

New RPG Order

Prezentuje

Martwe Ziemie - Stróże Prawa



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 131
Rozdzielczość.....: 2320x3280
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2008.07.03

Opis:

W Stróżach prawa znajdziesz mnóstwo informacji o sprawiedliwości na Dziwnym Zachodzie, bandziorach grasujących po umęczonej ziemi i stróżach prawa, których obowiązkiem jest stawiać przestępców przed sądem. Są tu też opisy do ponad stu różnych gnatów oraz istotne poprawki do systemu walki, w tym nowe informacje, które pozwolą Szeryfowi rozstrzygać strzelaniny szybciej niż dotąd. Nie zabrakło zasad dla kantujących rewolwerowców - znajdziesz w nich tuzin albo i więcej zupełnie nowych kantów, przy pomocy których będziesz mógł wysyłać wynaturzenia z powrotem do piekła.

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.





Stróże Prawa

Tekst i projekt: Steven Long

Redakcja i projekt typograficzny: Barry Doyle i Matt Forbeck

Ilustracja na okładce: Paolo Parente

Logo: Rob Spencer

Ilustracje: Jim Crabtree, Paul Daly, Kim DeMulder,
Scott James, Allen Nunis, Andy Park,
Jacob Rosen i Loston Wallace

Mapy: Jeff Lahren i Hal Mangold

Projekt okładki: Hal Mangold

Wersja polska:

Tłumaczenie: Tomasz F. Misiorek

Redakcja: Jerzy Cichocki

Korekta: Tomu\$

Redaktor linii: Tomasz Kreczmar

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Specjalne podziękowanie dla: Shane, Michelle i Caden Hensley, Johna i Christy Hopler, Ann Kolinsky, Ashe Marler, Matt Tice, Dave'a „Stróża Prawa” Seay'a, Maureen Yates i Johna Zinsera.

Bardzo specjalne podziękowania dla: Christophera McGlothlina, za podzielenie się wiedzą o uzbrojeniu z czasów Wojny Secesyjnej i żandarmerii, a także za „wagon” świetnych pomysłów i trafnych sugestii. Hejaaa!

Dedykacja autora: Wszystkim Stróżom Prawa

Martwe Ziemie stworzył Shane Lacy Hensley.

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

ISBN 83-87968-72-2

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.

SPIS TREŚCI

Terytorium

Posse3



Rozdział trzeci:

**Szlachetna sztuka
dobywania gnata55**

Objaśnienia do
zasad walki55

Nowe manewry dla
rewolwerowców56

Splawy jak marzenie60

Poprawki63

Więcej gnatów do
strzelania64

Legenda do tabeli broni...68

Uwagi68

Systemy broni palnej.....70

Biuro

Szeryfa81



Rozdział Pierwszy:

**Prawo na
Dziwnym
Zachodzie.....5**

Stróże Prawa na

Dziwnym Zachodzie6

Texas Rangers7

Państwowa Agencja

Detektywistyczna

Pinkertona9

Szeryfowie federalni12

Tajne Służby Stanów

Zjednoczonych13

Żandarmeria15

Szeryfowie okręgowi15

Szeryfowie miejscy15

Łowcy nagród16

Sławni stróże prawa

z Dziwnego Zachodu17

Prawo Zachodu.....17

Prawo na Dziwnym

Zachodzie31

Prawo na Ziemiach

Spornych33

Słynni przestępcy

Dziwnego Zachodu34

Rozdział drugi:

**Stróże prawa
i bandziory.....41**

Tworzenie

stróżów prawa.....41

Nowości44

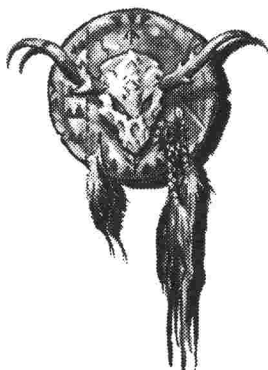
Tworzenie bandziorów45

Przestępczy slang.....49

Archetypy.....50

Ziemia

Niczyja.....71



Rozdział szósty:

Prawo i Porządek83

Prawo na Dziwnym

Zachodzie83

Prawo na Spornych

Ziemiach85

Lśniące odznaki86

Sławni przestępcy

Dziwnego Zachodu96

Skróty dla Szeryfa102

Rozdział siódmy:

**Na szczycie starego
Wzgórza Czerepu, całe-
go we krwi!105**

Rozdział czwarty:

**Szlachetniejsza
sztuka kantowania
z bronią w ręku73**

Tworzenie kantującego

rewolwerowca74

Kanty kantujących

rewolwerowców74

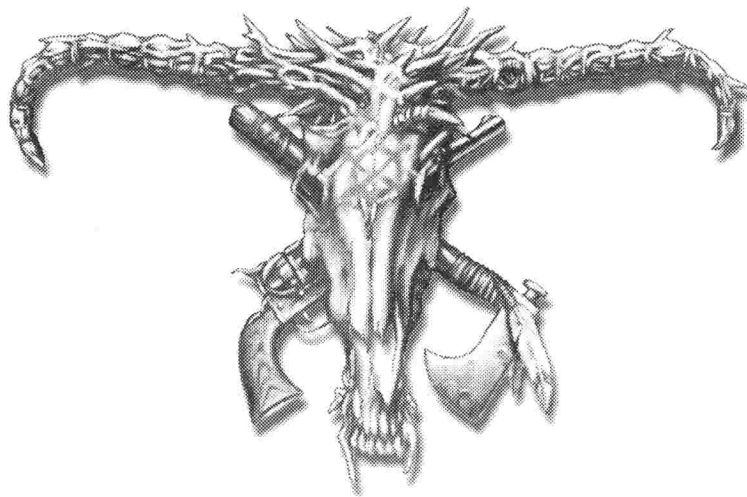
Rozdział piąty:

Nowe relikty79

TERRITORIUM POSSE







ROZDZIAK PIERWSZY: PRAWO NA DZIWNYM ZACHODZIE



Austin, Teksas
20 kwietnia 1876 roku

Dostojny Blaine Howard
Prokurator Generalny
Skonfederowanych Stanów Ameryki
Bibb Street
Richmond, Virginia

Drogi Blaine,

Z prawdziwą przyjemnością przekazuję ci raport, o który prosiłeś mnie kilka miesięcy temu, a który dotyczy egzekwowania przepisów prawa i stanu przestępczości w Konfederacji, na Spornych Ziemiach i na Północy. Wierzę, że ten raport odpowie na wszystkie interesujące cię kwestie.

Muszę przyznać, że jestem dumny z ostatecznych efektów naszej pracy, które właśnie trzymasz w dłoniach. Zarówno moi podwładni, jak i ja, ciężko pracowaliśmy, aby w tym raporcie znalazło się tyle informacji, ile tylko możemy zdobyć, będąc przy tym pewnym, że wszystkie przedstawione fakty zostały dokładnie sprawdzone, tak abyście ty i prezydent Davis mieli dostęp do jak najbardziej wiarygodnych danych.

Muszę jednak cię uprzedzić, że w dziedzinie egzekwowania prawa i nieustannie przez stróżów prawa zwalczanego świata przestępców, wydarzenia będą szybko. Ciągłe się coś zmienia i informacje szybko dezaktualizują się. Jeśli weźmiemy pod uwagę to, wraz z obecnością zjawisk ponadnaturalnych,

z którymi spotkaliśmy się dla moich ludzi na porządku dziennym, trzeba zdawać sobie sprawę, że to, co dzieje się teraz w terenie, niekoniecznie musi w pełni zgadzać się z zawartością tych stron.

Nie muszę chyba dodawać, że moje źródła na temat działalności stróżów prawa na Północy nie są pełne, ani pewne. Usiłują ukryć przed nami jak najwięcej – tak zresztą, jak i my przed nimi – i chociaż w pełni ufam moim ludziom i ich umiejętnościom zdobywania informacji, niektóre z faktów są po prostu nieosiągalne. Tam, gdzie to było pożądane, pozwoliłem sobie na pewne spekulacje w kwestii aktualnego stanu rzeczy w niektórych instytucjach.

Mam nadzieję, że wybaczysz mi nieco poufalski styl, który wkraść się gdzieś do tego formalnego raportu. Z mojego doświadczenia wynika, że przyjazne słowo lub jedno czy dwa osobiste spostrzeżenia ułatwiają czytanie takich dokumentów. Ponadto, w obliczu naszej długiej i drogocennej przyjaźni, czuję się usprawiedliwiony w swej szczerości, a dobre słowo może sprawić, że nieprzyjemne sprawy staną się odrobinę łatwiejsze.

Łączę wyrazy głębokiego szacunku

Generał William H. King
Adjutant Stanowy
dla stanu Teksas

STRÓŻE PRAWA NA DZIWNYM ZACHODZIE

Niezależnie od tego, czy są częścią państwowej organizacji, czy też są opłacani przez mieszkańców małego miasteczka położonego pośrodku niczego, ani czy pracują dla Południa, czy dla Północy, stróże prawa Konfederacji i Stanów Zjednoczonych nie różnią się pod jednym względem: ciężko pracują pilnując przestrzegania prawa i utrzymując spokój na udręczonych ziemiach.

Nie pomyśl, że wszyscy są święci. Stan faktyczny dobrze oddaje przysłowie, które mówi, że tylko desperado potrafi utrzymać w ryzach innych desperados. Albo, żeby użyć słów, które padły na naradach w niejednym miasteczku: „Nie potrzebujemy miłego szeryfa. Potrzebujemy takiego, który poradzi sobie z robotą”.

Niektórzy stróże prawa w rzeczy samej mają za sobą trudną przeszłość. Wielu z nich to weterani Wojny Między Stanami, którzy trafili na Zachód w poszukiwaniu szczęścia – zwykle nie prosząc o pozwolenie na opuszczenie swoich oddziałów. Inni doszli do kariery stróża prawa po latach spędzonych przy poganianiu bydła lub poświęconych profesji rewolwerowca czy łowcy nagród. I niejeden stróż prawa to odmieniony bandzior, który porzucił dawne

zwyczaje w poszukiwaniu uczciwszego sposobu zarabiania na życie.

Uczciwszego nie oznacza bynajmniej „bardziej statecznego” ani „spokojniejszego”. Życie stróża prawa jest zwykle trudne i pełne emocji. Bezwzględni mordercy, w rodzaju Johna Wesleya Hardina i „Diakona” Jima Millera, hordy awanturniczych pastuchów, którzy mają mnóstwo pieniędzy do wydania i jeszcze większe braki w dobrym wychowaniu, pijani hazardziści – to ich właśnie stróże prawa muszą pilnować, a gdy zachodzi potrzeba, utrzymać w ryzach. Zwykle aby zrobić porządek, wystarczą pięści i mocny głos, ale czasami sprawy przybierają naprawdę nieciekawą obrót i trzeba zrobić kilka dziurek w bandziorach. I to wszystko w czasie dnia pracy.

W dzisiejszych czasach Texas Rangers i inni stróże prawa muszą zmierzyć się z dodatkowymi wyzwaniem. Od tak zwanej „Pomsty” w 1863, funkcjonariusze obu państw zostali zmuszeni do stawienia czoła powodzi wendigo, żywych trupów i innych zagrożeń, które niegdyś spotykano jedynie na kartach powieści.

Borykanie się z tymi potwornościami dodatkowo nadwężyło fundusze, które Texas Rangers i pokrewne im organizacje otrzymują do walki o egzekwowanie prawa. Modłę się, abyś po przeczytaniu tych słów uznał za uzasadnione przyznanie mi większych dotacji na ludzi i wyposażenie, co pozwoli nam zapewnić obywatelom Konfederacji bezpieczeństwo i taką ochronę, jak to tylko możliwe.



TEXAS RANGERS

Mój dobry przyjaciel, John Ford, jeden z pierwszych i największych Rangerów, pisał kiedyś w swojej gazecie, że „Texas Rangers trzymają się w siodle jak Meksykanie, tropią jak Indianie, strzelają jak Tennesyjczycy i biją jak diabli”. Nie mogę nie zgodzić się z tymi słowami i w rzeczy samej całym sercem popieram tak piękne określenie moich ludzi, których uważam za najlepszych obrońców prawa w całej Ameryce.

Wbrew swej nazwie, Texas Rangers pełnią rolę policji państwowej dla całych Skonfederowanych Stanów Ameryki, nie tylko dla Teksasu. Choć technicznie jesteśmy teraz częścią armii, nasze obowiązki są generalnie takie same, jak obowiązki innych służb policyjnych, z jednym wyjątkiem: wiemy, że trzynastcie lat temu Zachód się zmienił i staramy się trzymać rękę na pulsie tych zmian – nawet jeśli to czasami oznacza przyjęcie do swych szeregów przedstawiciela wrogich sił.

Nasze obowiązki są teraz szersze niż ściganie rabusiów i bydlękrajów. Teraz tropimy także stworzy z piekła rodem.

HISTORIA

Korzenie Tekszańskich Rangerów sięgają roku 1823, kiedy samozwańcze „grupy zwiadowcze” zaczęły patrolować pogranicze Teksasu, aby chronić terytorium stanu przed indiańskimi maruderami i innymi zagrożeniami. Te wczesne oddziały stworzył i opłacał Stephen Austin, teksański osadnik i ranczer. Kilka lat później dystrykty milicji Teksasu zdecydowały się na sformowanie własnych kompanii Rangerów. W roku 1835, niedługo przed ogłoszeniem niezależności Teksasu od Meksyku, Zgromadzenie Stałe, które przewodziło buntownikom, autoryzowało stworzenie trzech kompanii Rangerów, którzy mieli patrolować tereny pogranicza i brzegi rzek. Po stworzeniu Republiki Teksasu, liczebność Rangerów i ich rola jako obrońców obywateli stale się zwiększała. Stopniowo, w miarę wypierania Indian z Teksasu, zadania Rangerów przesunęły się w kierunku łapania bydlękrajów, koniokrajów i innych przestępców.

Pierwszym poważnym konfliktem, w którym uczestniczyła organizacja, była „wojna Cortinasa”, kiedy Meksykanie, dowodzeni przez Juana Cortinasa, opanowali Brownsville w Teksasie. Z początku Rangerzy zostali rozbici przez najeźdźców, jednak po przegrupowaniu, pod dowództwem „Starego” Johna S. Forda, stanęli na czele ataku, który wyparł Meksykan z Brownsville – aż do granic kraju. Bez pardonowe ataki Rangerów zdobyły nam przydomek „los Tejanos Sangrientos” – „Krwawi Teksaszczyzy”. Na pograniczu każdy zna ten przydomek i nikt nie zapominał, jak go zdobyliśmy. A zdobyliśmy go niezwykłą zawziętością i okupiliśmy stratą wielu dzielnych Rangerów – niech spoczywają w pokoju.

Kiedy wybuchła Wojna Między Stanami i Teksas wystąpił z Unii, większość Rangerów zaciągnęło się do armii Konfederacji. W Teksasie pozostało ich zaledwie tyłu, aby zapewnić ochronę osadników i przygranicznych terenów. Ci spośród nas, którzy trafili na wojnę, walczyli jako regularne i znakomite wojsko – aż do roku 1863. Po wydarzeniach Pomsty generał Robert E. Lee wycofał Rangerów z regularnej służby i polecił, aby zajęli się zbiciem i utrzymaniem w ryzach wszystkich dziwnych zjawisk. Lee i reszta rządu Konfederacji szybko dostrzegli naszą skuteczność i to, jak cenną jest instytucja pilnująca porządku na terenie całego państwa.

Trzeba zrozumieć, że niezależnie od praw indywidualnych stanów, państwo federalne może tworzyć jedną całość tylko wtedy, kiedy zachowa się pierwszeństwo władzy centralnej nad jurysdykcją stanową. Na szczęście w dziedzinie egzekwowania prawa Konfederacja szybko doszła do tych samych wniosków. W roku 1866 prezydent Konfederacji Jefferson Davis ostatecznie zatwierdził potrzebę powołania niezależnej od armii policji państwowej. W swoim sławnym dziś Memorandum Lipcowym Davis przyznał Texas Rangerom kompetencje do „działania jako policja Skonfederowanych Stanów Ameryki i pilnowania poszanowania przepisów prawa Konfederacji, gdziekolwiek byłyby łamane”. Rangerom została także przyznana zwierzchność nad szeryfami miejskimi i okręgowymi, wszędzie gdzie zachodzi taka potrzeba. Ze smutkiem muszę tu zauważyć, że decyzja prezydenta Davisa nie spotkała się z powszechną przychylnością innych przywódców Południa, co jest tym dziwniejsze, że osłabienie szeregów lokalnych stróżów prawa na rzecz armii Konfederacji pozostawiło wielu obywateli na pastwie maruderów i innych bandziorów.

Ale decyzja prezydenta Davisa była podyktowana nie tylko potrzebą stworzenia ogólnopaństwowej organizacji policyjnej. Miała w niej swój udział także Pomsta. Rząd Konfederacji był świadom dziwnych wydarzeń, które przytrafiały się w miejscach takich jak pola bitewne, zwłaszcza na Zachodzie. Potrzebowano grupy wykwalifikowanych i zdecydowanych ludzi, którzy mogliby zbadać i w razie potrzeby podjąć kroki zaradcze wobec tych zjawisk. Rangerzy wyśmienicie się do takiej roboty nadawali, więc Konfederacja dodała do naszych zadań obowiązek prowadzenia dochodzeń w sprawie „dziwnych” zagrożeń i neutralizowania ich – a nawet rekrutacji, jeśli zostanie to uznane za konieczne lub korzystne dla naszej sprawy.

