

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Tancerze Ducha

New RPG



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 130
Rozdzielczość.....: 2310x3290
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.04.13

Opis:

Podręcznik dodatkowy do systemu Deadlands: Martwe Ziemie. Chodź przyjacielu, opowiem ci o rdzennych mieszkańcach Dziwnego Zachodu; o plemionach, które przemierzały bezkresne równiny. Byliśmy tu przed przybyciem białych twarzy i będziemy, kiedy w końcu odejdą..

Info :

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

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



TANCERZE DUCHA



Tancerze ducha

Tekst i projekt: Paul Beakley

Dodatkowy materiał: John Hopler

Redakcja i projekt typograficzny: John Hopler i Matt Forbeck

Ilustracja na okładce: Allan Pollack

Logo: Rob Spencer

Ilustracje: Tom Biondolillo, Paul Daly, Kim deMulder,

Ashe Marler, Andy Park i Loston Wallace

Projekt okładki: Hal Mangold

Wersja polska:

Tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek

Redakcja: Tomasz Z. Majkowski

Korekta: Tomu\$

Redaktor linii: Tomasz Kreczmar

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Specjalne podziękowanie dla: Barry'ego Doyle'a, Shane'a, Michelle i Cadena Hensley'ów, Christy Hopler, Ann Kolinsky, Matta Tice'a, Dave'a Seay'a, Maureen Yates oraz Johna Zinsera.

Testowanie i rady: Roger Anderson, Jeremy Beakley, Bill Bishop, Robert Chilton, Ken Collins, Charles Matheny, Robert Mundschau i Gordon Williford.

Dedykacja autora: Duchom przodków.

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.



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 83-87968-19-6

Wydanie I



© 1998, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Martwe Ziemie, Dziwny Zachód, Groszowa powieść, Wielkie Wojny Kolejowe, logo „Martwe Ziemie” i logo „Pinnacle” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Pinnacle Entertainment Group, Inc. Polska edycja gry na podstawie licencji.

© 1998, 2001 by Pinnacle Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Deadlands, Weird West, Dime Novel, the Great Rail Wars, the Deadlands logo and the Pinnacle logo are a trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. Used under licence.

Copyright for Polish translation © 2001 by Wydawnictwo MAG.

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

SPIIS TREŚCI

Na wojennej
ścieżce.....3



Rozdział pierwszy:
**Witajcie w świętym
wigwamie5**
Jesteś na terytorium
Indian.....6
Oświadczenie.....7
Zawartość książki.....7

Rozdział drugi:
Kraina Indian.....9
Historia niesławy.....9
Powrót duchów.....10
Powstają państwa.....11
Ziemie Sporne.....11
Życie codzienne
dzisiejszych Indian.....12
Kult Kruka.....16
Kraj Siuksów.....17
Konfederacja Kojota.....20
Sporne Ziemie.....23
Wojownicy z gór.....24
Ludy pustyni.....25
Labirynt.....28
Północny Zachód.....29

Rozdział trzeci:
**Tworzenie
Indianina31**
Krok pierwszy: Wybierz
plemię.....31
Plemiona.....32
Zasady plemienne.....33
Indiańskie kobiety.....34
Krok drugi: Jaką pełnisz
funkcję?.....35
Krok trzeci: Odnajdź swego
ducha opiekuńczego.....36

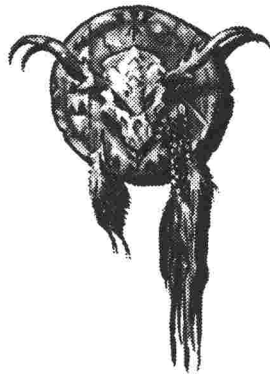
**Krok czwarty: Dalej leć,
jak zwykle36**
Nowe umiejętności.....37
Indiańskie przewagi.....38
Nie(martwy) Indianin.....40
Indiańskie zawady.....40
Indiańskie dary.....42
Klamoty.....43

Archetypy44

Rozdział czwarty:
Duchy opiekuńcze49
Jak to jest z tymi duchami
opiekuńczymi.....49
Duchy opiekuńcze.....50
Odstępowanie duchów
opiekuńczych.....51

Rozdział piąty:
Indiańskie czary.....55
Nowe czary.....55
Nowości.....57
Uczymy się nowych
przysług.....57
Przysługi.....57
Rytuły.....70

Święte tereny77



Rozdział szósty:
**Rzeczy święte
i nie tylko79**
O świętych przedmiotach..79
Tworzenie świętych
przedmiotów.....80
Święte przedmioty.....82

Rozdział siódmy:
**Kraina Wiecznych
Łowów.....87**
Drzewo Życia.....87
Ile mamy dusz?.....88
Podróż do Krainy Wiecznych
Łowów.....89
Życie na tamtym świecie...89

Słowa Wodza93



Rozdział ósmy:
Przewodnik Wodza ...95
Przetrwanie pośród
Indian.....95
Sekrety Ziemi Indian.....97
Kraina Wiecznych
Łowów.....102
Duchy.....107

Rozdział dziewiąty:
Tajne organizacje.....119
Taniec Ducha.....119
Kult Kruka.....122

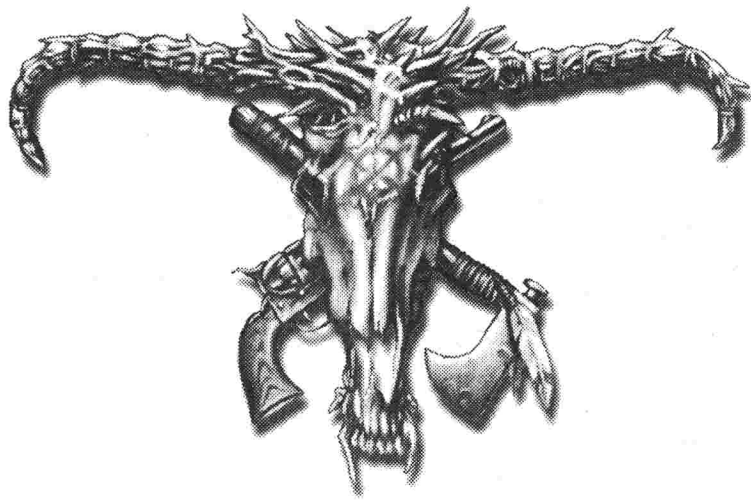
NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE



SWEETY WIGWAM



DALY



ROZDZIAK PIERWSZY:

WITAJCIE W ŚWIĘTYM WIGWAMIE



Witajcie w świętym wigwamie. Blade twarze mówią na mnie Charley Bawół, ale moje pełne imię brzmi po angielsku Bull All The Time. W języku Lakota znaczy to co innego. Może już lepiej nazywajcie mnie Charley*.

Przybyliście z samego krańca świata, od wybrzeży wielkiej wody na zachodzie, od prerii, pustyń i kanionów południa, Paunisi, Kwakiutlowie i Komancze, i setka innych.

Przybyliście, bo chcecie, bym opowiedział wam o Tańcu Ducha.

Pewnie niejedno już słyszeliście. Słyszeliście, że prorok przepowiedział zwycięstwo nad białymi. Słyszeliście, że moc Tańca wskrzesi naszych drogich przodków. Słyszeliście, że na prerię powrócą bizona.

To wszystko prawda, ale ta przepowiednia ziści się w sposób inny, niż myślicie. Teraz posłuchajcie uważnie, a Charley Bawół opowie wam o Tańcu Ducha.

Po pierwsze, musicie wiedzieć kim jestem i jak to się stało, że poświęciłem życie Tańcowi.

Gdy byłem jeszcze dzieckiem, wrogie plemię najechało mą wioskę i wymordowało wszystkich prócz mnie. Nie wymienię nazwy tego plemienia, bo są wśród nas jego przedstawiciele. Te rzeczy należą do przeszłości, a jesteśmy tutaj, by spojrzeć w przyszłość.

Biali zwiadowcy znaleźli mnie na wpół martwego nieopodal tipi należącego do mojej rodziny. Wysłali mnie do Chicago, potem do Nowego Jorku i w końcu, poprzez wielką wodę, do ich ojczyzny. Wiele zim podróżowałem po ich wioskach, pokazywany białym wodzom jako dumny dzikus. Nie wiedzieli, że

czytałem ich księgi i uczyłem się ich języka. Poprzyśiągłem białym zemstę i chciałem dowiedzieć się, dlaczego opadli na nasze ziemie jak szarańcza, dlaczego wytrzebili bizona jak zaraza i dlaczego upioryt popycha ich do walki przeciw nam i do bratobójczej wojny. I odkryłem prawdę.

Ich ziemia cuchnie i jest bardzo zatłoczona. Biali nie są źli, ale zapomnieli Dawne Ścieżki. Głupi biali ludzie splugawili własną ziemię, więc ich duchy poprowadziły ich wielkie kanoe do naszej. Nie pamiętają, jak to jest żyć z Matką Ziemią w pokoju.

Wielu z was nie zgodzi się z moimi słowami. Charley widzi nienawiść w waszych oczach. I ja za młodu pałałem żądzą zemsty, ale potem spotkałem Wodziwoba. Teraz pragnę równości, bo zemsta unicestwi wszystkich.

Kiedy wreszcie udało mi się uciec z ojczyzny białych tworzy, powróciłem tylko po to, by opłakiwać swe wymordowane plemię. Przez lata wędrowałem po preriach, bezplemienny. Zawędrowałem na pustynie i wybrzeża, poszukując cieni mego ludu. Nie obrażacie sobie, jak wielki jest smutek człowieka pozabawionego plemienia.

W końcu znalazłem się na terytorium Newady. Spotkałem się ze szczepem Pajutów i poznałem proroka Wodziwoba. Ma on wielką moc i rozmawia z duchami tak potężnymi, że inni nawet nie potrafią wyobrazić sobie ich siły.

Wodziwob opowiedział mi wizję, zesłaną mu przez samego Stwórcę. Widział w niej, jak plemiona ze wszystkich stron naszej ziemi połączyły się w jeden naród. Na równinach znów było pełno bizonów. Wodziwob powiedział, że po zjednoczeniu plemiona będą potężne, ale nie bardziej i też nie mniej,

* Nieprzetłumaczalna gra słów: *Bull All The Time* może znaczyć zarówno „Ciągłe Bawół”, jak i „Ciągłe Kłamię” – przyp. tłum.



niż biali. Stwórca chce, żebyśmy wspólnie żyli na równinach.

Potem Stwórca ukazał Wodziwobowi obrzęd Tańca Ducha, który mamy odprawiać, by wybłagać pomoc naszych przodków. Obrzęd Tańca Ducha jest najpotężniejszym świętym rytuałem zarówno na tym świecie, jak i w krainie duchów. Za każdym razem, gdy go tańczymy, połączone plemiona stają się z woli przodków coraz silniejsze.

Wodziwob poznał też specjalną pieśń. Niewielu o niej słyszało. Duchy uczą jej tylko tych, którzy są wielkimi prorokami. Ma ona moc przeganiania złych duchów z naszego świata. Gdybym ja wam zaśpiewał, usłyszelibyście najpiękniejszą pieśń w życiu. Chyba, że władają wami złe duchy. Spożyliśmy właśnie posiłek, więc nie opiszę wam, jak manitou zareagowałyby na jej słowa i melodię.

Nie wierzycie mi? A co spodziewaliście się usłyszeć od Charley'a Bawoła?

Przybyliście z krańca świata, aby poznać czary, które zniszczą białych. To dziedzina Kruka i są to złe czary. Plemiona bladych twarzy i nasze plemiona mają wspólnego wroga. Wodziwob widział nas sprzymierzeńcami, zjednoczonymi, by pokonać zło sprowadzone na ten świat przez Kruka – i tak się też stanie.

Powróćcie do swych plemion i opowiedzcie im o Tańcu Ducha. Już wkrótce wszystkie narody i plemiona połączą się przeciwko złym czarom, które spadły na naszą ziemię.

Może, kiedy już będzie po wszystkim, Wodziwob porozmawia ze Stwórcą o tym, jak wygonić blade twarze.

JESTEŚ NA TERYTORIUM INDIAN

Zabieraj się stąd czym prędzej. Albo zostań, jeśli naprawdę chcesz wiedzieć, jak wpasować rdzennych amerykańców w Dziwny Zachód.

Spójrzmy prawdzie w oczy – w realnym świecie Indianie nie wyszli najlepiej na kontakcie z białymi. Łamano umowy, nowe choroby pustoszyły wioski, przesiedlano i zamykano w rezerwach całe plemiona. Dodajmy do tego powszechną pogardę dla „dzikusów” i wysiłki rządu, zmierzające do wyrugowania tubylczej religii. Może i historię piszą zwycięzcy, ale pamięć o prawdziwych zdarzeniach przetrwała.

Inaczej jest w **Martwych Ziemiach**. Tu plemiona są o wiele silniejsze. Powrót duchów dał Indianom moc, a ta z kolei zapewniła im szacunek bladych twarzy. Duchy potrafią zabierać głos równie dobitnie, jak ognista broń białych.

Pewnie, wielu jest ograniczonych pastuchów i chciwych poszukiwaczy, których motto brzmi: „Dobry Indianin to martwy Indianin”. Patrząc jednak szerzej, rządy białych nigdy nie odważyłyby się wyciąć takiego numeru, jak zagnanie Indian do rezerwatów – lub, co gorsza, siłą zwalczać indiańskie wierzenia.

ZAWARTOŚĆ KSIĄŻKI

Indianie nie są dzikusami i nie są też szlachetnymi bohaterami. Są ludźmi, różnymi i skomplikowanymi: tak samo jak biali, żółci, czarni – wszyscy jakich możesz spotkać w świecie **Martwych Ziemi** i w naszym świecie. Bywają zarówno bohaterscy, jak i podli – i wszyscy dodają twojej grze koloru.

OŚWIADCZENIE

Wszystko, o czym mowa w tej książce, jest wielkim uproszczeniem.

Dołożyliśmy wszelkich starań, by przedstawić świat Indian amerykańskich tak wiernie, jak to tylko możliwe, ale to jest gra, a nie doktorat. Nie znajdziecie tu wszystkich drobiazgów dotyczącego każdego szczepu i w kilku miejscach trochę nagięliśmy historię, by pasowała do historii **Martwych Ziemi**. W końcu, gra to ma być zabawa, prawda?

To, jak ujęliśmy wierzenia, tradycje i historię rdzennych Amerykanów nie oznacza braku szacunku dla nich.

Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o Indianach, poczytaj o nich! Oto książki, które najlepiej nam się przysłużyły w czasie pisania i tłumaczenia *Tancerzy Ducha* (tytuły pozycji angielskich podajemy woryginałach):

Peggy Beck, Anne Lee Walter, Francisco Nia: *The Sacred: Ways of Knowledge, Sources of Life*. Doskonały zbiór esejów dotyczących wielu aspektów indiańskich wierzeń.

Richard Erdoes, Alfonso Ortiz: *American Indian Myths and Legends*. Zróżnicowany zbiór indiańskich opowieści. Dobry sposób na to, by spojrzeć na świat oczami Indianina.

Arlene Hirschfelder, Paulette Molin: *Encyclopedia of Native American Religions*. Książka opisująca w całej rozciągłości indiańskie wierzenia, pogrupowane w króciutkie rozdziały.

Stan Hoig: *Tribal Wars of the Souther Plains*. Spojrzenie na bratobójcze walki pomiędzy Indianami toczone w czasie ekspansji białych.

Alvin M. Josephy: *500 Nations*. Ogólny opis Indian północnoamerykańskich.

Thomas E. Mails: *The Mystic Warriors of the Plains*. Doskonałe źródło wiedzy o Indianach Równin, jedna z książek wykorzystanych przy okazji kręcenia *Tańczącego z wilkami*.

Colin Taylor: *The Native Americans*. W tej książce autor przygląda się kolejno plemionom zamieszkującym poszczególne regiony Ameryki, ukazując różnorodność i bogactwo ich kultury.

Krystyna i Alfred Szklarscy: trylogia *Złoto Gór Czarnych*. Opisana w trzech tomach historia Siuksów, wzbogacona o liczne notki biograficzne i wiele interesujących szczegółów z życia Indian.

Podręcznik zorganizowany jest dokładnie tak samo, jak inne dodatki do gry **Deadlands: Martwe Ziemi**, tylko że blade twarze z wydawnictwa **Pinnacle** i **MAG** nieprawidłowo ponazywały w poprzednich podręcznikach sekcje. Oto jak naprawdę powinna wyglądać książka do **Martwych Ziemi**.

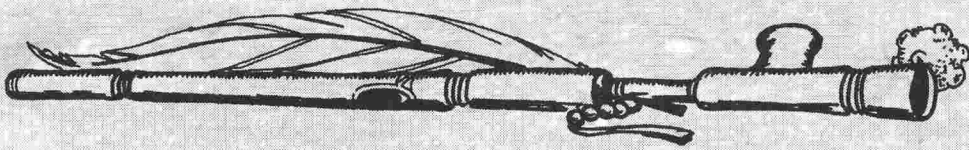
Na wojennej ścieżce to część, w której gracie znajdują wszystko, co powinni wiedzieć o Indianach – nowe zasady, przydatne przy tworzeniu postaci, oraz specjalny rozdział o plemionach, napisany ręką Charley'a Bawoła, którego poznaliście we wstępie. Gracze odgrywający blade twarze nie powinni w ogóle tu zaglądać, chyba że istnieje jakiś powód, dla którego posiadają jakąś wiedzę o Indianach. Zresztą, książka Bawoła, „Kraina Indian”, jest powszechnie dostępna.

Święte tereny to miejsce, w którym znalazły się mocne rzeczy: opis indiańskich relikwii i Krainy Wiecznych Łowów. Trzymaj się z dala, chyba że masz specjalne pozwolenie Wodza.

Słowa Wodza. Wódz to twój narrator. Blade twarze mówią o nim Szeryf, ale zaufaj nam – tak naprawdę to Wódz. W **Słowach Wodza** znajdziesz kilka uwag o duchach natury, poznasz tajemnice rozmaitych plemion, sekrety Tańca Ducha i Kruka. Pomogą ci też wprowadzić wątek indiański do swojej gry – oczywiście, jeśli jesteś Wodzem, bo nikt inny nie ma tu wstępu.



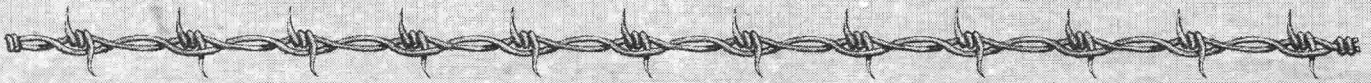




Kraina Indian

Historia i Przewodnik

autorstwa Charley'a Bawola



Starsi wielu plemion obawiają się, że młode pokolenie zapomni naszych ścieżek. Poprosili więc mnie, prostego wędrowca, bym spisał ich nauki i tym sposobem uchronił dawne obyczaje od zapomnienia. Owoc mej pracy trzymasz właśnie w dłoniach.

Dla Indian nadchodzą nowe czasy. Nieważne, czy jesteś Komanczem, Kwakwutlem, Nawaho, Lakotą, czy członkiem innego plemienia – musisz zrozumieć cały świat Indian i pojąć, jak wkomponowuje się on w znacznie większy krajobraz, który pojawił się wraz z białymi. Czytaj i rozumiej.

Mój przewodnik zawiera tylko wstępne informacje na temat plemion, stosunków między nimi i ich wierzzeń. Pamiętaj, że równiny przemierzają setki szczepów, a setki innych już wymarły. Musimy pielęgnować pamięć o nich. Z tych właśnie powodów przekazuję tu całą wiedzę, jaką posiadam na szlaku mych wędrowek.

Napisałem tę książkę po angielsku, w języku białego człowieka. Przepraszam cię za to. To jednak jedyny język, który rozumieją wszyscy Indianie, niezależnie od plemienia, choć wielu z nich poznawało go pod przyimusem. A przecież język nie znaczy nic wobec słów.

Nasz lud stał się silny, a wiedza uczyni nas jeszcze silniejszymi.

I wtedy z południa przyszły opowieści o obcych najeźdźcach, czelakopodobnych białych duchach, które przyniosły ze sobą wojnę i choroby. Plemiona południa nazywały ich Quetzalcoatlem, wielkim bogiem, którego nadejście przepowiedziano dawno temu. Szybko wprawdzie przekonali się, że podbijający ich kraj obcy byli tylko białymi ludźmi, ale nim to nastąpiło, upadło już wielkie imperium Azteków. Mniejsze plemiona wybito lub obrócono w niewolników. Wreszcie Hiszpanie i Portugalczycy zwrócili się na północ, siłą narzucając białego Boga plemionom i mordując wszystkich, którzy nie chcieli porzucić dawnych ścieżek.

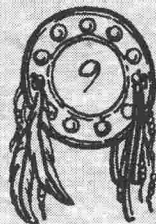
Tak właśnie poznaliśmy białych. Duchy dały nam jednak coś w zamian: konie. Ukradliśmy konkwistadorom wiele wierzchowców. Mając po naszej stronie wojowników równin dosiadających mustangów, możemy uderzać i walczyć lepiej, niż ktokolwiek inny pod Ojcem-Niebem.

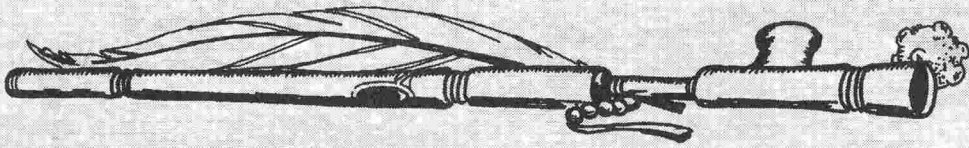
Niedługo na wschodnich wybrzeżach pojawili się inni biali. Początkowo narody Indian i białych twarży zawarły pakt i żyły ze sobą w pokoju. Lecz białych było wciąż więcej i więcej, a wraz z nimi pojawiały się muszkiety i żołnierze. Na przestrzeni kilku zaledwie pokoleń starożytne szczepy wymordowano lub zepchnięto na zachód i zmuszono do walki z innymi plemionami o terytoria łowieckie i przestrzeń życiową. Wiele plemion połączyło się i wymieszało, by wspólnie stawić czoło najeźdźcom. Miast jednak urosnąć w siłę, plemiona zatraciły się i osłabły.

Biali niepowstrzymanie wlewali się na nasze ziemie, byli niczym szarańcza spadająca na uprawy. Na każdego urodzonego Indianina przybywało stu białych, czy to urodzonych już na naszej ziemi, czy to przybyłych zza Wielkiej Wody na potężnych łodziach. Wycięli las i zbudowali

Historia niestawy

Dawnymi czasy ziemia była własnością plemion. Polowaliśmy, kiedy byliśmy głodni, i wszczynaliśmy walki, kiedy chcieliśmy dowieść swego męstwa. Przyroda pozostawała w równowadze i ludzie pozostawali w równowadze. Nikomu nawet przez myśl nie przechodziło, że to się może zmienić.





miasta, nie przejmując się tym, czy czynią to na świętej, czy przeklętej ziemi.

Zaczęły się ciężkie czasy. Plemiona ze wschodu zepchnięto na zachód, a plemiona równin musiały powędrować jeszcze dalej. Niedysiejści sąsiedzi i sprzymierzeńcy prowadzili bratobójcze walki – o żywność, nie o honor.

W 1815 roku biali zaczęli podpisywać pierwsze traktaty z Indianami, ale już w 1840 zrozumieliśmy, że te układy nie były warte nawet papieru, na którym je spisano. W roku 1849 Biuro Do Spraw Indian przy rządzie białych przeszło spod kontroli ministerstwa spraw wewnętrznych pod ministerstwo wojny. Staliśmy się wrogiem ich państwa. Właśnie wtedy zaczęli zamykać nas w rezerwach siłą, nie układami. Intruzi z za wielkiej wody przemawiali hukami ognistej broni, nie słowem.

Z życiem w rezerwach przyszły dwie plagi, które nieomal wybiły nas ze szczętem: choroby białego człowieka i jego alkohol. Ospa zdziesiątkowała starożytne plemiona i zmusiła osłabione szczepy do połączenia sił. Chorobę przynieśli biali kupcy w swoich kocach. Wielu wierzy, że rząd białych ludzi z rozmysłem zatrzał tkaninę. Póki co nikt tego nie dowiódł, ale pozostaje to jednym z głównych powodów nienawiści do białych.

Biali kupcy przywieźli też alkohol. Whisky już na zawsze pozostanie naszą wielką słabością. Pożądanie wody ognistej jest tak wielkie, że zorganizowane państwa indiańskie surowo zabraniają

przywożenia jej na swoje tereny. Jednak wciąż alkohol osłabia plemiona Spornych Ziemi i jest problemem wielu z naszego ludu.

Tak jak w przypadku zatrutych ospą koców, niejedni Indianin przypuszczają, że biali przywieźli ze sobą alkohol tylko po to, by nas złamać.

Błede twarze myślały, że udało już się im rozwiązać „problem indiański”. I pewnie miały rację.

Nic dziwnego, że szaman imieniem Kruk zapalał żądzą Pomsty.

Powrót duchów

Do chwili, w której państwo białego człowieka, podzielone na plemię północy i plemię południa, znalazło się w stanie wojny domowej, większość plemion Równin wyparto z Kansas i Teksasu na tereny zwane przez białych „Krainą Indian”. Była to przyzwoita ziemia, ale nie była to ziemia naszych przodków. Kiedy szczepy zagnano do Krainy Indian, żyjący tam od wieków Prawdziwi Ludzie musieli walczyć lub uciekać dalej na zachód.

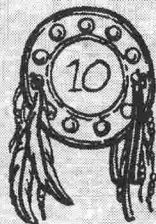
Wojna białych rozgorzała z wielką siłą i w końcu ich armie wycofały się z naszych terenów. Niektóre plemiona ułożyły się z Konfederacją, służąc jej jako tropiciele i żołnierze, w zamian za obietnice możliwości powrotu na dawne terytoria w Teksasie i innych ziemiach należących do Południa.

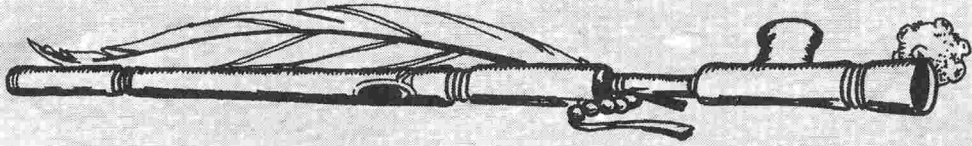
Z drugiej strony Unia opuściła swoje forty w Krainie Indian i pozostawiła plemiona jako strefę buforową pomiędzy Południem a Północą. To było najlepsze, co mogli zrobić, bo rząd Unii złamał już wiele układów i obietnic. Żadne plemię nie zgodziłoby się wysłać swoich wojowników do walki w zamian za fałszywe słowa Wielkiego Białego Ojca z Waszyngtonu.

Pomsta Kruka przyszła jakiegoś trzynastego zim temu, kiedy pierwsi biali żołnierze powstali z martwych pod Gettysburgiem. Wszyscy znają tę historię, a to dzięki wspomnieniom żołnierzy opublikowanym w gazecie *Tombstone Epitaph*. Indianie pamiętają, że tego roku wielu czcigodnych zmarłych zniknęło z naszych świętych cmentarzy.

Kiedy dookoła zaczęło się robić dziwnie, wszystko się zmieniło. Wojna białych, która już zdawała się przygasać, wybuchła z nową siłą. Zarówno Konfederacja, jak i Unia wycofały armie z Równin i rzuciły je do walki na Wschodzie i do wielkich miast. Indianie pozostali sami na swojej ziemi po raz pierwszy od wielu pokoleń.

Przed bitwą, jaką Kruk stoczył w Krainie Wiecznych Łowów, duchy opiekuńcze były ulotnymi, odległymi bytami, żyjącymi głównie w naszych snach. Wiele świętej mocy i obrzędów przepadło, kiedy Indianie zapragnęli ognistej broni białego człowieka i innych tak zwanych „zdobyczy cywilizacji”.





Obrażone duchy opuściły niejedno plemię. Po bitwie, która spowodowała to, co dziś nazywamy Pomstą, duchy powróciły.

Manitou zachwiały równowagę w Krainie Wiecznych Łowów i duchy potrzebowały pomocy, aby ją przywrócić. W zamian gotowe były obdarzać nas łaskami częściej, niż to czyniły wprzódy.

Od Pomsty minęło ledwie trzynaście zim, ale nasz lud żyje w zgodzie z duchami od samego początku. Duchy, te złe i te dobre, jednakowo przerażały białych. Ślepi, zwrócili się ku swoim cudacznym machinom parowym i udawali, że duchy nie istnieją. Niektórzy zaczęli jednak rozumieć, że mieszkańcy Krainy Wiecznych Łowów pojawiają się i w naszym świecie, a nawet pragną przyłączyć się do nas i poznać dawne ścieżki.

Choć Pomsta dała plemionom równe szanse w walce z białymi, przybyło nam jednak słono zapłacić. Złe manitou, które przyszły z Krainy Wiecznych Łowów wraz z duchami opiekuńczymi i duchami natury nie robią różnicy między białymi a Prawdziwymi Ludźmi. Nasz lud cierpi od nich tak samo, jak biali, ale my przynajmniej mamy swoją mądrość i wiemy, z czym walczyć.

Powstają państwa

Gdyby nie biali, którzy zmusili Indian w starych rezerwach do nauki angielskiego, Indianie nigdy nie opowiedzieli by sobie o Pomście i nigdy nie stworzyliby indiańskich państw. Tak, myślę, że to właśnie im zawdzięczamy naszą jedność.

Po Pomście, siedem szczepów Lakotów z północnej części Krainy Indian połączyło się ze swymi dawnymi sprzymierzeńcami, północnym odłamek Czejenów. Te dwa potężne plemiona wyparły ze swej ziemi dawnych wrogów – Paunisów, Szoszonów oraz Assiniboine – i, wraz z podpisaniem Układu znad Deadwood Creek, ogłosiły prawa, które miały obowiązywać białych kupców i poszukiwaczy.

Kraj Siuksów, stworzony w 1872 roku przez Siedzącego Byka i innych starszych Lakotów, liczy sobie dopiero kilka lat. Jest jednak bogaty, korzysta bowiem niezmiernie z białych poszukiwaczy, którzy płacą, by ryć w Górach Czarnych, i handluje z północnymi plemionami, jak Gros Ventre czy Mandanowie, którzy przybywają aż z Kanady.

Kraj Siuksów staje się siłą zdolną konkurować nawet z Unią lub Konfederacją.

Gdy Północ i Południe wycofały oddziały z Krainy Indian, najsilniejsze plemiona znalazły się w doskonałej pozycji do zawłaszczenia ziemi. Sprzymierzyły się i, po starciu z białymi pod Adobe Walls w roku 1874, stworzyły Konfederację Kojota. Stoczone tam bitwy uzmysłowiły naszym wrogom, że nie pozwolimy sobą dłużej pomiatać.

Pod Adobe Walls walczone dwukrotnie. Do pierwszego starcia doszło niedługo po Pomście, gdy dowodzona przez pułkownika Kita Carsona armia Unii ledwo uniknęła porażki z rąk Komanczów wspomaganych przez nadzwyczaj silne duchy opiekuńcze. Za drugim razem, prowadzeni przez wodza wojennego Quanaha Parkera Komancze otoczyli łowców bizonów w ich obozie. Jak podają źródła białych twarzy, biały strzelec imieniem Billy Dixon zastrzelił Komancza z odległości mili. Jak z kolei opowiadają Indianie, ten sam Komancz, szaman o imieniu Isatai, powstał niedługo później. Quannah Parker, który przyjaźnił się z Istatai od dzieciństwa, zamknął okrażenie wokół obozu i wybił pozostałych łowców do nogi.

W obu tych bitwach biali przegrali, bo nie rozumieli, jak wielka jest nasza moc.

Więść o masakrze rozeszła się daleko i szeroko, umacniając pozycję Parkera jako władcy Krainy Indian. Konfederacja chciała użyć Texas Rangers do wyrogowania Komanczów, ale wojna z Unią uszczupliła jej środki. Zamiast więc walczyć, uzgodniono z Parkerem pewne dobrosąsiedzkie zasady: wódz zgodził się pozostawić przy życiu łowców bizonów tak długo, jak długo będą się trzymać na południe od Rzeki Czerwonej.

W świetle toczącej się wojny nie wyglądało to na wielkie ustępstwo ze strony białych, ale był to dobry początek, który dał plemionom solidne podstawy do zbudowania czegoś trwalszego. W rezultacie tych wydarzeń Quannah Parker stał się jednym z najpotężniejszych wodzów w całej Konfederacji.

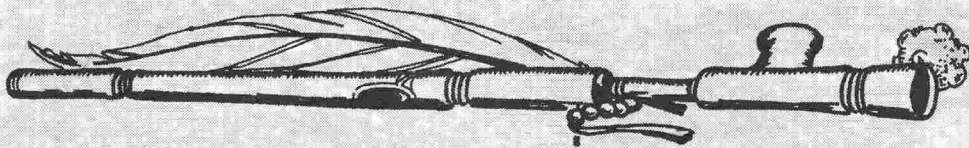
Nienawiść, jaką wódz Parker pała do łowców bizonów, nie wygasła po dziś dzień. Mimo to, jego plemię ma poprawne stosunki z białymi, zwykle służąc jako tropiciele dla Texas Rangers.

Szczepy Południowych Czejenów sprzymierzyły się z Arapahami, Komancze zaś zawarli pakt z Kiowa i Czirokezami. Te dwie frakcje osiągnęły w ramach Konfederacji coś w rodzaju pokoju, choć przymierze Czejenów i Arapahów podąża Dawnymi Ścieżkami, a Komancze, Kiowa i Czirokezi chętnie współpracują z Teksasńczykami i innymi białymi twarzami. Pokój między oboma grupami jest niestabilny zatargi i potyczki pomiędzy wojownikami są na porządku dziennym.

Ziemie Sporne

Kiedy tworzone dwa państwa indiańskie, wiele pomniejszych plemion opuścić musiało ziemie przodków. Większość z nich to dawni wrogowie zjednoczonych w państwach szczepów, z innymi zaś Indianie Równin nigdy się wcześniej nie zetknęli, bo nie musieli jeszcze pod naporem plemion ze Wschodu migrować aż tak daleko na Zachód.





Życie codzienne Indian

Życie codzienne Indian różnych plemion jest tak zróżnicowane, jak one same. Zajmę się nimi bliżej przy okazji opisu poszczególnych szczepów, ale póki co pozwólcie, że napiszę ogólnie o tym, co widziałem podczas moich wędrówek.

Osady

Większość szczepów nie ma stałych osad; wyjątkiem jest tu miasteczko Deadwood w Kraju Siuksów. Koczownicze plemiona Równin żyją w zgodzie z naturą, wraz ze zmianami pór roku podążając za bizonami i inną zwierzyną.

Każdy szczep ma wytyczoną, niezmienną od pokoleń trasę, którą poruszają się wioski. Kiedy odchodzą bizona, całe plemię przemieszcza się gdzie indziej. Osoby nie znające klucza, według którego Indianie podróżują, łatwo mogą zgubić nawet pełne ludzi osady. Niemożność naniesienia naszych wiosek na mapy jest dla białych nieustannym utrapieniem.

Na typową wioskę Indian Równin składa się od kilku do kilkuset tipi. Konie pęta się lub przywiązuje do pobliskich drzew. Gdy zbliża się czas zmiany miejsca pobytu, każdy ładuje swój dobytek na mustangi i wółki.

Na południowym Zachodzie żyją plemiona Nawaho i Zuni, które budują osady, wielkością mogące konkurować z miasteczkami białych. Puebla to duże domy z gliny i kamienia, zbudowane na skalnych zboczach i jaskiniach. Domy z gliny można również wznosić na otwartej przestrzeni, wszędzie, gdzie tylko znajdzie się po temu materiał.

Poza pueblami, jedyną stałą osadą pozostającą we władaniu Indian jest Deadwood (choć tak naprawdę żyje tam bardzo niewielu Prawdziwych Ludzi). Mój dobry przyjaciel, Lacy O'Malley, napisał o Deadwood w swym znakomitym „Gazety Tombstone Epitaph przewodniku po Dziwnym Zachodzie dla początkujących”, z którym – pewien jestem – już się zapoznałem. Więcej o tym mieście napiszę w części traktującej o Kraju Siuksów.

Podróż

Naszym najważniejszym środkiem lokomocji jest koń. Duchy nie lubią wozów, a zwłaszcza parochodów i pociągów. Tylko plemiona, które w pogardzie mają Dawne Ścieżki, podróżują w ten sposób.

Plemiona koczownicze przewożą swój dobytek na wólkach (z francuskiego „travois”). Travois to skóry rozciągnięte na drewnianej obręczy



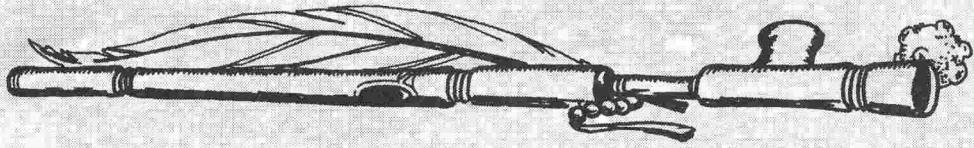
Po terenach południowego Zachodu rozrzucone jest wiele starożytnych plemion. W górach i na pustyniach Arizony żyją przodkowie dawno wymarłych Anasazi i Hohokamów. Wraz z powrotem duchów, moc powróciła do mieszkających w pueblach Zuni. Ute, Apacze i inne agresywne plemiona żyją z napaďów na podróŜnych zmierzających do kopalń Tombstone i Labiryntu. Nawaho, którzy nie chcieli zrezygnować ze swej izolacji nawet po Pomście, muszą teraz pierwszy raz zmierzyć się z białymi.

Choć na północnym Zachodzie i w Kanadzie plemiona wciąż pozostają takimi, jakimi były, nie potrwa to juŜ długo. Wkrótce będą musiały podjąć tą samą decyzję, przed jaką kilka lat temu stanęli Indianie Równin: połączyć się w jedno silne państwo lub pozwolić białym na zagarnięcie ich ziem. Na północnym Zachodzie jest więcej złota niŜ upiorytu, ale i to wystarczy, by ściągnąć tam tysiące poszukiwaczy i agentów kolei Źelaznych.

Kilka plemion wciąż trzyma się tego, co pozostało z ziemi przodków po kataklizmie, który stworzył Labirynt, ale ich znikoma liczebność nie stanowi konkurencji dla ścierających się na tym terenie potężnych armii. Niektórzy Indianie słuŜą za tropiciele poszukiwaczom, chińskim wataŜkom lub państwom białych twarzy. Inni kryją się w Labiryncie, dzięki zwinnym kanoe prowadząc życie piratów.

Wszystkimi tymi plemionami zajmę się bliŜiej w kolejnych partiach tej pracy.





i wleczone za koniem. Można ułożyć na nich nawet kilkaset funtów bagażu, który to ciężar ledwo spowalnia silnego konia.

Wiele plemion podróżuje pieszo. Może w czasach koni i maszyn parowych takie wędrowanie wydawaje się dość archaiczne, ale podczas marszu jest się blisko z duchami natury.

Ekonomia

My, Indianie, swoją wartość mierzymy nie liczbą posiadanych koni czy wielkością naszego tipi, ale zdobytym w walce szacunkiem, dzięki otrzymanej od duchów mocy lub ofiarowaniu najwspanialszych podarków podczas ceremonii potlatch.

Większość plemion, poza tymi z północnego Zachodu, nie zna pieniądza. Nie potrzebujemy monet, a za pieniądze białych twarzy możemy kupić tylko ich towary. Poza tym pieniądze nie mają dla nas żadnej wartości. Nie da się zjeść ani papieru, ani srebra.

Plemiona mają więc w zwyczaju wymieniać się towarami. Ponieważ żadne nie jest w stanie wyprodukować ani upolować wszystkiego, czego mu trzeba, handel wymienny sprawdza się bardzo dobrze. Plemiona Równin mają skóry i narzędzia z kości, zaś szczepy z południowego Zachodu – gliniane naczynia, ziarno i paciorki. Wszyscy potrafią zaoferować innym coś niezwyczajnego i na tym opiera się nasza ekonomia.

Na północnym Zachodzie walutą są muszki. Jako że w każdej chwili można zebrać ich na plaży więcej, nie jest to waluta bardzo stabilna. Plemiona północnego Zachodu słyną jednak z przywiązania do przedmiotów.

Nie powstała jak dotąd żadna firma, której właścicielami byłiby Indianie, ale to się może szybko zmienić. Wiele pomniejszych plemion handluje z białymi, oferując usługi tropicieli w zamian za pieniądze lub towary. Szczepy te najczęściej pragną zwykle broni ognistej i amunicji.

Nawet w Kraju Siuksów, zamieszkanym przez wielkie i potężne plemiona podążające Dawnymi Ścieżkami, prastare święte ziemie sprzedaje się za monety białego człowieka. Te pieniądze nie służą jednak zakupom broni, nie krążą też w obiegu pomiędzy Indianami. Nie wiem dlaczego wicasa wyżej sobie cenią majątek niż ochronę świętych ziem. Nie wiem też, do czego to może doprowadzić.

Rady i wodzowie

Jeśli jesteś członkiem plemienia, to doskonale wiesz, że każde ma swój „rząd”. Jest to rada

starszych, która trzyma pieczę nad sprawami plemienia i reprezentuje jego członków wśród innych Indian.

Podstawową jednostką w organizacji plemienną jest wioska. Większość osad sama zajmuje się swoimi sprawami, odwołując się do rady starszych tylko w wyjątkowych sytuacjach.

Na czele wioski stoi zazwyczaj dwóch wodzów – wódz pokojowy i wódz wojenny. Pierwszy z nich negocjuje z innymi plemionami, przemawia przed starszymi i zajmuje się handlem. Drugi sprawuje pieczę nad obrzędami związanymi z walką, decyduje kiedy i gdzie zaatakują wojownicy i odpowiada za bezpieczeństwo osady. Wódz wojenny dzierży absolutną władzę w czasie wojny, wódz pokoju zaś jest najwyższym autorytetem, gdy cichną bojowe okrzyki. Prawie zawsze – z nielicznymi wyjątkami pośród plemion na południowym Zachodzie i w Labiryncie – wodzowie to mężczyźni.

Ponad wioską znajduje się klan lub szczep. W większości plemion jest wiele klanów. Początkowo stworzone jako grupy myśliwych są teraz czymś w rodzaju szeroko pojętych rodzin. W niektórych wioskach mieszkają członkowie jednego tylko klanu, w innych – przedstawiciele różnych klanów. Każdy z nich ma swych starszych, którzy najczęściej są starszymi całego plemienia.

Wreszcie jest samo plemię, rządzone przez starszych wszystkich klanów, spośród których jeden wybierany jest wodzem. Rada starszych odpowiada za organizowanie najważniejszych ceremonii plemiennych.

Niektóre plemiona z Ziemi Spornych prowadzą wojnę z większymi od siebie, uderzając w ich starszych. Gdy umiera starszy klanu, całe plemię oplakuje go i poprzysięga zemstę.

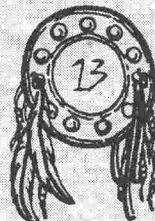
Prawo i porządek

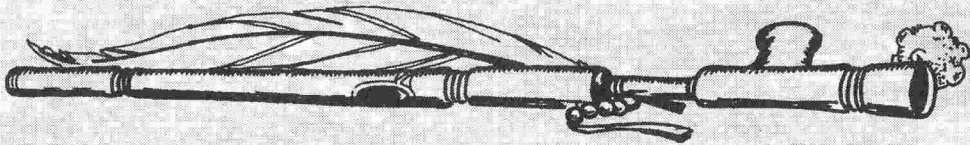
Choć Prawdziwi Ludzie nie mają oficjalnej policji, kary dla tych, którzy łamią plemienne prawa, są surowe. Oto przykłady zbrodni i kar pospolitych wśród szczepów, które odwiedziłem.

Morderstwo: Życie za życie lub wysokie zadośćuczynienie od mordercy lub jego krewnych, jeśli tego życzą sobie bliscy zabitego. Takie zadośćuczynienie zwykle pozbawia mordercę wszystkiego poza przepaską biodrową.

Kradzież: Zwroćenie rzeczy właścicielowi, nic więcej. Upokorzenie, jakiego doznaje przy tym złodziej wystarczy, by niektórzy Indianie na zawsze opuszczali swoje wioski.

Cudzołóstwo: Za pierwszym razem mąż cudzołożnicy zwykle odcina jej nos lub uszy. Jeśli nadal będzie cudzołożycielką, zabija ją zwykle stowarzyszenie wojowników (więcej o nich później).





Tchórzostwo: Wojownik, który nie chce walczyć w obronie plemienia, musi nosić szaty niewiasty i nie może założyć rodziny. Staje się *berdache*, czyli transwestytą.

Zdrada: Jedyną karą za pomoc wrogiemu plemieniu jest natychmiastowa śmierć.

Stowarzyszenia wojowników i bractwa szamańskie

Sekretne stowarzyszenia wojowników przetrwały wszystkie zmiany, jakie targały naszym ludem. Dopuszczenie do członkostwa w takim stowarzyszeniu zależy bądź to od wieku, bądź od dokonań. Tajemne związki dzielą między sobą tajemnice: sekretne święte przedmioty, sekretne słowa i sekretne obrzędy. Mają też własny wigwam, w którym przechowuje się ich relikwie i w którym mogą się spotykać.

Każdy należący do stowarzyszenia wojownik nosi z sobą coś, co pozwala rozpoznać jego przynależność – pas, ozdobioną piórami włócznię, flagę lub inny charakterystyczny symbol. Obrzędy, obyczaje i nauki stowarzyszenia utrzymywane są w ścisłym sekrecie, ale członkostwo jest jawne.

Niektóre stowarzyszenia wojowników zyskały wielki rozgłos nawet wśród białych. Opowieści o Czejenach należących do Ludzi Psów

znanych z tego, że przed walką przywiązują się do wbitych w ziemię palików, krążą nawet w Atlancie i dalej, aż do Billings. Siuksowie Oglala ze stowarzyszenia Lisów budzą postrach wśród wrogów i każdy wie, że Lisy przysięgli zawsze być pierwszymi w boju i nigdy nie oddawać pola.

Nawet gdy topór wojenny spoczywa bezpiecznie zakopany, stowarzyszenia wojowników pełnią w plemionach specyficzne role. Tam, gdzie członkostwo zależy od wieku, skupiające najstarszych przyjmują funkcję policji, pilnując praw i obyczajów plemiennych. Do zadań innych grup może należeć polowanie w określonej porze roku lub dbanie o bezpieczeństwo wodza, kiedy ten udaje się w ważną dla plemienia podróż.

Wiele uduchowionych plemion posiada także bractwa szamańskie. Każde takie bractwo składa się z szamanów i czarowników, którzy pospółu odprawiają obrzędy, uczą się nawzajem wiedzy tajemnej i podróżują po Krainie Wiecznych Łowów. Członkostwo w bractwie szamańskim zapewnia najwyższy szacunek, jakim cieszyć się mogą jedynie starsi plemienia i członkowie najważniejszego stowarzyszenia wojowników.

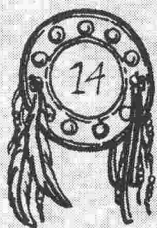
Indianin jest zwykle członkiem tylko jednego stowarzyszenia lub bractwa na raz, ale jeśli chce, może zmienić przynależność.

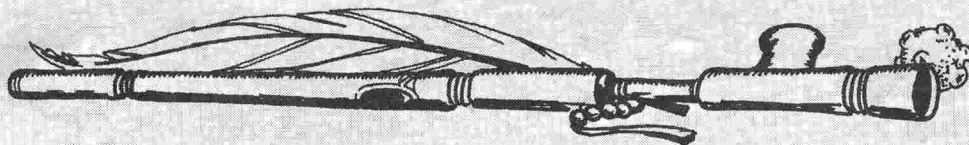
Dawne Ścieżki, nowe problemy

Jeśli istnieje przedmiot sporu, który w przyszłości stać się może kością niezgody pomiędzy plemionami, jest nim właśnie ruch Dawnych Ścieżek. Powstał on, bo w przeszłości Indianie gotowi byli oddać niemal wszystko za ognistą broń i inne niezwykle przedmioty białego człowieka. Podążanie Dawnymi Ścieżkami oznacza wyrzeczenie się tych dóbr, w zamian za przychylność duchów i ruch ten trafił na podatny grunt w plemionach, które najbardziej tej przychylności potrzebowały.

Szczepy te stawiają swoje związki z duchami ponad wszystkim, a w zamian za oddanie czerpią moc ze świata duchów. Plemiona, które zeszyły z Dawnych Ścieżek, wierzą, że nowy świat wymaga Nowych Ścieżek. Są też Prawdziwi Ludzie, którzy zapomnieli, jak postępować z duchami, świadomie zrezygnowali z ich pomocy, a czasem nawet zmienili wiarę przodków na religię białych.

Dla podążających Dawnymi Ścieżkami, Nowe nie są żadną prawdziwą drogą. Plemiona, które w nie wierzą, chcą jednocześnie zjeść kukurydzę i dalej ją mieć: chcą błogosławieństwa duchów i pomysłowości białych. Wycinają święte znaki na karabinach i wozach, kupują stalowe groty strzał i ostrza noży. Prawdę mówiąc, być może oni właśnie czynią





najlepiej, bo duchy nie odwróciły się od nich tak bardzo, jak sądzą szamani Dawnych Ścieżek.

Duchy mogą jednak udowodnić, że są potężniejsze nawet od ognistej broni i upiorytu. Plemiona, które pozostały wiernie Dawnym Ścieżkom, po Pomście urosły w siłę. Pięćdziesiąt lat temu niemal każdy Indianin pożałował ognistej broni i stalowego ostrza – kiedy duchy kazały nam zrezygnować z dóbr białych, wystawiły nas ciężką próbę.

Niektóre plemiona zupełnie porzuciły Dawne Ścieżki. Choć to bardzo smutne, być może czeka nas wszystkich. Wodziwob, szaman z plemienia Pajutów, miał wizję mrocznej przyszłości, w której wielu Indian zapomniało swej historii i ogłuchło na słowa duchów. Opowiem wam jeszcze o Wodziwobie.

Taniec Słońca



71

Taniec Słońca jest najważniejszą ceremonią wszystkich Indian Równin z wyjątkiem Komanczów. To najważniejsze święto dziękczynienia, w czasie którego Indianie uczują, poszczą, tańczą, celebrować i wreszcie oddają krew i ciało duchom na znak pokory.

Taniec Słońca rozpoczyna się ceremonią oczyszczenia, postem, ślubami i tańcem wokół totemicznego słupa. W niektórych plemionach poluje się w tym czasie na bizona, urządza inscenizowane bitwy, przekłuwają uszy i zjada bizonie języki. To dla Indian najszcześniejsze dni. W miarę jak obrzęd ma się ku końcowi, młodzi szamani i wojownicy składają ofiary duchom słońca.

Aby przygotować się do tej ofiary, Indianin prosi kogoś, by ten głęboko naciął mu skórą na piersiach i plecach. Przez te rany przewleka się rzemienie, przywiązane do totemu. Tancerz musi uwolnić się od rzemienia, wrywając je sobie z żywego ciała. Jego pomocnik odcina potem zwisające kawałki poszarpanej skóry i kładzie je u stóp słupa, jako ofiarę dla słońca. W wielu plemionach ciało oznacza ignorancję i zrywanie skóry z ludzkiego ciała uwalnia je od mroku i daje oświecenie.

Większość Prawdziwych Ludzi tańczy ten taniec tylko raz w życiu, choć niektórzy wyjątkowo świątobliwi szamani czynią to częściej.

Dziś Taniec Słońca to olbrzymie zgromadzenie wszystkich niemal plemion Równin, które przybywają niezależnie od tego, jak odnoszą się one do ruchu Dawnych Ścieżek. Przyciąga on szczepy z Kraju Siuksów, z Konfederacji Kojota oraz nie zrzeszonych Indian z Ziemi Spornych. Odbывается latem, na równinach, zawsze w innym miejscu, które duchy objawiają starszym. Obrzędy trwają około dziesięciu dni.

Kiedyś każde plemię samo odprawiało swój Taniec Słońca. Od czasu powstania indiańskich państw, wrogowie i sojusznicy zbierają się,

aby uczestniczyć w ceremonii, i jest to jedyny czas w roku, w którym pomiędzy plemionami panuje rozejm. Nie powstrzymuje on jednak niektórych wojowników od wywoływania kłopotów.

Rząd białych ludzi już kilkakrotnie próbował powstrzymać Indian od obchodzenia tego święta. Niektórzy biali są zbyt zapatrzeni w swojego „Jahwe” i nie mogą ścierpieć wierzeń „dzikusów”. Innych oburza samookaleczenie, jakiemu poddają się w Tańcu uczestnicy obrzędu. Żyłem pomiędzy białymi i potrafię ich zrozumieć. Blade twarze są słabego ducha i widok dzielnych wojowników zwisających z haków sprawia, że miękną im kolana.

Blade twarze

Nasi biali sąsiedzi nie mogą myśleć o niczym innym poza upiorytem czekającym na poszukiwaczy na ziemi Indian. Szukali go na Paha Sapa, mordując przy tym mieszkańców tych terenów, póki Lakotowie i Czejeni nie wkroczyli wspólnie na ścieżkę wojenną przeciwko poszukiwaczom. Kiedy ślady upiorytu odnaleziono w Kalifornii, biali ruszyli tam niczym ogary, które złapały trop zwierzyny. Niektórzy ze starszych wierzą, że to właśnie obecność białych stała się powodem rozdarcia wybrzeża.

Dziś biali chcą mieć z nami dom czynienia tylko w trzech przypadkach: by szukać na naszych ziemiach złota i upiorytu, by najmować nas jako tropiciele i by zabijać nas, gdy nie chcemy z nimi współpracować.

Czasami i my, Indianie, nie postępujemy dużo lepiej. Nasze kontakty z białymi ograniczają się do najazdów na ich osady oraz wypraw wojennych, które prowadzimy, aby wygnać blade twarze z naszych ziem. Granice państw indiańskich są płynne, choć na papierze wyglądają na niezmiennie.

Teraz widzicie, dlaczego pomiędzy naszymi ludami jest tyle złej krwi.

Taniec Ducha



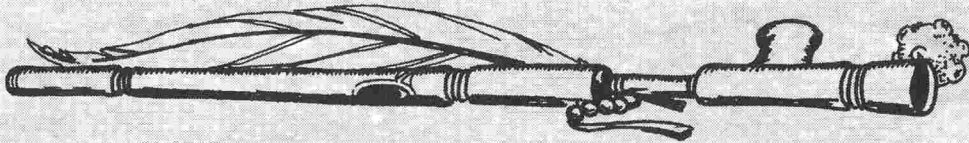
119

Jednym z najistotniejszych aspektów życia dzisiejszych Indian jest ruch Tancerzy Ducha.

Widziałeś ich pewnie, kiedy odwiedzili twoją wioskę. Członkowie ruchu są posłuszni prorocत्वom szamana Pajutów, Wodziwoba. Pajuci to niewielkie plemię, które zawsze było bardzo blisko z duchami, wyparte przez dawnych wrogów, Lakotów, z Kraju Siuksów do Newady.

Wodziwob miał wizję, która, jak twierdzi, pochodziła od samego Stwórcy. Widział, jak nasi





Kult Kruka

czcigodni zmarli powstają, biały człowiek musi opuścić zagrabione ziemie, a bizona powracają na prerie. W miarę jak wieść o prorocztwie zataczała coraz szersze kręgi, podobnych wizji zaczęli doświadczać też inni szamani. W niektórych przepowiedniach biali mieli zostać zniszczeni przez żądne zemsty duchy. Sam Wodziwob głosi bardziej umiarkowaną wersję, pokazując nam przyszłość, w której biali i Indianie będą wzajemnie szanować swoje prawa i ziemię.

Jego oczom ukazała się też mroczna przyszłość, w której biali opanowują nasze terytoria, a Indianie zapominają o duchach. Opowiada o złych manitou kroczących po ziemi. Ta wizja jest kijem używanym przez Tancerzy Ducha, na wypadek gdyby marchewka w postaci odzyskania ziemi nie była dostatecznie kusząca. Strach ma czasem wielką moc.

Ruch Tancerzy Ducha rozprzestrzenił się dziś szeroko, obejmując swym zasięgiem wiele plemion. Ma sympatyków zarówno wśród szczepów podążających Dawnymi, jak i Nowymi Ścieżkami, choć Indianie, którzy zupełnie zapomnieli o duchach, z oczywistych względów nie znajdują w ideologii Tancerzy niczego, co by do nich przemawiało. Plemiona, które najsilniej wspierają ruch Tancerzy Ducha, to Pajuci, Lakota, Czejeni, Szoszoni i Arapaho.

Taniec Równin

To, że niektórzy członkowie plemienia sympatyzują z Tancerzami Ducha, nie oznacza, iż ich sympatię musi podzielać całe plemię. Starsi nie patrzą na Taniec Ducha zbyt przychylnie, a ruch wspierają głównie młodzi Indianie.

Prócz Wodziwoba i inni Pajuci zaczęli głosić Taniec Ducha. Do najsłynniejszych należy młody szaman Wovoka, o którym opowiem wam później.

Słowo o Tańcu Ducha niesione jest przez szamanów, którzy dzielili wizje Wodziwoba. To właśnie ci uświęceni posłańcy znani są jako Tancerze Ducha. Wędrują po kontynencie, szerząc nowinę, która ukazała im się w wizjach, i ucząc plemiona stosownych obrzędów. Choć nie wszyscy wspierają Taniec Ducha, bardzo niewielu Indian rzeczywiście zwalcza pokojowo nastawionych misjonarzy. Wyjątkiem jest tu naturalnie Kruk i jego uczniowie.

Najważniejszy rytuał, jakiego uczą Tancerze Ducha, to oczywiście Taniec Ducha. Mówi się, że przegania on złe istoty z Krainy Wiecznych Łowów i obdarza plemię szczęściem. Widziałem jak odprawiano obrzęd Tańca i powiadam wam, że ta ceremonia ma wystarczającą moc, by rozerwać na strzępy wygrzebańca. Jeśli chodzi o szczęście, to widziałem, jak dziwna jasność rozświetlała niebo, ożywały rośliny i zdrowiały chore zwierzęta. Nawet ci, którzy nie należą do ruchu, nie mogą zaprzeczyć wielkiej mocy, jaką niesie ze sobą obrzęd Tańca.



122

I dla Indian Pomsta ma również mroczne oblicze. Pomiędzy plemionami krąży przekazywana z ust do ust plotka, że Kruk, szaman Susquehanna, który wraz z Ostatnimi Synami przemierzał krainę Wiecznych Łowów, wędruje teraz po Kraju Indian, gromadząc przy sobie szamanów i wojowników zdecydowanych poświęcić się dla jego mrocznej sprawy.

Jeśli ten kult w ogóle istnieje, sędzę, że znalazł sympatyków w niejednym plemieniu. W każdym szczepie, który odwiedziłem, słyszałem opowieści o pojedynczych jego członkach, zwykle tych, którzy nie potrafili żyć w zgodzie z innymi lub wykazywali niezdrową żądzę władzy; którzy uwierzyli w kult lub poszli za szamanem nazywającym się Krukiem. Choć Kult Kruka budzi grozę wśród wszystkich Indian, nie zdobyłem żadnych więcej dowodów na jego istnienie.

Biali też znają smak tej grozy – nazywają to polowaniem na czarownice. Gdy się rozpoczyna, palce wskazują na sąsiadów, a plemię ogarnia chaos, który kończy się przywróceniem porządku przez wodza lub zagładą, niesioną przez bratobójcze waśnie bądź tych, którzy skorzystali z chwili słabości.

Słyszałem, że Kruka widziano równocześnie w przynajmniej trzech różnych częściach kraju. Tylko najpotężniejsze duchy potrafią dokonać takiej sztuki.

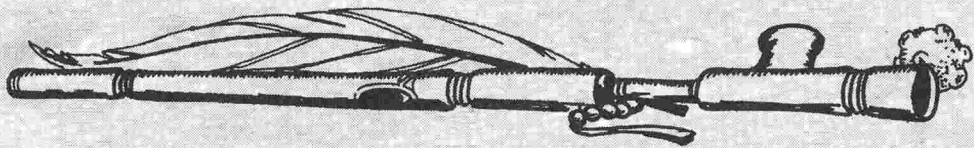
Niektórzy wierzą, że Kult Kruka ma swoje korzenie wśród starodawnych Azteków, a raczej ich niedobitków, którzy uniknęli śmierci z rąk konkwistadorów i ukryli się wśród plemion Północy. Krąży plotka, że sam Kruk nie jest Susquehanna, a właśnie jednym z Azteków, wciąż żywym dzięki paktom ze złymi mocami.

W czasach swej chwały Aztekowie potrafili czynić wielkie czary, ale potrzebowali do tego krwawych ofiar. To samo mówi się dziś o członkach Kultu Kruka, odprawiających krwawe obrzędy na szczytach gór, rytualnie mordujących jeńców, a nawet porwane nocą dzieci.

Kult Kruka mówi obecnie o tym samym, co obiecują Tancerze Ducha: że duchy zmarłych powstaną i powrócą pomiędzy Indian. Inaczej, niż w przypadku sympatyków Tańca, kult nie wierzy, żeby ten proces był pokojowy i dobroczynny. Nie są też wybredni jeśli chodzi o to, jakich duchów należy użyć, by dokonać dzieła.

Żadne plemię otwarcie nie popiera Kultu Kruka, ale, jak sędzę, wiele szczepów, zwłaszcza wypartych ze swoich ziem przez Siuksów i Konfederację Kojota, po cichu z nim sympatyzuje. Panuje powszechna obawa przed złem, jakie niosą ze sobą kultysty Kruka, ale niektórzy wierzą, że jest to zło konieczne, pozwalające osiągnąć największe cele.





Jeśli spotkasz kogoś, kto otwarcie przyznaje, że jest członkiem kultu, radzę ci: trzymaj się od niego z daleka. Nikt przy zdrowych zmysłach nie udawałby kultysty, a prawdziwi wyznawcy złego szamana są zbyt niebezpieczni i nieprzewidywalni, by można było z nimi spokojnie obcować. Chcesz skończyć jako wyjąca z bólu ofiara na ołtarzu, na szczycie jakiejś góry?

Kraj Siuksów

Kraj Siuksów jest symbolem triumfu Indiańskiej jedności i naszej odkrytej na nowo mocy. To największe i najlepiej zorganizowane państwo indiańskie od czasów Imperium Azteków i Ligi Pięciu Narodów, niech je duchy mają w swej opiece. Jest nawet oficjalnie uznawane przez rząd Stanów Zjednoczonych.

Krajem Siuksów rządzi rada starszych Lakotów, chętnie przyjmująca pomoc sprzymierzeńców z plemienia Czejenów. Siedzący Byk, wódz szczepu Oglala, jest najważniejszym wodzem i jego słowo rozstrzyga przy wszystkich ważnych decyzjach, jakie podejmuje rada. W Kraju Siuksów nie ma demokracji, ale Siedzący Byk słucha wszelkich rozsądnych argumentów. Jak postępuje, to już osobna para mokasynów.

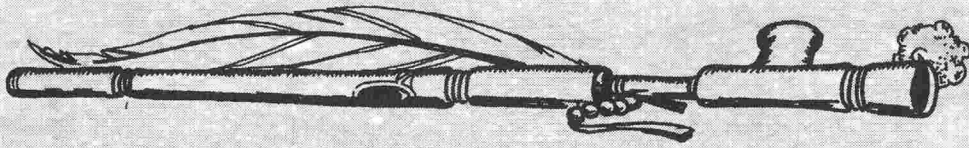
Jednym z najważniejszych praw wprowadzonych w Kraju Siuksów – pomijając układ

pozwalający białym szukać upiorytu w Paha Sapa – jest ścisły zakaz posiadania alkoholu wszędzie, poza Deadwood. Choć nikt nie zabronił odwiedzać miejskich saloonów, czynią tak tylko wyrzutkowie społeczeństwa Prawdziwych Ludzi. To właśnie spustoszenie, jakie alkohol poczynił pośród Indian, jest jednym z powodów, dla których Siedzący Byk tak bardzo nienawidzi białych twarzy. Zresztą, to tylko jedno z wielu praw, które ukazują jak wielką jest miłość Siedzącego Byka do jego ludu i wszelkich żyjących na jego ziemi plemion.

Geografia

Kraj Siuksów rozciąga się od Missouri aż do podnóży Gór Skalistych i od granicy z Kanadą aż do południowych granic Terytorium Dakoty. Z grubsza, naturalnie. Linie na mapach białych przebiegają nieco inaczej, na prerii zaś nie ma ogrodzenia oznaczającego gdzie zaczynają się i kończą terytoria Indian. Kraj Siuksów nie ma jasno określonych granic i żyjące w nim plemiona są zadowolone z tego stanu rzeczy. Buńczuczni wodzowie prowadzący wojowników po wojennych ścieżkach zwykle zapuszczają się poza ustalone granice w poszukiwaniu chwały i sposobności do wydarcia białym nowych ziem.





centralnego Wyoming. Obowiązki opiekunów tej ostoi przyjęli na siebie Czejeni. To jedyne miejsce w Kraju Siuksów, do którego mają wstęp wrogie i wygnane plemiona; ich przybycie trzeba jednak najpierw uzgodnić z wicasa.

Plemiona

Dwa najważniejsze plemiona w kraju Siuksów to Lakotowie i ich sprzymierzeńcy, Północni Czejeni. Lakotowie dzielą się na siedem klanów. Każdy z nich ma swoich przywódców, ale wszystkie posiadają wspólne korzenie, obyczaje i wierzenia.

Czejeni nie różnią się zbyt wiele od swoich sióstr i braci z południa. Czejenów jest mniej, niż wszystkich Lakotów razem, ale jedność czyni ich równie silnymi, co skłócony sojusznicy.

W Kraju Siuksów jest też wiele pomniejszych plemion, takich jak Gros Ventre i Mandanowie, żyjący na jego północnych krańcach.

Lakotowie

Musisz wiedzieć jedno: nie ma i nigdy nie było plemienia Siuksów.

Słowo „Sioux” jest francuską wersją słowa „natawesiwak”, zapożyczonego z języka Czipewejów, a oznaczającego „małe żmije”, czyli, w szerszym znaczeniu, wrogowie. Oto jak biali nazwali wiele z naszych plemion – ukuwając nazwę od słowa „wróg”.

Plemię nazywane przez białych Siuksami to w rzeczywistości trzy plemiona Lakotów, Nakotów i Dakotów, które to słowa znaczą „przyjaciele”, „sprzymierzeńcy” i „przyjaźnić się”. Wszystkie te plemiona mówiły jednym językiem, choć mieszkwały w różnych częściach Równin.

Kiedyś, wiele pokoleń temu, największym z tych trzech plemion było plemię Dakotów. To właśnie oni, znani też jako Siuksowie Santee, byli oryginalnym szczeniem, żyjącym tam, gdzie dziś znajduje się Minnesota. Nakotowie odłączyli się od Dakotów i zamieszkali na terenie dzisiejszej Południowej Dakoty. Lakotowie, albo inaczej Siuksowie Teton, powędrowali na zachód od Missoury i stali się największym z trzech plemion.

Ponieważ Lakotowie stali się najpotężniejszym z plemion, odtąd będą je wszystkie nazywał Lakotami.

Wśród Lakotów rozróżnia się siedem klanów: Hunkpapa, Oglala, Spalone Boki (inaczej Brule – francuskie słowo oznaczające „spaleni”), Minneconjous, Sihasapa (znani też jako Czarne Stopy Lakota), Itazipacola (albo Bez Łuków, czy też – znów z francuskiego – Sans Arcs) oraz Oohenupa (Dwa Kotły). Każdy klan składa się z około trzydziestu rodzin i latem,

Jedyną stałą osadą w Kraju Siuksów jest Deadwood. Mieszkają w niej głównie biali i trochę Chińczyków. To jedyne miejsce w całym Kraju Siuksów, w którym nie obowiązuje prawo zakazujące posiadania i picia alkoholu. Jeśli chcesz poznać to miejsce lepiej, zajrzyj do „Przewodnika...” gazety *Tombstone Epitaph*.

W Kraju Siuksów jest wiele świętych miejsc. Dla wielu szczepów Lakota są nim Paha Sapa, Góry Czarne. Według wierzeń Lakotów, to właśnie w tym miejscu stworzono świat. Znajduje się tu także upioryt, którego tak pożądają blade twarze.

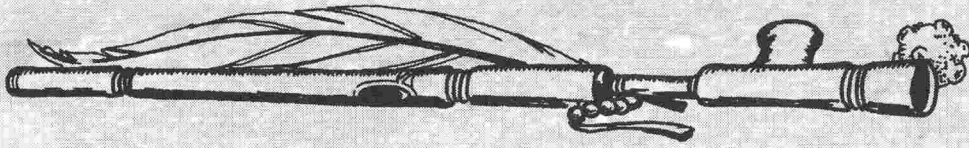
Wzgórza uchodzą za święte i w czasie ceremonii patrolują je wojownicy Lakotów, którzy mają za zadanie trzymać blade twarze z daleka od świętujących Indian.

