI WZROK

Poziom	Moc
1	Odległość: Postać może widzieć na dwa razy większą odległość.
2	Ciepło: wyrzebaniec wykrywa źródła ciepła (co najmniej temperatura ludzkiego ciała) w promieniu 50 jardów. Pamiętaj, że ciepło tła może czynić mniejsze obiekty niewidocznymi.

- 3 **Noc:** Postać widzi w ciemności jak w świetle dnia, pod warunkiem, że posiada jakiegokolwiek źródło światła (wystarczą nawet gwiazdy).
- 4 **Ciemność:** Postać może widzieć w całkowitych ciemnościach jak za dnia.
- 5 **Spojrzenie w duszę:** Najwyższy stopień tej mocy pozwala wygrzebańcowi spojrzeć prosto w czyjąś duszę. Kiedy uaktywniona może powiedzieć o ogólnych skłonnościach tej osoby, czy kłamie, czy jest wygrzebańcem lub wynaturzeniem. A wszystko to po wykonaniu Ciężkiego (9) testu *przenikliwości*. Może także dodać 4 do normalnego testu *przenikliwości*.

KATANIE

Szybkość: specjalna

Czas Trwania: trwały

Skłonności: *Gruboskórny, tłścioch, zadufany*

Ożywieniec może kurować się szybciej niż zwykły śmiertelnik. Siedzący w środku manitou pobiera nadnaturalną energię z otoczenia do cerowania dziur i utrzymywania urody; typowej dla zimnego sztywniaka, oczywiście.

Latanie to moc, dzięki której ożywieniec regeneruje rany szybciej nawet niż przeciętny wygrzebaniec. Szybkość ta zależy od poziomu mocy. W tabelce poniżej jest podany czas po jakim martwiak może wykonać kolejny rzut na leczenie.

KATANIE

Poziom	Częstotliwość rzutu
1	Co 12 godzin
2	Co 6 godzin
3	Co 3 godziny
4	Co godzina
5	Co 10 minut

NADPRZYRODZONA CECHA

Szybkość: stałe działanie

Czas Trwania: trwały

Skłonności: wszelakie

Rewolwerowiec z nadnaturalną *Szybkością* jest bardziej morderczy niż karabin Gatlinga. Szalony naukowiec z nadnaturalnym *Sprytem* może wykonać wiele karabinów Gatlinga.

Ta moc podnosi jedną cechę (wybraną, gdy moc jest zdobyta lub kupiona) o jeden krok na każdy poziom. Moc jest zawsze związana z jedną cechą, choć postać może mieć wiele *nadnaturalnych cech*.

Podnoszona cecha powinna mieć jakieś odzwierciedlenie w charakterze wygrzebańca lub jego przeszłości. Rewolwerowiec na przykład może podnieść *Szybkość*.

POŻERACZ DUSZ

Szybkość: 1

Czas Trwania: specjalnie

Skłonności: *Choróbsko, chciwiec, nałogowiec*

Ktoś, kto jest głodny za życia – łaknie władzy, pieniędzy, czy po prostu wygod – jest głodny i po śmierci. Oczywiście, apetyt przyjmuje inną, bardziej złowrogą postać. *Pożeracz dusz* to jedna z najpotężniejszych broni martwiaków. Ożywieniec chwyta swą ofiarę za gardło, ściska, jakby chciał dusić, i z każdym uderzeniem serca pochłania siły życiowe ofiary. *Pożerający duszę* wygrzebaniec musi wpierw osiągnąć co najmniej jedno przebicie na przeciwnym teście *walka: na pięści*. Gdy to zrobi, chwyta przeciwnika za gardło i zaczyna wysysanie sił życiowych. Wymaga to przeciwnego testu *Ducha*. Różnica to ilość Tchu jaką wysysa wygrzebaniec, jeżeli wygrał. Jeżeli przegrał nic się nie dzieje.

Wygrzebaniec może użyć skradzionego życia do rewitalizowania swego żywota. Gdy umiejętność korzystania z mocy rośnie, ma więcej możliwości jej wykorzystania. Ilość skradzionego Tchu zależy od poziomu mocy. Zdobyty Dech musi być użyty natychmiast, inaczej przepada.

POŻERACZ DUCH

Poziom	Moc
1	Odnowienie: Za każdy uzyskany punkt Tchu ożywienie odzyskuje jeden punkt swojego Tchu
2	Regeneracja: Za każde ukradzione 5 punktów Tchu wygrzebaniec może wyleczyć jeden poziom obrażeń na jednej lokacji.
3	Przypak: Każde zdobyte 5 punktów Tchu podnosi <i>Silę</i> martwiaka o jeden poziom. Znikają one co dziesięć minut aż do normalnego poziomu <i>Sily</i> .