RANGERZY DZISIAJ

Dziś, w roku 1876, liczebność moich Rangerów to około 2500 dzielnych stróżów prawa. Jesteśmy podzieleni na pięć batalionów (od Pierwszego do Piątego), z których każdy liczy ok. 500 ludzi. Bataliony z kolei dzielą się na stuosobowe kompanie,

oznaczone kolejno jako Kompania A, Kompania B i tak dalej. W każdej kompanii jest kapitan, który ma pod sobą jednego, bądź kilku poruczników. Niżej szarżą od poruczników są kaprale, resztę zaś członków organizacji stanowią szeregowi (choćby twardzi jak diabli) Rangerzy.

Zwierzchni dowódca Rangerów to adjutant Stanu Teksas. Jest dla mnie powodem do dumy, że to właśnie ja od ładnych paru lat piastuję to stanowisko. Mam do pomocy kilku majorów, którzy asystują mi i dowodzą moimi batalionami w terenie. Nasza kwatery główna znajduje się w Austin.

Zdobycie nowych rekrutów nie jest tak trudne, jak można by przypuszczać. Każdy zdaje sobie sprawę, że to niebezpieczna praca, ale też każde dziecko w Teksasie i całej Konfederacji dorasta słuchając historii o tym, jak dzielni i silni są Rangerzy. To sprawia, że możemy sobie pozwolić na dobieranie nowych ludzi spośród wielu chętnych. Kandydatów szukamy mając na uwadze następujące przymioty ciała i umysłu. Wpierw – umiejętności. Chcę, żeby każdy rekrut umiał jeździć konno, strzelać, bić się i radzić sobie w gęstym.

Drugą i nawet ważniejszą cechą jest prawdziwy hart ducha. Chcę ludzi, którzy potrafią spojrzeć śmierci w oczy i plunąć jej w twarz, którzy samotnie poradzą sobie z watahą wilków lub rozwścieczonym tłumem, i którzy są pewni, że dali by radę kopnąć w tyłek całą armię Unii. Muszą być absolutnie pewni, że sobie poradzą. Ranger, który nie nauczył się, kiedy ma stawać do walki sam, a kiedy sprowadzić pomoc, to martwy Ranger.

Jak zwykliśmy mówić „Jedna burda, jeden Ranger” – przynajmniej w pospolitych przypadkach, takich jak poskromienie pałającego chęcią linczu tłumku, albo grupki bandziorów, ta zasada zdaje egzamin. Jednak kiedy przychodzi stawić czoło takim zagrożeniom jak wilkołaki albo grzechotniki z Mojave, Rangerzy łączą się w grupy i wykorzystują swą liczebność, wspierając się tak skutecznie, jakby byli do tego szkoleni od urodzenia.

ŻYCIE CODZIENNE RANGERA

Rangerzy nie noszą mundurów, ani nie mają odznak. Muszą sami zaopatrzyć się w broń, wierzchowca i resztę ekwipunku. Ich wynagrodzenie to zaledwie 30-40\$ miesięcznie plus utrzymanie (choć Rangerzy, którzy dosłużyli się wyższej szarży, są opłacani lepiej). Przeciętny Ranger nie zaciągnął się dla pieniędzy – nie zaciągnął się też by dożyć spokojnej starości. Tym, co każe Rangerom prowadzić takie życie, jest poświęcenie dla prawa i sprawiedliwości, chęć niesienia innym pomocy i ochrony oraz gotowość do służby. Mocne wrażenia dostają bezpłatnie.

Texas Rangers mają w pełni zasłużoną opinię ludzi bezwzględnych. Musimy być tacy. Jeśli mamy ukatrupić lub wygrzmocić kolbą kilku desperados, żeby

położyć kres ich wybrykom lub zdobyć trochę informacji, nie wahamy się i nie ronimy nad nimi łez. Przestępcy nauczyli się już, że jeśli zranią Rangera lub choćby wejdą mu w drogę, szybko będą mieli na karku całą ich drużynę.

Ale my, Rangerzy, jesteśmy kimś więcej niż tylko zwykłymi stróżami prawa. W przeciwieństwie do miasteczkowych szeryfów lub funkcjonariuszy okręgowych, wiemy co nieco o dziwnych zdarzeniach, które przytrafiają się na Zachodzie. Texas Rangers przywiązują szczególną uwagę do wieści o niezwykłych zjawiskach i wszystkie takie wiadomości dokładnie sprawdzają. Jak doskonale wiesz, strach gra specyficzną rolę na tym tak zwanym „Dziwnym Zachodzie” i moi Rangerzy są krok po kroku informowani o tym, jak się sprawy mają (oczywiście, nie mówimy im wszystkiego, przynajmniej dopóki nie dosłużą się wyższej szarży). Oto powód, dla którego muszą przyciskać bazarzy i plotkarzy, pilnując, aby żaden świadek dziwnych wydarzeń nie rozpowiadał potem o nich wszem i wobec. Ci, którym się to regularnie zdarza, mogą się spodziewać następnej, zdecydowanie mniej przyjaznej pogawędki z moimi ludźmi.



83

Każdy z Rangerów ma ze sobą książkę, której tytuł brzmi „Uciekinierzy przed sprawiedliwością Konfederacji”, lepiej znaną jako „Biblia Rangerów”. Wydawana corocznie, zawiera informacje o każdym poszukiwanym na Południu przestępcy – jego historię, zwyczaje, miejsca, które często odwiedza, i w ogóle wszystko, co może okazać się przydatne. Istnieje też druga część tej książki, chyba jeszcze ciekawsza, ale wersję wzbogaconą o tę część otrzymują jedynie wyżsi stopniem funkcjonariusze. Są w niej opisy wszystkich dziwnych i niewyjaśnialnych zdarzeń, które miały miejsce od roku 1863. Zawiera też „bestiariusz” wszystkich wynaturzeń, jakie dotąd spotkano, oraz przegląd wszystkich osób podejrzewanych przez Rangerów o związki z siłami nadprzyrodzonymi – od kanciarzy po ludzi parających się czarną magią i wygrzebańców. Oczywiście każdy Ranger ma obowiązek przekazywać informacji, które powinny znaleźć się w następnym wydaniu „Biblii”.

Czasami Rangerzy próbują zwerbować swoich wrogów. Naszym nieoficjalnym mottem jest „zwerbuj lub zastrzel”. Jesteśmy więcej niż chętni do przyjęcia w nasze szeregi nieumarłego rewolwerowca albo innego stwora z piekła rodem, jeśli tylko będziemy mogli wykorzystać jego zdolności – jak to mówią, chcemy zwalczać ogień ogniem, ale równocześnie mamy na takiego oko. Kiedy nasi dziwni pomocnicy przestają być przydatni lub zwracają się przeciwko nam, jedyną nagrodą za służbę jest kulka w głowie i kolejna wycieczka sześć stóp w dół, do piachu – tym razem, na dobre.

PAŃSTWOWA AGENCJA DETEKTYWISTYCZNA PINKERTONA

HISTORIA

Allan Pinkerton urodził się w Szkocji w roku 1819. W 1842 wyemigrował do Stanów Zjednoczonych i osiedlił się w Chicago. Tam dalej praktykował wyuczony zawód bednarza, aż do pamiętnego dnia, gdzieś w połowie lat czterdziestych. W tym czasie, finansowe machlojki i fałszerstwa były plagą Ameryki (w niektórych jej częściach są plagą do dziś), co ciężko odbijało się na prowadzonych przez Pinkertona interesach. Sfrustrowany niezdolnością policji do poradzenia sobie z problemem, Pinkerton sam podjął się zbadania sprawy – i szybko wykrył kryjówkę fałszerzy oraz pomógł szeryfowi okręgowemu aresztować oszustów.

Więść o sprawnym dochodzeniu Pinkertona dotarła do Ministerstwa Skarbu, które wynajęło go w celu kontynuacji walki z fałszerstwami. Otrzymał też posadę zastępcy szeryfa okręgowego w okręgu Kane w Illinois. Po kilku latach zrezygnował z funkcji, aby zostać agentem specjalnym Urzędu Poczty. W roku 1850 założył pierwszą firmę, Prywatną Agencję Detektywistyczną.

Zaczęły go zatrudniać linie kolejowe, które potrzebowały kogoś, kto pilnowałby ich interesów na trasach, które biegły poza terenami jurysdykcji szeryfów okręgowych i szeryfów miejskich. Z funduszami od linii kolejowych – sięgającymi 10 000\$ – Pinkerton w roku 1855 założył Północno Zachodnią Agencję Policyjną.

Niebawem Pinkerton zmienił nazwę firmy na Agencję Detektywistyczną Pinkertona i zaczął oferować swoje usługi przedsiębiorcom i zwykłym obywatelom na terenie całego kraju, przy czym cały czas większość dochodów czerpał z linii kolejowych. W Chicago założył też Wydział Ochrony Agencji Pinkertona, prywatną firmę ochroniarską. W miarę jak wynajmowanie prywatnych detektywów stawało się coraz bardziej popularne, Pinkerton i jego agencja – szczerzący się reputacją prowadzenia sprawnych dochodzeń i umiejętności pracy w przebraniu – wzbogacali się coraz bardziej.

Następne wyzwanie dla Pinkertona przyszło w roku 1861, kiedy jego stary przyjaciel, George McClellan, wezwał go do Waszyngtonu, do pracy w służbie wywiadowczej i kontrwywiadowczej dla rządu Unii. Pinkerton pozostawił w rękach synów – Roberta i Williama – agencje detektywistyczne i pod fałszywym nazwiskiem „majora E.J. Allena” zajął się ściganiem szpiegów Konfederacji, zdobywaniem jej sekretów i dochodzeniami w sprawie oszustw i korupcji w samej Unii.

Jako szef szpiegów Pinkerton sprawdził się wyśmienicie (choć jego brak wiedzy z zakresu wojskowości przysparzał mu początkowo pewnych trudności, a jego przesadzone oceny sił konfederackich oddziałów kilkakrotnie pomogły naszym chłopcom wystraszyć McClellana z pola bitwy). On i jego ludzie byli odpowiedzialni za wykrycie wielu szpiegów Konfederacji, w tym naszej „Rebelianckiej Róży” – Rosy Greenhow, oraz za pokrzyżowanie planu zamachu na prezydenta Lincolna w 1861.

Pinkertoni w przebraniu działali też na Południu, szpiegując nasze oddziały, linie kolejowe i naszych dowódców, zdobywając dostęp do tajemnic, które wielokrotnie okazały się decydujące dla działań wojennych prowadzonych przez Unię. (Choć działalność wywiadowcza nie należy do moich obowiązków, mogę z przyjemnością zakomunikować, że o ile mi wiadomo, służby wywiadowcze Konfederacji wiele już się od początku wojny nauczyły i zaczęły odnosić regularne sukcesy w walce z Pinkertonami).

Po kilku latach, w czasie których aparat wywiadowczy Unii działał jako nieformalna organizacja związana z firmą Pinkertona, on sam pomógł w stworzeniu Biura Wywiadu Wojskowego (w skrócie BWW), które stało się oficjalną agencją rządu Stanów Zjednoczonych. Jednak po dziś dzień, agenci Pinkertona wykonują dla Biura większość prac należących do prywatnych detektywów i szpiegów.



Allan Pinkerton przeprowadził BWW aż do 1869 roku, kiedy to wylew krwi do mózgu zmusił go do rezygnacji z pełnej kontroli nad Biurem. Nie był w stanie sprostać wysokim standardom pracy, jakich wymagał sam od siebie i jakich oczekiwali od niego jego przełożeni. Ustąpił ze stanowiska, a jego miejsce zajął pułkownik George Sharpe, jeden z jego byłych współpracowników. Następnie Pinkerton udał się do Filadelfii, by tam pomagać synom w prowadzeniu Agencji Pinkertona. Od tego czasu napisał kilka książek, w których opisał swoje dokonania z lat przedwojennych, gdy pracował jako prywatny detektyw. Ogólnie uważa się, iż (pomimo tego, że w pewnych kręgach jest dobrze znany, jego pamięć zaś czasami go zawodzi) cały czas prowadzi tajne operacje i pracuje jako szpieg na rzecz Unii, a także prywatnych klientów.

Zakres obowiązków Agencji Pinkertona został rozszerzony 9 kwietnia 1864 roku przez generała (obecnie prezydenta) Granta, w następstwie Pomsty i postępujących za nią porażek militarnych Unii (za które, jak wierzymy, po części odpowiedzialni byli Mściciele, choć nie mamy pojęcia, dlaczego mieliby w tej sprawie pomagać Konfederacji). Tak jak i nasi przywódcy, rząd Unii zdał sobie sprawę, że świat w jakiś sposób się zmienił. W kraju zdarzały się „dziwne” rzeczy i coś trzeba było z tymi „niezwykłymi” zmianami począć.

Pinkerton i jego współpracownicy – trzeźwo myślący i przyzwyczajeni do badania okoliczności niezwykłych wypadków – doskonale nadali się do tej roboty. Allan Pinkerton został wezwany na spotkanie z samym Grantem. Grant, działając z rozkazu prezydenta Lincolna (który był zaniepokojony „piekielnymi stworami”, jakie nawiedzały Stany Zjednoczone) wyznaczył Pinkertonowi i jego agencji zadanie badania i wyznaczania sposobów działania w razie kontaktów ze zjawiskami nadnaturalnymi.

Pinkerton szybko przekazał informacje, że w tych sprawach istotną rolę odgrywa strach. Im bardziej ludzie się bali, tym potężniejsze zdawały się być piekielne stwory. (Ta teoria jest zbieżna z naszą, aczkolwiek my połączyliśmy się w tym wcześniej niż Północ). Lincoln nakazał Pinkertonowi kontynuowanie badań, ale z naciskiem na ich tajny charakter. Pinkertonowi mieli prowadzić dochodzenia w sprawach nadnaturalnych, ale mieli także dbać o to, aby rozwiązywały się po cichu i aby ludzie o nich nie paplali. Pinkerton, zdając sobie sprawę z natury i skali zagrożenia, jakie przyniosła ze sobą Pomsta, zabrał się do sprawy z taką gorliwością, że prawie mógłby być Teksaskim Rangerem. Prawie.

PINKERTONI DZISIAJ

Dziś Państwowa Agencja Detektywistyczna Pinkertona zatrudnia tysiące przedstawicieli w całym kraju – co najmniej 4000-5000, jak wskazują nasze przypuszczenia – jeszcze więcej jest wolnych strzelców

(patrz dalej) w każdej chwili gotowych służyć pomocą. Agencja dzieli się na trzy biura, nad którymi pieczę sprawuje osobiście Allan Pinkerton. Biuro Wschodnie, którego główne kwatery znajdują się w Waszyngtonie, Nowym Jorku i Filadelfii, jest prowadzone przez Allana Pinkertona. Głównym zadaniem biura jest szpiegostwo na rzecz Unii i zwalczanie szpiegów Konfederacji na obszarze od Atlantyku do Pacyfiku. Biuro Centralne, z kwaterą główną w Chicago i przedstawicielstwem w Cincinnati, podtrzymuje świetną tradycję Pinkertonów jako prywatnych detektywów. Prowadzą je synowie Pinkertona, Robert i William, a jego zadaniem jest dostarczanie w całych Stanach usług detektywistycznych i ochrony prywatnym przedsiębiorstwom, ze szczególnym uwzględnieniem kolei.

Biuro Zachodnie jest niewątpliwie najbardziej tajemniczym działem Agencji i spośród wszystkich działów najbardziej przypomina Rangerów. Mieści się w Denver i jest prowadzone przez wysokiego, chudego człowieka znanego światu jako „Duch”. Gdziekolwiek on się zjawia, asystuje mu grupa ponurych, ubranych na czarno osobników nazywających się Radą Wewnętrzną. Niektórzy opowiadają, że w ich siedzibie w Denver znajdują się takie rzeczy jak „komnata gwiazd”, na podłodze której wypisane są pentagramy mające odstraszać (lub więzić) niektóre z istot zwalczanych przez Biuro Zachodnie. Krążą też plotki, że członkowie Rady Wewnętrznej sami władają tajemniczymi mocami. Lepiej nie wchodzić im w drogę, bo można naprawdę źle skończyć.

Jednym z najważniejszych działów biura w Denver jest Wydział Agencji Pinkertona ds. Niezwykłych Odkryć, gałąź agencji zajmująca się eksperymentami i ulepszaniem dostępnej technologii, dzięki której powstały słynne Gatlingi Pinków i reszta ich niezwykłego ekwipunku. Tam też prowadzi się badania nad zjawiskami nadnaturalnymi. Niewiele wiem o tym Wydziale, poza jego nazwą i garstką faktów, które tu przytoczyłem. Ze względu na sztywne standardy bezpieczeństwa, jak dotąd żaden z moich ludzi nie był w stanie wykraść ich sekretów – jak dotąd.

Współpracownicy Ducha zwykle ubierają się na czarno i pojawiają tam, gdzie dzieje się coś dziwnego. Jeśli byłeś świadkiem niezwykłego wydarzenia, złoży ci wizytę. A jeżeli będziesz potem o tym gadał, przyjdą znowu i tym razem nie będą już tacy mili – nie żeby byli kłębuszkami ciepłych uczuć przy pierwszym spotkaniu.

