

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Dzień Niepodległości



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 67
Rozdzielczość.....: 1600x2370
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.06.14

Opis:

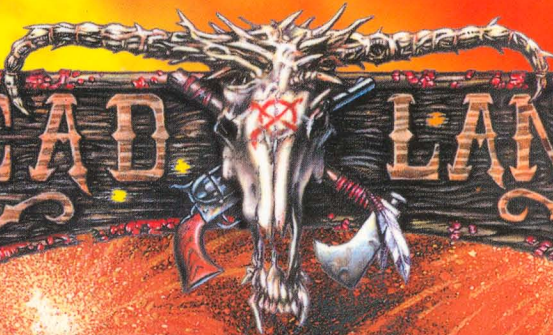
Witamy! Czekaj Cię Czwarty Lipca na Dziwnym Zachodzie! Ronan Lynch znów wpakował się po uszy w tarapaty. Tym razem czeka go nie tylko rozprawa z podchmielonymi rebeliantami, ale również spotkanie ze słynnym jednookim Ketchumem - nieustraszonym Teksaszkim Rangerem, którego stawa sięga daleko poza stan Teksas...

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.

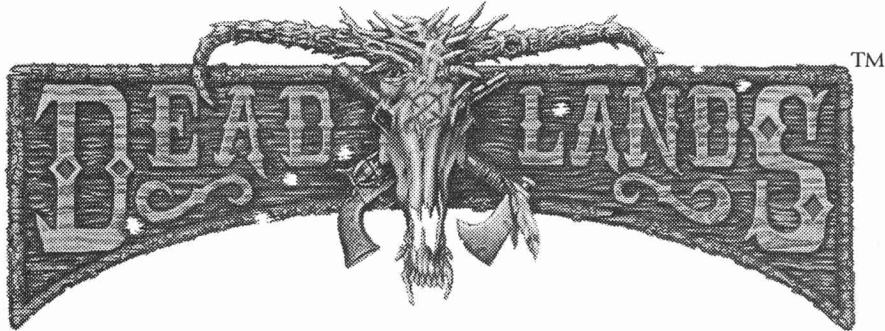
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

DEAD LANDS



DZIEŃ NIERODLEGŁOŚCI

FRAN SPENCERS



Druka groszowa powieść do *Martwych Ziem*

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Opowiadanie: Shane Lacy Hensley

Przygoda: Hal Mangold

Redakcja i projekt graficzny: Matt Forbeck
Ilustracja na okładce i logo: Loston Wallace
Projekt okładki: Jay Lloyd Neal
Mapy: Jeff Lathren

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.

Wersja polska

Tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek
Redakcja: Andrzej Miskurka
Korekta: Tomu\$
Redaktor linii: Tomasz Kreczmar
Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał
Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń



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



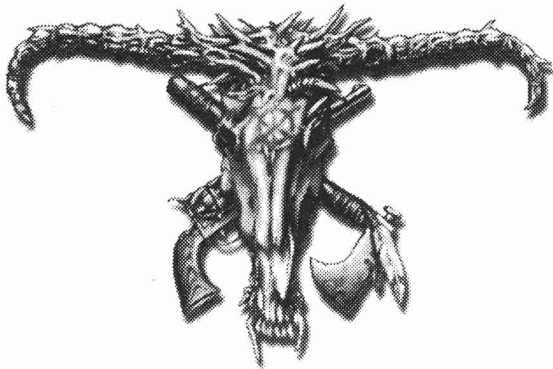
ISBN 83-87968-08-0
Wydanie I



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

© 1996, 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.*



DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI



WSTĘP

Witamy w najnowszej części nieustającej sagi Ronana Lyncha! Jeśli czytałeś „Córę zatracenia”, pierwszą z naszych powieści groszowych, wiesz już niemało o Ronanie, jego przedwczesnym zejściu, niesamowitym powrocie z płytkiego grobu oraz rozterkach, które go trapiły. Od czasu zdarzeń opisanych w „Córze”, Ronan przemierzył wiele mil na swym wiernym rumaku i przeżył mnóstwo przygód, z których każda warta jest osobnej opowieści.

Musiał zmagać się z ciemnymi mocami, podtrzymującymi w nim życie. I choć zazwyczaj wygrywał, zdarzały mu się porażki, co w tej grze oznacza klępoty. W pamięci Ronana powstały luki, a wokół pojawiło się sporo ludzi, pragnących naszpikować ołowiem jego gnijący mózg.

Ronan w końcu zrozumiał, że najrozsądniej byłoby opuścić Denver i niezwłocznie wprowadził swój plan w życie. Teraz zaś, po zwiedzeniu całego kraju, powrócił do Kansas, czyli miejsca, z którego jeszcze nie tak dawno musiał uciec.

Jak w tym chińskim przysłowiu, przekleństwem Ronana jest ciekawe życie. Do tego, żeby opowiedzieć całą (no, może prawie całą) jego historię, dojdzie wcześniej lub później, ale póki co odsłonimy kurtynę i opowiemy o tym, jak twój ulubiony nieumarły bohater bawił się w setną rocznicę założenia państwa, dla którego kiedyś walczył i z którym potem zadarł.

I zapewniamy, że fajerwerków w tej opowieści nie zabraknie.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

ROZDZIAŁ PIERWSZY

Truposz wjechał do Dodge na koniu białym jak śmierć.

Wszechobecny pył przylgął do jego zimnej skóry w czasie gorącej, letniej nocy. Przeciągnął się w siodle, bardziej z przyzwyczajenia niż potrzeby. Z zacho-
du powiał gorący wiatr, podmuch wprost z samych trzewi piekła, zaganiają-
cy konia i tego, który ciążył mu na grzbiecie, do słynnego w całym Kansas mia-
sta kowbojów.

Stukot kopyt rumaka, który wolno, lecz pewnie niósł swego pana do centrum
miasta, odbijał się po ulicach głuchym echem. Ominąwszy zabudowania nale-
żące do kolei i zagrody pełne bydła, nieboszczyk zbliżył się do miejsca stano-
wionego na tle uspiętej osady jasną plamę światła i muzyki. Na twarzy nazna-
czonej rzeczami gorszymi niż wiatr i deszcz pojawił się grymas.

Gdy zmarły jeździec zbliżył się do saloonu, do jego uszu doszły wyraźne to-
ny rozstrojonego pianina. Powoli uniośł ziemiste oblicze, wystawiając ciemne
oczy na blask oświetlających przybytek lamp gazowych. Na dwóch zardzewia-
łych łańcuchach wisiała świeżo wymalowana tablica. Literami czerwonymi jak
serdeczna krew wypisano na niej: Saloon „U Kaprawookiego“.

Truposz miękko zeskoczył z końskiego grzbieta, nie dając po sobie poznać
choćby śladu zesztynienia mięśni, jakie pozostaje po wielu dniach spędzonych
w siodle. Przywiązał konia do drewnianej poprzeczki, poza chodnikiem biegną-
cym wzdłuż frontu budynku, uniemożliwiając płochliwej bestii ucieczkę, poczym
zawrócił ku wahadłowym drzwiom saloonu, które otworzył pewnym ruchem.

Wchodząc do jasno oświetlonego pomieszczenia, odruchowo chciał zdjąć ka-
pelusz, ale kiedy zorientował się, co robi, dał sobie spokój. Podszedł do wycy-
szonego na błysk baru, usiadł pośrodku długiego szeregu pustych stołków
i głosem, w którym znać było trudy życia po śmierci, rzucił:

– Whisky.

Barman, krzepki mężczyzna z siwiejącymi włosami zaczesanymi na łysinę,
odwrócił się i wyćwiczonym ruchem podał przybyszowi drinka. Nagle zatrzy-
mał się i spojrzał na mężczyznę zza szkieł okularów w drucianych oprawkach,
równie wypucowanych, jak kufle, lśniące na stojaku za barem.

– Czy ja cię znam, człowieku? – barman zmarszczył brwi, podejmując syzyfo-
wy wysiłek dostrzeżenia czegoś pod warstwą brudu, pokrywającą twarz nowo-
przybyłego. – Twój głos brzmi znajomo.

Wędrowiec odsunął kapelusz z czoła i spojrzał barmanowi prosto w oczy,
a w jego martwych oczodołach zatańczyły iskierki.

– Zostałem u ciebie dość blachy Kaprawooki, że powinienes mnie poznać
bez pudła. – Oczy handlarza gorzałą zrobiły się wielkie jak spodki.

– Lynch! Wiedziałem, że to ty. – Na twarzy Kaprawookiego pojawił się
uśmiech, szeroki jak szrama na podciętych gardle. – Gdzieś ty się włóczył, Ro-
nan? Minęły wieki, odkąd cię tu ostatni raz widziałem.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

- Cóż - zaczął Ronan, pociągając przy tym długi łyk whisky. Był martwy czy nie, ale gorzała paliła mu gardło dokładnie tak, jak lubił. - Od czasu, gdy ostatni raz byłem w Dodge, moje oczy widziały już na niejedno.

Przez jakiś czas obaj mężczyźni gawędzili ze sobą. W czasie rozmowy Kaprawooki nalewał piwko i wóde, inkasował pieniądze, wydawał resztę, wszystko niemal bez udziału świadomości.

- Łaskawy panie - wraz z tymi słowami przyplęnęła fala oddechu tak przesyconego alkoholem, że groził samozapałaniem. - Właśnie się zastanawiałem, czy nie mógłbym liczyć na pańskie wsparcie.

Ronan odwrócił się i ujrział mężczyznę w znoszonym czarnym ubraniu, u którego niezdrowy, żółty odcień skóry poświadczał szkody, jakie osobnik ów wyrządził swej wątrobie.

Wymięta odzież i mizerna postawa przygarbionego nad barem człowieka pozostawały w jaskrawej sprzeczności z eleganckim, wschodnim akcentem zdradzającym wykształcenie.

- Hej, Clayton, zmywaj się stąd! - Kaprawooki wkroczył od akcji. - To mój stary znajomy i nie chcę, żeby naprzykrzał mu się taki oberwaniec jak ty.

Pijak obliznął wargi i spojrzął na barmana oczami, których kolor był już dobrze rozcieńczony gorzałą.

- Wybacz mi, proszę, moje najście, łaskawy panie. Jestem odrobinę pod kreską i chciałem się tylko dowiedzieć, czy aby ten dżentelmen, którego masz za przyjaciela, nie mógłby użyzyć mi niewielkiej sumki, za którą nabyłbym dostateczną ilość trunku, by się tej nocy odrobinę zabawić. - Spojrzął na Ronana z desperacją, którą usiłował ukryć w głosie.

- A co tam - powiedział na wpół do siebie Ronan. Od śmierci nie był już w stanie oszołomić się alkoholem, ale kiedyś, gdy jeszcze żył, lubił sobie wypić. Wciąż pił dla smaku i uczucia, jakie wywołuje paląca gardło woda ognista. Jednak to nie było to samo.

Wskazał stojącą za barem butelkę whisky i skinął na Kaprawookiego.

- Nalej mu podwójną.

Twarz Clayтона rozjaśniła się jak oblicze niegrzecznego dziecka, które zobaczyło, że na święta dostanie prezent zamiast różgi.

- Och, dziękuję łaskawy panie. Jest pan dżentelmenem pierwszej wody, w rzeczy samej. Gdybym kiedykolwiek mógł odplacić się czymś za tą przysługę, powiedz tylko słówko i uważaj rzecz za załatwioną.

Kaprawooki nalał drinka i puścił szklankę po barze w kierunku pijaka. Clayton złapał ją, jak tonący łapie koło ratunkowe.

- Idź pić gdzie indziej, co? - rzucił w jego stronę barman.

- Ależ naturalnie łaskawi panowie. Wybaczcie mi proszę, jeśli wam przeszkodziłem. To się nie powtórzy. Wszelkiej pomyślności życzę wam i waszym rodzinom - głos Clayтона cichł w miarę, jak oddalał się do stolika, tuląc do siebie bezcenny napitek.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Ronan spoglądał za nim jeszcze przez długą chwilę, wspominając swą przeszłość – dopóki Kaprawooki nie wyrwał go z zamyślenia.

– Diabło dobrze cię znowu zobaczyć, Lynch. Już chyba wieczność i jeden dzień minął od czasów, gdy razem walczyliśmy dla Unii. – Ronan odwrócił się rzucając okiem na lekko zatłoczoną salę. Przy stolikach siedzieli goście wszelkiej maści, niektórzy pijąc, niektórzy gawędząc, inni grając w karty; było też kilka pracujących dziewczyn. – Wygląda na to, że teraz służysz jednako ludziom po obu stronach linii Mason-Dixon.

Kaprawooki uśmiechnął się nieco obleśnie.

– Tak to już u nas jest, w Dodge. Przyjeżdżają tu wszyscy. Rada miasta twierdzi, że nie ma u nas czegoś takiego jak skłonności polityczne. Chcą tylko, żeby wszyscy żyli sobie razem w zgodzie i harmonii, i tym podobne bzdury. Mimo to będziemy tu mieli obchody Czwartego Lipca, tak jak w wielkim mieście.

– Ci głupcy rzucają kamieniami w gniazdo szerszeni. O ile mi wiadomo, do Kansas przyznają się obie strony.

Na twarzy Kaprawookiego pojawił się nerwowy uśmiech.

– Jasne, rada świetnie zdaje sobie z tego sprawę, ale w czasie świąt jest zabawa, a zabawa oznacza gości. Goście oznaczają pieniądze, a pieniądze są dobre dla miasta. A ponieważ rada kładzie łapska na każdej kieszeni, która nie jest zamknięta ściślej od klasztornej furty, święto jest dobre dla Dodge.

Ronan powoli sączył whisky.

– Nie bardzo zajmuje mnie polityka.

Zajęty rozmową truposz nie zauważył, że stanęli za nim jacyś ludzie, ale kiedy w barze zapadła nagle cisza, wyczuł, że coś się święci. Nad ramieniem Kaprawookiego rzucił okiem na lustro i zobaczył, że stoi za nim trzech mężczyzn. Dwóch po bokach, a jeden bezpośrednio za jego plecami.

– Panie – słowo wypowiedziane zostało z południowym akcentem, który nieodmiennie doprowadzał Ronana do pasji. – Śmierdzisz pan.

Kaprawooki zerknął na tego, który się właśnie odezwał.

– Posadź swój tyłek z powrotem na stołku, Jake Simpkins. Ten pan tutaj jest moim starym przyjacielem i nie szuka zaczepki.

Jasnowłosa rebeliant wybuchnął śmiechem.

– Do diabła, Kaprawooki, my też nie szukamy żadnych kłopotów. Właśnie siedziałem sobie ze swoimi chłopakami i dobrze się bawiłem popijając ze szklaneczki, kiedy ta kupa śmierdzącego łajna wtarabaniła się do środka.

Barman odłożył kufel, który właśnie polerował, i uniósł ręce w uspokajającym geście.

– Słuchaj, Jake, mój przyjaciel ma za sobą długą drogę i nie miał jeszcze czasu porządnie się wykapać.

Ronan uważnie przyglądał się odbiciu Simpkinsa.

– Cóż, Kaprawooki, chętnie wybawimy twojego jankeskiego koleśia z tej niezręcznej sytuacji. Przed tą budą jest koryto i jeśli jest dość dobre, by piły

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

z niego nasze konie, to starczy i dla takiego dupka jak ten tu. Rację mam, Ralpie?

Niższy mężczyzna, stojący po prawej ręce Simpkinsa, nieprzyjemny osobnik o dzikich oczach, który dopiero co wyrósł z chłopięcych portek, zarechotał na te słowa.

– Masz rację, Jake. Świętą rację. Przytopmy go. Ha, ha, ha!

– Mi też się to wydaje trafionym pomysłem. Wyświadczymy temu śliczniukiemu miastu obywatelską przysługę. – Simpkins wyciągnął rękę i oparł ją na ramieniu Ronana.

Martwy rewolwerowiec odwrócił się i jednym błyskawicznym ruchem rozwalił szklankę whisky prościutko na czole draba. Rebeliant runął do tyłu, na stół, przy którym odbywała się akurat partyjka pokera.

Mężczyzna, który stał na lewo od Simpkinsa, ruszył na Ronana, usiłując trafić go prawym sierpowym. Ronan przyjął plombę na szczękę i, nie oszołomiony, sięgnął po jeden ze stołków. Na chwilę zatrzymał się i uśmiechnął, widząc wybałuszone ze zdziwienia gały napastnika, po czym przyładował mu meblem prosto w twarz. Mężczyzna poleciał do tyłu, ale na lewo od Ronana rozległ się trzask tłuczonej butelki. Błyskawicznie dobył gnata, odwiódł kurek i odwrócił się, jednym płynnym ruchem umieszczając lufę pomiędzy oczami Ralphiego. Młody rebeliant stanął bez ruchu, ściskając w rękę szyjkę butelki, gotów w każdej chwili przeciąć gardło Ronana ostrym szkłem. Świat zamarł w bezruchu.

Simpkins niezdarne pozbierał się z podłogi, tak jak zresztą i drugi z napastników. Obaj stanęli z boku, patrząc na to, co miało się za chwilę stać. W całym lokalu słychać było jedynie ciężki oddech Ralphiego i kapanie krwi. Kropla potu zebrała się na czole rozrabiaki, poczym spłynęła w dół, na zimną lufę peace-makera Ronana. Chłopak chciał wyczuć, czy rewolwerowiec blefuje. Postanowił spróbować szczęścia.

Kiedy Ralpie sięgał butlą szyi Ronana, ten trzepnął ją drugą ręką, miażdżąc szkło i wbijając odłamki w dłoń chłopaka. Rewolwerowiec zdawał sobie sprawę, że jego samego ostre krawędzie szkła nie zranią – jaką krzywdę może takie skaleczenie wyrządzić martwemu? – ale Kaprawooki i reszta mieszkańców Dodge tego nie wiedzieli i lepiej, żeby się nie połapali, bo mogłoby to skończyć się dlań spaleniem na stosie.

Ralphie zawył z bólu; z pociętej ręki płynęła jasna krew. Wystarczył jeden cios pistoletem Ronana, by młody rebeliant padł nieprzytomny. Ronan rozzejrzał się spokojnie po sali. Simpkins rzucił okiem na swojego drugiego kumpla i zobaczył, że ten zdecydowanie nie ma już ochoty na dalszą walkę.

– Na Boga, Ronan! – odezwał się nerwowym głosem Kaprawooki. – Posłużyła ci ta włóczęga po Zachodzie. Jeszcze nigdy nie widziałem, żeby ktoś się tak szybko ruszał.

Ronan zauważył na twarzy Simpkinsa błysk zrozumienia, kiedy padło jego imię.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Rebeliant odwrócił się na pięcie i rzucił do swego przytomnego przyjaciela:
– W porządku, stary. Jak nie mogę w tym lokalu wprowadzić trochę dobrych manier, to sie wynosim.

Kiedy Simpkins skierował się do drzwi, Ronan popchnął butem Ralphiego.
– Nie zapomnijcie zabrać ze sobą waszego przyjaciela. Jeśli chce spać w salonie, musi zapłacić za pokój.

Simpkins skinął na drugiego południowca, który zebrał rannego towarzysza i wyciągnął go na zewnątrz.

Ronan odwrócił się do barmana i rzucił mu srebrnego dolara.

– Skoro już mówimy o pieniądzach...

Kaprawooki złapał monetę i zanim schował ją do kieszeni fartucha, spróbował zębami.

– Możesz wziąć swój stary pokój. I każe Suzy Winger przygotować dla ciebie kąpiel.

Ronan spojrział zdziwiony.

– Twoja troska jest poruszająca.

Kaprawooki roześmiał się.

– Troska? Do diabła, czy ci się to podoba czy nie, Jasio Rebeliant miał rację. Twój smród bije stąd aż pod Niebiosa!

ROZDZIAŁ DRUGI

Pukanie do drzwi brzmiało tak, jakby ktoś bębnił o wieko jego trumny. Od śmierci Ronan niewiele sypiał. Koszmary, jakie nawiedzały go w krainie snów, sprawiały, że niechętnie ucinał nawet krótką drzemkę.

Podszedł do drzwi i jednym ruchem stworzył je na oścież, wymierzając przed siebie rewolwer. Suzy Winger, dziewczyna lekkich obyczajów, która zeszłego wieczora przygotowała mu kąpiel, zdusiła dłonią krzyk.

– Przepraszam pana – powiedziała, kiedy już odjęła dłoń od wygiętych jak łuk Amora usteczek, pomimo rannej pory, obficie uczerwionych szminką. – Zaskoczył mnie pan.

– To ja przepraszam panią – Ronan schował gnata do kabury, spoglądając na Suzy z nostalgią. Gdyby ta sytuacja miał miejsce jeszcze rok temu, zaprosił by tę słodką istotkę do środka i dobrze się zabawił. Dziś niewiele miał pożytku ze ślicznotek. Cóż za okropny los.

– Proszę mi wybaczyć to najście, ale mam dla pana wiadomość od jednego z tutejszych zastępców. Chce się z panem natychmiast widzieć.

Ronan odchrząknął, wcale nie zachwycony tym pomysłem. Suzy wręczyła mu wizytówkę i bez słowa zamknęła za sobą drzwi. Ronan spojrział na utrzymaną w rękę tekturkę. Był na niej adres najbliższego posterunku policji. Na wizytówce widziało: Wyatt Berry Stapp Earp.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

– Cieszę się, że przyszedłeś, Lynch – uścisk dłoni Earpa był silny, tak jak się tego Ronan spodziewał.

Zastępca szeryfa Dodge City był przystojnym mężczyzną o ciemnych, lekko falujących włosach, którego oblicze ozdabiały starannie nawoskowane wąsy. Po twardych spojrzeniu, jakim obrzucił go Earp, Ronan poznał, że nie poproszono go tu w celach towarzyskich.

Truposz rzucił kapelusz na stojak w rogu maleńkiego biura, wzięło krzesło, które podsunął mu Earp, i usadowił się na nim wygodnie, nogi kładąc na biurku zastępcy. Earp zignorował ten gest i usiadł za biurkiem. Z westchnieniem, które wskazywało na to, że podobną rozmowę przeprowadzał już dziś kilkakrotnie, ułożył buty na biurku i zaczął:

– Jak pewnie słyszałeś, burmistrz postanowił, że mamy tu zorganizować obchody Czwartego Lipca. W każdym innym roku bym mu to odradzał. Teraz jednak wypada setna rocznica narodzin Unii, i choć kraj rozdarty jest wojną domową, uważam, że trzeba uczcić to święto. – Earp odciął kawałek prymki i nie zawracając sobie głowy częstowaniem gościa, wpakował tytoń do ust.

– Fakty są takie, że co najmniej połowa populacji nic sobie nie robi z Unii i prędzej wzięłaby udział w obchodach zorganizowanych na cześć jej upadku. Na szczęście, większość ludzi jest dostatecznie bystra, by trzymać gęby na kłódkę, zanim wszystko nie pójdzie w diabły. Do policji Dodge City – a patrzysz na reprezentanta tej świetnej organizacji – należy utrzymanie spokoju.