SZPONY

Szybkość: 1

Czas Trwania: Wedle uznania

Skłonności: *Oburęczny, dwie lewe ręce, krwiożerczy, jednoręki bandyta, brzydki jak nieszczęście, mściwy*

Dziewczyny z saloonu mogą czasem podrapać ci plecy. Ale to nic. Te szpony mogą przeciąć kręgosłup.

Dłonie postaci zamieniają się w straszliwe szpony, kiedy tylko sobie tego życzy. Im wyższy poziom, tym większe pazury. Obrażenia zadawane szponami dodaje się do *Sily* postaci za każdym razem, gdy uderza, używając *walki na pięści*, zupełnie jakby szpony były ukrytymi w dłoni ostrzami. Postać może chować i wystawiać pazurki bez problemu. Trzymanie ich w tej pozycji (wysunięte lub schowane) nie wymaga żadnej uwagi ze strony wygrzebanca.

SZPONY

Poziom	Obrażenia
1	+1k4
2	+1k6
3	+1k8
4	+1k10
5	+1k12

WIDMO

Szybkość: 2

Czas Trwania: Koncentracja (różnie)

Skłonności: *Choróbsko, kiepski wzrok, ciekawski, opętany, koszmary senne, pacyfista, delikatny*





Niektórzy ludzie sprawiają wrażenie, jakby nic w życiu ich nie dotyczyło. Czasem trwa to także po śmierci. Postać i wszelkie rzeczy, które niesie (w tym ubranie), stają się kompletnie niematerialne. Pozwala to jej przenikać przez ściany i ignorować fizyczne ataki. Należy pamiętać, że widmo nie może oddziaływać na fizyczny świat bez zmaterializowania się, co kończy działanie mocy. wygrzebaniec jest nadal wrażliwy na magiczne ataki, jak kanciarskie *przyduszenie*.

„Widmowy” martwiak nie jest niewidzialny. Wygląda tak samo solidnie jak zawsze, dopóki ktoś nie spróbuje złapać go za ramię i ręka nie napotka oporu.

Ilość Tchu potrzebna do podtrzymania niematerialności zależy od poziomu mocy.



Poziom	Dech na rundę
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1



Moc	Szybkość	Czas Trwania	Skłonności
Koci wzrok	2	Koncentracja	<i>Bystry, przesywające spojrzenie, kiepski wzrok, ciekawski</i>
Łatanie	Specjalna	Trwały	<i>Gruboskórny, tłuszczoch, zadufany</i>
Nadnaturalna cecha	Stale działanie	Trwały	Jakiegolwiek przynależne do danej cechy
Pożeracz dusz	1	Specjalnie	<i>Choróbsko, chciwiec, nałogowiec</i>
Szpony	1	Wedle uznania	<i>Oburęczny, dwie lewe ręce, krwiożerczy, jednoręki bandyta, brzydki jak nieszczęście, mściwy</i>
Widmo	2	Koncentracja (różnie)	<i>Choróbsko, kiepski wzrok, ciekawski, opętany, koszmary senne, pacyfista, delikatny</i>

GNATY I SPLUWY

Broń	Strzały	Kaliber	SZS	Obrażenia	Zasięg	Cena
Automatyczna						
Karabin Gatlinga*	45	.36	3	3k8	20	1500\$
Pistolet Gatlinga*	12	.44	3	3k6	10	800\$
Sztucery						
LeMat Carabine	9	.42	1	3k6	15	35\$
i śrutówka	1	16-gauge	1	specjalne	5	-
Sharps '55	1	.57 kap.	1	5k8	15	18\$
Spencer	7	.56	1	4k8	15	15\$
Derringery i pieprzniczki						
Derringer	2	.44	2	3k6	5	8\$
Pieprzniczka angielska, model z 1840 *	8	36 kap.	1	2k6	5	5\$
Pieprzniczka Ruperta	8	.22	1	2k4	5	6\$
Wesson Dagger-Pistol	2	.41	1	2k6	5	6\$
Rewolwery jednotaktowe						
Colt Army	6	.44	1	3k6	10	12\$
Colt Buntline Special*	6	.45	1	3k6	10	specjalna
Colt Dragoon	6	.44*	1	3k6	10	11\$
Colt Navy	6	.36	1	2k6	10	10\$
Colt Peacemaker	6	.45	1	3k6	10	15\$
LeMat Grapeshot Pistol	9	.40	1	2k6	10	25\$
i śrutówka	1	16-gauge	1	specjalne	5	-
Rewolwer z kastetem*	5	.32	1	2k6	5	8\$
Rewolwery dwutaktowe						
Colt Frontier	6	32-20	2	2k6	10	8\$
Colt Lightning	6	.38	2	2k6	10	13\$
Colt Peacemaker	6	.45	2	3k6	10	15\$
Colt Thunderer	6	.41	2	2k6	10	14\$
Rewolwer Starr	6	.44 kap.	2	3k6	10	9\$
Karabiny						
Ballard '72	1	.56 kap.	1	5k8	20	24\$
Bullard Express	11	.50	1	4k10	20	30\$
Colt Paterson model z '36*	7	.69 kap.	1	5k10	20	25\$
Evans Old Model Sporter*	34	.44 Evans	1	4k8	20	30\$
Karabin rewolwerowy Colta	5	.56 kap.	1	5k8	20	24\$
Muszkiet Enfielda	1	.58 kap.	1	5k8	10	25\$
		(ładowany przez lufę)				
Remington '71	1	.50-70	1	4k10	20	20\$
Sharp's Big 50	1	.50	1	4k10	20	20\$
Springfield*	1	.58 kap.	1	5k8	20	8\$
		(ładowany przez lufę)				
Winchester '73	15	.44-40	1	4k8	20	25\$
Winchester '76	15	.45	1	4k8+2	20	40\$
Strzelby						
Dubeltówka	2	12-g	2	specjalne	10	35\$
Jednolufowa	1	12-g	1	specjalne	10	25\$
Obrzyn	2	12-g	2	specjalne	5	35\$
Strzelba rewolwerowa Colta	5	12-g	1	specjalne	10	45\$
Winchester dźwigniowy	4	12-g	1	specjalne	10	35\$
Inne						
Miotacz ognia	30			1k6 1k10/strzał max. 20		2000\$