Najświętszym miejscem w Górach Czarnych jest Bear Butte, czczone zarówno przez Lakotów, jak i Czejenów. Zbocza góry ozdabiają flagi modlitwne i ofiary od wszystkich Indian, którzy przybywają tu, by zjednoczyć się ze Stwórcą.

Choć Wieża Diabła (w języku Lakotów „Mateo Tipi”) to kolejne święte miejsce, dziwne rzeczy, które zaczęły się tu dziać, odstraszyły większość pielgrzymów. Chcąc zaradzić wypadkom, których ofiarą padali odwiedzający górę, starszyzna Lakotów wysyłała tam kilkukrotnie Szalonego Konia i jego wojowników.

Innym obiektem kultu jest dla wielu plemion Równin Święty Krąg w północnej części





kiedy trawa jest wysoka, a bizona liczne, dzieli się na pięć lub sześć obozów myśliwskich.

Rządy

Każdy klan deleguje jednego starszego do rady plemienia, w której ten staje się wicasa. Wicasa dzierży w plemieniu władzę absolutną.

Dziś w radzie Lakotów przewagę ma frakcja czterech wicasa: Siedzący Byk (Hunkpapa), Czerwona Chmura (Oglala), Amerykański Koń (Spalone Boki), i Kulawy Jeleń (Minneconjou). Ci czterej wicasa generalnie zgadzają się ze sobą, choć słyszałem, że Kulawy Jeleń byłby skłonny wziąć stronę pozostałej trójki, która chce udostępnić większą część Gór Czarnych bladym twarzom i tym sposobem zwiększyć dochody plemienia. Najstarszym i cieszącym się największym szacunkiem wicasa jest Siedzący Byk.

Trzy szczepy pozostające w opozycji to Sihasapa, Itazipacola i Oohenupa. Zwykle najazdy i polowania zajmują ich bardziej niż polityka plemienia. Nie są też szczególnie zachwyceni stanowiskiem Siedzącego Byka w sprawie Dawnych Ścieżek i czasami odwiedzają Deadwood, kupując pokątnie ognistą broń białych ludzi.

Wicasa podejmują decyzje dotyczące polityki plemienia, w czym zawiera się utrzymywanie kontaktów z ryjącymi w Górach Czarnych poszukiwaczami. To Starsi posiadają władzę w Deadwood, płacą szeryfowi i decydują, kto jest w mieście pożądanym, a kto ma się jak najszybciej wynosić.

Wicasa mają też własnych wojowników, prowadzonych przez legendarnego wodza wojennego szczepu Oglala, Szalonego Konia. Jeśli w kraju Siuksów pojawia się problem, którego nie da się rozwiązać bez użycia siły, na scenę wkracza właśnie Szalony Koń i jego ludzie.

Przyjaciele i wrogowie

Niewiele plemion łączy tak ścisłe przymierze jak Lakotów i Czejenów. Arapaho z Konfederacji Kojota również są sprzymierzeńcami Lakotów, a to głównie przez ich dawną przyjaźń z Czejenami.

Wśród Lakotów jest tyle prowadzących prywatne wojny szczepów, że wydaje się, iż są na wojennej ścieżce z każdym plemieniem poza Czejenami. Choć to nie do końca prawda, dbając o jedność Lakotów wicasa oświadczyli, że wróg któregośkolwiek z klanów jest wrogiem wszystkich Lakotów.

Choć Siuksowie prowadzą wojnę z każdym niemal szczepem na Równinach, ich dwaj najwięksi wrogowie to Wrony i Paunisi. Oba plemiona zostały wyparte z Równin, kiedy Lakota tworzyli Kraj Siuksów.

Wierzenia

Lakota podążają Dawnymi Ścieżkami, choć niektóre szczepy kwestionują zasadność takiej postawy, a to z powodu ostatnich walk z uzbrojonymi w karabiny poszukiwaczami. Póki co jednak, wicasa pozostają wierni duchom i ruch Dawnych Ścieżek jest oficjalną religią wszystkich siedmiu klanów.

Północni Czejeni

W świecie niepewnych przymierzy i rosnących w siłę plemion, Czejeni są najprawdopodobniej największymi spośród indiańskich dyplomatów. Utrzymują się u władzy zarówno w Kraju Siuksów, jak i Konfederacji Kojota. Zawarli sojusze z większą liczbą plemion, niż ktokolwiek inny. W rezultacie, Czejeni, będący raczej niewielkim plemieniem, rozprzestrzenili się na Równinach tak bardzo, że udało im utrzymać większość ziem swych przodków.

Słyszałem historie o tym, że Czejeni byli kiedyś znacznie liczniejszym plemieniem, ale ich populacja zmalała z powodów, które pozostają zagadką nawet dla nich samych. Nie są ludem szczególnie kochającym rozlew krwi, trzymali się też z dala od białych. Wciąż słyszy się o „zaginionych” klanach Czejenów, które kontaktują się z głównym plemieniem, po czym znowu znikają.

Nie dalej jak dwadzieścia zim temu pojawił się właśnie taki szczep, nazywający się Suhei. Myśliwi Czejenów zobaczyli jakichś Indian po drugiej stronie rzeki i zawołali do nich. Tamci odpowiedzieli w języku Czejenów i przedstawili się jako Suhtei. Obiecali pojawić się na spotkaniu przy brodzie, po czym zniknęli niczym duchy. Gdy myśliwi dotarli do brodu, po tajemniczym Indianach nie było ani śladu.

Słyszałem język Czejenów u plemion mieszkających daleko na północy, w Kanadzie, ale ci, którzy w nim mówili, byli niezwykle zadziwieni faktem, że ich mową posługują się plemiona z południa. Oto zagadka Czejenów, której rozwiązania pewnie nigdy nie będzie dane nam poznać.

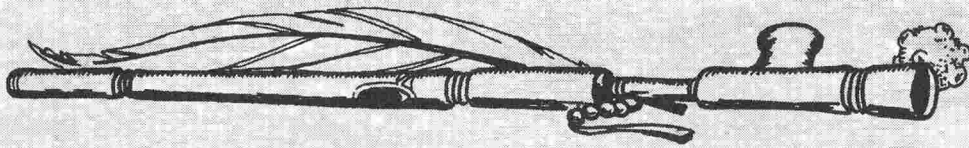
Rządy

Czejeni nie są licznym ludem. Dzieli się na dziesięć klanów, podzielonych pomiędzy dwie wędrownie osady. Każda osada ma wodza wojennego i wodza pokoju – obaj są zwykle potężnymi szamanami. Każdy klan ma też własnych wodzów i szamanów.

Północni i Południowi Czejeni posiadają wspólną władzę, znaną jako Rada Czterdziestu Czterech.

W jej skład wchodzi wodzowie każdego z dziesięciu klanów oraz czterech Starzych





Wodzów. Dwóch Starych Wodzów jest z południa, a dwóch z północy. Rada Czterdziestu Czterech zbiera się każdego lata, zwykle gdzieś w okolicach Tańca Słońca.

Przyjaciele i wrogowie

Najbliższymi i najbardziej zaufanymi sprzymierzeńcami Północnych Czejenów są Lakota. Utrzymują oni też przyjazne stosunki ze swoimi braćmi, Południowymi Czejenami z Konfederacji Kojota oraz z ich sprzymierzeńcami, Indianami Arapaho.

Mając potężnych przyjaciół, Czejeni nie posiadają wielu wrogów. Jedyne plemiona, które wciąż chętnie wyprawiają się przeciw nim, to Szoszoni i Wrony, atakujący z Ziemi Spornych.

Wierzenia

Tak jak i ich sprzymierzeńcy, Czejeni podążają Dawnymi Ścieżkami. Są nie tylko ludem dyplomatów, ale i narodem bardzo świątobliwym, przewodniczącą więc wielu najważniejszym obrzędom w regionie. Odpowiadają za organizowanie corocznego Tańca Słońca, wielkiej ceremonii, na którą przybywają liczne plemiona, nawet wrogie Lakotom. Taniec Słońca to jedna z nielicznych okazji, przy której pomiędzy plemionami panuje rozejm. Jest to też największa ceremonia Plemion Równin, uznawana przez każde niemal plemię.

Czejeni mają też wiele świętych przedmiotów, takich jak Święte Strzały i Święta Czapka Bizona. Mówi się, że tkwi w nich moc Czejenów i że bez nich plemię straciłoby swą pozycję. Ja nic o tym nie wiem – Czejeni mają naprawdę potężnych szamanów.

Konfederacja Kojota

Najgorszym wrogiem Konfederacji Kojota mogą okazać się jej członkowie.

Konfederacja, którą tworzy pięć niegdyś wrogo do siebie nastawionych plemion, z trudem utrzymuje pokój we własnych granicach. Przywódcą państwa jest Kojot, ale nikt nie zna jego prawdziwej tożsamości. Tajemniczego szamana wspiera zarówno wódz Komanczów, Quannah Parker, jak i Satanta, wódz plemienia Kiowa, ale to tylko drażni potężnych wodzów wojennych, którzy chcieliby takiej pozycji dla siebie. Najazdy i rabunki są tu na porządku dziennym. Jeśli Konfederacja Kojota nie padnie niebawem ofiarą błądów twarzy, rozpadnie się sama.

Unia nie uznaje Konfederacji Kojota za samodzielne państwo, uważając jej ziemię za

zaniedbany rezerwat. Tylko CSA przyznaje Indianom z Konfederacji prawo do własnego kraju.

Geografia

Konfederacja to niewielki skrawek ziemi, zakleśniony pomiędzy Unią a Konfederacją. Układ podpisany przez plemiona Kojota i rząd Południa ustala jej południową granicę na Rzece Czerwonej, wschodnią zaś na granicy stanu Arkansas.

Reszta ziem Konfederacji Kojota nie jest tak jasno nakreślona. W układzie z Południem zatroszczono się tylko o granice pomiędzy Konfederacjami, nie regulując sprawy północy ani zachodu.

Większość plemion Kojota nie zapuszcza się dalej na zachód i na północ niż do Wichita na Ziemiach Spornych, jednak nawet w Kolorado znaleźć można szczepy, przyznające się do przynależności w Konfederacji.

Jedynymi stałymi osadami na ziemi Kojota są dawno opuszczone chaty zbudowane kiedyś przez plemię Wichita. Ostatni z nich, zdziesiątkowani przez ospę, zostali wymordowani przez Komanczów jakieś dwadzieścia zim temu. Ich opuszczone domy służą za schronienie wielu szczepom, zwłaszcza zimą.

Plemiona

Pięć głównych plemion Konfederacji Kojota stara się wprawdzie utrzymać pokój w jej granicach, ale poza tym ich przymierze jest fikcją. Podzieliły się na dwa obozy, wedle zapatrywań na podstawowe sprawy i aspiracje.

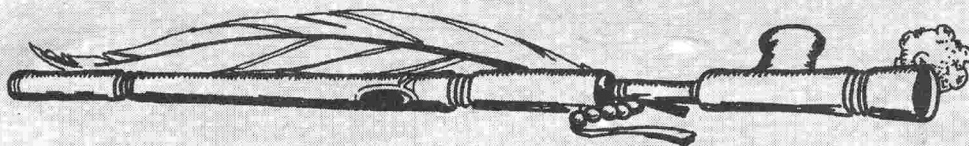
Potężniejszy z obozów tworzą plemiona Komanczów, Kiowa i Czirokezów. Gdyby byli lepiej zorganizowani, łatwo mogliby zaprowadzić w całej Konfederacji Kojota swoje porządki. Na szczęście dla indiańskiej jedności, organizacja i współpraca nie jest ich najmocniejszą stroną.

Plemiona te kochają wojnę i równie chętnie walczą pomiędzy sobą i najeżdżają na każdą napotkaną wioskę Indian, jak palą fortów błądów twarzy czy rabują wędrowców. Ta frakcja zesła z Dawnych Ścieżek i każdy zrabowany przez nich dolar, nieważne czy w walucie Unii czy Konfederacji, obraca się na najnowszą broń i amunicję. Zdarza się, że wojownicy trzech szczepów są uzbrojeni lepiej, niż zatrudnione przez kolej gangi.

Frakcja Komanczów/Kiowa/Czirokezów dominuje południową część Konfederacji Kojota.

Drugi obóz składa się z Południowych Czejenów i Arapahów. Jednoczy ich wiara w Dawne Ścieżki oraz wizja silnego i samowystarczalnego państwa w granicach tego, w jakim się znaleźli. To





przymierze pozostaje w przyjaźni z Krajem Siuksów, dostracającym pieniędzy i wojowników na niemal każde skinienie. Czejeni i Arapaho nie nadużywają pokładanego w nich zaufania.

Fracja Czejenów/Arapaho dominuje w północnej części Konfederacji Kojota.

Komancze

Komancze od dawna słyną z agresywności. Są ludem, który chętnie rozszerza swe wpływy i terytorium za pomocą siły. Napadają na każde plemię, z jakim się zetkną, kradną każdego konia i muła, jakiego da się ukraść i porwają Indianki oraz kobiety błądych twarzy. Rządzą prawem pięści i lubią to.

Komancze to również jedno z największych plemion Równin – właśnie liczebność jest źródłem ich siły.

Rządy

Wódz Quannah Parker jest – nie licząc Kojota – najpotężniejszym człowiekiem w całej Konfederacji i jednym z dwóch najbliższych doradców tajemniczego szamana. Są jednak pośród Komanczów i tacy, którzy nie uznają Parkera za wodza – jego matka, Cynthia Ann Parker, była białą kobietą, porwaną w czasie napadu – dlatego właśnie wciąż zdarzają się tarcia pomiędzy Parkerem a innymi wodzami, pragnącymi zająć jego pozycję.

Przyjaciele i wrogowie

Dla lubujących się w rozlewie krwi Komanczów utrzymywanie sojuszów to trudna sprawa. Pozwalają sobie na rozejm z Kiowa i Czirokezami tylko dlatego, że cały czas mają świadomość, iż są od nich potężniejsi. Pokój z drugą frakcją Konfederacji – Czejenami i Arapahami – jest co najmniej trudny. Jeśli dochodzą was pogłoski o łamanych rozejmach i napadach, możecie być niemal pewni, że odpowiadają za nie bandy Komanczów.

Komancze walczą z każdym plemieniem, które nie należy do Konfederacji, a które znajduje się w zasięgu ich karabinów. Grupy wojowników wyprawiają się daleko w głąb Spornych Ziem, by napadać na szczepy mieszkające nawet w Arizonie czy w Nowadzie. Dzięki bezustannym działaniom wojennym, Komancze mogą się poszczycić najbardziej doświadczonymi wojownikami w Konfederacji.

Komancze i Szoszoni byli kiedyś jednym plemieniem, ale wiele, wiele pokoleń temu ich drogi się rozeszły. Krążą plotki, że oba szczepy są w zмовie i do własnych celów wykorzystują



fakt, iż Szoszoni nie są członkami żadnego z indiańskich państw.

Wierzenia

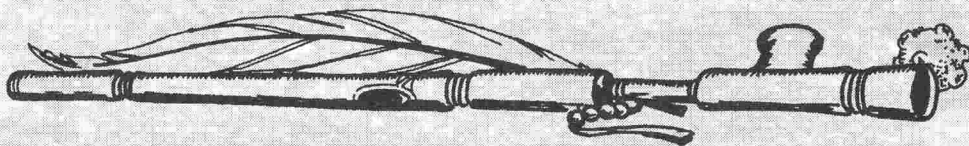
Komancze nie wierzą w Dawne Ścieżki i na nich spoczywa odpowiedzialność za to, że pozostałe dwa plemiona w ich obozie odeszły od rytuałów przaprzodków i uwierzyły w ognistą broń białego człowieka. Choć wciąż wierzą w duchy opiekuńcze i tańczą tańce wojenne, ich wiara nie sięga ani krok dalej. Nie uczestniczą nawet w dorocznym Tańcu Słońca. Wielu młodych Indian, gardzących Dawnymi Ścieżkami, wskazuje kwitnącą potęgę Komanczów jako dowód na nieroztropność i krótkowzroczność tradycyjnych plemion.

Kiowa

Kiowa to niewielkie plemię, które wie, jak cieszyć się z dobrej walki. Nie rozumieją, dlaczego biali robią tyle hałasu o jakąś drobną potyczkę czy napad. Dla Kiowa wojna to jedyne zajęcie godne mężczyzny. Gdy przyszli biali ludzie, takie przekonania narobiły Kiowa mało kłopotów.

Status wśród Kiowa mierzy się tym, jak wiele koni zdobyłeś i w jak wielu bitwach walczyłeś





Czirokezi

Czirokezi niemal wymarli, ale Kojot powiedział, że jeśli Konfederacja ma w ogóle przetrwać, muszą się do niej przyłączyć. Choć jest ich zaledwie kilkuset, wystarczy, by przełamywali impasy pomiędzy frakcjami Konfederacji.

Plemię to musiało zmieniać tereny łowieckie częściej niż inne, zmuszane do tego przez białych ludzi. Najstraszniejsza z takich przymusowych wędrówek zasłynęła jako Szlak Łez. Setki Czirokezów, zmuszonych przez armię białych twarzy do dziewięćsetmilionowego marszu z Karoliny aż do Krainy Indian – zginęło ze zmęczenia lub padło ofiarą okrutnych żołdaków. Czirokezi nigdy o tym nie zapomnieli i chętnie przyłączyli się do Konfederacji Kojota, kiedy zaproponowano im przymierze. Chca za wszelką cenę utrzymać ziemię, na której obecnie mieszkają.

Przyjaciele i wrogowie

Czirokezi sprzymierzeni są z Komanczami i Kiowa. Pomimo nienawiści do rządu białych twarzy, chętnie służą białym jako tropiciele. Istnieje nawet ochotniczy pułk czirokeskiej kawalerii, znany jako Pierwszy Pułk Legionu Thomasa w armii CSA. Weterani Legionu Thomasa czasami wracają do swych wiosek, ale częściej pozostają na wschodzie, gdyż kultura białych zbyt ich zmienia.

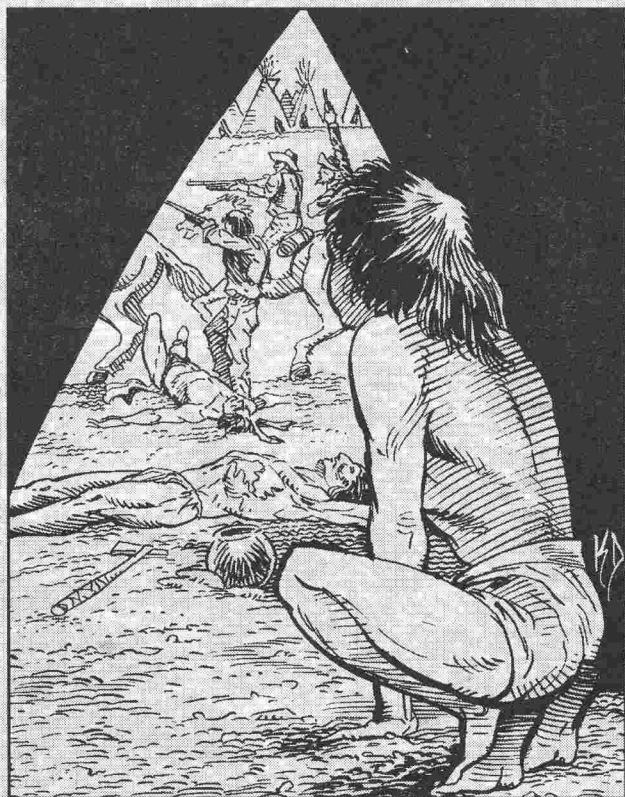
Wierzenia

Czirokezi nie wierzą już w Dawne Ścieżki. Porzucili je za namową znacznie potężniejszych i liczebniejszych Komanczów.

Południowi Czejeni

Południowi Czejeni to starsze z dwóch plemion Czejenów i dłużej też są na ziemi, którą zajmują. Choć są małym plemieniem, pełnią istotną rolę w Konfederacji Kojota.

Południowi Czejeni przetrwali jeden z najbardziej niechlubnych epizodów wczesnych Wojen Indian-skich, masakrę nad Sand Creek w roku 1864. Około sześciuset Południowych Czejenów pod wodzą Czarnego Kotła zgodziło się ruszyć pod eskortą żołnierzy Unii do Krainy Indian. Milicjanci upili się i zaatakowali Indian. Zginęło ponad dwustu bezbronnych Czejenów, reszcie udało się jakoś uciec. Od tego czasu aż po dziś dzień plemieniu przewodzi wódz Czarny Kocioł.



i zwyciężał. Każdego roku po Tańcu Słońca Kiowa wysyłają liczące czasem i po dwustu wojowników grupy mścicieli przeciwko tym, którzy mieli nieszczęście zabić jednego z nich. Jeśli już koniecznie musisz walczyć z tym plemieniem, postaraj się, by żaden z twych przeciwników nie przeżył albo dobrze ukryj się po ceremoniach Tańca Słońca.

Rządy

Plemieniem Kiowa rządzi Satanta, drugi z najbliższych doradców Kojota. To właśnie szacunek, jakim cieszy się ten wódz, daje niewielkiemu plemieniu tak wielką władzę.

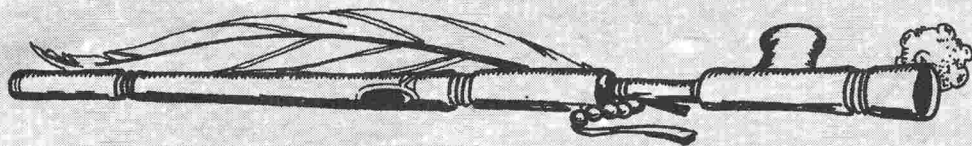
Przyjaciele i wrogowie

Kiowa są częścią osi Komancze/Kiowa/Czirokezi, która dominuje w Konfederacji Kojota. Ze wszystkimi innymi są na wojennej ścieżce.

Wierzenia

Kiowa, za namową swych potężnych przyjaciół, Komanczów, zeszedli z Dawnych Ścieżek. Wciąż jednak biorą udział w Tańcu Słońca.





Niektóre plemiona po takich doświadczeniach z białymi natychmiast wykopałyby przeciw bladym twarzom topór wojenny, lecz Czejeni poszukali rady u duchów. Gdy wódz Arapahów, Mały Kruk, szukał z ramienia Quanaha Parkera sprzymierzeńców do powstającej właśnie Konfederacji Kojota, duchy powie-działy Czejenom, że mają się do niego przyłączyć.

Mówi się, że Południowi Czejeni nie zapomnieli ani nie wybaczyli białym masakry nad Sand Creek, jednak ich plany i uczucia są dla obcych równie niezbadane, co ich myśli.

Rządy

Czarny Kociół, który wyprowadził ocalałych ludzi z masakry nad Sand Creek, wciąż jest wodzem Południowych Czejenów. Prócz niego w radzie zasiada zaledwie kilku starszych z innych wiosek, a to ze względu na niską liczebność plemienia.

Najlepszy łowca Indian w armii Unii, George Custer, zaatakował kiedyś wioskę Czarnego Kotła, ale został odparty i pokonany nad Little Big Horn.

W Konfederacji Kojota są tylko trzy wioski Południowych Czejenów. Poruszają się one ściśle w granicach kraju, nie chcąc ryzykować utraty choćby pojedynczego wojownika na skutek przypadkowej utarczki lub wypadku.

Przyjaciele i wrogowie

Gdyby nie przymierze z Arapahami, Południowi Czejeni dawno zostaliby wygnani do Kraju Siuksów. Właśnie dzięki Arapaho są oficjalnie sprzymierzeńcami Komanczów, Kiowa i Czirokezów.

Południowi Czejeni nie mają żadnych wrogów poza bladymi twarzami, ponieważ nie mogą sobie pozwolić na luksus prowadzenia wojny. Dlatego też w oczach innych plemion Południowi Czejeni zwykle uchodzą za słabeuszy i tchórzy. Te szczepy zapominają o tym, że w razie potrzeby Czejenom na pomoc przyjdą Lakotowie.

Wierzenia

Południowi Czejeni podążają Dawnymi Ścieżkami i są ludem równie mistycznym, co ich bracia z północy.

Arapaho

Arapaho są siłą, która powstrzymuje pięć plemion Konfederacji Kojota od śmiertelnie niebezpiecznych kłótni o błahe sprawy, są pomostem

między potężnymi Komanczami i słabymi Czejenami. Gdyby wystąpiono przeciwko Czejenom, do walki włączyłyby się plemiona z Kraju Siuksów i Arapaho mają dość rozumu, by wiedzieć, czym to grozi.

Rządy

Jak większość plemion Równin, Arapaho posiadają dwóch wodzów w każdej wiosce i jeszcze dwóch rządzących całym plemieniem. Największym z nich jest Mały Kruk, wódz pokoju.

Przyjaciele i wrogowie

Już od dawna najbliższymi sprzymierzeńcami Arapahów są Czejeni. Plemię jest też sprzymierzone z Komanczami, a przez nich – z Kiowa i Czirokezami, ale te ostatnie szczepy wciąż chętnie napadają na wioski Arapahów. Stara przyjaźń łączy też Arapahów z Lakotami, gdyż to właśnie oni jako pierwsi sprzedawali siedmiu klanom konie.

Największymi wrogami plemienia są Ute, Szoszoni i Paunisi, którzy najeżdżają ziemię Arapaho spoza północno-zachodnich granic Konfederacji Kojota.

Wierzenia

Tak jak zaprzyjaźnieni z nimi Południowi Czejeni, Arapaho są wierni Dawnym Ścieżkom.

Sporne Ziemie

Sporne Ziemie są takimi zarówno dla białych z Północy i Południa, jak i dla żyjących tutaj Indian.

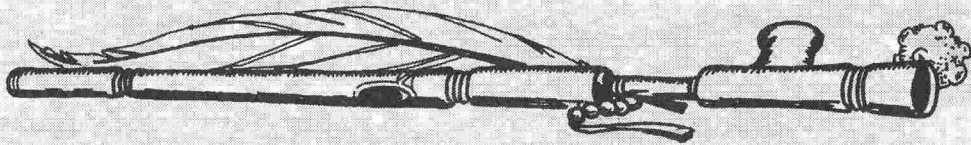
Na ich terytorium można spotkać setki pomniejszych szczepów. Wystarczy mi miejsca, aby opisać zaledwie kilka z nich, w porządku geograficznym.

Renegaci z Równin

Każde plemię Równin, które nie mieszka w Kraju Siuksów ani nie jest członkiem Konfederacji Kojota, wedle wszelkiego prawdopodobieństwo zostało wyparte ze swojej ziemi, gdy tworzono indiańskie państwa. Zaowocowało to ślepą nienawiścią wobec intruzów, którzy zmusili Indian do opuszczenia ojczystej ziemi.

Trzy najbardziej niebezpieczne i agresywne z wypartych plemion to Paunisi, Szoszoni i Wrony.





Paunisi

Dawniej Paunisi byli osiadłym ludem, mieszkającym w ziemiankach i uprawiającym rolę. Kiedy jednak Lakotowie wypędzili ich z terenów łowieckich, Paunisi chwycili za broń.

Nienawidzą Lakotów tak mocno, że chętnie służą za tropicielei białym, mającym szansę wejść ze Siuksami w konflikt. Niektórzy sprytni Paunisi nawet tak aranżowali sytuację, by sprowokować walki między Lakotami i dużo lepiej od nich uzbrojonymi białymi.

Paunisi wciąż wierzą w Dawne Ścieżki. Nie ma w tym nic dziwnego, gdy wie się, że w ich szczepach kapłani posiadają absolutną władzę. Kapłan rządzi wioską przez rok, po czym oddaje władzę swemu następcy. Stan kapłański może być u Paunisów dziedziną zarówno przez żeńskich, jak i męskich potomków.

Szoszoni

Szoszoni i Komancze byli niegdyś jednym plemieniem, ale wiele pokoleń temu podzielili się na dwa odłamy. Dziś Szoszoni żyją na zachodnich krańcach Równin, blisko górskich plemion,

które mają za swych sojuszników: Pajutów, Nez Perce i, czasami, Ute.

Rozprzestrzenienie się Tańca Ducha na terytorium Równin można śmiało przypisać Szoszonom, którzy o wizjach Wodziwoba usłyszeli od swych przyjaciół, Pajutów. Większość Szoszonów entuzjastycznie przyjęła nauki Tancerzy, jednak pomimo przyjęcia idei pokoju pomiędzy plemionami, Szoszoni wciąż zwołują małe grupy wojowników i wyprawiają się przeciwko dawnym wrogom. Oczywiście, wodzowie Szoszonów zaprzeczają wszelkim tego rodzaju pomowieniom.

Zapytani, Szoszoni odpowiadają, że są wrogami wszystkich Indian, którzy żyją w zorganizowanych państwach. Nie przeszkadza im to jednak utrzymywać przyjacielskich stosunków z Komanczami i zbierać się na spotkaniach tuż za północno-zachodnimi granicami Konfederacji Kojota.

Szoszoni słuchają Tancerzy Ducha, ale nie podążają Dawnymi Ścieżkami. Chętnie używają ognistej broni białych i służą bladym twarzom jako przewodnicy po zdradliwych przełęczach Gór Skalistych.

Wrony

Wrony to najzagorzalsi wrogowie Konfederacji Kojota. Zeszli z Dawnych Ścieżek już wiele lat temu i uzbrajają się w każdą broń, jaką tylko mogą zdobyć. Nietrudno im o karabiny, bo często wynajmują się jako tropiciele i wojownicy dla białych wędrowców, Texas Rangers i spółek kolejowych. Ta gotowość do współpracy z białymi powoduje, że Wrony można spotkać na całym Zachodzie.

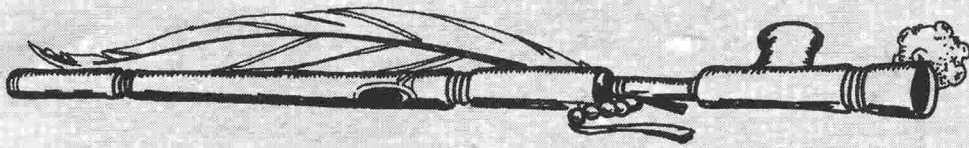
W plemienu Wron rządzi kobiety. Więzy rodzinne przechodzą po kądzieli i kobiety wybierają wodzów plemienia (mężczyzn). Kobiety Wron bywają też potężnymi szamankami.

Wojownicy z gór

W Górach Skalistych i wzgórzach Kolorado aż po Kanadę żyje wiele małych plemion. Wielkie góry są schronieniem dla Ute, Nez Perce, Umatilla, Cayuse i wielu innych. Większość z nich prowadzi spokojne życie. Rzadko zbierają się na łupieżcze wyprawy, żyjąc na ogół ze zbieractwa i rybołówstwa.

Z wymienionych powyżej szczepów, najbardziej wojowniczy są Ute i pozostali zawarli przeciwko nim sojusz. Ute nie uznają Dawnych Ścieżek i chętnie zbroją się w karabiny, co czyni z nich szczególnie niebezpiecznych przeciwników. Na szczęście dla mniejszych plemion, zdobycie w górach odpowiedniej ilości amunicji bywa trudne.





Pajuci

O Pajutach musimy opowiedzieć więcej. To od nich wyszedł ruch Tańca Ducha. Gdyby nie Wodziwob i jego wizje, głęboko uduchowione i wierne Dawnym Ścieżkom plemię Pajutów nie miałyby wielkiego znaczenia wśród Indian.

Choć to prorokowi Wodziwobowi przypisuje się zwykle honor rozpoczęcia ruchu Tańca Ducha, tak naprawdę podstawy pod ruch położył wódz plemienia, Tavibo. Przebywając samotnie w górach doświadczył on wielu wizji, w których objawiono mu fragmenty większej całości. Zbierając razem te okrucy, stworzył ideologię stojącą za Tańcem Ducha.

Tavibo był przyjacielem Szoszonów i to właśnie oni byli pierwszymi Indianami poza Pajutami, którzy poznali nową wiarę. Kiedy Wodziwob otrzymał od stwórcy pierwszą kompletną wizję, narodził się Taniec Ducha i, z pomocą Szoszonów, ruch dotarł do wszystkich niemal plemion.

Około roku 1870 zaczęły dochodzić mnie wieści o śmierci Tavibo. Gdy odwiedziłem jego wioskę, pragnąc dowiedzieć się więcej o Tańcu Ducha, jego pobratymcy nie potwierdzili plotek, ani też im nie zaprzeczyli, choć z całą pewnością Tavibo nie było ze swoim ludem. Jeden z Pajutów wspomniał, że sławny wódz podobno zginął od kuli jakiegoś Ute. Było to krótko po tym, jak syn Tavibo, Wovoka, przysięgał mi, że jego ojciec czarami uczynił się odpornym na kule.

Wovoka jest najmłodszym i najbardziej charyzmatycznym spośród Tancerzy Ducha. To on pierwszy zaprosił inne plemiona, aby opowiedzieć im o Tańcu. Na jego zaproszenie przybyło trzydziestu gotowych wysłuchać nauk emisariuszy. Niezwykle wymowny młody szaman zaraził ich wszystkich swoim zapałem.

Nawet dziś plemiona wysyłają swoich szamanów do Nowady i Utah, by uczyli się ceremonii Tańca Ducha od wybranych przez duchów Pajutów. Mówi się, że choć każdy może odprawiać ceremonię, to przynosi ona magiczne efekty tylko wtedy, gdy bierze w niej udział członek tego plemienia.

Ludy Pustyni

Większość plemion z pustyni południowego Zachodu w kontakt z białymi weszło stosunkowo niedawno. Ograniczał się on właściwie to walk z oddziałami Unii i Konfederacji, które budowały forty na ziemiach Indian, oraz do potyczek z uzbrojonymi strażnikami kolei uczestniczących w wyścigu po upioryt.

Pustynie południowego Zachodu rozciągają się od Nowego Meksyku po Arizone, Utah

i Nowadę. Granicą pomiędzy Indianami Równin a Indianami Pustyni są Góry Skaliste.

Mieszkańcy pustyni nie mogą liczyć na to, że utrzymają się wyłącznie z polowania. Nie ma tu bizonów, a inne zwierzęta są albo za małe, albo zbyt niebezpieczne, by opłacało się na nie polować. Zamiast tego, pustynne plemiona żyją więc ze zbieractwa, uprawy i napadów na sąsiadów oraz na przejeżdżających w okolicy białych.

Apacze

Najpotężniejszym i najbardziej niebezpiecznym z plemion pustyni są Apacze. Różne szczepy spotkać można od Teksasu po Sonorę, a wiele z nich, przetrwawszy pierwsze starcia z białymi, zjednoczyły się dla wspólnego dobra.

Apacze są mistrzami napadów. Jeżdżą w małych grupach, kryją się w górach i uderzają szybciej niż jacykolwiek inni kawalerzyści świata. Ukształtowała ich ojczyzna, Apaczeria – twarda, surowa ziemia, na której Indianie musieli stawić czoło każdej niedogodności, jaką człowieka pognębić może matka natura: od ostrych górskich grzbietów po rozległe pustynne doliny, od piekielnych upałów latem po przymrozki zimą.

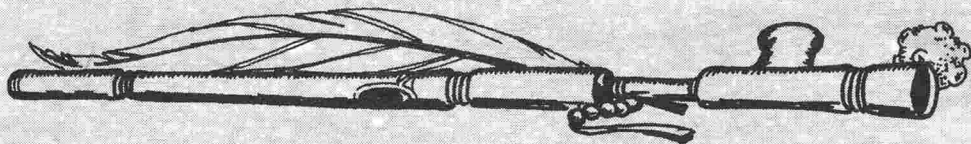
Aż do niedawna Apaczom przewodził legendarny wódz wojenny, Cochise. W ciągu ostatnich kilku lat parokrotnie rozchodziły się plotki o jego śmierci, ale jak dotąd nikt nie widział ciała. W zastępstwie Cochise'a, przywództwo nad bandami przejął kapłan-wojownik imieniem Geronimo.

Apacze preferują własne towarzystwo i rzadko decydują się nawet na handel, ale udało im się w tych trudnych czasach znaleźć sprzymierzeńców. Ich największymi przyjaciółmi są Nawaho. Apacze atakują wrogów Nawaho, Nawaho zaś dają sojusznikom schronienie i strawę, kiedy życie w Apaczerii staje się zbyt ciężkie.

Głównym wrogiem plemienia są biali. Po tym, jak Konfederacki generał Joseph Slaughter ruszył do Apaczerii z misją mordowania Indian, nie dziwnym jest, że przyjazne propozycje Unii i innych białych twarzy nie spotkały się tu z najlepszym przyjęciem. Apacze wyprawiają się też przeciwko Meksykanom, rabując im konie i trzodę. Chętnie ucierają też nosa Komancom, gdy ci ostatni zapuszczają się zbyt daleko na Zachód.

Ani Taniec Ducha, ani Dawne Ścieżki nie znalazły wśród Apaczów podatnego gruntu. Choć mają swoje duchy opiekuńcze, a ich szamani (i szamanki) znają potężne zaklęcia wojenne, posiadają też zdrowy szacunek dla dobrych karabinów i rewolwerów. Czasem można spotkać Apacza służącego białym za tropiciela, ale większość z nich prawdziwie nienawidzi białych twarzy.





Pueblosi Zuni

Wielu Indian pustyni żyje w domach z gliny i słomy, tworząc z nich wioski, podobne osadom białych. Najbardziej imponującą z tych wiosek jest Zuni, spalona słońcem osada w zachodnim Nowym Meksyku. Ziemia jest tu sucha jak pieprz, jednak jakimś sposobem Zuni zdołali tu przetrwać.

Zuni to najsilniejsze z plemion Pueblosów, którzy są potomkami dawno wymarłych Anasazi. Nazwa Anasazi oznacza „Ci, Którzy Odeszli” lub „Ci, Którzy Wyruszyli Do Gwiazd” – w zależności od tego, kogo spytać. Potomkowie Anasazi są zmysłnymi budowniczymi, ich domy i fortece, znane jako puebla, pobudowane są z gliny i skały na stromych górskich zboczach. Gdziekolwiek w Nowym Meksyku i Arizonie można jeszcze znaleźć pozostałe po Anasazi ruiny. Lokalni Pueblosi uważają te miejsca za święte i przeklęte jednocześnie. Wielu Konkwistadorów oddało życie w poszukiwaniu najsłynniejszych osad Anasazi – Siedmiu Miast Ciboli.

Indianie Pueblo nie lubią obcych. Przebywałem w wiosce Zuni zaledwie kilka dni i nie byłem tam mile widziany. Mieli już wielu gości podobnych do mnie, najczęściej hiszpańskich misjonarzy, i za każdym razem ich obecność prowadziła do śmierci. Pueblosi są więc bardzo podejrzliwi wobec gości.

Zuni są niezwykle religijnym ludem, który nigdy nie zapomniał Dawnych Ścieżek. To właśnie oni jako pierwsi opowiadali o Kachinach, potężnych duchach, które mogą zawładnąć ludzkim ciałem. Dziś wiara w Kachiny rozszła się po całym południowym Zachodzie, a usłyszeć o nich można nawet w dalekim Kraju Siuksów.

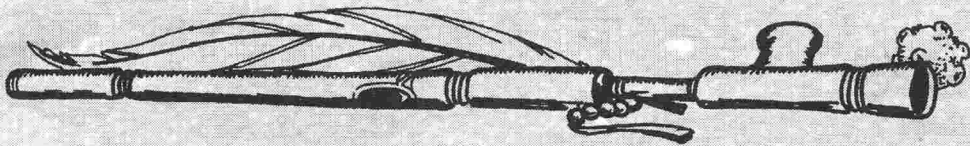
Pueblem rządzą kapłani Zuni. Wszelkie dotyczące plemienia i plemiennego prawa decyzje podejmuje rada sześciu szamanów. Ponieważ kapłani są ludźmi świętymi, nie mogą kłaść się kontaktami z białymi, wyznaczają więc ludzi, którzy pełnią rolę „tenientes”, czyli ambasadorów pośród białych twarzy.

Pomiędzy Pueblosami Zuni a innymi Indianami również istnieje przepaść. Zuni nie mają ani wrogów, ani przyjaciół. Nie są potężnymi wojownikami, ale wielu uznaje ich za najbardziej świątobliwy lud, jaki żyje pomiędzy Wielką Wodą na Zachodzie a Wielką Wodą na Wschodzie.

Nawaho

Niegdyś Nawaho należeli do plemion Apaczów, ale wiele pokoleń temu porzucili życie wojowników i zdecydowali się osiąść na stałe. To rolnicy jak wiele z pustynnych plemion, a ich klany i rodziny rozrzucone są na dużym obszarze, który





obejmuje Arizone, Nowy Meksyk, Nowadę, Utah i część Kolorado.



102

Ziemia Nawaho ograniczona jest czterema świętymi górami: Dook'ł'sliid, albo w języku białych Szczyty San Francisco, stanowią zachodnią granicę ich terytoriów. Pozostałe trzy góry to Di-be'Nitsaa (Góry La Plata) w Kolorado, Sis na'jiin (Szczyt Blanca) w północnym Nowym Meksyku i Tsoodzill (Góra Taylora) w południowym Nowym Meksyku. Najświętszym miejscem są Szczyty San Francisco.

Nawaho uważają całą swoją ziemię za uświęconą, ale cztery góry, które wyznaczają granice ich terytorium, są im szczególnie drogie, a szamani odwiedzają je, by medytować i zbliżyć się do świata duchów. Inne święte miejsca Nawaho to Big Mountain w Arizonie, Rainbow Bridge w Utah (jest on zresztą świętym miejscem nie tylko dla Nawaho, gdyż pielgrzymują tu także Pajuci i Pueblosi) oraz Wielkie Jezioro Stone – choć obecność i działania doktora Helstromme sprawiają, że dziś trudno jest Indianom odwiedzać te okolice.

W historii Nawaho zdarzało się nieraz, że służyli pomocą innym plemionom pustyni południowego Zachodu. Apacze znajdowali w ich domach żywność i schronienie, a Pueblosi ukrywali się wśród Nawaho przed prześladowaniami Hiszpanów. Efekt jest taki, że na całej pustyni nie ma chyba szczepu, którego Nawaho nie mogliby zaliczyć w poczet swych przyjaciół.

Nawet białym udało się jakimś sposobem nie zepsuć stosunków z tym plemieniem. Słyszałem plotki, jakoby stacjonujący w niesławnym Forcie 51 w Nowadzie korzystali z pomocy Nawaho przy szyfrowaniu ważnych wiadomości, które miały być przenoszone przez terytorium wroga. Język Nawaho jest zbliżony do mowy Apaczów i plemion północnego Zachodu, ale jeśli zapisać go literami białych, staje się niezwykle trudnym do złamania szyfrem.

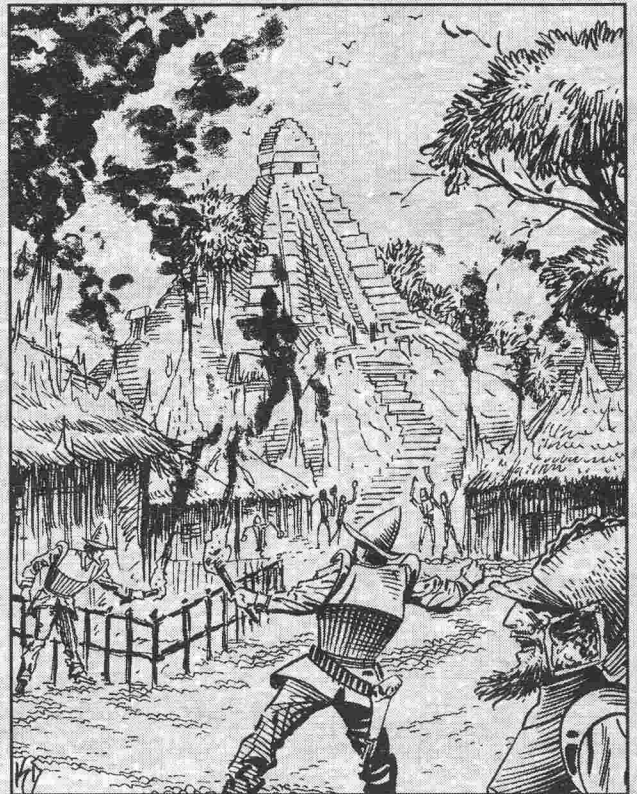
Nawaho mają dobre stosunki z białymi najprawdopodobniej dlatego, że ich wzajemne kontakty nie trwały długo. Biali nie mieli okazji zrywać układów ani polować na ten lud.

Tak jak Pueblosi, Nawaho od zawsze podążali Dawnymi Ścieżkami, nie narzucają jednak światopoglądu innym. W wiosce, którą odwiedziłem, wszyscy bardzo spokojnie podchodzili do wizyty zaprzyjaźnionej bandy Apaczów uzbrojonych po zęby w karabiny i rewolwery.

Yaqui

Kilkaset lat temu Yaqui spotkali hiszpańskich konkwistadorów i misjonarzy – było to wydarzenie, które odmieniło plemię na zawsze.

Yaqui, pochodzący z terenów pustyni Sonora w północnym Meksyku, dziś mieszkają

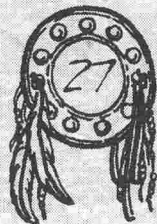


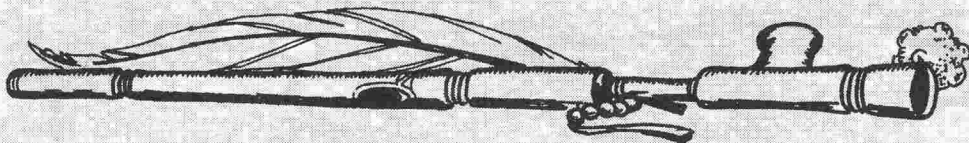
w okolicy osady Tucson w Arizonie, ich grupki można także znaleźć rozrzucone wśród gór Sierra Madre, a puebla Yaqui napotyka się w całym północnym Meksyku i południowej Arizonie.

Najciekawszy w tym plemieniu jest jego rzadko wśród Indian spotykany stosunek do religii. Na pierwszy rzut oka wygląda, że misjonarze dokonali uwieńczonego pełnym sukcesem dzieła nawrócenia Yaqui na wiarę w Boga białych ludzi. Wielu meksykańskich katolików jest pewnych, że Yaqui to bogobojni chrześcijanie i dają im spokój, szukając nowych wiernych gdzie indziej. W rzeczy samej: nazwa plemienia „yaqui” to hiszpańskie słowo oznaczające księdza. Kiedyś plemię nazywało się Yoeme.

Jednak tak naprawdę wiara Yaqui to skomplikowany melanz wierzeń katolickich i tradycyjnej indiańskiej religii. Zamiast duchów, Yaqui mają świętych, a cudami nazywają to, co inne plemiona określają czarami szamanów. Ceremonie Yaqui mają miejsce podczas czterdziestu dni Wielkiego Postu, zaś podczas Wielkanocy odgrywają oni scenę ukrzyżowania Chrystusa (który, wedle ich wierzeń, urodził się i żył w ich kraju).

Yaqui cieszą się reputacją walecznego ludu, zdobytą w krwawych powstaniach przeciwko Hiszpanom i Meksykanom. Po wojennej ścieżce prowadzi ich wódz wojenny Cajeme, regularnie wyruszający ze swymi konnymi wojownikami przeciwko meksykańskiemu posterunkom. Słyszałem, że armia Meksyku przygotowuje się, aby raz na zawsze zdusić opór Yaqui.





Zamiast wodzów, w każdej wiosce Yaqui rządzi pięciu „ministrów”, nazywanych ya'uram. Jest ya'uram zajmujący się sprawami wojny, sprawami pokoju, sprawami wiary i przygotowaniem do ceremonii Wielkiego Postu. Ya'uram odpowiedzialny za sprawy wiary zwykle dzierży władzę w wiosce.

Yaqui jest jednym z nielicznych szczepów północnego Meksyku, które przetrwały hiszpańską konkwistę i wciąż są rozpoznawalne jako osobne plemiona. Inni meksykańscy Indianie mieszały się z hiszpańskimi osadnikami i rozplynęli w hiszpańskiej kulturze w przeciągu zaledwie paru pokoleń.

Labirynt

Wielki Wstrząs 1868 roku dziesiątkował większość tułaczów Indian. Setki wiosek uległo zniszczeniu, a z powierzchni ziemi bezpowrotnie zniknęły całe plemiona. Ci, którzy przetrwali, o spowodowanie kataklizmu oskarżyli białych i ich niepokonaną żądzę upiorytu.

Dziś Indian w Labiryncie jest niewiele. Wioski kryją się na niedostępnych wyspach lub w stworzonych przez Wstrząs jaskiniach. Indianie ukrywają się w obawie przed dobrze uzbrojonymi i agresywnymi poszukiwaczami oraz piratami, którzy opadli ich tereny jak sępy padlinę.

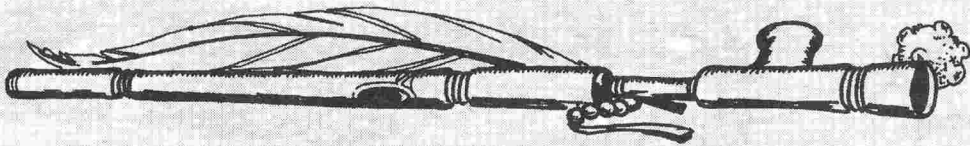
Plemię Klamath z północnej Kalifornii i południowego Oregonu walczy o utrzymanie resztek ziemi swych przodków. Są słynnymi budowniczymi kanoe i świetnie walczą na wodzie. Wioski Klamath wznoszą się na szczytach skalistych wysp Labiryntu, dobrze zabezpieczone przed intruzami. Wielu twierdzi, że nie sposób znaleźć Klamath, jeśli oni tego nie chcą.

Klamath utworzyli przymierze z kilkoma mniejszymi plemionami, takimi jak Modoc, Hupa i zabłąkani na daleki Zachód Szoszoni. Plemiona te nie są szczególnie religijne i nie wahają się używać ognistej broni, jeśli tylko wpadnie im w ręce.

Pomo nieomal podzielili los wielu unicestwionych przez kataklizm plemion Kalifornii. Przetrwali jako zwiadowcy i piloci wód Labiryntu, ale nie mają już swoich wiosek. Na wodzie czują się nawet lepiej niż Klamath. Grupy zwiadowców Pomo spotkać można w całym środkowym Labiryncie, od Miasta Zatrconych Aniołów aż do Shan Fan.

Wygląda na to, że Pomo niezbyt walczą o odbudowanie swego ludu; widziałem też bardzo niewiele kobiet Pomo. Boję się, że wraz z odejściem tych, którzy przetrwali Wstrząs, zginie pamięć o całym plemieniu, ale Pomo, z którymi rozmawiałem, dali mi do zrozumienia, że ich lud nie został doświadczony tak ciężko, jakby się mogło wydawać na pierwszy rzut oka.





Plemieniem, które najlepiej zniosło wielkie trzęsienie ziemi, jest **Mohawe**. Mieszkają w głębi łąd i kataklizm nie uderzył w nich tak jak w plemiona żyjące na wybrzeżu. Ich wioski można znaleźć tam, gdzie dziś zaczynają się zdradliwe skały Labiryntu.

Mohawe utrzymują się z rolnictwa, co – biorąc pod uwagę na jakiej ziemi żyją – jest nie lada wyzwaniem. Od ujścia rzeki Kolorado, stanowiącej wschodnią granicę ich terenów piętrzą się jak okiem sięgnąć piaszczyste wydmy. Mohawe to także świetni wojownicy i wiele pustynnych plemion poznało tę prawdę w bolesny sposób.

Mohawe są wierni Dawnym Ścieżkom. Nie mieli wiele okazji do kontaktów z białymi, jako że Hiszpanie albo posuwali się wzdłuż wybrzeża, albo kierowali w głąb Arizony, kompletnie omijając ziemię plemienia, nie są więc do nich wrogo nastawieni i czasem nawet służą bladym twarzom jako tropiciele i przewodnicy.

Znaczna część szczepów Labiryntu – większych i mniejszych – jest (przynajmniej oficjalnie) częścią Koniecznego Przymierza, luźnego związku plemion, którym przewodzi kobieta ze szczepu Lusieno imieniem Urodzona w Czaszy. Kilka innych podąża Szlakiem Wojownika, który nawołuje do wojny tam, gdzie Przymierze prosi o pokój. Jeszcze kilka tworzy Stowarzyszenie Duchowe, które próbuje połączyć praktyki taoistów z wierzeniami indiańskimi.

Jest też Klan Grzechotnika, tajemna grupa czarowników, którzy, jak powiadają, są sprzymierzeni z Kultem Kruka. Omijajcie ich z daleka.

Północny Zachód

Plemiona północnego Zachodu, od Oregonu i stanu Waszyngton aż po Kanadę, nie ucierpiały prawie wcale w wyniku wielkiego trzęsienia ziemi z roku 1868. Zawsze byli i pozostali najzamożniejszymi i najbardziej materialistycznymi spośród Indian.

Plemiona **Haida**, **Tlingit** i **Tshimshan** są na tyle podobne do siebie, że śmiało możemy opisać je jako jedno. Ich wioski są wielkie i piękne. Mieszkają w obszernych wigwamach, bogato ozdabianych przez największych artystów szczepu. Przeciętna chata ma u nich wymiary trzydzieści na czterdzieści stóp i jest równie duży, jak wiele z domów budowanych przez białych. Jako lud, który żyje i umiera z łaski i woli morza, Indianie ci czczą morze, zwracając ku niemu wejścia swych domów.

Inaczej niż Prawdziwi Ludzie z innych części kontynentu, plemiona zamieszkujące północny Zachód nie walczą pomiędzy sobą. Nie potrzebują bić się o jedzenie i nie mierzą osobistego honoru odwagą w boju. Dla nich ważna jest zamożność i pochodzenie. Jednak nie znaczy to, że plemiona z północnego Zachodu nie potrafią walczyć – po prostu nie pielęgnują sztuki wojennej tak jak inni.



Kiedy już wybucha wojna, szczepy te chętnie biorą jeńców, ponieważ kolejnym ważnym wskaźnikiem bogactwa jest liczba posiadanych niewolników.

Najważniejszym jednak miernikiem pozycji w ich społeczności jest *potlatch*. To ceremonia, podczas której członkowie plemienia zbierają się, by przyjmować podarki od najbogatszych. Im więcej rozdasz prezentów, tym bardziej urasta twoja pozycja. W tym czasie szamani tańczą i udają duchy, młodzi grają w gry zręcznościowe, a kobiety prezentują wyroby rzemieślnicze. *Potlatch* to najbardziej radosne wydarzenie w życiu plemienia, w jakim miałem szczęście kiedykolwiek uczestniczyć, bardziej nawet niż Taniec Słońca.

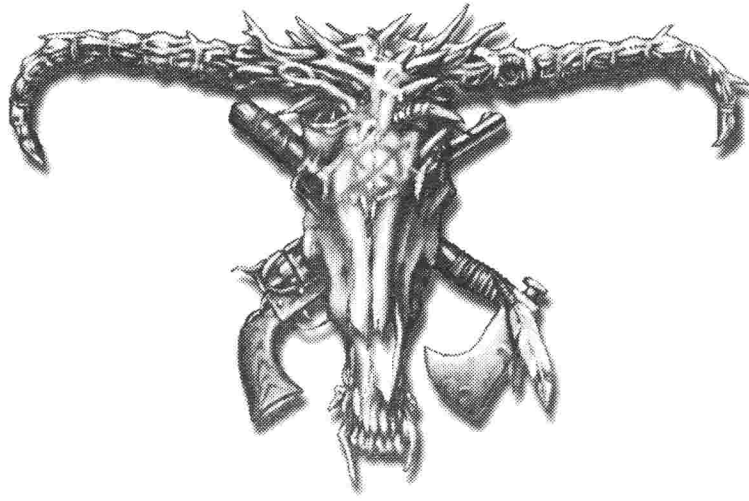
Parlament Kanady wprowadził prawa zakazujące ceremonii *potlatch*, ale niełatwo będzie zmusić Indian na dalekim Zachodzie do ich przestrzegania.

Plemiona północnego Zachodu wybierają swoich wodzów na podstawie ich zamożności i pozycji społecznej. Jako że tereny łowieckie plemienia nie są tutaj tak ważne, wodzowie nie mają aż takiej władzy, jak wśród Indian Równin. Indianie z północnego Zachodu wiedzą, że ziemi i jedzenia wystarczy dla wszystkich, nie mają więc ochoty ani potrzeby walczyć o nie.

Szczepy te są głęboko religijne, ale nie podążają Dawnymi Ścieżkami. Chętnie kupują wyroby białych, choć inaczej niż w przypadku wojowniczych plemion, nie interesuje ich tylko broń. Wolą miedź, złoto, narzędzia, biżuterię i inne przedmioty zbytku, cenione przez te żyjące w dostatku społeczności.







ROZDZIAŁ TRZECI: TWORZENIE INDIANINA



Ha, chcesz więc zagrać jednym z nielicznych, dumnych rdzennych Amerykanów? Postać Indianina różni się co nieco od postaci pastucha czy żółtodzioba ze Wschodu, jakich pełno na **Martwych Ziemiach**. Jako tubylec, stoisz po drugiej stronie barykady – kultura białych twarzy jest ci obca bardziej, niż woda i mydło.

Od tego, do którego plemienia należy twój bohater zależą jego przyjaciele i wrogowie, jego światopogląd i czasami jego nadprzyrodzone moce. Tak wiele rzeczy jest uzależnionych od plemienia i roli postaci w tym plemieniu, że bez określenia się w tych kwestiach daleko jako Indianin nie zajdziesz. Wiedząc, jaką funkcję pełnisz w strukturach plemiennych wiesz, jakie umiejętności powinieneś wybrać i czym będziesz się zajmował w czasie gry.

Dla większości Indian świat duchów i świat materialny są nierozdzielnie związane. Wszyscy, nie tylko szamani, wiele czasu spędzają na medytacjach i rozmowach z duchami. Duchy opiekuńcze prowadzą Indianina przez życie i czasami to od nich zależy, jak na postać będą reagowali inni Indianie.

Przejdziemy teraz przez to wszystko krok po kroku. Jeśli się pospieszyłeś i już grasz w **Martwe Ziemi** postacią Indianina i tak przeczytaj sobie ten rozdział, a znajdziesz w nim wiele fajnych rzeczy, o których wcześniej nie miałeś pojęcia.

KROK PIERWSZY: WYBIERZ PLEMIE

Plemię jest dla Indianina wszystkim. Określa jego historię, wychowanie, związek z naturą, rolę w świecie. Plemię ma swój język, wierzenia i sposób życia.

Indianin jest członkiem swego ludu o wiele bardziej niż biały swego narodu.



96

Jednym z pierwszych kroków, które powinieneś podjąć, będzie wybór któregoś z opisanych w niniejszej książce plemion. W północnej, centralnej i południowej Ameryce żyją setki rozmaitych szczepów, ale te, które tu zaprezentowaliśmy, grają na Dziwnym Zachodzie najważniejsze role.

Jeśli wolałbyś, żeby twój bohater pochodził z któregoś z pomniejszych plemion, możesz albo zastosować w jego przypadku reguły dotyczące jakiegoś większego sąsiada prowadzącego podobny styl życia albo pogadać z Wodzem i ustalić zasady dotyczące twojego plemienia. Troszeczkę dalej, Wódz znajdzie garść porad, które będą pomocne w tym procesie.

Są też Indianie bez plemienia. Może plemię ich ojców zostało zniszczone, a oni dorastali pośród innego ludu albo może ich rodzice należeli do zwaśnionych szczepów i w efekcie zostali odrzuceni przez społeczność. Jakikolwiek byłby powód, teraz jest już za późno, by cokolwiek na to poradzić. Twoja postać jest wszędzie przybyszem i tyle. Oznacza to, że nie będzie miała lekkiego życia, ale też może podróżować do woli, przyjaźnić się z kim tylko ma ochotę i nie musi odpowiadać przed nikim oprócz własnego sumienia. Duchy mówią do wszystkich Indian.

Niektórzy Indianie poszli o krok dalej. Świadomie odrzucili swoje plemię i swoją kulturę, wybierając życie pośród i na modłę białych twarzy. Wielu z nich nawróciło się nawet na wiarę chrześcijańską, wraz z jej dziwacznymi modlitwami i rytuałami podczas których pożera się ciało Zbawiciela.



PLEMIONA

KRAJ SIUKSÓW

Lakotowie: Siedem klanów tworzących plemię Lakotów stanowi największą siłę w Kraju Siuksów.

Północni Czejeni: To niewielkie, bardzo udchowione plemię stanowi pomost pomiędzy Krajem Siuksów a Konfederacją Kojota.

KONFEDERACJA KOJOTA

Arapaho: Sprzymierzeni z Południowymi Czejenami Arapaho starają się utrzymać pokój w Konfederacji.

Czirokezi: Przeganiani z ziem ojców częściej niż jakiegokolwiek inne plemię, dziś niemal już wymarli, Czirokezi nie wahają się służyć białym za tropicieli i wojowników.

Komancze: Agresywni i wrogo nastawieni Komancze są najpotężniejszym plemieniem w Konfederacji Kojota.

Kiowa: Tak jak i sprzymierzeni z nimi Komancze, Kiowa to wojowniczy Indianie prowadzący wojnę z wszystkimi naokoło.

Południowi Czejeni: Podobnie jak ich bracia z północy, są mówcami duchów i dyplomatami.

SPORNE ZIEMIE

Apacze: Spotykane najczęściej na terytoriach Arizony i Nowego Meksyku, rozliczne bandy Apaczów składają się z doskonałych jeźdźców i tropicieli.

Nawaho: Opiekunowie i strażnicy wielu świętych miejsc na południowym Zachodzie; są również opoką dla wielu pustynnych plemion.

Pajuci: To w tym niewielkim, religijnym plemieniu miał swój początek ruch Tańca Ducha

i cały czas to właśnie spośród Pajutów wywodzą się jego najwięksi prorocy.

Paunisi: Wygnani z ziemi przodków przy okazji tworzenia Kraju Siuksów Paunisi poprzysięgli zemstę znieprawionym Lakotom.

Pueblosi Zuni: Niechętni obcym, tajemniczy potomkowie dawno wymarłych Anasazi żyjący w Nowym Meksyku.

Szoszoni: Ci gorliwi słuchacze słów Tancerzy Ducha są obrońcami swych sprzymierzeńców, Pajutów; i przyjaciółmi swych krewnych, Komanczów.

Wrony: To plemię jest najbardziej zagorzałym wrogiem konfederacji Kojota i chętnie służy pomocą Texas Rangers i spółkom kolejowym.

Yaqui: Plemię nawrócone na wiarę białych ludzi, zamieszkujące terytoria północnego Meksyku i południowej Arizony.

LABIRYNT

Klamath: Najważniejsze plemię Koniecznego Przymierza tworzonego wraz z Chumash, Miwok, Coastanoan i Gabrielino.

Pomo: Rozproszeni i niemal doszczętnie wybici przez Wielki Wstrząs Pomo są nieźrównanymi wojownikami i zwiadowcami na wodach Labiryntu.

Mohawe: Plemię rolników żyjące u ujścia rzeki Kolorado dopiero niedawno poznało białych ludzi i nie czuje wobec nich nienawiści.

PÓŁNOCNY ZACHÓD

Haida, Tlingit i Tsimshian: Te bogate plemiona są pokojowo nastawione i przywiązują wielką wagę do rzeczy doczesnych. Innym Indianom nigdy nie było dane doświadczyć takiego dobrobytu.



ZASADY PLEMienne

Gdy wybierasz plemię, do którego będzie należał twój bohater, wybierasz więcej niż dziwacznie brzmiącą nazwę. Zaczniemy od tego, że wszyscy Indianie są *lojalni* wobec plemienia, chyba że wybiorą zawady *bezplemienny* lub *niewlojalny*. Służba plemieniu i jego dobro to dla Indianina największa motywacja. To, do którego plemienia należysz, będzie miało poważny wpływ na wiele aspektów twego życia.

PRZYJACIELE I WROGOWIE

Każde plemię ma wrogów oraz sprzymierzeńców i te sympatie oraz antypatie przekładają się na członków plemienia. Sprzymierzeńcy zawsze chętnie przyjmą twojego bohatera w swojej wiosce i rozmawiając z nimi możesz dodać +2 do wszystkich testów społecznych i związanych z negocjacjami. U wrogów jest dokładnie na odwrót: najchętniej oskalpowałiby twojego bohatera albo chociaż zastrzelili, a przy wszelkich próbach rozmów czy negocjacji odejmujesz -2 do testów.

SYMBOLE

Każde plemię w charakterystyczny sposób ubiera się, maluje siebie i swoje wierzchowce, oznacza rangę i czci swoje duchy opiekuńcze. Ukrywanie tych symboli nie leży w naturze Indian.

Każdy, kto chciałby dowiedzieć się z jakiego plemienia pochodzi twój bohater, jaką ma w nim rangę i jakie pełni funkcje może wykonać Zwyczaj (5) test *zwyczajów plemiennych*. Udany test oznacza rozpoznanie plemienia. Przebicie pozwala odróżnić szamana od wojownika. Dwa przebicia oznaczają, że rozpoznano rangę twojego bohatera, jego przynależność do stowarzyszenia wojowników lub bractwa szamańskiego oraz jego ducha opiekuńczego.

MOWA INDIAN

Choć niemal każdy Indianin urodzony po roku 1800 mówi po angielsku, za co odpowiedzialny jest system rezerwatów i biali misjonarze, wciąż zachowało się wiele oryginalnych indiańskich narzeczy. W większości plemion nie zarzuca się nauki ojczystego języka choćby po to, by móc w spokoju pogadać sobie w obecności ciekawskich bladych twarzy.

Na terytoriach będących sceną, na których najczęściej toczą się przygody w grze *Deadlands: Martwe Ziemie*, istnieje sześć głównych rodzin językowych. Plemiona dzielące rodzinę językową potrafią się ze sobą porozumieć, pokrywając różnice mową znaków. Indianie z plemion należących do innych rodzin językowych muszą w całości polegać na mowie znaków lub uciec się do angielskiego, a czasem hiszpańskiego. Te marne substytuty języka i pomyłki wynikłe ze złej interpretacji słów wielokrotnie



doprowadzały już do krwawych waśni ciągnących się przez długie lata.

Oto sześć rodzin językowych oraz plemiona, które do nich należą.

Algonkin: Czarne Stopy, Czejeni, Arapaho, Gros Ventre, Kri i Czirokezi.

Athabaskan: Apacze, Nawaho, Hupa, Haida, Tsimshian, Wakashan, Salishan i Klamath.

Kaddo: Pauninisi, Arikara i Wichita.

Sju: Mandanowie, Hidatsa, Wrony, Lakotowie (Siuskowie) i wiele pomniejszych plemion.

Szozońska: Szozoni, Komancze, Ute, Kiowa, Pajuci i Yaqui.

Hoka: Pomo, Mohawe, Yawapai i Cocopah.

HOWGH!

W mechanice gry, postać może nauczyć się narzecza jednego z wymienionych powyżej plemion i dzięki temu porozumiewać się z wszystkimi szczepami dzielącymi z nim rodzinę językową. Jeśli chce pogadać sobie z członkami plemienia należącego do innej rodziny językowej, musi nauczyć się osobno ich narzecza albo zdać się na mowa znaków lub angielski.

W rozmowie z plemieniem, które mówi innym narzeczem, ale należy do tej samej rodziny językowej bohater odejmuje -2 do wszelkich testów języka. Podczas prób porozumienia się z kimś, kto mówi obcym narzeczem tylko za pomocą języka odejmuje się -4.

Jeśli obie strony znają angielski, mogą się w nim porozumieć, jeśli uda im się Zwyczajny (5) test języka: angielskiego. Wódz ma wolną rękę w robieniu sobie jaj z graczy, którym w takim teście przytrafi się niefart.

INDIAŃSKIE KOBIETY

Zanim nadszedł czas Pomsty, indiańskie kobiety pełniły raczej tradycyjne role. Gotowały, sprzątały, wychowywały dzieci, zajmowały się robotkami ręcznymi i zaspokajaniem rozmaitych potrzeb swych mężów.

Od tej pory niewiele się zmieniło, z tym, że kobietom przybyło obowiązków. Wiele z nich odkryło w sobie silne związki ze światem duchów i stało się potężnymi szamankami. Inne musiały chwycić za broń, gdy ich mężczyźni zginęli z rąk dziwnych, wynaturzonych stworów, które zamieszkały na terenach łowieckich Indian.

Generalnie możemy uznać, że dziś, na Dziwnym Zachodzie każdy ma równe szanse, by zostać bohaterem lub skończyć w żołądku stwora, którego nazwy nie da się wymówić bez gardła pełnego flegmy. Chcesz grać kobietą? Super - tylko miej na uwadze to, że mężczyźni to leniwe świnię i będziesz musiała wszystko robić za nich.

Wśród plemion zamieszkujących pustynię południowego Zachodu i Labirynt powszechna jest znajomość hiszpańskiego. Dla Yaqui hiszpański to drugi język ojczysty. Zasady dotyczące Indian z różnych grup językowych, mówiących po hiszpańsku, nie odbiegają od zasad dla posługujących się językiem Wielkiego Białego Ojca z Waszyngtonu.