Earp zawiesił głos i rzucił Ronanowi harde spojrzenie.

– W końcu, za to nam płacą.

Na chwilę w biurze zapadła cisza. Earp zdjął buty z biurka i pochylił się do przodu. Ronan zorientował się, że czeka na jego odpowiedź.

– Ale teraz macie tyle problemów, że miasto nie jest wam w stanie zapłacić wystarczająco dużo.

Earp wyciągnął w jego stronę palec wskazujący.

– Bystrzak z ciebie.

– Na jak długo?

– Dzisiaj jest drugi. Będziesz potrzebny aż do piątego rano.

– Za ile?

Earp splunął do spluwaczki, trafiając w sam środek.

– Dwadzieścia dolców dziennie.

– Jestem wart dwa razy więcej, niż każdy inny.

– I dlatego daję ci dwa razy więcej.

ROZDZIAŁ TRZECI

– Diabeł trzyma was za grdykę i wlecze prosto w piekielny ogień!

Ostry, wysoki głos przebił się przez pomrukiwania gości saloonu „U Kaprawo-okiego” niczym strzała przez oko bizona. Ronan odwrócił się i ujrzał żeńskiego

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

stracha na wróble w średnim wieku, ubranego w suknię o długich rękawach i purytańskim, wysokim kołnierzyku. Weszła do sali, przybrana w tablicę, na której wypisano ogniście czerwonymi literami: UNIKAJ NIECZYSTEJ POKUSY, ALBOWIEM JEST ONA NARZĘDZIEM SZATANA! WÓDA TO SZCZYNY LUCYFERA! Kobieta rozdawała bywalcom saloonu ulotki, w których nagłówkach wypisano te same słowa.

Ronan nie musiał czytać dalej, żeby się domyślić, co jeszcze się na nich znalazło.

– Ido Mae! Zabieraj swój rozmodlony, wrzaskliwy tyłek z mojego lokalu! – krzyknął zza baru Kaprawooki. – Przeszkadzasz moim klientom!

Siwwołsy upiór o stalowych oczach nie pozostał mu dłużny.

– Pan jesteś z nich najgorszy! Te zbłąkane duszyczki są zmuszane przez ohydny nałóg do zaspokajania nieczystych potrzeb, ale to ty pracujesz dla samego diabła, napełniając ich szklanki obrzydliwymi trunkami!

Kaprawooki spokojnie wziął do ręki szklankę, splunął w nią i zaczął pucować.

– Słuchaj, Ido Mae...

Kobieta wyciągnęła palec, zatrzymując go na pół cala przed nosem barmana. Spróbował skoncentrować spojrzenie swego kaprawego oka na jej wypielęgnowanym paznokciu.

– Dla pana, to ja jestem panna Hobart! Powinieneś traktować mnie jak damę, nawet w tym grzesznym przybytku! – Jej głos był wystarczająco groźny, by każdy inny człowiek sięgnął po jakieś środki samoobrony, ale Kaprawooki dzielnie dotrzymywał kobiecie pola. Jego twarz zrobiła się czerwona jak mucho morek, ale splunął tylko powtórnie w szklankę i ze zdwojoną energią zabrał się do wycierania.

– Ronan – powiedział. – Earp nie dał ci gwiazdy zastępcy za to, żebyś siedział na dupie. Ta kobieta zakłóca spokój. Mój spokój!

Odwracając się do Ronana, kobieta wykrzywiła w uśmiechu wąskie usta.

– Właśnie. Zastępczo, pan jest tu nowy. Jak pan sądzi, kto ma rację w tym sporze? Bogobojna kobieta, za którą stoi autorytet Kościoła, czy poslušny sługa Szatana, sprzedający nieczysty napitek, palący gardło jak ogień z czeluści, w której kryje się Pan Ciemności?

Ronan sięgnął po szklaneczkę i powoli upił łyk likworu, nie spuszczać przy tym wzroku z kobiety. Kiedy tak na nią patrzył, Ida Mae powoli robiła się czerwona – od miejsca, w którym kończył się wysoki kołnierzyk, aż po czoło. Jej wymuszony uśmiech ustąpił miejsca grymasowi dezaprobaty.

– Proszę pani – widząc, że zamierza skomentować jego zachowanie, Ronan powstrzymał ją uniesieniem dłoni. – Panno Hobart. Prawo nie zabrania picia alkoholu w saloonie.

– Prawa ustanowione przez Boga są ważniejsze, niż te ustanowione przez człowieka!

– Bóg nie płaci mi za noszenie tej odznaki.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Ida Mae zacisnęła zęby w bezsilnej złości i pokiwała palcem przed obliczem Ronana.

– Jak możesz kwestionować boskie prawa w tym lokalu spod ciemnej gwiazdy? Lokalu, w którym *kobiety* – wskazała tu na Suzy Winger, siedzącą akurat na kolanach dobrze ubranego mężczyzny, który obejmował ją w pasie – i używam tego słowa w szerokim jego znaczeniu, sprzedają swe ciała, nie bacząc na to, że przy tej transakcji tracą również swe nieśmiertelne dusze. Pan – wskazała palcem mężczyznę, który trzymał na kolanach Suzy – jak wnoszę z obrączki na pańskim palcu, jest żonatym człowiekiem. – Mężczyzna zaczerwienił się zmieszany i odwrócił wzrok, unikając spojrzenia Idy Mae. – Właśnie pan sobie kupił bilet na ekspres do Piekła, gdzie będziesz się grzał na diabelskim ruszcie, razem z tą dziwką! – Ida Mae odwróciła się do Ronana, po raz ostatni szukając u niego zrozumienia. – Mąż prawego serca nie zniósłby tak jawnego obnoszenia się z grzechem. – Jej oczy błyszczały rozpalone kaznodziejską gorączką.

Ronan prychnął, po czym jego twarz przybrała chłodny wyraz.

– Wyjdzie pani sama, czy mam ją wyrzucić?

Oczy Idy Mae zrobiły się wielkie i okrągłe jak spodki, a jej policzki zaczerwieniły się jeszcze bardziej.

– Nie odważyłbyś się – powiedziała to wysokim i cichym szeptem, przypominającym syk pustynnej żmii.

Ronan dokończył drinka i rzucił szklanką o podłogę. W ciszy, jaka panowała na sali, odgłos tłukącego się szkła zabrzmiał jak trzask pioruna. Spojrzał jej prosto w oczy w jego oczach nie było nic poza niezgłębioną, chłodną pustką.

– Przekonaj się.

Ida Mae próbowała przez chwilę wytrzymać spojrzenie Ronana, ale nie była w stanie. Odwróciła się i skierowała do wyjścia. Napis z tyłu tablicy głosił: **BÓG W SPRAWIEDLIWYM GNIEWIE OCZYŚCI ŚWIAT Z GRZECHU!**

Kiedy stała już w wahadłowych drzwiach i przebijających się z zewnątrz promieniach południowego słońca, rzuciła przez ramię:

– Diabelski napitek, który wlewacie sobie w gardła, jest niczym więcej jak szczytnami Szatana! – Stając na progu, odwróciła się i wskazała prosto na Ronana, oznajmiając głosem wysokim i przenikliwym. – A pan, i tego słowa również używam w wyjątkowo szerokim znaczeniu, nie jesteś niczym więcej jak sługą Ponurego Żniwiarza!

Gdy wychodziła z saloonu, Kaprawooki nalewał właśnie Ronanowi kolejnego drinka. Nieboszczyk wziął go i zamruczał do siebie:

– Co ty wiesz, kobieto.

ROZDZIAŁ CZWARTY

– Weźmie pan ulotkę, proszę pana? – Ronan pomyślał, że to Ida Mae wróciła do saloonu. Doszedłszy do wniosku, że największe kłopoty mają początek

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

w lokalu „U Kaprawoockiego”, postanowił to miejsce uczynić swym biurem na czas trwania krótkiej kariery zastępcy szeryfa. Kaprawoocki, zadowolony, że w czasie obchodów Czwartego Lipca zawsze będzie miał pod ręką stróża prawa, szepnął za nim słówko, prosząc o skierowanie zastępcy do saloonu.

Suzy kręciła się przez jakiś czas koło niego, ale szybko zorientowała się, że nie jest zainteresowany jej wdziękami, więc zniknęła razem z Jankesem, którego kolana wygrzewała akurat w chwili, gdy do saloonu jak burza wkroczyła Ida Mae. Poza tym nie było tu niczego godnego zainteresowania, więc Ronan spokojnie delektował się napitkiem. Usłyszawszy głos, odwrócił się, gotowy na kłopoty. Zamiast nich dostał ulotkę. Wręczył mu ją poważny, młody czarny mężczyzna o ogolonej głowie. Na ulotce stało: KONIEC SPORU. KANSAS JEST PODZIELONY I MUSI POWRÓCIĆ DO UNII. GDZIE KANSAS, TAM UNIA. PRZYWRÓCIE JEDNOŚĆ NASZEGO STANU. PRZYWRÓCIE JEDNOŚĆ NASZEGO NARODU.

Dalej wyłożono powody, dla których mieszkańcy Kansas powinni dążyć do absolutnego odrzucenia roszczeń Konfederacji do tego terytorium. Wszystko to było jasno przedstawione i sprawnie napisane. Przeczytawszy, Ronan oddał mężczyźnie ulotkę.

- Zachowaj ją dla kogoś, komu na tym zależy.
- Ale, proszę pana - zaczął młody człowiek, ukazując w uśmiechu piękne zęby.
- Słuchaj, młodzieńcze...
- Nazywam się Walter Jackson, proszę pana.
- Słuchaj, dawno temu walczyłem dla Unii, ale to już przeszłość. Skończyłem z tamtym życiem. Teraz, jestem innym człowiekiem, któremu na Unii nie zależy.

Walter spojrzął Ronanowi prosto w oczy.

- Jeśli nie jest pan częścią rozwiązania, staje się pan częścią problemu.

Zanim Ronan zdołał odpowiedzieć, od strony drzwi doszedł głos:

- Utrafiłeś pan w sedno, ale widzi mi się, że to pan jesteś tutaj częścią problemu!

Ronan odwrócił się do drzwi i ujrzał w nich jednego z mężczyzn, z którymi miał scysję zeszłego wieczora. Rebeliant w obandażowanej dłoni trzymał jedną z ulotek Waltera. Gdy przekraczał próg, na twarzy Waltera pojawił się niewyraźny uśmiech.

- Nie szukam kłopotów, proszę pana.

Ralphie uśmiechnął się złowieszczo.

- No to jesteś pan w niewłaściwym miejscu. Już ci raz wyłożyłem, co ci zrobię, jak cię znowu przyłapię na roznoszeniu tych papierków.

Walter nie położył uszu po sobie.

- Mam prawo rozprowadzać takie papiery, jakie mi się podoba, i mam na nich prawo pisać co mi się podoba. Gwarantuje mi to Konstytucja.

Ralphie parsknął śmiechem.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

– Pan rozdajesz Unijne brednie, które są tu tyle warte, co papier toaletowy, który też pewnie rozdajesz. Żaden z niego pożytek dla mnie i dla reszty Dzikich Jeźdźców.

Odgłos odciąganego kurka gwałtownie przerwał konwersację. Ralphie i Walter spojrzeli na Ronana, który wymierzył rewolwer w stronę bandyty. Czy Ralphie zrobiły się nagle wielkie jak oczy bizona.

– Jesteś jednym z Dzikich Jeźdźców? – spytał Ronan.

Prawa ręka Ralphiego odruchowo powędrowała w stronę gnata.

– Trzymaj ręce przy sobie – ostrzegł go Lynch. – Chyba, że chcesz je stracić.

Ralphie połapał się w swojej nieciekawej sytuacji i uniósł ręce.

– Strzymaj pan konie. Nie chcę kłopotów.

Walter odkaszlnął.

– Czyżby?

Ronan nie zwrócił na niego uwagi.

– Jeśli jesteś Jeźdźcem, za twoją głowę wyznaczono nagrodę. Wczoraj pewnie chciałyby ją zainkasować, ale dziś noszę na piersi odznakę i moim obowiązkiem jest utrzymanie porządku.

Słowa truposza padały jak deszcz na splekaną pustynną ziemię.

– Zachowuj się grzecznie w moim rewirze albo zasadzę twoje gnaty na cmentarzu i zbiorę z nich nagrodę w zielonych dolarach.

Ralphie rozłożył szeroko dłonie.

– Do ciebie nic nie mam, Lynch. Boli mnie tylko to, że Jankes podrzuca ludziom te brednie.

– Prawo nie zabrania rozdawania ulotek, ani na Południu, ani na Północy. Zmywaj się zaraz, albo wstawię ci kilka ołowianych zębów w tę twoją dziurawą szczękę.

Na twarzy Waltera wykwitł szeroki uśmiech.

– Słyszałeś, co ten pan powiedział? Znikaj stąd, Ralphie.

– Licz się ze słowami, Jankesie – zachnął się Ralphie i zwrócił do Ronana: – Uważaj na siebie, zastępczo. Nie będziesz mógł ciągle kryć się za tą odznaką.

– Dziś jest trzeci, szczeniaku, odznakę zdaję piątego. Potem ty i twoi kompani będziecie dla mnie już tylko dobrymi celami. Gdybym był tobą, zacząłbym uciekać już teraz.

Z tymi słowy, Ronan wystrzelał jedną kulę za drugą pod stopy Ralphiego, zmuszając rebelianta, by ten wybiegł z saloonu w tanecznych podskokach.

Gdy skończył strzelać, Ronan otworzył bębenek i powoli, nabój za nabojem, załadował go na nowo. Walter podał mu rękę. Ronan uściśnął ją, nie przerywając ładowania.

– Dziękuję panu. Nie noszę broni i ten chuligan wie o tym.

– Następnym razem wystarczy, że poprosisz o pomoc.

– Może jest pan bardziej częścią rozwiązania, niż pan myśli.

– Robię to, za co mi płacą.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

ROZDZIAŁ PIĄTY

Póki co wszystko szło wręcz zbyt gładko. Roboty było najwyżej za 5\$ dziennie, a co dopiero na 20. Zbliżała się północ i jeśli następne dwa dni będą podobne, to uzna, że pieniądze przyszyły łatwo. Właśnie o tym rozmyślał sobie Ronan, kiedy usłyszał krzyk.

Głos dochodził z tylnej części saloonu, w której między innymi znajdował się jego pokój. Zanim zdążył pomyśleć, był już w połowie drogi na piętro, trzymając w ręku rewolwer. Gdy wypadł do holu, zobaczył, że wszystkie drzwi są zamknięte. Zanim zaczął je po kolei wyważać, znowu usłyszał krzyk. Dobiegał zza drugich drzwi po lewej.

Wykopał drzwi z framugi, miażdżąc słabe drewno. Wszedł do pokoju i trafił prosto do Piekla.

Suzy Winger klęczała na posłaniu, po którym ciekła jeszcze jasna, tętnicza krew. Okno nad łóżkiem było rozbite i wszędzie leżały odłamki szkła. Koronkowe firanki tańczyły, szarpane wiatrem.

Suzy spojrzała na Ronana i krzyknęła po raz trzeci. Zaskoczony, wymierzył w nią rewolwer, ale nie wyglądało na to, żeby dziewczyna chciała się na niego rzucić.

Przesadzając jednym susem łóżko i kulając się na nim Suzy, wyrzwał przez okno. Jego oczy badały rozlaną na zewnątrz ciemność poszukując czegoś, cze-gokolwiek, ale nic nie znalazły.

Nagle wydało mu się, że po lewej stronie coś się czai. Wystrzelił w tamtym kierunku, ale nie usłyszał nawet jęku. Za to za nim, Suzy znowu zaczęła krzy-czeć i stoczyła się z łóżka, padając na drewnianą podłogę i próbując doczołgać się do wyważonych drzwi. Odwrócił się w jej kierunku i wtedy dostrzegł, że dziewczyna nie była w łóżku sama...

Pośrodku rosnącej kałuży krwi, która powoli nasączała białe prześcieradła, nadając im kolor głębokiego szkarłatu, leżało ciało mężczyzny.

Nie widząc dokładnie w nikłym świetle lampy, Ronan sięgnął odruchowo do jego szyi w poszukiwaniu pulsu, ale szyi, wraz z całą głową, nie było. Brakowało też obu rąk. Z trzech straszliwych ran wciąż płynęła krew.

- Szlag.

Ronan obszedł łóżko i bezceremonialnie podniósł Suzy. Wszystkie kończyny miała na swoim miejscu, a jej krzyk jasno wskazywał na to, że głowy też nie straciła.

Spoliczkował ją, próbując przywrócić do zmysłów. Wciąż krzyczała, z oczami wpatrzonymi w jakiś zakątek Piekla, znajdujący się poza czterema ścianami po-koju. Spoliczkował ją znowu.

Tym razem dość trzeźwo spojrzała mu w oczy, przylgnęła do niego i zaczęła szlochać. Złapał ją za ramiona i zapytał, co się dokładnie stało.

Zanim odpowiedziała, musiała minąć jeszcze jedna długa chwila.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Kiedy dławiła szloch, Ronan zastanawiał się, co za stwór byłby zdolny okaleczyć człowieka w ten sposób. Odciać komuś głowę, ramiona i zniknąć, zanim serce ofiary przestanie bić; wydawało się to rzeczą niemożliwą – przynajmniej dla człowieka.

Oczywiście świat pełen był rzeczy niemożliwych i nieludzkich bestii. Sam Ronan był tego żywych dowodem. No, powiedzmy, chodzącym dowodem.

- To, to był jakiś potwór – odezwała się Suzy, łapiąc wreszcie oddech.
- Jaki potwór? – naciskał Ronan. – Jak wyglądał?
- Dobry Boże!

Ronan spojrział na drzwi, w których stał Kaprawooki, opuściwszy trzymaną w rękę dubeltówkę. Lynch zignorował obecność barmana i wrócił do dziewczyny. Siedziała szlochając, nie mogąc opanować się na tyle, by wyrzec coś więcej. Ronan wstał. Wychodząc, rzucił do Kaprawookiego:

- Zabierz ją stąd, ale nie zostawiaj samej. Nic więcej na razie nie możesz dla niej zrobić, przyjacielu.

Ronan zbiegł po schodach i tylnym wyjściem wyszedł z saloonu. Podbiegł do ściany pod oknem Suzy. Na miękkiej ziemi rozsypane były kawałki szkła i okiennic. Spojrział w górę i zobaczył zaczepiony na wystającym odłamku okiennicy kawałek białej materii. Zakotował sobie, że musi mu się później bliżej przyjrzeć.

Rozejrzał się za śladami i dostrzegł w kurzu wyraźne odciski butów. Trop prowadził wzdłuż ściany budynku i Ronan podążył za nim, mając nadzieję, że morderca będzie się trzymał bocznych uliczek, ułatwiając tym samym zadanie tropiącemu. Niestety, kiedy Ronan doszedł do rogu budynku, tropy skrzyły ku głównej ulicy i znikły na dobrze ubitym podłożu. Zanim jednak miał okazję zastanowić się nad tym, co robić dalej, jego skupienie przerwał odgłos wystrzału.

ROZDZIAK SZÓSTY

Ronan wypadł za róg i zobaczył tłumek zebranych na ulicy ludzi, którzy przekrzykiwali się nawzajem. Rozepchnął przed sobą ciżbę i znalazł się na granicy dużego kręgu, skupionego wokół Waltera Jacksona i Ralphiego.

- Już pan nie jesteś taki twardziel, co? – zaszczebotał Ralphie, powtórnie strzelając pod nogi Jankesa. – Wycinaj hołubce, jakby od tego zależało twoje życie – strzelił po raz trzeci i skierował broń na głowę Waltera – bo w rzeczy samej, zależy.

Po Walterze było widać, że już przedtem dostał solidny wycisk. Twarz miał pokrwawioną i poznaczoną śladami razów, a jego lewe ramię było wykręcone w nienaturalny sposób. Spojrział prosto w łufę spłuwę Ralphiego i powiedział:

- Przestań wciąż o tym gadać, rebeliancie. Jeśli chcesz pociągnąć za spust, zrób to i miej już z głowy.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Ralphie odwiódł kurek swojego Colta Navy.

– Słyszeliście, ludziska, co powiedział. Mam tu więcej niż tuzin świadków, którzy z ręką na sercu potwierdzą, żeś sam się o to prosił!

Ralphie parsknął raz jeszcze i wymierzył starannie lufę rewolweru w czoło Waltera. Młodzieniec spojrział w oczy Ralphiego i dostrzegł w nich swoją śmierć, ale nie okazał strachu, nie chcąc dać swemu zabójcy satysfakcji.

Nagle rozległ się strzał. Walter zamrugał i zobaczył, jak Ralphie leży na ulicy, ściskając przestrzeloną rękę. Jego gnata leżał obok, wciąż z odciągniętym kurkiem i zimną lufą, nie użyty.

Zaciskając zęby, Ralphie podniósł się i sięgnął po broń, ale drugi strzał odrzucił ją dalej. Wtedy odwrócił się i zobaczył Ronana, stojącego na krawędzi kręgu i trzymającego w ręku dymiący rewolwer, gotowego do wystrzelenia z morderczą celnością następnej kuli.

– Postrzeliłeś mnie, sukinsynu!

– To ci dobrze zrobi bandyto! – Ida Mae, wciąż mająca na sobie tablice, wpadła do środka kręgu. – Ten kto gnatem wojuje, od gnata zginie!

Ronan spojrział na Ralphiego, a jego oczy zwiastowały śmierć.

– Posłuchaj jej. Mądrze mówi.

Podczas gdy Ralphie szlochał w pyle ulicy, przez tłum przedał się pijak i ukląkł przy Walterze. Mocno chwycił jego wywichnięte ramie. Walter wydał tłumiony okrzyk bólu, kiedy mężczyzna nastawiał mu rękę i dał koszulę, robiąc z niej prowizoryczny temblak.

Kiedy było już po wszystkim, pijak wstał, beknął potężnie i runął na wznak na ulicę.

– Niech to piekło pochłonie – mruknął Ronan, rozpoznając osobnika, którego dzień wcześniej postawił whisky.

Przez cały czas Ronan nie spuszczał z celownika leżącego na ulicy Ralphiego.

– Wstawaj, młodzieńcze. Mamy tutaj doktora w sam raz dla ciebie. – Kaprawooki zabrał się za cucenie Claytona, ale nawet nie zdążył dobrze zacząć, bo oto z boku rozległ się grobowy głos.

– Zastępco, popełniłeś swój ostatni błąd. – Ronan odwrócił się i zobaczył Jake'a Simpkinsa razem z czwórką jego Dzikich Jeźdźców, stojących po drugiej stronie kręgu.

Tłumek w mig się rozpierchł, bo ludzie zapragnęli nagle znaleźć jej najdalej od tego miejsca. Zaden z Jeźdźców nie wyciągnął jak dotąd gnata i było ich tylko pięciu przeciwko Ronanowi. Nie mieli żadnych szans.