* Patrz uwagi o konkretnej broni na końcu rozdziału.

MIEJSCE TRAFIENIA

1k20	Miejsce
1-4	Nogi
5-9	Brzuch
10	Trzewia
11-14	Ręce
15-19	Kłata
20	Czerep

Modyfikatory

+2	Podczas walki wręcz
+/-2	Różnica wysokości (głowa na wysokości pasa) podczas walki
+/-4	Różnica wysokości (głowa na wysokości butów) podczas walki
+2	Odległość bezpośrednia podczas strzelania

MODYFIKATORY DO STRZĄKU

Sytuacja	Modyfikator
Cel całkiem ukryty	-4
Cel w ruchu, Tempo >20	-4
Rozmiar	różnie
Strzelec biegnie	-6
Strzelec idzie	-2
Strzelec konno	-2
Strzelec ranny	różnie
Ślepy, całkowita ciemność	-8
Światło księżyca	-6
Światło pochodni, półmrok	-4

STRZĄKI MIERZONE

Rozmiar	Modyfikator
Korpus	-2
Ręce, nogi	-4
Głowa, dłoń, stopa	-6
Oko, serce	-10

TABELE

201

BRONŃ RĘCZNA

Broń	BdO	Obrażenia	Cena
Bicz	+1	S	10\$
Kastet	-	S+1k4	1\$
Lasso	-	-	4\$
Nóż	+1	S + 1k4	2\$
Nóż, duży (Bowie)	+1	S + 1k6	4\$
Pałka, duża	+1	S + 1k6	-
Pałka, mała	-	S + 1k4	-
Pięcha	-	S	-
Rapier	+2	S + 2k6	10\$
Szabla	+2	S + 5k8	15\$
Tomahawk	-	S + 2k6	3\$
Włócznia	+3	S + 2k6	3\$

MODYFIKATORY

WALKI WRĘCZ

Sytuacja	Modyfikator
Atakujący biegnie	-4
Atakujący znajduje się wyżej	+2
Atakujący ranny	różnie
Rozmiar	różnie
Cel całkiem ukryty	-4
Światło pochodni, półmrok	-4
Światło księżyca	-6
Ślepy, całkowita ciemność	-8
Cel uzbrojony	bonus do obrony