PLEMIENNE SPECJALNOŚCI

Wielu spośród opisanych w rozdziale „Kraina Indian” plemion dotyczą specjalne zasady, obejmujące wszystkich członków szczepu. Jeśli twój bohater jest lojalny wobec swojego plemienia, otrzymuje stosowne przewagi za darmo. Jeśli jest niełojalny, cóż: musi wybuścić pełny koszt w punktach postaci.

APACZE

Każdy Apacz zna przysługę *Wędrownka w głuszy*. Oczywiście musi wydawać punkty Obłaskawienia, aby przywołać jej moc, zna ją jednak za darmo, niezależnie od tego, ile punktów przeznaczy na umiejętność specjalną *rytuały*.



Szósty

CZEJENI

Wszystkie postacie Czejenów dostają przewagę *ruchomości: święty przedmiot* wartą 1 punkt. Zwykle jest to przedmiot potrzebny przy odprawianiu rytuałów. Gracz może podnieść wartość tej przewagi wydając dodatkowe punkty postaci.

KOMANCZE

Wszyscy Komancze są *urodzeni w siodle*.

HAIDA, TSIMSHIAN, TLINGIT

Tylko członkowie plemion z północnego Zachodu mogą mieć łosia za ducha opiekuńczego.

PAJUCI

Pajuci to jedyne plemię, które – odprawiając ceremonię Tańca Ducha – przywołuje jej mistyczną moc. Wódz powie wam, co się może dzieć podczas Tańca.

PAUNISI

Wszyscy Paunisi są *urodzeni w siodle*.

YAQUI

Wszyscy Yaqui są *nawróceni*.

KROK DRUGI:

JAKĄ PEKNISZ FUNKCJĘ?

Jak obyczaj, tak i wierzenia Indianina są zależne od plemienia, do którego należy. Po Równinach

włóczy się bardzo niewielu „niezrzeszonych” szamanów i wojowników, a ci najczęściej są bezplemienni.

Struktura niektórych plemion zbudowana jest wokół uprzywilejowanych rodów i w takich przypadkach funkcja przychodzi bohaterowi wraz z dziedzictwem ojców. W innych plemionach, dzieci o wyjątkowych zdolnościach rozpoznaje się po wczesnych oznakach niepospolitych talentów. Może twój bohater w młodym wieku doświadczył wizji i starsi zdecydowali, że będzie dobrym materiałem na szamana? A może w czasie polowania wykazał biegłość we władaniu łukiem i oszczepem, co wskazało wojownikom, że powinien znaleźć się w ich szeregach?

Jakimkolwiek byłby powód, na nasze potrzeby wystarczy, że wybierzesz koncepcję bohatera, która odzwierciedla rolę postaci w plemieniu. Oto najczęściej spotykane wśród Indian funkcje.

Wódz: Wódz przewodzi wiosce, klanowi lub całemu plemieniu. Ma z tego tytułu wiele obowiązków i niewiele korzyści. Musi dbać o to, by nikt nie chodził głodny, musi układać się z wrogami i potencjalnymi sprzymierzeńcami, musi rozstrzygać spory wśród podległych mu ludzi. Z drugiej strony, jest tym członkiem społeczności, który cieszy się największym szacunkiem. Niektóre wioski są podzielone na połowy, a każda ma własnego wodza.

Wodzowie powinni zainwestować w wysoką *Charyzmę* i podpadające pod nią umiejętności. Powinni też umieć obchodzić się z bronią, bo nigdy nie wiadomo, czy nie przyjdzie im bronić swojej pozycji przed jakimś bezwzględny uzurpatorem.

Kapłan: Kapłan pełni wobec swego ludu posługę duchową. Jest jednym z rodzajów szamana (inne rodzaje to uzdrowiciel i szaman wojenny / mały wódz), a do jego obowiązków należy błaganie duchów o łaskę dla szczepu. Gdy plemieniu zagrażają złe duchy, to właśnie kapłan znajduje się na pierwszej linii obrony. Odpowiedzialny jest za wszystkie relikwie i święte przedmioty należące do plemienia, a jest to odpowiedzialność niemała, bo wiele z tych rzeczy stanowi przedmiot pożądania wrogich szczepów.

Do pełnienia funkcji kapłana wymagane jest posiadanie mocnego *Ducha*, przewagi *mistyczna przeszłość: szaman* i wysokich wartości tych cech, które powiązane są z rytuałami.

Uzdrowiciel: Innym rodzajem szamana jest uzdrowiciel bądź uzdrowicielka. Do jego zadań również należą kontakty z duchami, ale w tym przypadku chodzi nie tyle o dobro całego plemienia, co o korzyści dla pojedynczych jego członków. Uzdrowia chorych i rannych i troszczy się o to, by nie zabrakło bizonów i polny były obfite. Uzdrowiciele mają zwykle największy dar wizji spośród wszystkich szamanów plemienia. Może to dlatego, że zamiast „służyć wielu panom” jak kapłani, mogą się specjalizować w wiedzy mistycznej.

Oczywiście, uzdrowiciel nie obejdzie się bez przewagi *mistyczna przeszłość: szaman*, powinien też

mieć wysoką cechę *Ducha*, potężnego *ducha opiekuńczego* i specjalizować się w kilku potężnych czarach.

Szaman wojenny: Równocześnie szaman i wojownik, szaman wojenny prosi duchy o zwycięstwo w walce i o ochronę przed niebezpieczeństwem. Nie trzeba dużo by spełnić te prośby – wystarczy, że duchy ześlą mu moc wypruwania flaków i rozwalania łąbów. Szamani wojenni nie są tak potężni jak uzdrowiciele, ani tak elastyczni w swej mocy jak kapłani, ale podążając swą ścieżką przeżywają masę przygód, czego nie można powiedzieć o innych czarownikach. Szamani wojenni mają wśród swoich wojowników władzę dorównującą władzy wodza – są też często nazywani małymi wodzami.

W takiej pracy przyda się wysoka wartość umiejętności *walka* oraz obligatoryjnie przewaga *mistyczna przeszłość: szaman* i jakiś fajny *duch opiekuńczy*, który pomoże pokonać wielu wrogów.

Wojownik: Mali wodzowie dowodzą wojownikami na wojennej ścieżce, jednak to ich podwładni zdobywają chwałę w walce. Każdy spośród wodzów i małych wodzów był kiedyś wojownikiem. Dla niektórych wojna jest tak słodkim rzemiosłem, że nie porzucają broni nawet kiedy już się ustatkują i założą rodziny. Starzy wojownicy są zawzięci i niezwykle biegli w walce, bogatsi od młodzików o doświadczenie zdobyte na czepekach wielu wrogów i wynaturzonych bestii.

Wojownicy powinni dobrze władać kilkoma rodzajami broni i mieć pod dostatkiem *Wigoru* i *jaj*. Nie zaszkodzi też trochę *zastraszania*, by nadać odpowiednie brzmienie słynnym okrzykom wojennym.

Zwiadowca: Młodzi i nie lękający się ryzyka wojownicy często służą jako zwiadowcy. Są szybcy, potrafią zniknąć jak duchy i radzić sobie w pozornie beznadziejnych sytuacjach. Również i blade twarze cenią sobie indiańskich zwiadowców – każdy, od Texas Rangers po spółki kolejowe, płaci za ich usługi chętnie i niemało.

Tropiciel musi być szybki, umieć się ukrywać, mieć niezwykłą wytrzymałość i umiejętność trzeźwej oceny sytuacji. Zainwestuj w wysoką *Sprawność* i *Wigor* oraz w przydatne przewagi w rodzaju *człowieka z żelaza*, *dobrego słuchu* i *sokolego wzroku*.

Berdache: Jeśli młodzieniec nie wykazuje chęci do walki, umiejętności obcowania z duchami ani szybkości niezbędnej u tropiciela, plemię przestaje uważać go za mężczyznę. Musi nosić kobiece odzienie, przyjąć kobiece imię i wykonywać kobiece obowiązki.

Zanim zaczniesz się zastanawiać „a po co mi to...” musisz zrozumieć, że berdache wciąż pozostaje szanowanym członkiem społeczności. To spośród nich wywodzą się najlepsi indiańscy rzemieślnicy, a kiedy osiągną odpowiedni wiek, ich mądrość i doświadczenie ceni się na równi z mądrością i doświadczeniem szamanów.

Berdache musi mieć wysoką *Wiedzę* i umiejętności oparte na *Wiedzy*, wielu ma też potężne *duchy opiekuńcze* i święte przedmioty.

KROK TRZECI: ODNAJDŹ SWEGO DUCHA OPIEKUŃCZEGO

Indianie zawsze byli bardzo blisko związani z duchami. Nawet w czasach poprzedzających Pomstę plemiona utrzymywały kontakt z mieszkańcami świata duchów – i nie był to przywilej zastrzeżony wyłącznie dla kapłanów. Przeważająca większość Indian potrafi rozmawiać z istotami zamieszkującymi krainę Wiecznych Łowów i od młodego wieku towarzyszą im *duchy opiekuńcze*.

Posiadanie *ducha opiekuńczego* jest równie ważne, jak bycie członkiem plemienia i poznanie swojej roli. Są i tacy nieszczęśnicy, którzy nie mają *ducha opiekuńczego*. W niektórych plemionach można go odkupić, ale to nie to samo. Prawdziwi wygnańcy nigdy nie cieszą się towarzystwem duchów.

Każdy indiański wojownik czy szaman może mieć własnego *ducha opiekuńczego*, ale jest to przywilej zastrzeżony wyłącznie dla Indian i Indianerów.

W mechanice gry *duch opiekuńczy* to po prostu kolejna przewaga. Możesz jej nie wziąć, ale nie masz z tego tytułu żadnych korzyści (poza punktami, które pozostaną w twojej kieszeni), a każdy napotkany szaman będzie na ciebie patrzył z politowaniem. W niektórych plemionach postaciom bez *ducha opiekuńczego* nie wolno sprawować ważnych funkcji. Twój bohater być może będzie miał okazję odkupić *ducha opiekuńczego* za pieniądze, bądź wymienić go na coś cennego. Oczywiście, w tym przypadku nie obejdziesz się też bez garści sztonów.

Kiedy już będziesz gotów na wybór *ducha opiekuńczego*, zajrzyj do rozdziału czwartego.

KROK CZWARTY: DALEJ LEĆ JAK ZWYKLE

To tyle nowości. Reszta zasad jest dokładnie taka sama jak w przypadku standardowych postaci. Na następnych stronach znajdziesz parę nowych zawad, przewag i umiejętności, ale żadnych innych nowych reguł i udiwnień nie ma.

No dobra, trochę cię okłamaliśmy. Jeśli chciałbyś poznać nowe rytuały i przysługi (a kto by nie chciał...) to są w rozdziale piątym. Nie zapomnij też, że niektóre z plemion mają własne plemienne specjalności. Pisaliśmy już o nich na poprzedniej stronie w sekcji zatytułowanej (o dziwo!) „Plemienne specjalności”.

IMIĘ DLA BOHATERA

Kiedy rodzi się Indianin, zwykle nadaje się mu imię któregoś ze sławnych przodków – w nadziei, że

trochę chwały i mądrości czcigodnego praszczura spłynie na nowego członka społeczności. Imieniem tym dziecko posługuje się aż do wejścia w wiek dorosły – wtedy otrzymuje nowe imię.

Obrzędy związane z osiągnięciem dojrzałości są w większości plemion bardzo ważne. Dla kobiet, oznaczają ich gotowość do wejścia w związek małżeński i rodzenia dzieci. Mężczyzna, gdy staje się dorosły ma prawo uczestniczyć w wyprawach wojennych, ożenić się lub rozmawiać z duchami w imieniu plemienia. Dla obu płci dojrzałość oznacza, że mogą odrzucić swoje stare imiona i zasłużyć na nowe.

Jeśli dziecko doświadczyło już wizji i ma ducha opiekuńczego, jego nowe imię może być związane z duchem, lub z czymś, co duch czynił w tej wizji. To właśnie stąd pobrały się imiona w rodzaju: Siedzący Byk, Biegający Łoś, Szalony Koń.

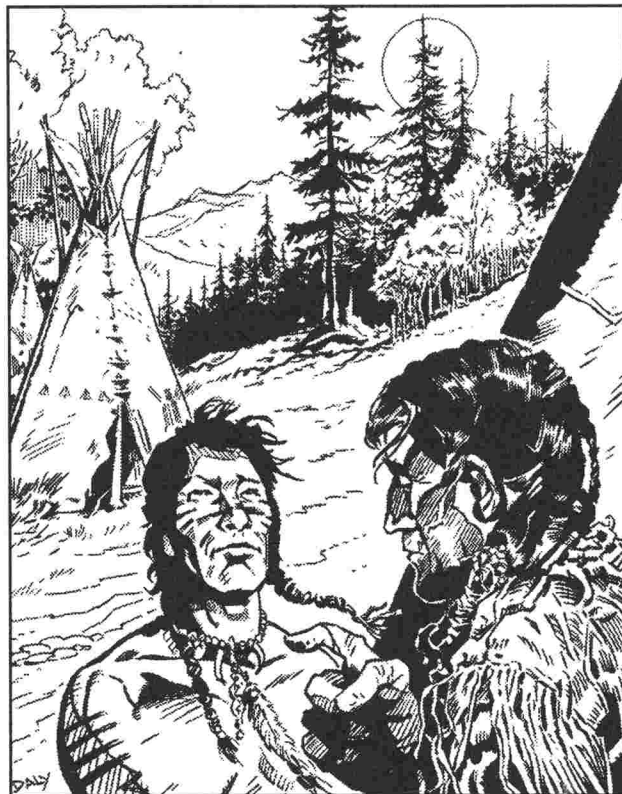
Młody wojownik może otrzymać imię na cześć pierwszego ważnego czynu jakiego dokonał w dorosłym życiu. Imiona tak zdobyte mogą brzmieć: Spadł ze Skały, Galopuje w Deszczu czy Uderza przez Pomyłkę (auć!).

Imię może też zostać nadane przez starszych, którzy widzą w dziecku coś, co przypomina im o indiańskich obyczajach lub codziennym życiu. Dziewczynka, która jest podobna do ducha wymalowanego na potężnej magicznej tarczy może otrzymać imię Pięknej Tarczy. Obżartuch dostanie imię w rodzaju „Jedzący na Zimę”.

Większość plemion nie uznaje nazwisk, ale i tak wszyscy doskonale wiedzą do których rodów dziecko należy. Jeśli chcesz zaimponować komuś swym pochodzeniem – na przykład w czasie negocjacji z wrogim plemieniem, przy próbie skontaktowania się z dawno zmarłym przodkiem lub, aby poprawić swoje szanse na uwiedzenie dziewczyny – masz pełne prawo przedstawić się jako czyjś syn lub córka.

W niektórych plemionach, zwłaszcza należących do Konfederacji Kojota, Indianie przyjmują imiona i nazwiska brzmiące jak imiona i nazwiska białych. Przed Wojną Secesyjną i wydarzeniami znanymi jako Pomsta biali zdołali siłą pozamykać większość Indian w rezerwach. Przy okazji, zanglicyzowali wiele indiańskich imion. Dzieci i dorośli podostawali proste imiona w rodzaju Charlie, Anthony, Susan czy Ann. Za nazwiska dla Indian służyć miały ich często nieskładnie przetłumaczone lub wręcz transkrybowane prawdziwe imiona. Wielu Indian wciąż używa tych „białych” imion, żeby nie utrudniać życia sobie i innym przy okazji handlu z białymi lub podróży przez ich terytoria.

Oczywiście, indiańskie narzecza pełne są słów, których nie da się w prosty sposób przetłumaczyć na język białych twarzy. Dobrymi przykładami są tu imiona słynnych Apaczów: Geronimo i Cochise. Narzecza plemienne wykraczają poza ramy tej książki, więc jeśli masz ochotę znaleźć sobie imię w którymś z indiańskich języków, lepiej zainteresuj się zawartością półek w lokalnej bibliotece.



NOWE UMIEJĘTNOŚCI

Poniższe umiejętności są wprawdzie dostępne dla każdego, ale niewielu białych je posiada.

JĘZYK: JĘZYK ZNAKÓW

Przypisana cecha: Wiedza

Indianie mówią setkami narzeczy, ale nawet przed pojawieniem się języka angielskiego potrafili porozumiewać się między sobą dzięki skomplikowanemu językowi znaków i gestów. Tego sposobu porozumiewania używa się wciąż, kiedy głośna rozmowa byłaby niepożądana lub kiedy w pobliżu są osoby, które nie powinny słyszeć, o czym się mówi.

OBYCZAJE PLEMienne

Przypisana cecha: Wiedza

Ta umiejętność jest miarą znajomości plemiennej historii, obyczajów, obrzędów, barw wojennych i tym podobnych. Niestety, musisz nabywać ją osobno dla każdego plemienia. Na pocieszenie powiemy ci, że twój bohater za darmo dostaje 1 poziom *obyczajów plemiennych* związanych z jego plemieniem.

SYGNALI DYMNE

Przypisana cecha: Wiedza

Sygnały dymne są znacznie pewniejszą metodą przekazywania informacji niż telegraf białych ludzi – o ile jest słońce i nie wieje wiatr. Dawanie sygnałów dymnych

wymaga ogniska, sterty mokrego drzewa i koca. Takie znaki będą widoczne nawet z odległości pięciu mil.

Choć nie możesz w ten sposób „przesygnalować” koledze paru rozdziałów z „Czarny Łoś Mówi” ani najnowszej powieści groszowej, na pewno zdołasz ostrzec wojowników na wojennej ścieżce przed grożącym im niebezpieczeństwem albo przesłać do wioski wiadomość, że żyjesz i wrócisz na kolację późną jesienią.

INDIAŃSKIE PRZEWAGI

BLADA TWARZ

1

Ten Indianiec jest na pierwszy rzut oka równie biały, jak syn magnata kolejowego, ale jego dusza pozostała czerwona jak krew. Jeśli tylko nie umaluje się w barwy wojenne ani nie zaplecie warkoczy, biali dąliby sobie ręce pociąć, że jest jednym z nich. Można by pomyśleć, że jako dziecko został uprowadzony z domu białych rodziców do obozu Indian, ale tak naprawdę to czerwonoskóry z krwi i kości.

Tak czy owak, Indianie z jego plemienia przyjmują go jak swego. Inne plemiona mogą być ostrożniejsze, chyba że bohater jest sławny wśród swego ludu lub ma koneksje w innych szczepach.

Jeśli postać chce ująć za białego pomiędzy białymi, musi dobrze mówić po angielsku, potrzebuje także trochę sztuki: aktorstwa lub kemosabe, by dobrze odegrać

swą rolę. Przydadzą się też nowe ciuchy, w których jest trochę mniej paciorków i rzemyków, a trochę więcej kieszeni i guzików. Jeśli bohater zdradzi się ze swą prawdziwą naturą, biali mogą zareagować na dwa sposoby: pomyśleć, że mają do czynienia z indianerem, lub piorunsko się wkurzyć, że ktoś ich wystrychnął na dudka.

DUCH OPIEKUŃCZY

1-5

Indiański wojownik może oskalpować setkę wrogów, ale jeśli nie ma ducha opiekuńczego nigdy nie zyska szacunku i pozycji wśród swojego ludu. W wielu szczepach ducha opiekuńczego uznaje się za najważniejszą cechę Indianina. Każdy rdzenny Amerykanin, lub biały, który został indianerem może kupić przewagę ducha opiekuńczego za 1 punkt. By móc kupić potężniejszego ducha opiekuńczego, trzeba też zainwestować 3 punkty w *mistyczną przeszłość: szaman*. W rozdziale czwartym znajdziesz szczegóły dotyczące duchów opiekuńczych i nowe związane z nimi zasady.

INDIANER

3

Czasem zdarzają się biali, którzy wyrzekają się swoich pobratymców i dołączają do jakiegoś plemienia. Mogą zgłosić się na ochotnika nieświadomie (będąc dziećmi porwanymi podczas indiańskiego napadu) lub świadomie (jeśli chcą poznać życie i kulturę czerwonoskórych od podszewki i gotowi są zrezygnować z życia wśród białych ludzi).

Jeśli twój bohater nie urodził się jako Indianin, a żyje wśród nich, możesz dowolnie wybrać plemię do którego należy. Oznacza to także, że wolno mu kupić przewagę ducha opiekuńczego i jeśli tylko ma przynajmniej jeden punkt *wiary* może prosić duchy o przysługi, których koszt nie przekracza 1 punktu obłaskawiania. Wolno mu uczestniczyć w plemiennych obrzędach i ceremoniach. Jeśli ma dość samozaparcia, może nawet zostać szamanem.

Postać musi przestrzegać praw i obyczajów plemienia. Nie wolno jej zaatakować innego członka plemienia, bądź członka zaprzyjaźnionego szczepu bez ważkiego powodu. Wszyscy nowo stworzeni Indianerzy są lojalni wobec swych plemion. Nie można wziąć równocześnie przewagi indianer i zawady bezplemienny.

Biali, którzy zostali indianerami biorą to co najlepsze z dwóch kultur. Wciąż mogą normalnie koegzystować ze społeczeństwem białych twarzy i jeśli tylko nie noszą barw wojennych ani pióropusza, nie da się rozpoznać, że są kimś więcej niż tylko ekscentrycznymi traperami. Jeśli fakt bycia indianerem się wyda, twoja postać odejmować będzie -2 (lub więcej, jeśli tak postanowi Wódz) do wszelkich testów społecznych z osobnikami nietolerancyjnymi wobec „tych przeklętych Indiańców”.

KAMIENNE OBLICZE

3

Indianin może uczynić swe oblicze nieodgadnionym jak nocne niebo. Niektórzy są w tym lepsi nawet



od najlepszych białych pokerzystów – i często nie wahają się wykorzystywać tej przewagi przy stoliku do gry. Wszelkie testy oparte na zastraszeniu, perswazji i przenikliwości kierowane przeciw bohaterowi z tą przewagą wykonuje się kostkami o jeden rodzaj niższymi niż normalnie.

KLAUN

3

Klauny, czyli heyoka, w wielu plemionach uchodzą za postaci mistyczne. Taki ktoś otula się futrem w największe upały, biega niemal nago w najsroźsze mrozy, śmieje się, gdy powinien płakać, wrzeszczy, gdy powinien szeptać i tak dalej.

Przyjęcie roli klauna podnosi *Ducha* postaci o jeden rodzaj kostki, ale trzeba się przy tym zachowywać. Jeśli Wodzowi zwidzi się, że postać nie błaznuje jak trzeba, może zażądać Ciężkiego (7) testu *wiary*. Jeśli ten się nie powiedzie, postać traci korzyści płynące z bycia klaunem, dopóki znowu nie zacznie zachowywać się jak należy (czyli, jak nie należy).

NAWRÓCONY

1

Nawrócony Indianin odszedł od wiary swych przodków i przyjął do swego serca Boga białych ludzi (lub Jahwe, Allaha czy też bóstwo związane z jakąkolwiek inną religią). Nie może poznawać rytuałów i przysług ani mieć ducha opiekuńczego, może za to zostać świątobliwym – a to u Indian niepospolita sprawa.

Postać pozostaje członkiem plemienia, ale odejmuje -2 od wszelkich testów umiejętności społecznych w kontaktach ze swymi współplemieńcami. Biali, którzy wiedzą, że postać jest nawrócona nie żywią już do niej niechęci związanej z byciem tym obcym (bez minusów do testów), zaś osobnicy nietolerancyjni wobec Indianców łatwiej odpuszczają (tylko połowa minusów).

Jeśli nawrócony Indianin ma przynajmniej jeden punkt *wiary*, może cieszyć się cudem ochrony, tak jak każdy religijny biały.

URODZONY W SIODLE

3

Niektórzy Indianie czują się na końskim grzbiecie pewniej, niż na własnych nogach. Twój bohater odejmuje -2 do testów podczas walki z konia.

SKÓW KILKA O INNYCH PRZEWAGACH

Większość przewag z podstawowego podręcznika do *Martwych Ziemi* nadaje się dla Indian, ale niektóre do nich wymagają kilku słów wyjaśnienia lub drobnych poprawek.

Dinero: W indiańskich państwach (i większości plemion) podstawową formą handlu jest barter (handel wymienny) i pieniądze nie mają tam zastosowania. Jeśli twój bohater ma dinero, to będzie to najprawdopodobniej plik banknotów Unii lub Konfederacji, ewentualnie ekwiwalent w towarze. Pamiętaj jednak, że trudno jest tachać ze sobą tysiąc doliców w skórkach i paciorkach.



Oczywiście, jak to wynika z opisu przewagi *dinero*, twój bohater ma też stałe źródło gotowy. Może nim być właściciel factorii lub zamożny i wpływowy krewniak, którzy zadłużył się niegdyś poważnie u bohatera. A odsetki rosną!

Farciarz: Indianie mówią o takich, że są ulubieńcami przodków. Te same korzyści, inne określenie.

Mistyczna przeszłość: Szaman: Przewaga jest dostępna tylko dla rdzennych Amerykanów i Indianerów. Indianin absolutnie nie może mieć więcej niż jednej mistycznej przeszłości – no, chyba że na kolana wyblągają pozwolenie u Wodza.

Ruchomości: Postanowiliśmy nieco lepiej sprecyzować koszt świętych przedmiotów i relikwii w punktach *ruchomości*. Szczegółowych wyjaśnień udzieli ci Wódz.

Stróż prawa: Wśród Indian wymiar sprawiedliwości jest zupełnie różny od wymiaru sprawiedliwości (lub raczej, niesprawiedliwości) białych. Nie istnieje indiańska formacja ani urząd mający jurysdykcję na terenach Kraju Siuksów, Konfederacji Kojota, a tym bardziej reszty Zachodu. Plemiona same egzekwują plemienne prawa, a obowiązki sędziego i ławy przysięgłych łączy w sobie postać wodza wioski. Czasem sprawa przechodzi pod osąd rady starszych, ale innych instancji już nie ma.

Nie martw się jednak. Za 1 punkt twój bohater może zostać wybrany akicita, czyli obozowym policjantem. Akicita jest zbrojnym ramieniem przeprowadzającym wolę starszych, ale kompetencje stróża

(NIE)MARTWY INDIANIN

Indiancy mają takie same szanse na wygrzebanie się z mogiły, jak wszyscy inni (no, może prawie takie same, bo niektóre plemiona palą zwłoki swoich zmarłych). Przy okazji trzeba jednak wspomnieć o kilku ważnych z punktu widzenia mechaniki sprawach.

Koszt wszystkich przysług zwiększa się o 1 punkt. Duchy niechętnie wyświadczać przysługi, bo nie przepadają za manitou.

Manitou mający dominację nie może korzystać z ducha opiekuńczego. Zadaniem ducha opiekuńczego jest towarzyszenie twojej postaci. To sprytna bestia i wie, kiedy zły manitou próbuje swoich sztuczek.

W Krainie Wiecznych Łowów manitou staje się silniejszy – o wiele silniejszy. Tak, tak, jest dokładnie tak źle, jak myślisz. Żywe trupy powinny odwiedzać krainę Wiecznych Łowów jedynie w naprawdę wyjątkowych sytuacjach.

Wszystkie duchy potrafią wyczuć manitou. Nie próbuj kręcić. Dla duchów, obecność demona w twojej kłacie jest równie łatwo zauważalna jak wizyta stada los diablos na posiedzeniu plemienia.

prawa ma tylko w sytuacjach kryzysowych lub kiedy wiele klanów jednego plemienia spotyka się podczas ceremonii czy też posiedzenia.

Szarża: Indianie stopnie wojskowe nie przypominają stopni w armii białych, ale koszt jest podobny. Jako że w większości plemion wojowników ceni się bardziej niż innych członków społeczności – czasem nawet bardziej niż uzdrowicieli – szarża wśród Indian określa z grubsza status społeczny. Naturalnie, najwięksi przywódcy Indian cieszą się zarówno szarżą, jak i magicznymi mocami.

Pewnie sam byś na to wpadł, ale na wszelki wypadek tylko wspomnimy, że jeśli twoja postać jest dzieciuchem, jej szarża nie może być wyższa niż 1 punkt. Nikt nie wejdzie na wojenną ścieżkę pod rozkazami jakiegoś zarozumiałego szczeniaka.

INDIAŃSKA SZARŻA

Koszt	Ranga
1	Wojownik
2	Mały wódz
3	Wódz

INDIAŃSKIE ZAWADY

Wszystkie przedstawione tu zawady, oprócz przysięgi dawnych ścieżek, wziąć mogą wyłącznie Indianie. I tym razem mowa tylko o urodzonych Prawdziwych Ludziach, nie o indianerach.

BEZPLEMIENNY

3

Indianina bez plemienia trudno właściwie nazwać Indianinem. Schwytny pomiędzy światem białych a światem Prawdziwych Ludzi, twój bohater utracił duchowe dziedzictwo. Bezplemiennym można zostać na wiele smutnych sposobów. Plemię mogło zostać wymordowane przez wrogów, bohater mógł zostać w dzieciństwie porwany i zepsuty wychowaniem wśród białych ludzi, na jego rodzinę rzucono być może klątwę, a może rodzice pochodzili z wrogich sobie szczepów i jego poczucie było dla Indian faux pas.

Bezplemienna postać nie może poznawać plemiennych rytuałów, uczestniczyć w ważnych ceremoniach ani prosić o przysługi zarezerwowane jedynie dla członków określonego szczepu. To ciężkie życie, ale zawsze pozostaje cieszyć się niezależnością.

INDIANIN PÓŁKRWI

2

W połowie Indianin a w połowie coś zupełnie innego, bohater nie potrafi dobrze odnaleźć się w żadnej społeczności. Wciąż uznaje się go za Indianina i członka plemienia, ale jego szanse na awans społeczny są raczej marne. Półindianie mają zwykle ciężkie życie z nietolerancyjnymi bigotami obu ras, do których należą.

NIELOJALNY

3

Twój bohater postanowił poszukać lepszych terenów łowieckich. Należy do bardzo nielicznej grupy Indian, którzy przestali być lojalni wobec plemienia, odwracając się do swych braci plecami, tak jak teraz plemię odwraca się plecami do niego. Nielojalni Indianie nie mają najlepszej opinii w swoim i okolicznych szczepach. Członkowie jego starego plemienia odmawiają mu pomocy, nie znajdzie też szacunku u innych Indian.

Nielojalna postać odejmuje -2 do wszystkich testów społecznych z Prawdziwymi Ludźmi, którzy znają jej status.

PRZYSIĘGA DAWNYCH ŚCIEŻEK

3

Przysięgę tę składają wszyscy lojalni członkowie plemion podążających Dawnymi Ścieżkami. By uhonorować duchy, twój bohater poprzysiągł nigdy nie korzystać z nowoczesnych, produkowanych seryjnie, bezdusznych dóbr białego człowieka: karabinów, wozów, stalowych toporków itp. Do tego, postać nie może podróżować nowoczesnymi metodami takimi jak pociąg czy parochód.

W zamian za okazany duchom szacunek, postać dostaje +2 do testów *rytuałów*. Jeśli jednak przysięga zostanie jakkolwiek złamana, np. przez kupno strzelby lub przejazd pociągiem, premia zmienia się na karę -4. Wszystkie testy *rytuałów* są trudniejsze o te 4 punkty dopóty, dopóki Indianin się nie poprawi.

Pamiętaj, że duchy są cwane i nie dadzą się zrobić w konia szamanowi, który na czas odprawiania rytuału odwiesi pas z rewolwerami na kołek. Ocena tego, czy postać postępuje w zgodzie z przysięgą dawnych ścieżek zależy wyłącznie od Wodza (więc lepiej bądź dla niego miły).

Zauważ, że powyższe różni się nieco od tego, co wyczytałeś w podręczniku podstawowym do *Martwych Ziemi*. Na premie i kary są narażeni jedynie ci bohaterowie, którzy poprzysięgną wierność Dawnym Ścieżkom. Indianie chadzający własnymi drogami nie muszą się niczego obawiać.

SKÓW KILKA O INNYCH ZAWADACH

Niektóre z zawad z podstawowego podręcznika do *Martwych Ziemi* nie pasują Indianom, pociągają za sobą inne konsekwencje albo powinno się je inaczej interpretować, jeśli twoja gra toczy się przede wszystkim na terytorium czerwonoskórych.

Cykor: Jeśli jesteś cykorem i do tego urodziłeś się mężczyzną, starsi plemienia zorientują się w tym, kiedy będziesz jeszcze bardzo, bardzo młody.

Jeśli twój bohater jest cykorem, nie może mieć żadnej szarży, bo do jego obowiązków należy tylko siedzenie w wiosce i pomaganie kobietom w pracy takiej, jak cerowanie tipi i pilnowanie dziatwy. W wielu plemionach, mężczyzna, który nie umie się znaleźć na wojennej ścieżce staje się kobietą w wielu innych aspektach. Musi nosić kobiece ubrania i zachowywać się jak kobieta, a nawet przyjąć kobiece imię. Ci tubylczy transwestyci są znani jako berdache.

Berdache może być potężnym szamanem, ale nigdy nie zostanie wodzem.

Oczywiście, postaci kobiet, które są cykorami nie zaczynają nosić męskich ubrań. Po prostu, nie wolno im wyruszać na wojenne wyprawy i nie mogą piastować żadnej szarży, nawet w matriarchalnych plemionach, takich jak Nawaho. Takie plemiona nie lubią tchórzostwa bardziej jeszcze, niż zdominowane przez macho.

Lojalny: Wszyscy rdzenni Amerykanie i indianerzy są lojalni wobec swoich plemion. Muszą bronić szczytu, choć niekoniecznie poszczególnych współplemieńców. Postać nie dostaje punktów za tą lojalność. Jedyne sposoby, by się od niej uwolnić to zostanie bezplemiennym lub nielojalnym.

Naturalnie można też być związanym innymi lojalnościami, za które punkty należą się jak zwykle. Twój bohater może być lojalny w stosunku do bractwa szamańskiego, oddziału wojowników, przyjaciela lub



uzdrowicielki będącej jego mentorką. Dodatkowych pomysłów mogą ci dostarczyć zamieszczone wcześniej opisy plemion.

Mądrala: Mądralą może zostać tylko nawrócony Indianin lub (nader rzadko) indianer. Nie zmienia to jednak ani na jotę powszechnie nieprzychylnego stosunku do takiego osobnika.

Nałóg: W dawnych, niedobrych czasach, biali osadnicy i odkrywcy doprowadzili niemal do upadku wiele plemion zaznajamiając je z gorzałą. Lecznicza woda (albo „woda ognista” jak mówią o niej biali aktorzy grający głupkowatych Indianców w wędrownym cyrku Buffalo Billa) zalazła Indianom za skórę i wielu z nich ma do niej fatalną skłonność. Jeśli chcesz wziąć nałóg: woda ognista, to musi być nałóg za 3 punkty.

Tytoń uchodzi wśród jest wszystkich Indian za świętą roślinę i z tego powodu nie możesz wziąć nałogu: palenie tytoniu. Pejotl nie uzależnia – nawet psychicznie – bo nieodmiennie wywołuje ciężkie wymioty, a poza tym też jest uważany za święty, więc nie nadaje się na nałóg.

Diabelskie ziele, jak się je słusznie nazywa, to już zupełnie co innego. Nieszczęśnicy, którzy go nadużywają zwykle przedwcześnie odchodzą, a potem nieoczekiwanie wracają. Zajrzyj do opisu odpowiedniego rytuału w rozdziale piątym, a dowiesz się co się stanie jeśli twoja postać zaciągnie się diabelskim ziołem.



Pacyfista: Jeśli twoja postać nie jest berdache ani szamanem, to nawet o tym nie myśl. „Indianie na wojennej ścieżce” – słyszałeś już to gdzieś?

Przysięga: Życie Indianina jest pełne przysięg – największą jest chyba przysięga dawnych ścieżek, ale są też przysięgi powiązane z duchami opiekuńczymi. Za te ostatnie, twoje postać nie dostaje żadnych punktów – wystarczającą nagrodą za wszelkie niedogodności są wyświadczane przez duchy przysługi.

Przysięgi, za które można dostać parę punktów, składa się bractwem szamańskim, stowarzyszeniem wojowników albo poszczególnym wodzom czy szamanom.

Ten obcy: Ta zawada jest odpowiednia tylko wtedy, jeśli grasz Indianinem, który obraca się głównie wśród białych albo jeśli twój Indianin pochodzi z bardzo odległych terenów, tak obcych kulturowo, że nie może się porozumieć z tubylcami nawet w języku znaków czy angielskim. Jeśli twoja gra skupia się na terytorium Indian, nie zapomnij, że to biali są tutaj obcy.

Ubogi: Ta zawada nadaje się właściwie tylko dla bezplemiennych postaci. W większości plemion, ubodzy są sownie obdarzani przez tych, którym się bardziej poszczęściło, wiele też jest wspólnego dobra.

Wierny zasadom: Kiedy ostatni raz widziałeś czerwonoskórego stojącego do pojedynku w samo południe z klamką przy pasie i śmiercią w oczach? No właśnie. Obawiam się, że ta zawada nie opasuje Indianom wiodącym przykładowe życie członka plemienia.

INDIAŃSKIE DARY

Oto specjalny dostępny tylko dla rdzennych Amerykanów. Jeśli twój bohater jest „ledwie” Indianerem, nie może niestety z nich skorzystać (choć może otrzymać dowolny inny dar).

DZIECIĘ DUCHÓW

5

Na krótko przed twoimi narodzinami twoją matkę odwiedził jej duch opiekuńczy, który zabrał ją na krótką wycieczkę do Krainy Wiecznych Łowów. Tam bohater spotkał swojego ducha opiekuńczego (o ile zadbałeś, by takowego posiadał) oraz inne duchy, które przyrzekły dopomóc mu po narodzinach.

Ten dar działa tak samo jak dar *Urodzony w Wigilię Wszystkich Świętych*, z tą różnicą, że moc niebieskiego sztonu, bezużyteczna dla postaci Indianina, została zmieniona.

Niebieski: Wydając niebieskiego sztona możesz odmienić swego ducha opiekuńczego. Wartość nowego ducha jest taka sama co poprzedniego, pozostają też wszystkie zgromadzone w nim punkty obłaskawiania. Wszystko inne się zmienia: przypisane czary, specjalne zdolności i restrykcje. Tak długo, jak duch opiekuńczy twojej postaci pozostaje odmieniony, nie możesz gromadzić w nim dodatkowych punktów obłaskawiania. Ponadto, kiedy następnym razem użyjesz niebieskiego sztonu do odmienienia ducha, musisz przywrócić mu dawną formę.

DZIECIĘ KOSZMARÓW

5

Kiedy mamusia twojego bohatera chodziła z nim w ciąży, odwiedził ją manitou, który na krótko zabrał ją do Koszmych Ziem, gdzie poznała smak najgorszych koszmarów. Od tego czasu, złe czary manitou nieodmiennie mają wpływ na bohatera, a złe duchy strzegą go z głębin Martwych Ziem.

Ten związek z ciemną stroną pewnie zdążył już naprowadzić na trop twojej postaci Kult Kruka. Długość jego przekłętą przez duchy życia może być uzależniona od tego, jak zareaguje, kiedy kultysty już się z nim skontaktują.

Biały: Odrzucając białego sztona i wydając odpowiednią liczbę punktów Obłaskawiania możesz zniwelować działanie punktów Obłaskawiania wydanych przez innego Indianina.

Czerwony: Wydając czerwonego sztona, na krótko (jedna godzina) zwiększysz o +1 Poziom Strachu w okolicy (to, jak szeroko rozumianą jest w tym przypadku okolica zależy od Wodza).

Niebieski: Możesz osobiście odwiedzić Martwe Ziemie. To rozrywające duszę doświadczenie wymaga Niewiarygodnego (11) testu *wiary*. Jeśli ten się nie powiedzie, postać traci 1 kostkę *Ducha* (jeśli została jej już tylko jedna kostka, obniża się o jeden rodzaj). Udany rzut oznacza jednak, możliwość porozmawiania

z mrocznymi duchami zamieszkującymi Martwe Ziemię, bez zwyczajnej konieczności walki z nimi.

KLAMOTY

OTARCIE SIĘ O ŚMIERĆ 2

Ta postać doświadczyła strasznej choroby lub została ciężko ranna efekcie czego znalazła się o krok od śmierci. Inaczej niż w przypadku darów zależnych od okoliczności narodzin, ten można łączyć z innymi. Nie wolno go jednak wybrać jeśli postać jest już martwa. To ciut za bliskie otarcie.

Biały: W czasie wizji przyszłości lub w Krainie Wiecznych Łowów, bohater może wezwać ducha dowolnego przodka, którego zna z imienia. Duch będzie mógł rozmawiać z bohaterem przez cały czas trwania wizji.

Czerwony: Bohater może w dowolnej chwili wezwać ducha przodka znanego mu z imienia. Duch będzie widoczny jedynie dla bohatera i pozostanie przy nim przez tyle godzin, ile wynosi cecha *Duch* postaci.

Niebieski: Postać może „naznaczyć” inną postać lub statystę. Jeśli naznaczona postać umrze, bohater będzie mógł kontaktować się z jej duchem, za każdym razem wydając biały szton.

TRUDNY PORÓD 5

Tak bardzo nie chciałeś przyjść na świat, że z pomocą twojej mamusi musieli pośpieszyć szamani. Moc ich czarów wciąż jeszcze ci towarzyszy. Ten dar działa dokładnie tak samo jak *Urodzony w Boże Narodzenie*.

Oto niemal wszystko, czego może potrzebować Indianin – wraz z ceną podaną w dolarach. Większość transakcji opiera się na handlu wymiennym, ale używamy tutaj dolara dla łatwiejszego przeliczenia wartości dóbr.

ODZIEŻ

Koszula ze skóry jelenia	3\$
Mokasyny	2\$
Pióropusz	5\$

BRON

Strzały (10 sztuk)	2\$
Tarcza ze skóry (+1 kostka do uniku)	4\$

RÓŻNE INNE

Bęben	8\$
Fajka	2\$
Garnek, gliniany	1-10\$
Koc	3\$
Kołczan na łuk i strzały (mieści łuk i 10 strzał)	3\$
Koszyk z łoziny	2\$
Laska uderzeń	6\$
Maska, obrzędowa	5-15\$
Pejotl, 6 działek	5\$
Piszczalka	10\$
Tipi	15\$
Travois (włóki)	12\$

BRON DYSTANSOWA

Broń	Strzały	SZS	Zasięg	Obrażenia	Cena
Atl-atl	1	1	10	S+1k8	3\$
Lanca/Włócznia	1	1	5	S+1k8	3\$
Łuk	1	1	10	S+1k6	3\$
Tomahawk, stalowy lub kamienny	1	1	5	S+2k6	3\$

BRON DO WALKI WREZ

Broń	BO	Obrażenia	Cena
Lanca/włócznia	+2	S+1k6	3\$
Łamacz kości	+2	S+1k6	4\$
Maczuga z ostrzem	+1	S+2k6	4\$
Nóż, kamienny lub kościany	+1	S+1k4	1\$
Tomahawk,			
Kamienny	-	S+2k8	2\$
Stalowy	-	S+2k6	3\$

DUCHOWY PODRÓŻNIK

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k6

Sprawność 1k6

Jeździectwo 2

Skradanie 1

Walka: tomahawk 2

Wspinaczka 1

Szybkość 2k6

Zręczność 3k6

Strzelanie: rewolwer 2

Wigor 3k6

Charyzma 4k6

Bajanie 2

Perswazja 2

Duch 2k12

Jaja 4

Spostrzegawczość 2k10

Przenikliwość 2

Szukanie 2

Spryt 1k8

Wiedza 4k10

Język: angielski 1

Język: narzecze plemienne 2

Zawodowstwo: obrzędy religijne 4

Dech: 18

Przewagi:

Duch opiekuńczy: Orzeł 5

Mistyczna przeszłość: szaman 3

Zawady:

Lojalny wobec plemienia

Przysięga Dawnych Ścieżek -3

Przysięga złożona bractwu szamańskiemu -3

Ramol -5

Zdolności

specjalne:

Rytuały 5: Malunek, Pejotl, Pieśń ducha, Śluby

Przysługi:

Ścieżka magii błogosławieństw (nie przypisana): Pobłogosławienie przedmiotu.

Ścieżka magii Wizji

(przypisana duchowi Orła): Pytaj duchów, przymierze, duchowy przewodnik, duchowa broń, wezwanie ducha, podróż duchowa.

Klamoty: Święte zawiniątko, pejotl, barwniki do wykonywania rytualnych malunków, tomahawk.

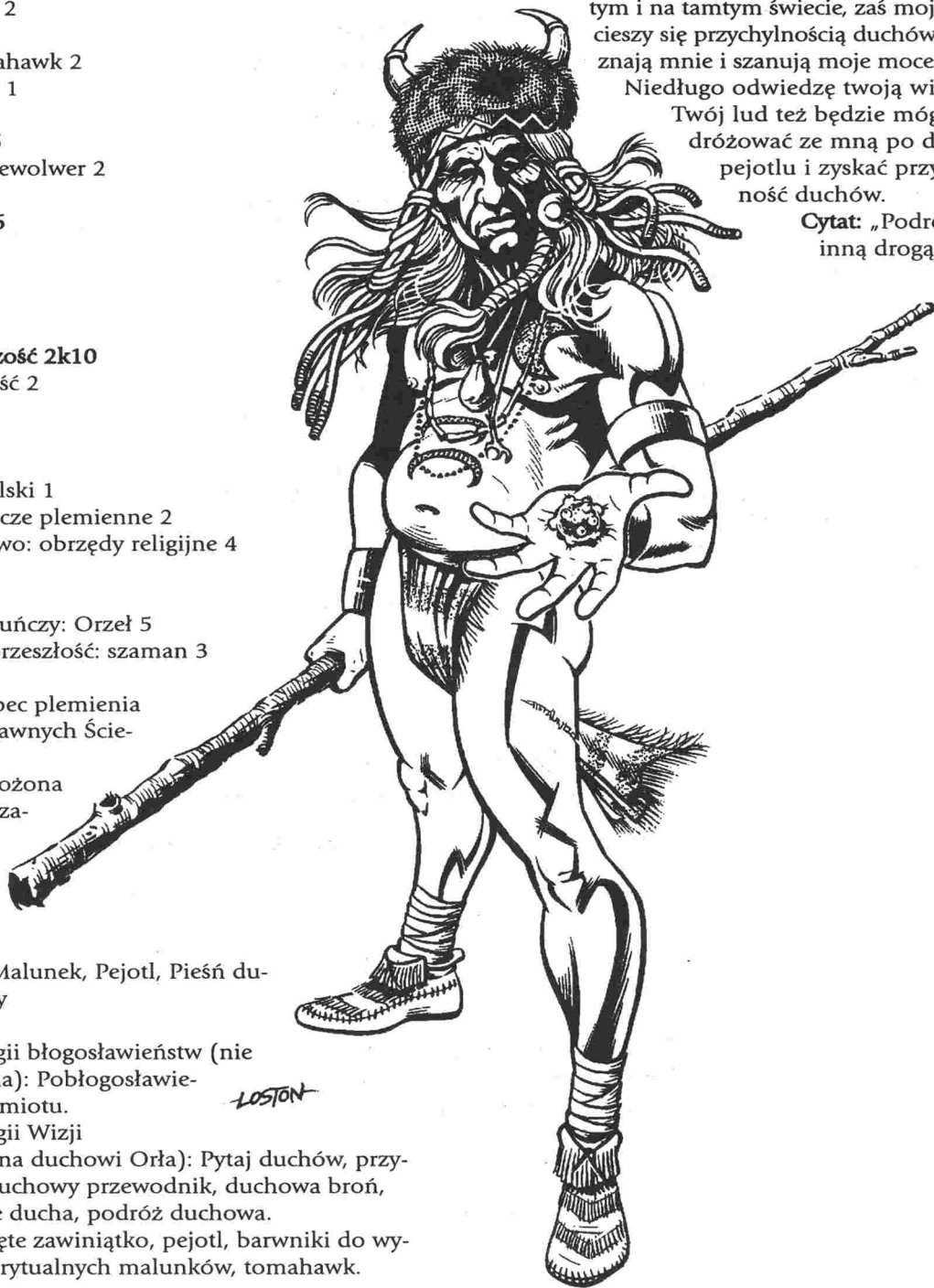
OSOBNOWOŚĆ

Kiedy podróżujesz po drodze pejotlu, twoim oczom ukazuje się prawda. Żyje równocześnie na tym i na tamym świecie, zaś moje plemię cieszy się przychylnością duchów, które znają mnie i szanują moje moce.

Niedługo odwiedzę twoją wioskę.

Twój lud też będzie mógł podróżować ze mną po drodze pejotlu i zyskać przychylność duchów.

Cytat: „Podróżujesz inną drogą niż ja”.



MAŁY WÓDZ

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 4k6

Sprawność 2k10

Jeździectwo 3

Skradanie 3

Unik 3

Walka: tomahawk 5

Wspinaczka 1

Szybkość 3k6

Zręczność 2k12

Łuk 4

Wigor 3k6

Charyzma 1k8

Dowodzenie 2

Zastraszanie 3

Duch 3k8

Jaja 4

Spostrzegawczość 2k6

Szukanie 1

Spryt 4k10

Wiedza 1k6

Język: narzeczce plemienne 2

Znajomość terenu: rodzinny okręg 2

Dech: 14

Przewagi:

Duch opiekuńczy: Wilk 3

Mistyczna przeszłość: szaman 3

Urodzony jeździec 3

Weteran Dziwnego Zachodu

Zawady:

Lojalny wobec plemienia

Przysięga Dawnych Ścieżek -3

Sługa Punurego Żniwiarza -5

Uparty -2

Wróg (wrogie plemię) -3

Zdolności specjalne:

Rytuały 4: Okrzyk wojenny, Pieśń ducha, Śluby

Przysługi:

Ścieżka magii błogosławieństw (nie przypisana): Pobłogosławienie przedmiotu. Ścieżka magii Ziemi (nie przypisana): wędrówka w głuszy.

Ścieżka magii wojny (przypisana duchowi Wilka): szpon orła, wiatr przewodni, siła niedźwiedzia, duch walki.

Klamoty: Święte zawiniątko, koń, magiczna tarcza, tomahawk.

OSOBIWOŚĆ

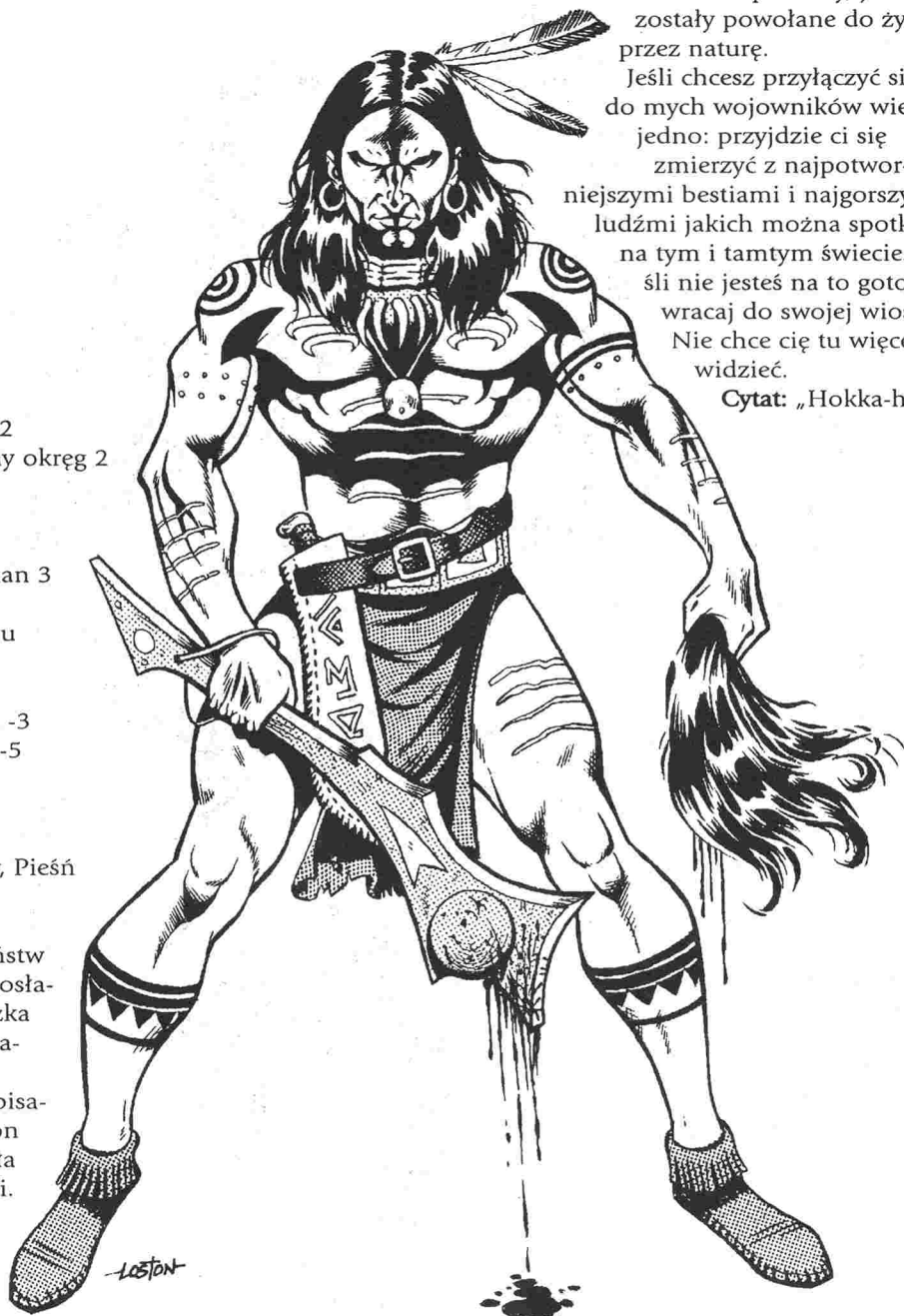
Zadrzyj z moim plemieniem, a zrobię ci krzywdę. Nikt nie zna silniejszej magii wojennej. Zabijałem armie gołymi rękami, prowadziłem wojowników daleko w głąb terytorium białych twarzy, wykolejałem żelazne konie i zjadałem najbardziej trujące i śmiercionośne potwory, jakie zostały powołane do życia przez naturę.

Jeśli chcesz przyłączyć się do mych wojowników wiedź jedno: przyjdzie ci się zmierzyć z najpotworniejszymi bestiami i najgorszymi ludźmi jakich można spotkać na tym i tamtym świecie. Jeśli nie jesteś na to gotowy, wracaj do swojej wioski. Nie chce cię tu więcej widzieć.

Jeśli nie jesteś na to gotowy, wracaj do swojej wioski. Nie chce cię tu więcej widzieć.

Jeśli nie jesteś na to gotowy, wracaj do swojej wioski. Nie chce cię tu więcej widzieć.

Cytat: „Hokka-hej!”



TANCERZ DUCHA

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k6

Sprawność 1k6

Jeździectwo 3

Skradanie 1

Wspinaczka 1

Szybkość 4k6

Wigor 1k8

Zręczność 3k6

Strzelanie: rewolwer 2

Charyzma 2k10

Dowodzenie 4

Perswazja 4

Duch 2k6

Jaja 4

Spostrzegawczość 4k10

Przenikliwość 2

Szukanie 2

Spryt 3k8

Blef 2

Obśmiewanie 2

Wiedza 2k12

Język: angielski 2

Język: narzecze
plemienne 2

Znajomość terenu:

Konfederacja Kojota 2

Znajomość terenu: Kraj Siuksów 2

Dech: 14

Przewagi:

Błada twarz 1

Dar: Trudny poród 5

Duch opiekuńczy: Łoś 1

Kemosabe (biali) 2

Niezwykły głos (uspokajający) 1

Zawady:

Bezplemienny -3

Fanatyk -3

Marzenie (wrócić do plemienia) -1

Przysięga (ruch Tańca Ducha) -3

Zdolności specjalne:

Rytuały 3: Śluby, Pieśń ducha

Przysługi:

Ścieżka magii błogosławieństw

(przypisana duchowi Łośia):

Pobłogosławienie przedmiotu,

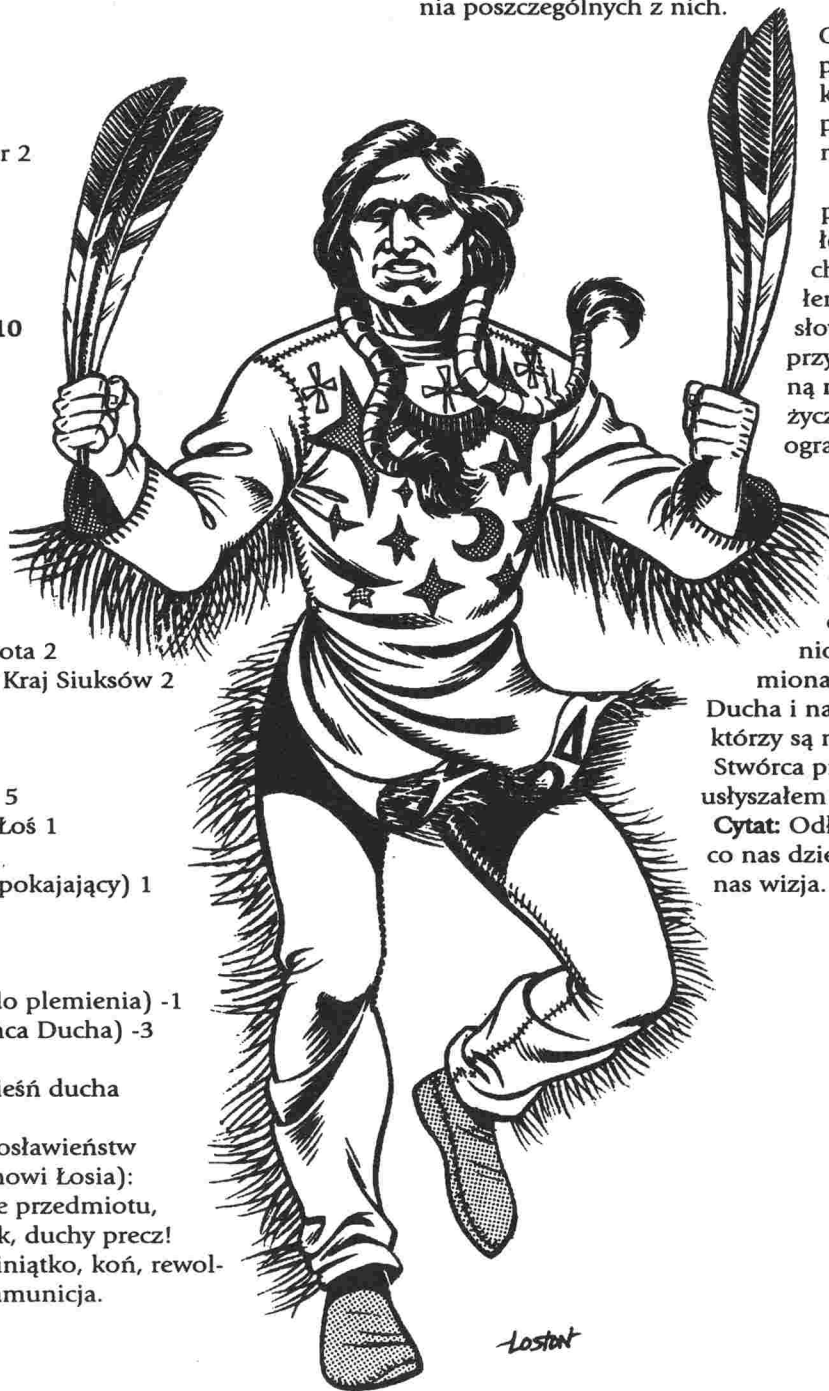
prośba o dostatek, duchy precz!

Klamoty: Święte zawiniątko, koń, rewolwer colt Lighting, amunicja.

OSOBNOWOŚĆ

Ci, którzy obawiają się Tańca Ducha, nie rozumieją go. Nie pragniemy mówić o wojnie, ale o pokoju.

Jedność wszystkich plemion nie oznacza unicestwienia poszczególnych z nich.



Gdy nastanie nowy porządek, każdy, kto będzie chciał przemówić, zostanie wysłuchany.

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem Tancerzy Ducha, też pełen byłem zwątpienia. Ich słowa za bardzo przypominały bzdurną religię białych – życzeniowe myślenie ograniczonych ludzi.

Ale kiedy ujrzałem Taniec i zło, przegnane jego świętą mocą, poznałem prawdę. Teraz ja sam

niosę pomiędzy plemiona nowinę o Tańcu

Ducha i nauczam tych, którzy są na nią otwarci. Stwórca przemówił, a ja usłyszałem jego głos.

Cytat: Odłóżmy na bok to, co nas dzieli; niech połączy nas wizja.

ZWIADOWCA

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 4k6

Sprawność 3k8

Jeździectwo 4

Skradanie 5

Walka: na noże 3

Wspinaczka 4

Szybkość 3k6

Zręczność 3k6

Rzucanie: nóż 2

Strzelanie: karabin 4

Wigor 4k10

Charyzma 2k6

Duch 1k8

Jaja 3

Wiara 1

Spostrzegawczość 2k12

Szukanie 5

Tropienie 5

Spryt 2k10

Przetrawianie: równiny 2

Wiedza 1k6

Język: angielski 1

Język: narzeczce plemiennie 2

Znajomość terenu: Konfederacja Kojota 2

Znajomość terenu: Kraj Siuksów 2

Znajomość terenu: Sporne Ziemie 2

Dech: 18

Przewagi:

Dar: Kocia Kołyska 5

Nawrócona

Ruchomości (rączy koń) 1

Sokoli wzrok 1

Urodzony jeździec 3

Weteran Dziwnego Zachodu

Zmysł kierunku 1

Zawady:

Nielojalny -3

Straceniec -5

Wróg (plemienni Indianie) -2

Koszmary senne (bezsenność, z weterana dziwnego zachodu) 0

Rytuały i Przysługi:

Żadne, ale dzięki swojej wierze może korzystać z cudu *ochrony*.

Klamoty: Rączy koń, karabin „Big Fifty” Sharpa, pułdelko naboju, nóż Bowie.

OSOBNOWOŚĆ

Chcesz kogoś wytropić? Potrzebujesz zwiadowcy dla swojej armii? Nie mogłeś trafić lepiej. Nieważne, czy jesteś z Północy czy z Południa.

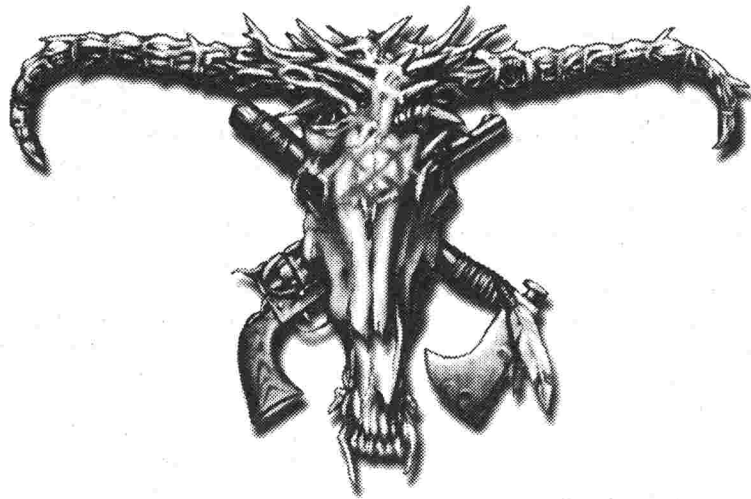
Nie trzeba pobierać nauk w wielkim mieście, żeby wiedzieć co się dzieje dookoła. Plemiona topnieją jak wiosenny śnieg, a miasta rosną, wciąż rosną. Lakotowie mają swoje własne państwo i co z tego? Wcześniej czy później, kiedy chciwi biali zapragną Gór Czarnych dla siebie, oni też pójną pod nóż. I dobrze. Lakotowie są wrogami mego plemienia od wielu pokoleń.

To dobry karabin. Naprawdę dobry. I nie muszę lizać mu tyłka, za każdym razem, kiedy chcę wpakować komuś kulkę. O stokroć bardziej wolę porządną spluwę od indiańskiego łuku czy kapryśnych duchów.

Cytat: „Ślady? Oczywiście że potrafię z nich czytać. To ślady białych poszukiwaczy. Dziesięć mułów, dwóch jeźdźców. Jeden z jeźdźców to grubas. Drugi jest blondynem. Ale farbowany”.







ROZDZIAŁ CZWARTY: DUCHY OPIEKUŃCZE



Nie ma takiego indiańskiego dziecka, które nie marzyłoby o tym, że pewnego dnia odnajdzie swego *ducha opiekuńczego*. Chłopiec (lub dziewczynka) musi udać się pod opieką szamana do świata duchów i tam znaleźć ducha natury, który zgodzi się do niego przyłączyć. Ten duch będzie odtąd przewodził i chronił swego podopiecznego, dając mu siłę i mądrość na całe życie.

Dla ducha taki podopieczny to wielka odpowiedzialność i nie każdy zostaje uznany godnym posiadania opiekuna. Nieszczęśnicy, którzy nie zostali wybrani, zwykle spędzają resztę życia w nadziei, że pewnego dnia zasłużą na uwagę duchów. Są ludzie, którzy swojego *ducha opiekuńczego* poznają w starszym wieku, lecz nigdy zbyt późno, by nauczyć się od niego mądrości.

JAK TO JEST Z TYMI DUCHAMI OPIEKUŃCZYM

Ducha opiekuńczego można kupić jako przewagę wartą od 1 do 5 punktów. Za każdy punkt zainwestowany w ducha opiekuńczego można przechowywać „na później” 1 punkt Obłaskawienia. W miarę jak bohater wydaje tak zachowane punkty Obłaskawienia, musi dbać o to, by uzupełniać je poprzez rytuały. Punkty Obłaskawienia zachowane w duchu opiekuńczym można dowolnie łączyć z punktami Obłaskawienia zdobytymi dzięki rytuałom. W każdym razie, szaman najpierw prosi o przysługę, a później stara się o punkty na obłaskawienie duchów.

Każdy Indianin lub indianer może wykupić *ducha opiekuńczego* za 1 punkt. Nie wolno mu jednak kupić

silniejszego ducha, chyba że weźmie również przewagę *mistyczna przeszłość: szaman*.

Gdy *duch opiekuńczy* objawia się postaci, daje jej pieśń. To właśnie jej używa się podczas wyjątkowego rytuału *Pieśni ducha* (więcej informacji znajdziesz na stronie 74).

Opis każdego ducha opiekuńczego składa się z kilku istotnych elementów.

Przypisana ścieżka magii: Duchowi opiekuńczemu przypisuje się jedną lub dwie ścieżki magii (patrz rozdział piąty). Gdy bohater używa punktów Obłaskawienia zachowanych w *duchu opiekuńczym* do uzyskania przysług zaliczających się do przypisanej ścieżki, liczą się one podwójnie. W takich przypadkach można nawet dzielić punkty na połówki. Prócz tego, to czy ścieżka magii jest przypisana, czy nie, staje się istotne przy wyborze przysług. Jeśli nic z tego nie rozumiesz, nie martw się, po lekturze rozdziału piątego wszystko, o czym tu mowa stanie się dla Ciebie proste, jasne i oczywiste.

Specjalne zdolności: Wydając Sztony Losu korzystać można ze specjalnych zdolności jakie daje posiadanie *ducha opiekuńczego* (tak jakby był on szczególnym rodzajem Daru). Zdolności wymagających wyższych sztonów używać można, o ile na przewagę *duch opiekuńczy* wydało się odpowiednią ilość punktów. Jedno-punktowy *duch opiekuńczy* pozwala korzystać jedynie ze zdolności związanej z białym sztonem, trzypunktowy daje już dostęp do mocy wyzwalanej przez czerwone sztony, zaś by użyć trzeciej mocy, wymagającej sztona niebieskiego, postać musi wydać na swojego ducha opiekuńczego całe pięć punktów. Oczywiście, jeśli brakuje ci odpowiedniego sztona, zawsze możesz użyć mocniejszego (choć jesteś na tym stratny).





Z mocy uaktywnianej sztonem-legendą, może korzystać każdy posiadacz *ducha opiekuńczego*. Jednak w każdym przypadku maksymalny poziom tej przewagi wynosi 5 punktów.

Przysięga: Wreszcie, *duchy opiekuńcze* wymagają od swych podopiecznych złożenia przysięgi. Jeśli postać taką przysięgę złamie, musi wykonać Ciężki (9) test *wiary*, lub pogodzić się z obniżeniem przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

DUCHY OPIEKUŃCZE

BIZON

Przypisane ścieżki magii: Wizji i błogosławieństw.

Bizon jest ulubionym zwierzęciem samego Stwórcy. Cielę Krowy Białego Bizona nauczyło Lakotów wszystkich rytuałów i czarów, a narodziny białego bizona zapowiadają powrót Stwórcy na ziemię. Bizon jest najważniejszym symbolem Tancerzy Ducha.

Przewaga *duch opiekuńczy*: Bizon kosztuje dwukrotnie drożej niż *normalny duch opiekuńczy*. Znaczący, że aby kupić trzypunktowego *ducha* Bizona, musisz podczas tworzenia postaci wysupłać 6 punktów. Za to wszyscy członkowie twojego szczepu będą wiedzieli, że twym opiekunem jest Bizon i będziesz się cieszył premią +2 do wszystkich testów społecznych wśród pobratymców.