Ronan wiedział, że jego martwe ciało może łapać kule cały dzionek i pod wieczór być tylko cięższe od tego całego ołowiu. Miał okazję przekonać się o tym w niezbyt przyjemny sposób podczas ostatnich kilku miesięcy.

Jednak nie miał wcale ochoty, żeby wyszło na jaw, że jest martwy jak drewno. Dopiero niedawno udało się mu wyleczyć otarcia od liny na szyi, których nabił się, gdy jego tajemnica została odkryta.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

- Daj se spokój, Lynch. Mamy przewagę – rzucił Simpkins.
- Ja to widzę inaczej. Jest was pięciu, więc dla każdego starczy mi kuli. Simpkins roześmiał się, ale w tym śmiechu słychać było zdenerwowanie.
- Rozwal go Jake, po prostu go rozwal – wychlipał Ralphie.
- Zamknij się dzieciaku. To ja tu rozdaje karty.
- Ralphie, pobladły od upływu krwi, chwiejnie stanął na nogi.
- Ale Jake...

Simpkins spiorunował go wzrokiem.

- Mówiłem ci, żebyś się przymknął. Dość już żeśmy dzisiaj mieli przez ciebie kłopotów.

Ida Mae, stojąca najbliżej centrum wydarzeń, bo innym mieszkańcom instynkt samozachowawczy kazał usunąć się pod ściany budynków, roześmiała się głośno na te słowa.

- Zamknij jadaczkę, stara wrono! – Ralphie rzucił się, by ją popchnąć, ale, osłabiony, zachwiał się i wpadł wraz z nią do koryta, w którym poi się konie.

Odurzony wodą Clayton, którego całe to zamieszanie w końcu wyrwało z pi-jackiej drzemki, chwiejny krokiem podszedł do żązywającej kąpieli pary, chcąc pomóc im w wydobyciu się z wody. Wyciągnął rękę do Ralphiego, ale za całą swoją gotowość niesienia pomocy został odepchnięty i znów wyładował na plecach, ku nerwowej uciechu tłumu.

- *O tempora! O mores!* Jakież to niski sposób na odpłacenie za życzliwość – wydobył z siebie.

Szybko zagłuszył go przenikliwy głos Idy Mae.

- Zastępcu! – krzyczała do Ronana. – Zastępcu, żądam, by ten chuligan został zamknięty w arezście! W całym swoim życiu nie zostałam tak poniżona!

- Proszę się nie obawiać, jest pani ze mną i nic więcej pani nie grozi. – Ronan odwrócił się w stronę Simpkinsa i jego ludzi.

Simpkins oparł dłoń na rękojeści rewolweru.

- Twoje towarzystwo, zastępcu, właśnie zrobiło się diablo niebezpieczne i każdy, kto się w nim znajduje, może już szykować sobie trumnę. Zmęczyła mnie ta cała gadanina. Chłopcy, koniec przedstawienia. Zaciągniemy kurtynę dla pana Lyncha.

W tym momencie rozległ się strzał i przedziurawiony kulą Stetson Simpkinsa poszybował majestatycznie w stronę Ronana, padając mu do stóp.

Dzicy Jeźdźcy rozstąpili się niczym Morze Czerwone, a zza ich pleców wyłonił się jednooki mężczyzna w długim, czarnym prochowcu, na którego klapie błyszczała niewielka gwiazda. Ronan był pewien, że napis na niej brzmiał: Texas Ranger.

- Nazywam się Ketchum – odezwał się Ranger, zaciągając z teksańskim akcentem – a wy chłopcy mieliście rację w jednej tylko rzeczy: koniec przedstawienia. Wyñoście się wszyscy do diabła. Jest noc, a o tej porze porządni ludzie śpią.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

ROZDZIAŁ SIÓDMY

Następnego ranka Ronan wybrał się do biura zastępcy szeryfa, w myślach już przygotowując się na deszcz słownych rązów. Wszedł do środka i zobaczył Earpa, siedzącego z butami opartymi na biurku. Rozmawiał z wysokim mężczyzną o ciemnych, przetykanych siwizną włosach, który zajmował drugie znajdujące się w małym pomieszczeniu krzesło. Kiedy Ronan wszedł, obcy odwrócił głowę. To był Ketchum.

– Właż, Ronan – ponuro powiedział Earp. – Nie zwracaj sobie głowy pukaniem. – Wskazał dłoń na ubranego w koszulę i kamizelkę Rangera. – Jak rozumiem, wy dwaj już się zdążyliście poznać.

– Nie oficjalnie – odpowiedział Ketchum i wstał, prezentując swój imponujący wzrost. Wyciągnął rękę. – Nazywam się Hank Ketchum. Ludzie mówią na mnie Jednooki.

Ronan mógłby przysiąc, że zasłonięte czarną przepaską oko mrugnęło do niego porozumiewawczo. W innym życiu Ketchum świetnie pasowałby na obywatela wielkich mórz. W tym był obywatel wielkich równin.

Uścisk Ketchuma był silny, ale Ronan ledwie go poczuł. Wymruczał słowa przywitania i oparł się o żelazne kraty celi.

– Małomówny typ, co? – Ketchum wyszczerzył zęby w uśmiechu – W porządku, Lynch. Zdążyłem już co nieco o tobie wykapować. Sądzę, że moja wczorajsza pomoc nie była konieczna, ale sam wiesz, że niewinni ludkowie czasem obrywają, kiedy jesteś w okolicy i zaczyna się zadyma.

Ronan skrzyżował ręce na piersiach, pozwalając, by jego lewa dłoń spoczęła na rękojeści rewolweru.

– To jak będzie? – zwrócił się do Earpa.

Stróż prawa rzucił Ronanowi chłodne spojrzenie.

– Jak rozumiem, ostatniej nocy, kiedy byłeś na służbie, zabito człowieka. Wiem, że nie chce ci się ruszać tyłka ze stołka, ale miałem nadzieję, że zdołasz zapobiec morderstwom w twoim cholernym miejscu pracy!

Ronan odpiął gwiazdę i już miał rzucić ją na biurko, ale Earp uniósł dłoń, aby go powstrzymać.

– To nie dlatego cię tu wezwałem, Lynch. Kaprawooci już zdążył mi o wszystkim opowiedzieć. Nie mogłeś zapobiec temu, co się stało. Ale – Earp przymrużył powieki – zginął człowiek, więc nie bardzo spieszo nam do płacenia ci za ochronę tego małego kawałka naszego pięknego miasteczka. – Zanim Ronan zdążył otworzyć usta, by odpowiedzieć, Earp mówił dalej. – Rozmawiałem z przedstawicielami rady miejskiej i znaleźliśmy wyjście z sytuacji. Rada chce, żeby zabójca został złapany, zanim zepsuje reputację naszemu miastu, akurat wtedy, gdy staramy się zrobić dobre wrażenie tymi całym obchodami.

Earp wstał i spojrział kolejno na obu mężczyzn.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

– Człowiek, który schwyta tego rzeźnika, dostanie 500\$. I nie interesuje mnie, czy przywleciecie mi sukinsyna żywego czy umarłego, byle tylko nie mógł dalej zabijać.

Ketchum wstał i zwrócił się do Ronana, posyłając mu dziki uśmiech.

– Cóż, Jankesie, wygląda na to, że masz współnika.

Ronan prychnął.

– Zastanów się dwa razy, Teksańczyku. Nająłem się do ochrony kawałka tego miasta i będę to robił dalej, niezależnie, czy mi za to płacą, czy nie. – Spojrzał na odznakę i zważył ją w rękę. – Możesz być spokojny, Earp.

Ronan spojrział prosto w oczy Earpa, a stróż prawa odplacił mu równie twarzym spojrzeniem. Truposz położył odznakę na biurku zastępcy.

– Dostanę zabójcę, ale to nie jest sprawa pieniędzy. – Ronan skinął na Hanka, który w tym czasie skierował się do drzwi. – To sprawa honoru.

ROZDZIAŁ ÓSMY

Wieczorem, gdy znalazł się z powrotem w saloonie „U Kaprawoockiego“, Ronan wziął się znowu za whisky; tym razem pił wprost z butelki. Spędził cały dzień łąząc po okolicy i szukając odpowiedzi na pytania, które nasuwały mu się w związku z ciałem znalezionym uprzedniej nocy.

Wyglądało na to, że nikt nie znał ofiary. Jej zidentyfikowanie, wobec braku rąk i głowy, nie należało do łatwych, ale Ronan rozpoznał ubranie. Należało do mężczyzny, koło którego Suzy kręciła się przez cały wieczór poprzedzający mordsterwo.

Pytał różnych ludzi, ale nikt nie wiedział o tym człowieku niczego pewnego, a sama Suzy nie doszła jeszcze do siebie na tyle, by sensownie odpowiadać na jakiegokolwiek pytania.

Kilka razy próbował z nią porozmawiać, ale przez cały czas albo spała, albo szlochała. Jedynym, co udało mu się z niej wyciągnąć, było słowo, które bez ustanku powtarzała: „Potwór“.

Ronan obejrzał ciało po tym, jak tłum przed saloonem rozszedł się do domów. Kiedy truposz wrócił do pokoju, Kaprawoocki był akurat zajęty sprzątanym. Jedna z koleżanek Suzy zabrała ją do doktora; pokiereszowane ciało pozostało na miejscu, w końcu przestając krwawić.

Cięcia były czyste i profesjonalne. Ramiona odjęto dokładnie w stawach barkowych, a szyja przecięta była w miejscu, w którym łączyły się kręgi.

Ronan przeszukał ciało i znalazł przy nim zaszyte w podszewkę płaszcza dokumenty. Z wyprutych z kryjówki papierów wynikało, że mężczyzna nazywał się Paul Goodwin i był detektywem Pinkertona, a to oznaczało, że najprawdopodobniej szpiegował dla Unii.

Lynch zbadał też skrawek materiału, który pozostał na strzaskanej okiennicy. Był to brudny kawałek niegdyś białego jedwabiu. Schował go do kieszeni.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Kiedy rewolwerowiec wybierał się po kolejną butelczynę whisky, doznał nagłego olśnienia. Dzięki temu, co znalazł w dokumentach ofiary, wszystko zaczęło układać mu się w spójną całość. Jeśli Goodwin był szpiegiem, to Suzy Winger prawdopodobnie sprzedawała informacje, nie zaś swoje gibkie ciało. To by wyjaśniało, dlaczego w momencie ataku mordercy oboje byli całkowicie ubrani.

Wiele osób nie zważa na to, co mówią w obecności dziewczyny do towarzystwa. Suzy w czasie pracy poznała pewnie wiele soczystych faktów i starała się wyssać ze swych klientów jak najwięcej, żeby mieć o czym opowiadać Goodwinowi, kiedy zjawiał się u niej wraz z dolarami Unii. Jeśli ktoś powziął jakieś podejrzenia, mogli uznać, że należy ją zlikwidować. Goodwin być może chciał ją obronić i za swą piękną postawę zapłacił najwyższą cenę.

Mogła to być też sprawka jakiegoś wroga, a pewnie Goodwin dorobił się takich niemało. W cholernym Kansas było pod dostatkiem rebeliantów, bardziej niż gotowych poderżnąć gardło jankeskiego szpicla.

A może to Ida Mae? W miejscu publicznym, na oczach Ronana obrzuciła parkę błotem. Zdaje się, że była jedyną osobą, której przeszkadzała bądź Suzy, bądź to jej kochanek. Ronan miał poważne wątpliwości, czy kobieta w rodzaju Idy Mae mogłaby dokonać takiego mordu, ale przecież ostatnimi laty zdarzało mu się widywać dziwniejsze rzeczy.

Kobieta, choć niewątpliwie denerwująca, zdecydowanie nie wyglądała na wariatkę. Poza tym miała na pewno więcej powodów, żeby odegrać się na Ralphiem. Co prawda wypadek, w efekcie którego Ida Mae znalazła się z Ralphiem w korycie, miał miejsce dopiero po zabójstwie Goodwina. Ale przecież mogła wynająć kogoś, kto zabił za nią.

– Niech mnie szlag – zamruczał Ronan, ciągnąc kolejny łyk z butelki. To wszystko było strasznie zagmatwane, a on nie miał nawet jednego porządnego tropu, po którym mógłby odnaleźć mordercę.

– To masz już chyba za sobą – odezwał się Ketchum, wtaczając się przez wadłowe drzwi saloonu „U Kaprawoockiego“.

Ronan obrócił się, stając z nim twarzą w twarz.

– Hola, brachu – Ketchum uniósł ręce – bez nerw. Przyszedłem tu tylko na drinka. – Skinieniem poprosił Kaprawoockiego o szklaneczkę.

Barman postawił przed nim naczynie; Ketchum nalał sobie whisky z butelki należącej do Ronana.

Ronan patrzył na to wszystko bez szczególnego zainteresowania.

– I chesz akurat mojej whisky?

– Cóż – zaciągnął Ketchum, siadając na stołku zaraz obok truposza – chcę whisky i odrobiny prywatności. – Spojrzał znacząco na Kaprawoockiego, który po chwili zorientował się, że lepiej zrobi, jak się zmyje.

Ronan rzucił okiem na tarczę wiszącego nad barem zegara. Wskazówki szybko zbliżyły się do dwunastki. Dzień Niepodległości był tuż-tuż.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Upewniwszy się, że nikt nie słyszy, o czym rozmawiają, Ketchum wbił stałowe spojrzenie swego jedynego oka w lustro za barem.

– Widzisz, Lynch, rzeczy mają się tak, że ja jestem łowcą potworów, a ty, jakby tego nie brać, jesteś potworem.

Ronan nie uronił słówka.

– Wiem wszystko o takich ja ty, Lynch. Nie jest ześ jeden, co wrócił z za grobu. Zwykle moje zadanie polega na tropieniu stworów podobnych tobie i wysyłaniu ich z powrotem do piekła lub werbowaniu do służby. Pomyślałem, że w tym przypadku wpierw spróbuję werbunku.

Ronan prychnął.

– Jedyną rzeczą, z którą chcę współpracować, jest mój gnata.

– Myśl co chcesz. Coś mi się widzi, że wiem, o co tu chodzi i jeśli mam rację...

Zanim Ketchum dokończył zdanie, jakiś człowiek, w którym Ronan rozpoznał jednego z Dzikich Jeźdźców, wpadł do baru wrzeszcząc na cały głos:

– Panie Ranger, było kolejne morderstwo!

Ronan zmełł w ustach przekleństwo i pośpiesznie dopił drinka, po czym udał się za Ketchumem i drugim mężczyzną na ulicę.

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY

Przy ciebie znalezionym w bocznej alejce, o kilka budynków od „Kaprawego Oka”, zostało mniej niż z Paula Goodwina. Brakowało zarówno rąk, jak i nóg, choć głowa wciąż twardo trzymała się korpusu. Mały tłumek gapiów zebranych wokół miejsca zbrodni rozstał się, gdy pojawili się Ketchum i Ronan.

Ronan wiedział, czyje ciało leży w kurzu ulicy, jeszcze zanim spojrzał na jego twarz.

– Ralphie.

Ketchum przesunął dłonią po twarzy młodego rebelianta, przymykając jego szeroko otwarte, przerażone oczy, z których wyrazu można się było domyślać, że patrzyły prosto do piekła.

– To ten dzieciak, przez którego wczoraj było tyle kłopotów? Szkoda. – Potrząsnął głową. – Nikt nie zasłużył sobie na taką śmierć.

Ronan spojrzał na ciało.

– Nikt nie zasłużył sobie na śmierć, Teksasńczyku – wyszeptał.

– Zabierz brudne łapska od tego chłopcza, cholerny Jankesie!

Ronan zobaczył Jake'a Simpkinsa, który zbliżał się do niego w wyraźnie wrogich zamiarach. Stanął prosto i położył dłoń na spluwie, ale zanim on lub Simpkins zdążyli wykonać jakikolwiek ruch, interweniował Ketchum.

– Spokojnie synu, tylko spokojnie – powiedział ochryplym głosem.

– Słuchaj pan, panie Ranger. Ten człowiek zabił Ralphiego. Postawię na to każdego dolca, jakiego mam.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

– No to zostaniesz goły. Kiedy jeden z twoich chłopców przybiegł po pomoc, piłem z Lynchem w saloonie. Ciało jest świeże jak wiosenna stokrotka. Nie ma takiej możliwości, żeby to była jego robota.

Simpkins spróbował odepchnąć Ketchuma na bok.

– Wybacz mi, stróżu prawa, ale coś nie za bardzo ci wierzę.

Rebeliant nie zobaczył pięści Ketchuma, dopóki nie wyładowała mu ona między oczami, sprawiając, że gwałtownie utracił władzę w nogach.

– Nie wybaczę, do diabła. Zabieraj stąd swój tyłek, jeśli nie chcesz, żebym posadził cię na nim na dobre; i nieważne, czy jesteś Południowcem, czy nie.

Simpkins wstał i splunął pod nogi Ketchuma okrwawionym zębem.

– Jesteś podłym zdrajcą, bo trzymasz z tym Jankesem. Hańbisz odznakę.

Zanim Simpkins zdołał się ruszyć, Ketchum wyciągnął gnata i podstawił go rebeliantowi pod sam nos.

– Właśnie straciłeś brata, więc ci odpuszczę – chłodno oświadczył Ketchum. – Chyba, że nie chcesz, a wtedy dorobię ci trzecią dziurkę w nosie. – Popchnął go wolną ręką. – Zjeżdżaj stąd i koniecznie zabierz ze sobą koleżków. Sytuacja jest opanowana.

Simpkins wycofał się w uliczkę, nie spuszczać wzroku z lufy gnata Ketchuma. Razem z przywódcą cofnęli się pozostali Jeźdźcy.

– Właśnie kupiłeś sobie miejsce na wzgórzu cementarnym, Rangerze!

Ketchum odwrócił się do niego plecami i rzucił przez ramię:

– Jeśli chcesz mnie zabić, musisz stanąć w kolejce.

ROZDZIAŁ DZIESIĄTY

Kaprawooki zabierał się już do zamykania lokalu na noc. Sala opustoszała, pozostali w niej jedynie on, Ketchum i Ronan.

– Robi się późno, a jutro wielki dzień.

W pewnym momencie barman spojrział na Ronana zdrowym ślepiem.

– Mogę chyba zostawić interes pod twoją opieką, co Lynch? – wyłożył na blat nowiutką butelkę whisky i dwie szklanki.

Zwrócił się do Ketchuma:

– Ty i twój kumpel powinniście sobie nawzajem co nieco wyjaśnić. Obsłużcie się sami. Ja idę do wyra. – Z tymi słowy Kaprawooki wyszedł z sali, kierując się do swoich pokojów, które znajdowały się w tylnej części saloonu na parterze.

Ketchum podszedł do baru i nalał do każdej szklaneczki po dwa cale złotowobrazowego płynu. Wracając do stolika, przy którym siedział Ronan, postawił na blacie alkohol i rzucił kapelusz na wolne krzesło, po czym przysunął sobie następne i ciężko na nim usiadł. Łyknął zawartość swojej szklanki, dolał i oparł łokcie na stole.

– Dobrze, że sobie poszedł – zamruczał Ranger. – Mam ci coś do opowiedzenia i lepiej, żeby to się nie dostało do niewłaściwych uszu.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Ronan przechylił się do tyłu na krześle i przeciągnął, zmęczony wydarzeniami długiej nocy i jeszcze dłuższego dnia. Ketchum zaczął, aż jego rozmówca usiadł spokojnie, po czym zaczął opowieść.

– Byłeś na wojnie, prawda? No to wiesz, jak tam jest. Miotasz się, biegasz, próbujesz kogoś ustrzelić, zanim ustrzelą ciebie, nigdy nie wiesz, czy nie bije właśnie twoja ostatnia godzina. Czasami wręcz modlisz się o to, żeby ktoś wpa- kował ci kulkę i ta cholerna wojna wreszcie się dla ciebie skończyła. Przypu- szczam, że Jankesi walczą i umierają tak samo jak Konfederaci. W końcu wszy- scy jesteśmy ludźmi. No, poza tobą, naturalnie.

Tak czy owak, w 1863 byłem pod Gettysburgiem. Pewnie słyszałeś te słowa już nieraz, ale mogę cię zapewnić, że wydaje mi się, jakby to było wczoraj. Wal- czyłem w dywizji Johna Bell Hooda i ostatniego dnia ponieśliśmy cholernie ciężkie straty. Byłem częścią tych strat.

Złapałem kulkę w lewą nogę, drobiazg, ale wystarczający, by wyłączyć mnie z walki. Kiedy tylko chłopcy trochę się pozbierali, ułożyli mnie na noszach i odesłali na tyły, do szpitala dywizyjnego.

Czekałem tam i modliłem się, żeby postrzał nie okazał się zbyt głęboki. Mia- łem tylko nadzieję, że znajdą dość czasu, by wyjąć kulę i porządnie mnie opa- trzyć, zamiast odcinać mi całą nogę. Tamtymi czasy wielu szpitalnych krojących ciut zbyt szybko zabierało się do piły.

Było już późno, a jak dotąd nie zajął się mną żaden konował. Wtedy ujrza- łem Rzeźnika. Wpierw pomyślałem, że jest lekarzem – nosił biały kitel i cho- dził między łózkami.

Wiedziałem, że się zbliża, jeszcze zanim go zobaczyłem. Jego nadejście zapo- wiadały krzyki rannych, którymi zajmował się po drodze. Udało mi się usiąść na przy- cy i zerknąć, co też tam takiego się dzieje. Rzeźnik szedł między rzędami łózek niczym śmierć w białym kitlu, odcinając mijanym żołnierzom kończyny.

Pracował szybko, bez pomocy pielęgniarek i bez znieczulenia. Po dłuższej chwili zrozumiałem, że odejmuje ludziom kończyny na chybił trafił, nieważne czy zdrowe, czy nie.

Krzyki były przerażające, ale w szpitalnym namiocie przez całą bitwę nie bra- kowało krzyczących z bólu pacjentów. Wartownicy niczego nie zauważyli. Większość z nas było ciężko rannych i mogliśmy mówić o szczęściu, jeśli udało nam się przeżyć noc. Rzeźnik osobiście dopilnował, by to szczęście wielu z nas nie spotkało.

Na szczęście moi towarzysze, zabierając mnie z pola walki, pozostawili mi re- wolwer i znalazłem w sobie dość siły, by wymierzyć lufę w to coś. Wystrzeliłem na postrach, wciąż jeszcze mając nadzieję, że to tylko przywidzenia wywołane bólem. Nie chciałem zabić jakiegoś Bogu ducha winnego chirurga.

Wtedy odwrócił się do mnie, a z jego skalpela, używanego do okaleczania rannych, ciągle jeszcze kapłała krew. Patrzył na mnie niczym wygłodniały pies na kawał mięcha.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Zawołałem o pomoc i strzelając opróżniłem bębenek, ale kulki wsiąkały w jego ciało, jak w piasek. Z podobnym efektem.

Następną rzeczą, jaką pamiętam, był okropny ból promieniujący od oczodołu. Ostatnią rzeczą, jaką widziało moje prawe oko, było ostrze tego cholernego skalpela.