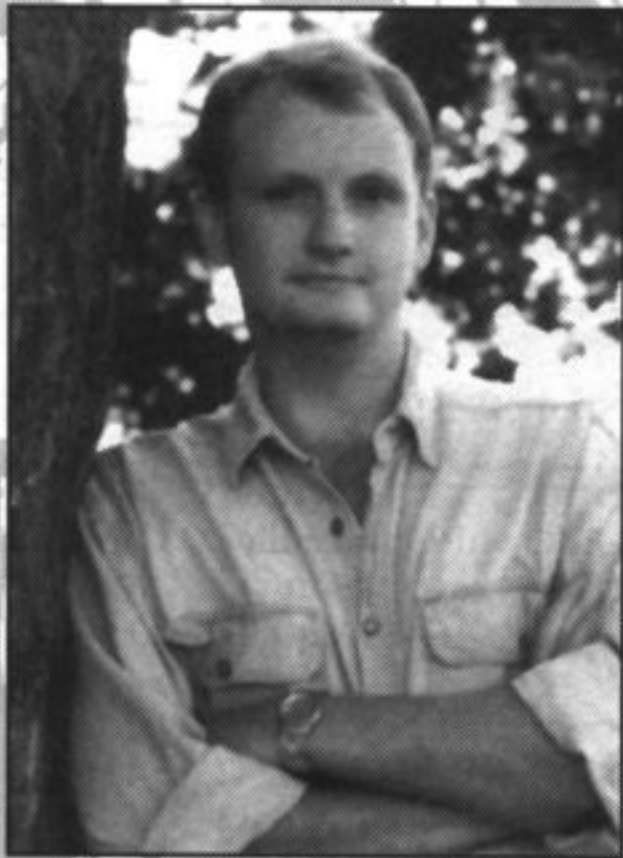
OSŁONA

Oslona	Materiał
Lekka	wyprawiona skóra, grube płótno
1	drewno cieńsze niż jeden cal
2	1-3 cali litego drewna, blacha
3	4-6 cali litego drewna, cienka warstwa metalu
4	małe drzewo, cegły, żelazna patelnia
5	duże drzewo, ściana opancerzonego wagonu
6	calowa żelazna płyta

INNA BRONŃ MIOTAJĄCA

Broń	Amunicja	SZS	Obrażenia	Zasięg	Cena
Bolas	bolas	1	S+1k4	5	3\$
Dynamit*	1 laska	1	3k20 (PW 10)	5	3\$
Łuk i strzały	strzały	1	S + 1k6	10	3\$
Nitrogliceryna*	butelka 8 uncji	1	3k20 (PW 10)	5	1,25\$
Nóż, rzucany	nóż	1	S + 1k6	5	3\$
Oszczep	oszczep	1	S + 2k6	5	3\$

* Patrz uwagi o konkretnej broni na końcu rozdziału.



POSŁOWIE AUTORA

Wszystko zaczęło się podczas mojej czternastogodzinnej podróży z GenConu do domu. Taka długa nocna jazda po pięciu dniach hulanki, kiedy to człowiek cierpi na przerost natchnienia po zapoznaniu się ze wszystkimi prezentowanymi tam wspaniałymi grami, zawsze dostarczała mi wielu dobrych pomysłów do moich własnych, niezależnych projektów. Tym razem też tak było. Zobaczyłem obraz Broma (*Konfederacki Ozywieniec*) i nie mogłem przestać myśleć o kowbojach zombi. Minął rok, nim poprowadziłem grę. Na oczekaniu skłeciłem zasady i powiedziałem kumplom, że będziemy grać w historyczne RPG. Wcielili się w role szpiegów Unii, infiltrujących oddział rebeliantów szalejący wśród wzgórz Kentucky. Ciągnąłem tę farsę przez 2-3 sesje, aż w końcu rebelianci odkryli prawdziwą tożsamość bohaterów graczy. Wtedy ich powywieszałem.

Kumple doszli do wniosku, że to już koniec, i zaczęli zbierać kostki. Wtedy umieściłem ich w osobnych pokojach i oznajmiłem, że przeżyli, choć zostali pogrzebani żywcem. Każdy z nich powoli wygrzebał się z grobu, by stwierdzić, że jest na wzgórzu cementarnym w pobliżu miasta Tombstone. Dotarli do miasta, które, jak się okazało, zostało spustoszone przez krwawych desperados. Rzeź była całkowita i okrutna. Kiedy dotarli do redakcji *Tombstone Epitaph*, ujrzeli, że redaktora przepuszczono przez prasę drukarską. W gazecie znaleźli artykuł o gangu zmierzającym do miasta oraz odkryli dwa przerażające fakty. Po pierwsze, w nagłówku zauważyli datę 1876, co oznaczało, że od ich śmierci minęło trzynaście lat. Po drugie – żadnymi krwi bandytami opisanymi w gazecie byli właśnie oni, owi bohaterowie graczy.

Kiedy dotarło do nich, że są martwi dłużej, niż tylko kilka godzin, w mieście pojawił się oddział kawalerii Unii, by się z nimi rozprawić. Niełatwo przyszło dobrym z natury bohaterom walczyć ze swoimi towarzyszami broni.

Minęła jeszcze jedna sesja, nim odkryli, że ich „nie-życie” trwa tylko dlatego, że złowrogi demon czai się w ich w trzewiach.

I tak to się zaczęło. Minął kolejny rok i nie mogłem już zajmować się projektami niezależnymi. Wydałem już wcześniej historyczną grę bitewną (*Fields of Honour*) i grę karcianą Johna Hoplera *The Last Crusade*, która ukazała się pod szyldem *Pinnacle*. Teraz chciałem się zająć *Deadlands*, ale gra fabularna to nie to samo, co „jednostrzałówki”, przy których wcześniej pracowałem. Taka operacja wymagała prawdziwej firmy oraz kilku pracowników.