Przedstawiciele Biura Zachodniego mają przyjaciół w Waszyngtonie oraz poważne wpływy. Lokalni przedstawiciele wymiaru sprawiedliwości są, według prawa federalnego, zobowiązani do współpracy z nimi oraz do zapewnienia im żądanej pomocy i ani gubernator stanu, ani wpływowy burmistrz nie mogą dyktować przedstawicielom Pinkertona, co mają robić.



84

Hierarchia Pinkertonów jest cztero-stopniowa. Najwyższą rangą są szefowie biur. Naturalnie takich jest tylko trzech (no – czterech, jeśli liczyć osobno Roberta i Williama, wspólnie prowadzących Biuro Centralne, Robert z Chicago, William z Cincinnati). Następni w kolejności są kapitanowie – przełożeni wszystkich Pinkertonów w określonym stanie lub terytorium. Potem idą porucznicy. Niewielu Pinkertonów osiąga ten stopień. Większość pozostaje przedstawicielami, stojącymi w hierarchii najniżej. Sam Allan Pinkerton jest określany mianem „Prynypała”.

Motto Pinkertonów brzmi „Zawsze czujni”, a ich symbol to otwarte oko.

PINKERTONI NA CO DZIEŃ

Pracownicy Pinkertona (i pracownice – Allan Pinkerton, tak zresztą jak i Rangerzy, dawno już spostrzegł korzyści płynące z zatrudniania kobiet do pracy w przebraniu i dziś w jego organizacji jest ich немало) są nazywani przedstawicielami – lub w mowie potocznej „Pinkami”. Wynajęcie przedstawiciela kosztuje 6-8\$ na dzień, sami pracownicy dostają z tego dziennie około 2\$ – są to znacznie lepsze zarobki niż w przypadku wielu miejskich szeryfów lub ich zastępców.

Od Pinkertonów wymaga się, żeby byli wzorem cnót obywatelskich. Nie wolno im dopuszczać się pijactwa ani innych czynów, mogących rzucić cień na dobre imię Agencji lub jej pracowników.

Tym, co Pinkertoni uważają u swoich przedstawicieli za najważniejsze, przynajmniej o tyle, o ile mi wiadomo, jest prawdomówność, uczciwość, profesjonalizm i inicjatywa. Niezwykle istotną jest też umiejętność trzymania gęby na kłódkę. Wielu z nich, zanim trafi do pracy w agencji, nie ma za sobą żadnych doświadczeń z zakresu pilnowania przestrzegania prawa. Jedyne oficjalne szkolenia, w jakich uczestniczą, to te dotyczące śledzenia i obserwacji podejrzanego.

Pinkertoni uważają, że poprzez rekrutowanie pracowników spośród ludzi różnych kultur, poszerzają swą wiedzę i mogą dostarczyć klientom lepszych usług. Ja mam co do tego pewne wątpliwości. Myślę jednak, że im to odpowiada. Jeśli o mnie chodzi, to chcę, żeby moi agenci potrafili dobrze strzelać – nie wszyscy Pinkertoni trafiają do pracy z tą umiejętnością. I albo opanowują ją dość szybko, albo ich kariera w terenie kończy się dość gwałtownie.

Tak jak moim rekrutom, nowym Pinkom nie mówi się o naturze ich pracy więcej, niż muszą wiedzieć. Szybko dostrzegają, że wokół dzieje się coś dziwnego, są więc szkoleni, by wiedzieć czego szukać, na co mogą natrafić i jak sobie z tym poradzić, gdy to już się stanie. O Pomście, strachu i tym podobnych sprawach nie mówi im się nic, dopóki

nie awansują. Mają kategorię instrukcje, aby zapobiegać rozprzestrzenianiu się opowieści o wynaturzeniach i dziwnych przypadkach, ale zanim osiągną stopień porucznika, nie mówi się im, dlaczego takie postępowanie jest konieczne.

Ponieważ Pinkertoni nie są stróżami prawa w powszechnym znaczeniu tego słowa, nie noszą mundurów ani nie mają odznaki, ale za ich uprawnieniami, zwłaszcza do prowadzenia dochodzeń w dziwnych sprawach, stoi autorytet Stanów Zjednoczonych. Lokalni urzędnicy, którzy próbują mieszać im szyski, są zdejmowani z urzędu przez Armię Unii, zanim się obejrzą. Przedstawiciele są zwykle sprowadzani jako „pomoc z zewnątrz” lub eksperci, kiedy miejscowi stróże prawa nie mogą dać sobie rady. Pinki – ze względu na to, że z natury swojej pracy bywają tajemniczy i wyniośli – nie są zbyt popularni. Nie przejmują się tym jednak, przynajmniej tak długo, jak nie przeszkadza im to w wykonaniu zadania.

Ze względu na szczególnie drażliwy rodzaj pracy, Pinkertoni porozumiewają się ze swoim biurem za pomocą kodu. Przedstawiają się jedynie inicjałami lub oznaczeniem kodowym i cały czas utrzymują ścisłą tajemnicę w sprawach dotyczących misji. Choć zdobyliśmy próbki ich kodu, póki co, nie udało nam się go złamać.

Tak jak i my, także Pinkertoni nie mają skrupułów przed werbowaniem do pracy wrogów. Kilku członków tak zwanej Rady Wewnętrznej ma jakieś takie szkliste spojrzenia, a niektórzy Pinkowie potrafią wyciągnąć z kapelusza niekiego królika, jeśli rozumiesz, co mam na myśli. Pinkertoni chętnie też korzystają z niesamowitych osiągnięć techniki, jakie zostały poczynione w czasie ostatnich dziesięciu lat. Wszyscy przedstawiciele dysponują tymi pomysłowymi pistoletami Gatlinga, jakie można zobaczyć w katalogu *Smiths & Robards*.

Ze względu na niebezpieczną i wymagającą pracę przedstawicieli Pinkertona, agencja zwykle cierpi na szybką rotację kadr. W szczególnych sytuacjach przedstawiciel może wynająć pomocników, tak zwanych „wolnych strzelców”. Otrzymują oni wynagrodzenie w wysokości połowy zarobków normalnego przedstawiciela, są zatrudniani do pracy przy konkretnej sprawie i są informowani o tym, co się naprawdę dzieje tak zdawkowo, jak to tylko możliwe. Ci z nich, którzy wydają się obiecujący, są zwykle werbowani jako pełnoetatowi przedstawiciele i wysyłani na szkolenie do Denver lub Chicago.

SZERYFOWIE FEDERALNI

Pinkertoni pełnią dla Unii jedną z ról spełnianych na Południu przez moich Rangerów (rolę badaczy dziwnych zjawisk), lecz druga – dbałość o przestrzeganie

prawa w państwie – spoczywa na barkach szeryfów federalnych. Egzekwują oni prawo federalne w całych Stanach Zjednoczonych, ale większość ich aktywności skupia się na Zachodzie.

HISTORIA

Szeryfowie federalni są najstarszą organizacją stróżów prawa w Stanach Zjednoczonych. Instytucja została powołana decyzją Kongresu w roku 1889, pierwszych szeryfów wyznaczył prezydent George Washington. Mają oni kompetencje do egzekwowania prawa federalnego w swoich dystryktach, do współpracy z sądownictwem federalnym oraz do wprowadzania w życie wszystkich legalnych zarządzeń Kongresu i Prezydenta.

Tak jak ma to miejsce w Konfederacji, Stany Zjednoczone na potrzeby instytucji wymiaru sprawiedliwości, są podzielone na „dystrykty”. Zwykle granice dystryktów pokrywają się z granicami stanów, ale w rejonach gęściej zaludnionych (jak większość stanów Wschodnich) dystryktów jest więcej. Ponieważ Unia rości sobie prawa do Spornych Ziem i Kalifornii, w nich również oficjalnie znajdują się dystrykty.

Prezydent wyznacza szeryfa federalnego dla każdego dystryktu (jak wiesz, Rangerzy nie są tak sztywno zorganizowani – od tworzenia sztucznych dystryktów wolimy naszą własną organizację w bataliony). Z kolei szeryf federalny zatrudnia swoich zastępców. To

zastępcy odwalają większość roboty w terenie, podczas gdy sam szeryf federalny jest bardziej administratorem. W niektórych dystryktach, sędziowie federalni, tacy jak sędzia Issac Charles Parker, trzymają w ręku szeryfa federalnego.

Mimo szerokich uprawnień z zakresu egzekwowania prawa federalnego, które obejmują prawo do formowania posse i przekraczania w pościgu za przestępcą granic stanów, obowiązki szeryfów federalnych są rozliczne. Jako jedyni spośród urzędników federalnych mają prawo kogoś aresztować, pilnują doręczania wszystkich federalnych pozwów, wezwań, nakazów i innych pism urzędowych. Wyznaczają miejsce pod posiedzenia sądu i pod areszt dla pojmanych więźniów, jeśli w ich dystrykcie nie ma budynków federalnego sądu ani więzienia. Są odpowiedzialni za więźniów federalnych oraz za bezpieczeństwo i sprawny przebieg procesów w sprawach federalnych i posiedzeń sądu. Zapewniają środki na funkcjonowanie sądów i opłacają pensje pisarzy sądowych, prokuratorów (oskarżycieli federalnych), sędziów, świadków, woźnych, strażników i tak dalej.

Szeryfowie są także odpowiedzialni za przeprowadzanie w każdej dekadzie spisu ludności. Ponieważ w Stanach Zjednoczonych pozycja obszaru zależy od liczby populacji danego terytorium, jest to ważna funkcja (choć wiesz tak samo dobrze jak i ja, że Unia zawyża swoją populację, aby móc wysuwać bezprawne roszczenia do terytoriów należących do Konfederacji).

W końcu szeryfowie federalni zajmują się zbieraniem dla rządu wszelkich danych, od statystyk ekonomicznych do inspekcji urzędników federalnych. (Rangerzy mają u nas w Konfederacji podobne kompetencje, ale nie obarczamy ich zbieraniem danych liczbowych i tym podobnymi sprawami).

SZERYFOWIE FEDERALNI

DZISIAJ

Na dzień dzisiejszy, w roku 1876, na terytoriach kontrolowanych przez Unię, bądź takich, do których Unia rości sobie pretensje, jest 46 dystryktów sądowych. Do każdego dystryktu jest przydzielony szeryf federalny, posiadający jednego lub więcej zastępców (zwykle ma ich dużo więcej). Bycie zastępcą to niebezpieczne zajęcie. W niektórych dystryktach, takich jak ten, w którym sędzią federalnym jest Isaac Charles Parker, każdego roku jedna trzecia do połowy zastępców zostaje zabitych lub rannych.

Każdy szeryf federalny jest głównym funkcjonariuszem egzekwującym prawo w dystrykcie. Nie istnieje żadna funkcja ogólnopaństwowego lub regionalnego zwierzchnika szeryfów. Czasami muszą odpowiadać przed Prokuratorem Generalnym Stanów Zjednoczonych, ale ma on nad nimi bardzo niewiele faktycznej władzy.



SZERYFOWIE FEDERALNI

NA CO DZIEŃ

Ani szeryfowie federalni, ani ich zastępcy nie noszą munduru, ale mają odznakę: złotą gwiazdę wpisaną w koło, z małą tarczą federalną pośrodku, otoczoną słowami „Szeryf federalny” lub „Zastępca szeryfa federalnego”. Często można spotkać szeryfa w czarnym prochowcu, z odznaką ukrytą pod lewą klapą ciężkiego płaszcza.

Nie wypłaca się im pensji – zamiast tego płaci im się pewną sumę od każdej sprawy: tyle i tyle za każdego aresztowanego bandziora lub każdą rozwiązana sprawę plus zwrot poniesionych kosztów. To, jeśli mnie pytać, bardzo sprzyja nadużyciom i zachęca do przeprowadzania fałszywych aresztowań. Suma zależy od tego, jak trudne i niebezpieczne było zadanie, ale zwykle nie jest za wysoka – około 2\$ za dzień pracy lub za każdego schwytanego przestępcę, do tego 6-10 centów za każdą przebytą milę.

Zastępcy szeryfów, ale nie sami szeryfowie federalni, mają też prawo do wszelkich nagród wyznaczonych za głowy schwytanych typów. Jednak z moich doświadczeń wynika, że tak jak i Rangerzy, szeryfowie federalni nie pracują dla pieniędzy. Robią swoje, bo chcą pomagać innym, lubią też emocje jakie niesie ze sobą praca stróża prawa. Choć to Jankesi, większość szeryfów federalnych jakich spotkałem jest przyzwoitymi i honorowymi ludźmi. Cechy godne szacunku u osób nie urodzonych ani nie wychowanych w gościnnych stanach Południa.

Choć szeryfowie federalni i ich zastępcy mają prawo do wybierania pomocników, tworzenia grup pościgowych lub do korzystania z pomocy lokalnych szeryfów, używają go raczej rzadko. Mają w sobie coś, co sprawia, że wolą pracować samotnie lub w małych grupkach, ale jeśli natkną się na coś niezwykłego, nie wahają się wzywać Pinkertonów. (Osobiście mam wielki szacunek dla każdego stróża prawa, który uważa, że sam ze wszystkim sobie poradzi). Na szczęście biegłość w używaniu rewolweru i strzelby daje im przewagę nad nikczemnikami, których ścigają. Zwykle też dają sobie dobrze radę, jeśli trzeba przeżyć same-mu w głuszy, znają się świetnie na tropieniu i na ludzkich charakterach. Siedzą cicho, zachowują swoje spostrzeżenia dla siebie i dostają ludzi, których chcą dostać. Tylko Rangerzy są od nich lepsi w tej robocie.

TAJNE SŁUŻBY

STANÓW ZJEDNOCZONYCH

Tajne Służby Stanów Zjednoczonych (nie mylić z wywiadem, znanym pod taką samą nazwą) zostały powołane do walki z rosnącym na terenie całego kraju problemem fałszerstw.

HISTORIA

W latach czterdziestych i pięćdziesiątych naszego wieku jedna trzecia pieniędzy pozostających w obrocie była fałszywa. To, że każdy bank samodzielnie drukował banknoty, stwarzało świetną okazję do zrobienia szybkiej forsy – dosłownie! Z początku z tym zjawiskiem walczyli szeryfowie federalni, ale w roku 1855 powołano Tajne Służby i przekazano im wyłączne kompetencje do walki z fałszerstwami. Między innymi dzięki działaniom Tajnych Służb, Unia w 1863 wprowadziła do obiegu swoją pierwszą walutę narodową, tak zwane „zielone”, i zakazała bankom drukowania pieniędzy. (Jak ci zapewne niestety wiadomo, w Konfederacji mamy podobny problem z fałszerstwami, za które zwykle odpowiedzialni są, wiem to na pewno, wrodzy nam Jankesi).

Zaledwie po sześciu latach od założenia Tajnych Służb, pełniona przez nie funkcja i zakres obowiązków zostały istotnie poszerzone. W roku 1861 ludzie Allana Pinkertona dowiedzieli się i z ledwością powstrzymali spisek grupy secesjonistów w Marylandzie, mający na celu zamordowanie prezydenta Lincolna. (Jak doskonale wiesz, Konfederacja nie miała z tym spiskiem nic wspólnego. Nikt w naszym rządzie nie byłby w stanie uczynić rzeczy tak niehonorowej). Stany Zjednoczone rozumiały potrzebę powierzenia bezpieczeństwa prezydenta i innych ważnych osobistości w ręce profesjonalistów i zwróciły się do Tajnych Służb. Na mocy ustawy wydanej w roku 1862, służby te stały się „ochroną” prezydenta, wiceprezydenta i innych polityków federalnych.

W 1870 roku Tajne Służby dostały też kompetencje do prowadzenia dochodzeń we wszystkich próbach oszustwa wymierzonych w instytucje państwowe. W czasie tych dochodzeń zwykle współpracują z Pinkertonami, zatrudnianymi ze względu na ich znajomość delikatnych spraw dotyczących bezpieczeństwa narodowego.

Zadania Tajnych Służb zostały w roku 1871 kolejny raz rozszerzone, tym razem tak, aby obejmowały monitorowanie i ocenę użyteczności nowych technologii. Nie jest żadną tajemnicą, że ostatnie dziesięć – dwanaście lat przyniosło niespotykaną rewolucję w naukach inżynierskich. Cuda, dla których dawniej miejsce były jedynie w bajkach, tak jak na ten przykład latanie, teraz są dla nas codziennością.

Po tym, jak Konfederacja wykorzystała nowe odkrycia do osiągnięcia zwycięstw na polu walki, Stany Zjednoczone rozumiały, że należy bliżej zająć się takimi odkryciami. Tajne Służby zostały zobowiązane do monitorowania wszelkich projektów i do informowania rządu o tych, które wydawały się najbardziej obiecujące dla wysiłku wojennego. Wiem, że są szczególnie zainteresowani dokonaniem dr. Dariusa Hellstromme w Salt Lake City, ale pod ich uważną

obserwacją pozostaje też wielu innych tak zwanych „szalonych naukowców”.

Muszę wyznać, że spośród obowiązków pełnionych przez Tajne Służby, ten jeden budzi moją zazdrość. Ze względu na swą ograniczoną liczebność i moc innych zadań, Rangerzy nie mogą czuć nad osiągnięciami nowej technologii, chyba że powiązane są one z prowadzonymi właśnie dochodzeniami. Żadna inna agencja konfederacji nie ma tego obowiązku, pomimo znaczenia technologii dla naszej strategii wojennej. Nalegam, najsilniej jak mogę, aby Rangerom powierzono dodatkowe fundusze na stworzenie wydziału ds. Zaawansowanej Inżynierii, tak szybko, jak to tylko możliwe. Konsekwencje zaniedbania tak ważnego pola działalności mogą okazać się fatalne.