Moje wystrzały sprowadziły w końcu wartowników, którzy wpadli do namioty, spodziewając się stawić czoło dywersyjnemu atakowi Jankesów. Kiedy zobaczyli, jak Rzeźnik odwraca się do nich, z moim prawym okiem wciąż nabitym na czubek skalpela, otworzyli ogień.

Z bólu straciłem przytomność. Wartownikom udało się przepędzić Rzeźnika, ale go nie złapali, bo nawet z tuzinem kulek tkwiących w ciele pomykał jak jełonek. Poszukując go wywrócili obóz bebeczami na wierzch, ale wszystko na darmo. Rzeźnik ulotnił się jak kamfora.

Ketchum zakołysał się na krześle i, spostrzegając, że jego szklanka jest pusta, nalał sobie whisky, dopełnił również szkło stojące przed Ronanem.

– A co ta historia ma wspólnego z Dodge? – zapytał Ronan.

Ketchum ciągnął swoją opowieść, jakby nie słyszał słów Lyncha.

– Odszedłem z armii Konfederacji i wraz z Rangerami trafiłem na Zachód. Od tego czasu deptę Rzeźnikowi po piętach. Za każdym razem, kiedy wydaje się już, że go dostanę, on znika i pojawia się gdzie indziej.

Może to po prostu ślepy fart, że trafiłem do Dodge w tym samym czasie co on, ale jutro będzie Czwarty Lipca, trzynasty Czwarty Lipca, który mija od naszego spotkania. Niech cię nie zmylą fałszywe domysły i pozory. Naszym mordercą jest Rzeźnik. Zbyt wiele razy widziałem jego robotę, żeby pomylić go z kimś innym.

Atakuje zawsze koło północy, trzy noce z rzędu, a potem przenosi się do innego miasta. Jak dotąd mamy dwa trupy, więc wygląda mi na to, że jutrzejszej nocy znajdziemy trzeciego.

Mamy więc 24 godziny, żeby złapać tego sukinsyna i przerobić go na padlinę. – Spojrzył z powagą na Ronana i dodał: – Bez urazy.

Ronan nie był pewien, czy tak do końca wierzy w historię Ketchuma, ale musiał przyznać, że była to opowieść niezwykła. Następnego ranka, zszedł do głównej sali lokalu i ujrzał Kaprawoockiego zajętego nalewaniem drinków tłumowi, który zebrał się z brzaskiem. Większość z nich to Jankesi, którzy postanowili nie zmarnować ani minutki cholernego święta i bawić się jak się patrzy.

Kiedy Kaprawoocki go zoczył, jego twarz pojaśniała.

– Hej, Lynch, mam tu coś dla ciebie.

– Co to takiego?

– Suzy Winger. Jest już na chodzie i gotowa do rozmowy. Doktorek dał jej jakiś specyfik na nerwy, po którym spała całą noc jak zabita. Kiedy tylko wstała, zaraz zaczęła się o ciebie rozpytywać.

– Wciąż mieszka w swoim starym pokoju?

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Kaprawooki wydał z siebie nerwowy chichot.

– Po tym wszystkim? Żartujesz chyba? Będę musiał całe dni spędzić na drapaniu podłogi, żeby usunąć z niej palmy krwi. – Jego głos złagodniał. – Tak jest owoak, to biedne dziecko już nigdy nie postawi tam swojej stópki. Zdziwiłem się, że wróciła do mojej budy, ale po prostu nie miała dokąd pójść. Teraz zajmuje pokój F, zaraz obok twojego.

– Komu jeszcze wynająłeś pokój?

– Teraz?

– W nocy, w czasie której doszło do pierwszego morderstwa.

– Byliście tylko ty, Suzy i ten stary pijak, doktor Mansfield. Siedzi tu już od tygodnia, zapłacił z góry. Jutro go wykopują.

Ronan musnął na pożegnanie rondo kapelusza i wrócił na górę.

Stanął przed drzwiami do pokoju F i zapukał.

– Proszę – słaby głos odpowiedział na jego pukanie.

Gdy Suzy Winger go zobaczyła, na jej twarzy pojawił się dziękczynny wyraz.

– Och, zastępczo, jak to dobrze, że to pan.

Ronan nie pofatygował się poprawić jej co do zajmowanego stanowiska.

– Chciała mnie pani widzieć?

Uśmiechnęła się słabo.

– Jak rozumiem, uratował mi pan życie. Chciałam podziękować.

Ronan uchylił kapelusza.

– Nie ma za co. Miałem nadzieję, że mogłaby pani odpowiedzieć na kilka pytań.

Przez chwilę na jej twarzyczce zagościł strach. Zdławiła go.

– Spróbuję.

– Jak wyglądał zabójca?

Wzdrygnęła się.

– Och, zawsze będę to miała przed oczyma! Nosił biały kitel splamiony krwią, a na twarzy miał maskę chirurga. Na włosach też miał taką dziwną, białą czapkę.

Ronan rzucił jej pełne zrozumienia spojrzenie. Ketchum szedł po tropie, niczym pies za zdobyczą.

– Kiedy wpadł przez drzwi, byłam pewna, że już po nas.

To otrzeźwiło Ronana.

– Jak to? Nie wszedł przez okno?

Zaprzeczyła energicznie kręcąc głową.

– Rozległo się pukanie do drzwi i pan Goodwin był na tyle grzeczny, że je otworzył. Następnie zobaczyłam, jak jest wypychany z powrotem do pokoju. Zderzyliśmy się głowami i straciłam na chwilę świadomość. Kiedy wróciły mi zmysły – przymknęła oczy, jakby usiłując wymazać sprzed nich tamtą scenę – ten rzeźnik właśnie szlachtował pana Goodwina i wkładał jego kończyny do starej torby podróżnej.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Ronan zastanowił się nad tym przez chwilę. Dotąd zakładał, że morderca wszedł do pokoju przez okno. Ale większość szkła z rozbitej szyby leżało na *wewnątrz*. To oznaczało, że Rzeźnik musiał wejść przez drzwi. Ronan już chyba wiedział, gdzie go szukać.

ROZDZIAK DWUNASTY

Na całym pięterku, poza drzwiami Ronana i Suzy, tylko jedne drzwi pozostawały zamknięte. Ronan nie zwracając sobie głowy pukaniem – dał solidnego kopa.

Claytona Mansfielda nie było w pokoju, więc truposz zaczął grzebać w jego rzeczach.

W szafie był typowy dla podróżnego zestaw: waliza z ubraniami, dwa płaszcze i – upchnięta w rogu – podarta biała koszula, z której Mansfield zrobił temblak dla Waltera Jacksona. Była na niej krew, ale równie dobrze mogła być to krew Waltera.

Ronan dokładnie obejrzał koszulę i zauważył, że materiału brakuje też w innym miejscu. Wyciągnął z kieszeni skrawek jedwabiu, znaleziony na okiennicy w pokoju Suzy, i przyłożył do dziury. Pasował idealnie.

Ronan rozejrzał się po pokoju. Jego wzrok padł na łóżko. Ostrożnie zajrzał pod nie i jego wzrok napotkał kilka przesiąkniętych krwią toreb podróżnych. Wyciągnął je i wysypał zawartość na łóżko. Na białą pościel posypały się ręce, nogi i głowy. Kilka z nich było zupełnie świeżych, ale inne zdążyły się już zmuśfikować ze starości.

Żadna nie zaczęła gnić.

Co jeszcze dziwniejsze, kończyny i głowy były połączone ze sobą na dziwaczne sposoby. Do pozbawionej życia głowy Paula Goodwina na wysokości uszu były przytwierdzone jego ręce. Powieki zszyto z brwiami w ten sposób, by nigdy nie mogły się zamknąć.

Gdyby nie to, że Ronan był już w Piekło, bez wątplenia uciekłby z pokoju wrzeszcząc ze strachu. Zamiast tego oglądał makabryczną kolekcję. Znalazł coś, co bez wątplenia było kończynami Ralphiego, ale innych nie rozpoznawał. To i tak nie miało znaczenia.

Tak czy owak, Ronan wiedział już kogo ma szukać i w duchu poprzysiągł, że pomoże Hankowi Ketchumowi wymierzyć temu potworowi jedyną sprawiedliwość, w jaką wierzył: szybką, ostateczną i dokonywaną własnoręcznie.

ROZDZIAK TRZYNASTY

– Teraz powinniśmy znaleźć Rzeźnika bez większych problemów – rzekł do Ronana podniecony jak dziecko na gwiazdkę Ketchum. Ranger nie posiadał się z radości. Zakończenie jego długich łowów zdawało się być w zasięgu ręki. – Wystarczy przyciąć się w jego pokoju i poczekać.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

- A co, jeśli się zorientuje, że tam jesteśmy, i zwieje z Dodge gdzie pieprz rośnie? Poza tym może nie wrócić, zanim nie dokona trzeciego mordu.

Na te słowa Ketchum nagle stracił humor, ale po chwili musiał przyznać Ronanowi rację.

- No to jak mamy go powstrzymać?

Ronan miał plan.

Ulice Dodge były tej nocy pełne ludzi. Wszędzie kręcili się świętujący i wiwatujący Jankesi, którzy strzelali z gnatów w powietrze i radośnie zakłócali spokój. Zakupione przez miasto fajerwerki wybuchały nieregularnie na nocnym niebie, siejąc różnokolorowymi iskrami. Doszło też do kilku bójek z niezadowolonymi synami Południa, ale generalnie ludzie bawili się grzecznie.

Boczne uliczki pozostały jednak puste i Ronan był przekonany, że to właśnie w którejs z nich uderzy Rzeźnik. Potwór był tchórzliwy, unikał otwartej walki, chociaż dysponował niesamowitą siłą. Gdyby Mansfield był głupcem, nie hulaby bezkarnie od trzynastu lat. Jak twierdził Ketchum, jednego tylko mogli być pewni - że tej nocy potwór zechce kogoś dopaść. Nie będzie mu łatwo, bo większość ludzi trzyma się w grupie, ale zawsze trafi się kilka zabłąkanych owieczek, oddalonych od stada. Plan Ronana zakładał, że Mansfield weźmie go za jakiegoś przypadkowego pastucha, który znalazł się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym porze.

Podczas gdy Ketchum siedział przyczajony w pokoju Mansfielda, Ronan walał się po okolicy, wybierając boczne uliczki i pozostając w odległości nie więcej niż trzech budynków od saloonu „U Kaprawoockiego“. Myślał, że skoro dzisiejszej nocy na ulice wyległa taka masa ludzi, Rzeźnik nie będzie szukał ofiary z dala od swej kryjówki. To by zwiększyło szanse, że ktoś przypadkiem zobaczy go przy robocie i posuje mu szyki.

Gdy zbliżyła się północ, Ronanowi wydało się, że widzi jakiś ruch w pobliżu szopy za saloonem Kaprawoockiego. Na paluszkach skierował się w tamtą stronę, wstrzymując oddech. To, że wcale nie musiał oddychać, ułatwiło mu zadanie i pozwoliło się skoncentrować.

Podchodząc bliżej, wyciągnął peace makera i ostrożnie, cichutko odwiódł kurek. Doszedł do rogu budynku i nagle wypadł zza niego, gotowy rozstrzelać cokolwiek znajdowałoby się naprzeciw niego.

Z ciemności smyrnęła w jego stronę czarna kot. Zaskoczony, Ronan wystrzelił, trafiając zwierzę w locie; kocur padł na ziemię, martwy.

Ronan zaklął w duchu.

Hank Ketchum czekał w pokoju Mansfielda, nie chcąc Rzeźnikowi pozostawić choćby cienia szansy na ujęcie z życiem. Był przekonany, że potwór nie wyjedzie z miasta bez makabrycznych pamiątek po poprzednich morderstwach. Kiedy Mansfield się pokaże, Ketchum był gotów położyć go trupem.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Siedząc na łóżku, Ketchum zaczął rozmyślać o zawartości toreb. Czy było w nich też jego oko, zmumifikowane po trzynastu laty? Miał nadzieję, że nie, ale nie mógł zdobyć się na to, żeby sprawdzić.

Właśnie wtedy usłyszał, że pod łóżkiem coś się porusza.

Ronan otworzył bębenek i uzupełnił wystrzeloną komorę. Nie chciał zabić tego kota, ale niech go szlag trafi, jeśli z tego powodu miał się rozczulać. Szlag w końcu trafił go już jakiś czas temu, więc do diabła ze zwierzakiem.

Szept, który dobiegł zza jego pleców jeszcze zanim zdążył wsadzić rewolwer z powrotem do kabury, zmroził mu krew w żyłach i sprawił, że wzdłuż kręgosłupa przeszły ciarki.

– Cóż za celny strzał, mój panie. Twoje ręce uświetnią mą kolekcję.

Ronan obrócił się na pięcie i stanął oko w oko z Rzeźnikiem. Miał on ponad sześć stóp wzrostu, a czarny cylinder dodawał mu jeszcze wzrostu. Ubrany był w płaszcz, pokryty plamami krwi tuzinów ofiar. Kołnierz zasłaniał twarz, ale Ronan widział, kto kryje się za tym przebraniem.

W dłoni Rzeźnika błysnął ostry jak brzytwa skalpel.

Wielkością pasował do przerośniętych kształtów dzierzącego go potwora – w rękę normalnego człowieka przypominałby raczej nóż Bowie.

Fizycznie, istota nie przypominała Mansfielda – była wyższa, silniejsza, szybsza – ale Ronan był pewien, że to właśnie on. Bez wątplenia była to robota jakichś ciemnych mocy.

Kiedy myśli przelatowały przez umysł Ronana, Rzeźnik machnął skalpelem i skierował go wprost w martwe serce rewolwerowca.

Gdy Ketchum usłyszał dobiegające spod łóżka głosy, poczuł jak w żołądku rośnie mu lodowata bryła. Nie zamierzał jednak poddać się strachowi bez walki. Zsunął się na podłogę, przykląkł i jednym szarpnięciem zerwał z pryczy całą pościel.

W tym momencie do jego gardła sięgnęła ręka. Ketchum runął do tyłu, strzelając tam, gdzie do ręki powinno być przytwierdzone ciało. Dopiero kiedy stał opierając się już o drzwi pokoju, zrozumiał, że do duszącej go kończyny przytwierdzona jest tylko chichocząca głowa Paula Goodwina. Podczas gdy ohydny czerep o zszytych z brwiami powiekach chichotał z nieciekawego położenia, w jakim znalazł się Ranger, inne szkaradzieństwa zaczęły wylazić z toreb i pełznąć w stronę mężczyzny. Nogi próbowały go kopać, ręce wspinały się po jego ciele, drapiąc i bijąc, a zęby kąsały go tam, gdzie tylko mogły dosięgnąć.

Osaczony, Ketchum strzelał na oślep w głowy i kończyny. Kiedy stało się jasne, że obalą go na ziemię i zabiją, Ranger skorzystał z ostatniej szansy ucieczki

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

z tej walki w jednym kawałku. Ruszył ku oknu i skoczył przez nie, spadając na ziemię wraz z potworną kolekcją Rzeźnika

Skalpel przejechał po piersi Ronana, rozcinając koszulę i ukazując pod nią martwe ciało. Lynch wystrzeliwał w istotę jeden pocisk za drugim. Kule nawet jej nie spowolniły.

Lynch uniknął kolejnego cięcia. Będąc wygrzebaniec, nie umierał łatwo, ale był dziwnie pewien, że gdyby jego głowę odłączono od ramion, już by się nie podniósł.

Rzeźnik zamarkował pchnięcie od dołu, a następnie wyprowadził szerokie cięcie. Ostrze wgrzyzło się w przedramię Ronana, tnąc aż do kości. Z rany nie popłynęła nawet kropelka krwi, ale mimo to cięcie bolało jakby ktoś mu przyłożył do ciała rozpalone żelazo. Choć od chwili śmierci Ronan już wielokrotnie posmakował ostrza, żadna z tamtych ran nie była aż tak bolesna. Żadna zwyczajna broń nie dałaby rady tak go zranić. W tym momencie doznał olśnienia.

Gdy Ketchum spadł na ziemię, jego kolano strzaskało głowę, która wgrzyzała mu się w gołeń. Upadając przetoczył się, próbując jak największą część siły upadku przenieść na atakujące go szkaradziejstwa.

Kiedy wstał, nieumarłe kończyny wciąż nie chciały dać mu spokoju – poza jedną parą. Ręka i noga przytwierdzone do strzaskanej w czasie upadku głowy, leżały nieruchomo na ziemi.

Zrozumiał, że każdy z atakujących go stworów miał przynajmniej jedną głowę, niezależnie od tego, ile było do niej przyczepionych kończyn. Zmarnował kupę amunicji, strzelając do rąk i nóg, podczas gdy powinien rozwalać makówki. Natchniony tą myślą, Ketchum zabrał się do roboty.

Ronan sięgnął za pas i dobył noża. Nie był on co prawda tak imponujący jak skalpel Rzeźnika, ale do tego, do czego Lynch chciał go użyć, powinien wystarczyć.

Obaj walczyli przez chwilę obchodzili się dookoła.

– Niech pan podejdzie, panie Lynch – głos Rzeźnika był o wiele za wysoki jak na jego ogromną postać. – Niech pan pozwoli, żeby zajął się panem lekarz!

Kiedy tak się nawzajem obchodzili, Ronan potknął się o kamień. Rzeźnik dostrzegł swoją szansę i pchnął nożem, wbijając go prosto w brzuch truposza tak, że koniec skalpela wyszedł przez plecy.

Kiedy magiczne ostrze przeszło na wylot przez bok Ronana, ogarnęła go fala bólu. Mimo to wszystko jak na razie szło zgodnie z planem. Jedyne, czego potrzebował, to zachować przytomność na tyle długo, żeby go zrealizować.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

Słyszając triumfalny chichot Rzeźnika, Ronan opanował ból. Był już nieboszczykiem i jedno pchnięcie w trzewia nie wystarczało, żeby się z nim rozprawić, nawet jeśli użyto magicznego ostrza.

Z ponurą zaciętością Lynch złapał lewą ręką za prawe ramię Rzeźnika i wbił nóż w nadgarstek.

Wciąż jeszcze uwieczona w jego boku dłoń ze skalpelem została odcięta.

Ketchum szybko poradził sobie z pozbawionymi korpusów stworami, miażdżąc jedną czaszkę za drugą. Kiedy skończył, rozejrzał się wokół. Krwawił z tuzina zadrapań i ugryzień, ale wciąż jeszcze miał robotę do skończenia.

Zobaczył, jak na kiepsko oświetlonych tyłach saloonu „U Kaprawookiego” Ronan odcina rękę Rzeźnika. Na jego oczach stwór zwałił się do tyłu, z odciętego nadgarstka krew tryskała niczym z fontanny. Kiedy upadł, zaczął zamieniać się w Clayтона Mansfielda, nic nie znaczącego pijaka, na którego nikt nie zwracał uwagi.

Ketchum na wszelki wypadek zmiażdżył kopniakiem mózg ostatniej leżącej w pobliżu głowy i pokuśtykał w stronę Ronana i Mansfielda. Po drodze wyjął z rewolweru pusty bębenek i zastąpił go nowym. Stare przyzwyczajenie, które już nie jeden raz uratowało mu życie.

Gdy dotarł na miejsce, zastał Mansfielda skulonego w kłębek i przyciskającego do piersi straszliwie poharatany nadgarstek. Pijak szlochał.

– Już po wszystkim. Dzięki Bogu, to już koniec.

Ketchum schylił się i postawił go na nogi.

– Nie tak szybko brachu. Zarzynałeś wielu dobrych ludzi i czyś okaleczony czy nie, przyjdzie ci za to zapłacić.

Podczas gdy Ketchum był zajęty mordercą, Ronan złapał mocno za rękęjęść skalpela i wyciągnął go sobie z boku. Ręka, która trzymała ostrze, upadła na ziemię.

Kiedy Ronan podniósł skalpel, by go obejrzeć, zauważył, że na ostrzu wyryte były jakieś starodawne runy, których nie potrafił odczytać. Gdy próbował odcyfrować znaki, usłyszał głos, który wgrzył się mu się w uszy i wpełzł do mózgu, niczym psychiczna żmija. Poczul, że nie może się ruszyć. Jedyne, co mu pozostało, to wsłuchiwać się w wypowiedane słowa.

Mansfield skamlał.

– Nigdy nie chciałem nikogo skrzywdzić. To вина doktora Cuttingthwaite’a, mojego nauczyciela. Na zakończenie nauki w akademii medycznej ja i mój przyjaciel Kuba dostaliśmy od niego takie skalpele. Nie wiedziałem, że dla mnie to będzie bilet do piekła.

– Co ty nie powiesz – parsknęła Ketchum. – Pogadać będziesz mógł sobie z sędzią. Znam w Dallas jednego takiego, co to powiesi cię, gdy tylko go o to poproszę, więc i tak możesz sobie darować starania.

DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

– Proszę – załkał Mansfield. – Utrata ręki to niska cena za pozbycie się tego czegoś. Musisz zniszczyć to natychmiast. Nie wiem, co się może stać, jeśli dostanie się w ręce innej osoby.

– Co ty nie powiesz – w głosie Ketchuma pobrzmiwała nuta sarkazmu. Nagle Ranger poczuł, że w miejscu, w którym przed chwilą stał Ronan, znajdował się ktoś inny. Ktoś ogromny.

Odwrócił się na pięcie, dobywając swojego Bowie, i stanął twarzą w twarz z zupełnie nowym Rzeźnikiem, który tym razem miał oczy Ronana Lyncha.

– A już się bałem, że pozbawiłeś mnie mojej zemsty, Lynch – parsknął Ketchum, wyciągając przed siebie dobre ostrze z teksańskiej stali. – Ale teraz pozbędę się Rzeźnika raz na zawsze!

Ketchum ciął raz i drugi, odsłaniając żebra Ronana.

Gdy zdziwiony nieboszczyk krzyknął z bólu, Ketchum złapał jego lewą trupa rękę, w której tkwił skalpel.

– Czas wyrwać zło z korzeniami – mruknął i uderzył nożem jak siekierą, odcinając dłoń Ronana równiutko przy nadgarstku.

Nowy Rzeźnik zawył, osuwając się na ziemię, ściskając bezkrwawy kikut i chwilę później w miejscu, w którym przed chwilą stała potworna istota, kłęzczał Ronan.

– Cóż – powiedział Ketchum – to chyba mój szczęśliwy dzień. Dostałem Rzeźnika, a przy okazji wprost do stóp padł mi nieumarły rewolwerowiec.

Ronan podczołgał się na kolanach, podniósł odciętą dłoń, przy okazji wytrąsając z niej skalpel, i wetknął ją sobie do kieszeni.

– Nawet nie myśl o tym, żeby teraz, po tym wszystkim, zabrać się za mnie. Nawet tylko z jedną ręką jestem dla ciebie, Tekszańczyku, zbyt niebezpieczną zdobyczą.

Z kieszeni płaszcza Ketchum wyjął kawałek szmaty i ostrożnie zawinął w nią skalpel.