Zwróciłem się więc do mojego „mentora”, Grega Gordena, który wydał moją pierwszą profesjonalną pracę – „The Temple of Rec Stalek” do gry *TORG* (*West End Games*). Następnie skontaktowałem się z jednym z najbardziej płodnych wolnych strzelców w branży, Mattem Forbeckiem. Obu mój pomysł spodobał się na tyle, że wyrazili chęć wejścia do spółki. Przypieczętowaliśmy układ u mnie, na pokrytej śniegiem trampolinie, w grudniu 1995 roku (moja żona Michelle nakręciła to wszystko kamerą!).

Greg rychło musiał się wycofać, ale Matt został. Niedługo później do zespołu dołączył mój wieloletni przyjaciel, John Hopler. Dzięki niemu, Mattowi, Gegowi Gordenowi (Sztony Losu), kilku komiksowym planszom Allana Nunisa (dzięki którym zrodzili się kanciarze) oraz mojej niezastąpionej żonie, Michelle, przygotowaliśmy grę na GenCon '96. Odzew ze strony graczy całkowicie nas zaskoczył. Od tego czasu spisujemy się na tyle dobrze, że *Deadlands* stały się w kwietniu 1999 roku trzecią najlepiej sprzedającą się grą fabularną na rynku. W zeszłym roku wzięłem się za sequel *Deadlands: Hell on Earth*, powierzając losy tego mojego dziecka utalentowanemu i entuzjastycznemu Halowi Mangoldowi. Pozostaję fanatycznym miłośnikiem naszej linii produktów, i z mojej strony jest to największy komplement, jaki mogę uczynić Halowi, mojemu dawnemu mistrzowi gry, Johnowi Goffowi, Johnowi Hoplerowi, Mattowi Forbeckowi oraz wszystkim pozostałym autorom i artystom, którzy dołożyli coś do tej niesamowitej historii.

Branża gier bywa czasem okrutna, przyjaciele. Ale wszyscy kumple i wielbiciel, jakich się dorobiłem, rekompensują z nadwyżką nieprzyjemności. Dziękuję za to wam wszystkim i do zobaczenia na jakimś konwencie.

A póki co trzymajcie się ciepło.
Czy może raczej – nie dajcie się.

19 maja 1999

Shane

- A**
 Akcje 114-115
 Aktywna obrona 129
 Amunicja 77
 Archetypy 81-102
 Artyleria 39
 Asy 25
 Awarie 168
- B**
 Bajanie 39
 Bandzior 49
 Bicze 126
 Bieganie 116
 Błef 39
 Blizny 182
 Bohater 49
 Bolas 129
 Bonus obronny 128
 Boża pięść 175
 Boża ruleta 175
 Broń automatyczna 121-122
 Brzydki jak nieszczęście 49
 Bystry 60
- C**
 Cechy 34-37
 Cechy fizyczne 35
 Cechy umysłowe 36
 Cel leżący 131
 Celowanie 122
 Cennik 75
 Charakteryzacja 39
 Chart 37
 Charyzma 36
 Chciwiec 50
 Choróbsko 50
 Chuderlak 50
 Chyży 60
 Ciekawski 51
 Ciosy mierzone 129
 Cuda 175-177
 Cwaniactwo 39
 Cykor 51
 Czas konstrukcji 167
 Czerep 130, 134-135
 Człowiek widmo 155
 Człowiek z żelaza 60
 Czujny sen 60
- D**
 Dar języków 70
 Dawne Ścieżki 181
 Dech 37, 138-139
 Delikatny 51
 Demencja 164
 Dinero 60
 Długi jęzor 51
 Dobry słuch 61
 Dobywanie 39
 Dominacja 192
 Doświadczenie 146
 Dowodzenie 40
 Duch 36
 Duch walki 185
 Duperele 155
 Dwie lewe ręce 51
 Dynamit 79, 139
 Dzieciuch 51
 Dziwna nauka 164
- E**
 Egzorcyzm 175
 El loco 51
 El Taniocha 73-74
- F**
 Fach 40
 Fanatyk 52
 Farciarz 61
 Flegmatyk 52
 Fotoaparat 168
- G**
 Gadżety 68-71
 Gapa 52
 Gnaty 77-79
 Gnaty i spluwy 77-79
 Gruboskórny 61
 Gwałtownik 52
- H**
 Hazard 40
 Historia 7-14
 Hoyle, Edmund 151-153
- J**
 Jaja 41
 Jaszczurcze oczy 52
 Jednoręki bandyta 52
 Jeździectwo 41
 Języki 41
 Jokery (przy tworzeniu postaci) 37
 Jokery (w talii akcji) 115
- K**
 Kamizelka kuloodporna 169
 Kanciarz 151-161
 Kantowanie 41, 153-154
 Kanty 154-161
 Karabin Gatlinga 75
 Karty 23
 Karty Akcji 113
 Kemosabe 61
 Kiepski słuch 52
 Kiepski wzrok 52
 Kieszonkostwo 41
 Klamoty 73-79
 Klątwa 186
 Koci wzrok 196
 Kombinowanie 41
 Komponenty gadżetu 167
 Koneksje 61
 Konie 74
 Koszmar 192
 Koszmary senne 53
 Kości 23
 Krawawienie 139
 Kręcenie karabinem 123
 Krwożerczy 53
 Księga gier Hoyle'a 152-153
 Kuternoga 53
- L**
 Lassa 129
 Leczenie 141
 Lojalny 53
 Lubieżnik 54