TAJNE SŁUŻBY DZISIAJ

Agentów Tajnych Służb nie jest tak wielu, jak ludzi pracujących dla szeryfów federalnych – nie więcej niż pięciuset – ale ich zadania są równie ważne. Od momentu powołania agencji kierują nią szef William P. Wood. Ponieważ Tajne Służby są oficjalnie częścią Ministerstwa Skarbu, szef Wood odpowiada przed sekretarzem Ministerstwa Skarbu. Wood wyznacza także głównego przedstawiciela dla każdego dystryktu sądowego, który jest odpowiedzialny za koordynację działań podległych mu agentów. Jeśli

wymaga tego sytuacja, może też wynająć tymczasowych agentów, zwanych przedstawicielami tymczasowymi.

Kwatera główna Tajnych Służb mieści się w Waszyngtonie, agencja ma też biura w 11 innych miastach, w tym w Nowym Jorku, Philly, Chicago i Virginia City.

TAJNE SŁUŻBY NA CO DZIEŃ

Agenci Tajnych Służb, znani jako „przedstawiciele”, są czasem myleni z Pinkertonami. Tak jak Pinkowie, często ubierają się na czarno lub w ciemne szarości i otacza ich nieuchwytna aura autorytetu. W przeciwieństwie do Pinków, noszą jednak odznaki – złote gwiazdy z malutką tarczą amerykańską w środku i ze słowami: „Tajne Służby Stanów Zjednoczonych”. Pobierają pensje, wynoszące około 3\$ dziennie.

Część z nich zwykle znajduje się w pobliżu prezydenta i innych unijnych osobistości. Ci, którzy nie są akurat przydzieleni do ochrony, znajdują się w terenie, tropiąc fałszerstwa, niszcząc podrobione matryce do drukowania banknotów lub badając najnowsze i niezwykle odkrycia. Agenci są od czasu do czasu przesuwani od zadań związanych z ochroną do działań przeciwko fałszerzom i na odwrót.

Pracownicy Tajnych Służb są wyposażeni w nowe półautomatyczne pistolety Browninga. Choć nie jest to broń tak zabójcza ani zadziwiająca jak pistolety Gatlinga noszone przez Pinkertonów, pozostaje godną respektu. Pomimo tego, ja i moi Rangerzy wolimy pewność, jaką daje nam stary, dobry rewolwer Colta.

Tajne Służby wprowadziły sześć „rozkazów generalnych”, które obowiązują wszystkich agentów. Przede wszystkim zdolność do ich wykonywania jest główną przesłanką zatrudnienia agenta. Zawiera się w nich pozostawanie w kontakcie 24 godziny na dobę, każdego dnia, gotowość do wykonywania zleconych przez szefa zadań niezależnie od ich rodzaju i miejsca, w którym należy je wykonać, oraz skrupulatne prowadzenie rozliczeń poniesionych wydatków. Szef Wood kieruje Tajnymi Służbami niemal jak wojskową organizacją. Wymaga od swoich ludzi nienagannego zachowania, profesjonalnej służby i bezkrytycznego posłuszeństwa – wymaga i dostaje.

ZANDARMERIA



84

W armiach zarówno Unii jak i Konfederacji istnieje urząd żandarmerii. Jako funkcjonariusz państwowy zajmuje się on pilnowaniem przestrzegania prawa wojennego na terenach objętych działaniami wojennymi lub w pobliżu fortów i obozów. Jednym słowem jest

pierwszą linią obrony prawa na terenach, gdzie wymaga się utrzymanie twardej dyscypliny. Żandarmowie są twardzi, zdyscyplinowani, dobrze uzbrojeni, wspierani siłą całej armii – i pilnują przestrzegania prawa, które pozwala im strzelać do ludzi z ładu jakiego powodu. (Zdaję sobie sprawę, że podczas wojny jest to niezbędne, ale i tak mi się to nie podoba. Jestem pewien, że podzielasz moje zdanie).

W Konfederacji i Unii organizacja urzędu żandarmerii jest podobna. Najwyżej stoi komendant żandarmerii. W każdej brygadzie, armii, jednostce, forcie lub mieście objętym działaniami wojennymi można znaleźć żandarma, który na swoim terenie jest głównym stróżem prawa wojennego. Ma do dyspozycji oddział żandarmów, która spełnia rolę żandarmerii wojskowej. Stopnie używane w strukturach tej jednostki to standardowe stopnie wojskowe.

Niewiele jest stałych oddziałów żandarmerii. Większość pełni tę rolę tymczasowo, będąc powoływany na czas kryzysu lub wojny. Żandarmi są łatwo rozpoznawani po charakterystycznych cynowych odznakach.

Żandarmeria zwykle nie budzi sympatii, ponieważ jest odpowiedzialna za przestrzeganie wielu surowych zasad prawa wojennego – zasad, według których w podróży niezbędny jest paszport lub odpowiedni dokument, zabraniających picia alkoholu i wielu innych. Pilnują też poboru, ścigają dezertów (którzy są potem odstawiani do swoich oddziałów lub rozstrzeliwani na miejscu) i szpiegów. Żołnierzy nie bardzo te wszystkie prawa obchodzą, cywile myślą o nich jeszcze rzadziej. To sprawa, że praca żandarma jest niełatwa, ale on i jego ludzie (zwykle zahartowani w bitwach weterani) dają sobie radę.

Oprócz pilnowania przestrzegania postanowień ustawy o prawie wojennym, żandarmowie są odpowiedzialni za wiele innych rzeczy, takich jak pilnowanie szpitali (wraz z ich najważniejszym wyposażeniem), kontrolowanie problemów z robotnikami w Konfederacji (co, ze względu na bezpośredni wpływ na wysiłek wojenny, jest wyjątkowo ważne), kontrolowanie statków odpływających z portów Konfederacji i zwalczanie nielegalnego handlu najważniejszymi towarami, takimi jak tytoń czy bawełna.

SZERYFOWIE OKRĘGOWI

Szeryfowie okręgowi są stróżami prawa mającymi kompetencje do jego egzekwowania na terenie całego okręgu. Zwykle są wybierani na roczną lub dwuletnią kadencję przez obywateli okręgu, tak że czasami się zdarza, że ludzi, którzy trafili na to stanowisko bardziej zajmuje polityka niż pilnowanie prawa.

Kompetencje większości szeryfów okręgowych są stosunkowo szerokie. Dbają o to, aby w ich okręgach przestrzegano prawa, aresztują i zamykają przestępców, mogą też zbierać ludzi i formować oddziały, jeśli stoją przed problemem, z którym samotnie nie mogą sobie dać rady. Większość szeryfów okręgowych ma jednego lub więcej zastępców. Czasami to zastępcy odwalają całą robotę, a szeryf zgarnia cały zysk. Oprócz pilnowania prawa, szeryfowie okręgowi mają też czasem przydzielone inne zadania. Na przykład w Arizonie szeryf jest odpowiedzialny za ściąganie podatków. Gdzie indziej muszą dbać o to, aby drogi były utrzymane w przyzwoitym stanie.

Zarobki szeryfów okręgowych na Zachodzie są bardzo zróżnicowane. Większość zarabia między 150\$ a 250\$ miesięcznie, choć bywa, że płaca jest niższa, nawet 50–75\$. Niektórzy mają prawo do pieniędzy z nagród, inni nie. W Arizonie szeryf dostaje 10% od zebranych podatków – tak więc np. szeryf okręgu Cochise, John Behan z Tombstone, zarabia 30 000 – 40 000\$ rocznie, co czyni go majątym i wpływowym człowiekiem w tych okolicach. Może dlatego nie marnuje czasu na aresztowania bandziorów.

Dopóki ktoś nie zrobi czegoś naprawdę paskudnego, czegoś przez co podpadnie szeryfowi federalnemu lub moim Rangerom, szeryf okręgowy jest najwyższym rangą funkcjonariuszem, z którym przestępca będzie miał do czynienia. Szeryfowie okręgowi są bardzo różni – jedni pracują z powołania, innych nie a nic nie obchodzi co jest dobre, a co złe; jedni są odważni, inni tchórzliwi; jedni nie cierpią używać broni, woląc rozwiązywać problemy za pomocą swego autorytetu (lub pięści), inni szybko sięgają po gnata i jeszcze szybciej pociągają za spust. Jednak większość z nich to twardzi ludzie; muszą być tacy, jeśli mają pilnować całego okręgu i każdego, kto do niego zawędruje.

SZERYFOWIE MIEJSCY



85

Czasem nazywani konstablami lub – w większych miastach – szefami policji, miejscy szeryfowie są najwyższymi rangą funkcjonariuszami wymiaru sprawiedliwości w granicach miasta czy miasteczka. Tak jak w przypadku szeryfów okręgowych, większość z nich jest wybieranych na jedno lub dwuletnie kadencje, ale niektórzy są wyznaczani przez Radę Miejską i służą tak długo, jak długo rada ma życzenie.

Szeryfowie miejscy mają takie same kompetencje do przeprowadzania aresztowań i zbierania ludzi do pomocy, jak szeryfowie okręgowi, ale jedynie w mieście lub kilka kroków poza nim. Większość z nich te ograniczenia doprowadzają do wściekłości,

bo szeryfowie miejscy nie cierpią wzywać na pomoc szeryfów okręgowych. Jak większość stróżów prawa, miejscy szeryfowie są ludźmi niezależnymi i ich stosunki z lokalnym szeryfem okręgowym nie zawsze układają się najlepiej.

Oprócz pilnowania prawa i dbania o budynek więzienia, szeryfowie miejscy mają masę innych obowiązków. Pilnują czystości na ulicach i mają oko na zatłakane kominy i inne „punkty zapalne”, od których mógłby się rozprzestrzenić ogień. Muszą pilnować porządku publicznego, co zawiera w sobie obowiązek odstrzeliwania bezdomnych psów (zwykle dostają 25–50 centów za łeb). Mają też nie do pozazdrośczenia obowiązek dopilnowania tego, żeby w miejscach użyteczności publicznej – takich jak salony czy tancbudy – wszystko działo się zgodnie z prawem, bezpiecznie i bez kłopotów.

Wywiązując się z tych wszystkich zadań, szeryfowie miejscy mają mnóstwo roboty i często jest ona niebezpieczna. Trzymanie w ryzach pijaków i awanturniczych kowbojów, nie wspominając o ściganiu morderców i bandytów napadających na banki, zwykle wymaga użycia broni, czy to w celu wpakowania komuś kulki, czy też rozwalenia kolbą łba. Rady miasteczek świetnie zdają sobie sprawę, że do łapania desperados najlepszy jest inny desperado i ludzie, których zatrudniają na stanowisku szeryfa miejskiego, nierzadko mają dyskusyjną przeszłość. Niejednemu korzysta z okazji i schlewa się w saloonie pod

pozorem przeprowadzania inspekcji. Jednak większość miasteczek ma wobec swoich szeryfów określone wymagania i jeśli ten ich nie spełnia, wylatuje z pracy.

Większość szeryfów miejskim ma do pomocy zastępców. W wielu przypadkach to ci podwładni odwalają brudną robotę i zyskują sławę lub niesławę w oczach mieszkańców, a do tego rozgłos, jaki daje pojawienie się na łamach gazet lub kartach powieści groszowych. Wielu słyszało o Wyattcie Earpie. Nie tak znowu wielu o Larrym Degerze, dla którego Earp pracuje w Dodge City.

Szeryfowie miejscy zwykle zarabiają pomiędzy 50\$ a 225\$ miesięcznie, w zależności od wielkości miasta w którym pracują, niebezpieczeństw, na jakie są narażeni w pracy, i pory roku. Sezon przepędu bydła (który zwykle przypada wiosną, kiedy stada są kupowane i pędzone na pastwiska oraz późną jesienią, kiedy pędzi się je na bydłęcy targ) oznacza więcej pracy i lepszą płacę. Niektórzy szeryfowie miejscy pobierają też opłatę za każdego aresztowanego lub skazanego (zwykle wynosi ona 2\$), albo część grzywien jakie nałożą w czasie pełnienia obowiązków (część ta wynosi od jednej czwartej do jednej trzeciej). Zastępcy zwykle zarabiają mniej – od 40\$ do 124\$ miesięcznie – i nie mogą liczyć na żaden dodatkowy dochód. Czasami też Rada wypłaca ustaloną kwotę na amunicję i ekwipunek. Standardem jest tu szalona suma 6\$.

Szeryf miejski jest stróżem prawa, z którym najłatwiej się zetknąć w codziennym życiu. O ile niektórzy z szeryfów okręgowych nie przedstawiają sobą szczególnego niebezpieczeństwa, o tyle z szeryfami miejskimi jest już zupełnie inna historia. Większość z nich to twardzi, silni ludzie, którzy mają niebezpieczną pracę i nie dość personelu do jej wykonania. Jeśli muszą, rozwiązują problemy za pomocą gnata i wielu z nich lubi takie styl pracy. Okazuj szacunek ludziom z gwiazdą szeryfa na piersi i chodź wokół nich na paluszkach, a wszystko będzie dobrze. W innym przypadku będziesz musiał zwieźć z miasta, albo dostaniesz bilet w jedną stronę na wzgórze cementarne.

KOWCY NAGRÓD

Łowca nagród jest ciekawą mieszanką stróża prawa i desperado. Choć zwykle stoi po stronie prawa, jego sposoby na robienie swojego najczęściej graniczą z bezprawiem. Co szkodzi małe włamanie albo pokaz strzelecki, jeśli dzięki temu udaje się złapać bandziora, za którego głowę wyznaczono dobrą cenę? Niemniej, najlepsi łowcy nagród starają się takich sytuacji unikać, żeby utrzymać dobre stosunki z miejscowymi stróżami prawa, gdyż znaczna część ich zysku zależy od szeryfów, którzy dają im wskazówki na kogo polować.



SKAWNI STRÓŻE PRAWA Z DZIWNEGO ZACHODU



86

Dyskusja o pilnowaniu prawa na terenach Konfederacji i wszędzie indziej nie może być ograniczona wyłącznie do opisanie organizacji, które się tym zajmują. W dzisiejszych czasach, zwłaszcza na Zachodzie, utrzymanie porządku należy do pojedynczego człowieka, który – by tego dokonać – stawia czoło wielkim przeciwnościom. Właściwym będzie poświęcić w tym raporcie trochę uwagi takim pojedynczym stróżom prawa.

SKAWNI RANGERZY

Jak Teksas i Konfederacja długie i szerokie, od dziesiątek lat pieśni i opowieści głosiły chwałę Rangerów. Z prawdziwą dumą mogą powiedzieć, że dziś, zasłynęli oni już na całym południu. Oto kilku lepiej znanych Rangerów.

PORUCZNIK JOHN B. ARMSTRONG

Armstrong, Tenesyjczyk urodzony w 1850, służy pod dowództwem kapitana L.H. McNelly'ego w Kompanii C Pierwszego Batalionu Rangerów. Nazywają go „Buldogiem McNelly'ego” i nie bez powodu. Jest jedynym Rangerem, którego zawziętość w tropieniu ściganych, sprawia, że John Hughes wygląda przy nim niefrasobliwie. Od chwili, kiedy Armstrong usłyszy o stworze lub przestępcy, którego trzeba doprowadzić przed oblicze wymiaru sprawiedliwości, nie spocznie, dopóki delikwent nie znajdzie się w pace lub na cmentarzu. Jest znany z tego, że w czasie pościgu potrafi całymi dniami obywać się bez snu. Za każdym razem, gdy McNelly wyprawia się ze swymi ludźmi do Meksyku, Armstrong jedzie tuż przy jego boku.

Armstrong znany jest również z tego, że bywa brutalny wobec ściganych bandziorów. Nie okazuje litości, tłukąc kolbą lub strzelając, dopóki się nie poddadzą i nie pójdą z nim dobrowolnie – a uważa on, że trup zawsze idzie dobrowolnie. Kiedy zanosi się na strzelaninę, przystępuje do niej z wyciągniętą bronią – i nie musi przejmować się tym, że ktoś będzie od niego szybszy.

Armstrong ma swoją Nemezis jest nią niesławny bandzior John Wesley Hardin. Armstrong tropi Hardina od lat, ale jakimś sposobem perfidny morderca zawsze jest o jeden krok przed swoim prześladowcą. Nikt nie wie, dlaczego Armstrongowi tak bardzo zależy, żeby dostać Hardina – żywego lub umarłego – ale założy się, że jeśli ktokolwiek może tego dokonać, to właśnie on. Ja sam nigdy Hardina nie spotkałem, ale jeśli połowa z tego, co opowiadał mi o nim Armstrong, jest prawdą, nie mogę nie zgodzić się z tym,

że powinien pójść do piachu. Hardin to nikczemnik i zły człowiek.

KAPITAN JOHN R. HUGHES

John Hughes jest dowódcą Kompanii D Czwartego Batalionu Rangerów. Już od około 20 lat jest Rangere i trudno go zaskoczyć, widział bowiem i doświadczył chyba wszystkiego. Od Pomsty jest szczególnie zaangażowany w tropienie i unieszkodliwianie wszelkiego typu nadnaturalnych zagrożeń – jest w tym świetny i sprawia mu to satysfakcję.