– Cóż, Lynch, pewnie masz rację, ale wątpię, żebym trafił kiedyś lepszą okazję.

Zanim Ranger zdążył choćby pomyśleć o sięgnięciu po broń, Ronan lewą ręką dobył Peacemakera i skierował lufę w czoło Ketchuma.

– Nigdy nie będziesz miał ze mną szans – powiedział spokojnie.

Ranger spojrział w lufę broni, a potem w dawno już martwe oczy Ronana. Wzruszając ramionami schował nóż i ostentacyjnie odwrócił się do Lyncha plecami. Wrzucił zawiniątko ze skalpelem do kieszeni kamizelki i patrzył na niego przez moment, jakby bojąc się, że może w każdej chwili eksplodować.

– W Rockwell chłopcy będą chcieli to sobie obejrzeć. – Przykrył kieszeń połą płaszcza i odwrócił się, ponownie stając oko w oko z lufą Peacemakera Ronana. Poklepał się po piersi, na której spoczywał piekielny skalpel.

– Wystarczy atrakcji jak na jeden dzień, nie sądzisz?

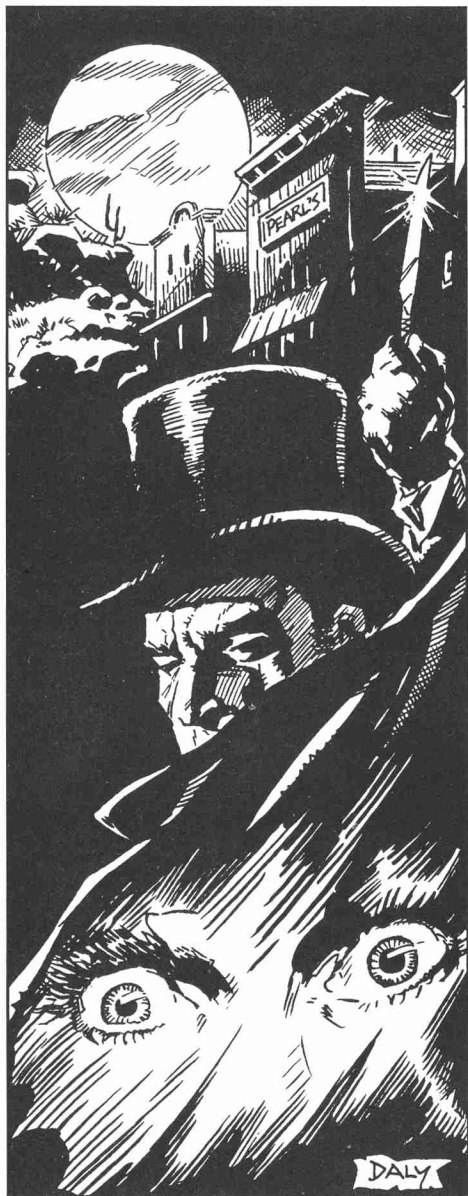
Wstając z kłęzek Ronan nie spuszczał wzroku z Ketchuma. Wreszcie schował gnata i posłał Rangerowi oszczędny uśmiech.

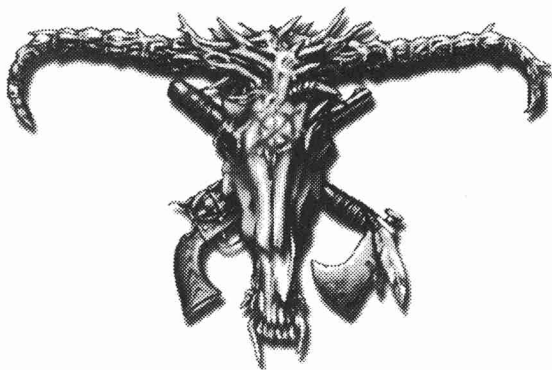
DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

– Wiesz, Teksańczyku, podoba mi się twój sposób myślenia.

Nie tak daleko od nich ludzie na ulicach głośno świętowali rocznicę uzyskania suwerenności przez ich kraj. Finałowe fajerwerki rozświetliły niebo, by upamiętnić ostatnie chwile tego dnia i początek następnego stulecia dla Unii.

– Poza tym – zaciągnął z teksańska Ketchum, taszcząc ze sobą w mrok poharatanego Mansfielda – nie chciałbym zepsuć waszego cholernego święta. Wesołego Dnia Niepodległości, przeklęty Jankesie!





DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

PRZYGODA



No i jak ci się widziały ta opowieść o śmierci? Cóż, teraz masz szansę posłać Rzeźnika do piachu osobiście, więc bierz ze sobą migiem jakąś łopatę i pozwól, że opowiemy ci o wielkiej uroczystości z okazji Dnia Niepodległości w roku 1876.

HISTORIA (DO CHWILI OBECNEJ)

W Dodge City organizują wielką zabawę dla uczczenia setnych urodzin Unii i każdy Jankes w mieście jest szczęśliwy jak skowronek. Kłopot w tym, że okoliczni rebelianci, biorąc całe to świętowanie za bardzo do siebie. Uważają je za obrazę, gdyż Stany Zjednoczone jak dotąd nie potrafią zaprowadzić jurydykcy w całym

Kansas. Stan tkwi w zawieszaniu pośredku Spornych Ziem, a jego obywatele są podzieleni w swoich sympatiach. Choć zarówno Unia, jak i Konfederacja mają mniej więcej tyle samo zwolenników, rada miasta uważa, że właśnie uroczystości, czego mieszkańcom (i miejskim szkatułom) potrzeba. I dlatego urzędnicy chcą zorganizować obchody niezależnie od tego, co dzieje się Daleko Na Wschodzie.

Świętowanie ma się zacząć drugiego lipca i nabierać rozpędu aż do wielkiej imprezy wieczorem czwartego. Miasto wynajęło specjalistów z Chicago, którzy mają obywatelom Dodge City pokazać fajerwerki, jakich świat nie widział.

Od chwili, w której rada ogłosiła zamiar uczczenia Święta Czwartego Lipca, głosy niezadowolonych brzmiały coraz to głośniejsze i groźniejsze.



Jeden z członków rady wpadł na kolejny pomysł na zrobienie pieniędzy. Dodge zaczęło sprzedawać różnym ludziom miejsca pod handel i licencje, żeby mogli oni sprzedawać produkty, od domowych placków po ręcznie robione noże i świeczki. Rada ma nadzieję przyciągnąć mieszkańców i ludzi z zewnątrz i zachęcić ich do kupowania w miejscowych sklepach i na straganach. Oczywiście, nie byłoby źle gdyby ktoś, kto wykupił stragan na czas święta, zobaczył, jak świetnie żyją ze sobą mieszkańcy stanu i postanowił osiedlić się w Dodge na stałe.

W miarę jak zbliża się pierwszy dzień obchodów, radę miejską zaczyna coraz bardziej trapić spory problem. Ludzie przekrzykują się, gardłując przeciw Południowi, Północy, przeciw nowym przybyszom, a nawet przeciw grzesznemu nawykowi picia gorzały. A do tego w Kansas są właśnie rekordowe upały.

W interesie bezpieczeństwa publicznego (i pragnąc, by cały ten plan, który miał napęłnić kieszenie, nie wypalił w gębę) ojcowie miasta zezwolili stróżom prawa w Dodge wyznaczyć zastępców spośród wolnych strzelców, którzy znajdują się pod ręką, i wypłacić im szaloną sumkę 10\$ za dzień pracy, aby tylko miasto na przywitanie gości było ciche i spokojne.

Obowiązek znalezienia tych wszystkich zastępców spadł na barki jednego człowieka: Wyatta Berry'ego Stappa Earpa. Nie jest on tym pomysłem zachwycony, lecz mimo wszystko zadowolony, że miasto zdecydowało się jednak opłacić dodatkowych stróżów

porządku, zamiast zwalić całą odpowiedzialność za bezpieczeństwo obchodów na niego i resztę funkcjonariuszy wymiaru sprawiedliwości Dodge City.

Poza tym i przede wszystkim – o czym nie wie absolutnie nikt – jeden z gości jest psychopatycznym mordercą, o którym kilka gazet na Wschodzie pisało jako o Rzeźniku. Urządził on krwawą łaźnię w jednym z Konfederackich szpitali polowych w czasie bitwy pod Gettysburgiem w 63. Od tego czasu przemierzał całą Amerykę wzdłuż i wszerz, pozostawiając za sobą pasmo trupów. Z pomocą naszych bohaterów, pasmo to być może gwałtownie się urwie.

PRZYGOTOWANIA

Współpraca z taką legendą jak Wyatt Earp może podnieść lub zalać reputację każdego posse przemierzającego Zachód. Jest kilka sposobów, na które bohaterowie mogą zostać zatrudnieni przez Dodge w roli tymczasowych stróżów prawa. W twoich rękach pozostawiamy wplątanie ich w całą tą awanturę.

Z OGŁOSZENIA

Rada miejska nie wstydzi się dawać ogłoszeń o pracy. Zostały one opublikowane w *Dodge Times* i na ulotkach, które można znaleźć w saloonach i sklepach w całym mieście. Niektóre z nich trafiły nawet ładny kawałek drogi od miasta i może być to dobry sposób na zainteresowanie bohaterów całą imprezą, nawet jeśli znajdują się



daleko stąd. Nie wahaj się zarzucić jednego czy dwóch ogłoszeń na drodze graczy i czekaj, aż złapią przynętę. Jeśli nie wyglądają na szczególnie zainteresowanych, niech jakiś pastuch przesyłabizuje tekst ulotki i zacznie się chęłpić, jak to trafi łatwą forszę w wielkim mieście.

Biuro Earpa łatwo znaleźć, a w razie czego mieszkańcy chętnie wskażą drogę.

PRZEZ PRZYPADEK

Jeśli nie da się po dobroci, zawsze możesz spróbować bardziej dosadnych środków. Zainscenizuj w Dodge incydent, podczas którego bohaterowie będą mieli okazję wykazać się, jak świetnie potrafią zapanować nad sytuacją. Dopasuj incydent do swojej posse. Jeśli lubią dużo gadać, pozwól im przekonać pijanego w sztok rewolwerowca, że wierząc z gnata dziury w ścianach nie zdobędzie tu przyjaciół. Jeśli wolą strzelać, daj im szansę powstrzymania łajzowatego rabusia banków. Kiedy bohaterowie są zajęci sprzątaniami po incydencie, nadchodzi Wyatt Earp, sprowadzony przez tych samych ludzi, którzy nadal graczom, że coś się dzieje. Gdy Earp zobaczy, jak bohaterowie świetnie sobie radzą, natychmiast zaproponuje im zatrudnienie. Następnego dnia rano zostaną zaproszeni do jego biura.

DZIĘKI REPUTACJI

Możesz też spróbować zwerbować ich do ochrony Dodge bez większych

podchodów. Niech Earp wypatrzy bohaterów i zaproponuje im robotę.

Jakimś cudem szeryf słyszał o przygodach, jakie przeżyli bohaterowie, o ile oczywiście dokonali czegoś, z czego mogą być dumni. Jeśli nic takiego im się w życiorysie nie przytrafiło, mógł się przesłyszeć i pomylić ich z kimś sławnym. Jeżeli go nie odwołają od błęgiego przekonania, że są doskonałymi zastępcami, z miejsca da im pracę. Wystarczy, że następnego dnia zgłoszą się do jego biura.

GŁÓWNI GRACZE

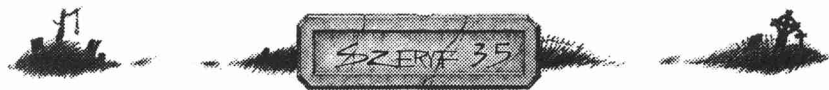
W tej historii kilka osób znajduje się na drodze skalpela.

CLAYTON MANSFIELD

Z okazji ukończenia Akademii Medycznej w Karolinie mentor Clayтона Mansfielda, doktor Cuttinghwaite, ofiarował jemu i jeszcze jednemu studentowi po małej czarnej lekarskiej torbie i po symbolu zręczności chirurga: błyszczącym, nowiutkim skalpelu.

Będąc Południowcem, Clayton postanowił swe umiejętności spożytkować na rzecz armii konfederackiej. Jego przyjaciel, młody lekarz imieniem Jakub, pożegłował szukać szczęścia w Londynie.

Clayton pracował sam jeden, nie mając nikogo do pomocy w szpitalu polowym w czasie bitwy pod Gettysburgiem. A wtedy przyszła Pomsta. Fala magicznej energii przeszła przez niego i przez jego przeklęte narzędzie, zamieniając grzecznego lekarza w krwiozerczego mordercę.



Na nieszczęście dla pozostających pod jego opieką żołnierzy, skalpel zapanował nad Claytonem, który zaczął przypadkowo amputować ręce i nogi rannych. Minęło kilka długich minut, zanim wartownicy powstrzymali tą przerażającą orgię tortur.

Morderca uderzył znowu kilka tygodni później i kilkaset mil dalej. Zabił przez trzy noce z rzędu, po czym zniknął. Powtarzał ten wzór w nieregularnych odstępach czasu, aż po dziś dzień.

Clayton jest w pełni świadom tego, czym się stał, ale nie ma dość sił, by położyć temu kres. W każdej świadomej chwili pije na umór, by zagłuszyć sumienie.

Clayton nosi skalpel cały czas ze sobą, zwykle tkwiący pod skórą jego lewego przedramienia. Bandażuje ranę i trzyma ostrze głęboko w ręce.

To poświęcenie tymczasowo zaspokaja głód krwi przekłętego ostrza, odwołując kolejne zabójstwo o kilka miesięcy, ale nigdy nie starcza na długo. W końcu skalpel wyśpiewuje melodię zbrodni i doktor musi do niej tańczyć niczym obłąkana marionetka.

Tutaj masz statystyki Clayтона, kiedy nie jest on opanowany przez skalpel.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 2k10, Sz: 3k6, Wig: 2k6, Zr: 2k8.

Pływanie 2k10, skradanie się 1k10, strzelanie: rewolwery 2k8, wspinaczka 1k10.

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

Cwaniactwo 2k6, jaja 3k8, język: angielski 4k10, medycyna: chirurgia 4k10, szukanie 1k6.

SKALPEL RZEŹNIKA

To przeklęty relik o niewiarygodnej mocy. Zamienia on każdego, kto go weźmie, w straszliwego mordercę zdolnego do najokropniejszych czynów. Kiedy przejmuje kontrolę, wymaga dokonania mordu o północy przez trzy noce z rzędu, zanim nie zwróci władzy nad ciałem swemu właścicielowi. Jeśli to tylko możliwe, osoba znajdująca się w mocy skalpela musi zbierać członki ofiar i tworzyć z nich żywe głowy. Rzeźnik zwykle pozostawia za sobą te wynaturzenia, by siały zniszczenie i pomagały mu zacierać ślady.

Kiedy już zakończy się krwawa hulanka, skalpel zostaje zaspokojony na jakiś miesiąc lub nawet więcej. Wie, że nie jest niezniszczalny, i że najlepszą ochroną jest ciągła zmiana miejsca pobytu nosiciela i nie wywoływanie zbyt dużego zainteresowania.

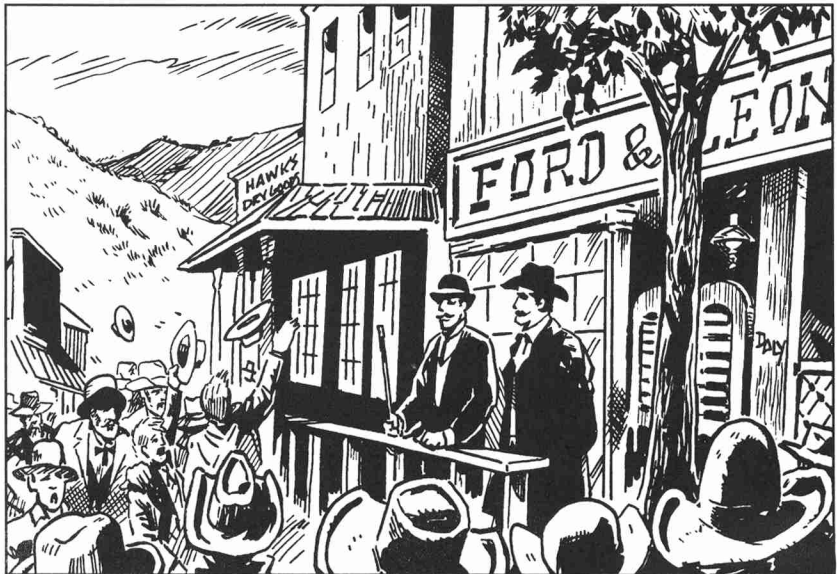
Moc: W postaci Rzeźnika (co ma miejsce jedynie nocą) opętany przez skalpel może wspinać się na gładkie powierzchnie tempem 6, chodzić na 12 i biegać na 24. Nabywa też następujące umiejętności na trzecim poziomie: *skradanie*, *unik* i *walka: nóż* oraz zwiększa o dwa rodzaj kostki każdej ze swoich cech. Skalpel może stworzyć i kierować naraz nie więcej niż dziesięć żywych głów (patrz dalej). Jeśli ten, kto ma skalpel, utraci go, narzędzie może samo kierować głowami.

Skaza: Za każdym razem, gdy ktośkolwiek weźmie skalpel w nocy gołą ręką, musi wykonać przeciwstawny test *Ducha* kontra 4k10 *Ducha* skalpela. Jeśli przegra, otrzymuje moce skalpela i dostaje się pod jego władzę. Jeżeli wygra, nic się nie dzieje.

Jeśli skalpel weźmie wygrzebaniec, walka o kontrolę jest rozgrywana przeciwko temu, kto akurat włada ciałem wygrzebanca – czy jest to umysł człowieka, czy manitou. Jeżeli to manitou, pociągnij kartę dla określenia jego *Ducha*, za każdym razem, kiedy trzeba rozstrzygnąć wynik pojedynku o supremację.

Po każdej przegranej walce osoba otrzymuje karę -1 do przyszłych prób oparcia się mocy skalpela, przy czym ta kara nie może być nigdy większa niż -6.

W ciągu dnia skalpel jest uśpiony, ale nie bezsilny. Raz wzięty, nie może zostać pozostawiony – bez uzyskania przynajmniej dwóch sukcesów w przeciwstawnym teście *Ducha*. Gdy zapada noc, mordercze narzędzie znowu próbuje przejąć kontrolę. Kiedy uda się odebrać skalpel jego nosicielowi, złowieszcza moc szybko zanika. Naturalnie nie jest to takie znowu łatwe, na jakie wygląda. Skalpel nie jest zbyt wielki, a Rzeźnik jest bardzo silny (strzały mierzone w skalpel są obarczone karą -9). Dobrym pomysłem jest też odcięcie dzierżącej skalpel dłoni, ale tu także ciosy mierzone bronią białą w nadgarstek cierpią karą -5 do samego trafienia. Jeśli złamać ostrze skalpela, zostanie on zniszczony na dobre.



Oto profil aktualnego nosiciela, kiedy znajduje się on pod pełną kontrolą złowieszczy ostrza.

RZEŹNIK

PROFIL

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

Pływanie 2k10, skradanie 3k12+2, strzelanie: rewolwery 2k12, unik 3k12+2, walka: nóż 3k12+2, wspinaaczka 1k12+2.

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

Cwaniactwo 2k19, jaja 3k12, język: angielski 4k12+2, medycyna: chirurgia 4k12+2, szukanie 1k10.

Terror: 7

Zdolności specjalne: Skalpel: S+1k8
Nietykalność: Można go zranić tylko bronią białą, jakiegokolwiek typu.

Kontrola: Może tworzyć i kontrolować żywe głowy.

Słabość: Jeśli odebrać mu skalpel, Rzeźnik zmienia się z powrotem w bardzo poharatanego, ale dogonnie wdzięcznego Mansfielda.

Klamoty: Skalpel.

WYATT EARP

Earp nie jest najszybszym strzelcem na Zachodzie, ale bez wątplenia jednym z najbystrzejszych. Jego największymi atutami są olej w głowie i opanowanie. Sprawiających kłopoty zwykle grzmoci gnatem w czerep, onieśmielając ich jeszcze zanim przyjdzie im do głowy pomysł, by sięgnąć po splotę. Zdarza mu się to tak

często, że w okolicach miasta, na guzy na głowach mówi się „earpy“.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 2k10, Sz: 3k8, Wig: 3k8, Zr: 3k8.

Dobywanie 4k8, jeździectwo 3k10, skradanie 3k10, strzelanie: rewolwery, karabiny, strzelby 5k8, uniki 3k10, walka: na pięści 6k10, walka: pałką 5k10, wspinaaczka 2k10.

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

Blef 3k8, cwaniactwo 4k8, dowodzenie 4k12, hazard 4k8, jaja 3k10, przenikliwość 5k8, przetrwanie 3k8, szukanie 4k8, tropienie 2k8, zastraszanie 6k12, zawodowstwo: prawo 3k6, znajomość terenu: Kansas 4k6.

Przewagi: Farciarz, niezwykły głos, przesywające spojrzenie, zimna krew.

Zawady: Bohater, mściwy, pacyfista (nie lubi zabijać), uparty, zobowiązanie (w stosunku do braci).

Klamoty: Colt Buntline Special, Winchester '73, strzelba, odznaka Earpa (wszystkie ataki przeciwko noszącemu rozliczane są z karą -4 i może on dodać +2 do swoich rzutów na perswazję, ale za każdym razem kiedy zawoła o pomoc, traci najwyższy Szton Losu).

JAKE SIMPKINS

Simpkins jest wysoki, ma długie, blond włosy – wiecznie tłuste. Stara się sprawiać wrażenie nieustraszonego przywódcy gangu lojalnych bojowników Konfederacji. (Dzicy



Jeźdźcy to bandziory, którzy sympatyzują z Południem. Wielu z nich to dezerterzy z armii konfederackiej, którzy woleli poszukać szczęścia na własną rękę).

W rzeczywistości Jake to chciwy zbir, który napadnie na każdy słabo strzeżony Unijny bank czy pociąg, jaki mu się nawinie. Dał się poznać jako bezwzględny typ i dlatego, jak dotąd, nikt nie zakwestionował jego władzy nad gangiem.

Simpkins potrafi rozpoznać okazję, gdy na taką trafia. Kiedy usłyszał, że w Dodge organizowane jest wielkie święto, skontaktował się z przedstawicielami Konfederacji i przedstawił im propozycję zepsucia Jankesom zabawy. Podał cenę, za jaką zgodziłby się wywołać burdę, a oni na nią przystali.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k6, Spr: 2k8, Sz: 3k8, Wig: 2k8, Zr: 3k8.

Jeździectwo 2k8, skradanie 1k8, strzelanie: rewolwery 3k8, uniki 2k8, walka: na pięści 3k8, walka: noże 3k8, wspinaczka 2k8.

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

Dowodzenie 1k10, jaja 3k8, przenikliwość 2k6, szukanie 1k6, zastraszenie 3k10, znajomość terenu: Kansas 2k6.