Ł

Ładniutki 61
 Łatanie 197
 Łowcy czarownic 158
 Łuk 42

M

Majsterkowanie 42
 Malunek 183
 Mapa 108-109
 Marzyciel 54
 Materiały wybuchowe 79-139
 Mądrala 54
 Medycyna (przysługa) 186
 Medycyna (umiejętność) 42
 Miejsce trafienia 130
 Miotacze ognia 169
 Mistyczna przeszłość 62
 Moce wygrzebańcze 196-199
 Modyfikatory (strzeleckie) 119
 Modyfikatory (w walce wręcz) 128
 Mowa ziemi 186
 Mściwy 54

N

Nadprzyrodzona cecha 197
 Nałogowiec 54
 Nałożenie rąk 175
 Natchnienie 176
 Nauka 42
 Nawyk 55
 Nie drażnić lwa 62
 Niefart 26
 Niepisaty 55
 Nietolerancja 55
 Niewidzialna ręka 156
 Niewierny Tomasz 55
 Niewinni przechodnie 126-127
 Niezawodność 77, 121, 168
 Niezwykły głos 62
 Niskie kabury 77
 Nitrogliceryna 79, 139

O

Obłąskawienie 180, 182
 Obrażenia 132, 134-140
 Obrażenia nie powodujące ran 135-136
 Obrażenia od piąchy 136
 Obrażenia rozległe 135
 Obsmiewanie 43
 Oburęczny 63
 Ochrona 176
 Odchylenie 126
 Odrzut 121
 Ofiara 177
 Ogień 169
 Okaleczenie 183
 Okaleczone części ciała 136
 Osilek 63
 Osłona 133
 Ostrożny 55
 Oszukiwanie 114

P

Pacyfista 55
 Padalec 55
 Pan dwie splawy 123
 Parochód 170
 Pechowiec 55
 Perswazja 43
 Piskliwy 55
 Pistolet Gatlinga 170
 Plecak raketowy 171
 Pływanie 43
 Podkręcenie fizyczne 156
 Podkręcenie umysłowe 156
 Podnoszenie ciężarów 116
 Pojedynki 124
 Polepszanie 146-148
 Pomagier 63
 Pomocna dłoń 157
 Post 183
 Poświęcenie 177
 Powieszenie 140
 Powożenie 43
 Poziomy Trudności 25
 Pożeracz dusz 197

Prawo 18-19
 Projekty 165-166
 Promień wybuchu 139
 Próba woli 117
 Próby 181
 Przebicie 26
 Przeczucie 157
 Przechulony 56
 Przeładowanie 126
 Przenikliwość 44
 Przerwanie 114
 Przesądny 55
 Przesłyszenie 157
 Przeszkody 131
 Przeszywające spojrzenie 64
 Przetrawianie 44
 Przewagi 60-67
 Przewidzenie 158
 Przyduszenie 158
 Przykręcenie fizyczne 159
 Przykręcenie umysłowe 159
 Przymierze 187
 Przysięga 56
 Przysługi 185-189
 Pudło! 159
 Punkty nagrody 145, 146

R

Ramol 56
 Rany 136-137
 Ręce pokerowe 157
 Rozmiar 37, 135
 Rozproszony 117
 Równanie w dół 24
 Ruch 116
 Ruchomości 64
 Rundy 113
 Rytuały (szamańskie) 182, 185
 Rytuały (umiejętność) 44, 180-182
 Rzucanie 44

S
 Samookaleczenie 183
 Siekanie 122
 Siła 35
 Siła niedźwiedzia 187
 Skalp 195
 Skąpiec 56
 Skradanie 44
 Słabeusz 56
 Sławny 64
 Sługa Ponurego Żniwiarza 56
 Sokole oko 65
 Spadanie 139
 Spostrzegawczość 36
 Sprawność 35
 Spryt 36
 Stalowe nerwy 65
 Sterowanie 44
 Straceniec 56
 Stróż prawa 65
 Strzały 77
 Strzały mierzone 122
 Strzelanie (umiejętność) 44
 Strzelanie (w walce) 118-127
 Strzelby 120
 Szaleni naukowcy 163-171
 Szamani 179-189
 Szarża 66
 Szeryfowie 18
 Szok 137-1638
 Szpony 199
 Szton-legenda 143, 145
 Sztony losu 143-148
 Sztony pokerowe 23
 Sztuczki 45
 Sztuka 45
 Szukanie 45
 Szybkie ładowanie 45
 Szybkostrzelność 18
 Szybkość 35
 Szybkość podróżowania 15
 Szybujący z orłami 187