Hughes spędził pięć lat dzieciństwa z Indianami Osage, poznając ich mądrość. Nauczyli go tropienia, życia w zgodzie z naturą i polowania. Hughes wybrał własną drogę, ale traktuje Indian uprzejmie i z szacunkiem. Zawsze jest chętny dowiedzieć się czegoś więcej o kulturze czerwonego człowieka. Niestety, tej postawy nie podziela wielu spośród moich Rangerów.

Chociaż Hughes dobrze strzela z rewolweru, woli używać swojego zaufanego karabinu Springfielda 1873 .43-70 – lub jakiegokolwiek innego karabinu. Po sześciostrzałowca sięga tylko wtedy, kiedy skończy się naboje w karabinie.

Choć mocny jak pociągowy koń, Hughes jest jednym z najspokojniejszych stróżów prawa, jakiego macie okazję spotkać. Nie pali, nie pije, nie gra w karty i prawie nie przeklina. Kiedy jest u siebie w domu, w Austin, czas wolny od pracy spędza ucząc w szkółce niedzielnej. Jego największą zaletą jako stróża prawa jest nieustępliwość. Pewnego razu przewędrował 1 200 mil, zamęczając przy tej okazji dziewięć koni – po to, żeby dostać kilku bydłokradów.

Przemierzywszy cały Zachód, Hughes jest jednym z najlepiej znanych Rangerów. Wydaje się, że ma przyjaciół w każdym miasteczku, a ludzie wołają dzieci, żeby zobaczyły, jak przejeżdża główną ulicą. Jestem dumny z tego, że mogę nazywać go swoim przyjacielem i nie znam wielu lepszych od niego.

„JEDNOOKI” HANK KETCHUM

„Jednooki” Ketchum, porucznik Rangerów, który patroluje głównie zachodni Teksas, Nowy Meksyk i wschodnią Arizone, zdobył swój przydomek w czasie bitwy pod Gettysburgiem, gdzie wraz z Rangera mi walczył dla Konfederacji. Został ranny i zabrano go do szpitala polowego. Tam, jak mówi opowieść, jeden z lekarzy oszalał i zaczął okaleczać pacjentów (jestem pewien, że słyszałeś już o tym z innych źródeł). Zanim opatrzono rany Ketchuma, lekarz-rzeźnik wyjął mu oko łyżeczką chirurgiczną. Jednak pomimo rany i straty oka, Ketchum podniósł się z łóżka i ruszył w pościg za tym tak zwanym Rzeźnikiem. Choć nie udało mu się go złapać, od tego czasu tropi go bez ustanku. Kiedyś powiedział mi, że kiedy Rzeźnik pozbawił go tego oka, postanowił zabrać mu jego i wstawić na miejsce straconego. Jak



pewnie słyszałeś, Ketchum jest twardy – sędzę, że to jeden z najtwardszych Rangerów. Nawet jeśli nie zdąży pierwszy dobyć rewolweru, potrafi wytrzymać dość obrażeń, żeby zabić trzech innych ludzi. Napakuje cię ołowiem po same uszy na długo, zanim zranisz go na tyle, żeby wywołać grymas bólu na jego twarzy.

Poza Rzeźnikiem, największymi wrogami Ketchuma są członkowie Gangu Kowbojów, spotykani na drodze do Tombstone*. Znikają z miasta zawsze na chwilę zanim on się w nim zjawi. Świerzbi go, żeby złapać ich na kradzieży bydła, a kiedy już mu się to uda, przydadzą im się nagrobki nieco innego rodzaju. Jeśli chciałbyś dowiedzieć się o tej sytuacji nieco więcej, mogę dostarczyć odpowiednich raportów.

KAPITAŁ L. H. MCNELLY

Leander H. Mc Nelly (woli nie używać swojego imienia) urodził się w 1844. Wyrósł na niewysokiego, żyłatego faceta i wstąpił do Rangerów, kiedy powołano nas na wojnę. Po tym, jak zobaczył trochę akcji, wrócił do domu, żeby zająć się bardziej tradycyjnymi obowiązkami Rangerów. Dzięki inteligencji i umiejętnościom, szybko zaczął awansować i teraz jest kapitanem Kompanii C Pierwszego Batalionu. Jego kompania jest jedną z odpowiedzialnych za patrolowanie granicy z Meksykiem.

Z powodu tego, że nieustraszenie pilnuje przestrzegania prawa Konfederacji na granicy, McNelly stał się na Zachodzie czymś w rodzaju żywej legendy. On i jego ludzie pojмали już około 5000 bandziorów i odstawili ich do paki, albo z powrotem do Meksyku. Choć jego kompetencje nie sięgają tak daleko, McNelly nie ma obiekcji przed przekraczaniem granicy, jeśli trzeba zrobić porządek z jakimiś desperados, albo nawet z czymś gorszym. Mówią, że kiedyś przekroczył Rio Grande w pościgu za *czymś* co pożarło pewnego ranczera wraz z całą rodziną, a następnie własnoręcznie *to* zabił. Zdarzyło mu się też raz czy dwa skrzyżować broń z armią meksykańską, byle tylko spełnić swój obowiązek. Mogę cię zapewnić, że gdybym miał stu takich ludzi jak McNelly, piorunem zrobiłbym na Zachodzie porządek.

W dodatku do żelaznych nerwów i pewnej ręki, jedną z najcenniejszych umiejętności McNelly'ego jest talent do otaczania się zdolnymi ludźmi. Jego porucznikiem, jak go nazywają „buldogiem McNelly'ego”, jest John Armstrong. Za przewodnika i tłumacza w czasie tych wszystkich wypraw do Meksyku służy mu rodowity Meksykanin, Jesus Sandoval, nazywany przez McNelly'ego i jego ludzi „Old Casuse”. Old Casuse pomaga wydobyć zeznania od bydlotkrafów i bandytów, wkładając im głowę w pętlę, drugi jej koniec przekładając przez gałąź i podciągając ich w górę kilka razy, zanim nie zrozumieją, że powinni szybko zacząć gadać. Czasami, kiedy już wszystko

wyspiewają, dochodzi do wniosku, że lepiej będzie podciągnąć ich z powrotem i już nie opuszczać.

Na nieszczęście Teksasu i Konfederacji, McNelly już niedługo będzie służył nam swoją pomocą. Mówią, że zachorował na gruźlicę, która wykańcza go piorunem. Wysłałem mu swoich najlepszych lekarzy, ale póki co nie ma większych nadziei na poprawę.

„WIELKA STOPA” WALLACE

William Alexander Wallace urodził się w Virginii w roku 1817. W latach czterdziestych przeniósł się do Teksasu i w tym samym roku co ja wstąpił do Rangerów. Walczyliśmy razem w wojnie meksykańsko-amerykańskiej. Przed powrotem do Teksasu brał też udział w Wojnie Pomiędzy Stanami. Nie zważając na to, że ma już pod sześćdziesiątkę, cały czas spełnia obowiązki Rangera w terenie. Chciałbym mieć jego kondycję i siłę.

Przydomek Wallece'a – „Wielka Stopa” – wziął się od rozmiaru obuwia, które nosi: pełnej dwunastki. Mierzy sześć stóp i dwa cale i jest nadzwyczajnie silny. Mówią, że w czasie wojny meksykańsko-amerykańskiej został pojmany przez Meksykan i zmuszony do ciągnięcia pługu na meksykańskiej farmie. Nie „orania pola”, ale „ciągnięcia pługu” – zauważ. Był tak silny, że zdjęli jarzmo z wołu i założyli mu je na kark! Wygląda na to, że lata nie pomniejszyły jego siły ani żywotności. Cały czas lubi spotykać się z bandziorami i rozwalać im łby wielkimi pięściami.

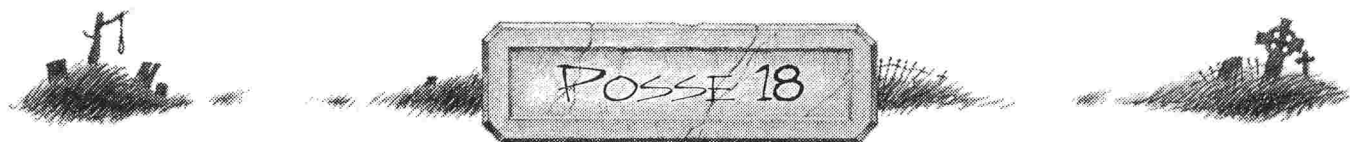
Ze wszystkich opowieści, jakie krążą o Wallace na Zachodzie, najbardziej niesamowita jest ta, która opowiada o tym, jak samotnie stanął naprzeciw 40 wrogo nastawionych indiańskich koniokradów. Indianie, którym przewodził dziwny szaman o imieniu Wykrzywione Żdźbło, postanowili, że lepiej będzie, jeśli naszpikują go strzałami, niż oddadzą konie. Wallace jednak przewidział to i powziął środki zaradcze, napychając sobie kurtkę i spodnie orzechami hikory tak, że strzały się od niego po prostu odbijały! Dobył broni i strzelił szamanowi prościutko między oczy. Potem zabrał się za resztę Indian. Jak już zrobił dziurę w trzech czy czterech, a paru innym solidnie dołożył, reszta zdecydowała się zwiać, pozostawiając skradzione konie. Nie mogę ręczyć za prawdziwość tej historii, ale Bill jej nie zaprzecza.

Łatwo go rozpoznać, jeżeli nie po wzroście, to po staromodnym ubiorze, który preferuje. Lubi też starą broń i nosi ze sobą parę Coltów Dragoonów i karabin Colt Paterson. Jak chętnie powtarza: „tylko dlatego, że coś jest stare, nie musi od razu być gorsze”.

SKAŃNI PINKERTONI

Pinkertoni wolą załatwiać sprawy po cichu, więc wielu z nich w ogóle nie zdobywa rozgłosu. Od tej reguły jest jednak kilka wyjątków, jak mogę twierdzić na podstawie informacji zebranych przez moich Rangerów ze źródeł oficjalnych i tych mniej dostępnych.

* Ang. „nagrobek” – przyp. tłum.



TOM HORN

Urodzony w 1830 tam, gdzie później powstał stan Missouri, Tom Horn w wieku 14 lat uciekł z domu po pobiciu swego ojca. Po czasach, w których pracował jako kowboj (a przy okazji mistrz rodeo), traper-zwiadowca dla Armii Stanów Zjednoczonych i łowca nagród, wstąpił do agencji Pinkertona. Stał się w Biurze Zachodnim postacią legendarną. Potrafi jeździć konno, rzucać lassem, strzelać i tropić lepiej niż jakikolwiek inny Pinkerton – i prawie tak dobrze jak Ranger – zaś jego twardy charakter i żądza krwi są powszechnie znane. Liczba zastrzelonych przez niego ludzi i jego chęć do jej powiększania są wprost zdumiewające. Tak zresztą, jak jego odwaga. Potrafi bez mrugnięcia okiem podchodzić do ludzi, którzy do niego mierzą, i rozbrajać ich.

Horna łatwo rozpoznać. Wysoki, o szerokich barach, gęstych włosach i brodzie piaskowej barwy, nosi ze sobą straszną kupę broni. Jego spojrzenie jest jak odlane ze stali i nigdy nie cofa się przed konfrontacją. Ma niewiele cierpliwości dla wyszukiwanych manier, ludzi, którzy gadają od rzeczy, oraz bezsensownej biurokracji czy zwyczajów. Nie podobają mu się też procedury obowiązujące Pinkertonów i stale ma trudności z tego powodu, że gra wbrew regułom i nie pisze raportów.

ALLAN PINKERTON

Życie Allana Pinkertona jest tak powiązane z historią jego Agencji Detektywistycznej, że mówiąc o jednym, nie można nie wspomnieć o drugim. W dzisiejszych czasach Pinkerton jednak bardzo zwolnił tempo. Od wylewu ma trudności z zapamiętywaniem, co w pracy tajniaka może stanowić poważną trudność. Większość czasu poświęca na pisanie książek o swoich przygodach jako prywatnego detektywa (nigdy o karierze szpiegowskiej) i na pomaganiu w kierowaniu wywiadem Stanów Zjednoczonych. Codzienne obowiązki w agencji przekazał na barki synów, Roberta i Williama. Jednak jeszcze się zdarza, że przyjmuje postać „Majora E.J. Allena” i przekrada się na terytorium Konfederacji w poszukiwaniu jakiegoś arcyważnego sekretu lub faktu.

Pinkerton jest wysokim, srogo wyglądającym mężczyzną, który wydaje się kontrolować każdą sytuację w jakiej przyjdzie mu się znaleźć. Pomimo efektów wylewu, ciągle dysponuje ogromną wiedzą na temat przestępców, pracy tajniaka i pracy szpiega.

Zarówno dla nas, jak i dla ściganych przestępców, Allan Pinkerton jest przeciwnikiem, z którym należy się liczyć. Ma też wiele informacji na temat Pomsty i jej efektów, ale niechętnie się nimi dzieli.

ROBERT PINKERTON

Robert Pinkerton, najmłodszy chłopak Pinkertonów, jest też ulubieńcem swojego ojca. Urodzony w 1848, wyrósł na myślącego i bystrego mężczyznę.



Dostrzegając talenty syna, Allan wysłał go na Uniwersytet Notre Dame. Tam Robert kształcił się w przedmiotach niezbędnych do prowadzenia interesów i po ukończeniu szkoły został dopuszczony do rodzinnego biznesu. Dowiedział, że ma uzdolnienia w kierunku administracji oraz prowadzenia finansów, i zaczął szybko samodzielnie prowadzić niektóre wydziały biura.

Robert jest człowiekiem ambitnym i chcącym jak najbardziej rozwijać rodzinny interes. Jego ulubioną częścią agencji jest Wydział Ochrony Agencji Pinkertona, prywatne usługi ochroniarskie oferowane przez Pinkertonów. Jak wynika z przejętego przez Rangera raportu, Robert uważa WOAP za przyszłość Pinkertonów. Każdego dnia wyrasta nowa konkurencja na polu usług detektywistycznych, ale rzadko kto oferuje usługi osobistych ochroniarzy. Robert wykorzystuje każdą nadarzącą się okazję do zdobycia pieniędzy na rozwój WOAP, zwykle kosztem innych gałęzi agencji.

Robertowi udało się też zrobić ruch w interesie dzięki temu, że przekonał jubilerów i banki do tworzenia „związków przeciwko kradzieżom” i wspólnego gromadzenia pieniędzy, za które mogą wynajmować Pinkertonów do łapania złodziei.

WILLIAM PINKERTON

Choć starszy o dwa lata od Roberta, William pozostał w tyle, jeśli chodzi o zakres pieczy sprawowanej



nad rodzinnym interesem. Jakoś nigdy nie udało mu się zrobić na ojcu wrażenia ani sprawić, by poczuł się z niego dumny.

Inaczej niż Robert, William zaczął pracować w agencji jako detektyw. Jednak nie trwało długo, zanim doszedł do wniosku, że spotkania i flirty z pięknymi paniami są znacznie przyjemniejsze niż pościgi za „zuchwałymi bandytami i potworami”.

William nie zna się za bardzo na pracy agencji i woli tej wiedzy nie pogłębiać. Przecież po to tata wysłał Roberta do szkół. Pomimo tego braku zainteresowania, William otrzymał posadę współprowadzącego Biuro Centralne.

Osobiście cieszą się, że Williamowi przypadła w udziale część kontroli nad Biurem Centralnym. Im słabszych i mniej kompetentnych przywódców ma Unia, tym szybciej będziemy mogli ją pokonać.

ŚLAJNI SZERYFOWIE FEDERALNI

Dzięki pracy szpiegów Konfederacji mam dostarczalne informacje na temat szeryfów federalnych i ich zastępców. Ponieważ ich tożsamość i zarobki są jawne, to w porównaniu do innych informacji zawartych w tym raporcie te były łatwe do zdobycia. Nie mam jednak wątpliwości, że gdyby było inaczej, moi Rangerzy poradziłoby sobie i zdobyli potrzebne dane.

Niektórzy z szeryfów federalnych stali się bardzo sławni dzięki prasie i legendzie jaka ich otacza,

zwłaszcza dzięki powieściom groszowym. Imiona wielu z nich są doskonale znane we wszystkich stanach Północy, niektórzy zaś są wspominani nawet na terytoriach Konfederacji.

PAT GARRET

Jeden z najśłynniejszych stróżów prawą na Zachodzie – Pat Garret – urodził się w 1850 w Alabamie. Po śmierci rodziców w 1860 ruszył na zachód, najpierw został kowbojem, potem łowcą bizonów. Później przez krótki okres służył jako szeryf miejski w Corinth, w Nowadzie, miasteczku położonym w pobliżu niesławnego 51 fortu Unii. Praca stróża prawa spodobała mu się i został zastępcą szeryfa federalnego dystryktu Nowada; to stanowisko zajmuje zresztą po dziś dzień. Dał się poznać jako ten, który albo przegania bandziorów ze swojej ziemi, albo wysła ich pod nią – cokolwiek wyda mu się bardziej odpowiednie w chwili aresztowania.

Pomimo długiej kariery jako stróża porządku, Garret zastrzelił stosunkowo niewielu ludzi. Preferuje mniej krwawe rozwiązania i zwykle sama jego reputacja wystarcza, by przestępcy, którzy się na niego natkną, złożyli broń. Jednak, jak wspomniano wcześniej, Garret nie ma skrupułów przed użyciem siły, jeśli zachodzi taka potrzeba.