Przewagi: Niezwykły głos.

Zawady: Mściwy.

Klamoty: Dwutaktowy Colt Peacemaker, nóż Bowie, pudełko z 50 nabojami.

RALPHIE SIMPKINS

Powodem, dla którego Jake Simpkins uczynił brata swoją prawą ręką, było to, że doszedł do wniosku, iż najbezpieczniej będzie trzymać psychola na krótkiej smyczy. Ralphie jest jak naładowana spluwa i Jake to docenia. Jeśli chce, żeby z okolicy nie został kamień na kamieniu, po prostu każe agresywnemu i gorącogłowemu bratu zająć się problemem. Po wszystkim wina spada na Ralphiego, a jego starszy brat pozostaje bezkarny. Ralphie przystał do gangu Jake'a, bo chciał krzywdzić ludzi i mieć z tego pieniądze. Znęca się szczególnie chętnie nad słabymi i bezbronnymi, a już wyjątkową radość sprawia mu maltretowanie „tych przeklętych Jankesów” i krzyżowanie im szyków.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 3k10, Sz: 2k8, Wig: 3k6, Zr: 3k6.

Dobycie: nóż 2k8, jeździectwo 2k10, skradanie 2k10, strzelanie: rewolwery 3k6, uniki 2k10, walka: na pięści 4k10, walka: noże 4k10, wspinaczka 2k10.

Cechy umysłowe: Cha: 2k8, D: 3k6, Spo: 2k6, Spt: 3k4, W: 2k6.

Jaja 2k6, szukanie 1k6, zastraszenie 2k8, znajomość terenu: Kansas 2k6.

Przewagi: Niezwykły głos.

Zawady: Nietolerancja (głęboka nienawiść do Jankesów).

Klamoty: Rewolwer .44 Army, nóż, pudełko z 50 nabojami.



ZYWE GŁOWY

To wyjątkowy rodzaj żywych trupów, tworzonych przez Rzeźnika. Potwór zabiera swym ofiarom głowy i kończyny, po czym łączy je w makabrycznych kombinacjach, z których każda musi mieć pojedyncze, stosunkowo nienaruszone mózgowie.

Stwory te pełzają na odłączonych od korpusu rękach i nogach, atakując pazurami i zębami. Najlepszy sposób na skrócenie ich mizernego żywota, to wsadzić im kulkę pomiędzy przekrwione oczka.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 2k8, Sz: 2k10, Wig: 2k8, Zr: 2k6.

Skradanie 4k8, uniki 2k8, walka 3k8, wspinaczka 4k8.

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

Zastraszanie 4k6.

Rozmiar: 2

Terror: 7

Zdolności specjalne: Ugryzienie: 3k8

Drapanie: 3k8

Nieumarłe: Mają taką samą odporność na ataki jak wygrzebańcy.

ROZDZIAK

PIERWSZY:

SPOTKANIE

Z LEGENDĄ

Członkowie posse spotkali się z Wyattem Earpem, który polecił im

zjawić się w jego biurze rankiem drugiego lipca. Zgodnie z zadaniem, wyznaczonym mu przez radę miasta Dodge, Earp szuka kilku odpowiednich ludzi, którzy pomogliby utrzymać porządek w mieście podczas obchodów stulecia Unii.

Kiedy pojawią się już w biurze Earpa, ten poprosi ich, by się rozgościli. Ponieważ w klitce stoją tylko dwa krzesła, jest jasne jak słońce, że bohaterowie nie zabawią tu długo.

Posse będzie odpowiedzialne za utrzymanie spokoju na terenie rozciągającym się pomiędzy ulicą Mostową na wchodzie, Trzecią Aleją na zachodzie, ulicą Orzechową na północy i Frontową na południu.

W normalnych okolicznościach, z patrolowaniem całej tej okolicy z łatwością poradziłby sobie jeden stróż prawa, ale w związku ze zbliżającym się świętem zanoszą się na to, że upilnowanie tego kawałka ziemi będzie nie lada wyzwaniem.

Oficjalnie, bohaterowie będą na służbie tylko od 6 po południu aż do późnych godzin nocnych, kiedy kończą się imprezy i ludzie rozchodzą się do domów. Jednak, jak przystało na dobrych stróżów prawa, powinni być czujni, zwarci i gotowi przez dwadzieścia cztery godziny na dobę. Jeśli warunki wydadzą im się zbyt ciężkie, Earp przypomni im, że dostaną niezłe wynagrodzenie za (miejmy nadzieję) lekką robotę.

Wbrew radom Earpa, rada miejska nie zabroniła nosić broni w granicach miasta w czasie obchodów. Nerwy będą ludziom puszczały niczym zatycki na butelkach i – jak twierdzi

Earp – będzie tylko kwestią czasu, jak ktoś sięgnie po spluwę w samym środku pozornie niewinnej bójki. To wystarczy, żeby zmienić zwyczajne mordobicie w morderstwo i ustawić kilku pijanych pastuchów w kolejce do sznura. Do obowiązków posse należy zapobieżenie takiemu rozwojowi wypadków.

Posse może w każdej chwili wezwać na pomoc Earpa lub innych lokalnych stróżów prawa. Nie powinna jednak nadużywać tego przywileju.

Jak sądzi Earp, najwięcej problemów sprawi dywersja, która niewątpliwie będzie miała miejsce. Rebelianci nie są szczególnie zachwyceni żadną rzeczą, która cieszy Jankesów, i bogobojni zwolennicy Unii słusznie się obawiają, że Konfederaci mogą zepsuć im zabawę. Nastroje w okolicy są tak gorące, że mogą rozsadzić kocioł. Posse ma trzymać rękę na pulsie i schładzać rozpalone głowy.

Wynagrodzenie wynosi całe 10\$ dziennie. Zaczynają od dziś (2 lipca), a kończą rankiem 5 lipca lub wtedy, kiedy do miasta powróci błogi spokój.

ROZDZIAK

DRUGI:

WIELKIE MIASTO

Zakładając, że gracze przyjęli ofertę Earpa, ten każe im zmykać i zapoznać się trochę z okolicą, w której przyjdzie im pilnować porządku. Oprowadziłby ich po mieście osobiście, ale jest tak zajęty, że mózg przyrasta mu do podniebienia.

Jeśli potrzebują jakiegoś miejsca, w którym mogłyby się zaciepić, Earp zasugeruje im saloon „U Kaprawookiego”. Kaprawooki zna Dodge lepiej niż ktokolwiek inny i chętnie będzie służył pomocą.

Pozwól bohaterom pokręcić się trochę po okolicy i poznać miasto. Po drodze możesz wpakować ich w kilka niewinnych spotkań, ale póki co staraj się, żeby atmosfera pozostawała lekka, łatwa i przyjemna.

DODGE CITY

Dodge City to stale powiększająca się osada, która rozwija się dzięki bliskości wielkich rancz i linii kolejowych. Jej położenie w samiuśkim środku Spornych Ziem sprawia, że mieszkańcy nierzadko mają na pieńku z najbliższymi sąsiadami. Nie jest tu niczym dziwnym, iż ktoś dostaje wciry za swoją przynależność i sympatie. Gorzka różnica zdań na tematy polityczne wpływa mocno na codzienne życie miasta i niewiele brakuje, żeby zaczęło się naprawdę źle dziać.

W Dodge City każdy ma nerwy napięte jak postronki i niemal wszystkich coś śwędzi w takim miejscu, że można się tam podrapać tylko właściwym końcem Peacemakera. Oprócz wypadków opisanych w tym tekście, posse może być świadkami wielu sporów, z których niektóre pewnie paskudnie się skończą.

Drugiego lipca Poziom Strachu w Dodge wynosi 2. Pierwsze morderstwo Rzeźnika go nie podnosi, ale po drugim mordzie ludzie zaczynają gadać i Poziom Strachu skacze do 3.

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się o Dodge czegoś więcej, zajrzyj do **Przewodnika Szeryfa**.

BUDKA KOBIECEGO

RUCHU NA RZECZ

WSTRZEMIEŻLIWOŚCI

Opis: Budka jest pięknie przystrojona własnoręcznie wykonanymi makatkami, na których przedstawione są różnorakie sceny z Biblii. Wiszące na niej plakaty nawołują przeciwko używaniu alkoholu w jakichkolwiek celach, poza leczniczymi.

Bywalcy: Ida Mae Hobart (przywódczyni ruchu; siwowłosa prohibicjonistka o ostrym jak brzytwa języku, znająca Biblię na wrywyki), 1k6 innych kobiet (w różnym wieku, ale pełnych poświęcenia dla sprawy) i ewentualnie mąż lub narzeczony.

DODGE CITY TIMES

Opis: Biura lokalnej gazety. Zwykle wydawca puszcza tylko wiarygodne wiadomości z pewnego źródła. To się może zmienić, bo w mieście będzie miała miejsce jedna z najdziwniejszych historii, jakie się mogą przydarzyć.

Bywalcy: Alec T. Fielding (redaktor; chudzielec mający nosa do gorących tematów; niestety, na niesamowite zdarzenia, mające miejsce przed jego oczami, jest ślepy), Sandra Fielding (ładna kobieta po trzydziestce, żona i sekretarka Aleca) i jeden lub dwóch dziennikarzy.

GABINET DR. SMITHA

Opis: Niski drewniany budynek, w którym mieszka doktor wraz z małą córką. W wolnym pokoju czasem kuruje się jakiś pacjent.

Bywalcy: Dr Zachary Smith (chirurg; zahartowany mężczyzna przed sześćdziesiątką, z grzywą białych włosów; zanim trafił na Zachód, służył w konfederackiej armii) i Wilma Smith (córeczka doktora; uroczy, rudy, jedenastoletni podłotek).

MIEJSKI DRUGSTORE

MCCARTY'EGO

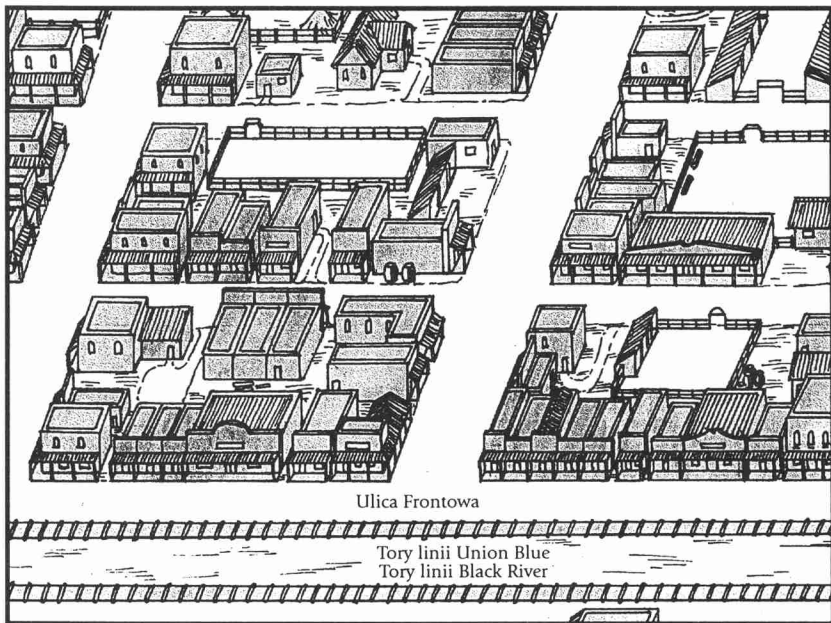
Opis: Na parterze mieści się w jednym pomieszczeniu poczta i sklep kolonialny. Doktor McCarty przyjmuje pacjentów na piętrze.

Bywalcy: Dr McCarty (właściciel, lekarz i aptekarz; zadowolony z życia, tłuściutki człowieczek, który nie zabiega o pacjentów, bo robi dobre interesy na drugstorze), Janice McCarty (sprzedawczyni i żona; słodka brunetka, która rzeczywiście prowadzi interesy) i William McCarty (syn i naczelnik poczty; gadatliwy młodzieniec, lubiący ploteczki).

PIERWSZY BANK

W DODGE

Opis: Niski budynek wzniesiony z kamienia, co w miasteczku jest rzadkim widokiem. Jego ściany są równie solidne jak skarbiec, co sprawia, że bank szanowany jest



nawet przez tych, którzy myślą o dokonaniu nieautoryzowanej wypłaty. Został obrabowany dwukrotnie i za każdym razem na głowy rabusiów wyznaczono tak wysokie nagrody, że w przeciągu tygodnia trafili na sznur.

Bywalcy: Jesse Carlton (prezes; piękna kobieta około czterdziestki, poważnie traktująca swoją pracę) oraz 1k4 kasjerów, w zależności od tego, jaka akurat jest pora dnia.

Wystrój, podobnie jak jedzenie, jest dobry, ale niewyszukany.

Bywalcy: John Kennely; właściciel i kucharz; tęgi Irlandczyk o kręconych włosach, nie rozstający się z niebezpieczną w jego rękach patelnią; przyjacielski, chyba żeby nadepnąć mu na odcisk; nie toleruje bójek), Sinead Kennely (właścicielka i kelnerka; żona Johna; Irlandka, która rządzi w sali twardą ręką) i 3k4 bardzo zadowolonych klientów.

RESTAURACJA

KENNELY'EGO

Opis: Malutki lokal pełen krzeseł, stolików i gości. Kuchnia znajduje się po wschodniej stronie budynku.

SALOON KOWBIARZY

Opis: Ten lokal jest tak popularny wśród kowbojów, że zajmuje dwa sąsiadujące budynki. W zachodnim mieści się saloon, we wschodnim zaś

stoliki do pokera, faraona i stoły bilardowe.

Bywalcy: Sally Darsten (właścicielka; zahartowana życiem była prostytutka; twarda baba), 1k6 amatorów whisky (wieczorem 3k8), 1k6 graczy (wieczorem 4k4) i 1k4 damy lekkich obyczajów.

SALOON „U KAPRAWO OKIEGO“

Opis: Solidny, piętrowy budynek. To miejsce, do którego na popijawę i wyzerkę przychodzą typy, nie mające ochoty zabawić się pod czujnym okiem stróżów prawa.

Bywalcy: Hank „Kapravooki“ McNary (właściciel i barman; łysiejący eks-Jankes, który nie zmiękł na starość; aktualnie apolityczny; ma kaprawe oko), 1k6 ciem barowych (wieczorem 3k6) i Suzy Winger (panienka lekkich obyczajów; najpopularniejsza dziewczynka w mieście; szpieg Północy).

ROZDZIAK TRZECI: SKONECZNY DZIOŃEK

Poniższe spotkania możesz przeprowadzać w dowolnej kolejności. Jednak ponieważ każde z nich powiązane jest w jakiś sposób z głównym wątkiem, powinienes wpleść do przygody wszystkie.

DIABELSKIE TRUNKI

Kiedy posse przechodzi obok stoiska Ruchu Kobiet na Rzecz Wstrzeмиęźliwości, bohaterów dopada nikłej postury, siwowłosa kobieta, która przedstawia się jako Ida Mae Hobart. Jest prezeską lokalnej gałęzi Ruchu i uważa, że te całe obchody są obrazą w oczach Boga. Na takich imprezach nigdy nie brakuje alkoholu, a pijąc diabelskie trunki oddaje się pokłón Władcy Ciemności. Dodge potrzebuje zbawienia i Ida Mae postanowiła zostać zbawicielem.

Ta poważna kobieta pod sześćdziesiątkę zgromadziła wokół siebie grupkę ludzi o podobnych poglądach i planuje wykorzystać powszechne zgromadzenia do niedwuznacznego wyrażania swoich opinii. W niezwykłym dla niej odruchu praworządności, Ida Mae wyłożyła 10\$ na stoisko. Zwykle po prostu paraduje po ulicach z przewieszoną przez ramiona tablicą, grzmiąc na całe gardło o szkodliwości używania trunków, ale tym razem postanowiła zerwać z dawnymi przyzwyczajeniami, by sprawić wrażenie bardziej wiarygodnej. Aby to osiągnąć, kazała też wydrukować setki ulotek głoszących pochwałę życia w trzeźwości.

Ida Mae nie ma nic wspólnego z Rzeźnikiem, ale jeśli dobrze roze-grasz sceny z jej udziałem, może być świetną przynętą na co bardziej podejrzliwych graczy.

Na razie Ida Mae postanowiła dopaść tymczasowych zastępców, którzy pełnią służbę w okolicy jej stoiska. Jak to ma w zwyczaju, gra ostro,



NIEPODLEGŁOŚĆ

wywołując sprzeczkę, prawie że wyzywając bohaterów.

Jeśli potraktować ją z szacunkiem, Ida Mae rozpoczyna tyradę przeciwko pijaństwu. Nie zależy jej na dowodzeniu swych racji – wystarczy, żeby ludzie się z nią zgadzali. Jeśli bohaterowie mają podobne zdanie, szybko traci nimi zainteresowanie. Zanim da im spokój, podziękuje za wysłuchanie jej i za to, że starają się wedle swych możliwości pilnować porządku na tych niegodnych obchodach. Kiedy się oddalają, rzuca za nimi podejrzliwe spojrzenie.

Potraktowana szorstko, zaczyna się czerwienić, a kolorki na jej twarzy zmieniają się jak w kalejdoskopie od najróżniejszych odcieni czerwonego, po kolor, jakim szczycą się gotowane buraczki. Będzie wtedy wydzierać się na graczy z całą mocą, jaką ma w niemłodych już płucach. Słuchając jej obelg dowiedzą się, że uważa ich za posłusznych niewolników Szatana i że ich oraz resztą tego przekłętego miasta dosięgnie gniew Boży.

O, PRZEPRASZAM

W kurzu ulicy leży młody, czarny mężczyzna, wokół którego spoczywają rozsypane ulotki. Nad nim stoi Ralphie Simpkins, wyzywając go, by wstał i walczył.

– No chodź, ty krzykliwy Jankesie! – ubliża mu. – A może umiesz tylko szczekać?

Walter Jackson – człowiek, którego bohaterowie mają okazję podziwiać w pełnej krasie rozciągniętego na ulicy – pochodzi z Michigan i jest byłym żołnierzem Unii, który przyjechał do

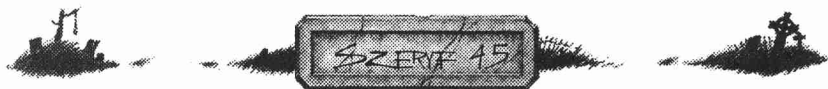
Kansas, by przekonać mieszkańców stanu, że powinni stanąć po stronie Północy. Wojnę ma już za sobą i uważa się za pacyfistę.

Nie chcąc wydawać 10\$ na stoisko, Walter spaceruje po ulicach i rozdaje ulotki nawołujące do poparcia dla Unii. Szedł właśnie Kasztanową, kiedy Ralphie zszedł z pobocza i pchnął go na ziemię. Ralphie twierdzi, że Walter po prostu wpadł na niego na środku ulicy i że ci cholerni Jankesi powinni patrzeć, jak łążą.

Murzynowi puszczaają nerwy, wstaje i przywala Ralphiemu w szczękę. Z rozbitej wargi bandyty płynie krew. Mimo to wyciąga z zanadru długi, wąski nóż i grozi nim młodemu Jankesowi. Jeśli bohaterowie w tym momencie nie wkroczą, dojdzie do bójki, w której Walter – przeprasający za swój nierozważny czyn – najprawdopodobniej zostanie zadźgany. Ralphie będzie twierdził, że zabił w samoobronie (w końcu to Walter wymierzył pierwszy cios).

Jeśli bohaterowie wmieszają się w zajście, Ralphie zwróci się przeciwko nim. Plomba, którą dostał od Waltera, rozwścieczyła go i odebrała mu zdrowy rozsądek i jest gotów zasadzić kosę zastępcy. Zanim jednak do tego dojdzie, na scenie pojawia się Jake Simpkins.

Jake rozładowuje sytuację mniej więcej tak: oświadcza, że albo Ralphie natchmiał odłożyć nóż, albo on przywali mu tak, że chłopak się nie pozbiera. Zdezorientowany Ralphie próbuje przez chwilę sprzeczać się z bratem, bezskutecznie jednak. W końcu poddaje się poleceniu Jake'a.



Ponieważ nikomu nie stało się nic złego, nie ma kogo wsadzić do mamra. Ralphie idzie w swoją stronę, na odchodnym oświadczając bohaterom, że: „To jeszcze nie koniec!”. Jeśli są Janke-sami, obrzuca ich i Waltera stekiem wyzwisk, jeśli zaś pochodzą z Południa, nazywa ich śmierdzącymi zdrajcami.

NAPIJCIE SIĘ

Kiedy bohaterowi przekraczają próg saloonu „U Kaprawoockiego”, wita ich właściciel zajmujący poczesne miejsce za barem. Proponuje każdemu darmowego drinka, bezwstydnie starając się ich sobie zjednać. Jest gadułą, czego nie można powiedzieć o innych bywalcach baru.

Podczas gdy Kaprawoocki próbuje się jak najwięcej dowiedzieć o bohaterach, zaczepia ich Clayton Mansfield

i próbuje naciągnąć na drinka. Twierdzi, że czeka na czek, który w Pierwszym Banku w Dodge ma zjawić się 5 lipca, i że kiedy ten przyjdzie, będzie mógł kontynuować podróż po Zachodzie.

Clayton już jest mocno wstawiony, śmierdzi czymś więcej niż tylko whisky, a jego ciuchy są w kiepskim stanie. Mimo to jest grzeczny i czarujący. I nie poddaje się łatwo.

Jeśli bohaterowie odmówią mu wsparcia, Clayton podziękuje im za poświęcenie mu chwili czasu i chwiejnym krokiem oddali się do swego stolika, gdzie spróbuje wysączyć ze szklaneczki jeszcze choć kropelkę whisky. Gdy kupią mu drinka, rozplynie się w podziękowaniach.

Kaprawoocki, zapytany o Clayтона, opowie, że przybył do miasta parę dni temu, zapłacił za pokój do piątego u tej pory nie trzeźwieje. Kaprawoocki





sądzi, że Clayton przyjechał pociągiem linii Black River, nie jest jednak pewny. Kiedy jest przytomny, dużo gada, ale nie zdarza mu się to zbyt często.

TO TYLKO INTERESY

Kiedy bohaterowie przechodzą przez uliczkę obok saloonu Kaprawoockiego, dostrzegają młodą, śliczną kobietę, którą gwałtownie sprzecza się ze starszym od niej mężczyzną. To Suzy Winger, dama lekkich obyczajów, otwarcie preferująca towarzystwo Południowców. Tak naprawdę wykorzystuje swój urok i sławę jednej z najpopularniejszych dziewczynek w mieście do zdobywania w łóżku skrawków informacji dla zwierzchników w sztabie armii Stanów Zjednoczonych. Suzy jest wysoką, długowłosą blondynką o ujmujących manierach i niebieskich oczach, dla których mężczyźni gotowi są zabijać. Pomimo swej wielkiej popularności, Suzy nie zgodziła się być utrzymanką żadnego z licznych wielbicieli.