S
 Śluby 184
 Śmiałek 66
 Śpioch 57
 Świętobliwi 173-177
T
 Tajemnicza przeszłość 37
 Talia Akcji 113
 Taniec 184
 Tatuaż 185
 Teksańskie tornado 160
 Tempo 36, 116
 Ten Obcy 57
 Teoria 165
 Test przeciwstawny 26-27
 Testy niefachowe 26
 Testy otrząśnięcia się 138
 Tło 67
 Tłuszcioch 57
 Tonięcie 139
 Tresura 46
 Tropienie 46
 Trzewia 130, 134-135
 Twardziel 66
U
 Ubogi 58
 Uderzenie błyskawicy 187
 Ukryty cel 119
 Umiejętności 38-49
 Umiejętności podstawowe 38
 Umiejętności eksperckie 147
 Umiejętności pokrewne 26
 Umieranie 141
 Uniki 46
 Uparciuch 58
 Upioryt 7
 Uzdolniony technicznie 66

W
 Walka (umiejętność) 46
 Walka (wymiana ciosów) 127-129
 Ważniak 58
 Weteran Dziwnego Zachodu 66
 Wędrowka w głuszy 188
 Wiara 46, 173-175
 Wiatr przewodni 188
 Widmo 198
 Widmowy Jack 160
 Wiedza 36
 Wierny zasadom 58
 Wigor 35
 Wilczy chód 188
 Wizja przyszłości 188
 Włamywanie 47
 Własny język 42
 Wróg 58
 Wspinaczka 47
 Wspomożenie 177
 Wycucie kierunku 67
 Wygrzebaniec 191-199
 Wyjątkowe konie 74
 Wyjęty spod prawa 59
 Wykształcenie 47
 Wynalazczość 47, 164-166
 Wyszadzanie 48
 Występy 48
Z
 Zadufany 59
 Załamany 117
 Zasięg 118
 Zaskoczenie 114
 Zastraszanie 48
 Zawady 49-60
 Zawodowstwo 48
 Zdenerwowany 117
 Zew krwi 160
 Zimna krew 67
 Zmiennokształtność 189
 Znajomość terenu 48
 Zobowiązanie 59
 Zręczność 36
 Zrywanie skalpu 195
 Zwiewanie 129

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

KULE RAZ	CHARYZMA	___k___	Powożenie	___	Języki	___	BIŁE SZTONY
1	Bajanie	___	Skradanie (1)	___	_____	___	1
2	Dowodzenie	___	Sterowanie	___	_____	___	2
3	Perswazja	___	Uniki	___	Medycyna	___	3
4	Tresura	___	Walka	___	_____	___	4
5	_____	___	_____	___	Nauka	___	5
6	Występy	___	_____	___	_____	___	6
7	_____	___	Wspinaczka (1)	___	_____	___	7
8	Zastraszanie	___	_____	___	Wykształcenie	___	8
9	_____	___	_____	___	Wynalazczość	___	9
10	_____	___	_____	___	Wysadzanie	___	10
KULE DWA	DUCH	___k___	SPRYT	___k___	Zawodowstwo	___	CZERWONE SZTONY
1	Jaja	___	Blef	___	_____	___	1
2	Wiara	___	Cwaniactwo	___	_____	___	2
3	_____	___	Hazard	___	Znajomość terenu	___	3
4	_____	___	Kombinowanie	___	Rodzinny okręg (2)	___	4
5	_____	___	Majsterkowanie	___	_____	___	5
6	_____	___	Obśmiewanie	___	_____	___	6
7	_____	___	Przetrawianie	___	WIGOR	___k___	7
8	_____	___	_____	___	_____	___	8
9	_____	___	_____	___	ZREĆCZNOŚĆ	___k___	9
10	_____	___	_____	___	Kieszonkostwo	___	10
KULE TRZY	ARTYLERIA	___k___	SZYBKOŚĆ	___k___	Łuk	___	NIEBIESKIE SZTONY
1	Przenikliwość	___	Dobywanie	___	Rzucanie	___	1
2	Sztuka	___	_____	___	_____	___	2
3	_____	___	_____	___	_____	___	3
4	_____	___	_____	___	_____	___	4
5	_____	___	_____	___	_____	___	5
6	_____	___	_____	___	_____	___	6
7	_____	___	_____	___	_____	___	7
8	_____	___	_____	___	_____	___	8
9	_____	___	_____	___	_____	___	9
10	_____	___	_____	___	_____	___	10
11	_____	___	_____	___	_____	___	11
12	_____	___	_____	___	_____	___	12
13	_____	___	_____	___	_____	___	13
14	_____	___	_____	___	_____	___	14
15	_____	___	_____	___	_____	___	15