Garret najchętniej nosi dwa pięknie ozdabiane Colty Frontier, ale czasami wyciąga strzelbę, jeśli tylko uważa, że przyniesie to lepszy skutek.

Garret jest wysoki i chudy (woli jak mówią o nim „smukły”) – jego wzrost sięga sześciu stóp i sześciu cali. Maksykane mówią o nim „Juan Largo” („Wielki John”). Jest mężem swej ukochanej żony Apolinarrii i ojcem ósemki dzieci, w tym niewidomej Elizabeth (ze względu na nią Garret angażuje się w działalność dobroczynną na rzecz niewidomych). Lubi wypić, pograć w karty i obstawiać konie na wyścigach; znany jest z tego, że poświęca się tym rozrywkom, kiedy tylko nadarza się okazja.

ARTURO RACKHAM

Syn białego i Meksykanki. Arturo dorastał w pobliżu Tucson w miejscu, które później stało się terytorium stanu Arizona. Jako chłopiec nauczył się od ojca, łowcy nagród, polować, strzelać i jeździć konno; marzył że gdy dorośnie, pójdzie w jego ślady.

Jego marzenia zniszczyła Pomsta. Kiedy zaczęły dziać się dziwne rzeczy, a z gęstwy wypełzały dziwaczne stwory, ojciec Arturo miał więcej pracy niż zwykle. Sam Arturo odkrył, że ma niezwykle moce – władą „czarną magią”, jak mówiła o tym jego matka, ona też zabroniła mu rozmawiać o nich z kimkolwiek i szukać pomocy w ich zrozumieniu.

Pewnego dnia w roku 1868 ojciec Arturo wrócił do domu po polowaniu na stado „małych kanibali” nieopodal Kansas (jeśli masz takie życzenie, mogę dostarczyć dodatkowy raport o tych przerażających istotach). Na nieszczęście dla jego rodziny, nie



udało mu się zabić wszystkich stworów. Jedyny, który przeżył, śledził łowcę aż do domu i zanim Arturo odstrzelił mu głowę ze śrutówki ojca, stwór zaraźnął jego rodziców.

Po pochowaniu swoich Arturo wstąpił w szeregi Pinkertonów. Wiedział już o Pomście i zrobił to w nadziei, że uchroni innych od strasznych doświadczeń, jakie stały się jego udziałem. Pinkowie pomogli mu zgłębić jego nowopoznane tajemne dary i nauczyli, jak je wykorzystywać do zwiększenia umiejętności strzeleckich. Szybko stał się jednym z pierwszych kantujących rewolwerowców na Zachodzie i jego umiejętności przysłużyły mu się bardzo w nowej pracy.

Arturo pracował z Pinkertonami przez parę lat, ale nie mógł wytrzymać panującej u nich sztywnej dyscypliny. W końcu zrezygnował i zaczął podróżować pomiędzy miasteczkami, przyjmując na siebie obowiązki szeryfa i robiąc wszystko, co w jego mocy, aby wykorzystać wszelkie nadnaturalne zagrożenia, jakie nachodziły jego poletko. W roku 1872 został mianowany zastępcą szeryfa federalnego „stanu” Utah. Jednak Arturo uważa za swoje terytorium również Arizone i w pościgu za renegatami nie waha się często przekraczać granicy. Raz czy dwa trafił na moich Rangerów, ale – jak dotąd – udawało im się współpracować, zamiast się wzajemnie pozbijać.

Oblicze Rackhama to przyjemna mieszanka urody angielskiej i hiszpańskiej, zepsuta jedynie przecinającą podbródek blizną od noża. Ubiera się z meksykańską, w serapę i sombrero przystające raczej do terenów Rio Grande niż do Utah. Strzela z dwóch luf, broń dobywając z obrotem i używając jej z morderczą celnością.

TOM SMITH Z BEAR RIVER

Będąc najlepiej znanym zastępcą szeryfa federalnego w dystrykcie Kansas, Tom Smith jest jedną z największych ostoji prawa i jego stróżem na Spornych Ziemiach. Stał się solidnym przedmurzem dla władzy Unii w jeszcze-nie-stowarzyszonym „stanie” Kansas. Byłoby korzystne, gdybyśmy zdołali przekonać go do pracy dla nas zamiast dla Stanów Zjednoczonych.

Tom Smith urodził się w roku 1840 w Nowym Jorku, na Starym Dobrym Wschodzie. Jako młody człowiek rozpoczął karierę stróża prawa od posady nowojorskiego policjanta. Szybko przeniósł się na zachód i stał się stróżem porządku w Bear River City, kolejowym miasteczku w Wyoming. Naturalnie to stamtąd pochodzi jego przydomek.

W roku 1870 Smith został szeryfem w Abilene, z wynagrodzeniem sięgającym 150\$ miesięcznie i 2\$ od każdego dokonanego aresztowania. Wprowadził i zaczął egzekwować prawo, które zabraniało nosić broni w granicach miasta. Choć z początku nowe prawo było nadzwyczaj niepopularne,

egzekwował je niezwykle stanowczo. Doprowadziło to do kilku prób pozbawienia go życia, ale każdy z potencjalnych zabójców kończył z twarzą w piachu głównej ulicy Abilene. Po jakimś czasie mieszkańcy zaczęli szanować i nawet polubili zasadę „żadnej broni”.

Po kilku latach spędzonych na posadzie szeryfa w Abilene, Smith zrezygnował z pracy dla stanowiska zastępcy szeryfa federalnego. Od tego czasu przemierzył całą okolicę ścigając bandziorów i bydłokradów. Miał nawet jedno czy dwa spotkania z gangiem Jamesów, ale nie udało mu się doprowadzić ich przed oblicze wymiaru sprawiedliwości.

W raportach, które napisał, a które moi Rangerzy mieli okazję przeczytać, wspomina o spotkaniach z naprawdę niesamowitymi rzeczami, takimi jak wojownik Siuksów, który potrafił zamieniać się w grzechotnika, albo śmieszny króliczek z rogami. Udało mu się zastrzelić króliczka, ale zabrali mu go Pinkertoni, którym go pokazał.

Jak na stróża prawa na Zachodzie, Smith nie jest wcale gwałtownym człowiekiem. Zamiast sięgać po sześciostrzałowca, woli radzić sobie z problemami za pomocą pięści, przypominającej wielkością bochen chleba. Rozwala drzwi gołymi rękami, kilkomalobardze wymierzonymi ciosami łamie szczęki i żebra, bierze kogo chce i wlecze do paki – wszystko bez jednego wystrzału. Chętniej używa kolby niż kuli. Cieszy go, że siedząc na końskim grzbiecie, może użyć lufy jako przedłużenia ramienia, które pozostawia na głowie przeciwnika całkiem spore szczyrby.

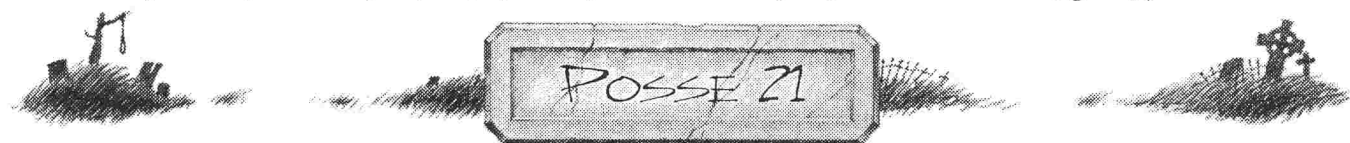
Smith jest wielki jak niedźwiedź – sześć i pół stopy wzrostu; ma bary jak wół i dłonie tak wielkie, że może złapać człowieka za głowę i zrobić nim zamach. Nosi odznakę zastępcy szeryfa federalnego i dwa inkrustowane masą perłową Colty Peacemakery, dar od wdzięcznych obywateli Abilene.

ŚLAJNI SZERYFOWIE OKRĘGOWI I MIEJSCY

To ludzie, którzy lokalnie pilnują przestrzegania prawa. Zwykle nie są szeroko znani poza terenem, na którym rozciąga się ich jurysdykcja, zwłaszcza, że niebezpieczny charakter ich pracy sprawia, iż rotacja w szeregach lokalnych szeryfów jest znaczna. Jednak niektórzy z nich, tak jak ci opisani poniżej, rozsławili swoje imiona poza granicę swoich miasteczek lub okręgów.

JOHN BEHAN

John Behan zajął się prawem dla pieniędzy. Urodzony w Teksasie, w roku 1837, początkowo pracował jako kowboj. Chciał wspiąć się o szczybel wyżej i zostać ranczerem, ale zaraza wyniszczyła jego stadą i pozostawiła bankrutem. Postanowił opuścić Teksas i powędrować na Zachód, gdzie, jak miał na-



dzieję, szczęście uśmiechnie się do niego. W pobliżu Tombstone napadł go czyhający na podróźnych opryszek, chcąc odebrać tę resztkę pieniędzy, jaka mu pozostała. Behan okazał się szybszy i zabił bandziora, zanim tamten zdążył wystrzelić.

Nie mógł lepiej trafić ze swoim przyjazdem. Konfederacja właśnie ustanawiała okręgi w stanie Arizona i poszukiwano szeryfa dla każdego z nich. Kiedy ludzie usłyszeli, co Behan zrobił, uznali go za właściwego człowieka na właściwym miejscu, więc zaproponowali mu, żeby starał się o posadę szeryfa okręgu Cochise. Gdy zaś John dowiedział się, że jego zapłatę będzie stanowił procent od zebranych przez niego podatków, bez zwłoki wykorzystał szansę i dostał gwiazdę szeryfa. Osobiście wolałbym, żeby ludzie poczekali na kogoś odpowiedniejszego na to miejsce.

Choć mija już kilka lat od kiedy Behan został szeryfem okręgu Cochise, mówi się, że liczba aresztowań, jakich dokonał, zamyka się w postaci jednocyfrowej. Sprawy związane z pilnowaniem porządku pozostawia raczej szeryfowi miejskiemu Tombstone, Fredowi White'owi, a sam skupia się na ściąganiu podatków. Jest w tym pioruńsko dobry. Najczęściej jego 10% przekłada się na 30 000-40 000\$ rocznie, co czyni go bogaczem. Podobą mu się ten stan rzeczy i stara się nie robić niczego, co mogłoby wysadzić go z siodła – w tym zawierają się także jakiegokolwiek zwady z Gangiem Kowbojów.

Kiedy w miasteczku panuje spokój, Behana można spotkać na ulicach Tombstone. Jest wysoki, przystojny i dobrze ubrany, jego twarz ozdabiają wspinałe czarne wąsy, a biodro – posrebrzana czterdziestka piątka. Na piersi dumnie nosi gwiazdę szeryfa. Jednak kiedy zaczynają się kłopoty, próżno go wypatrywać. Według mnie ten człowiek to plama na honorze stróżów prawa i należy pozbawić go posady tak szybko, jak to tylko możliwe.

SETH BULLOCK

Wyrozumiały Seth Bullock jest szeryfem miejskim w Deadwood w Dakocie. Urodzony w Ohio w roku 1843, wychował się w rodzinie stróża porządku i podtrzymał tradycje rodzinne, przyjmując posadę zastępcy szeryfa miejskiego w Cincinnati. W poszukiwaniu awansu i sławy w roku 1875 trafił do Deadwood i sam został tam szeryfem. Mówią, że kilkakrotnie żałował tego kroku, ale tak czy owak, robi swoje, starając się unikać zamieszania.

Bullock nie przypomina stróżów prawa w rodzaju Dallasa Stoudenmire. Stara się raczej postępować jak Wyatt Earp. Woli z problemami Deadwood zmagać się na spokojnie. Ponieważ większość kłopotów, którym na co dzień stawia czoło on i jego sześciu zastępców, to pilnowanie pijaków, awanturniczych górników i rozzłoszczonych karciarzy, jego powściągliwość jest jak najbardziej na miejscu. Zdarzyło się, że musiał przyłożyć paru osobom, raz też był zmuszony

sięgnąć po broń i zastrzelić pijanego górnika, który zbyt ochoczo wymachiwał bronią, ale poza tym na jego służbie wszystko idzie gładko.

Jednak nie wszyscy mieszkańcy Deadwood są z niego zadowoleni. Niektórzy woleliby szeryfa z bardziej stanowczym podejściem do ochrania miasta przed niepoprawnymi rozrabiakami i bandziorami. Chcieli oni zastąpić Bullocka Dzikim Bilem Hickokiem, ale po śmierci tego ostatniego szukają nowego kandydata.

Poza pilnowaniem porządku, Bullock ma wiele innych obowiązków, takich jak dbanie o dobry stan dróg i wypatrywanie, czy gdzieś nie ma ryzyka pożaru – traktuje zresztą te obowiązki bardzo serio. Jako członek Rady Ochrony Zdrowia i Komisji Drogowej bierze aktywny udział w utrzymywaniu w Deadwood czystości i dbaniu o to, aby nierozprzestrzeniały się choroby (co jest nie lada wyzwaniem). Jego zaangażowanie w sprawy publiczne płynie między innymi stąd, że prowadzi w Deadwood interesy, między innymi mały saloon i faktorię. Niektórzy oskarżają go, że baczniejszą uwagę zwraca na swój biznes niż na obowiązki szeryfa.

JOB „WIEPRZ” DUNSTON

„Wieprz” Dunston jest nowowybranym szeryfem Miasta Zatrąconych Aniołów. Nigdy go nie spotkałem i niewiele o nim wiem, ale pobił kandydata wielbego Grimme’a (co zresztą wielbego mocno zagniewało), więc nie może być taki zły.

Oprócz zwykłych obowiązków i bolączek, jakie nęka każdego stróża prawa, Dunston musi także radzić sobie z Aniołami Stróżami, policją wielbego, działającą oficjalnie z ramienia miasta. Szeryf Dunston musi walczyć z wymyśloną przez Grimme’a ideą „pogranicznej sprawiedliwości” i przyprawia go to o nieliczne utrapienia. Jego pozycja jest zdecydowanie nie do pozazdroszczenia. Job robi jednak co może i udaje mu się odwalać kawał dobrej roboty w nie takim znowu dobrym mieście.

WYATT EARP I BATT MASTERSON

Tych dwoje ludzi pilnuje prawa i porządku w Dodge City. O ile mi wiadomo, nie przejawiają żadnych sympatii politycznych. Earp znany jest jako ostry gość, który potrafi załatwić albo pobić człowieka, jeśli zachodzi taka potrzeba. Kiedyś opisano go jako „sławnego z wprawy w radosnym rzemiośle zmniejszania populacji” (choć najczęściej woli rozwiązywać problemy bez uciekania się do użycia broni). Masterson ubiera się jak dandys, ale jest równie szybki co Earp w używaniu rewolweru lub laski do zaprowadzenia porządku. Jednak to umiejętność szybkiego myślenia i zachowania spokojnej głowy w kryzysowych sytuacjach czyni tą dwójkę tak niebezpieczną.

Dalsze informacje o Earpie i Mastersonie możesz znaleźć w ogólnodostępnych źródłach.

DALLAS SToudenMIRE

Rodowity mieszkaniec Alabamy, urodzony w 1845. Stoudenmire walczył dla Konfederacji, zanim wyruszył na Zachód i wstąpił do Rangerów, ale w ich szeregach okazał się niechętnym do podporządkowania się niezbędnej dyscyplinie i obowiązkom. Odszedł i zaczął pracować jako szeryf w różnych miejscach w Teksasie. W tym czasie brał udział w wielu strzelaninach – niekiedy z powodów zawodowych, niekiedy z osobistych – i z każdej wychodził zwycięsko. W końcu, około roku 1870, trafił do El Paso i objął tam posadę szeryfa miejskiego. Dostaje jedną trzecią wszystkich grzywien jakie nałoży w czasie wykonywania obowiązków. Ma pod sobą pięciu zastępców lub „konstabli”, w tym „Tajemniczego” Dave’a Mathera, odmienionego przestępcę, krewnego Cottona Mathera i Jamesa Gilletta.

Zła sława Stoudenmire’a wyprzedza nawet złą sławę El Paso. Jest porywczy jak diabli, od czasu objęcia urzędu zastrzelił już sześć osób i wielu ludzi się go boi. Nie poprawia sytuacji też tym, że najczęściej chodzi pijany i używa dzwonu z kościoła św. Klemensa jako tarczy strzeleckiej lub jeździ na żonie, jak na łysej kobyłe.

Jego zachowanie przysporzyło mu wielu wrogów, poczynając od wydawcy lokalnej gazety (który chce, żeby szeryfa zwolniono), a kończąc na braciach Manning (którzy chcą go zabić). Ale ma też kilku przyjaciół pośród tych, których bronił i uratował. Moi Rangerzy mają na niego oko.

Stoudenmire mierzy sześć stóp i dwa cale, ma orzechowe oczy, bursztynowe włosy, szeroką, bladą twarz, wąsik i kamienną szczękę. Pomimo tego, że w swojej pracy czasem musi się wybrudzić, ubiera się starannie, z odznaką dumnie prezentującą się na piersi. Nie nosi kabury – woli trzymać rewolwer w specjalnie wszytej w jego spodnie kieszeni. Jest mańkutem.