Biały: Twój bohater może prosić duchy o te same przysługi więcej niż raz dziennie, a duchy nie będą się na niego gniewać. Ta łaskawość trwa aż do następnego wschodu słońca.

Czerwony: Twoja postać może natychmiast poprosić o dowolną przysługę ze ścieżek wizji lub błogosławieństwa, nawet jeśli jej nie zna.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekunemu maksimum punktów Obłaskawienia jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Nigdy nie odbieraj nikomu życia, nawet w słusznym gniewie. Istnieją lepsze sposoby na rozstrzygnięcie sporów niż rozlew krwi.

KOJOT

Przypisana ścieżka magii: Oszustw.

Kojot jest psotnikiem i nauczycielem, wyśmiewającym się z głupców i uczącym tych, którzy potrzebują pouczenia. To Kojot podszedł Stwórcę tak, że ten za słabo uwędził pierwszą partię ludzi i wysłał ich za wielką wodę, po czym za mocno uwędził kolejną partię i również ją odesłał, tym sposobem napełniając świat ludźmi o rozmaitych kolorach skóry. Gdyby nie sztuczki Kojota, Stwórcy nawet by do głowy nie wpadło, żeby tworzyć jeszcze jakiś ludzi oprócz Indian.

Biały: Duch zsyła przysługę *Niezdarność*, której wartość w punktach Obłaskawienia jest równa ilości punktów aktualnie zachowanych w duchu opiekuńczym. Użycie tej mocy nie wymaga wydania żadnych punktów Obłaskawienia, używa się ich tylko do określenia działania przysługi.

Czerwony: Wydając czerwonego sztona, zapewniasz sobie automatyczne zwycięstwo w najbliższym przeciwstawnym teście *Spostrzegawczości* lub którejś z powiązanych ze *Spostrzegawczością* umiejętności. Nie ważne ile wyrzuci twój przeciwnik: zawsze będziesz górą.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekunemu maksimum punktów Obłaskawienia jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Choć raz w tygodniu spletać komuś figla, by w ten sposób czegoś go nauczyć.

KRUK

Przypisane ścieżki magii: Wojny i ducha.

Kruk, niegdyś powiązany z wiedzą i mądrością, dziś zapowiada wojnę i dni ostatnie. To Kruk poprowadził Ostatnich Synów do Pomsty. To ten sam Kruk, który naucza wyznawców licznych Kultów Kruka i po którym imię otrzymał niesławny szaman.

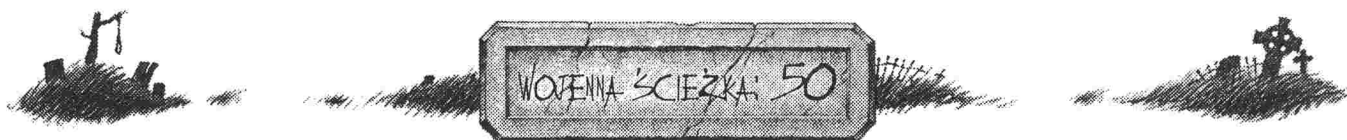
Powiedzenie, że Kruk jest zły, mijają się z prawdą. Mądrzy ludzie wiedzą, że wojna jest nieunikniona, czasem nawet potrzebna. Duch nie jest zły, choć źli mogą być jego wyznawcy. Aktualna trzódka wyznawców Kruka jest tego najlepszym przykładem.

Duch opiekuńczy: Kruk, kosztuje dwukrotnie drożej niż *normalny duch opiekuńczy*. Ponadto, inni pozostający pod opieką ducha Kruka Indianie od razu wyczuwają mroczny dotyk kruczyczych skrzydeł u twojego bohatera, a i on również potrafi rozpoznać każdego, czym duchem opiekuńczym jest Kruk.

Za względu na powszechny strach, jaki budzi Kult Kruka, ci, którzy mają ducha Kruka za opiekuna zwykle traktowani są z nieufnością – nawet przez członków własnego plemienia. Zdarzało się już, że niewinni ludzie, którzy mieli nieszczęście dostać Kruka jako *ducha opiekuńczego* byli przez tą nieufność i strach zmuszani do opuszczenia swego ludu. Takie przypadki tylko napędzają nowych rekrutów dla kultu. Wielu urażonych i rozczarowanych wyrzutków próbuje skontaktować się z kultystami na własną rękę.

Przywódcy Kultu, Krukowi jest to jak najbardziej na rękę. By zachęcić wszystkich, których spotkały szkany przy próbach dotarcia do kultu, wydał wyrok śmierci na każdego, kto skrzywdzi Indianina, którego duchem opiekuńczym jest Kruk. Ten wyrok jest zwykle wykonywany przez lokalnych członków kultu.

Biały: Postać może dowiedzieć się jednej z następujących rzeczy o szamanie, którego właśnie widzi:



ODSTĘPOWANIE
DUCHÓW OPIEKUNICZYCH

Duch opiekuńczy może zostać „odsprzedany” nieszczęśliwemu, który nie zasłużył sobie na opiekuna podczas wizji. W mechanice gry to łatwe. Postać mająca przewagę *duch opiekuńczy* skreśla ją z karty i oddaje innemu członkowi swego szczepu (lub białemu Indianerowi). Obdarowany może teraz wpisać sobie przewagę *duch opiekuńczy*, przy czym rodzaj ducha i jego wartość w punktach nie ulegają zmianie.

W rzeczywistości, sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. *Duchy opiekuńcze* nie rosną na drzewach i mają dla Indian wielką wartość. W zamian za ducha zawsze należy oddać bardzo cenny подарок, w innym bowiem przypadku duch może stwierdzić, że wymiana jest nieważna i odmówić przekazania swej mądrości nowemu „właścicielowi”. Oczywiście, w tym przypadku punkty przewagi zostają utracone bezpowrotnie. Od Wodza zależy, czy подарок jest wystarczająco cenny, by zadowolić ducha

rodzaju i wielkości jego ducha opiekuńczego, aktualnej ilości punktów Obłaskawienia lub jednej z przypisanych ścieżek magicznych.

Czerwonny: Przez resztę walki lub sceny, każda przysługa o zasięgu własna osoba ma zasięg dotyk, a każda przysługa o zasięgu dotyk ma zasięg 5 jardów na każdy wydany na nią punkt Obłaskawienia. To, kiedy scena się kończy zależy od Wodza (a jakżeby inaczej).

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekuńczemu maksimum punktów Obłaskawienia jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Jeśli postać staje przed wyborem: walczyć, czy rozstrzygnąć sprawę pokojowymi środkami, musi wybrać walkę.

KOŚ

Przypisana ścieżka magii: Błogosławieństw.

Łoś zapowiada dobrobyt i pokój plemieniu. Na prerii i pustyniach nie zdarza się to często, wobec ciągłego niedoboru żywności i wody. Tylko plemiona z północnego Zachodu mogą cieszyć się łaską tego potężnego ducha opiekuńczego.

Biały: Następnym razem, gdy szaman poprosi o przysługę *Szczęścia*, możesz do rzutu na *wiarę* dodać

ilość kostek równą liczbie punktów Obłaskawienia zachowanych w duchu opiekuńczym.

Czerwonny: Duch zsyła przysługę *Prośba o dostatek*, której wartość w punktach Obłaskawienia jest równa ilości punktów aktualnie zachowanych w duchu opiekuńczym. Użycie tej mocy nie wymaga wydania żadnych punktów Obłaskawienia, używa się ich tylko do określenia działania przysługi.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekuńczemu maksimum punktów Obłaskawienia, jakie można w nim zachować.

Legenda: Natychmiast przywraca maksimum punktów Obłaskawienia duchowi opiekuńczemu należąco do kogoś innego.

Przysięga: Twoja postać musi dzielić się każdym dobrem, które zdobędzie.

NIEDZWIĘDZ

Przypisana ścieżka magii: Ziemi.

Niedźwiedź jest uzdrowicielem i troskliwym opiekunem, dzikim zwierzęciem, które chodzi na dwóch nogach i dba o swoje potomstwo jak człowiek. Uzdrowiciele cieszą się, gdy nawiedzi ich wizja niedźwiedzia, bo zapowiada ona działanie potężnej leczniczej magii.

Biały: Duch zsyła przysługę *Siła niedźwiedzia*, której wartość w punktach Obłaskawienia jest równa ilości punktów aktualnie zachowanych w duchu opiekuńczym. Użycie tej mocy nie wymaga wydania żadnych punktów Obłaskawienia, używa się ich tylko do określenia działania przysługi.

Czerwonny: Duch zsyła przysługę *Leczenie*, której wartość w punktach Obłaskawienia równa jest ilości punktów aktualnie zachowanych w duchu opiekuńczym. Użycie tej mocy nie wymaga wydania żadnych punktów Obłaskawienia, używa się ich tylko do określenia działania przysługi.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekuńczemu maksimum punktów Obłaskawienia, jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Zawsze pomagaj tym, których zdrowie lub życie jest zagrożone, nawet jeśli są ci obcy.

ORZEŁ

Przypisana ścieżka magii: Wizji.

Orzeł jest wcielonym duchem magii, ojcem wszystkich duchów poza Białym Bizonem. Szybkuje wysoko ponad krainą Wiecznych Łowów i wysoko ponad naszym światem, widząc wszystko.

Szamani, którymi opiekuje się Orzeł mogą spoglądać w głęboką przeszłość i przyszłość, tak jak sam Orzeł spogląda na rozpościerające się pod nim światy.

Biały: Przy użyciu przysługi *Wcielenia* Orzeł poprowadzi twą duszę do ciała najbliższego drapieżnika,



wydania żadnych punktów Obłaskawienia, używa się ich tylko do określenia działania przysługi. Jeśli ofiara *Kłątwy* zostanie zbadana, jej słabość okaże się efektem działania śmiercionośnej trucizny.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekuńczemu maksimum punktów Obłaskawienia, jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Twoja postać nie może ratować życia ludziom, nie będącym członkami twego plemienia.

SOWA

Przypisana ścieżka magii: *Ducha*.

Sowa jest zwiastunem śmierci. To świetny myśliwy, ale zwykle poluje na stworzenia o wiele mniejsze i słabsze od siebie. Niektóre sowy są odważne na tyle, by podjąć walkę z grzechotnikiem lub jadowitą jaszczurką. Żeby było śmieszniej, biali ludzie fałszywie kojarzą sowę z mądrością.

Biały: Duch zsyła przysługę *Furia puszczyka*, której wartość w punktach Obłaskawienia równa jest ilości punktów aktualnie zachowanych w duchu opiekuńczym. Użycie tej mocy nie wymaga wydania żadnych punktów Obłaskawienia, używa się ich tylko do określenia działania przysługi.

Czerwony: Nikt w pobliżu postaci (zasięg wzroku) nie może używać sztonów losu do anulowania ran. Ten efekt utrzymuje się całą scenę. Ocena tego, kiedy scena się kończy, zależy oczywiście od Wodza.

Niebieski: Dodaj jeden do Hartu postaci. Zdobyte w ten sposób punkty oznaczaj osobnym kolorem, bo liczą się one tylko do określenia ilości kart, które ciągniesz, aby dowiedzieć się, czy powrócisz jako wygrzebaniac.

Legenda: Możesz natychmiast anulować punkty Obłaskawienia zachowane w *czyimś duchu opiekuńczym*.

Przysięga: Musisz przynajmniej raz w miesiącu kogoś zabić.

nadając przysłudze automatycznie 3 punkty Obłaskawienia.

Czerwony: *Duch opiekuńczy* wzywa dla ciebie *Duchowego przewodnika*.

Niebieski: Podróżując po Krainie Wiecznych Łowów, postać wraz z towarzyszami może zostać natychmiast przeniesiona do wybranego miejsca, bez konieczności spotykania jakichkolwiek duchów.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Postać nie może kłamać i musi świadczyć prawdę nawet nie pytana.

PAJĄK

Przypisana ścieżka magii: *Ducha*.

Pająk jest jadowitym tkaczem sieci, zarówno twórcą, jak i niszcycielem. Pajęczycza pożera swego partnera i daje życie milionom potomków. Pajęczyny są piękne, ale ich jedynym przeznaczeniem jest usidlanie słabych i zbyt pewnych siebie.

Biały: Szaman może równocześnie korzystać z tylu przysług wymagających koncentracji, ile ma kostek *Sprytu*. Ten przydatny efekt utrzymuje się przez całą godzinę.

Czerwony: *Duch opiekuńczy* zsyła *Kłątwe* na wybraną osobę. Wartość *Kłątwy* w punktach Obłaskawienia jest równa ilości punktów aktualnie zachowanych w duchu opiekuńczym. Użycie tej mocy nie wymaga

WĄŻ

Przypisana ścieżka magii: *Wizji*.

Wężę to wcielenia mądrości i posłańcy świata duchów. Mówi się, że na niebie rozciąga się Gwiazdny Wąż, a kolejny opasuje swym ciałem ziemię.

Biały: W następnym teście *Ducha* lub którejś z powiązanych z nim umiejętności możesz rzucić dodatkową kostką i dodać otrzymany wynik do najwyższego wyniku jaki uzyskałeś w teście. Ta zdolność w efekcie zamienia biały szton w niebieski, ale jedynie w przypadkach testów powiązanych z cechą *Ducha*.

Czerwony: *Duch* zsyła przysługę *Pytaj duchów*, której wartość w punktach Obłaskawienia jest równa ilości punktów aktualnie zachowanych w duchu opiekuńczym. Użycie tej mocy nie wymaga wydania



zadnych punktów Obłaskawienia, są one używane tylko do określenia działania przysługi.

Niebieski: Na czas jednej godziny, *duch opiekuńczy* otwiera portal o średnicy trzech stóp prowadząc do krainy Wieczny Łówów, lub z Krainy Wiecznych Łówów do naszego świata. W tym drugim przypadku, możesz wybrać stan, w który przeniesie cię portal, ale nic więcej. Dodatkowe informacje znajdziesz przy opisie przysługi *Otwarcie portalu*.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Przynajmniej raz w tygodniu szaman musi poświęcić wszystkie zachowany w *duchu opiekuńczym* punkty Obłaskawienia na przysługę *Pytaj duchów* i skorzystać z niej dla dobra plemienia.

WILK

Przypisana ścieżka magii: Wojny.

Duch Wilka symbolizuje potężne czary pomagające w polowaniu. Wilcze watahy uczą młodych Indian podróży w grupie i zadowalania się zdobyczą daną przez duchy natury. To *duch opiekuńczy* potężnych szamanów wojennych i legendarnych wodzów.

Ze względu na wymaganą przysięgę, Wilka za ducha opiekuńczego nie mogą mieć postacie *tchórzy*. Wielu spośród ulubieńców Wilka na przewagę *stalowe nerwy*.

Biały: Duch zsyła przysługę *Wilczy chód*, której wartość w punktach Obłaskawienia jest równa ilości punktów aktualnie zachowanych w *duchu opiekuńczym*. Użycie tej mocy nie wymaga wydania żadnych punktów Obłaskawienia, używa się ich tylko do określenia działania przysługi.

Czerwony: Duch zsyła przysługę *Duch walki*, której wartość w punktach Obłaskawienia jest równa ilości punktów aktualnie zachowanych w *duchu opiekuńczym*. Użycie tej mocy nie wymaga wydania żadnych punktów Obłaskawienia, są one używane tylko do określenia działania przysługi. Możesz rozdzielić punkty w dowolny sposób.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekuńczemu maksimum punktów Obłaskawienia jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Nigdy nie porzucać walki, póki nie zwyciężysz. Nigdy nie okazuj strachu (pamiętaj, że odruchowa ucieczka, na widok jakiegoś paskudnego bazyła to też okazanie strachu!).

WRONA

Przypisana ścieżka magii: Oszustw.

Wrona jest złośliwym odpowiednikiem życzliwego Kojota. O ile Kojot uczy poprzez płatanie figli, o tyle Wrona karze niegodziwych. Jej krakanie drwi ze zbyt pewnych siebie, przypominając im, że nikt na tym świecie nie jest tak naprawdę zbyt ważny i niezastąpiony.

Biały: Wydając białego sztona, możesz zmusić kogoś, by raz zapytany (przez kogokolwiek) odpowiedział prawdziwie. Ta zdolność nie może zmusić jednak do udzielenia odpowiedzi.

Czerwony: Wydając czerwonego sztona możesz kogoś zmusić, by przez najbliższą godzinę powtarzał same kłamstwa.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekuńczemu maksimum punktów Obłaskawienia, jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Używaj mocy oszustwa, by karać ludzi zbyt pewnych swych racji, przechwalających się swym pochodzeniem lub pozycją albo zbyt zadufanych.

ŻÓŁW

Przypisana ścieżka magii: Błogosławieństw.

Żółw, podobnie jak jego brat, Łoś, jest symbolem szczęścia i dobrobytu, ale o wiele łatwiej znaleźć go u plemion Równin i południowego Zachodu. Każdy może na swego *ducha opiekuńczego* wybrać żółwia.

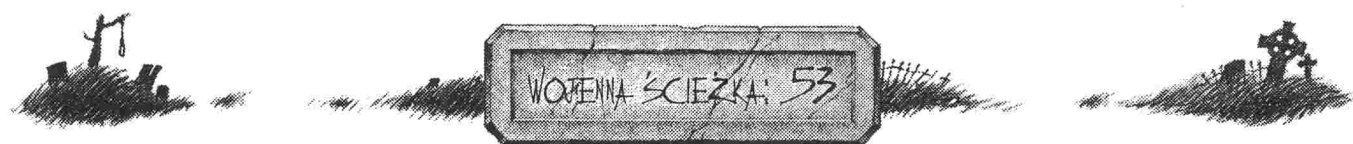
Biały: Przez najbliższe 24 godziny po wydaniu czerwonego lub niebieskiego sztona na poprawienie wyniku testu, postać dodatkowo może przerzucić wszystkie jedyńki, nawet te, które wypadną na dodatkowej kości. Niestety, nie można skorzystać z tej zdolności, jeśli w teście przytrafił się niefort.

Czerwony: Następne *przymierze*, które postać zawrze z duchami nie będzie wymagało poświęcenia podwójnej ilości punktów Obłaskawienia na wybraną przysługę.

Niebieski: Natychmiast przywraca duchowi opiekuńczemu maksimum punktów Obłaskawienia jakie można w nim zachować.

Legenda: Wykonaj Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli się powiedzie, możesz podnieść poziom swojej przewagi *duch opiekuńczy* o jeden punkt.

Przysięga: Postać musi zawsze w widocznym miejscu nosić coś, co symbolizuje ducha Żółwia.







ROZDZIAK PIĄTY: INDIAŃSKIE CZARY



Pomsta miała, delikatnie mówiąc, swoje dobre i złe strony. Indianie rozmawiali z mieszkańcami Krainy Wiecznych Łowów od samych początków stworzenia, niektórzy jednak twierdzili, że po Wielkiej Wojnie Duchów przestali oni odpowiadać. Potem Kruk wywołał Pomstę i znowu możemy z nimi rozmawiać, słysząc ich odpowiedzi głośno i wyraźnie.

Choć obrzędy i czary przekazywane były z pokolenia na pokolenie, tylko najpotężniejsi szamanowie potrafili czerpać z mocy świata duchów, czym zyskiwali sobie u Indian podziw i szacunek.

Dziś narodziło się jednak nowe pokolenie szamanów i szamanek. Władają oni nowymi mocami, dziwniejszymi niż wszystko, co dotąd znaliśmy. Wiemy też, że to, czego lękaliśmy się już od dawna, jest prawdą: duchy nie są ani dobre, ani złe. Równie chętnie zsyłają klątwy, jak i błogosławieństwa i to na nas spoczywa moralna odpowiedzialność za każdą przysługę o jaką je prosimy.

Możemy mieć tylko nadzieję, że młodzi szamanowie potrafią odróżnić dobro od zła.

NOWE CZARY

Jak pewnie zdążyłeś zauważyć, przedstawione tu indiańskie czary różnią się trochę od tego, co znalazło się w podręczniku podstawowym do **Martwych Ziemi**. Zaraz ci to wszystko wyjaśnimy.

POWTÓRZMY TO JESZCZE RAZ

Większość zasad, które znasz z podręcznika do **Martwych Ziemi** pozostała bez zmian. Przypomnijmy je sobie szybko.

Otrzymywanie przysług od nadnaturalnych mieszkańców Krainy Wiecznych Łowów przebiega następująco: należy wybrać przysługę, odprawić rytuał i przebłagać ducha.

PRZYSŁUGA

„Przysługą” nazywamy wszelką pomoc, jakiej duchy udzielają szamanom. Formy, jakie ona przybiera oparte są na starodawnej tradycji i paktach z duchami. Szaman musi poprosić o konkretną przysługę jeszcze przed rozpoczęciem rytuału – jedynym wyjątkiem od tej zasady jest rytuał *Pieśni ducha*, generujący punkty Obłaskawienia, które można zachować w *duchu opiekuńczym*.

RYTUAŁ

Kiedy szaman zdecyduje, o jaką przysługę chce poprosić, musi przyciągnąć uwagę ducha, który ma ją spełnić. Może to osiągnąć dając widoczne dla duchów znaki, składając ofiarę lub poświęcając się w jakiś sposób. Im poważniejsza ma być przysługa, tym większy trzeba odprawić rytuał, by zadowolić duchy.

Każdy rytuał jest osobną specjalnością umiejętności *rytuały* i powiązany jest z konkretną cechą. Czas trwania obrzędu i trudność uzyskania za jego pomocą przychylności duchów znajdziesz przy odpowiednim opisie.

Udane rytuały dostarczają punktów Obłaskawienia. Za każdy sukces i każde przebicie uzyskanie w teście *rytuałów*, postać otrzymuje tyle punktów Obłaskawienia, ile podano w jego opisie.

ZGODA

Po odprawieniu obrzędów duchy natychmiast spełniają stosowną przysługę, o ile tylko szamanowi udało





się zgromadzić dostatecznie dużo punktów Obłaskawienia. Nadmiarowe punkty zachowywać można wyłącznie za pomocą *duchów opiekuńczych*, a nawet wtedy zachować można tylko punkty wygenerowane przez rytuał *Pieśni ducha* i tylko do pułapu równej wartości przewagi *duch opiekuńczy*. W każdym innym przypadku, trzeba je natychmiast przeznaczyć na przysługę, o którą się prosiło, by nie przepały.

Duchy opiekuńcze, których koszt jest podwójny (Bizon i Kruk) pozwalają zachowywać liczbę punktów Obłaskawienia równą połowie ich kosztu (czyli jeśli zapłaciłeś 6 punktów, żeby mieć *ducha opiekuńczego*: Bizona na poziomie 3, możesz w nim zachować tylko 3 punkty Obłaskawienia).

Poproszenie o przysługę, na którą przeznaczają się wyłącznie punkty Obłaskawienia zgromadzone w *duchu opiekuńczym* zabiera tylko jedną akcję.

DUCH+ TEŻ MOŻE SIĘ WKURZIĆ

Choć duchy pomagają okazującym im szacunek, nie robią tego zbyt chętnie. Jeśli szaman powtarza prośby o tę samą przysługę, zaczynają mieć go dość. Dlatego właśnie wymagany przy opisie przysługi koszt Obłaskawienia rośnie o +1 za drugą i każdą kolejną próbą jej uzyskania w przeciągu 24 godzin.

DAWNE ŚCIEŻKI

Większość duchów nie przepada za „bezdusznymi” wytworami produkcji masowej. Chcąc okazać

im szacunek (i trochę się podlizać) wielu szamanów poprzysięga zrezygnować z używania takich rzeczy. O to właśnie chodzi w tym całym ruchu Dawnych Ścieżek.

Każdy szaman, który złoży przysięgę Dawnych Ścieżek dostaje +2 do testów *rytuałów*. Jeśli nie dotrzyma słowa i zacznie używać broni ognistej, stalowego noża lub innego wytworu „nowoczesnej” cywilizacji, duchy zasądzą mu karę – musi odejmować -4 do wszystkich *rytuałów*. Obrzędy przeprowadzane na pokładzie pociągu, parochodu, okrętu czy innego nowoczesnego środka lokomocji też podlegają tej karze. To ciut inaczej, niż pisało w podręczniku do *Martwych Ziemi*, ale tak nam się bardziej podoba.

PRÓBY

Próby to kilka rytuałów odprawianych kolejno lub naraz w celu dostarczenia wielu punktów Obłaskawienia niezbędnych do wyproszenia potężnych przysług. By próba mogła się rozpocząć, szaman musi wskazać, jakie obrzędy będzie odprawiał, przy czym każdy rodzaj rytuału można podczas próby wykorzystać tylko raz. Większość obrzędów trzeba odprawiać po kolei, choć niektóre, takie jak post, można łączyć z innymi, składającymi się na próbę.

Przerwa w odprawianiu rytuałów kończy się niepowodzeniem całej próby. Niefart w którymkolwiek z testów *rytuałów* również oznacza, że punktów z Obłaskawienia nici i szaman musi zaczynać całą zabawę od początku.

Gdy już wszystkie obrzędy zostaną odprawione, czarownik może wykorzystać sumę uzyskanych z nich punktów Obłaskawienia na pojedynczą przysługę.

MANITOU

Czasami manitou ukazują się szamanom, udając duchy natury. Lubią to robić, zwłaszcza wtedy, kiedy szamanowi przydarzy się niefart w teście *rytuałów*.

Pociągnij kartę, która będzie określała siłę *Ducha* manitou. Następnie przeprowadź przeciwstawny test *Ducha* demona i *wiary* szamana. Jeśli zły duch wygra, pakuje szamanowi 3k6 obrażeń w bebechy, +1k6 za każde uzyskane przebicie. Jeśli przegra, zwiewa w głąb Krainy Wiecznych Łowów ile sił w nogach, skrzydłach, mackach (niepotrzebne skreślić).

PRZYSŁUGI NIE TYLKO DLA SZAMANÓW

Każdy Indianin (lub Indianer), który ma przynajmniej 1 punkt umiejętności *wiara* może uczyć się Przysług, których minimalna ilość punktów Obłaskawienia wynosi 1. Przysługi o wyższych minimalnych wymaganiach dostępne są tylko dla tych, którzy zainwestowali w przewagę *mistyczna przeszłość: szaman*. *Nawróceni* Indianie nie mogą uczyć się rytuałów. Nie da się równocześnie klepać „Ojciec nasz” i prosić przodków o ratunek.

NOWOŚCI

Największą zmianą, jaką **Tancerze Ducha** wprowadzają w magii szamańskiej jest organizacja przysług. Zostały pogrupowane w sześciu *ścieżkach magicznych*: ścieżce wizji, wojny, błogosławieństw, oszustw, ducha i ziemi. Dla twojej wygody zreorganizowaliśmy i zamieściliśmy w niniejszej książce również przysługi znane ci z podręcznika do **Martwych Ziemi**.

Oto nowe zasady dotyczące ścieżek magicznych. Będziemy pisać powoli i wyraźnie, żebyś wszystko dobrze zrozumiał i nie zdręczał nas telefonami.

PRZYPISANE I NIEPRZYPISANE
PRZYSŁUGI

Dawniej szamani mogli nauczyć się tylu przysług, ile wynosił poziom ich *rytuałów*. Teraz jest inaczej. Do tej liczby, dodajemy ilość punktów w przewodzie *duch opiekuńczy*. Duchy opiekuńcze, których koszt jest podwójny, jak Kruk czy Bizon, nie dają podwójnej ilości przysług – w takim przypadku, ich koszt dzieli się na pół.

UCZYNI SIĘ
NOWYMI PRZYSŁUGI

Przysługi nie rosną na drzewach i nie wpadają wprost do głowy postaci, która zgromadziła wystarczająco dużo Punktów Nagrody. Jeśli szaman chce poznać nowe przysługi, musi uciec się do jednego z dwóch sposobów.

Może poszukać innego szamana, który zna upragnioną przez naszego czarownika przysługę. Jeśli twoja postać jest jedynym szamanem w wiosce, będzie musiała wybrać się do innej wioski po naukę (być może nawet podróż ta zaprowadzi go daleko od rodzinnego wigwamu). Znalezienie nauczyciela bywa trudne, zwłaszcza jeśli ma się chrapkę na jakąś potężną lub rzadko spotykaną przysługę. Taka wyprawa może leżeć u podstaw niejednej przygody.

Można też *Spytać duchów*. Oczywiście, najpierw szaman musi znać przysługę *Pytaj duchów*.

No i na koniec: nie ma nic za darmo. Jeśli brakuje ci Punktów Nagrody, lepiej nie łaż po ludziach po próżnicy, a trochę popracuj!

Pewnie już się cieszysz, ale musimy nieco ostudzić twój entuzjazm. Duch opiekuńczy twojego szamana ma jedną *przypisaną* ścieżkę magii (w wyjątkowych wypadkach dwie). Wszystkie inne ścieżki, są zwane ścieżkami *nieprzypisanymi*.

Kiedy tworzysz postać lub kiedy twój szaman rozwija się w czasie gry, wszystkie przysługi z przypisanej ścieżki kosztują go normalnie – czyli dostaje jedną przysługę za każdy punkt umiejętności *rytuały* i każdy punkt przewagi *duch opiekuńczy*. Gorzej, że nauczanie się przysługi z nieprzypisanej ścieżki wymaga dwóch punktów *rytuałów* lub dwóch punktów *ducha opiekuńczego* (ewentualnie po jednym punkcie z każdego).

Możesz mieszać i kombinować przysługi tak, by osiągnąć wymarzoną kolekcję. Powiedzmy, że twój szaman ma przewagę *duch opiekuńczy* wartą 3 punkty i 4 punkty w umiejętności *rytuały*. Może nauczyć się 7 przysług z przypisanej jego duchowi ścieżki, albo 3 z przypisanej i 2 z dowolnej innej (pamiętaj, jedna przysługa za dwa punkty) czy też 5 z przypisanej i 1 z nieprzypisanej ścieżki.

Te ograniczenia związane z przypisanymi i nieprzypisanymi ścieżkami odnoszą się też do nauki nowych przysług. Jeśli twój bohater chce poznać przysługę z jednej z nieprzypisanych ścieżek magicznych, musi zapłacić za nią dwa razy więcej Punktów Nagrody.

PRZYSŁUGI

ŚCIEŻKA MAGII BŁOGOSŁAWIEŃSTW

To ścieżka, w której znajdują się przysługi prowadzące dostatek, szczęście i szczęśliwy traf. Wiele plemion chętnie liczy na szczęście i chętnie liczy swoje bogactwa – taka postawa jest szczególnie popularna wśród plemion z północnego Zachodu.

DUCHY PRECZ!

Obłaskawienie: 1

Czas trwania: Chwilowy

Zasięg: Zasięg wzroku

Czasami szaman może wezwać duchy na pomoc przeciwko innym duchom, łaskawym dla jego wrogów.

Szaman i osoba będąca celem przysługi muszą wykonać przeciwstawny test *wiary*. Jeśli czarownik wygra w tym pojedynku, może anulować szton wydany właśnie przez przeciwnika. Sukces pozwala anulować biały szton, przebicie – czerwony, a dwa przebicia wysyłają do kosza niebieski.

Przeegrany szaman traci najwyższy ze swoich Sztonów Losu. Szaman, któremu w teście *wiary* przytrafił się niefart, traci wszystkie Sztony Losu.



FART

Obłaskawienie: 4

Czas trwania: Chwilowy

Zasięg: Dotyk

Tym, którzy zasługują na takie wyróżnienie, duchy mogą zesłać szczęście i uśmiech fortuny

Szaman musi wykonać Ciężki (9) test *wiary*. Sukces daje czarownikowi, lub temu, dla którego szaman prosił o tę przysługę 1 biały szton, przebicie – 1 czerwony szton, a dwa przebicia – 1 szton niebieski. Nieudany rzut oznacza utratę jednego, losowo wybranego sztona. A jeśli szaman będzie miał niefart... cóż, wtedy traci wszystkie posiadane Sztony Losu. Inaczej niż w przypadku cudu *Boża ruletka*, zdobytych w ten sposób sztonów nie trzeba wykorzystać w następnej akcji, choć nie można ich też zamienić na Punkty Nagrody.

Dawniej nazywaliśmy tę przysługę *Błogosławieństwem*, ale przemianowaliśmy ją, by jej nazwa nie myliła się z nazwą ścieżki magii.

POBŁOGOSŁAWIENIE PRZEDMIOTU



Szósty

Obłaskawienie: Różne

Czas trwania: Trwały

Zasięg: Dotyk

O tę przysługę proszą szamani pragnący wykonać święty bądź rytualny przedmiot.

PROŚBA O DOSTĄTEK

Obłaskawienie: 1

Czas trwania: 4 godziny

Zasięg: Własna osoba

Duchy pomagają szamanowi w zdobywaniu bogactwa. Za każdy wydany punkt Obłaskawienia możesz dodać jeden poziom do którejś z następujących umiejętności szamana: *hazard*, *kieszonkostwo*, *kombinowanie*, *perswazja*. Do której konkretnie, musisz zdecydować przed wydaniem punktów Obłaskawienia.

PRZYMIERZE

Obłaskawienie: Różne

Czas trwania: Do czasu użycia

Zasięg: Dotyk

Przysługa ta umożliwia szamanowi zawarcie z duchem natury świętego przymierza, które musi zostać przez ducha uhonorowane, gdy szaman zażąda jego pomocy. Innymi słowy, szamani używają tej przysługi, by zamknąć inną przysługę w fetyszu i użyć jej w dogodnym dla siebie momencie.

Duchy nie przepadają za zobowiązaniami tego rodzaju i trzeba wiele punktów Obłaskawienia, by uzyskać ich aprobatę dla podobnego pomysłu. Z tego powodu Obłaskawienie, którego potrzeba do zawarcia *Przymierza*, równa się punktom podanym

przy opisie przysługi, która jest przedmiotem paktu razy dwa.

Wykonując rytuał związany z przymierzem, szaman musi użyć jakiegoś symbolicznego drobiazgu, np. pióra lub muszelki. Ten fetysz służy jako znak zawartej z duchem umowy i potrzebny jest do jej późniejszego spełnienia. W czasie zawierania przymierza należy zapisać gdzie liczbę punktów Obłaskawienia zużytych przy tej okazji. Podzielona przez dwa, posłuży ona później do określenia mocy przyobiecanej przez ducha przysługi, gdy szaman w końcu zażąda wywiązania się z umowy.

Każdy, kto wejdzie w posiadanie aktywnego fetysza może wyzwolić jego moc poświęcając akcję i wykonując Zwykły (5) test *Ducha*. Tym sposobem, nawet przypadkowy kowboj może skorzystać z przysługi, która normalnie dostępna jest wyłącznie dla szamana (wliczając w to przysługi, których zasięg to „własna osoba”).

Duchy mają alergię na szamanów, którzy lubią trzymać je na smyczy. Z tego powodu, posiadacz aktywnego fetysza, nieważne czy jest szamanem czy prostym Indiańcem, odejmuje -2 do każdego rzutu na *rytuały*. Jeśli jakimś sposobem ma więcej niż jeden fetysz, punkty karne się kumulują.

ŚCIEŻKA MAGII ZIEMI

To ścieżka magii natury. Duchy znaleźć można we wszystkim – zamieszkują żywioty, pogodę, zwierzęta, nawet kamienie i glinę. Z takimi duchami można rozmawiać i mogą one służyć wielką pomocą lub okazać się poważną zawadą.

W większości indiańskich wiosek można znaleźć przynajmniej jednego szamana obeznanego ze ścieżką magii ziemi. Osobę taką najczęściej zwie się uzdrowicielem lub uzdrowicielką. Do jej obowiązków należy leczenie chorych i rannych, sprowadzanie pogody dobrej dla plonów lub sprzyjającej myśliwym i generalnie dbanie o to, by natura była przychylna jej ludowi.

MEDYCYNĄ

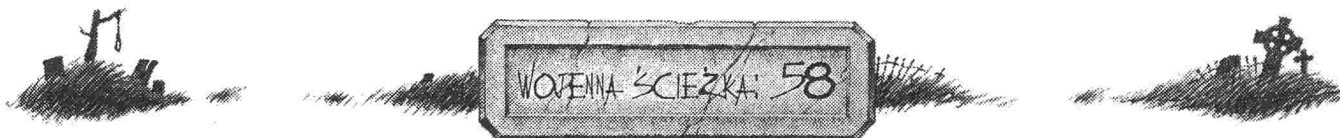
Obłaskawienie: 2 i więcej

Czas trwania: Trwały

Zasięg: Dotyk

Wyświadczając tę przysługę, duchy przyspieszają naturalne procesy leczenia i pozwalają pacjentowi szybciej wylizać się z ran.

Wymagana ilość punktów Obłaskawienia zależy od poziomu najcięższej rany, jaką odniósł pacjent. Jeśli szaman zgromadzi wystarczająco dużo Obłaskawienia, pacjent zostaje całkowicie wyleczony. Jeśli nie, jego stan się nie poprawia. Jeżeli czarownik chce narazić się na gniew duchów, może natychmiast ponowić próbę *Uzdrowiania*.



MEDYCYNA

Poziom rany	Obłaskawienie
Lekka	2
Poważna	3
Ciężka	4
Krytyczna	5
Okaleczenie	6

MOWA ZIEMI

Obłaskawienie: 1

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: Dotyk

Tę przysługę wyświadczają duchy ziemi, prowadząc szamana po śladach kogoś tropionego. Inaczej niż w przypadku większości przysług, szaman nie musi widzieć celu poszukiwań, by z tej przysługi korzystać.

Każdy przeznaczony na przysługę punkt Obłaskawienia, daje szamanowi dodatkowy poziom umiejętności *tropienie*. Ślady tropionej istoty oświetlane są nikłą poświatą, widoczną tylko dla szamana.

Jeśli szaman posiada jakiś przedmiot, należący do tropionego, dostaje na czas trwania przysługi dodatkową premię +2 do testów *tropienia*.

POROZUMIENIE

Obłaskawienie: 2 / 3 / 5

Czas trwania: 6 rund

Zasięg: Odległość odpowiednia do rozmowy

Każda rzecz na tym świecie ma swego ducha. Zwierzęta, skały, nawet same żywyoty, są manifestacjami duchów natury. Twój szaman może wykorzystać przysługę *Porozumienie* do rozmowy z nimi i może nawet nakłonić je do pomocy.

Aby *Porozumieć* się z duchem natury, szaman musi wykonać test *Ducha* (PT wynosi 9 przy zwykłej rozmowie, 13 – jeśli ma do ducha jakiś interes).

Jeśli test się powiedzie, duch porozmawia z czarownikiem lub spełni jego jedną nieskomplikowaną prośbę. Zadanie to musi być jasno określone i możliwe do wykonania w ciągu jednego dnia. Zrobiwszy swoje, duch zostaje zwolniony z wszelkich zobowiązań wobec szamana.

Każde przebicie w teście pozwala prosić o dodatkowe lub trudniejsze zadanie. Oto parę przykładów:

PRZYKŁADY ZADAŃ

Sukcesy Zadania

- 1 Odpowiedź na proste (tak-nie) pytanie.
Zaatakowanie kogoś lub czegoś, co znajduje się w zasięgu wzroku.
- 2 Udanie się w jakieś miejsce i zdanie raportu po powrocie. Zaatakowanie każdego, kto zakradnie się do obozu, krótka rozmowa.



- 3 Zaniesienie wiadomości innemu szamanowi znającemu przysługę *Porozumienie*. Szukanie i atakowanie każdej osoby określonego rodzaju (każdego białego człowieka, każdego Wygrzebańca) jaką da się znaleźć. Długa rozmowa.

Obiekt wciąż podlega wciąż wszystkim ograniczeniom narzuconym mu przez jego naturę, z tym wyjątkiem, że szaman może się z nim porozumiewać tak, jakby rozmawiał z kimś w jego plemiennym narzeczu. Nie można kazać rumakowi latać, ale można poprosić go, by zaatakował każdego, kto spróbuje go ukraść. Trzeba jednak pamiętać, że duchy natury są kapryśne i mają dyskusyjne poczucie humoru. Wypełniając prośbę szamana będą się starały się jak najbardziej wypaczyć jej sens.

POROZUMIENIE

Obiekt	Obłaskawienie
Zywiół (ogień, woda, powietrze, ziemia)	5
Duże zwierzę (koń, niedźwiedź)	3
Małe zwierzę (gryzoń, jaszczurka)	2

POWRÓT DO NATURY

Obłaskawienie: 1
Czas trwania: Trwały
Zasięg: Dotyk

Prosząc o tę przysługę szaman wykorzystuje duchy natury do tego, co lubią najbardziej -niszczenia przedmiotów, zużywania ich i generalnie przywracania naturze tego, co wydarły jej zręczne ręce człowieka.

Za każdy użyty punkt Obłaskawienia, możesz pogorszyć o jeden Niezawodność dowolnego przedmiotu, który ma ruchome części i może się zepsuć. Rzeczy, które nie mają Niezawodności, zaczynają od 20.

UDERZENIE BŁYSKAWICY

Obłaskawienie: 2 i więcej
Czas trwania: Natychmiastowo
Zasięg: 50 jardów / Obłaskawienie

W odpowiedzi na prośbę o tę przysługę duchy burzy rażą piorunem wybraną przez szamana osobę. Choć potężne, *Uderzenie błyskawicy* działa jedynie podczas burzy.

Jeśli rytuał się powiedzie, ofiara otrzymuje 3k10 obrażeń w korpus. Każdy punkt Obłaskawienia ponad wymagane minimum dodaje kolejne 1k10 do obrażeń. W żadnym wypadku nie można mierzyć z pioruna!

ULECZENIE Z OBŁĘDU

Obłaskawienie: 6
Czas trwania: Trwały
Zasięg: Dotyk

Dzięki tej przysłudze szaman może pomóc innej postaci wyleczyć się z choroby psychicznej. Choć samo użycie *Uleczenia* nie uzdrowia umysłu natychmiast, zapoczątkowuje w nim proces wychodzenia z choroby. Gdy postać wyda Punkty Nagrody normalnie wymagane do wykupienia obłądu (patrz *Podręcznik gracza*), zostaje wyleczona.

Jeśli szaman ma niefart podczas odprawiania rytuału, udziela mu się obłąd pacjenta!

WCIELENIE

Obłaskawienie: 3 / 6
Czas trwania: Koncentracja
Zasięg: Własna osoba

Wielu Indian wierzy, że mają moc zmiany kształtu, ale w rzeczywistości wcielają swe dusze w ciała znajdujących się w pobliżu zwierząt. To wciąż potężne czary, choć nie wymagają przeciwnej naturze mocy złych duchów, która jest nieodmiennie związana z prawdziwą zmianą kształtu.

Szaman potrafi zwykle wcielić się w jeden określony gatunek zwierzęcia, najczęściej uosabiany przez jego *ducha opiekuńczego*. Dla każdego gatunku przysługę tę trzeba poznawać oddzielnie. Wcielić się można w każde zwierzę, które może zostać *duchem opiekuńczym*: w wilka, łosia, węża, niedźwiedzia, sowę, orła, pajaka, kojota, wronę, zółwia, bizona lub kruka.

Pierwsze *Wcielenie*, jakiego uczy się szaman, musi dotyczyć zwierzęcia, będącego jego *duchem opiekuńczym*.



Dusza szamana zostaje doprowadzona do ciała wybranego zwierzęcia, znajdującego się najbliżej, najwyżej w odległości pięciu mil. Duch natury wybiera największego i najwspanialszego osobnika, jakiego może znaleźć i może troszeczkę wykroczyć poza ramy określone w przysłudze. Na przykład, jeśli postać prosi o przysługę *Wcielenie: w wilka*, najlepszym kandydatem będzie potężny basior, ale jeśli żadne wilczysko nie płacze się akurat po okolicy, szaman może skończyć w rozszczękanym ciałku psa kanapoowego, który był akurat jedynym dostępnym w pobliżu krewniakiem wilka.

Szaman posługuje się w czasie *Wcielenia* wszystkimi zmysłami zwierzęcia, a jeśli użył 6 punktów Obłaskawienia, może opanowane zwierzę w pełni kontrolować.

Jeśli zwierzak, w którego wcielił się szaman zostanie w tym czasie ranny, postać musi wykonać test Ducha o trudności równej PT rany otrzymanej przez gospodarza. Niepowodzenie oznacza, że szaman również odnosi podobne obrażenia.

Przez cały czas trwania tej przysługi ciało szamana pozostaje w transie.

WĘDRÓWKA W GŁUSZY

Obłaskawienie: 2

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: Dotyk

Wędrowka w głuszy pozwala szamanowi poruszać się po cichu i bez zostawiania za sobą śladów.

Duchy ziemi maskują odgłos kroków szamana dodając +8 do jego *skradania*. Dbają też o to, by nie można go było w żaden sposób wytropić.

Duchy, które wyświadczają tę przysługę, kategorycznie odmawiają zapuszczania się do wiosek, miasteczek lub innej zamieszkałej okolicy. Przysługa nieodwołalnie przestaje działać 50 jardów od podobnego miejsca.

ZAKŁĘCIE DESZCZU

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: Różny

Zasięg: 5 mil / Obłaskawienie

Duchy pogody mogą być potężnymi sprzymierzeńcami lub straszliwymi wrogami. Ta przysługa może przynieść wiosce upragniony deszcz podczas suszy lub sprowadzić huragan, który zmiecie wrogów z powierzchni ziemi.

Burza nie powstaje z niczego. Nie można wezwać chmur burzowych, jeśli nie wieje, nie da się wywołać deszczu bez chmur i tak dalej. Z przysługi *Uderzenie błyskawicy* skorzystać można przy każdej zakłętej pogodzie, oprócz wiatru. Ponadto, zamiast sprowadzać kolejny stopień burzy, szaman może nasilić zjawiska związane ze występującą pogodą. Jeśli więc już pada, szaman może, zamiast wzywać huraganowy wicher, zmienić deszcz w straszliwą ulewę.

Zakłęty deszcz utrzymuje się tak długo, jak dużo czasu zabrał cały proces jej sprowadzania. I tak, szaman, który wezwał deszcz, wpiery sprowadzając wiatr i chmury, może liczyć na to, że przez najbliższe 40 minut będzie padać. Przedłużanie czasu działania przysługi wymaga jej powtarzania, co wiąże się z normalnymi karami zagniewanych duchów.

ZAKŁĘCIE DESZCZU

Rodzaj pogody	Obłaskawienie	Wymagany czas
Wiatr	1	10 sekund
Chmury burzowe	3	10 minut
Deszcz	6	30 minut
Zamieć / huragan	10	2 godziny

ŚCIEŻKA MAGII DUCHÓW

Ta ścieżka magii znana jest również jako „czarostwo” czy „praktyki wiedźm”. Większość szamanów trzyma się od podobnych sztuczek z daleka. To zła moc i ci, którzy się do niej uciekają, zwykle płacą potem za swą lekkomyślność wygórowaną cenę.

Za każdą znaną przysługę, należąca do tej ścieżki, dodaj jeden do Hartu szamana, ale tylko przy określaniu ilości kart ciągniętych, aby przekonać się, czy powróci jako wygrzebaniec. Jeśli szaman w istocie stanie się żywym trupem, jego manitou automatycznie uzyskuje nad nim dominację. Co gorsza, szaman musi natychmiast wykonać przeciwstawny test *Ducha* z manitou, by demon poruszający jego ciałem nie stłamsił go na zawsze – oto cena za wierną służbę ciemnym mocom!

Niektórzy szamani używają ścieżki magii duchów, by zwalczać zło jego orężem. Ci dzielni wojownicy wiedzą, że najpewniej skazują się na wieczne potępienie, ale przynajmniej naprawią trochę zła na tym świecie, nim zostaną strąceni do piekła.

KŁĄTWA

Obłaskawienie: 3 / 5 / 7

Czas trwania: Trwały

Zasięg: 10 jardów / Obłaskawienie

Ta straszliwa medycyna sprowadza na wrogą czarownikowi osobę gniew świata duchów. Obłożona kłątwa postać ma objawy podobne symptomom jakiejś przypadłości.

Siła kławy określana jest przez ilość punktów Obłaskawienia zużytych do jej rzucenia. Rodzaje przypadłości lub choroby są różne, ale efekt odpowiada efektom zawady chorobsko. Lekka przypadłość kosztuje trzy punkty Obłaskawienia, chroniczne chorobsko wymaga poświęcenia pięciu punktów, za siedem zaś zadać można schorzenie śmiertelne.

Czarownik, który nałożył kławę, może ją w każdej chwili zdjąć. Inny szaman, by się z nią uporać musi zgromadzić więcej punktów Obłaskawienia, niż użyto do rzucenia kławy i poprosić duchy, by powściągnęły gniew.

OPĘTANIE

Obłaskawienie: 4 / 8

Czas trwania: Koncentracja

Zasięg: 5 jardów / Obłaskawienie

O ile większość szamanów zadowala się wcielaniem swych dusz w ciała zwierząt uosabianych przez ich duchy opiekuńcze, o tyle czarownicy wołają używać swych ponurych praktyk by opanowywać ciała ludzi.

Za 4 punkty Obłaskawienia czarownik może doświadczyć tego, czego akurat doświadcza ofiara (to znaczy, czuć jej zmysłami) zaś za 8 punktów może przejść nad nią całkowitą kontrolę. Nie jest to jednak przysługa-pewniak. By w pełni opętać innego człowieka, czarownik musi pokonać go w przeciwstawnym teście *Ducha*.

Jeśli opętana wołają czarownika osoba zostanie ranna, czarownik musi wykonać test *Ducha* o PT zależnym od poziomu rany. Porażka oznacza, że czarownik odnosi takie same obrażenia, jak kierowana przez niego marionetka.

W czasie trwania przysługi ciało czarownika pozostaje w stanie zbliżonym do transu i nie może podejmować żadnego działania.

SPĘTANIE DUCHA

Obłaskawienie: 3

Czas trwania: Póki nie zostanie zakończona

Zasięg: 5 jardów



Ta, tak zwana „przysługa” służy do kontrolowania manitou i innych duchów, które znalazły przejście do naszego świata. Nie ma znaczenia, czy chodzi o świeżo przybyłego manitou, czy stwora, który porusza truchłem wygrzebanca. Równie dobrze działa też na duchy wezwane za pomocą przysługi *Sprowadzenie ducha*.

Czarownik musi wydać 3 punkty Obłaskawienia i wykonać test *Ducha*, przeciwstawny do *Ducha celu*. Jeśli test zakończy się porażką, istota zignoruje szamana, jeżeli zaś przydarzy się niefart, duch natychmiast zwraca się przeciwko czarownikowi i atakuje go, znikając kiedy on sam lub czarownik odniesie ranę.

Jeśli czarownik wygra w teście, manitou musi spełnić jego życzenie. Rodzaj zadania, jakie można zlecić demonowi przypomina te, które znajdziesz w przykładach zadań, przy okazji przysługi *Porozumienie*. Manitou zawsze wypaczają życzenia szamana.

Aby wykonać zadanie w świecie fizycznym, manitou musi być w nim obecny. To znaczy, że musi dostać się do niego dzięki przysługom *Sprowadzenie złego ducha* lub *Otwarcie portalu* albo „zamieszkiwać” wygrzebanca. Manitou animujący wygrzebanców podlegają w czasie wypełniania zadania normalnym zasadom dotyczącym dominacji.

SPROWADZENIE SUSZY

Obłaskawienie: 3 i więcej

Czas trwania: Trwały

Zasięg: 10 jardów / Obłaskawienie

Ta przysługa przynosi efekty przeciwne do *Zaklęcia pogody*. Niezależnie od aktualnej aury, szaman musi zapłacić potrójną sumę punktów Obłaskawienia wymaganych do jej sprowadzenia (nawet, jeśli wystąpiła naturalnie) by ją uspokoić. Wiatr można więc zamienić w pogodę bezwietrzną za 3 punkty Obłaskawienia (a dłuższy okres bezwietrznej pogody oznacza suszę). Efekty tej przysługi utrzymują się przez miesiąc.

SPROWADZENIE ZŁEGO DUCHA

Obłaskawienie: Różne

Czas trwania: Różny

Zasięg: 3 jardy

Manitou zawsze szukają sposobności, aby przedostać się do naszego świata. Ta przysługa otwiera im drogę. Działa ona tak samo, jak *Sprowadzenie ducha* (które znajdziesz na stronie 68), ale zamiast duchów normalnie sprowadzanych przez szamanów kontaktuje czarownika z manitou.

Jeśli czarownik zginie z rąk przez sprowadzonego manitou, dodaj do jego Hartu 5 punktów, ale tylko dla określenia ilości kart ciągniętych, by przekonać się, czy powróci jako wygrzebaniec. Jeśli szaman wyлезie z grobu, to właśnie manitou, który go zabił zaopekujuje się gnijącym truchłem.

UNICESTWIENIE DUCHA

Obłaskawienie: 3 / 5 / 8

Czas trwania: Trwały

Zasięg: Zasięg wzroku

Ta przysługa pozwala poprosić duchy o zaatakowanie innego ducha, znajdującego się w Krainie Wiecznych Łowów, lub o zniszczenie nieśmiertelnej duszy zmarłej osoby. Ofiara takiego ataku nie może wrócić jako wygrzebaniec, a jej dusza pozostaje poza wszelkimi próbami kontaktu.

Wymagane Obłaskawienie zależy od rodzaju ducha, którego chce się unicestwić. Trzy punkty Obłaskawienia wystarczają na pomniejszego ducha, za pięć sprzątnąć można ducha zwykłego (w tym duszę zmarłej osoby, pozostającą w Krainie Wiecznych Łowów). Na grube ryby świata duchów można zapolować za osiem punktów. Określenie, do jakiej kategorii należy duch, pozostaje w kompetencji Wodza.

Pomniejsze duchy nie mają dość sił, by stawić skuteczny opór i ulegają likwidacji zaraz po tym, wyda się punkty Obłaskawienia. Zwykłe duchy da się zniszczyć jedynie pokonując je w przeciwstawnym teście *Ducha* (wykorzystując poziom cechy *Duch* czarownika proszącego o przysługę). Większe duchy, będące często bezpośrednimi sługami bogów, nie tylko wymagają zwycięstwa w pojedynku *Ducha*, ale też obniżają poziom przewagi *duch opiekuńczy* szamana o -1 za każdym razem, gdy zapolować na nie za pomocą tej przysługi (niezależnie od tego, czy próba się powiodła). Jeśli czarownik jakimś cudem nie ma *ducha opiekuńczego*, traci 1 poziom *rytuałów*.

Duchy nie lubią robić za płatnych morderców, nie kochają też szamanów, którzy często dają im takie zlecenia. Każdy szaman, który zna tę przysługę, musi za wszystkie inne płacić jeden dodatkowy punkt Obłaskawienia.

ZMIENNOKSZTAKTNOŚĆ

Obłaskawienie: 4

Czas trwania: 1 godzina na punkt Obłaskawienia

Zasięg: Własna osoba

Czarownicy słyną z tego, że pod osłoną nocy przybierają zwierzęce kształty. Zmiana kształtu to sztuka, która najczęściej kojarzy się ze złymi szamanami i głupcami, którzy zadają się z Krukiem i jego ludźmi. Wielu Indian wierzy, że podlega zmianie kształtu, gdy *Wciela* się w ciało zwierzęcia. Nie w tym jednak przypadku.

Czarownik może wykorzystać tę przysługę, by przybrać formę dowolnego naturalnie występującego zwierzęcia – ich listę, wraz ze statystykami, znaleźć możecie w podręczniku podstawowym do *Martwych Ziemi*.

Transformacja dotyczy jedynie fizycznej powłoki czarownika. Odzież i ekwipunek opadają na ziemię, chyba że pasują na nowe kształty szamana. Ta przy-

śluga nie pozwala przekształcić się w żadną spośród zamieszkujących uniwersum *Martwych Ziemi* istot nadnaturalnych.

W czasie trwania przysługi czarownik zachowuje pełną świadomość. Może powrócić do swych naturalnych kształtów w każdej chwili, ale jeśli chciałby potem powtórnie zamienić się w zwierzę, musi odprawić kolejne rytuały i kolejny raz poprosić o przysługę.

Jeśli szaman zmienia kształt na podobieństwo swego *ducha opiekuńczego*, użyte do tego punkty Obłaskawienia liczą się podwójnie, tak jakby ścieżka magii ducha była ścieżką przypisaną do jego *ducha opiekuńczego*. Jeśli jest nią w istocie, punkty Obłaskawienia liczą się potrójnie.

ŚCIEŻKA MAGII OSZUSTW

Wiele plemion uważa, że psotne duchy wcale nie są złośliwe, ale płątają figle, aby dać ludziom naukę lub otworzyć im oczy na rzeczy, na które przedtem byli ślepi. Choć jeśli to ty padasz ofiarą ich psot, taka argumentacja dziwnie traci w twoich oczach na wartości. Te czary mają doprowadzać do wybuchów gniewu, ale tylko w celach edukacyjnych. Możecie nam wierzyć.

DŁONIE DUCHÓW

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: 6 rund

Zasięg: Zasięg wzroku

Szaman może zwrócić się do duchów z prośbą, by służyły mu za przedłużenie jego własnych rąk. Udzielające tej przysługi istoty potrafią być zręczne i delikatne jak rączki młodej dziewczyny, ale potrafią też zdrowo przywalić!

Podstawowy typ ducha wzywano przez ten czar ma wszystkie cechy fizyczne równe 1k6 i żadnych umiejętności. Taki duch kosztuje 1 punkt Obłaskawienia. Za każdy dodatkowy punkt, szaman może podnieść którąś z cech ducha o jeden rodzaj (jednak najwyżej do k12) lub dodać mu jeden poziom umiejętności (pod warunkiem, że sam ją zna). Te dodatki określa się już podczas prośby o przysługę i nie można ich później zmieniać. Oczywiście zawsze można sobie sprowadzić kolejną parę *Dłoni duchów*.

Dłonie duchów kontroluje się tak, jakby były przedłużeniem rąk szamana. W przypadkach, kiedy szaman chce z ich pomocą coś podnieść i przesunąć, możesz założyć, że ich Tempo wynosi 10.

FAKSYWNE OBLICZE

Obłaskawienie: 2 i więcej

Czas trwania: 4 godziny

Zasięg: Własna osoba

Ta przysługa pozwala szamanowi przywdziać iluzoryczny wygląd. Liczba punktów Obłaskawienia określa zarówno to, jak bardzo szaman może zmienić



osiągnie w teście co najmniej przebicie, iluzja znika jak bańka mydlana – dla niego. Jeśli potem oznajmi to na głos, każdy poddany działaniu iluzji może wykonać kolejny test *przenikliwości/Ducha*.

Wielkość wykreowanego obiektu zależy od ilości wydanych punktów Obłaskawienia. Obiekt może się poruszać, wydawać odgłosy (przystające do jego wielkości i rodzaju) i tym podobne. Koszt iluzji, której szaman nie „dotyka” jest podwójny. Iluzja utrzymuje się przez pięć minut, a każde kolejne pięć minut kosztuje dodatkowy punkt Obłaskawienia.

ILUZJA

Obłaskawienie	Obiekt
1	Trzymany w dłoni
3	Wielkości dużego psa
5	Wielkości konia
9	Wielkości domu

NIEWIDZIALNOŚĆ

Obłaskawienie: 2 i więcej

Czas trwania: Różny

Zasięg: Własna osoba

Jest to bardzo przydatna, choć kosztowna przysługa, którą można czasem zobaczyć (lub raczej, nie zobaczyć) na polu walki, częściej jednak wykorzystuje się ją przy okazji przeprowadzania zwiadu lub robienia głupich kawałów.

Za każde 2 wydane punkty Obłaskawienia, szaman pozostaje przez 1 rundę niewidoczny (i niewykrywalny innymi sposobami) dla wszystkich żywych stworzeń. Każdy, kto normalnie widziałby szamana, musi wykonać przeciwstawny test *przenikliwości/Ducha z Duchem* szamana. Jeśli przegra w tym teście, nie może próbować ponownie, chyba że szaman zacznie wykonywać gwałtowne ruchy, na jego oczach podnie się przedmiot lub zaatakuje. Jeśli test się powiedzie, szaman staje się dla niego widoczny i wskazując go tym, którzy go nie dostrzegli, można dać im szansę powtórzenia testu.

Czarownik musi określić czas trwania przysługi jeszcze zanim o nią poprosi. Poza tym, ponieważ można z jej pomocą oszukać jedynie żywe istoty, obiekty nieżywe lub nieożywione, takie jak wygrzebanicy, automatony i aparaty fotograficzne nie są podległe jej działaniu.

NIEZDARNOŚĆ

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: Zasięg głosu

Czas na ulubioną przysługę szamanów, lubiących naigrywać się z bladych twarzy i ich wymyślnych urządzeń. Dawniej duch Kojota używał jej, by utrzc nosa wojownikom, którzy za bardzo polegali na swoich łukach, a za mało na sprycie.

swą aparycję, jak i trudność testu *przenikliwości* koniecznego, by dostrzec oszustwo. Aby w ogóle móc wykonać taki test, osoba musi mieć choć cień podejrzenia co do autentyczności *Fałszywego oblicza*.

FALSZYWE OBLICZE

Wygląd	Obłaskawienie	PT testu
Drobna zmiana rysów twarzy	2	7
Zmiana rasy, płci, a nawet wzrostu i wagi w granicach 25%	4	9
Udawanie konkretnej osoby, zmiana wzrostu i wagi nawet o 50%	6	11

ILUZJA

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: Różny

Zasięg: Dotyk / Zasięg wzroku

Szaman potrafi stworzyć przekonującą iluzję. Złudzeniu podlegają wszystkie zmysły: wzroku, słuchu, dotyku, węchu, a nawet smaku. Stworzona w ten sposób kreacja na tyle wiarygodna, że każdy, kto się na nią natknie, musi wykonać test *przenikliwości/Ducha* (nie inaczej, test *przenikliwości* z użyciem kostki jaką ma przyporządkowaną cesze *Ducha*) przeciwstawny z *Duchem* twórcy iluzji. taki dociekliwy osobnik

Za każdy wydany punkt Obłaskawienia, możesz obniżyć o jeden którąś z powiązanych ze *Zręcznością* lub *Sprawnością* umiejętności ofiary. Prosząc duchy o tę przysługę, szaman może wybrać kilka umiejętności do obniżenia lub obniżyć jedną o kilka punktów.

ZMIESZANIE

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: 1 runda

Zasięg: Zasięg głosu

Potne duchy lubią zbijać ludzi z tropu, czasami, aby dać im nauczkę, ale najczęściej dla pustego żartu. Wzywając tej przysługi szaman prosi duchy, żeby dały z siebie wszystko.

Za każdy wydany punkt Obłaskawienia możesz obniżyć o jeden *przenikliwość* ofiary. Jeśli przenikliwość spadnie do zera, dalej można obniżyć *Spostrzegawczość*. Jeśli *Spostrzegawczość* też dotknie dna, ofiara jest w szoku, póki ktoś nią nie potrząśnie (ofiara musi się powieść *Zwykły* (5) test *Wigoru*).

ŚCIEŻKA MAGII WIZJI

Choć nie tylko Prawdziwi Ludzie potrafią rozmawiać z duchami, chyba najlepiej się z nimi rozumieją i potrafią wiele od nich uzyskać, nie uciekając się do gróźb i przymusu. Kanciarze usiłują kantować złe duchy, Świątobliwi miewają prywatne pogawędki z Bogiem, ale tylko Indianie targują się, rozmawiają lub proszą duchy o pomoc.

Wszystkie inne ścieżki magii wymagają od duchów, wypełniania prośb szamana w jego świecie. Ścieżka magii wizji zabiera szamana do Krainy Wiecznych Łowów.

OGÓLNE ZASADY

Szamani, którzy znają tę ścieżkę magii zwykle spędzają długie godziny w Krainie Wiecznych Łowów, lub chociażby w kontakcie ze światem duchów. Każdy, kto chce zagrać takim właśnie szamanem powinien zapoznać się z informacjami zawartymi w rozdziale siódmym (ale pamiętaj, że jeśli Wódz nakryje cię, jak myszkujesz tam bez jego przyzwolenia, marny twój los). Znajdź tam ważne informacje o tym, jak toczy się życie w świecie duchów.

Oto kilka prostych zasad, które mają zastosowanie do wszystkich przysług ze ścieżki wizji, chyba że zaznaczono inaczej.

Wszystkie przysługi ze ścieżki wizji poza *Podróżą duchową*, *Otwarceniem portalu*, *Oczyszczeniem portalu*, *Duchową bronią* i *Wskrzieszeniem* wymagają, by dusza szamana znajdowała się w Krainie Wiecznych Łowów. Można tego dokonać przywołując *Wizję przyszłości* i wysyłając do świata duchów jedynie duszę, lub fizycznie przejść przez portal i znaleźć się po drugiej stronie jako istota z krwi i kości.

Jeśli Wódz nie przygotował sobie niczego specjalnie na tę okazję, pociągnij kartę z talii akcji, by określić wartość cechy *Duch* napotkanego ducha. Ciągniesz kartę tylko raz dla każdego ducha, nawet jeśli będziesz go prosił o kilka różnych przysług. Jeśli pociągniesz Jokera, to znaczy, że trafiłeś na manitou. Już tam twój Wódz sam wie, co zrobić w takiej sytuacji.

Jeśli oblejesz któryś z rytuałów przy okazji gromadzenia punktów Obłaskawienia do przysługi ze ścieżki wizji, duch, z którym akurat się zmagasz zniknie w niezbadanych głębiach Krainy Wiecznych Łowów. Przez najbliższą godzinę nie uda ci się uzyskać kontaktu z żadnym innym duchem (wzywanie duchów i rozmowy z nimi często-gęsto potrafią trwać całą noc). Jeśli w którymś z rytuałów będziesz miał niefort, wezwany duch natychmiast cię zaatakuje, jeśli tylko będzie do tego zdolny. Jeśli nie, najbliższa przysługa ze ścieżki wizji będzie cię kosztowała podwójną ilość punktów Obłaskawienia.

Ci, którzy znają czary ze ścieżki magii wizji mają chody u duchów. Jeśli znasz jakąkolwiek przysługę związaną z wizjami, możesz od czasu do czasu spodziewać się, że Wódz ześle ci przypadkowe widzenie. To, jakie to będzie widzenie i czego będzie ono dotyczyło zależy jedynie od kaprysu Wodza.

COŚ TY ZA JEDEN?

Obłaskawienie: 1

Czas trwania: Chwilowy

Zasięg: Jeden duch

W Krainie Wiecznych Łowów mieszka cały legion duchów najrozmaitszych typów. Jest ich prawdopodobnie więcej rodzajów, niż może to sobie wyobrazić ktokolwiek, prócz bogów, wariatów i sfrustrowanych filozofów. Czasami, kiedy rozmawia się z duchem, fajnie jest wiedzieć, z kim się ma do czynienia.

Za jeden punkt Obłaskawienia szaman może zadać duchowi pytanie „Coś ty za jeden?”. W takim przypadku, szaman i duch muszą zmierzyć się w przeciwnym teście *Ducha*. Jeśli szaman osiągnie sukces, dowie się, z jakiego typu duchem ma do czynienia. Uzyskanie przebiccia pozwoli mu poznać zdolności i słabości ducha, dwa przebiccia dadzą mu wgląd w jego statystyki, a 3 odkryją przed nim prawdziwe imię ducha. Znajomość tego imienia da szamanowi +2 do wszystkich przyszłych rzutów na zlokalizowanie tego właśnie ducha, lub w układach z nim.

Jeśli szaman przegra, duch zniknie i, jak to zwykle bywa, szaman musi poczekać godzinę, zanim będzie mógł poszukać następnego.



Dzięki tej przysłudze można też rozpoznawać niematerialne istoty, które czasami płaczą się wokół postaci graczy w zupełnie normalnym świecie.

DUCHOWA BRONIA

Obłaskawienie: 1 lub 3

Czas trwania: Koncentracja lub na czas trwania wycieczki po Krainie Wiecznych Łowów

Zasięg: Dotyk

Kiedy dusza przenosi się do Krainy Wiecznych Łowów pozostawiając ciało na ziemi, trafia tam mając ze sobą tylko święte zawiniątko, odziana jedynie w uśmiech. Ta przysługa pozwala duszy zabrać do świata duchów broń lub narzędzia.

Koszt przysługi w punktach Obłaskawiania wynosi 1 dla przedmiotów stworzonych naturalnie (łuk i strzały, kamienny tomahawk, gliniany garnek) i 3 dla wytworów „zaawansowanej” myśli technicznej (stalowy nóż, spluwa, plecak raketowy). Gdy ruszasz na wycieczkę po Krainie Wiecznych Łowów, twoje ciało musi dotykać przedmiotu, który twoja dusza chce ze sobą zabrać.

Przysługa *Duchowej broni* ma też swoje zastosowanie w naszym świecie. Kiedy szaman musi walczyć ze stworem, który ma zdolność w rodzaju „nie odnosi ran od normalnej broni” albo „da się go zranić jedynie magią”, potraktowana tą przysługą broń będzie jak znalazł, bo znajdując się równocześnie w naszym świecie i świecie duchów może zrobić mu krzywdę.

Jako że zasięg tej przysługi to dotyk, szaman może też zakląć broń swoich przyjaciół.