GNATY I SPLUWY

7	Broń	Strzały	SZS	Zasięg	Obrażenie	TEMPO:	_____	RANY
8	_____	_____	_____	_____	_____	ROZMIAR:	_____	GŁOŃ
9	_____	_____	_____	_____	_____	DECH:	_____	P. REKA
10	_____	_____	_____	_____	_____	HART:	_____	L. REKA

BROŃ RĘCZNA

12	Broń	Obrona	Szybkość	Obrażenia	Lekka	Biały	KORPUS
13	Pięść	-	1	_____	Poważna	Zielony	_____
14	_____	_____	_____	_____	Ciężka	Żółty	P. NOGA
15	_____	_____	_____	_____	Krytyczna	Czerwony	_____
					Okaleczenie	Czarny	L. NOGA

OZNACZENIE RAN

(oznaczaj kolorowymi spinaczami)

DECH

MISTYCZNE UMIEJĘTNOŚCI

Kantowanie _____ Rytuały _____ Znane rytuały _____

	Moc	Szybkość	Czas trwania	Zasięg	Cecha	PT	Uwagi	
BIĄŁE SZTORY								KULE PIĄC
1								1
2								2
3								3
4								4
5								5
6								6
7								KULE DWA

CZERWONE SZTORY								1
1	PRZEWAGI I ZAWADY				KŁAMOTY			2
2								3
3								4
4								5
5								6

NIEBIESKIE SZTORY								KULE TRZY
1								1
2								2
3								3
4								4
5								5

RANY	UWAGI O POSTACI				TWÓJ NAJGORSZY KOSZMAR			6
GŁOWA								7
								8
								9
P. REKA								10
L. REKA								11
KORPUS								12
								13
P. NOGA								14
L. NOGA								15

DECH (WIGOR I DUCH)

34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

DEADLANDS

Coś dziwnego się zbliża...

Jest rok 1877, ale historia potoczyła się innym torem. Wojna domowa wciąż trwa, a Stany Zjednoczone i Konfederacja nie dążą do porozumienia. Indianie odzyskali swe plemienne terytoria, a przebudzone duchy obdarzyły ich wielkimi mocami. W 1868 roku Kalifornia zapadła się podczas straszliwego trzęsienia ziemi; powstał Wielki Labirynt - setki korytarzy, kotlin i jarów, kryjących niezwykle minerał: upiory! Oto czasy dla tych, którzy są wystarczająco odważni, by wyruszyć na Zachód.

Muszą jednak uważać. Bo na zachodzie Ameryki coś się dzieje. Coś niepokojącego. Coś niezwykłego. Cienie są coraz mroczniejsze, noce dłuższe, a po preiach szaleją dzikie bestie. Potwory z legend i koszmarów czają cię tam, gdzie nikt by się tego nie spodziewał. Powstają dziwne kultury, oddające cześć plugawym bóstwom. Niektórzy opowiadają o tajemniczych i przerażających stworach zwanych wygrzebańcami. I o innych plugawych bestiach, które ponoć za jakiś czas obejmą władzę nad całym światem. A przeciw tym siłom ciemności stają bohaterowie



Dziwnego Zachodu. Ponurzy rewolwerowcy, uzbrojeni jedynie w sześciostrzałowce i spryt. Karciani kanciarze, posiadający moc rzucania mistycznych kantów. Naukowcy żyjący na krawędzi szaleństwa, tworzący niezwykle, napędzane parą urządzenia ze stali. Obdarzeni wielką mądrością szamani, potrafiący zmusić duchy do posłuchu. Agenci i Texas Rangerzy, starający się obronić społeczeństwo przed nieuchronną prawdą. Czy czeka ich śmierć? Może. Ale na Dziwnym Zachodzie śmierć wcale nie jest końcem.

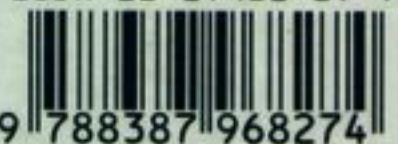
Witajcie w świecie *Deadlands: Weird West*, w świecie Martwych Ziem, w świecie Dziwnego Zachodu! Na stronach trzymanego właśnie podręcznika zawarto wszystkie informacje, potrzebne do stworzenia bohatera tego niezwykłego świata. Znajdziesz tu 22 kolorowe archetypy, ułatwiające postawianie pierwszych kroków w grze. Poznasz też najważniejsze informacje o świecie Dziwnego Zachodu. I dowiesz się, że nielatwo jest nosić kowbojskie buty!

UWAGA: *Podręcznik gracza* nie jest kompletną grą. Do zabawy potrzebny jest również *Przewodnik szeryfa*.

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, 2000 Pinnacle Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Used under license.

PINNACLETM

ISBN 83-87968-27-7



9 788387 968274