Mężczyzna, z którym Suzy się kłóci, to Paul Goodwin. Wysoki, przystojny facet ze wschodnim akcentem i w eleganckim ubraniu jest unijnym szpiegiem. Udaje dandysa z Massachussets. Twierdzi, że nie interesuje go polityka, ale nic nie może być dalsze od prawdy.

Paul objężdża domy uciech w Kansas, zbierając od dziewczyn strzępy informacji zasłyszanych przez nie od rebeliantów, z którymi sypiają. Za ryzyko, na jakie narażają się dla dobra Unii, są sownie wynagradzane.

W tej chwili Paul usiłuje nakłonić Suzy, żeby zakreśliła się wokół Jake'a

Simpkinsa. Goodwin wie, że Jake ma jakieś zadanie do wykonania w czasie obchodów i boi się, że to może być coś poważnego. Suzy żąda więcej pieniędzy. Jake to gwałtownik i jeśli ma wystawiać się na szwank, zrobi to, ale za dobrą cenę.

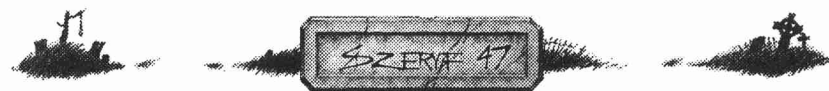
Paul i Suzy dostrzegają zbliżających się bohaterów. Natychmiast przerywają rozmowę i Paul odchodzi w przeciwną stronę. Suzy zaś z uśmiechem na ślicznej twarzy podchodzi do posse.

Przedstawia się jako „pracownica” saloonu „U Kaprawoockiego” i proponuje, żeby bohaterowie odwiedzili ją wieczorem w miejscu pracy. Jeśli zapytają o przyczynę sprzeczki z Pauliem, odpowie, że jest klientem, który chciał wytargować niższą cenę za „usługi”. Gdy o to samo zapytać Paula, ten natychmiast sprzeda oklepaną historyjkę o tym, że Suzy spodobała mu się i zagadał, żeby trochę zbić cenę.

Ciężki (7) test przenikliwości pozwoli bohaterowi na zorientowanie się, że Paul nie mówi całej prawdy. Tak elegancko ubrany mężczyzna powinien mieć dość pieniędzy na każdą panią w rodzaju Suzy. Kryje się za tym coś więcej, choć bez dokładnego przepytania go, czego z oczywistych powodów będzie unikał, nie da się powiedzieć co.

PUNKTY NAGRODY

Dowiedzenie się czegoś o Claytonie	1
Uniknięcie gniewu Idy Mae	1
Uratowanie Waltera	1
Uniknięcie bójki z Ralphiem	1
Spotkanie z Suzy	1



ROZDZIAK

CZWARTY:

NA KAWALECZKI

Pierwszej nocy zabawa ustaje około 23:30. W sumie nic strasznego się nie stało, ludzie bawili się grzecznie. Około północy względna cisza zostaje brutalnie przerwana przeraźliwym krzykiem, dobiegającym z piętra salonu „U Kaprawookiego”.

Jeśli bohaterowie akurat się tu znajdują, od razu mogą określić, skąd dochodził krzyk. Jeżeli jest inaczej, Kaprawooki wysyła jakiegoś pastucha, żeby ich migiem sprowadził.

Na piętrze jest sześć pokoi. Pokój Suzy znajduje się w rogu najbardziej oddalonym od skrzyżowania ulic Kasztanowej i Trzeciej. Kiedy bohaterowie wpadają do środka, zastają Suzy w totalnej hysterii, wpatrzoną dzikim wzrokiem w leżące na łóżku ciało. Pościel jest czerwona od krwi, a jeśli posse zjawili się zaraz po krzyku, szkarłatna ciecz wciąż ścieka na podłogę.

Ofiarą jest Paul Goodwin, choć trudno tak od razu to stwierdzić, bo jego głowa i ręce zostały odcięte i nie można ich nigdzie znaleźć. Każdy uczestniczący w tej scenie musi wykonać Poważny (7) test *jaj*. Kiedy Clayton zamienił się w Rzeźnika, Paul akurat spotykał się z Suzy. Poprzedniego dnia Clayton usiłował naciągnąć Goodwina na drinka, ale ten odmówił. Rzeźnik przyszedł ukarać go za ten nierozważny krok.

Opuściwszy pokój Clayтона, Rzeźnik wpadł do pokoju, w którym bawiła

parka. Gdy drzwi z nagłą się otworzyły, Suzy i Goodwin pomyśleli, że zaatakował ich ktoś pracujący dla kontrwywiadu Konfederacji, ale szybko się okazało, że się mylą. Jednym ciosem Rzeźnik pozbawił Suzy przytomności, po czym równie łatwo rozplątał gardło Goodwina. Suzy odzyskała świadomość akurat w chwili, w której Rzeźnik pakował odcięte członki Paula do torby podróżnej. Gdy krzyknęła, potwór wyskoczył wybijając okno i znalazł się na ulicy za saloonem.

Oczywiście, bohaterowie o tym wszystkim nie wiedzą, a Suzy nie jest teraz w stanie rozmawiać. Mogą jednak znaleźć ślady, które naprowadzą ich na trop mordercy.

Gdy pojawił się u niej Paul, Suzy nie zamknęła drzwi, więc nie noszą one żadnych śladów włamania. Co bystrzejsi gracze zauważą też, że ponieważ szkło z rozbitej szyby wyleciało na zewnątrz, okno było dla Rzeźnika drogą ucieczki, nie zaś drogą, którą dostał się do środka. Ponieważ wszystko wskazuje na to, że napastnik wszedł przez drzwi, należałoby pomyśleć, jak się przy nich znalazł. Żaden z siedzących na dole bywalców nie przypomina sobie nikogo dziwnego, zmierzającego na pięterko. Wszelako, istnieje możliwość, że morderca dostał się na górę tylnym wejściem. W rzeczywistości Clayton przez cały dzień nie opuszczał pokoju, zmagając się w nim ze skalpelem, próbującym przejąć nad nim władzę, ale o tym, nikt przecież nie może wiedzieć.

Jeśli bohater sam chce zbadać trupa w poszukiwaniu jakichś śladów, użyj

Tabeli autopsji dla określenia rezultatów. Lekarz może zamiast umiejętności *szukania* użyć *medycyny*, ma wtedy +2 do rzutu na tabeli.

TABELA AUTOPSJI

Rzut	Rezultat
5	Morderca użył niezwykle ostrego narzędzia.
7	Morderca był bardzo silny.
9	Ostrze było nieduże.
11	Morderca znał się na anatomii.

Ciężki (9) test *szukania* pozwoli odnaleźć skrawek materiału, zaczepiony o potrząskany kawałek okiennicy. To kawałek białego jedwabiu z koszuli Claytona.

Zwykły (5) test *szukania* pozwoli odnaleźć list ukryty w podszewce płaszcza należącego do Goodwina. Można w nim przeczytać, że Paul Goodwin jest przedstawicielem wywiadu Unii i każdy obywatel Unii powinien udzielić mu wszelkiego wsparcia.

Bohaterowie mogą też spróbować pójść śladem mordercy od miejsca, w którym wyskoczył on z okna. Ślad ten jest dobrze widoczny i można nim podążyć już po Zwykłym (5) teście *tropienia*. Poważny (7) test *tropienia* wskaże, że morderca nie kulał, co jest dość dziwne po skoku z pierwszego piętra. Ślad prowadzi na wschód i wiję się między budynkami, by wreszcie, w okolicy siedziby gazety *Dodge City Times*, skręcić na południe i zniknąć na dobrze ubitej ziemi jednej z głównych ulic.

PUNKTY NAGRODY

Odkrycie zwykłego lub poważnego śladu	1
Odkrycie ciężkiego lub niewiarygodnego śladu	2

ROZDZIAK

PIĄTY:

JESZCZE

GŁĘBSZE BAGNO

Wkrótce po morderstwie (w chwili, w której uznasz, że odniesie to najlepszy efekt) sprzed saloonu Kaprawoockiego da się słyszeć ryk. Kiedy bohaterowie zjawią się już na miejscu, zobaczą tłumek świętujących mieszkańców (nieświadomych tragedii, jaka przed chwilą rozegrała się na piętrze saloonu), stojących w kręgu i podjudzających kogoś do bójki. Gdy bohaterom uda się przepchnąć przez gapiów, zobaczą Ralphia Simpkinsa stojącego nad Walterem Jacksonem. Ralphia przydeptuje stopą ramię Jacksona, które po chwili ustępuje, z przyprawiającym o mdłości chrzęstem.

Jeśli bohaterowie nie wmieszają się w bójkę, Ralphia tłucze Waltersa niemal na śmierć, po czym plwa na jego nieprzytomne ciało i zadowolony z siebie udaje się do baru na triumfalnego drinka.

Jeśli członkowie posse interweniują, łatwo rozdzielają „walczących”, ale Ralphia tym razem nie skończy na groźbach. Zamierza się na najgroźniej

wyglądającego z bohaterów. Kiedy pose przygotowuje się do ustawienia młodego rebelianta do pionu, nagle sły-
chać strzał. Tłumek rozstępuje się przed
Jake'em Simpkinsem i kilkoma Dzikimi
Jeźdźcami (nie licząc Ralphiego

i Jake'a jest jeden na każdego z bohate-
rów). Jake chowa do kabury dymiące-
go gnatu i woła:

– Zostawiesz chłopaka w spokoju,
zastępcu. On się tylko bronił przed
tym awanturnikiem.



Ralphie zastyga. Inni Jeźdźcy kładą dłonie na kolbach rewolwerów, gotowi do walki. Żaden z nich nie sięgnie po broń przed bohaterami, ale starają się dać do zrozumienia, że zastępcy powinni się dobrze zastanowić, zanim zdecydują się użyć siły.

Jake wyjaśnia członkom posse, że siedział z chłopakami w saloonie, zajmując się własnymi sprawami, kiedy Walters wpadł do środka i zaczął im urągać. Ralphie poprosił go na ulicę, by dać chamowi lekcję dobrych manier. Mówiąc to, Jake spogląda kolejno na zebranych, czekając, czy któryś nie zaprzeczy. Żaden z nich nawet nie odważą się spojrzeć mu w oczy.

Podczas gdy posse i Dzicy Jeźdźcy stoją naprzeciw siebie, mierząc się wzrokiem, przez tłumek przedziera się Clayton, zbliża się do Waltersa i przykłęka obok niego. Jednym płynnym, wyćwiczonym ruchem Clayton nastawia ramię młodego człowieka. Kiedy cichnie obłąkańczy wrzask pacjenta, Clayton wstaje i mruczy ze wschodnim akcentem: „Ma złamaną rękę, trzeba było nastawić”. Po czym wyprostowuje się, głośno beka prosto w nos najbliższemu stojącemu z bohaterów i uśmiecha się jak kot, który właśnie połknął kanarka.

Tymczasem Ida Mae wybiega z tłumu i głośno zadaje kłam opowieści Jake’a, nazywając go bezczelnym łgarzem. Walter szedł spokojnie ulicą, kiedy zaczęli go Dzicy Jeźdźcy. Próbował ich unikać i nie chciał się bronić, nadstawiając zamiast tego drugi policzek, ale za tą chrześcijańską postawę Ralphie pobił go do nieprzytomności.

Kiedy Ida Mae kończy te wyznania, Ralphie doskakuje do niej, nazywając ją starą kłamczuchą. Popycha ją lekko i prohibicjonistka, wpadając po drodze na Claytona, łąduje wraz z nim w korycie do pojenia koni. Choć powszechny śmiech zdaje się rozładowywać sytuację, napięcie szybko narasta znowu. Jake robi krok naprzód i zmusza bohaterów do decyzji:

– Jej słowa przeciwko naszym, zastępcy.

Mówiąc to, sięga po Colta. Zanim padną strzały (mamy nadzieję, że zanim) zjawia się Wyatt Earp i strzela w powietrze, żeby zwrócić powszechną uwagę.

– Zabierajcie się stąd panowie i panie! – woła. – Popelniono morderstwo i nie mam teraz czasu ani chęci sędziować w tym meczu bokserskim.

Na dźwięk słowa „morderstwo” twarz Ralphiego robi się bladozielona.

– On nie jest martwy, Earp – tłumaczy się, wskazując na Waltera. – Tylko se trochę krwawi.

Wyatt prycha na przerażonego zbroja i tłumaczy, że morderstwo popelniono w saloonie. Mówiąc to, spogląda twarde na bohaterów i oświadcza:

– Podczas gdy wy tu się przekomarzacie z rebeliantami, tam stygnie ciało zamordowanego.

Jake nie ma ochoty zadzierać z Earpem ani z regularną policją Dodge, każe więc ludziom odstąpić. Kiedy już się oddala, wsadza bohaterom ostatnią szpilę:

– Dobrze, że w porę zjawił się prawdziwy stróż prawa. Nie chciałbym się potem tłumaczyć w sądzie z wystrzelania was.

Ponieważ bohaterowie zdążyli już sobie obejrzeć miejsce zbrodni, Wyatt sugeruje, żeby poszli spać i zjawili się u niego w biurze o 10 rano następnego dnia. Teraz idzie sam przyjrzeć się scenie mordu.

PUNKTY NAGRODY

Uratowanie Waltera	1
Starcie z Ralphiem	1
Starcie z Dzikimi Jeźdźcami	1
Żaden z bohaterów nie zostaje ranny	2

ROZDZIAK

SZÓSTY:

PORANEK PO

Wszystko wskazuje na to, że drugi dzień obchodów będzie gorszy, niż pierwszy. Jeśli bohaterowie nie trafią do biura Earpa o dziesiątej, ten wyśle po nich chłopaka. Przekazana przez niego wiadomość jest jasna: „Stawcie się na dywaniku u Wyatta, żeby dostać ochrzan, albo stawcie się na dywaniku Wyatta, żeby zwrócić odznaki i potem dostać ochrzan. Tak czy owak, macie się tam pojawić”.

Wyatt daje bohaterom jasno do zrozumienia, że nie jest zachwycony, jak wywiązali się ze swych obowiązków. Może zrozumieć ich postawę wobec morderstwa. Nie mogli nic poradzić. Natomiast znacznie bardziej irytuje go to, że nieomal dali się wciągnąć w bójkę z Dzikimi Jeźdźcami. Ci zboje aż się palą do przysporzenia miastu odrobiny zlej

ślawy, a wielka strzelanina na ulicy niewątpliwie dałaby im satysfakcję.

Choć, póki co, to tylko poboczna sprawa. Najważniejsze jest schwytanie mordercy. Wyatt informuje bohaterów, że Goodwin był szpiegiem Unii, do tego dobrym. Znał go od kilku miesięcy i wyrobił sobie o nim zdanie jako o najlepszym szpiclu, jaki mógł trafić się w jego rewirze – szpiegu, który nie rzucał się w oczy.

Biorąc pod uwagę okoliczności zbrodni, nie był to pospolity rabunek, choć że z kieszeni Goodwina zniknęła gotówka i cenne drobiazgi (Clayton cierpi na chroniczny brak pieniędzy).

Wyatt chce, żeby bohaterowie dyskretnie zasięgnęli języka, nie zdradzając przy tym szczegółów morderstwa. Ostatnią rzeczą, jakiej teraz trzeba w Dodge City, jest panika. Jeśli bohaterowie szybko uporają się ze sprawą i znajdą mordercę, Earp obiecuje, że dostaną niezłą nagrodę. Przy okazji nie powinni zapominać o robocie, do której zostali wynajęci – o pilnowaniu porządku.

ŚLEDZTWO

W tym momencie, posse może spróbować znaleźć mordercę różnymi drogami.

DRUGA OFIARA

Suzy dochodzi do siebie w gabinecie doktora Smitha. Medyk twierdzi, że jest ona w stanie, który wyklucza jakiegokolwiek przesłuchanie, ale jeśli bohaterowie będą nalegać, ustąpi.

W każdym razie jego diagnoza nie miją się z prawdą. Suzy wciąż znajduje się na granicy hysterii i na pierwszą wzmiankę o Paulu, saloonie lub czymkolwiek z grubsza związanym z wydarzeniami ubiegłej nocy, zaczyna bezwolnie szlochać. W tym momencie doktor stanowczo poprosi bohaterów o opuszczenie gabinetu. Dzisiaj z Suzy nie będzie żadnego pożytku. Jeśli chcą coś uzyskać, powinni spróbować jutro.

Jeżeli gracze będą obcesowi wobec Smitha, ten odpłaci im pięknym za nadobne. Jednak jeśli okażą mu odrobinę szacunku (lub jeśli tego zażądata), doktor omówi z nimi wyniki autopsji Goodwina.

Doktor Smith dowiedział się o denuncie wszystkiego z **Tabeli autopsji** i chętnie podzieli się swymi przypuszczeniami. Jedynym dodatkowym śladem, który może im zdradzić, jest to, że Suzy ciągle mający coś o potworze, ale w jej stanie to nic dziwnego.

SKRAWEK JEDWABIU

Sklep kolonialny McCarty'ego jest dla miasta głównym składem nowej odzieży. Jeśli członkowie posse znajdują zaczepiony o okiennicę skrawek materii i zanoszą go do McCarty, sklepikarz rozpozna materiał jako jedwab i to dobrego gatunku. Koszula z takiego materiału byłaby bardzo droga, a w dodatku dostępna tylko w jakimś dużym sklepie na Wschodzie. Ten ślad wart jest jeden punkt nagrody.

KOLEJNY ZWYCZAJNY

DZIEŃ

Tłumy ludzi świętujących wieczorową porą wydają się mniej rozbawione, a bardziej niespokojne. Przechodnie spoglądają strachliwie w ciemne uliczki i częściej niż wczoraj puszczają im nerwy. Masz dobrą okazję, żeby rozruszać graczy, podrzucając im kilka spotkań. Poniżej znajdziesz coś na początek.

PLOTKI, PLOTECZKI

Wybucho kłótnia pomiędzy Idą Mae a jednym ze świętujących. Wróbelki powiedziały jej o morderstwie i teraz prukwa twierdzi, że za sztyletowanie Goodwina odpowiedzialny jest jakiś zwolennik Unii. Jako osobistą obrazę poczytał to sobie Darius Clay, jeden z bawiących się na ulicach pastuchów. Jeśli gracze szybko nie opanują sytuacji, może się ona obrócić w niezłą zadymę.

MIŁOŚĆ SYNOWSKA

W jednej z bocznych uliczek wybuchła bójka. Wygląda na to, że jeden z Jeźdźców (młody człowiek imieniem Wilson) powiedział coś raczej niegrzecznego o miłości jednego z mieszkańców do matki. Mężczyzna zdecydował, że nie udzieli wyjaśnień, a krótką odpowiedź wyrznie nożem na owłosionej kłacie Wilsona.

KILKA SKÓW

PODZIĘKOWANIA

Nieco później tego samego wieczora Walter zaczepi bohaterów i podziękuje im za uratowanie życia. Niezależnie od tego, co gada Wyatt Earp, posse postąpiło jak należy.

Walter zdradza im, że poważnie się zastanawia nad swą decyzją o odstąpieniu od przemocy. Na razie kupił sobie nóż. Demonstruje jakość ostrza, goląc sobie trochę włosów z ręki.

- Następnym razem - chwali się - będę przygotowany.

Oczywiście, nie ma zamiaru trzymać noża w złamanej ręce. Na szczęście jest praworęczny, a Ralphie złamał mu lewą kończynę.

- Ten facet, co nastawił mi rękę, odwalił kawał dobrej roboty - mówi. - Doktor Smith był pod wrażeniem.

Jeśli jednak gracze złączą szukać dobrego Samarytanina, dojdą do wniosku, że Clayton zniknął. Kapra-wooki mówi, że pijaczyna siedzi w swoim pokoju i odsypia wódę, ale kto inny się wtrąca, twierdząc, że widział Clayтона na ulicy.

PUNKTY NAGRODY

Dowiedzieli się czegoś nowego od doktora Smitha	1
Dali McCarty'emu materiał do zidentyfikowania	1
Zapobiegli bójkę z udziałem Idy Mae	1
Powstrzymali Wilsona przed wywołaniem bójki	1



ROZDZIAK SIÓDMY: KOLEJNY TRUP

Około północy, bohaterowie słyszą krzyk dobiegający zza saloonu Kapra-wookiego. Wrzask szybko przeradza się w spore zamieszanie. Kiedy posse się zjawia, w miejscu zdarzenia zbiera się już spory tłumek. Z boku stoi schylony jakiś mężczyzna, oparty o ścianę szopy i targany gwałtownymi torsjami. Z pewnością zobaczył coś, co poruszyło go do głębi. Ze względu na cisnących się gapiów, posse musi się nieźle namęczyć, żeby dostać się w pobliże centrum zbiegowiska. Kiedy już tam się znajduje, zobaczy, że morderca uderzył po raz kolejny, tym razem zabierając nogi ofiary. Każdy z bohaterów, któremu powiedzie się Ciężki (9) test *Spostrzegawczości*, rozpozna w leżących na ziemi resztkach Ralphiiego Simpkinsa. Zaraz po pojawieniu się posse na miejsce zbrodni przybywa Jake Simpkins z kilkoma Dzikimi Jeźdźcami. Simpkins natychmiast oskarża o dokonanie zbrodni sympatyków Unii.

Jeden z Jeźdźców sugeruje, że wszystko to spisek, w którym maczała palec Unia, obliczony na to, żeby zdyskredytować rebeliantów. To wywołuje nieprzychylną reakcję tłumu, w którym znajdują się też weterani wojny po stronie Północy; obie te grupy szykują się do rozróby. W świetle księżycy połyskują ostrza noży. Napięcie rośnie i znowu głowy bohaterów w tym, żeby wszystko obyło się bez rozlewu krwi.

Powinieneś sam ocenić, jak tłum będzie reagował na wyjaśnienia bohaterów odnośnie morderstw, ale oświadczenie, że pierwsza ofiara szpiegowała dla Unii, nie poprawi humoru Jankesom. Rebelianci jeszcze gorzej zareagują na wieść, że Suzy w rzeczywistości była informatorką tego człowieka. Miejmy nadzieję, że bohaterowie jakoś załagodzą całą sytuację. Jeśli nie, to bez wątpienia, splamiona posoką ziemia wkrótce wypije jej dużo więcej.

Niezależnie od tego, jak dalej potoczą się wypadki, Earp zjawi się na miejscu już po wszystkim (lub już prawie po wszystkim, jeśli bohaterowie będą gwałtownie potrzebowali pomocy). Rozproszy resztę gapiów, pogratuluje posse, jeśli zapobiegła rozlewowi krwi i każe zabrać ciało do doktora w celu dokonania autopsji. Potem weźmie tymczasowych zastępców na stronę i powie, że ktokolwiek jest odpowiedzialny za te morderstwa, musi zostać jak najszybciej schwytany. Teraz, kiedy to, że w mieście grasuje szaleniec stało się tajemnicą poliszynela, każde następne ciało może wywołać panikę, a nawet zamieszki.