BILL TILGHMAN

Choć nie opiewa go taka fama jaka towarzyszy wy czynom Earpa, Stoudenmire’a czy Hickoka, Bill Tilghman jest prawdopodobnie najbardziej znanym szeryfem miejskim na Zachodzie. Urodzony w roku 1844 w miejscu, które w przyszłości miało się stać stanem Iowa, w kontakt z wymiarem sprawiedliwości wszedł nie do końca właściwą drogą. Jeszcze kiedy był młody, jego pierwsze spotkanie ze stróżami prawa skończyło się aresztowaniem za kradzież, szybko jednak postanowił wrócić na drogę cnoty, zdając sobie sprawę, że lepsze życie czego go po drugiej stronie krat. W 1874 został szeryfem miejskim w Wichita, gdzie służy do dziś. Płaci dodatkowo trzem zastępcom, ale sam aktywnie uczestniczy w pilnowaniu porządku w mieście.

Jeśli trzeba, Tilghman nie waha się zabłądzić poza granice miasta. Wielokrotnie ścigał rabusiów i banitów

na terenie całego okręgu, aż po Oklahomę. Choć zdarzało mu się ścigać indiańskich złodziei bydlą aż na ziemię Konfederacji Kojota, utrzymuje z nią dobre stosunki i jest przez Indian szanowany. Ma zwyczaj zniechęcania łowców bizonów, którzy chcieliby zapoławiać na ziemiach Kojota. Zna język Komanchów i Kiowa (choć nie za dobrze) i oba plemiona doceniają fakt, że może się z nimi porozumieć w ich nierzeczach.

Tilghman dobrze się prezentuje na ulicach Wichita. Choć niewysoki, ma władczą postawę i przez pannie uważany jest za przystojnego. Jego błyszczącą odznakę wykonano z dwóch złotych dwudziestodolarówek.

Tilghman jest członkiem grupy tak zwanych „Trzech Strażników” – trzech stróżów prawa, dobrze znanych w Oklahomie i południowym Kansas. Pozostała dwójka to Chris Madsen, szeryf federalny i weteran wojny francusko-pruskiej, oraz Heck Thomas, były zastępca szeryfa federalnego, aktualnie prywatny detektyw (patrz strona 26). Ta trójka często współpracuje przy łapaniu ściganych przestępców oraz strzeże ludzi przed straszliwymi wynaturzeniami, które zamieszkały w tej części Dziwnego Zachodu.

FRED WHITE

Fred White wykonuje niewdzięczną pracę szeryfa w Tombstone, w stanie Arizona. Ponieważ John



Behan za nic ma obowiązki stróża porządku, przedkładając nad nie ściąganie podatków, White jest także *de facto* szeryfem okręgu Cochise. Do pomocy przy zapanowaniu nad tym całym terytorium – nad bandziorami, rozbójnikami, pijanymi górnika-
mi i niesfornymi poganiaczami bydła, których tu nie brakuje – ma tylko jednego zastępcę, Spence Walkera. Wygląda na to, że szeryf połowę swojego czasu spędza pilnując Walkera, bo zastępca ma ambicję zostania jednym z moich Rangerów. Według niego najlepszym sposobem, aby tego dokonać, jest wtykać nos we wszystko dookoła i zaczepiać każdego niezwykłego przybysza, tak więc szeryf White musi ciągle strzec go przed popełnieniem jakiegoś tragicznego w skutkach błędu. Muszę jeszcze rozważyć, czy Walker to dobry materiał na Rangera.

Na szczęście Fred White jest jednym z najbardziej kompetentnych i oddanych swojej pracy stróżów prawa na Zachodzie. Ciężko pracuje, żeby w Tombstone mogło toczyć się normalne życie i najczęściej udaje mu się to bez konieczności sięgania po broń. Jeśli jednak musi, to strzela i nie ma oporów przed zabijaniem ani użyciem pięści. Wielu mieszkańców Tombstone ma świadomość tego, jak się sprawy mają, i chętnie zgłasza się na ochotnika, kiedy White chce zorganizować oddział do pościgu za bydłokrada-
mi albo polowanie na tę łuskowatą bestię, która właśnie poraniła i pożarła konie ranczera Smitha.

Największymi wrogami White'a są członkowie Gangu Kowbojów: Clantonowie i ich kumple. Już od lat próbuje ich dorwać, ale zawsze są o krok przed nim. Nawet pomoc Hanka Ketchuma nie poprawiła sytuacji. To, że Clantonowie są bogatymi ranczerami i prowadzą w okolicy interesy, też nie pomaga, ale White wie, iż prędzej czy później повинie im się noga, a wtedy on ich dopadnie...

SĘDZIOWE

Nie każdy stróż prawa nosi odznakę. Niektórzy noszą togi, siadają na wysokiej ławie i posyłają zabójców i bydłokradów na gałąź, żeby mogli trochę pobujać się na wietrze. Trzeba być twardym człowiekiem, żeby wydawać wyroki na Zachodzie, gdzie rodzina powieszzonego może poprząsić zemstę lub – co gorsza – sam stracony bandzior może powstać z grobu i domagać się rewanżu.

SĘDZIA ROY BEAN

Jedną z najbarwniejszych postaci Zachodu jest „sędzia” Roy Bean. Sam o sobie mówi: „Prawo na zachód od Pecos”. Mieszkający w Langtry, niewielkim miasteczku pomiędzy Rio Grande i rzeką Pecos, Bean do swojej funkcji trafił raczej określną drogą. Urodzony w Kentucky w roku 1825, jako młody człowiek przeniósł się do Chihuahua w Meksyku, gdzie zabił człowieka podczas bójki w barze. Uciekł

stamtąd do swojego brata Joshuy, do San Diego w Kaliforni – pamiętaj, że było to jeszcze zanim San Diego zginęło w falach oceanu. Po tym, jak jego brat zginął z rąk niesławnego bandyty Joaquina Mueriety, Bean przejął pozostawiony przez Joshuę saloon i sam zaczął go prowadzić.

W Kaliforni Bean w bójce o kobietę zabił Meksykana. Został za to schwytany, skazany i powieszony – ale kobieta, o którą walczył, w porę odcięła go od sznura! Porzucił Kalifornię dla Teksasu, gdzie po krótkiej karierze przemytnika, który przewoził towary przez unijną blokadę, założył miasteczko Langtry (nazwane tak na cześć jego ulubionej artystki, Lily Langtry). Tam Rangerzy mianowali go Sędzią Pokoju.

Bean nie pozwala, aby jakieś drobiazgi, jak to, że zupełnie nie zna się na prawie i nie umie czytać, przeszkadzały mu w wykonywaniu obowiązków sędziego; ani, żeby obowiązki sędziego przeszkadzały w prowadzeniu saloonu o wdzięcznej nazwie „Jersey Lilly” (który to saloon służy zresztą również jako sala sądowa). Na tych, którzy trafiają do jego „sądu”, spogląda z góry wielkie zdjęcie Lily Langtry. Spośród jego co bardziej interesujących wyroków można wymienić grzywnę 40\$ wymierzona trupowi za ukrywanie broni (dziwnym zbiegiem okoliczności przy ciele akurat znajdowało się 40 doliców!). Warto dodać, że o mało nie powiesił za obsceniczne słowa prokuratora, który w jego obecności powiedział *habeas corpus*; że daje rozwód (według prawa stanu Teksas rozwód jest niedozwolony) na tej podstawie, że – jak twierdzi – powinien móc „naprawiać usterki w prawie”; że wymierzył kiedyś przyjeźdnemu grzywnę w wysokości 19.65\$ za zakłócania spokoju, po tym, jak ów człowiek zaprote-
stował, gdy Bean odmówił wydania mu reszty ze złotej dwudziestodolarówki, którą zapłacił za szklankę whiskey kosztującą 35 centów.

Bean znany jest także z tego, że podczas wyborów siada ze śrutówką przed szkołą, w której odbywają się głosowania, i pyta ludzi, na kogo zamierzają oddać głos.

Pomimo nietypowego podejścia do pracy, Beanowi w jakiś sposób udaje się upilnować porządku. Ludzie z Langtry go lubią, ma też wsparcie moich Rangerów (jest ekscentryczny, ale przyjacielski i wcale nie gorszy od wielu innych sędziów), tak więc długo jeszcze będzie piastował swój urząd.

SĘDZIA ISAAC CHARLES PARKER

Po przeciwnej stronie sędziowskiego spektrum poczesne miejsce zajmuje Isaac Charles Parker, człowiek, którego bezkompromisowe poczucie sprawiedliwości uczyniło postrachem Zachodu. Urodzony w Ohio w 1828, studiował prawo i w wieku 21 lat został przyjęty do palestry. Wyjechał do Missouri, a potem do Kansas, gdzie zajął się polityką. W końcu został wybrany sędzią federalnym w Fort Smith w Arkansas, ale zanim na dobre przyzwyczaił się do

nowego stanowiska, wybuchła wojna. Rząd Unii zmienił zakres swojej jurysdykcji tak, żeby objął on Iowa, Minnesotę i Dakoty.

W ciągu dziewięciu tygodni od przybycia do Des Moines, sędzia Parker skazał sześciu przestępców na śmierć przez powieszenie – za jednym razem. Z jego rozkazu zbudowano szubienicę, na której można było powiesić naraz nawet 13 ludzi. I często bywa ona zajęta.

Jego bezlitosne metody karania przestępców i desperados zjednały mu przydomki „Wieszającego Sędziego”, „Sędziego Wieszatiela” i „Żelaznego Sędziego”. Salę, w której obraduje jego sąd, nazywają „Sądem Ostatecznym”.

Sędzia Parker trzyma swój dystrykt mocno w rękę. Szeryf federalny wraz z zastępcami są na jego rozkazy i udaje mu się dręczyć Waszyngton na tyle skutecznie, że wciąż otrzymuje fundusze na nowych przestępców. Niebezpieczne warunki pracy na terenie sędziego Parkera sprawiają, że każdego roku ginie lub zostaje rannych jedna trzecia do połowy stróżów prawa, ale szeryfowie chętnie pracują dla osoby, która daje poczucie, że ich robota nie idzie na marne. Żelazny Sędzia sam ciężko pracuje, od ósmej rano aż do wieczora, i tego samego wymaga od swoich ludzi.

Sędzia Parker jest imponującym mężczyzną, wyglądem przypominającym biblijnego patriarchę. Pomimo

wieku pozostał wysoki, ma szerokie ramiona, silne ręce, świdrujące błękitne oczy i głęboki głos o barwie barytonu. Jego włosy i broda są „urzędowo” siwe. Nikt nie odważa się odpyskować mu, zwłaszcza w jego sądzie, chyba że jest ostatnim tępakiem lub skończonym palantem.

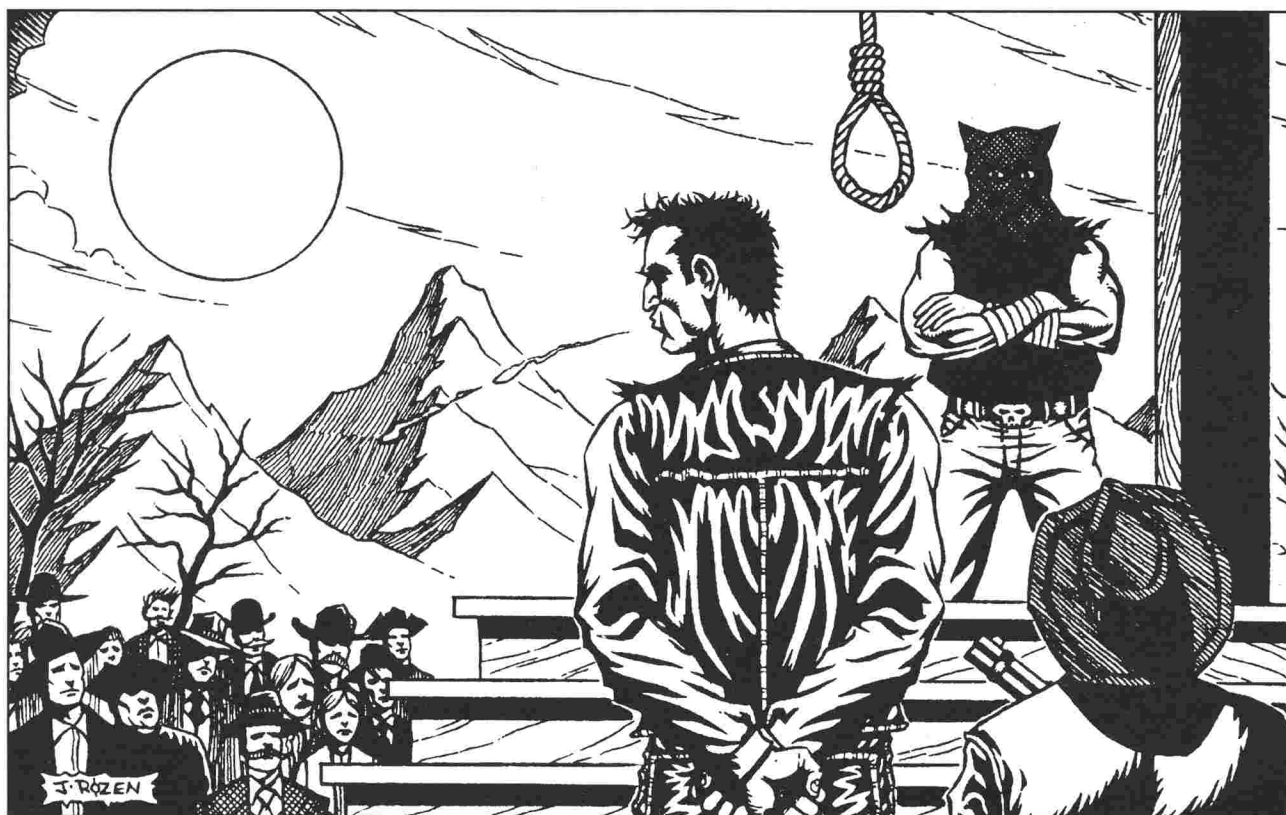
Nigdy nie spotkałem sędziego Parkera, ale muszę powiedzieć, że podziwiam go za styl.

INNI STRÓŻE PRAWA

Niekiedy ludzie, którzy pilnują przestrzegania prawa, nie robią tego dla władz. Robią to, bo płaci im kto inny, albo dlatego, że uważają, że tak trzeba. Czy współzawodniczą o klientów z Pinkertonami, czy utrzymują się z nagród za głowy przestępców, czy też po prostu bronią swych domów i rodzin – cały czas pomagają utrzymać prawo i porządek na Zachodzie.

ALEXANDER GRAVES

Nikt nie wie kim Graves naprawdę jest, ani skąd pochodzi. Pewnego dnia przybył z pustyni do Tombstone, cały obwieszony bronią i ciągnący za sobą ciało Jima Waida, okrytego złą sławą bydłokrada i bandyty poszukiwanego na całym południowym Zachodzie. Po zainkasowaniu od lokalnego szeryfa nagrody za Waida, Graves zniknął z miasta. Widywany był potem w różnych miejscach, gdy



zabijała ludzi i potwory dla nagród wyznaczonych za ich głowy.

Kilku rewolwerowców, którzy twierdzą, że pracowali kiedyś z Gravesem, opowiadało, iż włada on tajemnymi mocami. Mówią, że jego rewolwery w nocy lśnią upiornym światłem, a kiedy z nich strzela, aż iskrzą się od magicznych wyładowań. Jak powiadają, potrafi on zastrzelić *wszystko* – nawet widma i inne kreatury. Jeden człowiek widział jak Graves wyczarował z powietrza naboje!

Jakakolwiek jest historia Gravesa, trzyma on ją w tajemnicy. Niektórzy ludzie nawet wolą pozostać w błogiej nieświadomości, ale nie ja. Ja rozkazałem swoim Rangerom dowiedzieć się, kim jest Graves i jakie ma zamiary.

Wierchowiec Gravesa jest przynajmniej tak niezwykły jak on sam. Nazywa się Siarka i jest czarny jak upioryt cały, oprócz czerwonego znamienia na czole, wyglądającego jak płomień. Jego oczy są jak rozżarzone węgle i czasami się wydaje, że z nozdrzy ulatują smutki dymu. Ludzie gadają, że Graves dostał tego konia w подарunku od samego diabła.

PIEKIELNY THOMAS

Choć przy narodzinach nadano mu imiona Henry Andrew Thomas, Piekiełny Thomas całe życie był nazywany przydomkiem, a to dzięki temu, że ma skłonność do pakowania się w kłopoty i wychodzenia z nich cało. Urodzony w 1840, w Georgii, walczył dla

Konfederacji pod Stonewall Jacksonem, ale nigdy nie był w pełni przekonany do sprawy Południa. Pozostawiając za sobą okropności wojny, zaczął pracować jako strażnik dla kompanii Teksasński Ekspres, później zatrudnił się jako zastępca szeryfa w Fort Worth. Szybko wywędrował na północ, do Perry w Oklahomie, miasta znanego jako „Pół Akra Piekła”, w którym na 25 000 mieszkańców przypadało 110 saloonów. Przez jakiś czas pracował tam na stanowisku szeryfa miejskiego, zyskując reputację nieugiętego stróża prawa. On, Bill Tilghman i Chris Madson byli znani jako „Trzech Strażników”, a to dzięki usilnym staraniom, których nie szczędzili, by zaprowadzić porządek i poszanowanie prawa na Spornych Ziemiach.