DUCHOWY PRZEWODNIK

Obłaskawienie: Różne

Czas trwania: Chwilowy

Zasięg: Własna osoba

Geografia Krainy Wiecznych Łowów ani na jotę nie przypomina naszej i szaman, odwiedzając świat duchów, będzie miał poważne problemy z odnalezieniem w nim właściwej drogi. Znajomość tej przysługi pozwala uzyskać pomoc ducha, który zgodzi się być przewodnikiem czarownika.



106

Kiedy szaman podróżuje po Krainie Wiecznych Łowów z przewodnikiem, może normalnie testować swoją *znajomość terenu: Kraina Wiecznych Łowów*. Duch wezwany na przewodnika testuje swojego *Ducha*. By określić, czy czarownik znalazł to, czego szukał, należy zsumować wyniki obu rzutów.

Duchowy przewodnik to bardzo, bardzo potężny czar o wielu zastosowaniach. Można go użyć do odnalezienia konkretnego ducha przed wykorzystaniem przysługi *Sprowadzenie ducha*, można też odwiedzić czyjś sen lub nawet podróżować od portalu do portalu.

Jeśli bohater chce wpaść do czyichś marzeń sennych, cel musi (niespodzianka!) akurat spać. Zdrowy rozsądek sugerowałby, że najłatwiej o to w nocy, ale można też dotrzeć do snów osób mających w gorące lub pozostających w stanie śpiączki.



113

Gdy sen już się znajduje, szaman może go oglądać, ale nie może w nim uczestniczyć, chyba że jest fizycznie obecny w Krainie Wiecznych Łowów. Jeśli śniący w jakiś sposób wyczuje obecność szamana i zechce wywalić go ze swego marzenia, musi pokonać go w przeciwnym teście *Ducha*. Jeśli szaman zwycięży, może zostać tak długo, jak zechce. Póki przebywa w cudzym śnie, może na niego wpływać tak, jakby dysponował mocą *Wypaczenia rzeczywistości*. O tym, co dokładnie szaman może wyczyniać, szarogęsząc się w czyimś marzeniu, decyduje Wódz.

OCZYSZCZENIE PORTALU

Obłaskawienie: 3

Czas trwania: Chwilowy

Zasięg: 10 jardów

Czasami wokół portalu gromadzą się złe duchy, czyhające na przechodzących przez wrota podróży. Tę prośbę kieruje się do bardziej przyjaznych duchów, które mogą przypilnować, by portal był wolny od niepożądanych istot. Wszystkie złe duchy znajdujące się w pobliżu przejścia muszą wykonać test *Ducha* przeciwstawny do *Ducha* szamana i, jeśli przegrają w tym teście, muszą się wynieść z okolicy na cały dzień.

ODEGNANIE DUCHA

Obłaskawienie: 2

Czas trwania: Chwilowo

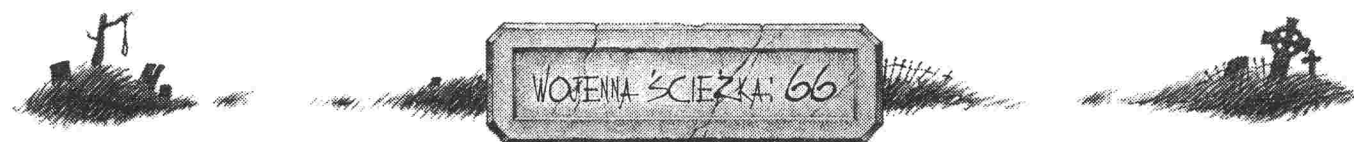
Zasięg: 5 jardów / Obłaskawienie

Prosząc o tę przysługę szaman może wygnać ducha, który zamieszkał w żywej istocie (także manitou – plemiona z południowego Zachodu nazywają takie przypadki „chorobą duchów”), może też bronić się przed niepożądanymi duchami, zarówno w naszym świecie, jak i w Krainie Wiecznych Łowów.

Wydanie na tę przysługę bazowej ilości Obłaskawienia pozwala na wykonanie z niemiłym duchem jednego przeciwstawnego testu *Ducha*. Każda wielokrotność wydanych punktów pozwala na podjęcie kolejnej próby.

Każdy wygrany przez szamana pojedynek redukuje rodzaj kostki *Ducha* przeciwnika o jeden. Kiedy kostki cechy spadną poniżej k4, duch umyka. Za każdym razem, kiedy szaman przegra w teście, traci z powodu niezwykłego wysiłku potrzebnego do prowadzenia duchowej bitwy 1k6 Tchu.

Jeśli po wszystkich próbach, na jakie pozwalają wydane punkty Obłaskawienia duch wciąż nie da się wyrzucić, przysługa się kończy, a szamanowi pozostaje



spróbować ponownie, nie wcześniej jednak, niż po upływie 24 godzin.

Odegnanie ducha działa również przeciwko duszy żywego człowieka, podróżującej po Krainie Wiecznych Łowów. Zazwyczaj taki numer da się wyciąć wyłącznie, kiedy szaman, za pomocą *Duchowego przewodnika*, odnajdzie wybraną duszę i ją zaatakuje. Jeśli czarownik wygra, jego ofiara opuszcza świat duchów i wraca do czekającego na nią ciała. Odegnanie ducha zupełnie nie działa przeciwko istotom fizycznie obecnym w Krainie Wiecznych Łowów.

OTWARCIE PORTALU

Obłaskawienie: 10

Czas trwania: 1 godzina

Zasięg: 10 jardów

To czar dużego kalibru i jedna z najpoważniejszych przysług, o jaką szaman może poprosić swych duchowych sprzymierzeńców. Sprawia, że mały kawałek naszego świata zyskuje na jakiś czas połączenie z małym kawałkiem Krainy Wiecznych Łowów.

Szaman może użyć portalu, by fizycznie przedostać się z naszego świata do świata duchów, a jeśli się w nim już znajduje, za pomocą wrót powrócić może na matkę Ziemi.

Oczywiście, nie można tak po prostu spacerować sobie pomiędzy światami. Trzeba poprosić duchy o pozwolenie, zarówno dla szamana, jak i dla każdego z jego towarzyszy. Szaman nie musi prosić o pozwolenie na powrót do naszego świata, bo jest tu zawsze witany z otwartymi ramionami.

Podany powyżej koszt przysługi pozwala otworzyć portal na godzinę – tyle samo trzeba zapłacić za każdą kolejną. Dodatkowe Obłaskawienie wydawać można już po otwarciu przejścia – szaman może nawet odprawić rytuały, dzięki którym uzyska wymaganą ilość punktów Obłaskawienia. Czarownik, który otworzył portal, może go zamknąć kiedy mu tylko przyjdzie ochota, nawet przez zakończeniem czasu trwania przysługi.

Szaman może zechcieć, by otwarty portal pozostał przez dłuższy czas aktywny, gdyż otwarcie przejścia z Krainy Wiecznych Łowów do naszego świata jest o wiele trudniejsze. Światy nie są powiązane w bezpośredni sposób – w szkółkach dla duchów geografia nie stoi na najwyższym poziomie – więc jeśli mieszkańcy Krainy Wiecznych Łowów nie są w wyjątkowo dobrym humorze, trudno powiedzieć, w którym miejscu staruszki Ziemi się z portalu wyskoczy.

Jeśli szaman wyda na otwarcie portalu standardową ilość punktów Obłaskawienia, wyjście może otworzyć się w dowolnym punkcie naszego globu. Za dwukrotnie więcej punktów można wybrać terytorium (stan). Za trzykrotnie więcej (uff...) – okręg. Jeśli ma się do zbycia czterokrotnie więcej punktów Obłaskawienia, można wyskoczyć w wybranej wiosce lub w charakterystycznej okolicy.



Dokładnego miejsca lądowania szaman nie może uzyskać niezależnie od tego jak bardzo będzie płaszczyl się przed duchami. Nawet najpotężniejsze z nich nie mają takiego celu!

Utrzymywanie otwartego portalu nie jest oczywiście pozbawione ryzyka. Jeśli wrota pozostają bez opieki, szaman nie ma żadnego wpływu na to, kto lub co przez nie przelezie pod jego nieobecność. Dlatego większość szamanów pracuje w parach – jeden wchodzi do świata duchów, podczas gdy drugi stoi na straży – lub, aby zmniejszyć ryzyko nieprzeszonych odwiedzin, otwiera portale w odludnych miejscach, z daleka od rodzinnej wioski.

PODRÓŻ DUCHOWA

Obłaskawienie: 1 / godzinę

Czas trwania: 1 godzina / Obłaskawienie

Zasięg: Własna osoba

To dla szamana podstawowy sposób na znalezienie się w Krainie Wiecznych Łowów. Ciało czarownika pogrąży się w transie, a jego dusza może swobodnie podróżować po świecie duchów. Ponieważ często przemawiają one zagadkami i trudno je zrozumieć, w podręczniku podstawowym do *Martwych Ziemi* pokręciliśmy trochę z tą przysługą, na dodatek nazywając ją omyłkowo *Wizją przyszłości*. Teraz lepiej rozumiemy słowa duchów i naprawiamy nasz błąd.

Koszt odbycia podróży duchowej wynosi 1 punkt Obłaskawienia na godzinę. Zwykle szaman może

przerwać wycieczkę w dowolnym momencie, ale jeśli zdobył punkty Obłaskawienia za pomocą rytuału pe-jotlu, utkwiał w Krainie Wiecznych Łowów, póki podróż samoistnie nie dobiegnie końca (czyli do chwili, gdy skończy się czas określony ilością zużytego Obłaskawienia).

Gdy dusza szamana znajdzie się w świecie duchów, może on poprosić je o pomoc, korzystając z przysług *Pytaj duchów*, *Duchowy przewodnik* i *Sprowadzenie ducha*. *Duchowa podróż* jest też podstawą działania innych przysług ze ścieżki magii wizji.

Doświadczeni szamani mogą próbować sami odnaleźć się w świecie duchów, ale to ryzykowna zabawa. Choć być może uda im się znaleźć to, czego szukają, trochę to potrwa i będą mieli okazję spotkać niektórych mniej przyjemnych mieszkańców Krainy Wiecznych Łowów.

PYTAJ DUCHÓW

Obłaskawienie: Różne

Czas trwania: Chwilowy

Zasięg: Własna osoba

Szaman korzysta z tej przysługi, by uzyskać audyencję u duchów, które są w posiadaniu pożądanej przez niego wiedzy.

Ilość wymaganych dla tej przysługi punktów Obłaskawienia jest uzależniona od wagi informacji. Większość duchów zajmuje jedynie czas terażniejszy, więc przekonanie któregoś, by zajrzał dalej w przeszłość

lub przyszłość podnosi koszt przysługi w punktach Obłaskawienia o 1 za każde pięć lat, które musi pokonać wzrok ducha.

Odpowiedzi duchów zawsze są niejasne i zagmatwane. Ich interpretacja należy do szamana, ale lojalnie ostrzegamy, że nie jest to łatwe zadanie.

Kiedy już duchy zgodzą się na spełnienie tej przysługi, szaman musi wykonać Ciężki (9) test *Ducha*. Jeśli osiągnie sukces, zapytany udzieli odpowiedzi, ale będzie to odpowiedź lakoniczna i ukryta w gąszczu zagadek. Każde przebicie sprawia, że duch odpowiada szerzej i bardziej konkretnie. Jeśli test się nie powiedzie, duch nie ujawni żadnych pożądanych przez szamana informacji. Jeśli wynikiem testu będzie niefart, duch zniknie i z następnym szamanem będzie mógł się skontaktować dopiero za godzinę.

PYTAJ DUCHÓW

Obłaskawienie **Pytanie**

2

Drobiazg: Gdzie znajduje się coś zagubionego.

5

Poważna sprawa: Tożsamość mordercy, słaby punkt jakiegoś stwora lub przysługa w przypisanej duchowi opiekuńczemu szamana ścieżce magii.

10

Bardzo poważna sprawa: Wynik wojny lub przysługa w przypisanej duchowi opiekuńczemu szamana ścieżce magii.

SPROWADZENIE DUCHA

Obłaskawienie: 2 / 4 / 6

Czas trwania: 1 godzina + 1 godzina / 1 punkt Obłaskawienia

Zasięg: 5 jardów / Obłaskawienie

Ta przysługa sprowadza ducha do naszego świata. Aby tego dokonać, szaman musi najpierw wejść do Krainy Wiecznych Łowów przez portal lub z pomocą *Podróży duchowej*. Nie można użyć tej przysługi do sprowadzenia manitou – wymaga to czaru ze ścieżki magii duchów *Sprowadzenie złego ducha*.

Niedoświadczony szaman nie zna typu ducha, a jedynie jego „wielkość”. By sprecyzować o jakiego ducha chodzi, czarownik musi wykonać Ciężki (9) test *wiary/Wiedzy* lub skorzystać z pomocy *Duchowego przewodnika*. Jeśli test się nie powiedzie, nie uda się przywołać żadnego ducha i przysługa zostaje zmarnowana. Jeżeli szaman nie ma możliwości skorzystania z przewodnika i nie chce ryzykować niepowodzenia w teście, wciąż może sprowadzić ducha określonej „wielkości”, zgodnie z załączoną tabelką.

Aby kontrolować sprowadzoną istotę przez dłuższy okres czasu, niezbędna jest przysługa ze ścieżki magii duchów, *Spętanie ducha*. Jeśli jednak szaman udowodni, że jest godzien pomocy, sprowadzony duch spełni



dla niego jedno zadanie. Gdy przyzwany pojawi się już w naszym świecie, szaman musi zmierzyć się z nim w przeciwstawnym teście *Ducha*. Jak to zwykle bywa, w przypadku niepowodzenia duch znika. Niefart sprawia, że duch atakuje szamana, znikając, kiedy on lub szaman zostanie zraniony.

Jeśli test się powiedzie, wezwana istota spełni dla szamana jedno określone, nieskomplikowane zadanie. Jeśli szamanowi uda się uzyskać jedno przebicie, zadanie może być nieco bardziej złożone, a duch zastosuje się do kilku wskazówek na wypadek, gdyby wystąpiła sytuacja awaryjna. Dwa przebicia pozwolą graczowi prowadzącemu postać szamana dowolnie odgrywać ducha przez czas potrzebny na wykonanie zleconego zadania.

Wódz powinien dać graczowi statystyki i opis zdolności ducha, tak jakby duch był bohaterem gracza.

Szaman, który nie uzyskał dwóch przebic wystawia się na kontrowersyjne poczucie humoru ducha (lub jego złą wolę, w zależności od tego, co też udało mu się z Krainy Wiecznych Łowów wyciągnąć), który przekreśla instrukcje jak może, starając się wypełnić je zgodnie z literą, lecz niezgodnie z duchem (nomen-omen).

Zdolności różniących duchów zostały opisane w sekcji Wodza, bliżej końca tej książki. Nawet nie próbuj na nie zerkać, no chyba, że to ty jesteś Wodzem.

SPROWADZENIE DUCHA

Wielkość sprowadzonego ducha	Obłaskawienie
Pomniejszy	2
Zwykły	4
Większy	6

WSKRZESZENIE

Obłaskawienie: 10

Czas trwania: Trwały

Zasięg: Dotyk

Dusze dopiero co zmarłej osoby da się zapędzić z powrotem do ciała, ale jest to bardzo trudna i niebezpieczna sztuka. Szaman musi odnaleźć duszę za pomocą *Duchowego przewodnika*. Gdy mu się powiedzie, zmuszony jest ofiarować 10 punktów Obłaskawienia i pokonać *Wskrzeszaną* duszę w przeciwstawnym teście *Ducha*.

Jeśli i to się uda, dusza powraca do ciała, ale jeśli w międzyczasie ciało nie zostało uleczone z tego, co je zabiło, szybko znajdzie się znowu w zaświatach. Prawda jest taka, że szok związany z powrotem do srodze poharatanej skorupy może wskrzeszaną osobę przyprowadzić o obłąd. Powracająca dusza musi wykonać test *jaj* o trudności równej PT jej najcięższej rany, a jeśli ten się nie powiedzie, czeka ją rzut w **Tabeli Demencji**. W nieuleczonym ciele dusza pobędzie tylko przez godzinę, po czym powróci do Krainy Wiecznych Łowów.

Gorzej, jeśli szaman przegra przeciwstawny test *Ducha*. Dusza zostaje wówczas wyrwana z Krainy Wiecznych

Łowów i trafia wprost na Martwe Ziemie, podnosząc Poziom Strachu w okolicy w której odbywała się próba *Wskrzeszenia* o +1. Takiej duszy nie można już odnaleźć za pomocą przysługi *Duchowy przewodnik*. Oczywiście, szaman wciąż może próbować ją namierzyć zapuszczając się do Martwych Ziem, ale szczegóły takiej wyprawy pozostawiamy chorej wyobraźni Wodza.

Jeśli szaman będzie miał niefart, ciało zostanie ożywione przez manitou i stanie się wygrzebańcem, a demon, któremu przytrafiła się taka gratka, zaczyna mając od razu Dominację!

I w końcu, szaman, który prosi o tę przysługę, traci 1 poziom *Ducha* zaraz po teście, niezależnie od tego, czy się powiódł.

ŚCIEŻKA MAGII WOJNY

Indianie to wielcy wojownicy – przyznają to nawet biali generałowie stojący na czele armii uzbrojonych w armaty i potężne maszyny wojenne. Myślą, że czerwonoskórzy walczą tak dobrze, bo są dzikusami i mają krwiożerczą naturę. Prawda jest taka, że Prawdziwi Ludzie mają po swej stronie duchy.

Poniżej znajdziesz przysługi wykorzystywane w walce przez indiańskich wojowników. Wódz może śmiało założyć, że każdy wojownik na wojennej ścieżce ma *ducha opiekuńczego* wojny (czyli Wilka lub Kruka) i 1 punkt Obłaskawienia zarezerwowany dla którejś z bojowych przysług, które pozwolą dać wycisk wrogom.

DUCH WALKI

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: 4 godziny

Zasięg: Dotyk

Dzięki tej przysłudze wojownik może zdać się w walce na duchy. W odróżnieniu od innych przysług, ta jest powiązana z konkretnym rytuałem: malunkiem, zwłaszcza malowaniem ciała. Zanim zacznie się bitwa, wojownik musi pomalować swoje ciało w barwy wojenne, by jasno pokazać, że wkroczył na wojenną ścieżkę.

Korzystając z *Ducha walki* Indianin może dodać 1 punkt do którejś z następujących umiejętności: *łuku*, *uników* i *walki*. Wydanie dodatkowych punktów Obłaskawienia pozwala na dodanie więcej niż jednego punktu do umiejętności lub podniesienie równocześnie kilku z nich. Wojownik, prosząc o tę przysługę, musi określić jaką umiejętność (lub umiejętności) chce podnieść i o ile.

FURIA PUSZCZYKA

Obłaskawienie: 2

Czas trwania: 6 rund

Zasięg: Dotyk (broń lub własna osoba)

Ta przysługa pochodzi od ducha Puszczyka, wielkiego drapieżnego ptaka, i pozwala wykorzystać w walce pierwotną furie.

Przywołanie tej przysługi może mieć jeden z dwóch efektów. Albo za każde dwa punkty Obłaskawienia,

potraktowana przysługą broń będzie zadawała dodatkową kostkę obrażeń, albo zamiast tego, wojownik może modyfikować rzut na lokację trafienia o dwa punkty za każde wydane 2 punkty Obłaskawienia. O tym, jaki efekt ma przynieść przysługa należy zdecydować prosząc o nią.

SILA NIEDZWIĘDZIA

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: 6 rund

Zasięg: Dotyk

Obdarowany tą przysługą zyskuje siłę potężnego ducha Niedźwiedzia.

Indianie, których *wiara* wynosi co najmniej 1, mogą widzieć wokół postaci wojownika niewyraźne zarysy olbrzymiego grizzly.

Za każdy punkt Obłaskawiania wydany na tę przysługę, typ kostki Siły wojownika podnosi się o 1 rodzaj. Jeśli to podniesie typ kostki powyżej k12, każdy dodatkowy poziom dodaje do niej +2.

SKORUPA ŻÓŁWIA

Obłaskawienie: 2 / poziom osłony

Czas trwania: 4 rundy

Zasięg: Własna osoba

Szaman, który prosi o tę przysługę chroni duch Żółwia. Za każde wydane na nią 2 punkty Obłaskawienia, postać otrzymuje 1 poziom osłony.



WIA-TR PRZEWODNI

Obłaskawienie: 1

Czas trwania: 5 rund

Zasięg: Dotyk

Duchy powietrza, które wyświadczają tę przysługę prowadzą niechybnie strzałę, włócznię lub inną „naturalną” broń.

Każdy wykorzystany na tą przysługę punkt Obłaskawienia daje premię +1 do trafienia bronią rzucałą lub strzałą z łuku.

WILCZY CHÓD

Obłaskawienie: 1 i więcej

Czas trwania: 6 rund

Zasięg: Dotyk

Wilczy chód obdarza wojownika pełną gracji szybkością biegnącego wilka. W każdej rundzie może on dodać 1k4 do swego Tempa.

Każdy dodatkowy punkt Obłaskawiania podnosi rodzaj tej dodatkowej kostki o jeden.

RYTUALKI

Duchy nie wyświadczają przysług za darmo. Zanim zgodzą się pomóc, wymagają by szaman okazał im wiarę i podziw dla ich mocy. Wiarę i podziw można okazać, rzecz jasna, odprawiając rytuał.

Każdego rytuału szaman musi nauczyć się jako osobnej specjalności umiejętności *rytuały*. Przy opisie kolejnych obrzędów znajdziesz cechę, do której są przypisane.

Tak jak w podręczniku podstawowym do *Martwych Ziemi*, wszystkie rytuały mają określoną szybkość, PT, ilość generowanych przez nie punktów Obłaskawiania i przypisaną cechę. Dodaliśmy też sekcję, w której znajdziesz rekwiizyty wymagane do odprawienia rytuału oraz specjalne przedmioty rytualne, które sprawią, że obrzęd przyniesie lepsze efekty. O nich troszeczkę później.

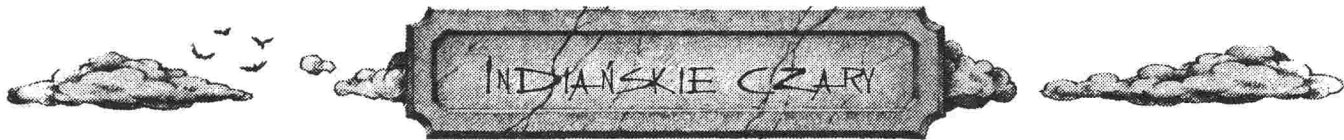
ŚWIĘTE ZAWINIĄTKO

Przy odprawianiu wszystkich rytuałów niezbędnym jest, by szaman miał przy sobie święte zawiniątko. Jest to niewielki woreczek, w którym znajdują się ważne i wyjątkowe przedmioty. Każdy Indianin, który zna obrzędy swego ludu posiada zawiniątko w którym trzyma wymagane przy rytuałach przedmioty.



Szósty

Zawiniątko jest wyjątkowe i jeśli zostanie skradzione lub zniszczone, postać musi wykonać nowe. Zabiera to dwa tygodnie i wymaga Ciężkiego (9) testu *kombinowania* i Ciężkiego (9) testu *Ducha*. Postać pozbawiona świętego zawiniątka odejmuje -6 do wszystkich rzutów na *rytuały*.



INDIAŃSKIE CZARY

Święte zawiniątko przybiera różną formę u różnych plemion. Siuksowie noszą swoje święte zawiniątko na szyi, u Wron zaś jego rolę pełni misternie ozdobiana paciorkami torba.

Istnieje wiele rodzajów specjalnych świętych zawiniątek, które dają przeróżne premie do ścieżek magii, konkretnych przysług czy rytuałów.

RYTUAŁY GRUPOWE

Zdarza się czasem, że szaman lub szamani, wspólnie z wodzem plemienia i wojownikami, razem odprawiają rytuał, by pozyskać przychyłność duchów dla całego plemienia.

Za każdego dodatkowego szamana w grupie odprawiającej rytuał podnieś o jeden rodzaj kostki cechy powiązanej z odprawianym rytuałem u Indianina przewodzącego obrzędowi. W grupowym rytuale nie może uczestniczyć więcej niż trzech szamanów. Szamani odprawiający rytuał *Pieśni ducha* nie mogą łączyć sił w ten sposób.

Za każdym trzech członków plemienia nie będących szamanami, a uczestniczących w obrzędach, dodaj prowadzącemu jedną kostkę do umiejętności *rytuał*. Podczas grupowego rytuału, na jednego szamana nie może przypadać więcej niż dziewięciu „cywilnych” uczestników.

Wynik rytuału określa się pojedynczym testem. Grać powinni uzgodnić między sobą, który z nich ma rzucić. Tylko szaman przeprowadzający test otrzymuje punkty Obłaskawienia, ale kiedy już je dostanie, może je natychmiast rozdzielić pomiędzy członków plemienia, zaczynając od przyznania co najmniej 1 punktu każdemu z uczestniczących w obrzędach szamanów. Zdobyte w ten sposób punkty Obłaskawienia można wydać natychmiast albo zachować w duchach opiekuńczych uczestników ceremonii. Punkty, których ani nie użyto, ani nie zachowano, przepadają.

Jeśli odprawiającym obrzęd Indianom przytrafi się niefart, cały rytuał idzie na marne, a duchy nie są zachwycone.

CEREMONIE

Ceremonie to wiele rytuałów odprawianych kolejno lub równocześnie. Na przykład ceremonia Tańca Słońca, odprawiana w Kraju Siuksów, łączy w sobie rytuały *Tańca*, *Blizn* i *Wigwanu dymów*. W czasie Tańca Słońca odprawia się tak wiele rytuałów, w których uczestniczą tysiące wojowników, że pozwala to zgromadzić ogromne ilości punktów Obłaskawienia dla całego kraju. Podczas ceremonii Tańca Słońca szamani czynią wystarczająco potężne czary, by zapewnić przychyłność duchów dla każdego plemienia na cały rok.

Jak nietrudno zauważyć, ceremonie przypominają rozbudowane próby, ale, w przeciwieństwie do ceremonii, Obłaskawienie zdobyte podczas próby musi zostać natychmiast wydane. Przy okazji ceremonii przestają na jakiś czas obowiązywać reguły dotyczące

konieczności wydawania Obłaskawienia natychmiast po jego uzyskaniu. Jak długo trwa ceremonia, Obłaskawienie gromadzi się w jednej puli i nie można go używać. Kiedy obrzędy się kończą, czuwający nad nimi szaman lub szamani zbierają się i radzą, jak podzielić zdobyte punkty. Na podjęcie decyzji mają cały dzień, podczas którego punkty Obłaskawienia czekają, gromadząc się niczym chmury nad miejscem obchodów.

Zwykle szamani zaczynają od zgromadzenia punktów w swoich ducha opiekuńczych, po czym odprawiają wielkie czary, które służą dobru całego plemienia. Mogą też ofiarować punkty Obłaskawienia duchom opiekuńczym innych Indian, użyć ich do zdjęć rzuconych klątw i tym podobne.

Nie wydane punkty Obłaskawienia przepadają pod koniec pierwszego dnia po ceremonii i nie można już nich w żaden sposób korzystać.

Ważną cechą ceremonii jest to, że nie każdy jej uczestnik musi odprawiać ten sam rytuał w tym samym czasie co inni (jak ma to miejsce w przypadku rytuałów grupowych, o których wspominaliśmy wcześniej). Zamiast tego, wszystkie punkty Obłaskawienia, zdobyte w czasie rytuałów odprawionych przez każdego Prawdziwego Człowieka z osobna, trafiają do jednej wielkiej wspólnej puli. Pochodzić mogą z różnych rytuałów grupowych i rytuałów indywidualnych, w dowolnej kombinacji.

OFIARY

Ofiary mogą dopomóc w każdym niemal rytuale, rytuale grupowym lub ceremonii. Generalnie rzecz biorąc, ofiarowanie żywności, tytoniu lub innego cennego przedmiotu daje +1 kostkę do testu *rytuałów*, a jeśli ofiarowana rzecz zostanie spalona, 1 dodatkowy punkt Obłaskawienia. Raz ofiarowanego przedmiotu nie można ofiarować powtórnie. Ofiary pozostawia się zwykle w miejscu odprawiania rytuału.

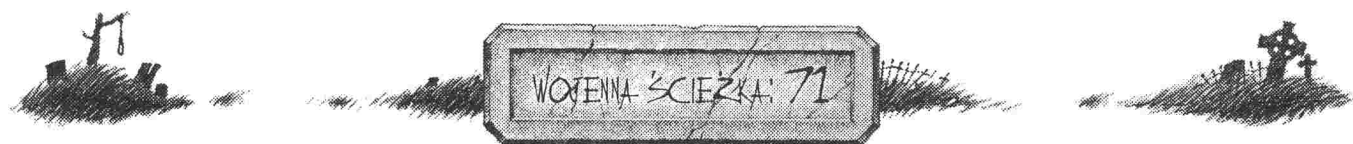
Poniżej podajemy przykłady ofiar stosownych przy odprawianiu rozmaitych rytuałów i proszeniu o przysługi z różnych ścieżek magii.

Żywność (zwykle kukurydza, miód lub sól): Taka ofiara dodaje jedną kostkę do testów *rytuałów* odprawianych do zgromadzenia Obłaskawienia dla przysług mających przynieść dobrobyt lub przysług ze ścieżki magii błogosławieństwa.

Cedr, jodła, trocizki, tytoń: Palenie tytoniu to osobny rytuał, ale świętego ziela użyć też można w charakterze ofiary. Dodaj jedną kostkę do testów *rytuałów* odprawianych do zgromadzenia Obłaskawienia dla przysług ze ścieżek magii wizji i ziemi.

Zioła: Udany Ciężki (9) test *kombinowania* lub *wykształcenia: zielarstwo* pozwala szamanowi znaleźć zioła lecznicze. Dodają one jedną kostkę przy odprawianiu rytuałów do przysługi *Uzdrowienie*.

Podobizny, figurki ofiarne: Pozwalają dodać jedną kostkę do wszystkich rzutów na rytuały odprawiane w celu zgromadzenia Obłaskawienia na przysługi ze





ścieżek magii wojny i błogosławieństwa. Wyrzeźbienie czyjeś podobizny lub figurki zabiera mniej więcej cztery godziny.

Odchody, skóra, włosy, paznokcie: Pozwalają dodać jedną kostkę do wszystkich rzutów na rytuały odprawiane w celu zgromadzenia Obłaskawienia na przysługę ze ścieżki magii duchów.

Spalenie ofiary: Każda z wymienionych powyżej ofiar może zostać spalona i zaniesiona wraz z dymem do nieba, dla uczczenia bogów i duchów. Spalenie ofiary dodaje 1 punkt Obłaskawienia do punktów zgromadzonych w wyniku udanego rytuału, ale też wydłuża o 10 minut czas potrzebny do jego odprawienia.

RYTUAŁY

W tej sekcji znajdziecie wszystkie rytuały znane wam z podręcznika do **Martwych Ziemi** oraz kilka zupełnie nowych. Tych obrzędów Indianie używają najczęściej, by przebłagać duchy, choć niektóre plemiona mogą mieć inne rytuały, znane wyłącznie im. Decyzja w tej kwestii należy do Wodza. Wymienione tu rytuały przedstawiliśmy w ten sam sposób, co poprzednio, z dodaniem tylko informacji o potrzebnych do ich odprawienia przedmiotach.

Każdy przedmiot, przy którym stoi słówko „wymagany”, jest do odprawienia rytuału nieodzowny – stanowi minimum, jakie szaman musi mieć, by przeprowadzić rytuał. Każdy przedmiot wymieniony, ale nie „wymagany” dodaje szamanowi 1 kostkę do testu *rytuału*.

Tylko dla przypomnienia:

Szybkość to czas potrzebny na odprawienie rytuału. Czas podany jest w rundach, chyba że przy opisie konkretnego rytuału podano inaczej.

PT to Poziom Trudności testu.

Obłaskawienie to ilość punktów Obłaskawienia zdobywana za każdy sukces, jaki szaman osiągnie w teście rytuału.

Cecha to cecha, do której przypisany jest rytuał.

BLIZNY

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Wigor

Obłaskawienie: 1

Rekwizyty: Nóż (wymagany), szpon orła, rytualny nóż

Ozdobienie swojego ciała kilkoma bliznami jest o wiele mniej drastyczną formą przebłagiwania duchów niż samookaleczenie (szczegóły na temat tego ostatniego znajdziesz przy opisie rytuału *Okaleczenie*). Wystarczy, że szaman dostarczy sobie bólu powierzchownymi cięciami, a nie kalecząc lub urzynając części ciała. Jeśli prosi się o przysługę dla kogoś innego, to jego ciało musi zostać naznaczone bliznami, jednak w każdym przypadku to szaman musi być tym, który dzierży nóż.

Indianiec, który zafunduje sobie kilka dużych blizn w widocznych miejscach (powiedzmy, tak ze trzy) dostaje automatycznie zawadę brzydki jak nieszczęście.

BLIZNY

Rożmiar	Szybkość	PT	Obrażenia
Mała blizna (1-3 cale)	1	7	1k6 Tchu
Duża blizna (ponad 4 cale)	2	5	2k6 Tchu

DIABELSKIE ZIELE

Szybkość: 10 minut

PT: 9

Cecha: Wigor

Obłaskawienie: 2

Rekwizyty: Diabelskie ziele (wymagane)

Diabelskie ziele, znane też pod nazwą „naprawdę niedobry pomysł”, rośnie sobie dość powszechnie na Równinach i na południowym Zachodzie. Nasiona tej spokrewnionej z beladonną rośliny zawierają potężną substancję narkotyczną. Niewiele plemion posuwa się do używania diabelskiego ziele podczas rytuałów, choć nie można mu odmówić tego, że po jego zażyciu człowiek znajduje się w odpowiednim stanie do rozmów z duchami. To niebezpieczny i wysoce nieprzyjemny rytuał i nie wolno odprawiać go nieodpowiedzialnie.

Obłaskawienia zdobytego poprzez rytuał *Diabelskiego ziele* można użyć jedynie do przysług ze ścieżki magii wizji.

By przemóc duchy ziele, szaman musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli mu się nie uda, otrzymuje 4k10 punktów obrażeń prosto w korpus. Jeśli ma niefart,

dostaje obrażenia i na 1k4 dni zapada w śpiączkę. Jeśli test *Wigoru* się powiedzie, dostaje 2 punkty Obłaskawienia za każdy sukces.

O tej roślinie mówią diabelskie ziele, bo używając jej ludzie często niespodziewanie powracają zza grobu. Za każdym razem, kiedy szaman odprawiający rytuał *Diabelskiego ziela* będzie miał przebicie w teście, zrób kolorowy znaczek przy jego Hartie. Te kolorowe znaczki dodaje się do Hartu dla określenia liczby kart ciągniętych, aby sprawdzić, czy postać nie została wygrzebaną. Każdy znaczek obniża też Dominację nowo powstałego wygrzebanca o -1.

Szamani nieroztropni na tyle, by próbować z diabelskim ziele, często popadają w nałóg. Za każdym razem, gdy rytuał został pomyślnie odprawiony, odprawiający musi wydać białego sztona, albo nabawi się zawady nałóg: diabelskie ziele.

KRWAWA OFIARA

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Sprawność

Obłaskawienie: Rożne

Rekwizyty: Nóż (wymagany), rytualny nóż ofiarny

Niektóre duchy można przebłagać ofiarowując im zwierzęcą krew. Inne takie praktyki napawają odrazą.

Udany *rytuał* przynosi normalne korzyści, jeśli jednak test *rytuału* się nie powiedzie, szaman traci swój najwyższy Szton Losu, a jeśli nie posiada żadnych sztonów, poziom *rytuałów* zmniejsza się o jeden punkt. Jeśli szamanowi przydarzy się niefart, *duch opiekuńczy* opuści go aż do czasu, w którym nie podniesie poziomu *rytuałów*.

Nie wolno składać ofiar ze zwierzęcia, które jest uosobieniem *ducha opiekuńczego* szamana.

KRWAWA OFIARA

Stworzenie	Czas	Obłaskawienie	PT
Małe zwierzątko	1 minuta	1	9
Duże zwierze	10 minut	2	7

MALUNEK

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Spostrzegawczość

Obłaskawienie: 2

Rekwizyty: Barwniki (wymagane), rytualne barwniki

Znaki czynione na piasku, malunki na skałach i ceremonialne malowanie ciała to dobre sposoby na okazanie przez szamana szacunku duchom. Im malunek większy i bardziej wyszukany, tym lepiej. Jeśli prosi się o przysługę dla kogoś innego, to jego ciało musi zostać pomalowane. Co jest szczególnie zabawne, gdy proszącym jest zaprzyjaźniona blada twarz.

Oczywiście, w tym rytuale można używać jedynie naturalnych narzędzi i barwników.

Czas wymagany na odprawienie tego rytuału jest zależny od pożądanej ilości punktów Obłaskawienia.

MALUNEK

Malunek	Czas	PT
Prosty	10 minut	11
Złożony	30 minut	9
Wyszukany	2 godziny	7

MUZYKA

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Charyzma

Obłaskawienie: Specjalne

Rekwizyty: Różne

Muzyka nie jest osobnym rytuałem, ale sprawia, że rytuał *Tańca* przynosi lepsze efekty. Jeśli tańczący szaman sam odprawia rytuał, musi też zadbać o *Muzykę*, jeśli zaś obrzęd *Tańca* odprawia się podczas ceremonii, grać mogą inni uczestnicy. Za talenty muzyczne odpowiada umiejętność *występy*. Różne rodzaje muzyki wymagają różnych specjalności.

Bębnienie dodaje do testu *rytuału* jedną kostkę, jeśli bębni sam tańczący szaman, lub jedną kostkę na każdym trzech bębniarzy uczestniczących w ceremonii. Nie wymaga się przy tym żadnego testu, wystarczy, by bębniący mieli przynajmniej jeden poziom umiejętności *występy: bębnienie*. **Rekwizyty:** Bęben (wymagany), rytualny bęben.

Podczas rytuału może brzmieć tylko jedna piszczałka. Za każdy sukces w teście *występów: piszczałka* można dodać jedną kostkę do testu *rytuałów*. **Rekwizyty:** Piszczałka (wymagana), rytualna piszczałka.

Zaśpiewy dodają jedną kostkę do testu *rytuału*, jeśli śpiewającym jest tańczący szaman, lub jedną kostkę na każdym trzech śpiewających członków plemienia. Wymagany jest przy tym test rytuału *Pieśń ducha*. Dla uproszczenia można wykonać za grupę tylko jeden test, posługując się statystykami najsłabszego śpiewaka.

OKALECZENIE

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Wigor

Obłaskawienie: 3

Rekwizyty: Nóż lub płomień (wymagane), szpon orła, rytualny nóż

Jednym z najbardziej przerażających indiańskich rytuałów (zwłaszcza dla białych twarzy, które nie mogą utrzymać na jego widok śniadanka w żołądku) jest rytuał samookaleczenia.

Samookaleczenie to przypalanie, cięcie, a nawet odcinanie części ciała. Szaman, który w ten sposób się kaleczy, musi liczyć się z tym, że Wódz każe mu odejmować coś od testów lub da zawady odpowiadające odniesionym obrażeniom.

Jeśli szaman odcina sobie palec, powinno mu się odejmować 1 punkt od wszystkich przyszłych testów Zręczności. Jeśli odejmie sobie w końcu wszystkie paluchy, musi wziąć zawadę jednoręki bandyta, wraz z wszystkimi związanymi z nią minusami. Za zdobyte w ten sposób zawady szamani nie dostają oczywiście żadnych punktów.

Szamani, którzy pozostają w bliskich kontaktach ze świątobliwymi zwykle mogą liczyć na to, że ich „nieuleczalne” rany zostaną jednak uleczone. W porządku. Ryzyko, jakie w takich przypadkach musi podjąć uzdrowiciel jest znacznie większe niż wartość szybkiego uzyskania kilku punktów Obłaskawienia, więc roztropni bohaterowie rzadko uciekają się do podobnych praktyk.

OKALECZENIE

Rana	Szybkość	PT
Pomniejsze uleczalne okaleczenie	1	11
Pomniejsze nieuleczalne okaleczenie	2	7
Poważne nieuleczalne okaleczenie	3	5

Pomniejsze uleczalne okaleczenie oznacza zadanie sobie obrażeń odpowiadających przynajmniej lekkiemu zranieniu.

Pomniejsze nieuleczalne okaleczenie oznacza usunięcie lub trwałe okaleczenie niewielkiej części (np. kciuka) ciała, które zaowocuje trwałymi minusami do niektórych działań. Efektem natychmiastowym jest poważne zranienie w kaleczonej lokacji.

Poważne nieuleczalne okaleczenie w jakiś sposób musi szamana upośledzać. Może to być na przykład utrata palców, oka, języka lub innej ważnej części ciała. Poważne okaleczenie oznacza też natychmiastowe otrzymanie krytycznego zranienia w kaleczonej lokacji.

OKRZYK WOJENNY

Szybkość: Chwilowo

PT: 7

Cecha: Charyzma

Obłaskawienie: 1

Rekwizyty: Barwy wojenne

Ten rytuał jest szybki, ale można go użyć tylko raz na scenę. To od Wodza zależy, kiedy jedna scena się kończy, a druga zaczyna. Jeśli gracz (nie postać!) faktycznie zdobędzie się na porządny wrzask, może dodać do rzutu na *rytuały* jedną kostkę (a potem może pójść i przeprosić rodziców gospodarza za hałasy, ale wpierv niech zmyje barwy wojenne).

Obłaskawienia zdobytego okrzykiem wojennym można użyć jedynie do przysług ze ścieżki magii wojny.

PATRZENIE W GWIAZDY

Szybkość: 30 minut

PT: 9

Cecha: Spryt

Obłaskawienie: 2

Rekwizyty: Czyste nocne niebo (wymagane)

Patrząc w gwiazdy, szaman może poznać wolę duchów. Może też nadweryżyć mięśnie karku. Punktów Obłaskawienia zdobytych dzięki temu rytuałowi można użyć jedynie do przysług ścieżki magii ziemi.

PEJOTL

Szybkość: 5 minut

PT: 5

Cecha: Wigor

Obłaskawienie: 1

Rekwizyty: Pejotl (wymagany)

Pejotl, halucynogenne zielsko spotykane na południowym Zachodzie, to siedziba potężnych duchów roślin. Najczęściej używa się go prosząc o przysługi ze ścieżki magii wizji, ale zgromadzonego dzięki rytuałowi *Pejotlu Obłaskawienia* można użyć do każdej przysługi. Punkty przeznaczone na przysługi ścieżki magii wizji liczą się jednak podwójnie (nic dziwnego, bo spożyciu tego specyfiku często towarzyszy podwójna wizja, z którego to powodu w czasie rytuału lepiej nie mieć pod ręką broni palnej ani łuku).

Efekty spożycia pejotlu utrzymują się przez około 8 godzin, podczas których postać funkcjonuje w świecie fizycznym mając rodzaj kostek wszystkich cech obniżony o dwa. Pejotl nie ma żadnego negatywnego wpływu na cechy w świecie duchów.

Szaman nie może powtórzyć rytuału, póki nie odtruje się z poprzedniej dawki pejotlu. A nawet wtedy zbyt szybkie ponowne zażycie tego halucynogenu nie jest całkiem bezpieczne. Jeśli pomiędzy rytuałami pejotlu minęło mniej niż 24 godziny, postać musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Jeśli test się powiedzie, rytuał można przeprowadzić normalnie. Jeśli test będzie nieudany, postać otrzyma 3k6 obrażeń w korpus. Jeśli wynikiem będzie niefart, poziom *Wigoru* postaci jest natychmiast i trwałe obniżony o 1 kostkę. W każdym przypadku, przez najbliższe 8 godzin postać cierpi z powodu wspomnianego już obniżenia cech.

PIEŚŃ DUCHA

Szybkość: Od 5 do 10 minut

PT: 9

Cecha: Duch

Obłaskawienie: 1

Rekwizyty: Brak

Każdy Indianin otrzymując *ducha opiekuńczego* uczy się od niego specjalnej pieśni. *Pieśń ducha* można odśpiewać tylko raz dziennie. Jeśli się ją przerwie, nie można jej kontynuować, a na możliwość ponownego odprawienia rytuału trzeba czekać cały dzień.

Postaci mogą używać *Pieśni ducha* na trzy sposoby:

1. Uczestnicząc w *Pieśni* (patrz opis rytuału *Muzyka*).

2. Do generowania punktów Obłaskawienia w celu zachowania ich w *duchu opiekuńczym*.

INDIAŃSKIE CZARY

3. Do przejścia punktów Obłaskawienia wygenerowanych podczas rytuału grupowego.

Pieśń ducha może śpiewać tylko jeden uczestnik, a zgromadzone na skutek rytuału punkty Obłaskawienia przypadają jemu, a nie prowadzącemu obrzęd szamanowi. W tym przypadku, udany test *Pieśni ducha* nie generuje Obłaskawienia, ale daje kontrolę nad wszystkimi punktami jakie zgromadzone zostały podczas rytuału.

PIASKOWE MALUNKI

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Zręczność

Obłaskawienie: Różne

Rekwizyty: Kolorowy piasek i proszki (wymagane), rytualne barwniki

Piaskowe malunki to powolny i wymagający świętej cierpliwości rytuał znany plemionom z południowego Zachodu, Kalifornii i niektórym plemionom Równin. Nazwa może być myląca, bo odprawiający ten rytuał szaman niczego nie maluje, a jedynie sypie na ziemi cieniutkie strużki kolorowego piasku, tworząc z nich często skomplikowane wzory.

Wzory te mogą być wielkości ludzkiej dłoni, lub zajmować całą podłogę puebla. Jeśli szaman po odprawionym rytuale nie usunie wzorów (lub nie zrobi tego jego nadgorliwa małżonka, wiecznie narzekająca na gości wnoszących na mokasynach brudny piach

do domu), może powtórzyć rytuał bez konieczności ponownego sypania piasku, ale za to odejmując -2 do umiejętności *rytuały*.

PIASKOWE MALUNKI

Rozmiar	Obłaskawienie	Czas	PT
Mały	2	1 godzina	9
Średni	3	3 godziny	7
Duży	5	12 godzin	5

POST

Szybkość: Różna

PT: 13 minus liczba dni spędzonych na poście

Cecha: Duch

Obłaskawienie: 3

Rekwizyty: Brak

Umartwianie ciała jest dowodem wielkiej lojalności wobec duchów. Obywanie się przez wiele dni bez jedzenia (czyli post) jest często spotykanym sposobem na zdobycie sobie ich przychylności w celu odprawienia potężnych czarów.

Każdego kolejnego dnia postu, szaman musi wykonać test *Wigoru* o PT równym 5 plus liczbie dni, podczas których pozbawiony był pożywienia. Nieudany rzut oznacza utratę 1k6 Tchu, który można przywrócić jedynie porządnym posiłkiem. Nawet magia nie może zwrócić utraconego w ten sposób Tchu, jeśli szaman się nie naje – to część ofiary.



Pod koniec postu, szaman wykonuje test rytuału. PT to 13 minus ilość dni, przez które pościł. Nie można w ten sposób obniżyć PT poniżej Banalnego (3).

ŚLUBY

Szybkość: 1

PT: 9

Cecha: Wiedza

Obłaskawienie: 1

Rekwizyty: Orle pióro

Śluby, to obietnica składana określonej duchowi natury. Szaman obiecuje czcić ducha i szanować jego „strefę wpływów”. Na przykład duch Orła wymagałby od Szamana szacunku i czci dla siebie, powietrza, a nawet wiatru.

Dobry szaman żyje na co dzień w zgodzie z duchami i może liczyć na ich pomoc bez składania im specjalnych obietnic i wypełniania dla nich dodatkowych zadań. Jeśli natomiast niespecjalnie wywiązuje się ze swych zobowiązań wobec duchów, Wódz ma pełne prawo obciążyć niegodnego czarownika za każdym razem, gdy żąda on od nich wsparcia. Uniknąć tych obciążeń można sumiennie wypełniając złożone śluby i długo uderzając głową o kamień (no dobra, z tym kamieniem to żart.)

Składając śluby Indianin powinien popisać się odrobiną wyobraźni. Za każdym razem, gdy składa taką samą obietnicę jak poprzednio, podnieś PT rytuału o 1 (jeśli są jacyś Indianie, których duchy nie cierpią, są nimi nudziarze).

TANIEC

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Sprawność

Obłaskawienie: 1

Rekwizyty: Rytualna maska

Niewiele rzeczy tak łatwo przyciąga uwagę duchów, jak energia płynąca z obrzędowego tańca. Inną zupełnie sprawą jest utrzymanie tej uwagi i w dużym stopniu zależy ono od jakości popisu.

Tańce mogą być proste, złożone lub wyszukane.

Prosty taniec wymaga pojedynczego tancerza, prostych kroków i zaśpiewów.

W *złożonym* tańcu, tańczący uważnie powtarza układy kroków i dokonuje popisów atletycznych.

W *wyszukanym* tańcu uczestniczy najczęściej kilku tancerzy w obrzędowych przebraniach, a kroki tańca są bardzo skomplikowane.

TANIEC

Taniec	Szybkość	PT
Prosty	1 godzina	9
Złożony	2 godziny	7
Wyszukany	4 godziny	5

TATUAŻ

Szybkość: Różna

PT: Różny

Cecha: Zręczność

Obłaskawienie: 2

Rekwizyty: Igła (wymagana)

Tym rytuałem można okazać swe oddanie dla świata duchów, na zawsze wypisując na własnej skórze ofiarę. Im większa będzie to ofiara, tym większa szansa, że duchy spojrzą na szamana przychylnym okiem.

Tatuaże występują w trzech podstawowych rozmiarach: małym, średnim i dużym. Małe tatuaże zajmują nie więcej niż kilka cali kwadratowej skóry. Średniej wielkości tatuaże zakrywają już ładny kawałek ciała, np. przedramię. Duże tatuaże da się wykonać, pokrywając wzorem obszar wielkości klatki piersiowej lub pleców.

Nie można umieszczać nowych tatuaży na już istniejących. Aby wyprosić przysługę dla kogoś innego, to jego trzeba wytatuować, nie siebie.

TATUAŻ

Rozmiar tatuażu	Szybkość	PT
Mały	1 godzina	9
Średni	2 godziny	7
Duży	8 godzin	5

TYTOŃ

Szybkość: 15 minut

PT: 9

Cecha: Duch

Obłaskawienie: 1

Rekwizyty: Tytoń (wymagany), rytualna fajka

Niemal każde plemię zna wielką mistyczną moc tytońowego ziela. Dym z fajki unosi głos szamana prosto do nieba, dzięki czemu mogą go słyszeć bogowie.

WIGWAM DYMÓW

Szybkość: 1 godzina

PT: 9

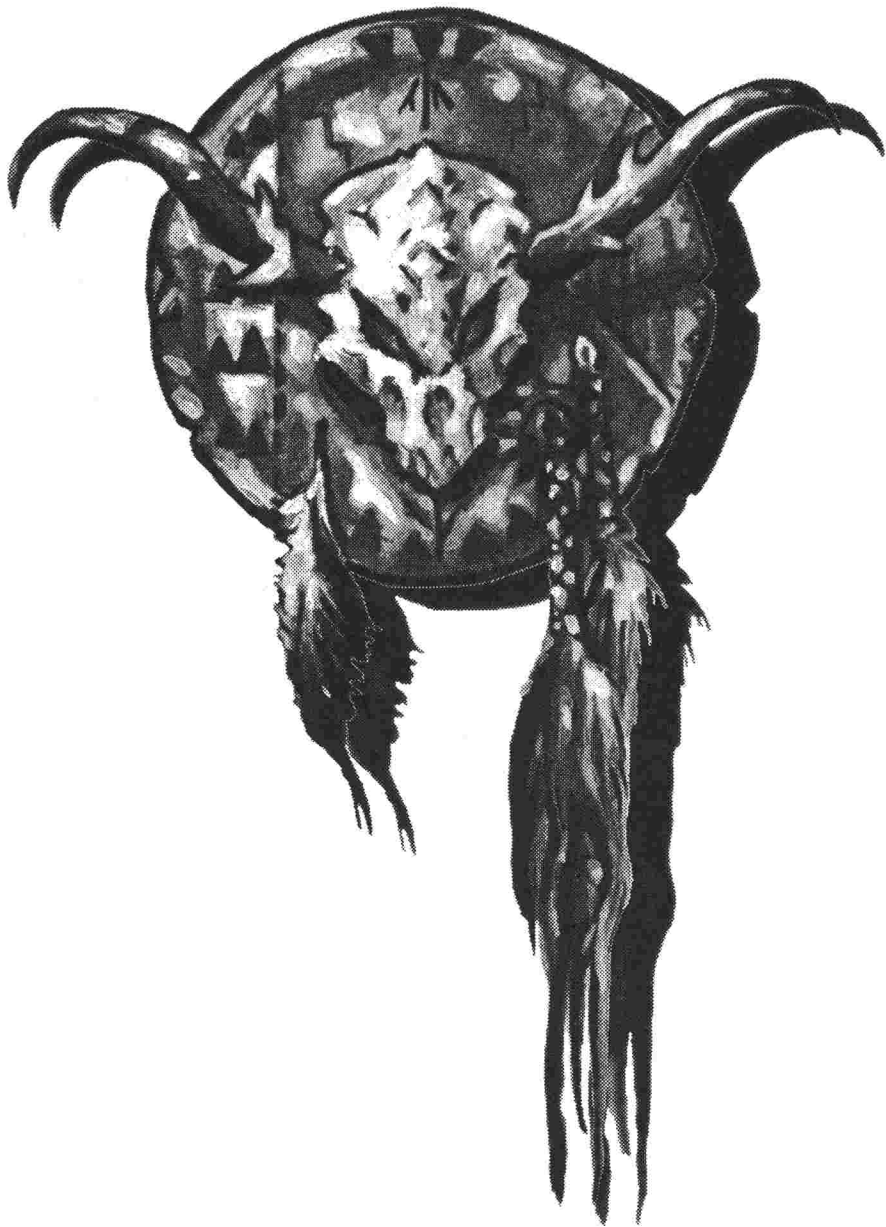
Cecha: Wigor

Obłaskawienie: Specjalne

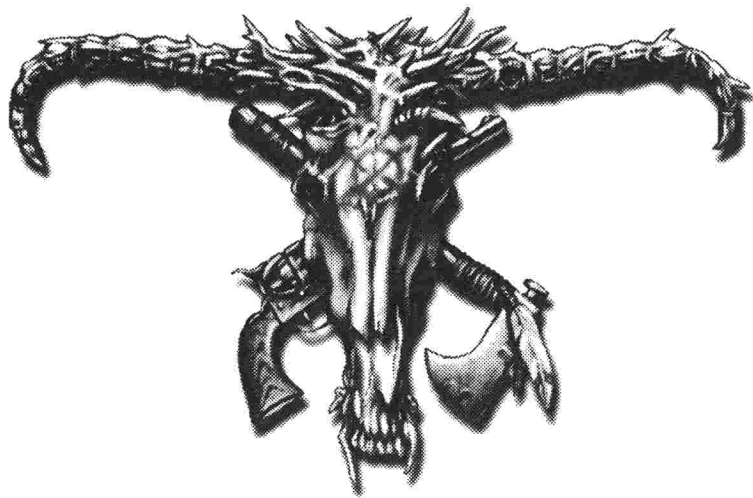
Rekwizyty: Wigwam (wymagany)

Wigwam dymów to miejsce, w którym szamani oczyszczają swe ciało przed kontaktem z duchami (duchy nie przepadają, gdy szamana na miłą czułą zjeżdżającym sadłem i potem jego ulubionego wierzchowca). Zamiast generować punkty Obłaskawienia, odprawienie *Wigwamu dymów* sprawi, że szamanowi łatwiej będzie czynić inne rytuały. Po godzinie w *Wigwamie dymów*, wszyscy uczestnicy obrzędu muszą wykonać Ciężki (9) test *Wigoru*. Za każdy sukces uzyskany w tym teście zredukuj o 1 PT wszystkich rytuałów, jakie szaman odprawi w ciągu najbliższych 24 godzin. Każdy, kto obleje test *Wigoru*, traci 2k6 Tchu.

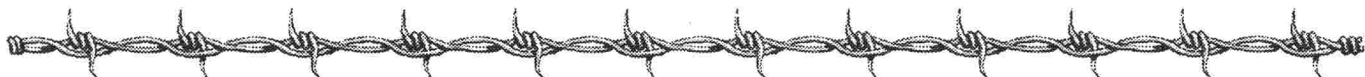
ŚWIĘTE TERENY







ROZDZIAŁ SZÓSTY: RZECZY ŚWIĘTE I NIE TYLKO



Biali mają ognistą broń i maszyny pożerające dusze. My mamy przychylność duchów. I wychodzimy na tym lepiej.

Indianie nie przywiązują wprawdzie wagi do posiadania przedmiotów, jednak nawet oni bardziej sobie cenią święty relikw, niż najszybszego nawet konia. Niektóre świętości ofiarował nam sam Stwórca, inne zaś powstały skąpane we krwi słynnych bitew, czy z mocy naszych największych szamanów i szamanek.

Święte przedmioty były niegdyś rzadkością, jeden przypadał zwykle na całe plemię. Choć wojownicy tak jak dziś nosili ze sobą znaki swoich duchów opiekuńczych i innych magicznych bytów, miało to jedynie symboliczne znaczenie. W chwili Pomsty nasze święte przedmioty zyskały wielką moc i rozposzechniły się bardzo wśród nas.

Przedmiot może albo pomagać w rytuale, albo w uzyskaniu konkretnej przysługi. Najpotężniejsze relikw pozwalają nawet skorzystać z mocy przysługi, której nie zna ich właściciel.

O ŚWIĘTYCH PRZEDMIOTACH

Posiadanie świętego przedmiotu to jak ciągle odprawianie niekończącego się rytuału. Cały czas przypominają duchom o wierze i gorliwości właściciela, a właścicielowi o konieczności okazywania szacunku duchom, które użyczają mu swej mocy.

Święte przedmioty zostały pobłogosławione przez duchy. Używane są, by prosić o przysługi lub odprawiać rytuały. Niektóre generują własne punkty Obłaskawienia, ale większość wymaga, by postarał się o nie użytkownik, jak w przypadku normalnej prośby o przysługę.

JAK TO DZIAŁA?

W posiadanie świętych przedmiotów wchodzi się zazwyczaj przeznaczając na nie kilka punktów w postaci przewagi *ruchomości*. Nie znajduje się ich na ulicy i jeśli twoja postać w jakiś sposób taki przedmiot zdobędzie, to znaczy, że albo jego twórca nie żyje, albo kupczy łaskami duchów w niegodny sposób. Postać, która zaczyna grę mając pośród *ruchomości* święty przedmiot (patrz **Kupowanie świętych przedmiotów** na następnej stroniczce) orientuje się doskonale w jego działaniu. Więcej na temat tego, jak przywołać moc przedmiotu dowiesz się z listy błogosławieństw znajdującej się pod koniec niniejszego rozdziału.

Święte przedmioty chętniej służą członkom plemienia, do którego należał ich twórca. Jeśli, na ten przykład, w przedmiocie zawarto przysługę, PT dla uaktywniającego ją testu *Ducha* wynosi 5, jeśli plemię twórcy przyznaje się do postaci, a szalone 9, jeśli nie. Więcej szczegółów znajdziesz przy opisach konkretnych błogosławieństw.

Postać, która natknie się na święty przedmiot podczas gry, nie znajduje przy nim instrukcji obsługi. Po pierwsze, jego magiczność musi stwierdzić osoba mająca *mistyczną przeszłość*, a aby to uczynić musi wykonać Zwykły (5) test *Ducha*. Dla postaci bez *mistycznej przeszłości*, trudność testu wzrasta do Niewiarygodnej (11). Niewierni Tomasz odejmują do tego testu dodatkowe -4.

Jeśli test się uda, postać zorientuje się, że przedmiot jest w jakiś sposób magiczny. Uzyskanie 1 przebiccia pozwoli określić ogólne funkcje przedmiotu i jego koszt w punktach *ruchomości*. Jeśli miałeś 2





błogosławieństwie ze szczegółami opowiedzieć. Jeśli przedmiot ma przypisane ścieżki magii, Wódz powie ci które. Jeśli ma trwałe punkty Obłaskawienia, zdradzi ci ile.

I jeszcze słówko na koniec: jeśli w którymkolwiek z testów *Ducha* będziesz miał niefart, twoja postać nigdy nie pozna się na fetyszu, nawet jeśli znajdzie kogoś, kto zna konkretny przedmiot.

KUPOWANIE ŚWIĘTYCH PRZEDMIOTÓW

Podczas tworzenia postaci możesz kupować święte przedmioty tylko jako przewagę *ruchomości*. Takie rzeczy nie mają wartości w pieniądzech białego człowieka. Jeśli masz kupę dinero i chciałbyś kupić święty przedmiot już po rozpoczęciu gry, musisz znaleźć wioskę indiańską, która na taką transakcję się zgodzi. Przygotuj jednak szybkiego konia na wypadek odmowy.

Im więcej punktów przewagi władujesz w przedmiot, tym więcej będzie miał on błogosławieństw. Załóż, że przedmiot ma już najwyższą ich liczbę, jaką mieć może. Przejdź do sekcji *Tworzenie świętych przedmiotów* i zabierz się do roboty.

ŚWIĘTE PRZEDMIOTY

Poziom ruchomości	Typ przedmiotu	Błogosławieństwa
1	pomniejszy fetysz	1
2	większy fetysz	3
3	pomniejsza relikwia	5
4	większa relikwia	7
5	relikwia plemienna	9

przebiecia, możesz rzucić okiem na listę specjalnych zdolności. Powiedz Wodzowi, żeby się nie mazał jak dziewczyna, tylko dał ci poczytać o specjalnych właściwościach znalezionej właśnie cacka.

Powyższy test możesz przeprowadzić tylko raz, chyba że znajdziesz kogoś, kto wie jak przedmiot działa i jest skłonny podzielić się tą wiedzą. Wtedy, pod okiem instruktora, możesz rzucić sobie ponownie i skonsultować wynik z powyższymi wskazówkami. Nie wystarczy, że ktoś naopowiada ci cudów o specjalnych właściwościach przedmiotu – by móc z nich korzystać, musisz je najpierw poczuć. Nie wystarczy jeden sukces, bo powie ci on tylko, że znaleziony przedmiot jest magiczny (jakbyś się tego sam nie domyślał). Trudno, masz przynajmniej wyjątkowo świętą i magiczną cegłę w plecaku.

Nie podoba ci się to? Cóż, takie jest życie. Jeśli twoja postać nie jest Indianinem, nie miałeś szczęścia, pogódź się z tym. S prezentuj ten przedmiot komuś, kto docenia jego moc, paskudny materialisto. Nic ci nie przyjdzie, że będziesz na niego chuchał wieczorami.

Indianie mają lepiej. Mogą raz na tydzień spróbować rozpoznać w świętym przedmiocie pojedyncze błogosławieństwo. By tego dokonać, wybierz konkretne błogosławieństwo z listy i rzuć taki sam test jak poprzednio – PT 5 – szaman, 11 – reszta świata. Jeśli rzut się powiodł i trafiłeś w błogosławieństwo, które istotnie jest w przedmiocie, Wódz musi ci o tym

Twoja postać może kupić święty przedmiot dowolnego poziomu, poza relikwią plemienną. Wejść w posiadanie plemienną relikwii może tylko ten, kto uzyskał pozwolenie Wodza (najlepiej pisemne), bo jego utrata może oznaczać koniec dla plemienia. Niezależnie od wszystkiego, Wódz powinien pozwalać na posiadanie świętych przedmiotów wyłącznie Indianom będącym członkami plemion. Bezplemieni i nielojalni Indianie nie powinni włożyć się ze skarbami kultury w kieszeniach.

TWORZENIE ŚWIĘTYCH PRZEDMIOTÓW

Tworzenie nowego świętego przedmiotu to dla plemienia wielka sprawa. Ugłaskanie duchów na tyle, by zgodziły się pobłogosławić obiekt wymaga wielu punktów Obłaskawienia, które cały szczepek zdobywa w czasie grupowych rytuałów i ceremonii. Akt tworzenia zabiera często całe dni lub nawet tygodnie – ale, czy w ciągu krótszego czasu można w ogóle stworzyć coś tak wartościowego?

W celu stworzenia świętego przedmiotu, szaman prosi duchy o przysługę *Pobłogosławienie przedmiotu*. Pierwszy krok jaki muszą zrobić, to decyzja, w jaki



konkretnie sposób go pobłogosławić. Każde błogosławienie pochłania punkty Obłaskawienia, które traci się nawet jeśli przedmiot w końcu nie powstanie. Większość błogosławieństw wymaga też testu *Ducha*. Jeśli szaman będzie miał w tym teście niefart, następny tworzony święty przedmiot będzie go kosztował dwa razy więcej Obłaskawienia.

OGRAŃCZENIA

Nie można tchnąć w przedmiot nieskończonej liczby błogosławieństw. Zwykła rzecz, kupiona po nominalnej cenie lub wszystko, co można zaliczyć jako 1-punktowa ruchomość mieści tylko jedno błogosławieństwo. Takie przedmioty znane są jako *pomniejsze fetysze*. Nieważne, czy rzecz jest małutka jak kamień, czy wielka jak tipi – jedno błogosławieństwo to wszystko, co się w niej mieści.

Przedmiot wysokiej jakości, kupiony za podwójną cenę, lub kupiony jako 2-punktowa ruchomość, zmieści 2 dodatkowe błogosławieństwa, w sumie 3. Takie przedmioty to *większe fetysze*.

Szamani odgrywani przez graczy mogą zwykle tworzyć jedynie pomniejsze i większe fetysze. Potężniejsze przedmioty to święte dziedzictwo całego plemienia. Nie można ich kupić inaczej, niż wydając punkty przewagi ruchomości, nie można też stworzyć ich w czasie gry, chyba że Wódz zrobi wyjątek od zasad (on zawsze może).

Każdy dodatkowy poziom ruchomości oznacza, że przedmiot może pomieścić o 2 błogosławieństwa więcej. Najwyższa wartość to 5 – takie przedmioty to legendarne relikwie i można w nich zawrzeć nawet 9 błogosławieństw, nim wyczerpie się ich pojemność.

Święty przedmiot wyceniony na 5 punktów ruchomości to najświętsza relikwia plemienna, którą całkiem być może szczerp otrzymał od Stwórcy na początku świata. Każde plemię może mieć tylko jedną taką relikwię, co oznacza, że postać gracza nie ma nic do gadania w kwestii jej mocy i właściwości, bo jest ona daleko od bohatera starsza. Jeśli sprzątałeś tipi Wodza tak długo, aż zgodził się żebyś zaczął grę posiadając taki przedmiot, wszystkie szczegóły dotyczące jego historii i działania należą do niego (i nie, nie pozwoli ci niczego sobie podpowiedzieć, nawet jeśli umówisz się na randkę z jego nieznośną siostrą). Jeśli postać utraci lub uszkodzi świętą relikwię, może się spodziewać, że starsi klanu wyznacza surową karę. Jak surową? Nie pytaj. Nie chcesz wiedzieć.

KOSZTA I RYZYKO

Jeśli twoja postać chce pobłogosławić przedmiot jakąś przysługą lub ścieżką magii, szaman lub szamani uczestniczący w ceremonii (a nie jej „cywilny” uczestnik) musi znać tę przysługę lub, w przypadku ścieżki magii, większość przysług ze ścieżki.

Każde błogosławieństwo ma odrębny koszt w punktach Obłaskawienia. Zanim rozpocznie się proces błogosławienia, upewnij się, że twój bohater ma u duchów pełne konto. Wymagane Obłaskawienie zdobyć można również uczestnicząc w rytuale grupowym, ceremonii lub odpowiadając wiele powiązanych ze sobą rytuałów. Właśnie w ten sposób tworzy się potężne święte przedmioty.

Szaman ma tylko jedną szansę na pobłogosławienie przedmiotu, a raz obdarzonych łaską duchów obiektów nie można później natchnąć nowymi błogosławieństwami. Całą magię trzeba wlać w przedmiot na raz, podczas jednego obrzędu.

Większość błogosławieństw ma przypisany PT testu *Ducha*. Próby zaklęcia przedmiotu trzeba podejmować roztropnie – niefart w teście oznacza, że następne błogosławieństwo będzie kosztowało *podwójnie*.

Wreszcie, niektóre błogosławieństwa wymagają, by przedmiot uprzednio (jednak wciąż w trakcie jednej ceremonii) natchnięto inną mocą lub mocami.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWA

Kiedy szaman prosi o przysługę *Pobłogosławienie przedmiotu*, może wybierać pomiędzy kilkoma rodzajami błogosławieństw. Pamiętaj, masz tylko jedną próbę, więc wybierz je rozważnie. Kiedy już rozpoczyna się obrzędy, tylko od kaprysu duchów zależy, czy spełnią one prośby szamana.

Namaszczenie do rytuału: Obłaskawienie 2 dla czegoś, co zostało zrobione z myślą o użyciu w charakterze przedmiotu rytualnego (nowy bęben lub grzechotka, na przykład), 4 dla innego przedmiotu (kamienny nóż myśliwski brata). Bez PT. Przedmiot rytualny dodaje jedną kostkę do testów rytuałów. Każdy przedmiot można namaścić tylko raz.