PUNKTY NAGRODY

Każdy nowy ślad zebrany	
podczas autopsji	1
Zapobieżenie burdzie	2

ROZDZIAK

ÓSMY:

DZIEŃ

NIEPODLEGŁOŚCI

Z samiotkiego ranka dnia 4 lipca do drzwi pokoju jednego z bohaterów puka Wilma Smith. Jej ojciec prosi, żeby zastępcy natychmiast zjawili się w jego gabinecie. Ma im coś do powiedzenia na temat morderstw.

GABINET DOKTORA

SMITHA

Kiedy bohaterowie zjawiają się w domu doktora, ten powita ich już w recepcji. Wzdychając, siada na obitym pluszem krześle i gestem zachęca bohaterów, żeby też usadowili się wygodnie. Zaczyna od tego, że Suzy wciąż jeszcze jest w złym stanie, ale to on ma im coś do opowiedzenia. Po czym zaczyna swoją opowieść.

– W roku 1863 byłem w armii Konfederacji, służąc ojczyźnie jako chirurg. Podczas bitwy pod Gettysburgiem miałem dyżur w szpitalu polowym i mogę was zapewnić, że było w nim aż gęsto od rannych.

Zszywałem właśnie rękę jakiegoś nieszczonego młodzieńca, kiedy do moich uszu doszła straszliwa wrzawa, dobiegająca z namiotu, w którym ranni czekali na swoją kolej – często umierali, zanim ktoś się nimi zajął. To była gorąca noc, podobna tej, która czeka nas dziś, i choć od tamtego czasu

minęło już ponad dziesięć lat, pamiętam to, jakby wydarzyło się wczoraj.

Przekazałem igłę pielęgniarce i wyszedłem na zewnątrz zobaczyć skąd ten cały rwetes. W pierwszej chwili pomyślałem, że zostaliśmy okrażeni przez Jankesów, którzy teraz przypuścili nocny atak na nasze tyły. Rzeczywistość okazała się gorsza – dużo gorsza.

Najwyraźniej jakiś rzeźnik w przebraniu chirurga wpadł między rannych, odcinając im zdrowe kończyny. Żadnego znieczulenia. Żadnego knebla, w który mogliby się wgrzyźć. Po prostu szybkie cięcie chirurgicznego noża i żegnaj rączko lub nóżko. Niektórym odcinał głowy.

Zauważył go żołnierz nazwiskiem Ketchum. Sam był bliski śmierci, ale z wywołanego raną ośpienia obudziły go krzyki okaleczanych przez Rzeźnika ludzi. Krzyki, które pilnujący namiotu wartownicy ignorowali. Kiedy nasłuchasz się jęków rannych, a nie możesz im w żaden sposób pomóc, w końcu stajesz się głuchy na cierpienie.

W jakiś sposób Ketchumowi udało się dobyć gnata i nafaszerować Rzeźnika ołowiem. Strzały zaalarmowały wreszcie żołnierzy, którzy natychmiast nadbiegli.

Kiedy wpadli do namiotu, zobaczyli jak potwór stoi nad Ketchumem, pociągającym wciąż za spust pustego rewolweru, pomimo że jego prawe oko było nabite na czubek okrwawionego skalpela Rzeźnika. Szalenciec uciekł z obłąkańczym chichotem, choć wartownicy przysięgali, że wpakowali mu kilka kulek z karabinów.

Nie wiem, czy to ważne, czy nie, ale morderstwa ostatnio popełnione w mieście przypominały mi o tamtej ponurej historii. Oglądałem ciała ludzi zabitych w Dodge i ich rany są niemal identyczne, jak te zadane przez szaleńca rannym żołnierzom w szpitalu pod Gettysburgiem. Jeśli trafił tu Rzeźnik, to mamy tu naprawdę wielki kłopot.

Z POWROTEM DO

ROBOTY

Po makabrycznej opowieści, jaką przedstawił im doktor Smith, bohaterowie wracają do swoich zajęć, mając nowe powody do zmartwienia. Plotki o grasującym w mieście mordercy krążą dookoła niczym sępy nad padliną. W już i tak niespokojnej osadzie, wraz z zapadającym zmrokiem atmosfera gęstnieje. Wybuchają bójki. Wielu mieszkańców głośno wyraża swoje niepocholebne uwagi na temat Północy, Południa, Masonów czy też jakiegokolwiek nielubianej przez siebie organizacji.

Earp próbuje utrzymać spokój, spacerując z ręką na spluwie, mierząc wzrokiem co agresywniejszych osobników. To na chwilę studzi nastroje, ale kiedy słynny stróż prawa się oddała, ludzie znowu skaczą sobie do gardeł.

Zaraz po tym, jak słońce znika za horyzontem, bohaterów dopada chłopak od Kaprawoockiego i zdyszczony oznajmia im, że Suzy Winger (która tymczasem już wróciła do saloonu) czuje się na tyle dobrze, żeby

pomówić z nimi o wydarzeniach feralnej nocy.

NAOCZNY ŚWIADEK

Kaprawoocki prowadzi posse do pokoju F (Paul został zamordowany w pokoju C), w którym aktualnie odpoczywa Suzy. Wciąż jeszcze słaba dziewczyna wita się z bohaterami, poznając w nich zastępców, którzy przyłapali ją na kłótni z Paulem w bocznej uliczce, w dzień morderstwa. Waha się chwilę, po czym opowiada:

– Paul nalegał, żebyśmy poszli do mojego pokoju. Zwykle wołał spotykać się ze mną w uliczce za naszym saloonem, ale po przypadkowym spotkaniu z wami nabrał obaw, że ktoś może nas tam przyuważyć. Wszedł na górę tylnymi schodami, a one skrzypią tak bardzo, że wiedziałam, iż jest już w holu, zanim zapukał do drzwi.

Rozmawialiśmy po cichu, kiedy do pokoju wpadł ten potwór. Nie usłyszałam jak się zbliżał, jego wtargnięcie zaskoczyło mnie zupełnie.

Paul nie zamknął za sobą drzwi. Normalnie robię to sama, ale ponieważ chcieliśmy tylko porozmawiać, nie było potrzeby zamykać się na klucz. Nie, żebyśmy sądziła, że zamknięte drzwi uratowałyby Paulowi życie.

Człowiek, który zjawił się tak nagle, był wysoki i szczupły, ale nie mogłam dostrzec jego twarzy. Jedyne, co pamiętam, to oczy, gorejące oczy, które spojrzały na mnie spod ronda cylindra. Wtedy dostałam w twarz – tu



Suzy wskazuje na rozbite wargi – i straciłam przytomność.

Kiedy doszłam do siebie, zobaczyłam tego Rzeźnika, jak go nazywa doktor Smith, w momencie w którym upychał głowę Paula do swojej torby. Zaczęłam krzyczeć. Nie wiem, co więcej mogłabym zrobić.

Wtedy znowu na mnie spojrział, po czym wyskoczył przez okno, tak po prostu, jakby to było normalne wyjście z pokoju. To ostatnia rzecz, jaką pamiętam. Następną jest doktor Smith, który mówi mi, że coś niedobrego działo się w mojej głowie.

Miejmy nadzieję, że po usłyszeniu tej opowieści bohaterowie wpadną na ostatni ślad. Suzy nie usłyszała skrzypienia schodów, kiedy zbliżał się Rzeźnik, bo ten był już w budynku. Wystarczyło, że przeszedł z pokoju Clayтона do drzwi ofiary.

PUNKTY NAGRODY

Zorientowanie się, że Rzeźnik jest jednym z gości saloonu

2

ROZDZIAŁ DZIEWIĄTY: W KRYJÓWCE SZALEŃCA

Żeby zająć tak daleko, bohaterowie muszą poskładać razem kilka faktów. Ostrożna posse może dojść do wniosku, że nie należy włamywać się do pokoju Mansfielda przed uzyskaniem absolutnej pewności o jego winie. Inni, mniej subtelni bohaterowie, mogą zabrać się za wyważanie jego drzwi już po pierwszym morderstwie.

To bez znaczenia. Węszenie wokół pokoju Claytona to jak wejście na pokład pospiesznego pociągu jadącego wprost do Piekla.

Pokój, w którym zatrzymał się Clayton Mansfield, leży po przeciwnej stronie holu, na pięterku saloonu „U Kaprawookiego”. Drzwi są zamknięte, ale zamek nie jest arcydziełem sztuki ślusarskiej i wystarczy Zwykły (5) test *włamywania*, żeby go otworzyć. Jeśli bohaterowie mają pod ręką Kaprawookiego, ten natychmiast posłuży kluczem. Kiedy będzie otwierał drzwi, zauważy, że odkąd Clayton się wprowadził, nikt nie wchodził do pokoju sprzątać.

W środku pomieszczenie wygląda nieskazitelnie. W szafie stoi rozpakowana walizka. Łóżko jest idealnie posłane, a ubrania starannie rozwieszono. W rogu szafy wiszą dwie lub trzy białe, jedwabne koszule. Są równie wymięte i wybrudzone jak ta, którą widzieli wcześniej na Claytonie.

Dalsze śledztwo ujawni kilka istotnych śladów. Pod łóżkiem leży kilka toreb podróżnych i czarna, lekarska walizeczka. W walizeczce znajdują się narzędzia chirurgiczne i mała czarna kasetka. Jest pusta, ale z kształtu odcisniętego na wyściełającej ją materii można wywnioskować, że skrywała kiedyś skalpel. W jej wnętrzu można dostrzec ślady krwi.

Torby podróżne pełne są głów i kończyn w różnych stadiach rozkładu, choć starsze z nich zostały „zamarynowane” w formalinie. Są ze sobą poskładane w zupełnie irracjonalnych konfiguracjach, każda zbudowana wokół głowy. Kiedy bohaterowie po raz

pierwszy ujrzą tą makabryczną kolekcję ludzkich członków, każdy z nich musi wykonać Poważny (7) test *jaj*.

Mimo że na razie nie na to nie wskazuje, te groteskowe zlepki są żywe. Podejrzliwi bohaterowie, mogą zniszczyć je od razu. Jeśli spróbują, żywe głowy na pewno nie pozwolą unicestwić się bez walki. W innym przypadku, jeżeli osobnik trzymający skalpel nie wyda im rozkazu (na razie nie wydał), są jak martwe.

PUNKTY NAGRODY

Rozpoznanie tożsamości Rzeźnika	2
Odnalezienie poobcinanych części ciała	1

ROZDZIAŁ

DZIESIĄTY:

WIELKI FINAŁ

W tym momencie posse powinna już szukać Claytona Mansfielda. Na nieszczęście Rzeźnik też ma na nich oko. Z dogodnego miejsca na dachu widział jak myszkowali po jego pokoju i wie, że są za blisko odkrycia tajemnicy, by mógł ich pozostawić przy życiu.

Pamiętaj, że Rzeźnik to cwana kultura, która uderza w najsłabsze punkty przeciwnika, woląc atakować pojedynczych członków grupy, niż całe posse na raz. Jeśli się rozdzielią, pójdzie za najgroźniej wyglądającym z bohaterów, wykańczając ich jednego po drugim, póki wszyscy nie będą martwi. Jeśli posse będzie trzymała

się w kupie, Rzeźnik będzie atakował znieńacka, rzeżąc bohaterów po kawałeczku. Będąc pozbawionym możliwości ataku z dużej odległości, będzie się trzymał ścisłego centrum miasta, pozostając w ciemnych uliczkach i kryjąc się w cieniach rzucanych przez budynki.

Morderca wykorzystuje swoje talenty do osiągnięcia jak największej przewagi, uderzając znieńacka, jeśli to możliwe – z góry, po czym znika w cieniu, by za chwilę zaatakować powtórnie. Zanim posse uda się zmusić go do otwartej walki, mogą minąć całą godzinę.



W miarę jak upływa noc, widząc zmęczenie i osłabienie przeciwników, Rzeźnik robi się coraz odważniejszy. W samym środku tej krwawej zabawy w kotka i myszkę wybuchają fajerwerki. Rozbłyski światła rzucane przez eksplodujące, kolorowe race to jest właśnie to, bez czego posse mogłaby się teraz obejść. Iluminacja sprawia, że na wąskich uliczkach igrają upiorne cienie. Rzeźnik wykorzystuje rozbłyski, skacząc z cienia do cienia, uderzając wtedy, gdy zdezorietowani bohaterowie tracą go z oczu.

Jeśli znajdzie się w opałach, morderca wezwie na pomoc swoje makabryczne sługi. Z ciemności wypełzną żywe głowy, atakując posse ze wszystkich stron. Widząc po raz pierwszy szarżę tych koszmarnych stworów, każdy z bohaterów musi wykonać Poważny (7) test *aj*.

Kluczem do pokonania Rzeźnika – bez angażowania się w długą i śmiertelnie niebezpieczną walkę wręcz – jest odebranie mu skalpela. Jest on naczyniem jego nadnaturalnych mocy i pozbawiony tego reliktu Rzeźnik stanie się bezsilny.

Najoczywistszym sposobem pozbawienia mordercy narzędzia mordów jest wystrzelenie mu go z ręki strzałem mierzonym. Ze względu na niewielki rozmiar skalpela i niezwykłą siłę Rzeźnika, taki strzał będzie miał modyfikator -9.

Inną ewentualnością jest odebranie Rzeźnikowi skalpela wraz z dłonią. Taka operacja wymaga ostrej i możliwie dużej i ciężkiej klingi; nadałaby się do tego siekiera lub nóż Bowie. Odrąbanie dłoni też należy rozstrzygnąć jako cios

mierzony, tym razem z karą -5. Do tego, by odjąć rękę od ciała, należy jednym ciosem zadać przynajmniej ciężką ranę (jeśli sztuka nie uda się za jednym razem, rękę trzeba będzie okaleczyć). Jeśli gracze wpadną na inny pomysł usunięcia skalpela, od siebie zależy, czy uznasz go za wystarczająco dobry.

Kiedy Rzeźnik traci skalpel lub ginie, zmienia się z powrotem w Claytona. Pijaczyna, jeśli jest wciąż żywy, błaga bohaterów o okazanie miłosierdzia. Zdaje sobie sprawę, że Rzeźnik zasługuje na śmierć, ale on sam przecież jest tylko ofiarą, taką jak inne. To skalpel jest zły, nie on.

Nawet gdy Rzeźnika już nie ma, żywe głowy (jeśli jeszcze jakieś przetrwały) walczą nadal. Teraz nie działają w żaden zorganizowany sposób, po prostu atakują, póki nie zostaną zniszczone lub nie zabiją ofiary.

JUŻ PO WSZYSTKIM

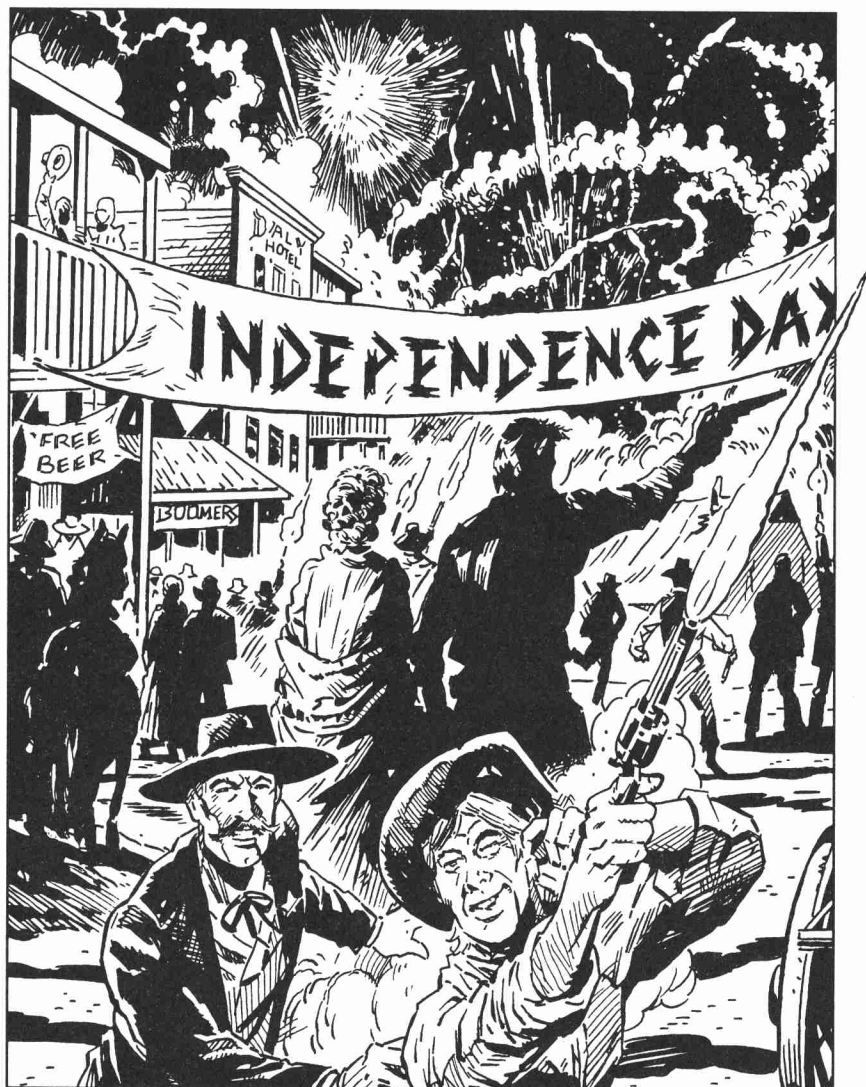
Ta przygoda może mieć dla posse kilka, jakże różnych zakończeń. Pierwsze i chyba najmniej przyjemne to takie, że Rzeźnik wygrał. Jeśli tak się stało, cóż, trudno. Nikt nie mówił, że życie na Dziwnym Zachodzie to bułka z masłem. Może śmierć będzie lepsza.

Drugie to takie, że posse wyśle Rzeźnika do diabła, skąd zapewne przybył. Zabita kreatura zamienia się z powrotem w Claytona Mansfielda. Jeśli tak się stanie, a gracze nie połapią się w roli skalpela, przeklęty relikwiarz może jeszcze w jakiś sposób znaleźć sobie jakąś duszę do udręczenia (na przykład, duszę jednego z członków posse!) i dać się ponieść na następną orgię krwi.

PUNKTY NA GRODY

Pokonanie Rzeźnika 5
 Oszczędzenie Clayтона Mansfielda +2

Znalezienie i pokonanie Rzeźnika
 już po pierwszym morderstwie +2
 Poznanie sekretu skalpela +1
 Zniszczenie skalpela +1



WZGÓRZE CEMENTARNE

JAKE SIMPKINS

Atak:

Nóż Bowie 3k8/3k8+1k6

Rewolwer 3k8/3k6

Obrona:

Walka na pięści 3

Uniki 2

Nóż Bowie +1

Żywotność: 30

RALPHIE SIMPKINS

Atak:

Nóż 4k10/4k6+1k4

Rewolwer 3k6/3k6

Obrona:

Walka na pięści 4

Uniki 2

Nóż +1

Żywotność: 30

DZICY JEZDZICY

Atak:

Nóż 3k6/3k6

Rewolwer 3k6/3k6

Obrona:

Walka na pięści 1

Uniki 1

Nóż +1

Żywotność: 30

LUDZISKA

Z DODGE CITY

Atak:

Piącha 2k6/2k6

Pałka 2k6/2k6+1k4

Gnat 2k6/3k6

Obrona:

Walka na pięści 1

Żywotność: 30

ŻYWE GŁOWY

Atak:

Ugryzienie 3k8/3k8

Zadrapanie 3k8/3k8

Obrona:

Uniki 2

Rozmiar: 4

Terror: 7

Zdolności specjalne: Nieumarłe. Mają taką samą odporność na ataki jak wygrzebańcy.

Dying To Get More?

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

Deadlands: The Weird West

SKU	Price(\$US)	Title	SKU	Price(\$US)	Title
1100	25	Player's Guide	2701	19.95	Cardstock Cowboys Starter Pack
1101	25	Marshal's Guide	2702	14.95	Horrors Informal Devices
1003	20	Book of the Dead	2703	14.95	Cardstock Cowboys
1004	20	Smith & Roberts			
1005	20	Hucksters & Hexes			
1006	20	Rascals, Varmints, & Critters			
1007	4.95	Twisted Tales			
1008	30	Great Maze (box)			
1009	15	Marshal's Law (Screen)			
1010	20	Ghost Dancers			
1011	20	Fire & Brimstone			
1012	30	Fortress O' Fear (box)			
1014	30	City O' Gloom (box)			
1016	9.95	Road to Hell			
1017	9.95	Heart of Darkness			
1018	20	Tales of Terror 1577			
1019	20	Loaf Angels			
1020	30	River O' Blood (box)			
1021	30	Boomtowns (box)			
1022	9.95	Marshal's Log			
1023	25	Boomtown or Bust			
1024	9.95	Bloody O' Muddy			
1025	20	Back East: North			
1026	20	Back East: South			
1027	20	South o' the Border			
1028	20	Canyon O' Doom			
1029	20	RvC 2: Book o' Curses			
1030	20	The Agency			
1031	15	Ghost Busters			
1032	20	Hexacana			

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

SKU	Price(\$US)	Title
6000	30	Hell on Earth (hardback)
6001	15	Radiation Screen
6002	20	Brainburners
6003	20	Children of the Atom
6004	9.95	Hell or High Water
6005	25	Wasted West
6006	4.95	Toxic Tales
6007	20	Road Warriors
6008	20	The Last Crusaders
6009	20	The Junkman Cometh
6010	9.95	Something About a Sword
6011	20	Monsters, Muties, and Misfits
6012	20	Cyborgs
6013	25	Iron Oasis

HELL ON EARTH

The Wasted West Roleplaying Game

PINNACLE

SKU	Price(\$US)	Title
6014	15	The Boic Horror
6015	20	Spirit Warriors
6016	25	Shattered Coast
6018	15	Urban Renewal

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

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

ORDER ONLINE FROM
WWW.PEGINC.COM

DEADLANDS

Witamy! Czekają Cię Czwarty Lipca na Dziwnym Zachodzie!

Ronan Lynch znów wpakował się po uszy w tarapaty. Tym razem czeka go nie tylko rozprawa z podchmielonymi rebeliantami, ale również spotkanie ze słynnym jednookim Ketchumem - nieustraszonym Tekszańskim Rangerem, którego sława sięga daleko poza stan Teksas. A to wszystko w radosnej, zdawałoby się, atmosferze największego święta niepodległych Stanów Zjednoczonych, Święta Czwartego Lipca. Jakby tego było jeszcze mało, gdzieś w mroku, wśród rozbawionych uliczek Dodge, czai się tajemniczy morderca...

W tym podręczniku znajdziesz opowiadanie i przygodę do gry Deadlands.

Deadlands, Weird West, Deadlands: Weird West logo, Weird West scroll logo, Pinnacle starburst, and the Pinnacle logo are Trademarks of Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1999, 2001 Pinnacle Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Used under license.



ISBN 83-87968-08-0



9 788387 968083

DLGP2