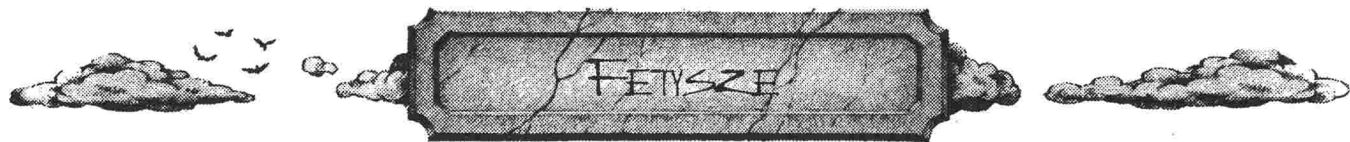
Natchnienie przysługą: Obłaskawienie 4; PT 9. Jeżeli właściciel przedmiotu ma punkty Obłaskawiania i wykona udany Zwykły (5) test *wiary*, może wydać Obłaskawienie – własne, lub trwałe Obłaskawienie przedmiotu, jeśli ten takowe posiada – na przysługę, którą przedmiot natchniono, nawet jeśli sam jej nie zna. Zamknięte w świętym przedmiocie przysługi o zasięgu „własna osoba” lub „dotyk” działają tylko na osobę, która o nie prosi.

Każda przysługa liczy się jako osobne błogosławieństwo, ale pojedynczy przedmiot można „nauczyć” kilku przysług. Jedynym wymaganym jest, by tworzący przedmiot szaman znał odpowiednie przysługi.

Niezniszczalny: Obłaskawienie 10; PT 11. Pozwala na uczynienie przedmiotu niezniszczalnym – nie da się go unicestwić w żaden sposób.

Zanim przedmiot zostanie zabezpieczony przed zniszczeniem, musi zostać natchniony przynajmniej jedną przysługą i mieć co najmniej 3 trwałe punkty Obłaskawienia.





FETYSZE

Powiązanie przysługi: Obłaskawienie 2; PT 7.

Przedmiot daje 1 darmowy punkt Obłaskawienia, który można wykorzystać prosząc o przypisaną mu przysługę. Powiązanie przysługi z przedmiotem nie napełnia go jej mocą – użytkownik musi znać przysługę, by móc skorzystać z fetysza.

Jeśli właściciel prosi o przysługę ze ścieżki przypisanej jego duchowi opiekuńczemu, efekty się kumulują, czyli pierwszy punkt Obłaskawienia jest darmowy i liczy się za dwa, wydanie kolejnego punktu przynosi w sumie cztery, kolejnego – sześć itd.

Każdą przysługę można z konkretnym przedmiotem powiązać tylko raz (tzn. nie można powiązać jej podwójnie i czerpać z tego tytułu podwójnych korzyści). Dodatkowo, szaman lub ktoś z osób uczestniczących przy tworzeniu przedmiotu musi znać wiążącą przysługę.

Przypisanie ścieżki magii: Obłaskawienie 3; PT 9. Kiedy właściciel prosi o przysługę z tej ścieżki magii, traktuje się ją jak przypisaną, czyli wygenerowane Obłaskawienie można podwoić. Jeśli ścieżka jest podwójnie przypisana (przedmiotowi i duchowi opiekuńczemu szamana), Obłaskawienie, które postać wydaje na przysługi z tej ścieżki liczy się potrójnie.

Tworząc taki przedmiot, czarownik znać musi ponad połowę przysług z przypisywanej ścieżki magii.

Trwałe Obłaskawienie: Obłaskawienie 5 za każdy punkt; PT 11. Moc nadaje przedmiotowi jeden punkt trwałego Obłaskawienia. Taki punkt po użyciu znika, by powrócić po 24 godzinach. Można go przeznaczyć tylko na przysługi, którymi przedmiot jest natchniony.

Błogosławiony w ten sposób przedmiot musi być natchniony przynajmniej jedną przysługą.

Związanie z właścicielem: Obłaskawienie 1; bez PT. Tylko prawowity właściciel może używać magii tego przedmiotu. Nikt inny nie może wzbudzić jego mocy, nawet jeśli należy do tego samego plemienia. Może to być jedyne błogosławieństwo przedmiotu, ale wtedy niewiele się przyda.

Zwiększenie zasięgu: Obłaskawienie 4; PT 9. To błogosławieństwo zwiększa zasięg oddziaływania przysługi z „własnej osoby” na „dotyk” lub z „dotyku” na „5 jardów / Obłaskawienie”. Przedmiot musi być wprawdzie natchniony lub powiązany z przynajmniej jedną przysługą, ale to błogosławieństwo wpływa na wszystkie przysługi, o które prosi właściciel, nie tylko na związane z przedmiotem.

ŚWIĘTE PRZEDMIOTY

Oto krótka lista powszechnie spotykanych pośród Indian świętych i rytualnych przedmiotów. W czasie tworzenia postaci, twój bohater, dzięki przewadze ruchomości, może wejść w posiadanie każdego z nich, poza większymi i plemiennymi relikwiami. Na coś takiego musisz mieć zezwolenie Wodza, koleś.

POMNIEJSZE FETYSZE

Przedmioty rytualne: Każdy przedmiot namaszczone jako rytualny jest za 1-punktową ruchomością i pomniejszym fetyszem. Oto przedmioty rytualne wymienione już przy okazji opisu rytuałów.

Barwniki: Używane w rytuałach *Malunku, Okrzyku wojennego* i *Piaskowych malunków*.

Bęben: Używany w rytuale *Muzyki*.

Czaszka zwierzęcia: Do rytuałów mających na celu zgromadzenie Obłaskawienia dla przysług ze ścieżek magii wizji i błogosławieństwa.

Fajka: Nierozzerwalnie związana z rytuałem *Tytoniu*. Niektóre fajki są równocześnie tomahawkami.

Ludzka czaszka: Tylko dla przysług ścieżki magii duchów.

Maska: Używana w rytuale *Tańca*.

Nóż: Używany w różnych rytuałach, między innymi do *Okaleczenia* i *Blizn*.

Obręcz wojenna: Używana przy wszystkich rytuałach generujących Obłaskawienie dla przysług ze ścieżki magii wojny.

Piszczalka: Używana w rytuale *Muzyki*.

Specjalne święte zawiniątka: Święte zawiniątka noszą wprawdzie wszyscy Indianie, ale tylko niektóre z nich mają specjalne moce. Niektóre z nich przygotowuje się specjalnie na wojnę, do leczenia, na polowanie, by przynosiły szczęście i tak dalej. Termin „zawiniątko” jest tu zresztą dość umowny, bo te przedmioty przybierają czasem bardzo niezwykle kształty. Może ich używać każdy Indianin, nie otrzymując przy tym zwyczajnych modyfikatorów, jeśli takie zawiniątko utraci (choć naturalnie traci związane z jego posiadaniem korzyści). Każde specjalne święte zawiniątko ma przypisaną jakąś ścieżkę magii. Oto kilka przykładów.

Broń duchowa: Niektórzy wojownicy wierzą, że broń duchowa zjawia się sama, kiedy życzą sobie tego duchy kamieni. Natchniona jest przysługą *Duch walki*. Spotyka się duchowe noże, duchowe tomahawki, duchowe włócznie i duchowe maczugi.

Czapa Kojota: Kojot, nauczyciel i psotnik, przychylnym okiem spogląda na wszystkich, którzy noszą na głowie czapę zrobioną z jego skóry i czaszki (znaczy, że kojot najwyraźniej ma poczucie humoru). Do takiej czapy przypisana jest ścieżka magii oszustw.

Czaszka szamana: Czaszki, będące kiedyś nieodłączną częścią żywych szamanów, w obecnym stanie przydają się jako naczynia do palenia drobnych ofiar, picia krwi i ogólnie – jako atrybuty złej magii. Do czaszki szamana przypisana jest ścieżka magii duchów.

Grzechotka doktora: Uzdrowiciele często używają grzechotek zrobionych z wysuszonej skóry bądź z pustej tykwy, ich grzechotaniem pomagając sobie podczas odprawiania czarów leczniczych.



Tym błogosławnym instrumentom przypisano ścieżkę magii ziemi.

Laska uderzeń: Powszechna wśród szamanów wojennych. Laskę uderzeń ozdabia się jednym piórem za każdego „uderzonego” wojownika, czyli za każdego, kogo postaci udało się tą laską zderzyć i ująć potem z życiem (takie dawane uzbrojonym wrogom „klapsy” to u Indian powód do dumy). Do laski uderzeń przypisana jest ścieżka magii wojny.

Łapacz snów: Ta obręcz, przez której środek przechodzą nitki ozdobnego sznurka, pomaga szamanowi w jego *Podróży duchowej*. Łapaczom snów przypisana jest ścieżka magii wizji. Dają też szamanowi premię +2 przy wykopywaniu ze snu nieproszonych gości.

Niedźwiedzi naszyjnik: Na posiadaczy tego fetysza przychylnie spogląda duch wielkiego niedźwiedzia. Naszyjnik jest powiązany z przysługą *Siła niedźwiedzia*.

Rogata czapa łosia: Rogi łosia przynoszą właścicielowi szczęście. Ta czapa zrobiona jest ze skóry i rogów łosia, który dał się upolować godnemu myśliwemu. Przypisano do niej ścieżkę magii błogosławieństw.

Święty kamień: Kamienie, które natura wyrzeźbiła w kształt bizonów lub innych duchów opiekuńczych bardzo często przynoszą właścicielowi szczęście. Święte kamienie natchnione są przysługą *Fart*.

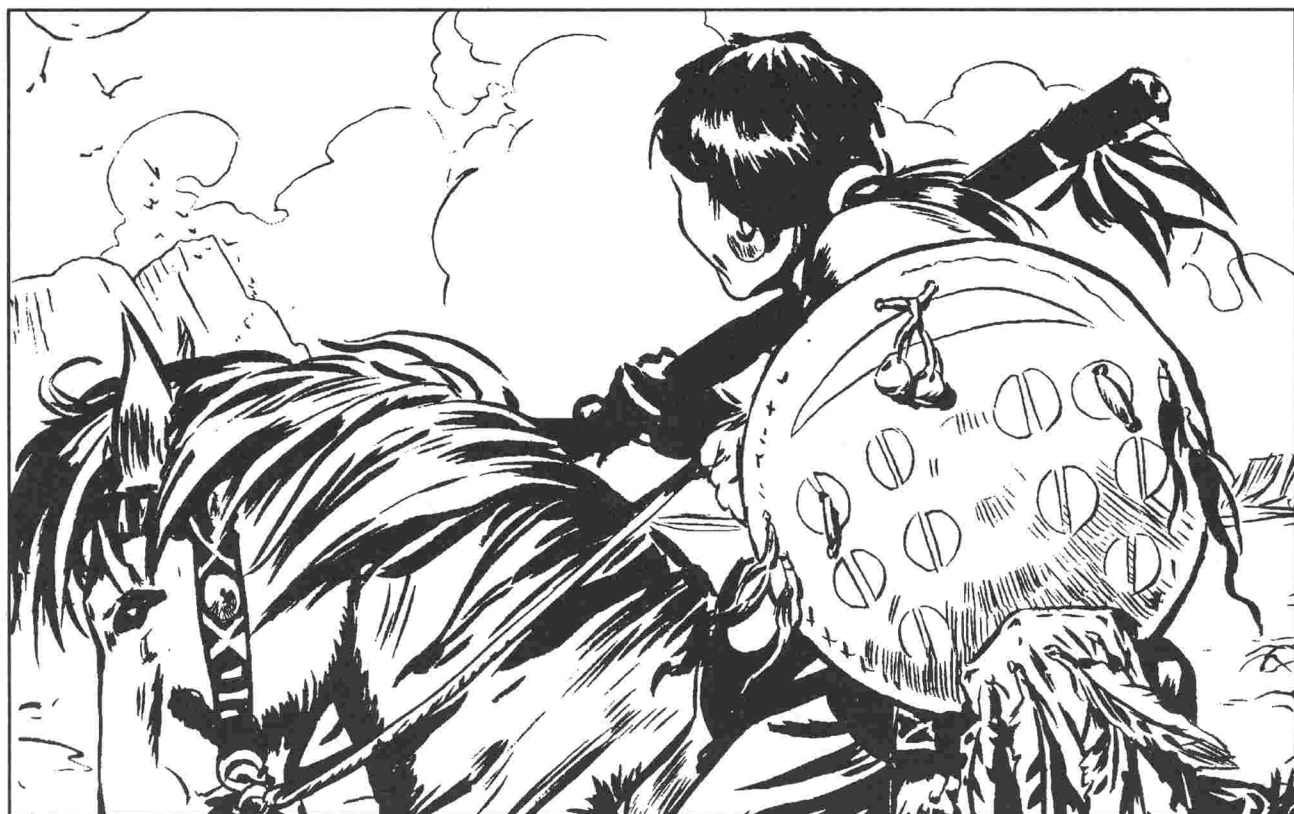
WIĘKSZE FETYSZE

Ciche mokasyny: Popularne wśród Apaczów i innych plemion południowego Zachodu, ciche mokasyny są powiązane i natchnione przysługą *Wędrownka w głuszy* oraz mają 1 punkt trwałego Oblaskawienia. Ten pojedynczy punkt wystarczy, by użyć mocy przysługi, dzięki powiązaniu jej z mokasynami.

Koszula ducha: Takie nazywane paciorkami koszule z jeleniej skóry noszą Tancerze Ducha, kiedy muszą spotykać się z nieprzyjaźnie zastawionymi plemionami lub białymi. Zakrywają one klatkę, brzuch i ramiona. Koszula ducha jest natchniona przysługą *Skorupa żółwia* i ma 2 punkty trwałego Oblaskawienia.

Łuk orła: Najlepsi indiańscy łucznicy używają tajnej broni sekretnej broni – świętych łuków, powiązanych z przysługami: *Wiatr przewodni*, *Siła niedźwiedzia* i *Duch walki*. By móc korzystać z mocy fetysza, właściciel musi, rzecz jasna, znać te przysługi.

Maczuga wojenna: Plemię Wichita słynęło ze strasznych maczug wojennych. Na szczęście, duchy nie sprzyjały Wichita, bo z większością sąsiadujących z nimi plemion byłoby krucho. Maczugom wojennym przypisano ścieżkę magii wojny oraz przysługę *Siła niedźwiedzia*, co znaczy, że użyte na *Siłę niedźwiedzia* punkty Oblaskawienia właściciel liczy potrójnie. Maczugi wojenne są również natchnione tą przysługą.



Magiczna tarcza: Malowane lekkie tarcze to popularna rzecz wśród ludów Równin. Wojownik ozdabia tarczę wizerunkiem swego ducha opiekuńczego. Magiczna tarcza powiązana jest z przysługą *Duch walki*, natchniona tą przysługą i ma 1 punkt trwałego Obłaskawienia.

Szybkie mokasyny: Te mokasyny są z kolei powiązane i natchnione przysługą *Wilczy chód*. Również mają 1 trwały punkt Obłaskawienia.

POMNIEJSZE RELIKWIE

Labirynt: Obrazy przedstawiające Krainę Wiecznych Łowów często wyglądają jak straszliwie poplątane labirynty i nie jest to jedynie wizja twórcza autorów. Wybierający się w podróż szamani używają ich, by medytować nad trudnościami czekającymi ich w trakcie wędrówki po świecie duchów. Malunek labiryntu ma przypisaną ścieżkę magii wizji oraz przysługi *Duchowy przewodnik* i *Pytaj duchów*. Ma też błogosławieństwa *Zwiększenie zasięgu* i *Namaszczenie do rytuału*. Tego malunku można używać podczas każdego rytuału, którego celem jest wygenerowanie punktów Obłaskawienia do przysług ze ścieżki magii wizji.

Maski: Maski, ważne i potężne święte przedmioty, spotyka się na całym Zachodzie. Wyrabia je wiele plemion: Hopi tworzą maski kachina, Irokezi – fałszywe twarze, Ute – gliniane głowy, Czejeni – maski bizona, i tak dalej. Oto podstawowe rodzaje masek.

Bizon: Maski bizonów to rzadko spotykane i potężne święte przedmioty, które przynoszą plemieniu swojego właściciela szczęście i dobrobyt. Maski natchnione są przysługą *Błogosławieństwo*, przypisano do niej ścieżkę magii błogosławieństw i ma 3 punkty trwałego Obłaskawienia.

Deszczowy człowiek: Maski natchnione przysługą *Sprowadzanie opadów* ma przypisaną ścieżkę magii ziemi i 3 punkty trwałego Obłaskawienia. To akurat tyle, ile trzeba, by wezwać nagłą ulewę. Maski deszczowego człowieka używa się najczęściej do wzywania duchów pogody, ale można zastosować ją w każdym rytuale, którego celem jest wygenerowanie Obłaskawienia na przysługę ze ścieżki magii ziemi.

Klaun: Klaun symbolizuje mądre, choć nieprzewidywalne psotne duchy. Do tej maski przypisano ścieżkę magii oszustw, natchniono ją przysługą *Iluzja* i nadano jej 3 punkty trwałego Obłaskawienia.

Orzeł: Orzeł jest uosobieniem mocy samego Stwórcy. Maski została natchniona przysługą *Pytaj duchów*. Przypisano do niej ścieżkę magii wizji i ma 3 punkty trwałego Obłaskawienia.

Śmierć: Maski śmierci przybiera czasem kształt głowy sowy lub kruka, ludzkiej czaszki lub dziwnie wykrzywionej, nieludzkiej twarzy. Powiązana jest i natchniona mroczną przysługą *Kłątwy*, ma też 3 punkty trwałego Obłaskawienia.

Wojna: Maski wojenne przedstawiają pyski wilków lub niedźwiedzi, a czasem ludzkie twarze pomalowane w barwy wojenne plemienia. Do takiej maski przypisano ścieżkę magii wojny, natchniono przysługą *Duch walki* i nadano jej 3 punkty trwałego Obłaskawienia. Ponieważ angażowanie się w jakąkolwiek walkę z maską na głowie nie należy do najlepszych pomysłów, szaman zwykle przekazuje innym uzyskaną dzięki niej moc.

Orle pióro: Pióro orła jest jednym z najważniejszych i najpotężniejszych świętych przedmiotów, jakie mogą znaleźć się w posiadaniu szamana. Jeśli użyć go w trakcie odprawiania rytuału, pozwala potraktować jako przypisane wszystkie ścieżki magii, poza ścieżką magii duchów.

Wielki tomahawk: Mali wodzowie chętnie ruszają do boju z tą potężną bronią, która pozwala wygrać bitwy i siać strach w sercu najmężniejszych nawet wrogów. Wielki tomahawk jest powiązany i natchniony przysługą *Duch walki* i ma 3 punkty trwałego Obłaskawienia.

Strzały: Strzałę zbyt łatwo uszkodzić lub utracić, by mogła służyć za święty przedmiot. Wiąże się je więc po cztery, ozdabiając piórami, kawałkami muszelek i rzemieniami. Taka wiązka strzał ma przypisaną ścieżkę magii wojny i powiązana jest z przysługami: *Duch walki*, *Wiatr przewodni*, *Skorupa żółwia* i *Wilczy chód*.





WIĘKSZE RELIKWIE

Kamień burzy: Niewiele jest plemion, które mają moc sprowadzania deszczu na każde skinienie. Dla tych, którzy uprawiają ziemię, to potężne i dobre czary, jednak dla łowców bizonów deszcz oznacza kłopoty i mnóstwo błota na twarzy. Czasem Kamieni burzy używa się, by wezwać chmury, z których można potem sprowadzić piorun.

Kamień burzy jest natchniony przysługami *Uderzenie błyskawicy* i *Zakłęcie deszczu*, ma przypisaną ścieżkę magii ziemi i 4 punkty trwałego Obłaskawienia. Trzeba pamiętać, że sprowadzanie piorunów gniewa duchy (i sąsiadów) i odwoływać się do tej mocy należy tylko w wyjątkowych okolicznościach.

Magiczny krąg: Pośrodku tego ułożonego z kamieni kręgu znaleźć można portal, w którym duchy są najbliżej naszego świata. Nie można go przenosić, bo kamienie muszą spoczywać dokładnie w tym samym miejscu, w którym zostały pobłogosławione. Niektóre magiczne kręgi, jak ten z Wyoming, są popularne wśród rozmaitych plemion.

Magiczny krąg natchniony jest przysługą *Otwarcie portalu*, ma przypisaną ścieżkę magii wizji i 5 punktów trwałego Obłaskawienia.

Zawiniątko klanowe: Plemiona dzielą się na klany, a każdy klan ma własne święte zawiniątko. Zwykle pozostają one pod opieką specjalnego szamana lub największego wojownika klanu. Każdemu przypisana jest jakaś ścieżka magii i każde natchniono sześcioma przysługami z tej ścieżki. Nie podajemy tu szczegółów dotyczących tej relikwii – to do postaci, lub Wodza, należy doprecyzowanie mocy każdego klanowego zawiniątka.

RELIKWIE PLEMIENNE

Choć nie znajdziesz tu wszystkich relikwii plemiennych, postaraliśmy się zamieścić opisy największych świętych przedmiotów, jakie znajdują się w posiadaniu najważniejszych plemion. W miarę potrzeby, Wódz powinien tworzyć relikwie dla innych szczepów.

Fajka cielęcina bizona: To święta fajka Lakotów, darowana im przez cielę białego bizona, które pouczyło Lakotów o jej szczególnym znaczeniu i mocach. To na jej wzór wykonuje się wszystkie święte fajki.

Fajka cielęcina bizona ma przypisane wszystkie ścieżki magii, jest natchniona przysługami *Duchowa podróż* i *Otwarcie portalu*. Jest też niezniszczalna i pełni centralną rolę podczas corocznych ceremonii Tańca Słońca.

Święta czapa bizona: Ta relikwia jest drugim, po świętych strzałach, symbolem przymierza ludu Czejenów z duchami. Przechowują ją w Kraju Siuksów Północni Czejeni.

Święta czapa bizona ma przypisane ścieżki magii ziemi i błogosławieństw, natchniona jest przysługami *Sprowadzanie opadów*, *Błogosławieństwo* i *Prośba o dostatek* oraz ma 4 punkty trwałego Obłaskawienia.

Święte strzały: Te cztery strzały Stwórcy ofiarował prorokowi Czejenów na Noaha-Vose, świętej górze. Są relikwią plemienną Czejenów Południowych, współtworzących Konfederację Kojota i chronią swą mocą całe plemię. Kiedyś Paunisom udało się zdobyć strzały, co nieomal doprowadziło do zagłady Czejenów.

Te relikwie uchodzą za żywą manifestację duchowej mocy. Przypisano im ścieżki magii wizji, ziemi i błogosławieństw, natchniono je przysługą *Błogosławieństwo* i nadano 5 punktów trwałego Obłaskawienia. Z mocy przedmiotu korzystać można tylko gdy wszystkie cztery strzały są razem.

Święty ogień: Czirokezi podtrzymują płomień palące się od początku świata. To o tyle niezwykły święty przedmiot, że nie jest właściwie przedmiotem, ale niewątpliwie jest jednym z najważniejszych elementów plemiennych ceremonii.

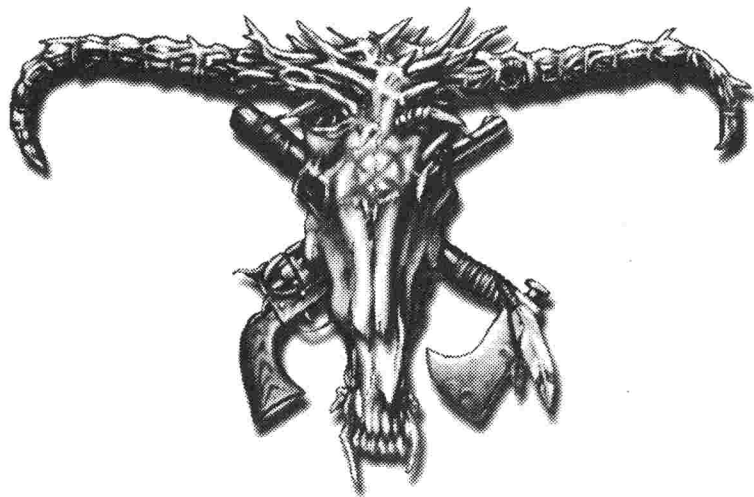
Święty ogień ma przypisane wszystkie ścieżki magii i natchniony jest przysługami *Błogosławieństwa* i *Ducha walki*, a także błogosławieństwem *Zwiększenia zasięgu*. Z mocy świętego ognia mogą korzystać wszyscy, którzy wokół niego tańczą.

Święty pal Omaha: Ten masywny słup, relikwia plemienia Omaha, wycięto z płonącego drzewa, które nie dawało ciepła ani nie było trawione przez ogień. Omaha ścieli drzewo i teraz trzymają je w osobnym namiocie.

Omaha nie są wielkim, ani potężnym plemieniem, ale ich święty przedmiot ma wielką moc. Święty pal ma przypisaną ścieżkę magii ziemi, jest natchniona przysługami *Uzdrowiania*, *Sprowadzania pogody*, *Wędrowki w głuszy* i *Porozumienia*, ma też 4 punkty trwałego Obłaskawienia.







ROZDZIAK SIÓDMY: KRAINA WIECZNYCH ŁOWÓW



Źle się dzieje w państwie duchów. Manitou polują na zabłąkane duchy natury i dusze tych, którzy dopiero co odeszli do Krainy Wiecznych Łowów. Po tamtej stronie silni polują na słabych, a słabi stają się żarciem dla potępionych mieszkańców Martwych Ziemi. Kraina Wiecznych Łowów nie jest już krainą łowów szczęśliwych.

Toczy się w niej ta sama walka, którą na ziemi toczyliśmy z wynaturzeniami i czarną magią, z tą jednak różnicą, że przegrana po drugiej stronie ma znacznie poważniejsze konsekwencje. Pokonani na wieczność stają się niewolnikami ciemnych mocy. Bądź więc ostrożny.

DRZEWO ŻYCIA



102

Indianie wierzą, że każde plemię, (nawet plemiona białych, czarnych i wszystkich innych ludzi zza Wielkiej Wody) ma swoje miejsce w Krainie Wiecznych Łowów. Te miejsca to tylko konary wielkiego drzewa, które wznosi się od najgłębszych otchłani zła i grozy aż do niebios, gdzie przebywają czcigodni przodkowie. To Drzewo Życia.

KRAJOBRAZ

Indianie podróżujący po świecie duchów opisują Drzewo Życia dosłownie jako gigantyczne drzewo. Duchy żyjące na krańcach Krainy Wiecznych Łowów spoglądają w niebo i widzą niewyraźne zarysy drzewa, zakrywającego połowę nieboskłonu i pnącego się nieskończenie wysoko w górę.

NIEBOSKŁON

Ziemia bogów rozpościera się ponad Drzewem Życia. To ostateczne miejsc spoczynku dla tych, którzy wiedli prawe, cnotliwe, godne i owocne życie. Po śmierci, czcigodni przodkowie muszą przebyć długą drogę po pniu drzewa, aż do nieba. Kiedy już się tam znajdą, mogą zająć swoje miejsce pośród gwiazd na niebie i spoglądać z góry na czyny potomków. Ta kraina jest poza zasięgiem każdego, kto nie zasłużył jeszcze na miejsce w niebie.

KONARY

Na konarach można odpocząć podczas podróży w górę pnia. To właśnie tutaj najczęściej szukają szczęścia wędrujący po krainie duchów szamani, bo na konarach można znaleźć wielu przodków odbywających wędrowkę do nieba.

Dusze martwych członków plemienia zwykle podróżują razem, po pierwsze, by mieć towarzystwo, po drugie, dla ochrony przed niektórymi z paskudnych pasożytów, które pojawiły się na Drzewie. Większości duchów nie śpieszy się, by osiągnąć cel wędrowki (mają na to w końcu całą wieczność) i często zatrzymują się i zakładają obóz na jakimś ładnym kawałku Krainy Wiecznych Łowów. Takie „wioski” dusz często pozostają w jednym miejscu przez całe wieki, ich populacja zmienia się w miarę jak pojawiają się nowe dusze, a stare odchodzą kontynuować podróż. Mieszkając wśród konarów Drzewa, dusze prowadzą idylliczną wersję ich dawnego życia.

Na konarach nie ma zbyt wielu istot, można tu jednak spotkać dusze martwych przodków, świętych ludzi, duchy natury i inne byty.



ILE MAMY DUSZ?

Zanim będziemy mogli zabrać się za wyjaśnianie, w jaki sposób postaci w ogóle mogą trafić do Krainy Wiecznych Łowów (bez kulki w głowie lub strzały między żebrami), musisz dowiedzieć się, jak łączą się ze sobą ciało i duch.

Wszyscy mamy dusze. Lakotowie wierzą, że posiadamy ich cztery, jedną na każdy okres naszego życia. Nawaho uważają, że dwie i że jedna z nich jest zawsze skazana na powrót do naszego świata i dręczenie żywych. Tak czy owak, jeszcze się do końca nie wyjaśniło, ile tych dusz mamy. Póki co dowody wyraźnie wskazują, że każdy ma przynajmniej jedną sztukę.

Nawet większość religii białego człowieka (chrześcijaństwo, judaizm) zgadza się z tym twierdzeniem, tak jak i zwolennicy filozofii w rodzaju buddyzmu czy taoizmu. Jeśli jesteś ateistą, to masz pecha, brachu.

W każdym przypadku, nie faworyzując żadnego poglądu, to właśnie ta jedna dusza, co do której wszyscy są zgodni, wybiera się do Krainy Wiecznych Łowów, gdy śnimy lub przeżywamy wizje. Na czas takiej podróży ciało szamana pozostaje w naszym świecie, kompletnie niemrawe, nieświadome i bezbronne.

Dusza i ciało mogą pozostawać oddzielnie tak długo, jak długo nie potrzebuje ono wody lub pożywienia. Dla większości ludzi maksimum wynosi około trzech dni. By to odzwierciedlić, postać traci 1k4 Tchu za każdą godzinę sennego marzenia lub wizji. W tym czasie ciało wygląda jakby śpiło lub pozostawało w śpiączce i jest całkowicie nieświadome niczego, co wokół niego się dzieje.

Jeśli szaman cieleśnie przejdzie przez portal prowadzący do Krainy Wiecznych Łowów, z naszego świata odchodzi zarówno dusza, jak i ciało. Cały czarownik jest o wiele potężniejszy niż sama dusza, ale wlokąc swój tyłek do Krainy Wiecznych Łowów, naraża go na znacznie większe niebezpieczeństwo.

Nie na każdym konarze znajduje się wioska duchów. Na niektórych znaleźć można portale do naszego świata. Niektóre prowadzą do innych krain. Kolejne służą za „domy” dobrych duchów. Jeszcze inne to tereny bytów tak złych, że nawet manitou obchodzą je szerokim łukiem.

W Krainie Wiecznych Łowów nie można polegać na zmysłach i nie wszystko da się ogarnąć rozumem.

PIEŃ

To dom większości duchów od zawsze mieszkających na Drzewie, a równocześnie przejście do innych jego części. Koło pnia jest zupełnie ciemno, w nieskończoność ciągną się tu strome podejścia, drabinki, mroczne dziuple i długie liany. Jedyne światło pochodzi od przelatujących duchów.

Można tu spotkać wiele większych duchów, poruszających się w górę lub w dół pnia, nietrudno też o manitou, węzochmurę czy inne złe istoty. Nie ma drogowskazów, a niewiele duchów zada sobie trud wskazania drogi szamanowi, który nie wie, jak o nią zapytać.

KORZENIE

W korzeniach Drzewa Życia jak nory szkodników czernią się przejścia do Martwych Ziemi. Tak jak w zwykłym drzewie, korzenie służą do pobierania z ziemi cennych składników, dzięki którym Drzewo i jego konary będą tętniły życiem. Dziś, korzenie toczy śmiertelna choroba.

Okolica przypomina pień, ale jest o wiele bardziej niebezpieczna. Ta część Drzewa Życia znajduje się całkowicie pod kontrolą Mścicieli i ich sług. Wąskie przejścia kryją się we mgle i ciemności, a złe duchy wszelakiej maści czają się na tych, którzy odważyli się podejść tak blisko granic Martwych Ziemi.

MARTWE ZIEMIE

Pod Drzewem Życia rozciąga się wielka przestrzeń, powstała z liści i gałęzi, które przez całą wieczność opadały tu z konarów Drzewa, a także z duchowej materii niezrozumiałej nawet dla najstarszych duchów.

To dziedzina Mścicieli.

Martwe Ziemie rozciągają się na wszystkie strony, pozostając jednak w cieniu Drzewa i swoich własnych czarnych, śmiercionośnych oparów. Wszystkie elementy krajobrazu powykręcane są w niesamowite, nienaturalne kształty, ledwie rozpoznawalne dla najmroczniejszych nawet zakamarków ludzkiej duszy i budzące pierwotną grozę.

Przez Martwe Ziemie w zwartych formacjach maszerują tysiące Manitou, którym przewodzą większe i potężniejsze demony. Sama ziemia krzyczy z bólu za każdym stąpnieniem.

Dusze spadają do Martwych Ziemi z pnia i konarów niekończącym się strumieniem, a po korzeniach schodzą rzędy przodków tak długie, że nie widać ich

końca. W Martwych Ziemiach dusza podlega torturom niewyobrażalnym dla nikogo, poza Mścicielami.

PODRÓŻ DO KRAJINY WIECZNYCH ŁOWÓW

Świat duchów to dla szamana najmocniejsza karta w rękawie. Może wysłać swoje ciało i duszę do Krainy Wiecznych Łowów i tam osobiście rozmawiać z duchami. Uczynić to można na kilka sposobów. Niektóre są łatwiejsze od innych, inne z kolei wysoce nieprzyjemne.

PODRÓŻ DUCHOWA

Każdy ma widzenia Krainy Wiecznych Łowów. Sny, koszmary, halucynacje – to wszystko okna do innego świata. Ale takich wycieczek nie można kontrolować. Zwiedzający widzi tylko przebłyski świata duchów, a po przebudzeniu zapomina co widział.

Szaman wybiera się do Krainy Wiecznych Łowów podejmując *podróż duchową*. Przenosi ona jego duszę do świata duchów, gdzie staje się jednym z nich.

PORTALE

Jest kilka miejsc, w których można przekroczyć granice między światami. Są pełne mocy i niebezpieczne, nawiedzają je bowiem gniewne duchy i liczni szamani.

Portal to miejsce, w którym istnieje bezpośredni kontakt pomiędzy Krainą Wiecznych Łowów a naszym światem. Zwykle czci się go jako miejsce święte (na przykład Magiczny Krąg w Kraju Siuksów), czasami jednak ukryty jest w najgłębszej głuszy. W każdym przypadku, portal odróżnia się od okolicy: może być nim gejzer, jasne źródło pośrodku pustyni lub inny charakterystyczny element krajobrazu.

Nie wszystkie portale działają w jeden i ten sam sposób. Niektóre, tak jak Yosemite (patrz **Przewodnik Szeryfa**) wymagają od podróżników testu *wiary*, do otwarcia innych niezbędny jest czarnoksięski rytuał, a przez jeszcze inne można przejść jak przez normalne drzwi.

Dzięki przysłudze *Otwarcie portalu*, szaman może stworzyć nietrwały portal podobny naturalnemu, jednak do podtrzymania jego aktywności niezbędne są olbrzymie ilości Obłaskawienia.

Osoba, która przejdzie przez któryś portali cieleśnie znajdzie się w Krainie Wiecznych Łowów.

ŚMIERĆ

Najpewniejszym sposobem na dostanie się do świata duchów jest kopnięcie w kalendarz. Kiedy umierasz, twoja dusza trafia do Krainy Wiecznych Łowów. Gdy już się tam znajdzie, kręci się po niej przez jakiś czas, zanim nieodparty impuls nie każe jej udać



się po ostateczną nagrodę w Niebie lub ostateczną karę na Martwych Ziemiach. Jeśli dusza ma silną wolę i odpowiednią motywację (np. niedokończona sprawa w świecie żywych), potrafi przez jakiś czas opierać się temu przymusowi. W sprzyjających warunkach może czasami ukazać się w żyjącym i spoza grobu wpłynąć na tok wydarzeń. Kiedy i jak to się dzieje, zależy od Wodza.

Agnostycy i ateści nie czują żadnego przymusu. Są skazani na nie kończącą się wędrówkę po Krainie Wiecznych Łowów – jednak ta znajduje czasem koniec, gdy trafiają do menu któregoś z paskudniejszych mieszkańców świata duchów. W społeczeństwie białych niemało jest Niewiernych Tomaszy, którzy uwierzyli jakoby nasz świat i to, co w nim zbudujemy to jedyne prawdziwe rzeczy. Wśród Indian, którzy odrzucili Dawne Ścieżki, lub którzy dla zysku związali się z białymi również nie brakuje takich niedowiarków. Rany, ale się zdziwią po drugiej stronie...

ZYCIE PO TAMTEJ ŚWIECIE

Masz zamiar wybrać się do Krainy Wiecznych Łowów? Oto kilka dobrych rad.

KLAMOTY

Jeśli twoja postać przenosi się do świata duchów pod postacią duszy, znajdzie się tam przybrana jedynie

w urok osobisty. Nie będzie przy niej żadnego z ukochanych kłamotołów, chyba że skorzysta z przysługi *Duchowa broń*.

Postacie, które przeszły przez portal będą mogły w Krainie Wiecznych Łowów cieszyć się wszystkim, co ze sobą przyniosły. Nie wyłączając wszy.

Dusze nieżywych już postaci (w tym konkretnym przypadku nie zaliczamy do nich wygrzebańców) mają duchowe odpowiedniki kłamotołów, z którymi zostały pochowane.

PODRÓŻ

Takie rzeczy jak czas i przestrzeń w Krainie Wiecznych Łowów są, no cóż, płynne. Na pierwszy rzut oka zarówno upływ czasu, jak i miara przestrzeni wyglądają identycznie jak na staruszcze Ziemi. Kłopot w tym, że jeśli jakiś zmylony pierwszym wrażeniem żółtodziób zacznie spacerować po okolicy, zniknie na dobre, a przynajmniej do chwili, w której się obudzi.

Szamani wiedzą lepiej. Cała rzeczywistość Krainy Wiecznych Łowów zmienia się bez uprzedzenia, a wchodzący do świata duchów podróżnik rzadko czyni to dwa razy w tym samym miejscu. Tylko najbardziej doświadczeni wędrowcy potrafią znaleźć drogę w tej obcej krainie.

Większość szamanów polega na pomocy żyjących w Krainie duchów, które przysługą *Duchowy podróżnik* pozwala zapytać o drogę. Jeśli dadzą się

obłaskawić na tyle, by spełnić prośbę czarownika, doprowadzą postać prosto do miejsca przeznaczenia. Nawet ci, którzy radzą sobie sami, korzystają często *Duchowych przewodników*, bo duchy znają wszystkie skróty i wiedzą, które miejsca trzeba koniecznie ominąć.

DUCH OPIEKUŃCZY

Jako że *Duch opiekuńczy* jest duchem i, jak każdy, mieszka w Krainie Wiecznych Łowów, kiedy postać już do niej trafi, jej opiekun będzie na nią czekał. Niezależnie od tego, czy bohater jest w świecie duchów cieleśnie, czy znajduje się w nim tylko jego dusza, *duch opiekuńczy* zawsze będzie w pobliżu, choć zachowując pewien dystans. Duch orła będzie szybował po niebie, duch wilka czał przy linii drzew.

W Krainie Wiecznych Łowów *duch opiekuńczy* ma takie same statystyki jak jego żywy odpowiednik w naszym świecie. Zaatakowany, będzie się bronił jak normalne zwierzę. A jeśli odwali kitę, to zgadnij co się stanie? Dostaniesz nowego? Nie, nic z tych rzeczy. Koniec z przewagą *duch opiekuńczy*, brachu. Ponieważ taka strata jest dla każdego szamana ogromnym ciosem, walka w świecie duchów często skupia się na wykończeniu *ducha opiekuńczego* przeciwnika.

Kiedy twoja postać chodzi sobie spokojnie po świecie żywych, jej *duch opiekuńczy* kryje się w świecie duchów. Można wyśledzić go za pomocą przysługi *Duchowy przewodnik*, ale jest to równie trudne,



jak odszukanie „konkretnego ducha”, więc podejmując podobne wyzwanie lepiej uzbroj się w cierpliwość.

Jeśli *duch opiekuńczy* twojej postaci staje się celem poszukiwań przysługi *Duchowy przewodnik*, jest świadom, że ktoś go szuka i informuje bohatera o prawdopodobnych kłopotach. Kiedy te już się zazną, postać musi stanąć w obronie swego duchowego opiekuna. A to najczęściej oznacza wycieczkę do Krainy Wiecznych Łowów.

PRZYSŁUGI

A oto dobre nowiny. Ponieważ w Krainie Wiecznych Łowów postacie znajdują się o wiele bliżej duchów niż w naszym świecie, o wiele łatwiej im prosić o przysługi. Wszystkie wygenerowane tam punkty Obłaskawienia są podwajane.

Łatwiej też odprawiać rytuały. Odprawiając w Krainie Wiecznych Łowów rytuał, masz premię do testu równą poziomowi twojego *Ducha* (nie rodzajowi kostki). Można odprawiać wszystkie rytuały, nawet te wymagające samoofiary w rodzaju postu lub blizn. Jeśli w świecie duchów znajduje się tylko dusza szamana, jego pozostawione wśród żywych ciało cierpi wszystkie efekty rytuału.

Jeśli bohater cieleśnie wkracza do świata duchów, musi postarać się ukryć wszystkie ślady, które mogłyby go wiązać ze światem żywych. Każdy, kto otwarcie nosi broń palną lub inny wytwór cywilizacji i każdy, kogo czuć ludzkim potem odejmuje -4 podczas wzywania duchów i wszelkich rozmów z nimi. Podróżnicy i osoby wzywające duchy zwykle ukrywają przed nimi swoją broń i inne „niewygodne” rzeczy, do których można zaliczyć wszystko, co zrobione jest z metalu, ale nie drewniane łuki, kamienne noże czy koszułe z jeleniej skóry.

Co sprytniejsi szamani i podróżnicy przed wybraniem się do Krainy Wiecznych Łowów smarują ciała białą gliną, która pomaga im ukryć zapach człowieka. Jeśli uważasz, że to dobry pomysł, pamiętaj o dwóch rzeczach: będziesz zupełnie nagi i wysmarowany od stóp do głów białą mazią. To trochę, jakby to powiedzieć, ekstrawaganckie.

MAGIA I MANITOU

Inaczej niż szamani, za których całą robotę odwalają duchy, kanciarze korzystają z usług manitou tylko w celu pobrania mocy z Krainy Wiecznych Łowów. Kiedy już kanciarz ma tę moc, sam musi nadać jej kształt kanta.

Gdy kanciarz znajdzie się cieleśnie w świecie duchów, zostanie otoczony mocą, której potrzebuje – wystarczy, że wyciągnie rękę i sam ją sobie weźmie. A to oznacza że, aby rzucić czar nie musi już mierzyć się z manitou.

Odpalając kant w krainie Wiecznych łowów kanciarz spokojnie ciągnie karty. Jokery nie są wyłącznie

dzikimi kartami. Nie trzeba martwić się o sprzężenie zwrotne, bo nie ma manitou, który mógłby je spowodować. To, czy kant się powiedzie, czy nie, zależy tylko od kanciarzkiej umiejętności manipulowania otaczającą magika energią.

ŚWIĄTOBLIWI

Z nimi nie ma problemów. Moc świątobliwych pochodzi z Niebios, więc kiedy znajdują się w Krainie Wiecznych Łowów, nie dotyczą ich żadne specjalne zasady. Nic się nie zmienia.

WYGRZEBANICY

Życie po życiu to nie bułka z masłem, ale dla wygrzebanców, którzy jakimś sposobem znaleźli się cieleśnie w Krainie Wiecznych Łowów sprawy mają się jeszcze gorzej. Oto znaleźli się terenie swojego manitou.

Podczas pobytu wygrzebanca w świecie duchów, manitou ma +4 do testów *Ducha*, które wykonuje próbując przejąć kontrolę nad ciałem truposza. Poza tym każdy wydany przez Wodza Szton Losu pozwala manitou bawić się wygrzebancem dwukrotnie dłużej.

To nie wszystko. Duchy zawsze wyczuwają demona. Nie da się ich oszukać, wybaczyć. Dla duchów to, że masz w sobie demonicznego robala jest tak oczywiste, jak to, że masz głowę. A to oznacza, że za każdym razem, kiedy Wygrzebaniec chce pogadać z duchem ten może się zachować dwojako: albo odmówić jakiegokolwiek kontaktu, albo spróbować zniszczyć manitou (a przy okazji i bohatera).

O ile wysłanie do Krainy Wiecznych Łowów samej duszy Wygrzebanca jest możliwe, nie jest to najlepszy pomysł. Inaczej niż w przypadku zupełnie żywych, ciało wygrzebanca podczas takiej operacji nie zapada w trans. Gdy dusza bohatera wałęsa się po świecie duchów, w jego ciele pozostaje sublokator. Większość manitou korzysta jak może z chwilowej wolności i robi w czasie panowania nad ciałem wystarczająco dużo kłopotów, by gospodarz po powrocie miał się czym martwić.

WALKA

Duchy są kapryśne, niebezpiecznie i, oględnie mówiąc, nieprzewidywalne. Jeśli twoja postać podróżuje po Krainie Wiecznych Łowów, w końcu pewnie zmierzy się z nimi, ich panami albo nawet innym szamanem, który stwierdzi, że wchodzisz mu w paradę.

Walka po tamtej stronie przebiega bardzo podobnie jak po naszej. Jedyna różnica tkwi w tym, że jeśli postać nie przeniosła się do Krainy Wiecznych Łowów cieleśnie, to ma ze sobą tylko to, co zabrała za pomocą przysługi *Duchowa broń*. Wszelkie obrażenia, które po tamtej stronie odniesie dusza, automatycznie przenoszą się na pozostające w świecie żywych ciało.



Z ZA GROBU

Kiedy umieramy, nasze ciało ulega rozkładowi, a dusza przez jakiś czas błądzi po Krainie Wiecznych Łowów, zanim w końcu nie otrzyma ostatecznej nagrody w Nieboskłonnie lub kary na Martwych Ziemiach. W zależności od kaprysu losu i motywacji dusz, ten okres wędrówki może trwać całe stulecia albo ledwie kilka minut.

Manitou zmieniły te reguły.

W dzisiejszych czasach manitou czasami łapią nowo przybyłą duszę i włączają ją z powrotem do martwego ciała. Potrafią użyć duszy świeżo zmarłej osoby, by wytworzyć więź z ciałem ponownie je ożywić. Właśnie w ten sposób powstają wygrzebańcy.

Niektórzy szamani potrafią wskrzesić zmarłych podróżując do świata duchów i przynosząc stamtąd duszę zmarłego. Można tego dokonać tylko, jeśli ta wciąż jeszcze jest w Krainie Wiecznych Łowów i nie przeszła już do Nieboskłonu ani na Martwych Ziemiach. Gdy to się stanie, duszy nie da się odzyskać.

ŚNIENIE

Kiedy śnimy lub mamy halucynacje, granice pomiędzy naszym światem a światem duchów zaczynają się zacierać. Na krótką chwilę dusza uwalnia się z okowów ciała i choć nie przechodzi w pełni do świata duchów, może widzieć i doświadczać tego, co się tam dzieje. Jako, że nie przekracza zupełnie granicy, spotkane tam istoty nie mogą jej zranić – jest duchem dla duchów.

Kiedy twoja postać śni, jej dusza podróżuje po Krainie Wiecznych Łowów. Może spotykać inne dusze i duchy, mogą straszyć ją manitou, a my nie mamy żadnego wpływu na to, co tam robi i co się z nią dzieje.

Jeśli twoja postać znajdzie sobie *Duchowego przewodnika*, może zawitać do snów innych osób. Kiedy już wejdzie do czyjegoś sennego marzenia, może wpływać na nie tylko wtedy, kiedy jest cieleśnie obecna w Krainie Wiecznych Łowów. Wódz zna szczegóły tego, co można robić w cudzych snach.

Jeśli postać znajduje się w świecie duchów tylko jako dusza, może co najwyżej patrzeć, jak śniąca osoba zmagają się ze swoimi demonami. Co i ile zobaczy, pozostaje w gestii Wodza.

ŚMIERĆ PO TAMTEJ STRONIE

Śmierć to nie jest najprzyjemniejsze doświadczenie. Śmierć w Krainie Wiecznych Łowów najczęściej bywa jeszcze gorsza.

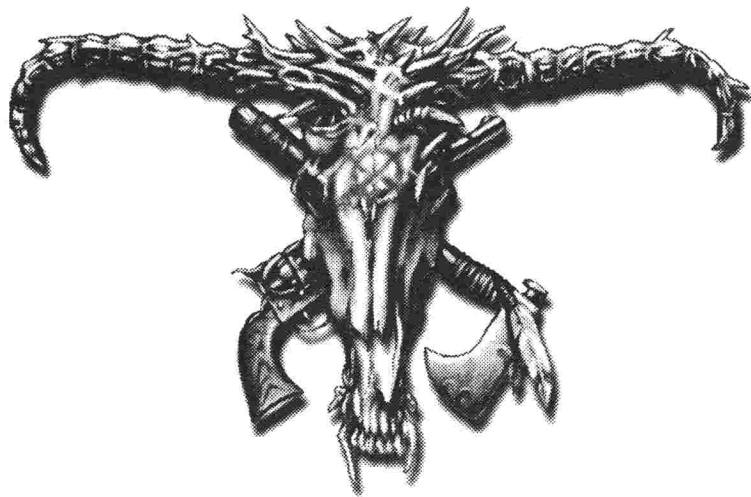
Po pierwsze, jeśli twoja postać jest w świecie duchów cieleśnie, jej ciało umiera. Jeśli towarzysze nie zabiorą go z powrotem, ginie na zawsze.

Po drugie, dusza pokonanego staje się trofeum i własnością zwycięzcy. To zwykle oznacza, że zostaje pochłonięta przez potężniejszego ducha (taki zabieg niszczy ją bezpowrotnie) lub przez jakiś czas musi mu służyć. W tym drugim przypadku, jeśli ciało postaci nie trafiło do Krainy Wiecznych Łowów, pozostaje w śpiączce, póki dusza nie skończy służby. Jeśli ktoś nie zajmie się w tym czasie cieleśną powłoką postaci, ta umrze.

SKŁOWA WODZA







ROZDZIAK ÓSMY: PRZEWODNIK WODZA



PRZETRWANIE POŚRÓD INDIAN

No i co teraz, kiedy już Indianie w **Deadlands** nie mają przed tobą tajemnic? Co dalej? Oczywiście graczom zaraz zachce się grać indiańskimi bohaterami. Wpasowanie ich jakoś do twojej kampanii może okazać się nie lada wyzwaniem.

Możesz też zechcieć wprowadzić paru indiańskich statystów. Na Dziwnych Zachodzie mieszka kilkakrotnie więcej żywych i zdrowych Indian, niż było ich na Dzikim Zachodzie, a to z tego powodu, że trwająca bez końca Wojna Secesyjna nie pozwoliła rozgorzeć Wojnom Indiańskim. Jeśli po preriach, pustyniach, górach, a nawet po Labiryncie włóczy się taka kupa Indian, to nic dziwnego, że prędzej czy później twoje posse spotka się z czerwonoskórymi.

Tak czy owak, pomyśleliśmy o wszystkim. Najpierw zrobimy ci wykład na temat indiańskich bohaterów i tego, jak ich wpasować w istniejący stan rzeczy. Kiedy już będziemy mieli to z głowy, w następnej sekcji pogadamy o wszystkich indiańskich sekretach, o których tylko wspominaliśmy wcześniej.

WCIĄgniĘCIE INDIAN DO GRY

Indianie mają naturalną tendencję do omijania białych twarzy z daleka. Broń białych jest zabójcza, a wszystkie wyrabiane przez nich przedmioty gniewają duchy. To może być problemem tam, gdzie większość postaci jest biała. Jak namówić Indian, by wspólnie z twoją posse weszli na wojenną ścieżkę?

Można założyć, że czerwonoskórzy to w posse tropiciele, tubylcy którzy pracują dla białych w zamian za sploty, konie i ekwipunek. W **Martwych Ziemiach**,

gdzie plemiona dysponują realną polityczną siłą, nie ma jednak wielu Indian, którzy chcą służyć bladym twarzom, a ci, którzy z nimi przestają zwykle nie uznają Dawnych Ścieżek.

Spośród wymienionych w *Kraju Indian* plemion, jako tropiciele służą Paunisi, Szoszoni i Wrony na Ziemiach Spornych, Apacze na pustyniach południowego Zachodu oraz Klamath, Pomo i Mohawe na terenie Labiryntu.

Można też zesłać wizję postaci czarownika. Szamani spędzają całe życie pozostając w bliskim kontakcie z duchami i takie widzenia to dla nich chleb powszedni. Duchy mogą nakazać szamanowi lub wojownikom plemienia nawiązać z jakiegoś powodu kontakt z białymi bohaterami. Taki powód może wydawać się dziwny lub nawet nieprawdopodobny, nic nie szkodzi. Duchy czasami trudno zrozumieć.

OBCY W OBCYM KRAJU

W **Tancerzach Ducha** znajduje się dość informacji, byś mógł poprowadzić grę wyłącznie na terenach Indian. W takim przypadku musisz wpiery zadać sobie pytanie, dlaczego bohaterów miałyby obchodzić indiańskie sprawy?

Jeśli posse złożona z rewolwerowców, szulerów i kanciarzy zawędruje do Kraju Siuksów lub Konfederacji Kojota, tamtejsi zwiadowcy najpewniej skorzystają z okazji, by zdobyć parę skalpów. Lepiej, żeby blade twarze miały dobry powód łażenia po ziemi Indian poszukiwanie upiorytu i handel gorzałą pewnie nie wystarczy.

Bohaterowie mogą zapaść się na tereny czerwonoskórych w pościgu za jakimś wynaturzeniem, które Indianie też chętnie wysłaliby do piekła, albo za białym bandytą, który szuka schronienia w głuszy. Może





też okazać się, że duża organizacja rządowa, taka jak Texas Rangers lub unijne Biuro Do Spraw Indian wysłało postaci ze specyficzną misją na ziemie plemienne, uprzednio zawierając ze starszyzną stosowne układy o współpracy.

Istnieje też potrzeba handlu z białymi, widoczna zwłaszcza w Konfederacji Kojota. Kupiec może postawić sklepik parę mil na południe od Dodge i służyć ludziom po obu stronach granicy.

Nie myśl sobie: Indianie uważnie strzegą swojej ziemi. Nie możesz ot tak sobie pojechać do Kraju Siuksów i zaprzyjaźnić się z tamtejszymi szczepami, których nigdy wcześniej nie spotkałeś. Bohaterowie mogą niezauważenie podróżować po indiańskich terenach przez kilka dni, ale w końcu ktoś ich złapie. To ziemia Indian, znają ją więc lepiej niż własne tipi.

Jest jeszcze jedna ewentualność – w twojej grze wszystkie postaci mogą być Prawdziwymi Ludźmi, członkami jednego plemienia, lub sprzymierzonych plemion. Mogą wtedy razem polować na zagrażającego wiosce potwora czy szukać dawno zaginionego świętego przedmiotu. Pomimo szeroko nagłaśnianej indiańskiej jedności, wojny między plemionami nie wygasły. Najgorszym wrogiem Indianina może okazać się inny Indianin.

NOWE PLEMIONA

Twoi gracze mogą postanowić, że nie chcą należeć do żadnego z wielkich plemion opisanych w Krainie

Indian. Chcą być na przykład Nez Perce albo Kwakiutlami. Tacy gracze przysparzają kłopotu, ale nie martw się, pomożemy ci sobie z nimi poradzić.

Poza „ustrojem” i historią plemienia – o których poznanie gracz musi zatroszczyć się osobiście – są trzy rzeczy, z którymi Wódz musi się uporać, zanim do swojej kampanii wprowadzi nowe plemię.

Jakich plemię ma wrogów, a jakich przyjaciół?

Ponieważ Indianin jest jednym ze swoim ludem, musi wiedzieć z kim jego lud żyje dobrze, a z kim tak sobie. Jeśli postać nie zainwestowała w przewagi, które pomagają mu przeskoczyć międzyplemienne konflikty i uprzedzenia, zacznie grę z całym ich bagażem.

Stosunki między plemionami, jakie znamy z naszej historii, mogą nie przystawać do stosunków, które wytworzyły się w **Martwych Ziemiach**. Plemiona, które historycznie sprzymierzyły się z białymi odkrywcami lub wojskiem, w grze mogą nie mieć z nimi nic wspólnego lub odwrotnie. W większości przypadków Indianie współpracują z białymi tylko wtedy, kiedy dzięki temu mogą zdobyć przewagę nad swoimi wrogami, lub jeśli nie popierają ruchu Dawnych Ścieżek.

Czy podążają Dawnymi Ścieżkami?

Od odpowiedzi na to pytanie zależy, czy bohaterom będzie wolno mieć lub choćby tykać rzeczy wykonanych rękami białych, jak sploty czy parochody. Plemię znane ze swej religijności i bliskich kontaktów z duchami najpewniej jest wierne Dawnym Ścieżkom. Plemiona dostarczające białym tropicieli nie zwracają sobie nimi głowy.

Niektóre z pomniejszych plemion niedawno nawróciły się na chrześcijaństwo, lub proces ten ciągle jeszcze trwa. Misje katolickie rozrzucone są po południowym Zachodzie, wybrzeżu Kalifornii i Wielkim Labiryncie, toteż w tych okolicach łatwiej o nawróconych Indian.

Czy plemię ma swoją specjalność?

Gorąco odradzamy ci przyznanie plemiennej specjalności nowemu plemieniu, no chyba, że jesteś zupełnie pewien, że nie zachwieje to równowagi gry. Pomniejsze plemiona nie bez powodu nie stały się wielkie i potężne: może nie mają żadnych specjalnych uzdolnień, może duchy ich nie lubią, a może są po prostu zbyt mało liczebne. Jeśli jednak uważasz, że nowe plemię powinno mieć swoją specjalność, nie wydziwiaj: wystarczy Przewaga, która kosztuje nie więcej niż trzy punkty postaci, lub przysługa, na którą potrzeba tylko jeden lub dwa punkty Obłaskawienia.

Kiedy już będziesz miał za sobą odpowiedź na powyższe pytania, powinieneś przemyśleć inne aspekty tego, jak nowe plemię dopasuje się do Dziwnego Zachodu. Czy sympatyzuje z ruchem Tańca Ducha? Czy dotarł już do niego Kult Kruka? Czy żyje w pobliżu świętych miejsc? Im więcej szczegółów gracz pozna, tym jaśniejsza będzie jego koncepcja postaci.

SEKRETY ZIEMI INDIAN

Indianie mieszkają na swojej ziemi od dawna i znają ją na wylot, ale dla większości białych pełna jest ona nieodgadnionych tajemnic. Są na niej ślady starożytnych ludów, nawiedzone ruiny, duchy i dziwne istoty. Indianie żyją mitycznym życiem w mitycznym kraju.

Zawarte w tej sekcji informacje w żaden sposób nie wyczerpują tematu. Jeśli chciałbyś wiedzieć trochę więcej o tajemnicach i zagadkach Indian, jest wiele dobrych książek, do których powinienes zajrzeć.

KRAJ SIUKSÓW

Pomimo pozornej przyjaźni i porozumienia pomiędzy siedmioma klanami Lakotów i ich Czejeńskich sprzymierzeńców, w Kraju Siuksów narasta napięcie. Pod przywództwem obłąkanego szamana Siedzącego Byka lud Siuksów dąży do wojny z białymi, gdy ruch Tańca Ducha głosi potrzebę pokojowej koegzystencji.

ŚWIĘTE MIEJSCA

Indianie bronią swych świętych miejsc, bo są one dla nich źródłem wielkiej mocy. Bear Butte w Górach Czarnych, Wieża Diabła i Magiczny Krąg uczęszczają szamanom cząstki swej energii, wykorzystywanej potem w potężnych czarach. Wszyscy odczuwają moc świętych miejsc, a w ich okolicy Poziom Strachu jest o 1 wyższy niż normalnie.

Bear Butte to miejsce uzdrawiania. Wszystkie przysługi ze ścieżki magii ziemi, jakie odprawia się u stóp góry uznaje się za przypisane, czyli wydane na nie punkty Obłaskawienia liczą się podwójnie.

Wieża Diabła przypisana jest ścieżka magii duchów. Ponieważ jest ona domeną złych czarowników, większość ludzi kojarzy Wieżę Diabła ze złymi duchami. Jeśli twoi wojownicy walczą z przeciwnikiem, który włada czarną magią (opis takich diabelskich sztuczek znajdziesz w **Przewodniku Szeryfa**), możesz do testów wiary czarownika dodawać 2 kostki tak długo, jak długo znajduje się on w pobliżu Wieży Diabła.

Magiczny Krąg jest powiązany ze ścieżką magii wizji. Szamani, którzy proszą tu o przysługi z tej ścieżki odnoszą podobne korzyści, jak uzdrowiciele w pobliżu Bear Butte. Poza tym, Magiczny Krąg jest uśpionym portalem do Krainy Wiecznych Łowów. Każdy szaman, który się o tym dowie, czy to z legend, czy też pytając duchów, może wydając punkty Obłaskawienia otworzyć portal, tak samo, jakby znał przysługę **otwarcie portalu**.

SIEDZĄCY BYK

Jak zdradziliśmy już w **Przewodniku Szeryfa**, Siedzący Byk jest sekretnym przywódcą Zakonu Kruka w Kraju Siuksów. Pozornie jest też najbardziej aktywnym zwolennikiem Dawnych Ścieżek. Tak naprawdę jednak, Siedzący Byk nie wierzy w Dawne Ścieżki, bo

osłabiają one Indian, którzy muszą walczyć z bronią palną i cudacznymi machinami białych ludzi uzbrojeni w kamienne tomahawki.

Dzięki tej mylącej postawie względem Dawnych Ścieżek (a może pomimo niej), większość Indian ogłupiało na tyle, by uwierzyli, że Siedzącemu Bykowi naprawdę zależy na swoich ludziach. Ale prawdziwym pragnieniem siedzącego Byka nie jest zapewnienie dobrobytu swojemu ludowi, a zabijanie, a jeśli można, szlachtowanie białych twarzy. Stary wódz Siuksów jest potężny, charyzmatyczny i ma nierówno pod sufitem.

Siedzący Byk zastrasza dominujące w radzie cztery klany i dostarcza broni przemycanej przez kultystów Kruka trzem „opozycyjnym” klanom, które odwalają za niego brudną robotę. Żaden z wodzów nie odważa się mu sprzeciwić, żeby jego klan nie musiał opuścić Kraju, jak Paunisi i Wrony. Lepsze jest znane zło.

Za obłęd Siedzącego Byka odpowiada przede wszystkim Kruk, którego mroczne duchy nawiedzają sny wodza, obiecując mu wielką władzę.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 4k6, Sz: 4k8, Wig: 3k10, Zr: 3k8

Jeździectwo 4k6, rzucanie: tomahawk 4k8, skradanie 3k6, strzelanie: karabiny 4k8, walka: tomahawk 5k6.

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

Dowodzenie 6k12, jaja 4k10, język: angielski 2k8, perswazja 4k12, przenikliwość 4k12, przetrwanie: preria 3k8, wiara 4k10, zastraszanie 4k12, znajomość terenu: Kraj Siuksów 6k8.

Przewagi: Duch opiekuńczy: Bizon 3, mistyczna przeszłość: szaman, szarża: wódz, weteran Dziwnego Zachodu.

Zawady: Krwiożerczy, mściwy, paranoik.

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 20

Zdolności specjalne: Rytuały 5: Blizny, Okaleczenie, Okrzyk wojenny, Post, Śluby; wszystkie przysługi ze ścieżek magii wojny i wizji.

Klamoty: Karabin Bullard Express (ukryty), tomahawk, święte zawiniątko.

SZALONY KOŃ

Legendarny wódz wojenny Szalony Koń da sobie radę z każdym problemem w Kraju Siuksów. On i około 20 jego wojowników przemierzają indiańskie państwo w poszukiwaniu białych twarzy i nadnaturalnych stworów. Szalony Koń kocha walkę, kocha ją aż do tego stopnia, że czasem prowokuje zupełnie niewinnych białych do rozlewu krwi. Nikt nigdy nie pokonał Szalonego Konia.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr: 4k12, Sz: 2k12, Wig: 4k8, Zr: 3k10

Jeździectwo 3k12, łuk 4k10, rzucanie: tomahawk 4k10, rzucanie: włócznia 4k10, skradanie 4k12, uniki 3k12, walka: lanca 3k12, walka: tomahawk 4k12.

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

Jaja 6k6, język: angielski 1k6, obśmiewanie 4k6, tropienie 4k8, wiara 3k6, zastraszanie 4k12, znajomość terenu: Kraj Siuksów 4k6.

Przewagi: Duch opiekuńczy: Sowa 4, gruboskórny, mistyczna przeszłość: szaman, urodzony jeździec, zimna krew.

Zawady: Nietolerancja (biali), zadufany.

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: 14

Zdolności specjalne: Rytuale 3: Blizny, Okrzyk wojenny, Śluby; wszystkie przysługi ze ścieżki magii wojny.

Klamoty: Rączy koń, lanca, tomahawk, święte zawiniątko, łuk, strzały.

WOJOWNICY SZALONEGO KONIA

Ludzie, z którymi wojenny wódz wyrusza na wojenną ścieżkę, to elitarna grupa wybrańców, wojownicy najlepsi spośród najlepszych, dobrani przez samego Szalonego Konia ze wszystkich siedmiu klanów



Lakotów. Towarzyszy mu zawsze przynajmniej czterech z nich.

PROFIL

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

Jeździectwo 2k10, łuk 3k8, rzucanie: tomahawk 3k8, skradanie 4k10, uniki 2k10, walka: tomahawk 2k10.

Cechy umysłowe: Cha: 3k10, D: 1k8, Spo: 3k8, Spt: 2k6, W: 2k6

Jaja 2k8, tropienie 2k8, wiara 3k8.

Przewagi: Duch opiekuńczy 1.

Zawady: Lojalny (względem Szalonego Konia).

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 16

Zdolności specjalne: Rytuale 2: Okrzyk wojenny; dwie dowolne przysługi ze ścieżki magii wojny.

Klamoty: Tomahawk, łuk, 20 strzał, koń, święte zawiniątko.

ZOŁNIERZE-PSY

Wśród Czejenów istnieje słynne stowarzyszenie wojowników, Żołnierze-Psy. Słyną oni na całym Dziwnym Zachodzie jako straszliwi wojownicy, jedni z najlepszych spośród Indian. Mają zwyczaj tuż przed bitwą przybijając włócznią płaszcze do ziemi. Żołnierz-Pies nie ruszy się na krok z tego miejsca, póki walka się nie zakończy.

Żołnierze-Psy wynajmowali się jako tropiciele dla armii Unii, ale, od czasu stworzenia krajów Indian, zaprzestali tej praktyki. Niektórzy z nich wciąż pracują czasami dla białych, zwykle jako pośrednicy pomiędzy poszukiwaczami, a szczepami Lakotów w Górach Czarnych.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 2k10, Sz: 4k6, Wig: 3k8, Zr: 3k8

Uniki 2k10, walka: maczuga 4k10.

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

Wiara 3k6.

Przewagi: Duch opiekuńczy 1, sławny 5.

Zawady: Honor wojownika, straceniec, wróg (Pauniscy tropiciele).

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Maczuga, święte zawiniątko.

KONFEDERACJA KOJOTA

Zupełnie inaczej niż w Kraju Siuksów, tu na pierwszy rzut oka wszystkie plemiona żrą się między sobą, ale tak naprawdę ten kraj to ostatnia nadzieja na trwałą jedność wśród Indian.

ŚWIĘTE MIEJSCA

Na terenach Konfederacji Kojota jest wiele pomniejszych świętych miejsc. Trzy najważniejsze to Black Mesa, Adobe Walls i wioska Quivira, zbudowana przez wymarłe plemię Wichita. Tak jak w przypadku świętych miejsc w Kraju Siuksów, i w ich pobliżu Poziom Strachu jest o jeden wyższy niż normalnie.

Black Mesa jest powiązana z magią uzdrowicieli. Wszystkie punkty Obłaskawiania wydane na przysługi lecznicze w Black Mesa liczą się podwójnie.

Adobe Walls wciąż nawiedzają Duchy Ziemi, które Isatai wezwał na pomoc podczas drugiej bitwy, niedługo potem jak padł od niemal śmiertelnego postrzału. Istnieje specjalne stowarzyszenie wojowników powołane po to, by trzymać ludzi z daleka od tego miejsca i aby nie zakłócano duchom ziemi spokoju. Stoi o tym w układzie, jaki Isatai ma z duchami.

Wichita to plemię wymarłe. Lud Wichita w pierw został zdziśiatkowany przez ospę, a w końcu wyrżnięty przez Komanczów. Jako naród rolników, wymarli Indianie wznosili na terenach dziś należących do Konfederacji Kojota trwałe osady. Jedną z takich wiosek jest Quivira. Gromadzi się w niej wiele szczepów, zwłaszcza zimą, dla ochrony przed sroga naturą i dlatego, że Quivira jest dobrym miejscem do odprawiania niektórych ceremonii. Każda ceremonia, podczas której odprawia się rytuały tańca, pieśni ducha lub śpiewu, ma tu PT zmniejszony o 4.

KOJOT / ISATAI

Isatai został pod Adobe Walls trafiony wystrzeloną z fenomenalnej odległości ponad mili kulą Billy Dixona, po czym wstał i przywołał duchy ziemi, które na zawsze nawiedzać będą to miejsce. Tak rozpoczęły się jego rządzą w Konfederacji Kojota.

W rzeczywistości psotny duch Kojota nawiedzał Isatai już wiele razy. Był jego duchem opiekuńczym od najmłodszych lat. Zezwolenie, by szaman otarł się o śmierć i sprowadzenie go z powrotem było największą sztuczką, która miała nauczyć czarownika, że nieśmiertelność może osiągnąć jedynie pokładając wiarę w Kojocie.

Wizja, która spaja Konfederację Kojota jest ukoronowaniem tego, co towarzyszyło Isatai przez całe życie. Jego przeznaczeniem było rządzić, ku zmartwieniu jego przyjaciela z lat dziecińczych, Quanaha Parkera.

Tak długo, jak długo będzie żył Isatai, plemiona Konfederacji Kojota pozostaną zjednoczone. Jeśli Krukowi kiedykolwiek powiedzie się plan zamordowania szamana, chaos, który ogarnie ziemię Indian, sprawi, że prerie spłyną krwią przelaną w bratobójczych walkach.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k4, Spr: 2k6, Sz: 3k8, Wig: 1k8, Zr: 3k6

Cechy umysłowe: Cha: 4k8, D: 6k12, Spo: 3k8, Spt: 3k8, W: 2k10

Dowodzenie 4k8, jaja 4k12, język: angielski 2k10, perswazja 4k8, przenikliwość 6k8, wiara 5k12.

Przewagi: Duch opiekuńczy: Kojot 5, mistyczna przeszłość: szaman.

Zawady: Choróbsko 3, delikatny, marzyciel (zjednoczyć wszystkie plemiona Indian).

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 20

Zdolności specjalne: Rytuały 5: Post, Śluby, Taniec; wszystkie przysługi z ścieżek magii oszustw i błogostawieństw.

Klamoty: Święte zawiniątko.

QUANAHA PARKER

Jedyną rzeczą, która zawsze dzieliła Quanaha Parkera od zdobycia pełnego szacunku swoich ludzi, było mieszane pochodzenie. Nie mogąc liczyć na zaufanie, zaprowadził rządy strachu i przemocy. Quanah nie jest jednak złym człowiekiem, próbuje tylko utrzymać się na trudnej pozycji.

Parkera nieszczególnie obchodzi polityka plemion. Większość czasu spędza na wojennej ścieżce, patrolując południowe i północno-wschodnie granice Konfederacji Kojota. Mniej go martwią Teksańczycy niż Wrony, które wyprawiają się z północnej granicy na łupieżcze wyprawy.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k8, Spr: 3k12, Sz: 2k10, Wig: 3k10, Zr: 4k10

Jeździectwo 2k12, rzucanie: włócznia 3k10, skradanie 2k12, strzelanie: karabiny 4k12, uniki 4k12, walka: lanca 4k12.

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

Dowodzenie 3k10, jaja 4k6, język: angielski 2k6, obśmiewanie 4k4, tropienie 2k8, wiara 3k6, zastraszanie 4k10.

Przewagi: Duch opiekuńczy: sowa 1, osiłek, szarża: Wódz, urodzony jeździec.

Zawady: Półkrwi Indianin, zadufany.

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: 16

Klamoty: Winchester '73, lanca, rączy koń, święte zawiniątko, amunicja.

SATANTA

Satanta i jego plemię to słabe ogniwo zjednoczonej Konfederacji Kojota. Bez przerwy sprzedaje usługi swoich wojowników białym, którzy potrzebują indiańskich zwiadowców. W rezultacie Kiowa stali się jednak najlepiej uzbrojonym plemieniem w Konfederacji.

Satanta jest awanturnikiem, a jego postawę podziela wielu współplemieńców. Zawsze szuka zaczepki, godnych przeciwników i nie cierpi cichego podchodzenia przeciwnika oraz wojny podjazdowej.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k12, Spr: 4k10, Sz: 3k8, Wig: 4k6, Zr: 3k8

Dobywanie 4k8, jeździectwo 2k10, skradanie 4k10, strzelanie: karabiny 4k10, strzelanie: rewolwery 3k10, szybkie ładowanie 4k8, uniki 3k10, walka: maczuga 4k10.

Cechy umysłowe: Cha: 3k8, D: 2k8, Spo: 2k6, Spt: 1k6, W: 4k4

Jaja 3k8, język: angielski 2k4, obśmiewanie 3k6, zastraszanie 4k8.

Przewagi: Duch opiekuńczy: Wilk 1, kamienne oblicze, przeszywające spojrzenie, szarża: wódz.

Zawady: Krwiożerczy, uparciuch.

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 14

Klamoty: Karabin Colt Paterson 1836, rewolwer .44 Army, amunicja, koń.

CZARNY KOCIOŁ

Czarny Kocioł jest przywódcą duchowym zarówno Południowych, jak i Północnych Czejenów. To najważniejszy spośród Starych Wodzów, przewodzący

Radzie Czterdziestu Czterech. Jest też potężnym szamanem i większość czasu spędza na podróżach po Krainie Wiecznych Łowów. Jako wódz pokoju często jest też rozjemcą wśród stowarzyszeń wojowników, takich jak Żołnierze-Psy.

To właśnie Czarny Kocioł jako pierwszy poznał miejsce i dokładny termin Tańca Słońca, przekazując potem wolę duchów innym wodzom i ich plemionom. Każde plemię, które pozostaje wierne Dawnym Ścieżkom, darzy Czarnego Kocioła wielkim szacunkiem, jest on bowiem nieoficjalnym przywódcą ruchu. Jego śmierć jest więc marzeniem wielu Indian, którzy chcieliby raz na zawsze wykorzenić ruch Dawnych Ścieżek.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k4, Spr: 3k6, Sz: 3k8, Wig: 2k8, Zr: 2k6

Jeździectwo 2k6.

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

Bajanie 4k10, jaja 4k12, język: angielski 3k10, perswazja 2k10, przenikliwość 4k8, wiara 4k12.

Przewagi: Duch opiekuńczy: Wąż 5, mistyczna przeszłość: szaman.

Zawady: Koszmary senne, pacyfista (3), ramol.

Tempo: 6

Rozmiar: 6

Dech: 20

Zdolności specjalne: Rytuały 5: Pejotl, Post, Śluby; wszystkie przysługi ze ścieżki magii wizji.

Klamoty: Koń, święte zawiniątko.

TONKAWA I TEXAS RANGERS

Tonkawa byli niewielkim plemieniem ze wschodniego Teksasu. Chętnie służyli za tropicielei Rangerom, wymieniając usługi całego plemienia na karabiny i konie. Texas Rangers z pomocy Tonkawa w walce z innymi plemionami, najczęściej z Komanczami.

W czasie jednej z najbardziej udanych akcji, tuż po Pomście, poprowadzeni przez tropicielei Tonkawa Rangerzy wymordowali całą wioskę Komanczów, ponad 200 mężczyzn, kobiet i dzieci. Świętując pośród zgliszcz wioski wroga, Tonkawa odkryli przed sprzymierzeńcami swój sekret: byli plemieniem kanibali.

Z powodów, których dziś wyjaśnić nie sposób, uczestniczący w rzezi Rangerzy wzięli wraz ze swoimi indiańskimi przyjaciółmi udział w rytualnym kanibalizmie. Wywarło to niezwykle wpływ na uczestników, zwiększając na krótko ich siłę i wytrzymałość.

Wielu z tych Rangers wciąż stoi na straży prawa, rozproszywszy się po całej Konfederacji. Niektórzy poszli na Wschód, walczyć z Unią, inni zostali, by strzec spokoju na granicy z Konfederacją Kojota. Wszyscy, bez wyjątku, cały czas jedzą ludzkie mięso – i stają się dzięki temu szybsi, zdrowsi i silniejsi.





Tonkawa zostali niemal doszczętnie wybici przez Komanczów w odwetowym najeździe, który nastąpił kilka lat po spaleniu wioski. Ci, którzy przetrwali, przyłączyli się do Czejenów i Arapaho. Z biegiem lat, Tonkawa wtopili się całkowicie w swoje nowe plemiona, ale nie zapomnieli kanibalistycznego rytuału i skwapliwie przekazali go nowemu pokoleniu wojowników. Swój sekret utrzymują, tworząc stowarzyszenia wojowników o bardzo surowych kryteriach przynależności.

W Konfederacji Kojota mieszka upadły Texas Ranger o imieniu Żyje w Dwóch Światach. Jest duchowym przywódcą nowego pokolenia Tonkawa, zrodzonego z plemion Czejenów i Arapaho. Nikt nie słyszał o Żywie w Dwóch Światach, póki ten nie osiedlił się w Konfederacji, ale dziś jego świata to niemal setka fanatycznych wojowników-kanibali. Niegdyś stróż prawa ma wizję zjednoczonego indiańskiego narodu, który wymierzy białym sprawiedliwość – podobnie jak Kruk, ale bez podtekstów religijnych. Ludzie Kruka nic o Tonkawa nie wiedzą.

ŻYJE W DWÓCH ŚWIATACH

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

Jeździectwo 3k10, strzelanie: karabiny 4k10, strzelanie: rewolwery 4k10, uniki 3k10.

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

Charakteryzacja 4k6, dowodzenie 4k8, jaja 4k6, tropienie 4k12, wiara 3k6, zastraszanie 4k8.

Przewagi: Duch opiekuńczy: Wilk 1, indianer, niezwykły głos (grobowy), oburęczny.

Zawady: El Loco, fanatyk.

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 16

Klamoty: Dwa Colty Army .44, amunicja, koń.

Uwagi: Kiedy Żyje w Dwóch Światach – albo inny Tonkawa lub upadły Texas Ranger – posili się ludzkim mięsem, jego kostki Siły, Wigoru i Charyzmy zwiększają się o dwa rodzaje na 4 godziny.

ZIEMIE SPORNE

Dla Indian Ziemie Sporne to chyba najbardziej niebezpieczne miejsce. Nie obejmują ich żadne traktaty, nie ma granic, których trzeba by bronić, a plemiona wyrzucone ze zjednoczonych krajów Indian są najczęściej zrozpaczone.

PAUNISCY TROPICIELE

Unia wynajęła setki Paunisów, tworząc z nich specjalny oddział do polowań na Indian. Pod oficjalnym dowództwem majora Armii Unii Franka Northa, paunisci tropiciele przemierzają Sporne Ziemie, organizując dobrze przygotowane wypady przeciwko sąsiednim plemionom. Paunisi ogłosili wszem i wobec, że

są wrogami wszystkich plemion i nie obchodzi ich, na kogo napadają.

Paunisi w swoim rynsztunku wojennym dumnie obnoszą indiańskie skalpy. Pozostają wierni Dawnym Ścieżkom i nie korzystają z broni ognistej białych twarzy, ale ich wrodzona waleczność i umiejętności aż nadto wystarczają, by uczynić z nich groźnych przeciwników. Liczebność oddziału Northa jest płynna, ale jest w nim zwykle od 150 do 300 Paunisów.

Największymi wrogami Paunisów są czejeńscy Żołnierze-Psy. Kiedy te dwie grupy spotykają się w boju, krew leje się tak szeroką strugą, że błędnie przy tym nawet wspomnienie Little Big Horn.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k8, Sz: 4k8, Wig: 2k10, Zr: 2k10

Jeździectwo 4k8, łuk 4k10, rzucanie: tomahawk 2k10, skradanie 4k8, walka: tomahawk 3k8.

Cechy umysłowe: Cha: 4k8, D: 1k6, Spo: 2k8, Spt: 2k6, W: 3k6

Jaja 4k6, tropienie 3k8, wiara 2k6.

Przewagi: Duch opiekuńczy 1, urodzony jeździec.

Zawady: Przysięga Dawnych Ścieżek, wróg (Żołnierze-Psy), zobowiązanie (obowiązki tropiciela).

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 16

Klamoty: Łuk, strzały, tomahawk, święte zawiniątko.

TANCERZE DUCHA

Niewielkie plemię Pajutów, mieszkające w Newadzie i Utah, narobiło niezłego zamieszania dając sześć lat temu początek ruchowi znanemu jako Taniec Ducha. Dziś apostołowie ruchu, należący do tuzina różnych plemion, zwani Tancerzami Ducha, podróżują od wioski do wioski głosząc słowa proroka Wodziwoba.

Zwykle wędrują samotnie, ale czasem towarzyszy im zbrojna eskorta wojowników z ich macierzystego plemienia. Tancerzy Ducha można łatwo rozpoznać po ubiorze – każdy cal skóry, w którą się przyodziewają, pokryty jest wielkimi, białymi gwiazdami.

WODZOWIE PAJUTÓW

Najważniejsi przywódcy Pajutów to Tavibo, Wodziwob i Wovoka. Są ważnymi figurami w ruchu Tańca Ducha, a więcej dowiesz się o nich z rozdziału dziesiątego.

PUSTYNIE POŁUDNIOWEGO ZACHODU

Suche, gorące, ale nie bezлюдne wielkie pustynie południowego Zachodu są miejscem, w którym nie trudno o dziwne zjawiska. Pustynne miraży od lat już zwodziły podróżnych, a w dzisiejszych czasach złudzenia czasami okazują się aż nadto realne.



SIEDEM MIAST CIBOLI

Sławny konkwistador, Franisco Coronado, powiódł w głąb Meksyku setki żołnierzy, by odnaleźli ten legendarny kraj, ale w efekcie osiągnął tylko to, że jego ludzie pomarli z głodu, a ich wierzchowce uciekły. Były to pierwsze konie, jakie zobaczyli Indianie.

Legenda, przekazywana wśród Hiszpanów z pokolenia na pokolenie, mówi jakoby ulice Ciboli miały być wyłożone złotem. Po przeszukaniu terenów od Bimini do Florydy, Hiszpanie dali spokój legendom Ciboli i Fontanny Młodości, aż do chwili kiedy spotkali w Meksyku i Nowym Meksyku Indian uprawiających bawełnę i noszących bawełnianą odzież. Te oznaki „zaawansowanej” cywilizacji na nowo rozpały wyobraźnię poszukiwaczy skarbów.

Coronado wraz z ludźmi przemierzył południowy Zachód i Równiny. Sądzi się powszechnie, że jego podróż zakończyła się w osadzie, która w przyszłości stała się miastem Santa Fe w Nowym Meksyku. Nikt jednak nie wie, że powracający z amerykańskiej głuszy konkwistadorzy nie byli już ludźmi.

Oczywiście znaleźli Siedem Miast, tak zresztą, jak i Fontannę Młodości. Oba miejsca były ginącymi pozostałościami po cywilizacji Anasazi, która obejmowała swym zasięgiem cały Nowy Meksyk.

Anasazi byli u kresu swych dni. Używając magii lub dziwnej technologii (a może mieszanki obu sposobów) kapłani wymierającego ludu przenieśli swoje umysły w ciała konkwistadorów, którzy trafili do ich miasta. Napełnili ich również energią Fontanny Młodości, żeby móc dostatecznie długo czekać na powrót świetności swego ludu.

Nie minęło wiele czasu, a pozostali Anasazi zmarli na nieznaną chorobę. Z chwilą ich śmierci sześć z siedmiu miast obróciło się w proch. Do dzisiejszych czasów przetrwał tylko mały fragment ich ostatniego miasta, znany jako Zamek Montezumy (w Arizonie).

Dziś żyje tylko tuzin Hiszpanów, którzy odnaleźli Cibola, a ich ciała opanowane są przez umysły starożytnych Anasazi. Fontanna Młodości sprawiła, że nie starzeją się i są niezwykle odporni na zranienia i choroby. Ukrywają się wśród Zuni i białych, niewidzialni pośród tysięcy obcych, przepływających przez południowy Zachód w drodze do Kalifornii i do nowych przygód.

Zamek Montezumy nawiedzany jest przez duchy Anasazi. Gdzieś w jego ruinach ukryta jest mapa do pozostałych sześciu miast. Mówi się, że każdy, kto na nią spojrzy, zostanie przeklęty i po śmierci stanie się kolejnym duchem Zamku.

CZTERY ŚWIĘTE GÓRY

Starodawne słupy graniczne Nawaho mają dla tego ludu wielką moc. Każda z gór jest święta, a na jej straży stoi członek Świętego Ludu (patrz 108), przebywający w naszym świecie.

Każdy szaman odprawiający tu rytuały otrzymuje za nie dwa razy więcej punktów Obłaskawienia. Jeśli jednak przydarzy mu się niefart w teście rytuałów, jego wpadką zainteresuje się Święta Osoba.

KRAINA WIECZNYCH ŁOWÓW

Kraina Wiecznych Łowów jawi się różnie w oczach różnych ludzi. Dla Indian, wioski w świecie duchów wyglądają jak wyidealizowana wersja ich własnych osad. Jest tu mnóstwo drzew, słodka woda do picia, obfitość bizonów, a koni nie trzeba ujarzmić pod wierzch. Górskie szczyty otaczają dolinę, która wydaje się ciągnąć w nieskończoność.

Nie wszystko jest tym, na co wygląda. Choć widzisz wodę, góry i bizona, w świecie duchów nie ma „tu i teraz”. Czas i przestrzeń są bez znaczenia. Duchy wydają się nie mieć problemów z takim stanem rzeczy, ale szamani i inni podróżnicy mogą iść całą wieczność i nie przejść dwa razy koło tego samego miejsca. Ci, którzy nie postarali się o duchowego przewodnika, zwykle się gubią.

Niektórzy ludzie myślą, że świat duchów jest odbiciem naszego. Nie jest. To, że w jakimś miejscu naszego świata jest góra, wcale nie oznacza, że zobaczymy górę po przejściu na tamtą stronę. Oba światy istnieją niezależnie od siebie. Chcąc swobodnie podróżować po krainie duchów, przybysz z naszego świata potrzebuje pomocy jej mieszkańców. Z duchami bywa różnie, niektóre pomagają chętniej niż inne, a twoja postać może uważać się za faciarza, jeśli udało jej się uniknąć wzbudzenia niezadowolonego zainteresowania jakiegoś manitou.

Kraina Wiecznych Łowów jest domem bardzo wielu różnych duchów, z których jedne bywają przyjazne, a inne bardzo nieprzyjemne. Większość jest nastawiona neutralnie, dopóki nie dać im powodu do zmiany postawy. W świecie duchów przebywają też dusze zmarłych, które nie zaznały jeszcze odpoczynku, można tam spotkać podróżujących szamanów, ludzi obdarzonych nadnaturalnymi zdolnościami i innych takich.

Choć manitou nie są w Krainie Wiecznych Łowów u siebie, często się po niej włóczą. Czasami wypełniają tu jakieś polecenia Mścicieli, kiedy indziej polują na zabłąkane dusze, którym mogłyby pomóc „dołączyć do stada”.

PORTALE

Portale to punkty w świecie materialnym, które mają połączenie ze światem duchów i przez które żywi mogą bezpośrednio przekroczyć granicę między światami. Znajdują się zwykle w miejscach mających wielką mistyczną moc, jak na przykład ruiny po budowli Anasazi, krąg magiczny lub stary indiański cmentarz. Nawet jeśli w naszym świecie portal znajduje się od wieków w jednym i tym samym miejscu, nie oznacza

to, że w Krainie Wiecznych Łowów będzie tak samo. Przejście za każdym razem poprowadzi nas gdzie indziej. Tylko wielkie doświadczenie w podobnych podróżach lub pomoc duchowego przewodnika umożliwi odnalezienie tego, po co się do świata duchów przybyło. Lokalizacje portali to zazdrośnie strzeżona tajemnica plemion i ich kapłanów.

Choć portal jest w świecie duchów jedynym stałym elementem, odległości pomiędzy bramami zmieniają się wraz z kaprysem duchów. Nikt jak dotąd nie był w stanie sporządzić mapy portali w Krainie Wiecznych Łowów.

Oprócz portali prowadzących do naszego świata, w świecie duchów można znaleźć przejścia do dwóch innych miejsc – są nimi Niebiosy i Martwe Ziemi.

Niektórzy szamani twierdzili, że odkryli bramy do zupełnie nowych światów, ale słuch po nich zaginął i nie można w żaden sposób potwierdzić tych rewelacji.

Tylko nie myśl sobie, że możesz ot tak, wejść z buciarami do Nieba. Kruczek jest taki, że aby tam się dostać, musisz być zimnym trupem, albo musisz mieć zaproszenie od kogoś z mieszkańców. Jak mi ostatnio mówiono, Niebo nie rozdaje zbyt wielu zaproszeń.

Z drugiej strony, Martwe Ziemię prowadzą, jak byśmy to dziś nazwali, „politykę otwartych drzwi”.

NIEBIOŚA

To ostatni przystanek dla tych, którzy na ziemi prowadzili przykładowe życie. Tak jak w przypadku Krainy

Wiecznych Łowów, wygląd Niebios zależy od tego, czego spodziewa się patrzący. Dla chrześcijan, Niebo to piękne miasto na wzgórzu. Dla Indian to kraina Szczęśliwych Łowów, pełna gór, drzew i szerokich prerii, aż czarnych od bizonów.

Jak już wspomnieliśmy, żeby zobaczyć to na własne oczy musisz wpiery kopnąć w kalendarz. No i przejść przez bramę – a to niełatwe. Nie wystarczy, że zapukasz do Nieba bram w niedzielnym ubraniu i poprosisz o wejściówkę.

Bramę przekroczyć mogą tylko ci, którzy całe życie przeżyli zgodnie z zaleceniami swojej religii. Cała reszta jest bez szans. Dobrzy ludzie, w których bebach czai się manitou też nie znajdą się na liście zaproszonych. Jeśli chcą wejść do środka, niech lepiej wpiery poszukają dobrego egzorcysty.

Ci, którzy już wejdą, mogą wyjść w każdym momencie, ale, z oczywistych względów, większość woli zostać na zawsze. Z ludźmi przebywającymi w Niebie można się skontaktować wywołując ich głośno u wejścia do portalu, ale czy usłyszają i odpowiedzą, zależy wyłącznie od Wodza.

MARTWE ZIEMIE

Tu trafić jest żdziebko łatwiej. Kiedy tylko spełniasz warunek podstawowy, to znaczy jesteś sztywny jak kawałek sosnowej deski, możesz wejść i się rozgościć. Niestety, niewielu jest zainteresowanych dobrowolnymi odwiedzinami w Martwych Ziemiach. Dlaczego?





Ano dlatego, że mieszkają tam Mściciele i parę innych bestyjek, które niczego nie lubią tak bardzo, jak podręczenia kilku świeżych duszyczek przed śniadaniem. I mają permanentnie zły humor.

Przez kilka ostatnich stuleci Mściciele tkwili w Martwych Ziemiach, uwięzieni i zamknięci przez Pradawnych. Za pomocą niewiarygodnie potężnej magii, pełni poświęcenia szamani zamknęli portale pomiędzy Martwymi Ziemią a krainą Wiecznych Łowów, by ocalić swój lud od zła. Poświęcili się potem, by pełnić wieczną straż dla dobra ludzkości. Oczywiście, potem zjawił się Kruk wraz z bandą Ostatnich Synów i wyrząną Pradawnych.

Teraz wrota Piekła są otwarte na oścież, a jego mieszkańcy postanowili rozprostować nogi.

Do Krainy Wiecznych Łowów przedostały się hordy manitou i innych złych Duchów. Robią tam krecią robotę dla swych mistrzów i czatują na okazję, by wciągnąć kilka zabłąkanych duszyczek do piekła, które nazywają domem. Inaczej niż w Niebiesiech, dusze tych, którzy jakimkolwiek sposobem znaleźli się w Martwych Ziemiach, nie mają wolnej drogi powrotnej.

RZECZYWISTOŚĆ

Ważna rzecz, o której trzeba pamiętać planując przygodę dziejącą się w Krainie Wiecznych Łowów to, że rzeczywistość jest w świecie duchów w ogromnym stopniu płynna. Błąkające się tu dusze widzą to, co spodziewają się zobaczyć – najczęściej.

Podróżujący po Krainie Wiecznych Łowów Indianie widzą Drzewo Życia, bo spodziewają się Drzewa. Błede twarze widzą zupełnie co innego. Opisanie tej wizji należy do ciebie, ale powinna być to metafora świata duchów, odpowiadająca mu strukturą, ale widziana przez pryzmat innej kultury. Chrześcijanie mogą zobaczyć Górę Syjon, na której szczycie wznoszą się rozciągające niebiański blask mury miasta, a u podstawy czerwienią się ogniem czeluście piekielne. Sama góra jest usiana jaskiniami i półkami, które odpowiadają położeniu portalom, wioskom duchów i tym podobnym.

PRZEPRASZAM, CZY TO PAŃSKA RZECZYWISTOŚĆ?

No a co się stanie, jeśli do Krainy Wiecznych Łowów wyruszy mieszana gromadka? Co zobaczą?

Ten problem łatwiej rozwiązać, niżby się zdawało na pierwszy rzut oka. Jeśli grupa została wprowadzona do świata duchów przez którąś z postaci (na przykład szamana korzystającego z przysługi *Otwarcie portalu*) wszyscy członkowie grupy widzą tamten świat takim, jakim widzi go ich przewodnik.


Jeśli posse przeszła razem przez istniejący już portal, wygrywa wizja bohatera o najsilniejszej woli. Niech wszyscy bohaterowie wykonają test *Ducha*.

Zdobywca najwyższego wyniku wygrywa i narzuca innym swój wizerunek świata duchów. Stan ten utrzymuje się przez cały czas pozostawania w Krainie Wiecznych Łowów, nawet jeśli grupa się rozdzieli.

TEST RZECZYWISTOŚCI

Wyjątek od powyższej reguły zachodzi kiedy bohaterowie spotkają się z ustaloną rzeczywistością. Ustalenia dokonują duchy, zwykle w jakimś celu. W takim przypadku wersja rzeczywistości stworzona przez grupę ulega wizerunkowi wykreowanemu przez duchy.

Większość duchów z Krainy Wiecznych Łowów przyjmuje otoczenie takim, jakim jest i nie zawraca sobie głowy żadnym przekształcaniem krajobrazu. Wyobrażenia, jakie napotykają wędrowcy, najczęściej powstają, a sprawa dusz, które przywiązane przez całe życie do rzeczywistości fizycznego świata w taki sam sposób interpretują sobie dziwne otoczenie świata duchów. Jeśli „zwyczajny” duch chce, i może zmieniać rzeczywistość Krainy Wiecznych Łowów, to nie wróży to nic dobrego.

 Oto szybki przykładzik: Posse zapuszcza się do Krainy Wiecznych Łowów w poszukiwaniu Biegnącego Łosia, przodka jednego z bohaterów, Indianina. Bohaterowie przechodzą przez odnaleziony w głęsi portal i wszyscy testują swojego *Ducha*. Wygrywa drużynowy kaznodzieja, wielobny Jones i grupa nagle znajduje się na zboczach Góry Syjon. Krzywe Nogi, drużynowy szaman wzywa *duchowego przewodnika*, by ten zaprowadził ich do duszy Biegnącego Łosia.

Pojawia się Indianin – przewodnik, który wiedzie grupę pod górę, do jaskini (odpowiadającej konarowi Drzewa Życia, według indiańskich wierzeń) i wskazuje, że mają wejść do środka. Każdy z bohaterów wchodzących do jaskini wyjdzie po drugiej stronie na zbocze wznoszące się nad spokojną indiańską wioską. Obraz wioski, stworzony przez mieszkające w tej części Krainy Wiecznych Łowów dusze jest silniejszy niż obraz rzeczywistości postrzegany przez posse. Tak długo, jak postaci grać pozostaną w wiosce, będą świat duchów postrzegały na sposób indiański. Jeśli wrócą przez jaskinię, ta wyprowadzi ich z powrotem na zbocze Góry Syjon.

WALKA

A co się stanie, jeśli twoi wojownicy poprzytkają się z miejscowymi duchami? Cóż, bijatyki w świecie duchów są takie same, jak bijatyki w naszym świecie – tylko ciut inne.

Jeśli posse przejdzie do Krainy Wiecznych Łowów przez portal, razem z nimi przechodzi też cały ich

sprzęt. Na tamtym świecie Winchester robi w różnych rzeczach równie wielkie dziury, jak robił w kołach z Kansas. Co więcej, jako że jest fizycznie obecny w świecie duchów, wystrzelone z niego kulki są skuteczne przeciwko stworom po naszej stronie odpornym na gorący ołów. Oberwać mogą nawet te bazyle, które normalnie zraniłaby tylko magia.

Jeśli postać wybrała się na drugą stronę tylko duchem, jedyny sprzęt, jaki ma ze sobą, to rzeczy zabrane za pomocą przysługi *Duchowa broń*. Jeśli dojdzie do zadymy, będzie musiała stanąć z duchami do walki *mano-a-mano*, albo zaimprovizować jakieś narzędzie zagłady z tego, co można normalnie znaleźć w świecie duchów. Niezależnie od tego, czy obecna jest duszą, czy ciałem, postać może też posłużyć się magią. Wszelkie obrażenia jakie dusza odniesie w Krainie Wiecznych Łowów odnosi również ciało pozostawione w naszym świecie.

ŚMIERĆ

Umrzeć w Krainie Wiecznych Łowów może tylko postać obecna tam fizycznie. W takim przypadku ciało umiera, a dusza czcigodnego niedawno-zmarłego jest już teraz legalnym obywatelem świata duchów. Tak jak inne duchy przodków, zmarły może korzystać z ekwipunku jaki miał ze sobą w chwili śmierci – dlatego w wielu kulturach przyjęło się chować zwłoki uzbrojone po zęby.

Jest tylko jeden mały problem. Ponieważ w chwili zejścia ciała dusza już znajduje się po tamtej stronie, cierpi ten sam okrutny los co pokonane duchy (czytaj dalej). Witajcie w życiu po śmierci!

Dusze i inne duchy nie mogą tak po prostu umrzeć, chociaż nie raz by pewnie chciały, bo pokonane w walce duch staje się własnością zwycięzcy. Może on teraz potraktować swoją nową zabawkę na dwa sposoby – pochłonąć, tym samym unicestwiając na wieki wieków, lub zmusić do siedmioletniej służby. W tym czasie pokonany musi spełniać każdy kaprys swojego pana. Zwycięzca może go puścić wolno przed upływem całego okresu, ale zdarza się to niezwykle rzadko. Manitou wleka swoje ofiary do Martwych Ziemi na siedem lat męczarni.

Duch, który pochłania innego ducha może czasami osiąść nowe moce. Właśnie tak dzieje się, kiedy wygrzebaniec „zrywa skalp” zabitego wynaturzenia – siedzący mu w bebecach manitou pochłania esencję pokonanego ducha i zdobywa nowe moce, które spływają na nosiciela. W mechanice gry oznacza to, że każda postać obecna w Krainie Wiecznych Łowów może „zrywać skalp” z pokonanych duchów, nawet jeśli nie jest wygrzebancem. Ta zdolność jest źródłem wielu najniezwyklejszych szamańskich mocy.

Duchy zmuszone do służby muszą bezwarunkowo spełniać każde polecenie swojego pana. Oczywiście nie mogą spełniać zadań, które przekraczają ich możliwości, ponadto muszą trzymać się litery polecenia,



WYGRZEBAŃCY

Wygrzebańcy „zabici” w Krainie Wiecznych Łowów podlegają specjalnym regułom. Ich ciało ulega zniszczeniu tylko jeśli śmiertelna rana uszkodziła mózg. W takim przypadku dusza wolna jest od manitou, ale zarówno ona, jak i jej dręczyciel są teraz na łasce tego, kto ich pokonał.

Jeśli rana, która zakończyła walkę wystarczyła by zabić wygrzebańca, postać zachowuje ciało, ale i tak wraz z manitou mają do odpracowania siedem lat służby (no, chyba, że ten zdecyduje, że przyszedł czas na szybką, podwójną przekąskę). Właśnie w ten sposób „zwerbowano” wielu służących Krukowi Strażników Gromu.

Jeśli z jakiegoś powodu w Krainie Wiecznych Łowów obecna była tylko dusza wygrzebańca, tylko ona płaci za przegraną i zostaje pochłonięta lub zmuszona do służby. Kiedy odpracowuje porażkę, manitou może w pełni cieszyć się kontrolą nad ciałem. Jeśli dusza skończy w żołądku jakiegoś ducha, manitou legalnie dziedziczy ciało i odtąd jest jego jedynym właścicielem.

WĘDRÓWKA PO ŚWIECIE DUCHÓW

Jako że w świecie duchów wiele z oczywistych dla nas rzeczy (np. odległość) jest wyłącznie subiektywnych, wędrówka może nastęrczyć nie lada trudności. Inaczej niż w naszym świecie, jeśli nie wiesz dokładnie, dokąd chcesz dojść, możesz iść, iść i iść i nie dojść nigdzie. Niedoświadczeni goście zaczynają wędrówkę, gubią się i wszelki ślad po nich ginie.

Jeśli bohaterowie chcą podczas swojej wizyty dojść gdziekolwiek, muszą dokładnie to wiedzieć. Miejscem przeznaczenia nie musi koniecznie być jakaś okolica – może być nim duch lub jakaś ustalona w świecie duchów rzeczywistość (np. wioska przodków). Jeden z członków grupy musi przyjąć na siebie obowiązki przewodnika. Żeby znaleźć prowadzącą do celu drogę, przewodnik musi wykonać test *znajomości terenu: Kraina Wiecznych Łowów*. Stopień trudności testu zależy od tego co, lub kogo grupa chce odnaleźć – na następnej stronie znajdziesz stosowną **Tabelę Miejsca Przeznaczenia**.

Jeśli test się powiódł, przewodnik zlokalizował trasę i może poprowadzić grupę. Jeśli nie, postaci graczy będą przez jakiś czas błądziły po świecie duchów, po czym przewodnik może spróbować znowu. W każdym przypadku, podczas wędrówki grupa może napotkać mieszkańców Krainy Wiecznych Łowów. Rzucić na tabelach: **Spotkań** i **Czasu Podróży** (są na następnej stronie). Zmodyfikuj te rzuty o tyle, o ile powiódł się lub też nie powiódł test *znajomości terenu*. Punkty pozostałe z udanego testu odejmuje się od rzutu, a jeśli test nie wyszedł, do rzutu na tabeli dodaje się różnicę pomiędzy PT testu *znajomości terenu* a osiągniętym wynikiem.

a nie jego idei. Większość służących duchów stara się interpretować otrzywane rozkazy w sposób, który jak najbardziej zaszkodzi ich panu.

Jeśli kark ducha nagnie do służby dusza żyjącego człowieka, jego niewola trwa tylko tak długo, jak długo postać pozostaje w Krainie Wiecznych Łowów. Jeśli postać wróci do świata żywych, służący duch odzyskuje wolność. Podobnie dzieje się, kiedy bohater jest w świecie duchów obecny tylko duszą, a pozostawione na ziemi ciało umrze – wtedy dusza na sam moment śmierci musi powrócić do ciała, co zwalnia służące jej duchy z wszelkich zobowiązań.

Właśnie dlatego Cochise pozostał w Krainie Wiecznych Łowów (patrz **Przewodnik Szeryfa**). Potężny Gan, którego pokonał, będzie służył jego plemieniu tylko tak długo, jak długo dusza szamana pozostanie w świecie duchów. Inni szamani powinni być ostrożni z zaprzęgnięciem duchów do takiej służby – większość duchowych niewolników ma długą pamięć i całą wieczność na planowanie zemsty.

Gracze nie powinni się spodziewać że dopiero co pokonany duch zaraz będzie skakał wokół nich i lizał im mokasy. Jeśli duch został „zabity” to znaczy, że jego fizyczna postać odniosła poważne uszkodzenia, które teraz trzeba naprawić. Ranne duchy podlegają tym samym zasadom leczenia, co ranni ludzie, co oznacza, że twoi wojownicy nie będą mieli z nich wielkiego pożytku, chyba, że planują dłuższą wyprawę do Krainy Wiecznych Łowów.

PRZEWODNIK WODZA

Większość ludzi podróżujących po Krainie Wiecznych Łowów korzysta z *duchowych przewodników* by oszczędzić czas i uniknąć spotkania z tymi mieszkańcami świata duchów, którzy niekoniecznie są do gości nastawieni pokojowo. Duchowi przewodnicy świetnie znają swoje rodzinne okolice, co zwykle pomaga znaleźć krótszą drogę i może uchronić bohaterów od wejścia na niezbyt bezpieczne tereny.

MIĘSCIE PRZEZNACZENIA

Poszukiwany cel	PT
Duch określonego rodzaju	13
Znany szamanowy portal	15
Określony duch, sen konkretnej osoby lub portal nieznanymi szamanowi	17
Duchowa relikwia, bóstwo	19

SPOTKANIA

1k20	Rezultat
1-3	Prosto za nosem. Żadnych spotkań
4-6	Duch natury. Drużyna napotyka ducha (duchy) natury. Rzuć w poniższej tabeli, by określić ich typ. By określić ich liczbę, zajrzyj do opisu konkretnego typu duchów.
1k6	Duch
1	Mały Lud
2	Gan
3	Uwannami
4	Wakinyan
5	Shiwana
6	Zwierzę
7-9	Duch przodka. Wojownicy natrafiają na 1k6 dusz czcigodnych zmarłych. Nie muszą być to dusze Indian; mogą pochodzić z dowolnej kultury i czasów.
10-12	Kachina. Bohaterowie natrafiają na grupę potencjalnie niebezpiecznych duchów. Aby określić, jak wiele ich jest, zajrzyj do opisów. Typ spotkanych kachina możesz poznać, rzucając w poniższej tabelce.
1k6	Duch
1	Natury
2	Masau'u
3	Soyoko
4	Wawaru
5	Koyemshi
6	Pautiwa
13-15	Święty Lud. Grupa spotyka 1k4 tych tajemniczych duchów. Użyj poniższej tabelki, by określić, do którego klanu należą członkowie Świętego Ludu.
1k10	Klan
1-2	Lud Gromu
3-4	Lud Wichru

5-6	Lud Wijącego się Węża
7-8	Lud-Który-Nie-Mówi
9-10	Mroczny Lud
16-18	Gromoptak. Bohaterowie napotykają pojedynczego młodego ptaka gromu.
19-21	Manitou. Pechowym trafem drużyna wpada na te złowrogie sługi Mścicieli. Rzutem na poniższej tabelce możesz określić typ napotkanych manitou. Aby określić ich ilość zajrzyj do opisu konkretnego typu.
1k6	Wielkość
1-2	Pomniejszy
3-4	Zwykły
5-6	Większy
22-24	Wężochmura. Bohaterowie napotykają 1k6 niebezpiecznych duchów.
25+	Podwójne zagrożenie. Rzuć w tej tabeli dwukrotnie, ignorując kolejne rzuty powyżej 24.

CZAS PODROŻY

1k20	Rezultat
1-4	1k20 minut
4-8	1k6 godzin
9-12	1k20 godzin
13-16	1k6 dni
16-20	1k20 dni
20+	1k6 tygodni

DUCHY

Ludzie podróżujący po Krainie Wiecznych Łowów mogą się nieźle zdziwić widząc, jak bardzo tamtejsza codzienność odbiega od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni w świecie żywych.

Po pierwsze, wszystko co widzimy, obdarzone jest świadomością i inteligencją. Zresztą, większość istot ma w ogóle więcej rozumu, niż moglibyśmy sądzić, a w Krainie Wiecznych Łowów wszystkie mówią jednym językiem. Trudno oczekiwać od drzewa, że mogą się odezwać pozostanie nieme. Wszystko, dosłownie wszystko, może uciąć sobie pogawędkę z bohaterami. Oczywiście kamień może nie mieć akurat nic ciekawego do powiedzenia, a przynajmniej jego rewelacje nie będą interesujące dla twoich wojowników.

Drużyna może podróżować przez całe dni i tygodnie nie spotykając ducha lub może się natknąć na takiego zaraz po przejściu przez portal. To, jak używać duchów zależy wyłącznie od Wodza.

Jeżeli przy opisie ducha wymieniono posiadane punkty Obłaskawienia i znane przysługi, traktuj je jako wrodzone zdolności. Duchy nie muszą wzywać i przebłagać innych duchów, by je wyświadczały. Zdecydowaliśmy się opisać w ten sposób ich moce,



PRZODKOWIE

Przodkowie to dusze czcigodnych zmarłych, które nie powróciły do świata żywych w ciałach nowo narodzonych dzieci. Nie stało się tak albo dlatego, że jeszcze na to za wcześnie, albo dlatego, że nie jest im przeznaczone wrócić. Niektóre od czasu do czasu nawiedzają nasz świat i straszą w odludnych miejscach.

Od chwili Pomsty, Kraina Wiecznych Łowów jest obiektem bezustannych ataków manitou i ich sprzymierzeńców. Życie przodków nie jest już takie bez troskie i spokojne jak dawniej. Mogą nawet wziąć podróżników z naszego świata za złe duchy, bo czuły od nich światem żywych.

Przodków można spotkać pojedynczo, w grupach wojowników lub myśliwych, albo w wioskach. Żeby określić ich cechy, umiejętności i ekwipunek, możesz posłużyć się archetypami z niniejszej książki lub z podręcznika podstawowego do **Martwych Ziemi**. Większość grup przodków składa się z przedstawicieli jednej rasy i/lub plemienia.

Przodkowie nie są po śmierci mądrzejsi niż byli za życia. Jeśli szaman wezwie ducha przodka, może go poprosić o podzielenie się zdobytą w ciągu życia wiedzą, ale duch nie jest mu w stanie pomóc na jego *Duchowej podróży* w żaden inny sposób.

ŚWIĘTY LUD

Kiedy Ojciec Niebo i Matka Ziemia stworzyli nasz świat, wraz z nim stworzyli rasę podobną ludziom, która miała nauczyć ich przestrzegania praw, polowania i utrzymywania się z tego, co ofiaruje ziemia. Ta pierwsza rasa wycofała się do Krainy Wiecznych Łowów kiedy nauczyła już ludzi wszystkich tych umiejętności, a ich uczniowie potrafili przetrwać bez niżej pomocy.

Nie ma dobrego tłumaczenia nazwy tej rasy z języka Indian. Większość plemion mówi o jej członkach: Święty Lud. Biali mówią o nich: Anioły.

Święci Ludzie na pewno mają nadludzkie moce. Są też nieprzewidywalni, nie zawsze można im ufać, a czasami nawet bratają się z Mścicielami. W Krainie Wiecznych Łowów stanowią jedyną trwałą populację podobną ludzkiej. Niektórzy ze Świętego Ludu są prawi i chronią podróżujące dusze. Inni są podli i służą Mścicielom w nadziei otrzymania jeszcze większych możliwości.

Święty Lud dzieli się na kilka klanów: Lud Gromu, Lud Wichru, Lud-Który-Nie-Mówi, Lud Wijącego się Węża i Mroczny Lud, który służy Mścicielom. Klany nie żyją razem, czasem nawet toczą ze sobą wojny, do których wciągają dusze przodków.

Święci Ludzie są podobni do zwykłych ludzi, ale więksi i doskonalsi w sensie fizycznym. Mają 8 albo i więcej stóp wzrostu, ich skóra jest ciemnobrązowa a ubierają się w najlepsze ubrania. Mają też tatuaże

by łatwiej wpasować je w istniejące zasady. To właśnie wrodzone zdolności duchów pozwalają im odpowiadać na prośby szamanów.

KTÓRY DUCH DO CZEGO?

Oto duchy, do których szaman się zwraca kiedy poszukuje duchowego przewodnika lub pragnie odpowiedzi na swoje pytania. Żeby utrzymać płynność rozgrywki, Wódz może pominąć wszelkie detale i tylko pociągnąć kartę określającą potrzebną akurat cechę (np. *Duch*).

Jeśli jednak grupa znajduje się w Krainie Wiecznych Łowów, powinieneś położyć dużo większy nacisk na szczegóły. Jeśli szaman poprosi tam o przysługę, duch spełni ją osobiście, ukazując się przy tym bohaterom.

Oto lista duchów, które najczęściej odpowiadają na prośby o przysługi z rozmaitych ścieżek magii.

Ścieżka magii wizji: gromoptaki, kachina.

Ścieżka magii wojny: duchy zwierząt, Lud Gromu, masau'u, soyoko.

Ścieżka magii ziemi: duchy natury, Lud Wijącego się Węża, kachina natury.

Ścieżka magii błogosławieństw: Lud Wichru, wawaru.

Ścieżka magii oszustw: duch Kojota, koyemshi, Lud-Który-Nie-Mówi

Ścieżka magii duchów: masau'u, wężochmura, Mroczny Lud.

wskazujące na przynależność klanową, na ten przykład Lud Gromu ma na ramionach i plecach wytatuowane błyskawice.

Choć wolą używać do walki swoich mocy i zdolności, uzbrojeni są w „naturalną” broń najwyższej jakości. Ich moce (wymienione nieco dalej przy profilu) działają dokładnie tak jak przysługi, z tą różnicą, że nie muszą odprawiać żadnych rytuałów, by przebłągać samych siebie. Zamiast tego, codziennie mogą wykorzystywać ilość punktów Obłaskawiania równą rzutowi na *Ducha*.

Święty Lud to *większe duchy*. Są najczęściej po duchach natury wzywany przez szamanów typem duchów i mogą służyć pomocą podczas *duchowej podróży*.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 6k12, Spr: 4k10, Sz: 3k12, Wig: 5k12, Zr: 3k8

Rzucanie (włócznia lub tomahawk) 4k10, walka: (włócznia lub tomahawk) 5k10.

Cechy umysłowe: Cha: 6k12+4, D: 5k12+2, Spo: 4k8, Spt: 4k6, W: 5k10

Jaja 5k12+2, zastraszanie 4k12+4.

Tempo: 10

Rozmiar: 8

Dech: 28

Terror: 9 (tylko jeśli zwyciężą w przeciwstawnym teście *zastraszania*)

Specjalne zdolności:

Lud Gromu: Ten klan używa wszystkich przysług ze ścieżki magii wojny.

Lud Wichru: Ten klan używa wszystkich przysług ze ścieżki magii błogosławieństw.

Lud Wijącego się Węża: Ten klan używa wszystkich przysług ze ścieżki magii ziemi.

Lud-Który-Nie-Mówi: Ten klan używa wszystkich przysług ze ścieżki magii oszustw.

Mroczny Lud: Ten klan używa wszystkich przysług ze ścieżki magii duchów.

Skalp: Pokonanie przedstawiciela świętego ludu daje zwycięzcy znajomość przysługi znanej przez jego klan.

KACHINA

Niektóre duchy nie mają własnej formy. Odbijają to sobie kradnąc cudze ciała.

Kachina może opętać istotę z naszego świata bądź z świata duchów. Bardzo trudno jest przy tym poznać, czy ma się do czynienia z kachina czy z oryginalnym właścicielem ciała – pierwszym i najbardziej oczywistym znakiem jest niespodziewany pokaz nadludzkiej mocy. Kachina można wygonić korzystając z pomocy innych duchów lub zabijając ciało. W każdym przypadku duch wraca do Krainy Wiecznych Łowów. Jego całkowite unicestwienie jest niemal niemożliwe, chyba że szaman zna jakiś sposób by go

spętać, a następnie, korzystając ze ścieżki magii ducha, zniszczyć.

Dobra wiadomość to ta, że kachina postępują tak samo jak duchy natury i mają podobne motywacje – niestety, to równocześnie zła wiadomość, bo nikt nie potrafi zrozumieć prawdziwych motywacji ducha natury. Niektóre interesują się tylko jednym aspektem świata, inne się nudzą i w końcu postanawiają zepsuć coś w tymże aspekcie. Więcej pomysłów znajdziesz przy okazji opisu duchów natury.

Kachina nie ma własnych cech fizycznych ani powiązanych z nimi umiejętności. Przejmują je od opętanej istoty na czas gościny w jej ciele. Kachina preferują w tym celu ludzi, bo uważają, że żadne inne zwierzę nie daje im takich możliwości. Wystarczy jednak z ich strony odrobinka chęci, by mogły opętać cokolwiek innego, byleby było żywe. Kachina kryją się pośród ludzi w ciałach wróbla, jaszczurek lub węży. Najważniejszy kachina, Pautiwa, zwykle podróżuje pod postacią kaczki.

Kachina normalnie można spotkać jedynie w Krainie Wiecznych Łowów. Kręcą się też wokół świętych miejsc i portali, szukając potencjalnych kandydatów do opętania. Jeśli opętana osoba opuści świat duchów, kachina pójdzie za nim, ale pozostanie w ciele o połowę krócej niż zwykle.

Opętanie: By opętać żywą istotę, kachina musi wygrać w przeciwstawnym teście *Ducha*. Jeśli się uda, kontroluje ciało przez 1k6 godzin, po czym znika. Postać nie może zostać opętana przez przynajmniej miesiąc.

Jeśli kachina przegra pojedynek *Ducha*, ucieka. Jednak jeżeli porażka będzie szczególnie dotkliwa, zaatakowany może uwięzić napastnika i skorzystać z jego mocy. Postać, która osiągnie 2 przebiccia w przeciwstawnym teście *Ducha* zyskuje moce kachina na 1k6 godzin, zachowując równocześnie kontrolę nad swym ciałem i duszą. Właśnie na taki obrót rzeczy mają nadzieję Indianie Hopi i Zuni, odprawiając tańce wabiące te duchy.

Dusza opętanej osoby błąka się tymczasem po Krainie Wiecznych Łowów. Może po niej do woli wędrować i naraża się na spotkania z innymi duchami. Jeśli spotka szamana, który zdoła odnaleźć jego opanowane przez kachina ciało, ma jeszcze jedną szansę (kolejny przeciwstawny test *Ducha*) na odzyskanie kontroli przed czasem. Opętana postać, która sama jest szamanem, może podejmować pojedynek *Ducha* raz na godzinę, bez pomocy z zewnątrz.

Indianin, któremu powiedzie się Zwyczaj (5) test *wiary* zobaczy wokół opętanej osoby niewyraźny kształt, zależny od rodzaju kachina który ją opętał. Każdy rodzaj ducha ma swój własny opis.

PROFIL

Cechy fizyczne: Różne

Cechy umysłowe: Cha: 4k8, D: 3k10 (pomniejszy), 4k12 (zwykły), 5k12+2 (większy), Spo: 3k10, Spt: 3k8, W: 4k8

Jaja 6k(różne), przenikliwość 4k10, szukanie 2k10, zastraszanie 4k8

Tempo: różne

Rozmiar: 4 (pomniejszy) 6 (zwykły) 9 (większy)

Dech: -

Terror: Różny

Skalp: Pokonanie kachina daje zwycięzcy premię +2 do każdego kolejnego pojedynku *Ducha* z duchem tego samego typu. Tę premię można kumulować, pokonując kolejne duchy.

Typy: Każdy rodzaj kachina ma własny zestaw specjalnych mocy.

Kachina natury: To normalny duch natury, z tą różnicą, że potrafi opętać żywą istotę. Może być każdym rodzajem ducha natury, jaki został wymieniony w tym rozdziale. Udany Zwykły (5) test *wiary* pozwala ujrzeć wokół opętanego niewyraźny kształt tego, co reprezentuje duch: płomienia, gejzeru i tym podobnych.

Kachina natury mają takie same moce jak ich bardziej typowe odpowiedniki. Jeśli potrzebujesz więcej informacji, zajrzyj do sekcji opisującej duchy natury.

Masau'ú: To duchy o wyglądzie szkieletów, a ich „strefy wpływów” to zaświaty, ogień, śmierć, ciemność i wojna. Masau'ú to duchy śmierci i strażnicy bram Martwych Ziem. Trzymaj się od nich z daleka, bracie.

Masau'ú mają pulę Obłaskawienia równą rzutowi na *Ducha*. Mogą korzystać z tych punktów tylko przebywając w ciele opętanej osoby i gdy się skończą, kachina musi odejść z zajmowanego ciała. Mają przypisane ścieżki magii wojny i ducha, znają więc wszystkie przysługi z tych ścieżek.

Być opętanym przez masau'ú to jak utracić Dominację nad wyjątkowo sprytnym i dzikim manitou.

Niektóre plemiona same szukają masau'ú, po czym posyłają opętanych przez nie tancerzy wprost na linie wroga i pozwalają duchom robić to, co umieją najlepiej – najczęściej kosztuje to tancerza życie. O tych którzy przetrwali, opowiada się legendy.

Wzywane masau'ú pojawiają się pojedynczo, ale w Martwych Ziemiach znajdują się w grupach liczących od 5 do 8 (1k4+4) sztuk.

Soyoko: Soyoko to ogry, których rola polega na pilnowaniu i egzekwowaniu plemiennych praw. Straszy się nimi niegrzeczne dzieci. Dorośli też się ich boją.

Dla tych, którzy potrafią je zobaczyć, soyoko wyglądają jak wielkie, włochate niedźwiedzioludy.

Ten typ kachina ma 10 punktów Obłaskawienia i zna wszystkie przysługi ze ścieżki magii wojny. Ponadto, może wzbudzać strach, za każdy wydany punkt Obłaskawienia podnosząc Poziom Strachu w okolicy o +1. Ten ruchomy Poziom Strachu rozciąga się tylko w zasięgu wzroku ducha i znika natychmiast, gdy kachina powraca do Krainy Wiecznych Łowów.

Pokonanego w przeciwstawnym teście *zastraszania* przeciwnika soyoko może zmusić do Ciężkiego (9) rzutu na *jaja*. W połączeniu ze zdolnością wzbudzania strachu wystarczy to, by wszyscy, poza najdzielniejszymi wojownikami moczyli się w opaski biodrowe na widok soyoko.

Soyoko istnieje by walczyć z wrogimi plemionami i karać tych, którzy złamali plemienne prawa lub przeciwstawili się tradycjom. Nie zaatakuje nikogo, kto nie jest wrogiem plemienia ani nie złamał praw. Nie można przy tym jednak zapominać, że jego interpretacja praw plemiennych jest znacznie surowsza od ogólnie przyjętej, zwłaszcza w szczepach, które zapomniały Dawne Ścieżki.

Wawaru: Są to kachina ruchu, wichru i pędu, siły która sprawia, że koń galopuje, a strzała leci prosto. Opiekują się wszystkim, co rusza się szybciej niż człowiek.

Po opętaniu innej istoty Wawaru ma 2k4 punktów Obłaskawienia. Zna wszystkie przysługi mające związek z pędem i ruchem: *Wiatr przewodni*, *Wilczy chód*, *Zakłęcie deszczu* (tylko wiatr) i *Wędrowka w głuszy*. Duch może ofiarować te przysługi każdemu w zasięgu wzroku.

Jego największą i jedyną chęcią jest wprawienie istot w ruch i utrzymanie ich w ruchu. Osoba opętana przez wawaru nie stanąć ani na moment, podobnie jak ci, którym duch ofiarował swe przysługi. Bohater, który otrzymał taką przysługę musi wykonać Niewiarygodny (11) test *Wigoru* by przestać się ruszać. Jeśli się nie powiedzie, obdarowany pogna w stronę horyzontu, zacznie biegać w kółko, sturla się ze wzgórza, cokolwiek tylko wprawi go w ruch.

Ci, którzy dostrzegają wawaru, widzą wir piasku, rąk i nóg otaczający opętaną istotę.

Wawaru pojawiają się w grupach liczących 1k4 sztuki.

Koyemshi: Koyemshi, albo „zakręcacze” to błazny i psotnicy. Jak wszyscy żartownisie, kroczą po cienkiej linii oddzielającej naukę i psotę od okrucieństwa.

Koyemshi znają wszystkie przysługi ze ścieżki magii oszustw oraz przysługi *Zakłęcie deszczu* i *Uderzenie błyskawicy*. Kiedy opętają jakąś istotę, mają 1k6 punktów Obłaskawienia. Wydaje się, że to niedużo, ale trzeba pamiętać, że duchy koyemshi zjawiają się w grupach po 2k6 sztuk i w przeciwieństwie do pozostałych kachina nie znikają, gdy już wyczerpie im się pula Obłaskawienia.

Głównym celem koyemshi jest tworzenie chaosu i zamieszania, z których można będzie potem wyciągnąć naukę. Najczęściej jednak kończy się po prostu na chaosie i zamieszaniu.

Pautiwa: Wódz wszystkich duchów kachina podróżuje w postaci kaczki. Jest półbogiem i nie można go wezwać tak, jak innych duchów.

Jego pula Obłaskawienia wynosi 3k8 i odnawia się za każdym razem, kiedy księżyc z nowiu przechodzi w pełnię i z powrotem (czyli średnio raz na

dwa tygodnie). Pautiwa nie ma żadnych specjalnych mocy – albo, co bardziej prawdopodobne, nie popisuje się nimi. Zamiast tego, za 1 punkt Obłaskawienia może wezwać do pomocy dowolnego kachina.

Wódz kachina zajmuje się poszukiwaniem mądrości i informacji, jest też bardzo opiekuńczy wobec wszystkich duchów kachina. Zjawia się, gdy jakiś kachina może zostać uwięziony lub unicestwiony, albo jeśli coś go szczególnie zainteresuje.

Kiedy Pautiwa kogoś opęta (wybiera zresztą zwykle taneczerzy noszących obrzędową maskę kaczki) zostaje tak długo jak tylko ma potrzebę i ochotę. To najczęściej oznacza na całą noc, ale może też się przeciągnąć na cały tydzień. Niektórzy wierzą, że od czasu Wielkiej Wojny Duchów Pautiwa podróżuje po świecie żywych.

MANITOU

Manitou to doborowe oddziały Mścicieli. Rekrutują się spośród milionów potępionych dusz pokutujących na Martwych Ziemiach. Dano im szansę odpracowania pokuty w służbie złych mocy. Niektóre wysłały się wprost do świata żywych, by poszukały sobie ciała, inne pozostają w świecie duchów, tworząc demoniczne armie, które toczą wojny z duchami przodków, a pokonanych wloką w głąb Martwych Ziemi.

W naszym świecie manitou są niewidzialne duchami, ale w Krainie Wiecznych Łowów mają własną formę. Poza tym spotkanie ich po tamtej stronie to

najgorsze, co może się przydarzyć, bo, mówiąc naszym językiem, są wtedy „po służbie”. Koniec z subtelnym dawkowaniem strachu. Ich ulubioną zabawą jest rozdzieranie duchowych wędrowców na ćwierci.

Pierwszą taktyką, jakiej w świecie duchów próbują manitou, jest prawie zawsze frontalny atak na najsłabszą jednostkę w grupie. Wyrastają jak spod ziemi, powstają z wodnej taflki lub animują drzewa. Spływają z chmur pyłu i składają się z cieni. W skrócie, kiedy grupa natknie się na manitou, mogą wyglądać jak dowolny element krajobrazu. Bohaterowie muszą wykonać test *Spostrzegawczości* przeciwstawny do *skradania* duchów, a jeśli przegrają, zostaną zaskoczeni i stracą pierwszą rundę walki.

Jeśli manitou zabije kogoś w Krainie Wiecznych Łowów, natychmiast umyka do Martwych Ziemi, unosząc ze sobą pokonaną duszę. Nieważne, w jak wielkiej hordzie by nie atakowały, po schwytaniu ofiary manitou znikają. Oczywiście, jeśli poczują łatwy łup, mogą prędko wrócić po jeszcze.

Jeśli zabita przez manitou postać ma punkty Hartu, może jak zwykle pociągnąć karty by sprawdzić czy nie została Wygrzebaną. Zwykle bohater powraca do swojego własnego ciała, ale nie dzieje się tak zawsze. Pociągnij kartę. Jeśli to twój stary kumpel joker, postać wraz z manitou wraca do innego ciała. To jeden z mniej znanych faktów na temat wygrzebanców: czasami dusza, która wróciła zza grobu nie jest tą samą, która opuściła ciało w chwili śmierci!





Pomniejsze manitou występują w grupach po 2k10 sztuk. To małe, paskudne drapieżniki: duchowe łasice.

Zwykłe manitou zjawiają się w grupach liczących 1k6+2 osobników.

Większe manitou zwykle chadzają samotnie, ale jeśli prowadzą wyprawę wojenną przeciwko wioskom przodków lub Świętemu Ludowi, występują trójkami. W taki przypadku jest też z nimi 5k10 pomniejszych i 3k10 zwykłych manitou.

PROFIL

	Pomniejszy	Zwykły	Większy
Siła	1k6	3k8	3k12+4
Sprawność	3k6	4k8	3k12
Skradanie	4	4	4
Walka: wręcz	2	4	6
Szybkość	5k10	5k10	4k8
Wigor	2k6	3k8	4k10
Zręczność	2k8	3k8	4k10
Charyzma	2k6	4k10	4k12+2
Zastraszanie	2	4	8
Duch	1k6	2k10	4k12+4
Jaja	1	4	8
Spostrzegawczość	2k6	2k8	2k10
Spryt	1k4	2k6	3k8
Obśmiewanie	1	3	5
Wiedza	1k6	1k8	1k10
Rozmiar:	3	8	12
Terror:	5	7	9

Zdolności specjalne: Wszystkie manitou mają w Krainie Wiecznych Łowów zdolność stapania się z otoczeniem. Bohaterowie muszą wykonać test *Spostrzegawczości* przeciwstawny do *skradania* manitou, albo stracą pierwszą rundę walki. Jeśli manitou zaczynają przegrywać, mogą na powrót wtopić się w otoczenie. Postacie muszą wykonać Zwykły (5) test *Spostrzegawczości*, a jeśli ten się nie powiedzie, duchy będą mogły zaraz ponownie spróbować ataku z zaskoczenia.

Pomniejsze manitou:

Pazury: S

Kły: S

Atak roju: Zamiast rozdrabniać się na ataki poszczególnych manitou z hordy, rzucaj po razie na każde pięć stworów. Każdy punkt, o jaki manitou przekroczą Poziom Trudności ataku oznacza, że kolejny z duchów trafił, oczywiście, o ile dostatecznie dużo manitou w ataku uczestniczy. Rzucaj na lokację trafienia raz na każde trzy manitou, które trafiły.

Zwykłe manitou:

Pazury: S+1k6

Rozdzieranie: Dwa lub więcej manitou chwytają postać za kończyny i próbuje rozerwać na ćwiertki. Każdy spośród próbujących tej sztuczki demonów musi wykonać udany *test walki: wręcz* a potem pokonać postać w przeciwstawnym teście *Siły*. Kiedy przynajmniej dwóm manitou to się powiedzie, każdy z nich może wykonać kolejny test swojej *Siły* przeciwstawny z *Siłą* bohatera. Za każdy sukces, rozdzieranie zadaje S+3k6 obrażeń kończynie będącej celem ataku. Gdy zostanie okaleczona, zostaje wyrwana ze stawu a trzymający ją manitou nie może dalej Rodzierać, chyba, że złapie za inną.

Większy manitou:

Oślona: 1

Pazury jak brzytwy: S+2k6, nie chroni przed nimi żadna oślona.

Rozdzieranie: Większy manitou jest dostatecznie wielki, by samemu rozedrzeć człowieka. Jeśli powiodą mu się dwa kolejne testy *walki: wręcz*, łapie dwie kończyny ofiary i może wykonać z niebezpieczeństwem przeciwstawny test *Siły*. Każdy sukces w tym teście zadaje wyrwanej kończynie S+3k6 obrażeń (skutek jak wyżej).

Wypaczanie rzeczywistości: Większe manitou potrafią wpływać na cudzy wizerunek Krainy Wiecznych Łowów, która to moc służy im głównie do zabaw z jedzeniem. Efekty wahają się od rzeczy prostych, jak sprawienie, by gnat rewolwerowca wyglądał na zardzewiały i bezużyteczny, aż do wyszukanej pułapki w którą wpadną nawet najcwańsi Indianie. Manitou może na przykład stworzyć obraz wioski przodków, „zaludniając” ją pomniejszymi manitou przebranymi za duchy Indian.

Odrzucenie sztucznej rzeczywistości manitou wymaga zwycięstwa w przeciwstawnym teście *Ducha*. By wykonać ten test, bohater musi mieć jakiś powód do podejrzeń co do fałszywej natury widzianego obrazu. Jeśli test się nie powiedzie, wersja narzucona przez manitou obowiązuje, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Jeśli rewolwer przybrał postać zardzewiałego złomy, nie będzie strzelał. Określenie dokładnych efektów należy do ciebie.

Jedyną rzeczą, której manitou nie może zmienić są sami bohaterowie. Może wypaczyć wszystko co ich otacza, ale oni sami pozostaną niezmienieni.

Zmiana pojedynczego aspektu rzeczywistości wymaga od manitou poświęcenia akcji. Od ciebie zależy, co uważać będziemy za pojedynczy aspekt. Ogólnie rzecz biorąc, akcję powinno zabierać wypaczenie jakiegoś obiektu lub efektu. W czasie jednej akcji manitou może zamienić z złom broń jednego z bohaterów, ale nie arsenał całej drużyny. Wyjątkiem jest zmiana otaczającej scenarii, która cała zabiera tylko jedną akcję. Na przykład bohaterowie stojący w saloonie mogą w jednej chwili znaleźć się w ponurej piwnicy, na środku której buzuje ogień.

Dokładne korzystanie z tej mocy zależy od ciebie. Wymyśliliśmy ją, bo chcieliśmy, żebyś mógł zafundować swoim graczom przygody rodem z krainy koszmarów.

Postaci kanciarzy – którzy są aż nadto obeznani z oszustwami manitou – dostają premię +4 do testów *Ducha* przy odrzucaniu sztucznej rzeczywistości stworzonej przez demona.

DUCHY NATURY

Są w Krainie Wiecznych Łowów duchy, które reprezentują każdą z sił natury, od ognia płonącego na prerii do pasących się na niej bizonów i od górskiego wichru do orłów szybujących wysoko po niebie. Te duchy chronią i wspomagają swój własny aspekt natury lub swoją „strefę wpływów”.

Większość szamanów uważa duchy natury za kompletnie nieprzewidywalne, ale dla potrzeb gry, Wódz może się posłużyć kilkoma wskazówkami co do ich prawdopodobnego zachowania.

Duchy natury są absolutnie bezwzględne w ochronie i ekspansji swoich „stref wpływów”. Bez wahania zaatakują inne duchy lub ich sługi, jeśli tylko mają okazję zdobyć kawałek terenu. Woda podmywa góry i gasi płomień, góry stają na drodze wiatru i doprowadzają do głodowej śmierci zwierzęta i ludzi żyjących na ich zboczach. Wszystko toczy niekończącą się walkę, która jest samą istotą życia na Matce Ziemi.

Statystyki różnych duchów natury zebraliśmy w tabelce, którą znajdziesz na stronie 116.

MAŁY LUD

Najliczniejsze duchy natury znane są jako Mały Lud. Służą on wszelkim aspektom przyrody: ziemi, wodzie, płomieniom, powietrzu i zwierzętom. Do tych, którzy są grzeczni i uważni, Mały Lud odnosi się przyjaźnie, ale łatwo go wystraszyć lub zniechęcić.

Mały Lud to małe, delikatnie zbudowane ludziki. Czasami ich skóra jest owłosiona; czasami mlecznobiała lub ognistoczerwona. Ich wygląd zależy od tego, któremu aspektowi natury służą. Rzadko noszą jakąkolwiek broń, ale wystraszeni mogą w okamgnieniu umknąć do Krainy Wiecznych Łowów.

Mały Lud to pomniejsze duchy chadzające w grupach złożonych z 2k6 osobników.

Specjalne zdolności: Wszyscy Mali Ludzie mają te same specjalne zdolności, co większe duchy służące temu samemu aspektowi natury. Mała osoba służąca ziemi będzie miała zdolności *Ruchome piaski* i *Erupcja*. Jedynym czynnikiem ograniczającym korzystanie z tych często potężnych zdolności, jest wrodzona nieśmiałość Małego Ludu.

Zniknięcie: Jeśli Mały Człek się czegoś wystraszy, natychmiast znika w najmniejszej nawet odrobince tego aspektu natury, któremu służy – jeśli, na przykład, służy wodzie, może zniknąć nawet w spływającej z policzka łzie. Kiedy Mały Człek się boi? Wtedy, kiedy chce tego Wódz.





GAN

Gany to duchy gór i ziemi. W Krainie Wiecznych Łowów wyglądają jak grubo ciosane kamienne posągi, żyjące pośród tamtejszych gór. Chronią kamienie, ziemię i wszystko co się w niej znajduje, od złota po piasek.

Gany to powolne i cierpliwe istoty. Są symbolem świata w spoczynku, wiecznego, niezmiennego. Wolno wpadają w gniew ale też dużo trzeba, by przekonać je do pomocy.

Duchy gór to zwykle duchy, spotykane albo pojedynczo albo w grupach po 3k4.

Specjalne zdolności:

Ruchome piaski: Ziemia pod stopami ofiary nagle zamienia się w ruchome piaski. Ofiara musi wykonać Zwykły (5) test *Sprawności*, albo w nich utknie. Jeśli osiągnie 1 sukces, utrzymuje się na powierzchni, ale nie może się wydostać. Przebiecie pozwala na całkowite uniknięcie zagrożenia. Jeśli test się nie powiedzie, ofiara zostaje pochłonięta przez piasek i zaczyna się dusić. W każdej rundzie musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru* lub odjąć różnicę pomiędzy PT a wynikiem od Tchu. Trwa to, póki postać się nie podda lub utraci cały Dech.

Erupcja: Gan wywołuje nagłą erupcję niezwykle ostrych kawałków skały, które wbijają się w ofiarę. Atak ten, którego celem może być każda istota pozostająca w zasięgu wzroku gana, duch wykonuje używając umiejętności *walka*. Cel może próbować *uniku*. *Erupcja* powoduje 3k6 obrażeń do losowo wybranej lokacji (-2 na tabeli lokacji trafienia).

Wrażliwość na wodę: Gan cierpi podwójne obrażenia od wszystkich ataków opartych na wodzie.

UWANNAMI

Uwannami to duchy sprowadzające deszcz – wodne istoty żyjące w jeziorach i wędrujące pośród chmur olbrzymy, które kryją się za horyzontem. Uwannami pielęgnują ziemią, sprowadzając deszcz uprawom, napełniając rzeki i jeziora oraz wypłukując z ziemi wszelkie trucizny.

Uwannami pojawiają się w grupach liczących po 3k4 osobników. Są nierozróżnialne, ich płynne ciała bez przerwy falują i zlewają się ze sobą, a ich głosy brzmią jakby dochodziły spod wody.

Uwannami istnieją tylko po to, by sprowadzać wodę. Czasami nie rozumieją, że co za dużo to nie zdrowo i zdarza im się topić przez pomyłkę żywe istoty. Są też leniwe, poruszając się wybierają najłatwiejszą drogę, a kiedy zagraża im wiatr lub ogień, rozplývają się. Ta niechęć do jakiegokolwiek wysiłku sprawia, że trudno pozyskać ich pomoc.

Tak jak gan, uwannami trudno wpadają w gniew.

Zdolności specjalne:

Sprowadzanie opadów: Uwannami mogą sprowadzić niemal każdy możliwy rodzaj opadów. Rozpętanie małej burzy zabiera im minutkę, a przekształcenie jej w spływające z nieba potoki wody nie więcej niż pięć. Wystawiony na działanie takiej ulewy bohater musi wykonać test by uniknąć utknięcia (patrz podręcznik podstawowy do *Martwych Ziemi*) jeśli w ciągu kilku minut nie znajdzie się na jakimś wniesieniu. Zasięg każdej broni w takiej sytuacji jest ograniczony do jednej czwartej. Deszcz taki lunąć może zarówno w naszym świecie, jak i w Krainie Wiecznych Łowów. Jeśli zachodzi ta druga ewentualność, by uniknąć utonięcia należy wykonać test *pływania/Ducha* (czyli rzucić tyłoma kostkami o rodzaju *Ducha*, ile postać ma umiejętności *pływania*).

Kształtowanie wody: Duchy wody mogą kształtować swoje ciało lub pobliskie skupiska wody w niemal dowolny sposób. Uwannami może z wody stworzyć pałkę lub bąbel, nawet jeśli przeczy to prawom fizyki białych. Wszystko, co powstało w ten sposób, należy traktować jakby było ciałem stałym. Jeśli ktoś oberwie w czerep wodnym przedmiotem, traci dodatkowe 2k6 punktów Tchu, chyba, że wyjdzie mu Zwykły (5) test *Wigoru*.

Wrażliwość na ogień: Uwannami cierpi na podwójne obrażenia od ognia.

WAKINYAN

Wakinyan to duchy gromu, istoty czystego ognia i światła. To one toczą słońce po niebie i sprawiają, że obozowe ogniska sypią skrami. Wakinyan uchodzą za najświętsze duchy, ustępujące w hierarchii jedynie samemu Stwórcy.

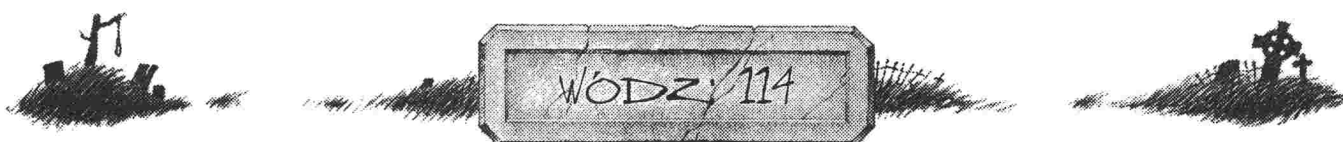
Duchy gromu są najbardziej burzliwymi spośród duchów natury i najłatwiej je rozgniewać. Jeśli szaman uczyni coś, co rozgniewało wakinyan, dowie się o tym, kiedy upiecze go uderzenie pioruna.

Wakinyan nie pokazują się śmiertelnikom, objawiając się jedynie jako odległa chmura burzowa, z hukiem gromu i blaskiem błyskawic. Są zawsze zbyt daleko, by można było ich dotknąć, ale świetnie słyszą każde słowo, z którym ludzie się do nich zwracają.

Wakinyan to większe duchy. Pojawiają się zawsze pojedynczo, a jedynym wyjątkiem od tej reguły jest Taniec Słońca Siuksów, który przyciąga czasem kilku groźnych półbogów.

Specjalne zdolności:

Błyskawica: Wakinyan mogą do woli korzystać z przysługi *Uderzenie błyskawicy*. Każdy atak błyskawicą zabiera dwie karty akcji, a by wyjść z jego zasięgu cel musi opuścić Krainę Wiecznych Łowów. Jeśli postać znajduje się w świecie żywych, jedyną szansą na uniknięcie trafienia



jest znalezienie jakiegoś schronienia lub umknięcie przed wzrokiem wakinyan (a nie jest to łatwe).

Ognisty portal: Ogień to stan pośredni pomiędzy naszym światem a krainą duchów. Wakinyan potrafią stworzyć z dowolnego płomienia wrota pomiędzy światami. Mogą one prowadzić od nas do Krainy Wiecznych Łowów, lub na odwrót. Przez taki portal może przejść każdy duch (poza uwannami) lub żywa istota. Istnieje on tak długo, jak długo płonie ogień i znika w chwili, gdy ten gaśnie (lub zostaje zagaszony). Każdy przechodzący przez ognisty portal musi wykonać Poważny (7) test *Ducha* lub dostaje 3k6 obrażeń od ognia.

SHIWANA

Shiwana to mroczni bracia wakinyan, wiatr, który rozgania chmury. To gniewne duchy pogody, które niegdyś były Świętym Ludem. W miejsce deszczu, sprowadzają suszę.

Shiwana pałają niechęcią wobec żywych istot. Choć ich jest one wielka, potrafią ją ukryć i służyć pozorną pomocą, jeśli da im to sposobność do uczynienia ludziom tym większej krzywdy.

Duchy wiatru są zwykle niewidzialne, jak to poddmuchy bryzy (lub nawet wichry o sile huraganu). Kiedy zjawiają się w świecie żywych, często myli się je z paskowymi diabłami.

Shiwana to zwykle duchy, chadzające w grupach liczących po 2k6 sztuk.

Zdolności specjalne:

Susza: Shiwana potrafi wysuszyć wszystko – nawet żywą istotę. Jednym gestem może powstrzymać ulewę i w kilka minut rozwiąć leżący śnieg. Jeśli shiwana obróci tę zdolność przeciwko żywej istocie, ofiara musi wykonać test *Wigoru*, a duch test *Sprytu*. Jeśli ofiara przegra, traci 1k6 Tchu za każdy punkt o który jego wynik był słabszy od wyniku ducha. Jeśli na skutek pojedynczego ataku utraci przynajmniej połowę Tchu, otrzymuje też poważną ranę w losowo wybranej lokacji, a to dlatego, że wyschnięta skóra pęka, a znajdujące się pod nią kości stają się słabe i lekkie. Taką ranę można uleczyć wyłącznie za pomocą magii. Jeśli taki atak doprowadzi do śmierci, jego cel nie może zostać wskrzeszony ani nie powróci jako wygrzebaniec. Nie da się ożywić garstki pyłu!

Huragan: Shiwana potrafi rozpuścić wicher tak potężny, że przewraca domy i wykoleja pociągi. By wezwać huragan, duch musi wykonać zwykły (5) test *Ducha*. Jeden sukces tworzy bryzę na tyle silną, by łopotały flagi i gięły się drzewa – odejmij 2 punkty od wszelkich testów umiejętności, przy których wiatr może przeszkadzać (np. *wspinaczki*, *strzelania* i tym podobnych). Jeśli shiwana

osiągnie przebicie, wiatr będzie na tyle silny by łamać drzewa i przewracać wozy, a towarzyszący mu minus do testów zwiększy się do -4. Dwa lub więcej przebić oznacza huragan, który niszczy domy i rzuca wagonami kolejowymi, jakby to były dziecięce zabawki. Postać musi wykonać Niewiarygodny (11) test *Siły* by się czegoś przytrzymać. W innym przypadku zostaje porywana przez wiatr i ląduje w sąsiednim okręgu, otrzymując przy tej okazji 5k12 punktów obrażeń w bebecy.

Odporność: Shiwana zranić można tylko atakiem magicznym lub specjalną bronią.

DUCHY ZWIERZĄT

Każde zwierzę, które staje się duchem opiekuńczym, na początku jest zwyczajnym zwierzęciem duchem, żyjącym w Krainie Wiecznych Łowów. Zachowuje się i wygląda tak samo jak zwierzęta w naszym świecie, ale potrafi mówić i bardzo trudno je zabić.

Duchy zwierząt to pomniejszych duchy. Podróżują samotnie i często służą za *duchowych przewodników*.

Zdolności specjalne: Duchy zwierząt mogą korzystać ze wszystkich mocy wymienionych w rozdziale traktującym o duchach opiekuńczych. Dla tych mocy, które wymagają punktów Obłaskawienia, wykonaj Zwykły (5) test *Ducha*. Za każdy sukces w tym teście, duch może wydać na pożądaną przysługę jeden punkt Obłaskawienia. Tak zdobyte Obłaskawienia utrzymuje się do końca sceny. To Wódz decyduje, kiedy scena się kończy.

WĘZOCHMURA

Wężochmury to duchy zrodzone w Martwych Ziemiach. Powstają za każdym razem, kiedy kolejny korzeń Drzewa Życia usycha, zatruty przez Mścicieli. Choć można je spotkać w Martwych Ziemiach, wolą zbierać się na obrzeżach terenów przodków w Krainie Wiecznych Łowów. Czyhają tam na nieroztropne dusze, które podejść zbyt blisko. Ci, którzy dostaną się w sploty wężochmury, zostają pożarci i zniszczeni.

Wężochmura to jadowity potwór składający się z mglistej materii. Na pierwszy rzut oka wygląda jak ogromny wąż. Bliższe przyjrzenie się stworowi zdradza, że jego skóra drga i faluje jak ciężka, trująca mgła. Wężochmury często owijają się wokół pni drzew i skrywają w pęknięciach kory. Zmieszczają się nawet w indiańskim kołczanie. Potrafią też latać, unosić się w powietrzu lub płynąć w stronę upatrzonej ofiary.

Wężochmury występują w dwóch rodzajach: pomniejszych i większych. Większa przypomina bardziej smoka niż węża i jest dość duża, by opleść konia.

Duchy te nie atakują fizycznie. Zamiast wsączać śmiertelny jad w dusze ofiary.

PRZEWODNIK WODZA

PROFIL

	Pomniejsza	Większa
Siła	2k6	2k6
Sprawność	3k10	5k12
Walka: w zwarciu	3	6
Szybkość	3k10	2k6
Wigor	2k6	2k10
Zręczność	2k6	2k10
Charyzma	1k8	3k10
Zastraszanie	2	5
Duch	3k10	4k12
Spostrzegawczość	1k6	1k8
Spryt	1k4	1k8
Wiedza	1k4	1k6
Rozmiar:	4	10
Terror:	5	7

Zdolności specjalne:

Jad: Wężochmura próbuje opleść ofiarę węzowym ciałem. Duch wykonuje test *walki* przeciwstawny do *uników* postaci. Jeśli zwycięży, udaje mu się otoczyć ofiarę swymi splotami. W następnej akcji zaatakowany nieszczęśnik może próbować się wyrwać wykonując przeciwstawny test *Siły*. Owinięta wokół przeciwnika wężochmura zaczyna zatrzucać jego duszę. W każdej rundzie, podczas której ofiara pozostaje w splotach potwora, musi wykonać przeciwstawny z nim test *Ducha*. Jeśli wężochmura uzyska przynajmniej jedno przebicie przewagi, kostka *Ducha* ofiary obniża

się o jeden rodzaj. Jeśli Duch spadnie poniżej k4, ofiara umiera i zostaje pożarta przez wężochmurę. Jeśli nieszczęśnik przeżyje, stracony *Duch* wraca do normy w tempie jednego rodzaju kostki na dzień.

Odporność: Tego ducha nie da się zranić normalną bronią. Zrobić mu krzywdę można jedynie za pomocą ataku magicznego lub specjalnej broni.

Wrażliwość na wiatr: Nagły podmuch wiatru natychmiast rozwiewa wężochmurę, która potrzebuje 24 godzin by się zebrać z powrotem.

Skalp: Każdy, kto pokona wężochmurę, zyskuje całkowitą odporność na wszelkie naturalne jady i trucizny.

GROMOPTAKI

Gromoptaki to strażnicy Krainy Wiecznych Łowów. Wszystko widzą i o wszystkim wiedzą, ustępując w tym jedynie Stwórcy.

Są cztery wielkie, stare gromoptaki, pośród których pierwszym i największym jest wielki czarny ptak zachodu. Przybrany w chmury, Gromoptak Zachodu ma wielkie skrzydła, lecz nie ma ciała, ma ostry dziób, lecz brak mu głowy, ma groźne pazury, ale nie ma nóg. Jest tak ogromny, że nikt nie jest w stanie objąć go naraz spojrzeniem.

Drugi gromoptak jest czerwony, trzeci – żółty, zaś czwarty – niebieski, nie mają one oczu ani uszu. Nikt nie wie dokładnie jak wyglądają, bo nikt nie zdołał ujrzeć naraz całego gromoptaka.

DUCHY NATURE

	Mały lud	Gan	Uwannami	Wakinyan	Shiwana	Zwierzę
Siła	1k6	5k12+4	3k8	4k10	1k8	*
Sprawność	4k10	2k10	2k8	3k12	2k8	*
Skradanie	4	-	-	-	2	*
Uniki	5	2	5	2	-	*
Walka: w zwarciu	5	2	2	-	1	*
Szybkość	3k10	2k6	2k8	3k8	2k12	*
Wigor	2k6	5k10	2k8	6k12	1k6	*
Zręczność	3k8	1k6	2k8	4k10	2k6	*
Charyzma	1k6	2k10	4k8	5k12	2k6	3k8
Zastraszanie	4	1	5	1	1	-
Spostrzegawczość	3k10	1k6	3k10	3k10	1k10	2k10
Duch	4k10	4k10	4k10	4k12+4	4k10	4k10
Spryt	3k10	1k10	3k12	4k10	3k10	3k8
Obśmiewanie	3	4	2	5	3	2
Wiedza	2k12	2k8	2k10	3k12	3k6	4k8
Rozmiar:	3	10	8	50	6	*
Terror (tylko przy zastraszaniu)	3	5	5	5	5	3

* Duchy zwierząt mają takie same cechy fizyczne, jak zwierzęta, które reprezentują. Szczegóły znajdziesz w podręczniku podstawowym do **Martwych Ziemi** lub w dodatku **Łotry, stwory i potwory**.

Po Krainie Wiecznych Łowów wędrują też młode gromoptaki, skłonne do kaprysów i nieprzewidywalne. Jednak tak jak i swoi starsi krewniacy, młode też są strażnikami. Tylko i wyłącznie dzięki nim, hordy manitou nie ogarnęły jeszcze Krainy Wiecznych Łowów.

Czwórka starożytnych gromoptaków to, rzecz jasna, większe duchy. Młodsze gromoptaki to zwykłe duchy. Postaci nie mogą odnaleźć ani napotkać starego gromoptaka, chyba, że ten zechce być odnaleziony. Stare gromoptaki są tak niesłychanie potężne, że przyporządkowywanie im jakichkolwiek statystyk jest wręcz niestosowne. Poniżej przedstawiamy profil młodego gromoptaka.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 6k12+2, Spr: 5k10, Sz: 3k12, Wig: 5k12, Zr: 3k8

Walka: wręcz 6k10.

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 5k12+6, Spo: 2k10, Spt: 3k10, W: 5k12

Zastraszanie 5k12.

Rozmiar: 15

Terror: 7

Zdolności specjalne:

Uniesienie: Młody gromoptak może unieść w powietrze dowolny obiekt nie większy od dużego konia. Tak transportowany pasażer nie odnosi żadnych obrażeń. Właśnie w ten sposób gromoptaki przenoszą podróżnych, którym służą jako duchowi przewodnicy. Tej zdolności mogą używać i w świecie żywych, jeśli ktoś je tam sprowadzi.

Grzmot: Uderzając skrzydłami gromoptak może wywołać potężny huk grzmotu. Każdy w promieniu 50 jardów od ducha musi wykonać Ciężki (9) test *Wigoru* lub będzie w szoku.

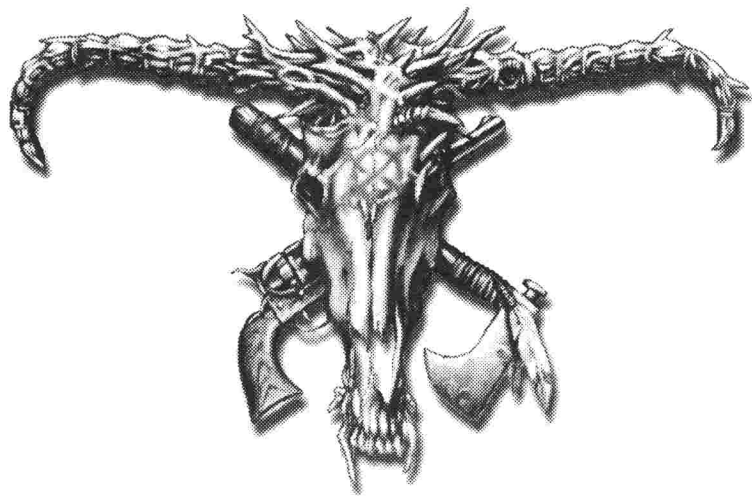


Szpony: S+1k8

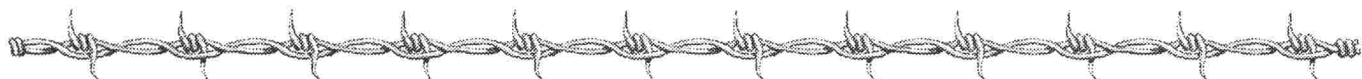
Ostry dziób: S+2k6

Skalp: Postać, która pokona gromoptaka zdobywa umiejętność przemiany w dowolnego dużego, drapieżnego ptaka. Może pozostać w takiej formie przez godzinę.





ROZDZIAK DZIEWIĄTY: TAJNE ORGANIZACJE



TANIEC DUCHA

Sympatycy Tańca Ducha sądzą, że powinno się żyć bez wojen, kłamstw i grabieży, a spokojni, ciężko pracujący ludzie będą w końcu nagrodzeni przez Stwórcę. Kiedy narodzi się biały bizon, będzie to znak, że Stwórca zstąpił na ziemię Indian. Dawno zmarli indiańscy przodkowie powstaną z grobów, biali zostaną przepędzeni, a stada bizonów powrócą na prerię i pokryją ją niczym olbrzymi dywan.

Ta prorocza wizja indiańskiej przyszłości największa popularnością cieszy się wśród plemion Równin. Nie wiadomo, dlaczego rozprzestrzeniła się aż tak bardzo. Niektóre plemiona czują, że Pomsta to pierwszy znak tego, że na ziemię spadło wielkie zło. Inni widzą, jak biali osadnicy i żołnierze, trzymają się więc przepowiedni w desperackiej nadziei, że w końcu słowa proroków się spełnią. Jeszcze inne szczepy usłyszały przykazania miłości i przebaczenia niesione przez chrześcijańskich misjonarzy i te same wartości w formie bliższej ich sercom znalazły w Tańcu Ducha.

Taniec Ducha pokrzepia plemiona, które widzą iż utraciły siłę i umacnia w wierze plemiona, które pożądamy jeszcze większej władzy. Sympatycy Tańca wierzą, że dobre uczynki przywrócą im utraconą ziemię. Prawdziwie wierzący ufają, że w dniu objawienia powstaną z grobów jako pierwsi.

Dobrze, że Taniec Ducha zaczął spełniać swoją rolę.

POCZĄTKI

Pradawny Wodziwob, założyciel ruchu Tańca Ducha pierwszy raz zetknął się z chrześcijaństwem w osobie konkwistadorów Coronady ponad trzysta

lat temu. W tym czasie mieszkał w Cibola, państwie sławnym z Siedmiu Złotych Miast, których tak długo poszukiwali Hiszpanie. Gdy umierający Anasazi znaleźli się w ciałach konkwistadorów, Wodziwob wyruszył na północ, a jego współbracia wrócili do Meksyku jako ludzie Coronady. Pradawny szaman Anasazi usłyszał od Hiszpanów o chrześcijańskiej apokalipsie i zaniósł tę wizję prymitywnym górskim szczepom.

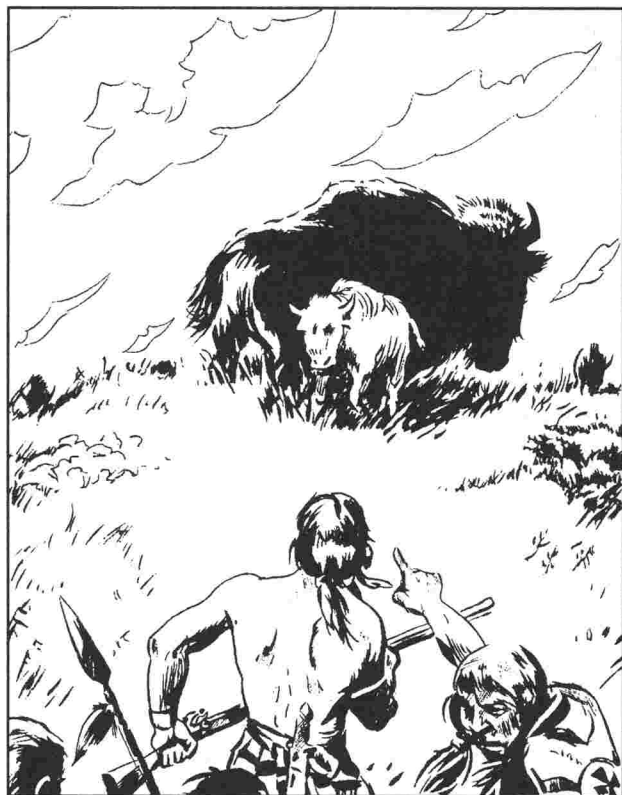
Setki lat później, wódz Pajutów imieniem Tavibo również po raz pierwszy zetknął się z chrześcijaństwem, w tym przypadku z odłamem głoszonym przez Mormonów wędrujących przez terytorium jego plemienia w drodze do Utah, mającego stać się nową ojczyzną Świętych Dnia Ostatniego. Tavibo podróżował przez góry z Mormonami i wspólnie z nimi się modlił. Kilkakrotnie miał wizję, które zaczęły krystalizować się w pierwsze dogmaty Tańca Ducha: indiańską jedność, wiarę w Stwórcę, prawe i czyste życie oraz możliwość zmartwychwstania.

Niewielu ludzi zdaje sobie sprawę, że Tavibo i reszta Pajutów sprzymierzyła się z Mormonami w walce przeciwko nie-mormońskim osadnikom. Indianie i Mormoni działając pospołu wyróżnili około 120 mężczyzn, kobiet i dzieci jakieś czterdzieści mil na zachód od Cedar City. Sojusznicy zgodnie dochowali sekretu i nie wspomnieli nikomu o tym wydarzeniu.

Tavibo jednak czuł się winny masakry i poprzysiągł, że Taniec Ducha będzie niósł zarówno Indianom jak i białym wyłącznie pokój.

Wizje Wodziwoba i Tavibo nie złąły się w jedną, póki objawienia nie doświadczył także syn Tavibo, Wovoka. Wizja Wovoki przyszła do niego, kiedy majaczył w głębokiej gorączce: usłyszał straszliwy hałas, jakby wszystkie gromoptaki naraz uderzyły skrzydłami





i w tym momencie zasnął. Nieprzytomny, podróżował ponad Drzewo Życia, gdzie spotkał się ze Stwórcą. Gdy powrócił, podjął i uporządkował to, co rozpoczęli inni – oficjalnie stworzył Taniec Ducha.

Wovoka otrzymał od Stwórcy szereg mocy: pięć pieśni władających pogodą, odporność na rany, odpowiedzialność za lud i zdolności prorocze.

Pomimo tego wszystkiego, nawet Pajuci nie są zgodni co do początków Tańca. Co gorsza, nie są pewni skąd obrzęd czerpie moc: czy od duchów, czy od Stwórcy, czy też może od białego Boga? Fakt, że na czele ruchu stoi ojciec, jego syn i święty duch wcale nie ułatwia sprawy. Niektórzy ze stronników zaczęli nawet nazywać Wovokę „Mesjaszem”.

CEREMONIA




Sympatycy Tańca Ducha wiedzą, że muszą odprawić rytuał Tańca Ducha tak długo, póki zmarli nie powstaną z grobów. Ceremonia trwa, póki tancerze nie opadną z sił.

Taniec Ducha skutecznie odtńczyć mogą wyłącznie członkowie plemienia Pajutów. Inne plemiona również mogą tańczyć – i czynią to, by okazać swą wiarę – ale jedynie Pajuci potrafią wyzwoić magiczną moc ceremonii.

Taniec Ducha trwa przez pięć dni. Każdego dnia, w chwili zamknięcia obrzędów, każdy z uczestników traci cały Dech i pada ze zmęczenia. W Tańcu udział brać musi każda osoba w wiosce, nawet myśliwi

i wojownicy na wojennej ścieżce. Jeśli ceremonii nie przewodniczy przynajmniej jeden szaman Pajutów, jej jedynym efektem jest wyczerpanie uczestników.

Gdy minie piąty dzień, wykonuje się test, by sprawdzić, czy ceremonia się powiodła. Robi się to dokładnie tak samo, jak w przypadku każdej innej ceremonii (patrz strona 71). PT wynosi 13. Wynik rzutu na *rytuały* zależy od tego, jak wiele zgromadzo sukcesów i od powodu dla którego odprawiono obrzęd. Każdy sukces generuje jeden punkt Obłaskawienia, którego szaman może użyć na jeden z trzech poniższych efektów Tańca Ducha:

-  Obniżenie o jeden punkt Poziomu Strachu w okolicy. Przez okolicę należy tu rozumieć teren w promieniu około 20 mil od miejsca ceremonii.
-  Dodanie martwej postaci jednego punktu Hartu, ale tylko dla określenia ilości kart ciągniętych, aby określić szanse zostania wygrzebanym. Jeśli bohater, który ma powstać z martwych zgromadził 10 punktów Hartu (niezależnie czy w toku przygód czy przez Taniec Ducha), może powrócić z za grobu żywy i zdrowy, nie zaś jako wygrzebaniec! Żadnego manitou i żadnego martwienia się o dominację. Żywy w najlepszym znaczeniu tego słowa.
-  Usunięcie manitou. Wykonaj test jednej kostki *Ducha* przeciwko *Duchowi* manitou zamieszkującemu ciało wygrzebanca. Jeśli szaman zwycięży, może wyrwać manitou z ciała Wygrzebanca, który był podczas całej ceremonii zamknięty w specjalnym kręgu. Wyjście manitou to nieszczególnie przyjemny widok, bo robił wygrzebuje się (nomen omen) z ciała i zamienia w bąbel drgającej, śliskiej materii. Na skutek takiej operacji wygrzebaniec jest wreszcie naprawdę i ostatecznie martwy.

Jako że Taniec Ducha jest tańcem właśnie, uczestnicy ceremonii mogą pomagać sobie w gromadzeniu Obłaskawienia muzyką, tak jak to opisano w rozdziale piątym.

Postacie Pajutów mogą nauczyć się Tańca Ducha jak każdego innego rytuału (jest związany ze *Sprawnością*), ale nie powinni mieć wglądu w powyższe zasady. Cuda jakie czyni Taniec Ducha, lepiej pozostawić osnute mgiełką tajemnicy.

RUCH

Taniec Ducha to nie tylko mistyczna ceremonia, ale również poważny ruch polityczny i społeczny.

W centrum tego ruchu znajdują się Pajuci. Najżarliwszymi wyznawcami Tańca Ducha są plemiona Szoszonów i Paunisów ze Spornych Ziem, choć zaczyna

on także zdobywać sympatyków wśród Lakotów żyjących w cieniu Siedzącego Byka. Siedzący Byk najchętniej zabronił by emisariuszom Tańca wstępu do swojego kraju, ale boi się, że uszczupli swoje siły, tracąc poparcie szczepów, które na Tancerzy patrzą przychylnie.

Konfederacja Kojota gorąco wspiera ruch Tańca Ducha, głównie ze względu na głoszone przez Tancerzy przesłanie indiańskiej jedności. Wielu sympatyków ruchu żyje pośród Kiowa i Komanczów, a prorozy Pajutów regularnie odprowadzają Taniec w starożytnej wiosce Quivirze. Głównym wyznawcą Tańca Ducha w Konfederacji Kojota jest Bojący się Niedźwiedzi, szaman Kiowa.

W innych plemionach Taniec Ducha spotyka się z całą gamą reakcji, od sympatii po agresję. Czejeni, zatwardziali tradycjoniści i zwolennicy Dawnych Ścieżek, uważają, że rytuał podkopuje pozycję duchów, jednak wielu Tancerzy nie widzi takiego problemu i podąża równocześnie Dawnymi Ścieżkami.

Taniec Ducha nie rozszerzył się poza Wielkie Równiny i Góry Skaliste. Wysłannicy Pajutów wyruszyli na północny Zachód, do Wielkiego Labiryntu i na pustynie południowego Zachodu, ale przyjęcie, z jakim się tam spotkali było, delikatnie mówiąc chłodne. Najgorzej trafił poseł wysłany nieść słowo proroków pośród Apaczów. Nigdy nie wrócił.

Taniec Ducha niepokoi wielu białych. Jego apokaliptyczne przesłanie, a zwłaszcza ten kawałek o wypędzeniu ich z ziemi Indian, budzi w białych twarzach strach. Żaden z rządów nie może sobie pozwolić na rozwiązanie problemu za pomocą siły, ale zarówno Texas Rangers, jak i Agencja wysłali wielu agentów, których zadaniem jest przewąchać, co też tak naprawdę kryje się za pogłoskami o rzekomej mocy Tańca.

PRZYWÓDCY

Taniec Ducha ma wielu przedstawicieli, ale w ostatecznych rozrachunku wszystkie ważne decyzje dotyczące ruchu podejmują przywódcy Pajutów: Wodziwob, Tavibo i Wovoka.

WODZIWOB

Wodziwob to pradawny Anasazi, który trzysta lat temu opanował ciało jednego z konkwistadorów Coronady. W tym czasie wiele podróżował i wiele widział, ale zawsze powracał do tej części świata. Ogromne wrażenie wywarło na nim chrześcijaństwo, które wymieszane z wierzeniami Anasazi dało początek jego objawieniom dotyczącym Tańca Ducha.

W przeciwieństwie do pozostałych Anasazi, Wodziwob nie pragnie odzyskać władzy. Dziś interesuje go jedynie niesienie posłannictwa jedności i pokoju.

Starzec nie jest najlepszym kompanem. Wszyscy jego bliscy są już od dawna martwi i zapomniani, a każdy, kto liczy sobie mniej niż sto lat jest o wiele, wiele za młody, żeby móc znaleźć z nim wspólny język. Chociaż stary i zgorzkniały, Wodziwob jest najskuteczniejszym

spośród apostołów Pajutów. Większość czasu spędza w drodze, głosząc słowo o Tańcu Ducha.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k4, Spr: 2k8, Sz: 4k10, Wig: 2k10, Zr: 3k8

Jeździectwo 4k8, walka: kij 3k8.

Cechy umysłowe: Cha: 4k12, D: 5k12, Spo: 2k12, Spt: 3k12, W: 2k12

Jaja 6k12, język: każdy 2k12, perswazja 4k12, przenikliwość 4k12, wiara 4k12, zastraszanie 4k12, znajomość terenu: Ameryka Północna 4k12.

Przewagi: Dar: dziecię duchów, duch opiekuńczy: orzeł 5, mistyczna przeszłość: szaman, szarża: wódz.

Zawady: Fanatyk, flegmatyk, ramol, zobowiązanie (wobec ruchu Tańca Ducha).

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 22

Zdolności specjalne: Rytuały 6: Taniec, Taniec Ducha; wszystkie przysługi ze ścieżki magii wizji, Porozumienie, Skorupa żółwia, Uzdrawianie.

Klamoty: Święte zawiniątko, ubranie podróżne, starożytny medalion Anasazi.

TAVIBO

Choć Tavibo jest najwyższym wodzem Pajutów, sprawuje swój urząd w tajemnicy, gdyż większość jego współplemieńców wierzy, że nie żyje. Gdy wraz z Mormonami wziął udział w Masakrze w Mountain Meadows, jego serce zmieniło się. Pragnie teraz tylko, by Pajuci byli honorowym ludem i by żyli w pokoju.

Tavibo jest ojcem Wovoki i wciąż ma nad nim pewną władzę.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k10, Spr: 3k8, Sz: 4k6, Wig: 4k8, Zr: 2k10

Jeździectwo 4k8, łuk 3k10, walka: tomahawk 4k8.

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

Dowodzenie 5k8, jaja 4k10, perswazja 3k8, wiara 3k10, zastraszanie 4k8.

Przewagi: Duch opiekuńczy: wąż 5, mistyczna przeszłość: szaman, szarża: wódz.

Zawady: Choróbsko 3, pacyfista 3, zobowiązanie (wobec ruchu Tańca Ducha).

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: 18

Zdolności specjalne: Rytuały 4: Taniec, Taniec Ducha; błogosławieństwo, Duchowa podróż, Duchowy przewodnik, Prośba o dostatek, Przymierze, Pytaj duchów.

Klamoty: Święte zawiniątko.

WOVOKA

Wovoka jest młody i charyzmatyczny, a wszyscy Tancerze Ducha, którzy mieli okazję go spotkać, kochają go. Potrafi nawiązać kontakt nawet z bladymi twarzami. Jest inteligentny, wrażliwy i wyrozumiały wobec każdego, kogo napotka. Nawet zaprzysięgli wrogowie Pajutów nie unoszą przeciw niemu ręki.

W niektórych osadach białych rozeszła się pogłoska, że Wovoka jest odrodzonym Mesjaszem. Dla jednych to znak nadchodzącego spokoju i dobrobytu. Inni uważają, że świat się kończy.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 4k12, Sz: 4k10, Wig: 2k12, Zr: 3k8

Jeździectwo 3k12.

Cechy umysłowe: Cha: 5k12, D: 6k12+6, Spo: 3k10, Spt: 4k10, W: 4k8

Dowodzenie 6k12, jaja 6k12+6, perswazja 4k12, przenikliwość 4k10, wiara 4k12+6.

Przewagi: Duch opiekuńczy: bizon 5, ładniutki, mistyczna przeszłość: szaman, szarża: wódz.

Zawady: Lojalny (wobec Pajutów), pacyfista 5, zobowiązanie (wobec Tańca Ducha).

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: 30

Zdolności specjalne: Rytuały 6: Taniec, Taniec Ducha; wszystkie przysługi ze ścieżek magii wizji i błogosławieństw, Skorupa żółwia, Zakłęcie deszczu, Wilczy chód.

Klamoty: Święte zawiniątko.

SYMPATYCY

Członkowie ruchu Tańca Ducha, zarówno szamani jak i sympatycy, okazują gorliwość równie gorącą jak chrześcijanie, którzy po latach zwątpienia odnaleźli wiarę. Ogólnie rzecz biorąc, są absolutnymi pacyfistami i są denerwująco wyrozumiali. Dla ludzi nie będących częścią ruchu, ta wyrozumiałość coś za bardzo przypomina pobłażliwość.

Tancerze Ducha będą nauczać każdego, kto zechce ich wysłuchać. W plemionach, w których Taniec Ducha wciąż jeszcze się nie zakorzenił, Tancerze wpierv proszą starszych o wydanie zgody na przemówienie do ich ludzi. Ruch zawsze szanuje prawa i zwyczaje plemienne i nigdy nie daje nieprzychylnie nastawionym wodzom powodu do wydania zakazu kontaktów członków plemienia z ruchem.

Postacie mogą też spotkać Tancerzy Ducha podróżujących od plemienia do plemienia. Jeśli Wódz będzie potrzebował statystyk takiego osobnika, może użyć archetypu Tancerza Ducha, który znajdzie w niniejszej książce. Ci niechętni przemocy misjonarze zwykle podróżują w zbrojnej eskorcie, która nie ma żadnych oporów przed użyciem brutalnej siły fizycznej w obronie swych mentorów.

KULT KRUKA

Choć jego członkowie mogą nazywać się Zakonem Kruka, tajna organizacja stworzona przez Kruka ma, jakby nie patrzeć, wszelkie cechy kultu. Kruk, szaman który sprowadził duchy z powrotem na ziemię, odbiera od członków kultu cześć równą boskiej. Praktyki sekty otoczone są najciszejszą tajemnicą. Każdy może być jej członkiem, a ci, którzy nimi nie są, nie mogą być pewni swych sąsiadów.

Jeśli wejdiesz kultowi w drogę, ciężko pożałujesz, bo zemsta kultystów często jest straszniejsza od śmierci.

POCZĄTKI

Kultu Kruka narodził się na długo przed dniem, w którym Ostatni Synowie wkroczyli do Krainy Wiecznych Łowów, by zabić Pradawnych.

To, jak doszło do Pomsty wyłuszczyliśmy ci w podręczniku do **Martwych Ziemi**, ale nie wolno zapomnieć o wydarzeniach, które do niej doprowadziły.

Zacznijmy od tego, skąd wziął się Kruk. W roku 1763 młody szaman z plemienia Susqehanna kończył właśnie pobierać nauki. Jego plemię zostało wygnane z ziemi przodków, jego rodzice zginęli w czasie napadu, a agresywna ekspansja białych zdawała się nie mieć końca. Kruk uczył się, jak rozmawiać z duchami, ale ich głosy były tak słabe, że młody szaman nie wierzył, by została w nich choćby cząstka mocy. Tamten Kruk był gniewnym, zawiedzionym w swoich oczekiwaniach chłopcem, obdarzonym niewielkim talentem do rozmowy ze światem duchów.

Pośród szeptów dochodzących z Krainy Wiecznych Łowów, Kruk usłyszał opowieść o Wielkiej Wojnie Duchów. Z pomocą plemiennych szamanów dowiedział się, co do niej doprowadziło i odkrył słaby portal prowadzący do świata duchów. Jego nauczyciele powierzyli mu również wiele innych sekretów: opowiedzieli mu o złych duchach, mocy i nieśmiertelności.

Przed udaniem się na wyprawę, której celem miało być uwolnienie uwięzionych duchów, Kruk potrzebował mocy i pomocników. Usłyszał pogłoski o niezwykle starym Indianinie, żyjącym w Meksyku, i postanowił go odnaleźć. Tajemniczy Indianin okazał się jednym z nieśmiertelnych Anasazi w ciele hiszpańskiego konkwistadora Francisco Coronady. Ponieważ Coronado od wieków powinien być już martwy, przebywający w jego ciele Anasazi żył udając prostego rolnika z przedmieść Mexico City.

Tam odnalazł go Kruk. Zmusił starego Anasazi by ten zdradził mu miejsce, w którym znajdowała się Fontanna Młodości. Ta tak zwana fontanna (w rzeczywistości przypominająca raczej basen) była źródłem magicznej mocy pradawnego szczepu, kiedy złote państwo Cibola było u szczytu potęgi. Indianie opowiadają, jakoby miasta Ciboli obróciły się w proch i pył w chwili, kiedy weszli do nich ludzie Coronady. Nauczyciele Kruka znali prawdę.

Nieśmiertelność była pierwszą wielką mocą, którą posiadał Kruk. Wiedział, że by prowadzić wojnę z białymi, potrzebuje dużo czasu. Kontrolując Fontanne zawsze mógł powrócić do wieku 40 lat i toczyć wojnę, aż do zwycięstwa, niezależnie czy przyjdzie ono za dziesięć, czy za sto zim.

Do dziś Kruk powraca do Fontanny Młodości, by ująć sobie lat, z wyglądu wciąż przypomina więc czterdziestolatka. Nikt, nawet członkowie elitarniej Gwardii Gromu, nie wiedzą nic o Fontannie i nie znają sekretu jego wiecznego życia. Choć nie, zna go jedna osoba: Coronado, a raczej żyjący w jego ciele Anasazi. Mieszka on teraz w kryjówce Kruka, chroniąc Fontannę i przygotowując się na dzień, w którym odrodzi się potęga Ciboli (takimi mrzonkami mamy go Kruk).

Kruk, gotowy już, by raz na zawsze otworzyć drzwi prowadzące do Piekiła, wyruszył z tajemnego miejsca, w którym znajduje się Fontanna Młodości i przemierzył południowy Zachód i Równiny w poszukiwaniu innych, gotowych przyłączyć się do niego i wziąć udział w szalonej misji. Rekrutom mówił tylko tyle, że jeśli duchy zostaną uwolnione z więzów, pomogą zniszczyć białych. „Zniszczenie białych” brzmiało dla indiańskich uszu wyjątkowo dobrze, zwłaszcza dla uszu Indian, których plemiona i rodziny zostały wybite przez blade twarze i ich choroby. Stworzenie armii zdolnych i pałających żądzą zemsty czerwono-skórych okazało się łatwiejsze, niż Kruk przypuszczał.

Razem ze swymi wojownikami powrócił na Wschód – tam, gdzie znajdował się otwarty portal do Krainy Wiecznych Łowów. Zaczęli szukać Pradawnych. Kiedyś, starożytni szamani z łatwością pokonali by bandę Kruka, ale wieki utrzymywania pieczęci na drzwiach prowadzących do Martwych Ziemi nadwątlili ich moce. W straszliwej bitwie, która ciągnęła się całymi dniami, Kruk i jego towarzysze zwyciężyli i wybili Pradawnych. Kiedy już nikt nie mógł mu przeszkodzić, Kruk złamał pieczęć, od stuleci wiążące mieszkańców Martwych Ziemi. Bramy Piekieł stanęły otworem.

Rój uwolnionych z więzienia złych duchów wysypał się z zeluści w poszukiwaniu zdobyczy. Kruk i Ostatni Synowie salwowali się ucieczką.

Dziś, pozostali przy życiu Ostatni Synowie są przywódcami Kultu Kruka. Są naznaczeni przez moc, której użyli do pokonania Pradawnych. Stali się osiłą kultu, nauczycielami szamanów, którzy zapadli na chorobę zwaną żądzą władzy.

Kruk wciąż pozostaje niekwestionowaną głową ruchu, który nazwę otrzymał od jego imienia. Z pomocą Ostatnich Synów rozsiał po całej Ameryce Północnej tuziny swoich sobowtórów. Lider każdego ośrodka kultu nazywa się Krukim a jego podopieczni wierzą, że to właśnie on jest tym Krukiem, który doprowadził do Pomsty. Obfitość Kruków sprawia, że prawdziwego czarownika nie sposób znaleźć. Tak długo, jak po śmierci jednego Kruka pojawia się następny, historia nieśmiertelnego przywódcy trwa.

Prawdziwy Kruk przez większość czasu przebywa w Kraju Siuksów. Jest tu szarą eminencją, mrocznym doradcą Siedzącego Byka i innych wicasa. Można spotkać go też w Konfederacji Kojota, ale Kojot wprowadził prawa nakazujące tropić i zabijać każdego, kto twierdzi, że jest Krukiem, lub kogo podejrzewa się o przynależność do Zakonu.

Kruk nie zajmuje się już codziennymi sprawami kultu, choć Ostatni Synowie składają mu z nich raporty. Jest zbyt zajęty planowaniem ostatecznego odwetu na całą ludzkość.

WIELKI PLAN

Plan Kruka zakłada sprowadzenie Mścicieli z Krainy Wiecznych Łowów na Ziemię, gdzie wreszcie będą mogli dokonać ostatecznej zagłady.

Póki co, nasz świat nie jest dla Mścicieli odpowiednim miejscem. Jest w nim za wiele dobrych rzeczy: nadzieja, radość, miłość. Dla Mściciela, to najgorsze trucizny.

Za każdym razem, kiedy podnosi się Poziom Strachu, okolica staje się odpowiedniejsza dla mieszkańców piekieł. Gdy Poziom Strachu osiąga 4 lub 5, zaczyna być nawet przyjemnie. Właściwie, Mściciel mógłby nawet osobiście odwiedzić nasyconą strachem okolicę przechodząc przez otwarty portal.

Ale żaden z nich tego nie uczyni.

Jak na razie, za wielkie jest prawdopodobieństwo, że wszystko się odwróci. Jakiś jeden z drugim cholerny



bohater przyjdzie, pokona mrok i przywróci ludziom nadzieję. Kaznodzieja zaniesie Słowo Boże niewierzącym. Dziecko przywoła uśmiech na twarz posmutniałego człowieka. Ludzie zawsze wchodzą Mścicielom w paradę.

By jego plan mógł się powieść, Kruk musi podnieść Poziom Strachu tak bardzo, by stanu tego nie dało się odwrócić. Kiedy osiągnie się już trwały poziom, otwory się portal i pierwszy z Mścicieli będzie mógł założyć w naszym świecie coś w rodzaju przyczółku.

Kruk poświęca każdy dzień swego wiecznego życia ma działania mające na celu wywindowanie strachu i utrzymanie go na wysokim poziomie. Często nieświadomie, pracuje nad tym każdy z członków kultu.

KTO WIE?

Wielu Indian słyszało o Zakonie Kruka, ale znają tylko fragmenty intrygi. Jeśli bohaterowie zaczną się rozpytywać, powiedz im, że kult działa jako zbrojne ramię Tańca Ducha, a jego ostatecznym celem jest zjednoczenie Indian i wojna przeciwko białym. Nawet członkowie kultu mają tylko słabe pojęcie o tym, że Kruk ma jakiś Wielki Plan. Tylko sprawdzeni i zaufani członkowie znają prawdę, jaka kryje się za działaniami kultu.

Od jakiegoś czasu kultem interesuje się Agencja. Jej pracownicy słyszą czasem o Zakonie Kruka lub jego Kulcie i najczęściej łączy się to z pogłoskami o jakiś dziwnych wydarzeniach w Krajach Indian lub na Ziemiach Spornych. Kiedyś Agenci wytropili i zabili jednego z fałszywych Kruków. Przekonani, że to koniec sprawy, musieli odgrzebać akta, kiedy kilka lat później pojawiły się informacje o tym, że jacyś wyznawcy Kruka w Wielkim Labiryncie sprowadzili na świat wyjątkowo paskudnego bazyła. Agencja szybko odkryła, że stał za tym następny Kruk. Jankescy Łowcy Potworów są jedyną służbą rządową, która zdaje sobie sprawę z istnienia sobowtórów szamana.

W strukturach Texas Rangers istnieje specjalna jednostka, której zadaniem jest odszukanie Kruka. Prawda jest taka, że szczyty, które teraz rządzą zza zamkniętych drzwi, same szukały Kruka jeszcze przed Pomstą – a ich szefowie prowadzili poszukiwania podczas Wojny o Niepodległość. Jakimś sposobem, biali wrażliwi na zjawiska nadprzyrodzone dowiedzieli się o nardzinach Kruka. Gdy przyszedł na świat, kardynałowie i księża widzieli mroczne omeny, a pośród tajnych stowarzyszeń i mistycznych bractw rozeszła się wieść, że oto stało się coś niezwykle ważnego. Odszukanie Kruka to sprawa, która zawsze pozostanie aktualna.

Spółki kolejowe, z wyjątkiem Black River są nieświadome istnienia Kultu Kruka. Agenci Black River, bez przerwy poszukując i werbując ludzi obdarzonych nadnaturalnymi mocami, jakiś czas temu dowiedzieli się o Kruku i jego wyznawcach. Zdarzało im się nawet współpracować przy okazji sabotażowania robót linii Iron Dragon.

Poszukiwacz, stary Coot Jenkins, dobrze wie o istnieniu Kultu Kruka. Wie nawet co nieco o planach sprowadzenia Mścicieli na ziemię. Jako że stoi to w jawnej sprzeczności z jego własnymi planami, Poszukiwacz nie jest tym zachwycony. Coot często wysła swoich wygrzebańców, by schwytali mu członków Kultu Kruka, aby mógł ich później przesłuchać.

Poszukiwacz nie robi się też coraz młodszy. Wie, że Kruk jest podobno nieśmiertelny, a chciałby poznać tajemnicę szamana. Lepsze to, niż ryzyko związane z powrotem jako wygrzebaniec.

KULT I TAŃCERZE DUCHA

Choć działają na tym samym terenie i wśród tych samych ludzi, Kult Kruka i ruch Tańca Ducha rzadko się ze sobą spotykają. Wovoka, lider Tańca, otwarcie potępił kult, zakazując wszystkim plemionom sympatyzującym z Tańcem kontaktów z ludźmi mrocznego szamana. Zmusiło to kilka plemion do dokonania wyboru. Choć zawsze padał na Taniec Ducha, nie wszyscy odprawili przy tym kultystów.

CZŁONKOSTWO

Któryś z twoich graczy grający postać Indianina może uznać, że zostanie członkiem Zakonu Kruka to świetny pomysł. Powodów dla takiej decyzji może być wiele: „wojna z białymi” dla większości Indian brzmi jak „urodziny dwa razy w roku”, a członkostwo w takiej organizacji na pewno oznacza zdobycie nowych i potężnych przyjaciół. Jest też wiele powodów, dla których od kultu należy się trzymać z daleka (patrz **Odchodzę!**), ale postaci nie mają o nich początkowo zielonego pojęcia.

Do Kultu Kruka może przystąpić tylko Indianin. W plemionach, które otwarcie zdradzają się ze swoją sympatią wobec kultu, działa on na zasadach stowarzyszenia wojowników lub bractwa szamańskiego. W plemionach, w których Zakon Kruka nie jest mile widziany, postać musi nawiązać kontakt z działającymi w sekrecie członkami – albo Zakon może skontaktować się z bohaterem, jeśli ten wydaje się być dobrym kandydatem na kultystę (lub jeśli zdarł skalpy wielu bladym twarzom).

Postaci, których duchem opiekuńczym jest kruk, przyjmowane są bez żadnych ceregieli i osobiście przedstawiane lokalnemu Krukowi. Wszyscy inni muszą się jakoś wykazać.

Od postaci, która zna którąś z przysług ścieżki magii duchów żąda się, by rzuciła czary na nieświadomego i niewinnego członka plemienia, lub na całe plemię (w przypadku przysług takich jak *Sprowadzenie suszy* czy *Sprowadzenie złego ducha*). Jeśli kandydat sprowadzi na szczęp jakieś nieszczęście, zostaje przyjęty.

Nie-szamani muszą spełnić podobne warunki jak przy wstępowaniu do normalnego stowarzyszenia wojowników. Wojownik musi pokonać lub dotknąć w walce gołą dłonią przynajmniej pięciu wrogów, musi też posiadać co najmniej dwa konie i przedkładać dobro zakonu ponad dobro plemienia.

Jeśli postać spełnia te wymagania, musi jeszcze złożyć Zakonowi Kruka przysięgę. Brzmi ona jak każda inna, z tym, że postać nie otrzymuje za nią żadnych punktów, choć za jej przestrzeganie może otrzymać Sztony Losu. Jeśli któryś z członków kultu przyłapie postać na łamaniu przysięgi, zdrajca odpowiada przed lokalnym Krukiem.

Oto elementy przysięgi, wymienione w kolejności od najważniejszego.

Po pierwsze, bez pytania i wahania spełniać rozkazy Kruka.

Po drugie, przedkładać zakon ponad wszystko inne, w tym plemię, rodzinę i samego siebie.

Po trzecie, werbować do zakonu nowych członków, którzy powiększą jego siłę.

Kiedy postaci znajdą się w szeregach kultu, zaczną wypełniać zadania zlecone przez sobowtórów Kruka, Ostatnich Synów lub prawdziwego Kruka. Na początku są to drobiazgi: niewinna napaść, wyrysowanie na skale misternego piktogramu, najwyżej zabicie wrogiego wodza. Każde kolejne zadanie wymaga większego oddania i bezwzględności, i z każdym kolejnym rozkazem coraz wyraźniej ukazuje się prawdziwe oblicze zakonu. Ci, którzy nie mogą już wytrzymać i odmówią wykonania polecenia, zostają zabici i rytualnie rozczłonkowi, by nie mogli powrócić jako wygrzebańcy.

Nowy rekrut nie odnosi wiele korzyści z członkostwa. Tatuuje mu się ideogram przedstawiający Kruka, który należy nosić otwarcie, jeśli plemię jest przychylnie Kultowi, lub potajemnie jeśli nie. Ten znak pozwala członkom kultu na wzajemną identyfikację i chroni przed wplątaniem w charakterze ofiary w ich podstępne intrygi, przynajmniej tak długo, jak długo nowicjusz pozostaje wierny przykazaniom zakonu.

W końcu jednak członek kultu może awansować w hierarchii i zostać starszym. Starszy stoi o jeden krok poniżej lokalnego Kruka, od którego może nauczyć się jednego z czarów czarnej magii.

ORGANIZACJA

Kult Kruka działa w niezależnych grupach. Każda grupa obejmuje swym zasięgiem kilka wiosek, ale nigdy całe plemię. Odpowiada ona za pozyskiwanie rekrutów i spełnianie zadań wyznaczonych przez Kruka. Komórki kultu są od siebie odrębne i członkowie jednej nie znają członków drugiej, choć naturalnie mogą sobie nawzajem udowodnić przynależność okazując tatuaż.

Na czele każdej grupy stoi starszy, odpowiadający przed Krukiem, który sprawuje pieczę nad działaniami kultu w całym regionie, obejmującym zwykle tereny kilku plemion. Choć szamanów, będących sobowtórami Kruka, jest wielu, członkowie wierzą, że ich Kruk to *ten* Kruk, i że ma on moc przebywania w wielu miejscach naraz.



Udający Kruka szamani odpowiadają z kolei przed Ostatnimi Synami. Ci z Ostatnich Synów, którzy wciąż służą Krukowi, to zdziwczali wyrzutkowie, żyjący na pograniczu indiańskiej społeczności i utrzymujący się z darów składanych im przez członków kultu. Są przez zakon szanowani jako mentorzy nowych Kruków sięgających po władzę.

Ostatni Synowie składają raporty przed samym Krukiem. Nie może on pojawiać się w kilku miejscach naraz, ale – korzystając ze skrótów w Krainie Wiecznych Łowów – może się bardzo szybko przemieszczać. Nie ma szamana bardziej doświadczonego w podróżach przez portale.

ODCHODZĘ!

Odejscie z kultu nie wchodzi w grę. Ci, którzy próbują, zyskują sobie potężnego wroga na całe życie.

Za każdym razem kiedy eks-kultysta trafi na swych byłych pobratymców, musi się liczyć z nie lada kłopotami. Jeśli kultyści mogą przypuszczać, że sami poradzą sobie z postaciami, spróbują szczęścia. Jeśli nie, sprowadzą jak najszybciej posiłki.

Byłych członków, którzy wpadli w łapy kultystów, zaciąga się przed oblicze lokalnego Kruka, który torturuje ich, aby dowiedzieć się, komu jeszcze zdradzili sekrety kultu. Niezależnie od wyników przesłuchania, Kruk nakazuje apostatę zabić, okaleczyć (albo na odwrót...) i wystawić na widok publiczny. W końcu prestiż Kultu bierze się ze strachu, a cóż

wzbudza większy strach, niż widok okaleczonego ciała zdrajcy?

Postać może myśleć, że uda się jej ukryć przed kulem. Przez jakiś czas może nawet żyć w ukryciu, ale ponieważ kult obejmuje swym zasięgiem całą indiańską społeczność, każdy spotkany Indianin powinien wywoływać paranoję. Wódz może wmawiać postaciom, że zauważyły tu i tam kawałek tatuażu Kruka tylko po to, by utrzymać je w napięciu.

KRYJÓWKA KRUKA

Co kilka lat Kruk powraca do swej kryjówki by zaczerpnąć mocy z Fontanny Młodości. Tę podróż zawsze odbywa samotnie.

Oprócz niego, jedyną osobą znającą lokalizację kryjówki jest Coronado. Chroni on Fontannę mieszczącą się w starożytnej budowlu Anasazi ukrytej we wnętrzu góry leżącej gdzieś w głębi Nowego Meksyku. Coronado jest bardzo stary i otoczony aurą niesamowitości, nie starzeje się i nie można go zabić. Utrzymuje kontakt z innymi ocalałymi Anasazi rozrzuconymi po całym globie i planującymi dzień, w którym obejmą władzę.

Wydaje się, jakby sama fontanna broniła swojej tajemnicy. Kiedy reszta Cibola uległa zniszczeniu, Anasazi wykorzystali swe niemałe przecież moce magiczne do ochrony Fontanny, obdarzając ją podstawową inteligencją. Okazało się jednak, że ta inteligencja nie jest aż taka podstawowa. Wygląda na to, że fontanna jest świadoma każdej myśli o odnalezieniu jej i tak manipuluje zdarzeniami, by zranić lub nawet zabić tych, którzy mają na to najmniejszą choćby szansę powodzenia. Zdarzało się już, że kiedy jakiś mól książkowy w Europie odkrył lokalizację fontanny grzebiąc w starych księgach, wychodząc z biblioteki ginął zmiażdżony przez kamiennego gargulca który „przypadkiem” spadł z dachu.

KRUK

Mit Kruka wyprzedza go, gdziekolwiek by się nie udał. Widuje się go w wielu miejscach na raz, a opowieści o jego mocach stają się coraz bardziej fantastyczne za każdym razem, gdy się je powtarza, a biali nauczyli się już, że imię Kruka jest imieniem złowróżebnym.

Faktem jest, że Kruk to naprawdę gruba ryba. Jest jednym z głównych czarnych charakterów w **Martwych Ziemiach** i nikt nie powinien go lekceważyć. Nie mamy nawet zamiaru przypisania Krukowi jakichkolwiek statystyk – gdybyśmy to zrobili, któremuś z bohaterów mógłby się powieść rzut, wydałby wszystkie Sztony Losu (własne i pożyczone) i odstrzelił by Krukowi łeb. To się nie da. Jeśli postaci chcą zrobić porządek z Krukiem, prawie na pewno pomyłkowo załatwią kogoś z jego sobowtórów.

Jeśli Wódz chce nakarmić nieświadomymi bohaterami mroczną paszczę szaleństwa jaką jest niemal nieograniczona moc Kruka, niech najpierw rzuci przeciw drużynie Gwardię Gromu (patrz strona 128). Jeśli pobiją

Gwardię, daj Krukowi dość czarnej magii, by biednych frajerów pokonać, zabić i podzielić na porcje. Jeśli ich lubisz, to niech mają szansę uciec z podkulonymi ogonami. Oczywiście, taką szansę mogą dostać tylko raz. Niech lepiej wyciągną odpowiednie wnioski.

Kruk aż ocieka złem: na ćwierć mili od jego osoby Poziom Strachu jest wyższy o +1.

W skrócie, Kruk nie jest kolejnym wynaturzeniem, czekającym tylko aż dzielny bohater sprzeda mu kulę, o, przepraszam, strzałę.

WYZNAWCY KRUKA

Kruk ma istną armię wyznawców, w której szeregach są zarówno buntowniczy młodzi wojownicy, jak i starzy szamani czy dziwaczne duchy. Poparcie dla kultu rośnie każdego dnia.

OSTATNI SYNOWIE

To potężni i pełni gniewu szamani, którzy pomogli Krukowi przy narodzinach kultu. Ich zło dorównuje złu Kruka.

Ostatni Synowie bardzo się starają ukryć swoje dłonie i oblicza. Czynią tak, bo zostali popaleni przez energię uwolnioną, gdy przełamane zostały przecięcie zamykające Martwe Ziemi. Ich skóra jest lśniąca i żyłkowana, jakby równocześnie została przypieczona i zamrożona. Na widok twarzy Ostatniego Syna każdy musi wykonać Ciężki (9) test *jaj*.

W Ameryce Północnej pozostało nie więcej niż tuzin Ostatnich Synów. Kilku wędruje po Europie i Azji w poszukiwaniu nowych sprzymierzeńców. Ostatni Synowie stoją w hierarchii kultu niżej jedynie od samego Kruka i można ich spotkać w każdym miejscu Dziwnego Zachodu.

Ci szamani to twardzi zawodnicy. Poniższy profil jest tylko przykładowym. Żeby pobić takiego, tuzin chłopów musiałoby się nieźle postarać.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k12+4, Spr: 3k12, Sz: 4k10, Wig: 4k12+2, Zr: 2k10

Jeździectwo 4k12, uniki 4k12, walka: każda broń 6k12.

Cechy umysłowe: Cha: 4k12+6, D: 5k12+2, Spo: 3k10, Spt: 4k10, W: 4k8

Jaja 4k12+2, język: każdy 3k8, przenikliwość 4k10, wiara: Mściciele 4k12+2, zastraszanie 5k12+6.

Przewagi: Duch opiekuńczy: kruk 5, mistyczna przeszłość: szaman.

Zawady: Brzydki jak nieszczęście.

Tempo: 12

Rozmiar: 6

Dech: 28

Zdolności specjalne: Rytuały 4: Blizny, Diabelskie ziele, Krwawa ofiara, Śluby; wszystkie przysługi ze ścieżek magii duchów i wizji; trzy dowolne czary czarnej magii na poziomie 3

Klamoty: Święte zawiniątko, jakaś broń.

SOBOWTÓRY KRUKA

Szamani, którzy dostatecznie wysoko zajdą w hierarchii nazywani są Krukami. Ponieważ cały kult opiera się na charyzmie i mocach prawdziwego Kruka, czyni on starania, by zmylić wrogów, podstawiając innych szamanów, z których każdy twierdzi, że to on jest Krukiem.

Wszystkie sobowtóry noszą szatę z kapturem, z której Kruk słynie w Kraju Siuksów. Ich zdolności i moce są bardzo zróżnicowane. Jako że od ponad stu lat nikt nie widział twarzy Kruka, nie można w żaden sposób rozpoznać, czy zabity właśnie Kruk to ten prawdziwy. Jeśli postaci pokonają „Kruka”, to więcej niż pewne, że dały w skórę tylko jednemu z jego sługusów.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 5k10, Sz: 2k10, Wig: 3k12, Zr: 4k8

Skradanie 2k10, uniki 4k10, walka: jedną bronią 4k10.

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

Dowodzenie 2k12, jaja 4k12, obśmiewanie 4k8, perswazja 4k12, przenikliwość 4k10, wiara 4k12, zastraszanie 2k12, znajomość terenu 4k6.

Przewagi: Duch opiekuńczy (dowolny) 3 do 5, mistyczna przeszłość: szaman, niesamowite spojrzenie.

Zawady: Krwiożerczy, mściwy.

Tempo: 10

Rozmiar: 6

Dech: 24

Zdolności specjalne: Rytuały 4: Okaleczenie, Śluby; po dwie przysługi ze ścieżek magii wojny i oszustwa.

Klamoty: Święte zawiniątko, jakaś broń, szaty.

KULTYŚCI

Kultyści to zwykli Indianie będący członkami kultu. Znaleźć ich można w każdym plemieniu, tak samo dużym, jak i małym. Najwięcej kultystów Kruka pochodzi z Kraju Siuksów, a najszybciej kult zyskuje sympatyków w Konfederacji Kojota. Kultystę zawsze można rozpoznać po tym, że gdzieś na ciele ma wytatuowany niewielki ideogram Kruka.

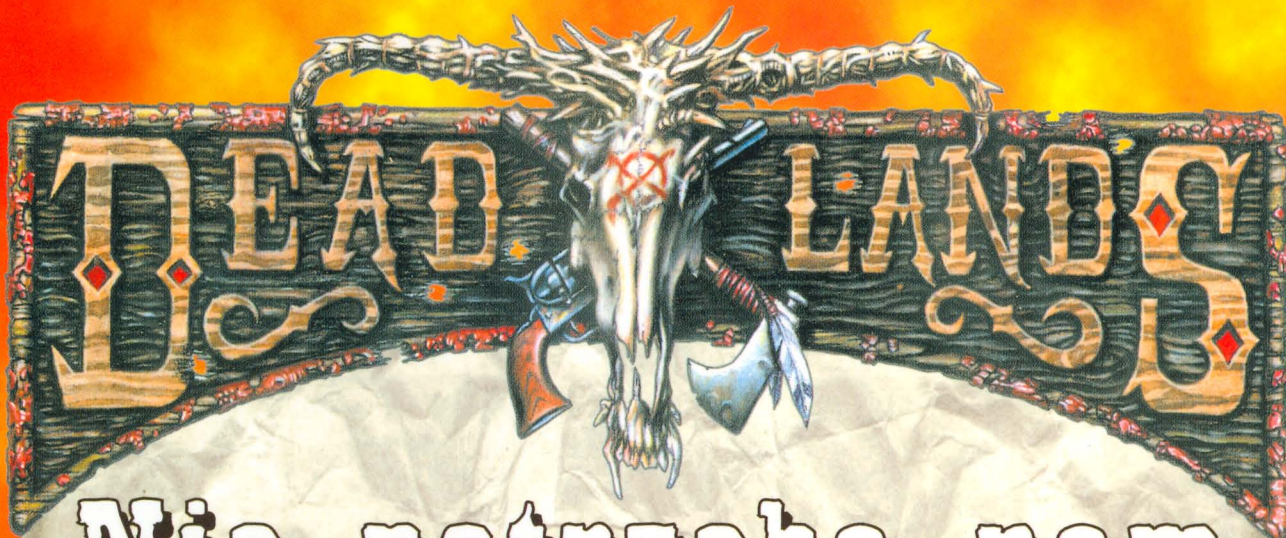
Jeśli pilnie potrzebujesz statystyk, użyj dowolnego archetypu Indianina – w końcu, każdy może być kultystą!

GWARDIA GROMU

To najlepsi z najlepszych, nadnaturalni strażnicy, którzy towarzyszą Krukowi i wszystkim jego sobowtórom.

Zespół Gwardii Gromu liczy zwykle od trzech do pięciu potężnych wygrzebańców. Większość zmuszono do służby w wyniku przegranej walki z Krukiem w Krainie Wiecznych Łowów. Mogą być czerwoni, biali lub żółci, w zależności od tego, kogo akurat potrzeba Krukowi i jaka opcja najlepiej służy jego interesom. Użyj dowolnego archetypu, ale dodaj mu dwie lub trzy moce wygrzebańcze. Nie martw się dominacją. W czasie służby u Kruka manitou wygrzebańca trzyma lejce – i najczęściej zachowuje się zadziwiająco poprawnie.





Nie potrzeba nam rezerwatów



Chodź, przyjacielu, opowiem ci o rdzennych mieszkańcach Dziwnego Zachodu; o plemionach, które przemierzały bezkresne równiny. Byliśmy tu przed przybyciem białych twarzy i będziemy, kiedy w końcu odejdą.

W tych czasach wojny my niesiemy przesłanie o pokoju. Wszędzie toczą się walki. Walczy nie tylko Północ przeciw Południowi, ale plemię przeciwko plemieniu. Tańce Ducha pozwolą zakończyć ten rozlew braterskiej krwi.

Oczywiście, nie wszyscy tak myślą. Niektórzy słuchają słów Kruka - szamana, który odpowiada za Pomstę. Ale w jego słowach czai się śmierć, nic więcej.

W *Tancerzach Ducha* znajdziesz wszystko, co niezbędne, by wcielić się w postać Indianina w grze **Deadlands: Martwe Ziemi**.

Są tu nowe przewagi, zawady, dary i kłopoty, a do tego ponad 40 szamańskich przysług i 15 rytuałów. Nie zapomnieliśmy też o opisie różnych plemion, sześciu ścieżek indiańskiej magii, a nawet zasadach tworzenia i używania świętych przedmiotów (w tym fetyszów i plemiennych relikwii).

Jakby tego było mało, opisaliśmy ze szczegółami sposoby podróży z tego świata na tamten: do legendarnej Krainy Wiecznych Łowów.

Porzuć więc obawy i przyłącz się do Tańca Ducha. To może być ostatnia nadzieja - twoja i twego plemienia.

Deadlands, Weird West, Deadlands: Weird West logo, Weird West scroll logo, Pinnacle starburst, and the Pinnacle logo are Trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc.

© 1999, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc.

All Rights Reserved. Used under license.



ISBN 83-87968-19-6



DLTAD



Cena: 45 zł