Thomas porzucił w końcu pracę szeryfa i przeniósł się dalej na północ, przyjmując posadę zastępcy szeryfa federalnego w dystrykcie „Wieszającego Sędziego” Isaaca Parkera. W ciągu trzech lata pracy dla Parkera dokonał ponad trzystu aresztowań i zdarzyło mu się nawet wymienić strzały z niesławnym Nedem Christie, ale nie udało mu się go schwytąć.

Wreszcie Thomasa zmęczyły obowiązki zastępcy i postanowił, że nadszedł czas na założenie własnej firmy detektywistycznej. Wzorując się pod wieloma względami na Pinkertonach, założył w Chicago Agencję Detektywistyczną Thomasa i ustatkował się jako detektyw i łowca nagród. Choć stał się teraz stróżem prawa do wynajęcia, pozostał wierny swoim zasadom i odmawia przyjęcia zleceń, które by je naruszały.

Jak na tak sławnego stróża prawa, cieszącego się reputacją gwałtownika i twardziela, Thomas nie wygląda szczególnie imponująco. Jest niewysoki i sprawia wrażenie wymiętego, jakby cały dzień spędził w siodle. Jednak jego ozdabiane kością słoniową rewolwery przemawiają za nim głośniejsz niż jego aparycja.

PRAWO ZACHODU

Zanim przejdę do fragmentów „Biblii Rangerów”, dobrze było by opisać aktualny stan prawny na całym Zachodzie. Tutejsze prawo odrobinę różni się od tego, do którego jesteś przyzwyczajony, mieszkając na starym dobrym Wschodzie.

PRAWO CYWILNE

Prawo cywilne zajmuje się przestępstwami cywilnymi (nie karnymi) w rodzaju naruszenia czyichś praw do wody. Kiedy pastuch pozwala swemu stadu pić ze studni należącej do lokalnego króla bydła, a ten decyduje się pozwać pastucha zamiast naspikować go ołowiem, to będzie właśnie proces cywilny.

Najpospolitsze przestępstwa cywilne to:



Naruszenie prawa do wody: Woda jest na Zachodzie pioruńsko ważna. Nie padają u nas tak częste deszcze, do jakich jesteście nawykli na Wschodzie. Dlatego naruszenie praw do wody jest częstą przyczyną pozwów składanych w sądach Dziwnego Zachodu. Fakt, że w niektórych okolicznych rzekach i jeziorach spotyka się *jakieś istoty*, nie poprawia sytuacji.

Oszczerstwo i zniesławienie: Choć obowiązuje wolność słowa i prasy, musisz uważać na to, co mówisz. Jeśli powiesz lub napiszesz o kimś nieprawdę, a wiedziałeś lub powinieneś wiedzieć, że to jest nieprawda, możesz zostać pozwany o oszczerstwo lub zniesławienie.

Oszustwo: Kiedy jedna osoba oszuka lub narazi na straty drugą – na przykład proponując udział w interesie, który okazuje się oszustwem – poszkodowany może pozwać oszusta, żeby odzyskać utracone środki.

Złamanie umowy: Jeśli jedna ze stron umowy naruszy jej postanowienia, druga strona może ją pozwać, żeby odzyskać stracone w wyniku niedotrzymania umowy pieniądze.

PRAWO KARNE

Prawo karne zajmuje się (oczywiście) przestępstwami karnymi, takimi jak morderstwo lub kradzież. Kiedy marny złodziej bydlą ukradnie kilka sztuk, a potem natknie się na jakiegoś hombre próbującego go zatrzymać i sprzeda mu kulkę, to będzie sprawa karna. A właściwie, to będą dwie sprawy karne.

Najpospolitsze przestępstwa karne to:

Cięcie ogrodzenia: Nielegalne zwłaszcza tu, w Teksasie, oznacza przecięcie cudzego drutu kolczastego otaczającego pastwiska w celu umożliwienia wypasu bydlą na cudzym terenie. To przestępstwo czasem przeradza się w „wojny o ogrodzenie”.

Falszerstwo: Falszerstwo to tworzenie fałszywych kopii czegoś wartościowego.

Hazard: W niektórych miastach i miasteczkach hazard sam w sobie jest nielegalny. Gracze mogą zostać ukarani grzywna, tak samo lokale, w których uprawia się hazard. W wielu miejscach grzywna taka ma charakter comiesięczny. Innymi słowy, staje się bardziej podatkiem od hazardu niż grzywną.

Kradzież: Kradzież to odebranie i przywłaszczenie sobie rzeczy należących do drugiej osoby, bez zamiaru ich zwrotu. Pospolite formy kradzieży to: kradzież bydlą, kradzież koni i poważna kradzież (zabór rzeczy o wartości przekraczającej 300\$).

Morderstwo: Z morderstwem mamy do czynienia wtedy, gdy jedna osoba z rozmysłem pozbawia życia drugiej.

Nieobyczajne zachowanie, zakłócanie spokoju: Te dwa przestępstwa są w zasadzie tym samym, choć kara za nieobyczajne zachowanie są zwykle bardziej surowe. Do jednego z tych dwóch przestępstw można

zaliczyć wszystko, co miejscowe władze uznają za sprawianie kłopotów – czy to będzie hałaśliwe zachowywanie, robienie zamieszania, wywołanie bójki, zbyt szybkie przejechanie koniem przez centrum miasta, używanie nieprzyzwoitych słów, czy sto innych rzeczy.

Noszenie broni: W wielu miastach i miasteczkach (zwłaszcza osadach utrzymujących się z tego, że leżą na trasie przejazdu bydła, tak jak Abilene, lub osadach górniczych w rodzaju Tombstone) noszenie gnatów bądź innej broni w granicach osady zostało uznane za nielegalne. Nieprzestrzeganie tych praw może wpędzić w nieliche kłopoty. Niewielu szeryfów uprzejmie odnosi się do uzbrojonych mężczyzn, bo wiedzą, że ta broń może zostać użyta przeciwko nim.

Noszenie ukrytej broni: Niezależnie od tego, czy można nosić ze sobą broń, noszenie jej w ukryciu jest nielegalne właściwie wszędzie.

Publiczne pijaństwo: Czyli, mówiąc inaczej, jeśli chcesz się schlać, miej choć tyle przyzwoitości, żeby zostać w domu albo spaść pod stół w saloonie.

Rabunek: Rabunek to kradzież dokonana przy użyciu siły lub zastraszania (na ten przykład, przystawieniem rewolweru do głowy).

Włamanie: Włamanie następuje, gdy w nocy wtargniemy do czyjegoś domu z zamiarem popełnienia innego przestępstwa (zwykle kradzieży). Włamać można się jedynie do obiektów stanowiących własność prywatną.

Wystrzelenie z broni w granicach miasta: Nawet jeśli możesz legalnie nosić broń, nie pociągaj za spust, jeżeli jesteś w mieście. Kary za to przestępstwo są zwykle tym surowsze, im bliżej centrum miasta je popełniono, a to z tej przyczyny, że w okolicy jest więcej ludzi.

Zabójstwo: Zabójstwo jest wtedy, gdy pozbawimy kogoś życia, nie mając takiej intencji.

SYSTEM PRAWNY

No to co się dzieje, kiedy zostaniesz aresztowany za popełnienie przestępstwa? Tutaj, w Konfederacji, procedura jest właściwie taka sama jak w Unii.

Najpierw, oczywiście, oskarżony jest umieszczany w najbliższym areszcie lub więzieniu i tam przetrzymywany aż do procesu. Stan, reprezentowany przez prokuratora okręgowego (inaczej zwanego oskarżycielem), wnosi o wstępne przesłuchanie, które jest dla oskarżonego szansą na przekonanie sędziego, że wcale nie jest taki niebezpieczny i powinien odpowiadać z wolnej stopy, aby móc lepiej przygotować się do procesu. Zwykle sędzia wyznacza kaucję w wysokości stu dolarów lub wyższą, aby mieć pewność, że oskarżony stawi się na procesie. Jeśli się nie stawi, pieniądze przepadają. Oczywiście nie trzeba nawet wspominać, że jeżeli przestępstwo jest zagrożone karą śmierci, szanse na bycie zwolnionym przed procesem są mizerne – niewielu jest jednak ludzi, którzy

pokazaliby się w sądzie, by odzyskać jakieś marne pieniądze, kiedy na szali leży ich życie!

Sąd, przed którym będzie się toczyć rozprawa, zależy od rodzaju przestępstwa, za które oskarżony został aresztowany. Jeśli zaaresztowano go za przestępstwo federalne (takich aresztowań dokonują, zależnie od terytorium, Rangerzy lub szeryfowie federalni), będzie odpowiadał przed sądem federalnym. Wszelkie inne przestępstwa są rozpatrywane przez sądy stanowe, w stanie właściwym dla miejsca popełnienia przestępstwa.

Sądownictwo państwowe utrzymuje budynki sądów w największych miastach (zwykle w jednym mieście na każdy stan bądź terytorium) i wszystkie procesy odbywają się w tych sądach. Czasami oskarżony musi trochę poczekać na proces, bo nie ma dość sędziów, żeby wszystkie sprawy były rozpatrywane na bieżąco.

Sądownictwo stanowe nie jest tak sprawnie zorganizowane. Budynek sądu znajduje się w każdej stolicy okręgu, sędziowie zaś, zależnie od kompetencji, są podzieleni na pięć rodzajów.

Pierwsi to sędziowie pokoju lub inaczej urzędowi, którzy wydają nakazy aresztowania, udzielają ślubów i spełniają inne pomniejszych funkcje, ale zwykle nie prowadzą spraw sądowych. Potem są sędziowie stacjonarni, którzy prowadzą sprawy w jednym i tym samym sądzie. Znajdują się zwykle tylko w większych miastach, bo większości stanów nie stać na utrzymywanie pełnoetatowego sędziego w każdym sądzie.

Zamiast tego wszystkie stany poza Utah korzystają z sędziów okręgowych, którzy jeżdżą w kółko od sądu do sądu i rozpatrują sprawy, które czekają na ich przyjazd. To sprawia, że liczne procesy mają duże przestoje, bo wiele rzeczy może przeszkodzić sędziemu w dotarciu na miejsce procesu: ważna sprawa w innym sądzie, kiepska pogoda, choróbsko, czy cokolwiek innego, co wpadnie ci do głowy.

Co gorsza, w czasie objazdu sędzia może paść ofiarą napaści – sędziowie nie należą do lubianych ludzi – co kończy się tym, że oskarżeni w następnym z kolei mieście muszą zdobyć się na cierpliwość i poczekać w pace, aż legislatura stanowa wyznaczy kogoś na miejsce zmarłego.

Jeśli oskarżony nie zgadza się z decyzją sędziego, może wnieść apelację do sądu apelacyjnego, który znajduje się w stolicy każdego stanu. Jeżeli i ten sąd orzeknie przeciw niemu, może wnieść kolejną apelację do stanowego sądu najwyższego. To jego ostatnia nadzieja. Jeśli ich decyzja będzie dla niego niekorzystna, to już pozostaje mu przygotować się na długi pobyt w mamrze.

Większość sędziów jest rzeczowych do bólu, ale zwykle ich decyzje są sprawiedliwe, nawet jeśli czasami surowe. Tylko znikoma ilość, może jeden na dwudziestu, zalicza się do „wieszających sędziów”. Lepiej dla ciebie, żeby twoja sprawa nie znalazła się

na wokandzie u któregoś z tych morderczych przedstawicieli wymiaru sprawiedliwości, bo skończysz z pętla na szyi. Oryginalny wieszający sędzia, Isaac Charles Parker, którego terytorium obejmuje Iowa, Minnesotę i Dakoty regularnie na powietrzny taniec wysłał sześcioro i więcej ludzi naraz.

Wieszający sędziowie częściej zdarzają się na terenach wiejskich, gdzie w małych społecznościach mogą przejąć kontrolę nad wymiarem sprawiedliwości. Na gęściej zaludnionych terenach inne organy władzy ukrócają rządy terroru lub robi to krewny ktoś z „ofiary”, biorąc na sędzim odwet. Rangerzy pilnie starają się zapobiegać pojawianiu się na terytorium Konfederacji zbyt wielu „wieszających sędziów”.

OBRONA

Zanim sprawa znajdzie swój koniec na procesie, oskarżony ma prawo wynająć obrońcę. Nie jest to szczególnie kosztowne, usługi adwokata można kupić za 50-100\$ (więcej może kosztować pomoc naprawdę dobrych prawników, albo tych posiadających szerokie wpływy). Prawnicy mogą okazać się nieocenieni dla przedstawienia sprawy w sądzie. Pomimo Konstytucji i od dawna przyjętej zasady, że „oskarżony jest niewinny, dopóki nie udowodni mu się winy”, na Zachodzie zwykle jest wręcz przeciwnie. Jeśli oskarżony nie zdoła się wywinąć, idzie do paki, więc musi udowodnić, że *nie jest* winny. A to oznacza, że powinien przygotować dobrą obronę.

Bronić można się na wiele sposobów. Niektóre są właściwe poszczególnym przestępstwom (tak jak w przypadku oskarżenia o włamanie: „Nie zrobiłem tego nocą, więc według definicji to nie jest właściwie włamanie, prawda?”), ale inne sposoby są bardziej ogólne. Jedne z najpospolitszych linii obrony to udowodnienie, że czyn został popełniony w samoobronie, obronie życia lub mienia osób trzecich, po to, aby zapobiec przestępstwu, po pijanemu lub w napadzie obłądki (ten, kto jest pijany lub obłąkany, nie może powziąć zamiaru popełnienia przestępstwa, co jest ważnym czynnikiem w sprawie).

Innym czynnikiem, który może działać na korzyść oskarżonego, są sędziowie przysięgli. Tych dwunastu ludzi może nienawidzić go żywą nienawiścią i chcieć by zadyndał, nawet jeśli jest niewinny jak niemowlę – albo mogą nie chcieć go skazywać, niezależnie od tego, jak silne dowody świadczyłyby przeciw niemu. Ludzie, którzy cieszą się popularnością, zwykle nie są skazywani. Żaden kauzyperda w Missouri nie byłby zdolny do uzyskania wyroku skazującego na Jessie Jamesa, bo ludzie w Missouri kochają go i zagłosowaliby za jego niewinnością. Sędziowie przysięgli, wybierani na dzień lub dwa przed procesem, bywają też zastraszani, żeby wydali „odpowiedni” werdykt. Tym właśnie sposobem posłużył się Jack McCall, żeby uniknąć odpowiedzialności za zamordowanie Dzikiego Billa Hickoka.

KARY

Na skazanych czeka cały szereg paskudnych kar. Pospolite na Zachodzie są wyszczególnione w tabeli **Zbrodni i Kary**, poniżej. Tabela ta dotyczy zarówno wyroków wydawanych przez sądy stanowe, jak i federalne, ale wyroki sędziów federalnych najczęściej są surowsze. Jeśli oskarżony został skazany na karę grzywny, dolicza się też do niej koszty procesu (zwykle są to 2\$).

Wyrok więzienia może zostać zastąpiony ciężkimi robotami. „Ciężkie roboty” to tłuczenie kamieni w kamieniołomie albo inna wyczerpująca harówka z kulą na łańcuchu przy kostce. Spójrz jednak na to od jaśniejszej strony: przynajmniej możesz do woli napawać się blaskiem słońca.

Najsurowsza kara, jaką można zasądzić, to, naturalnie, śmierć przez powieszenie. Przejście tych trzynastu stopni, po których trzeba wspiąć się na podium z zapadnią, sprawia, że nawet najtwardszy desperado płacze za mamą.

Niektóre szubienice mają po kilka platform, żeby można było wysłać do piekła po kilku złoczyńców na raz. Na przykład szubienica sędziego Isaaca Charlesa Parkera ma takich platform aż 13 – odpowiednio dla potrzeb „wieszającego sędziego”.

ZBRODNI I KARA

Zbrodnia	Kara
Morderstwo	Powieszenie lub kara więzienia, nawet dożywotniego
Próba morderstwa	Kara więzienia, nawet dożywotniego
Porwanie	Powieszenie lub do 25 lat więzienia
Napaść:	
Z zamiarem pozbawienia życia	Powieszenie lub kara więzienia, nawet dożywotniego
Zwykła napaść	Od tygodnia w areszcie po rok więzienia
Z bronią w ręku	Miesiąc do dwóch lat
Zawłaszczenie mienia:	
Kradzież konia	Powieszenie, grzywna o dowolnej wysokości, albo więzienie, do dożywocia
Kradzież bydła	Powieszenie, grzywna o dowolnej wysokości, albo więzienie, do dożywocia
Kradzież:	
Poważna	5 do 10 lat więzienia
Drobna	Od tygodnia w areszcie, po rok więzienia

Rabunek:

Banku	Powieszenie, grzywna o dowolnej wysokości, albo więzienie, do dożywocia
Pociągu	Powieszenie, grzywna o dowolnej wysokości, albo więzienie, do dożywocia
Zagarnięcie działki	Powieszenie, grzywna o dowolnej wysokości, albo więzienie, do dożywocia
Inny	5 lat do dożywocia
Włamanie	5 lat do dożywocia
Przecięcie ogrodzenia	5 do 10 lat więzienia
Fałszerstwo	rok do pięciu lat więzienia
Hazard:	
indywidualnie	5 do 10\$ grzywny
lokal	20-75\$ grzywny miesięcznie
Publiczne pijaństwo	10-20\$ grzywny i / lub dzień spędzony w areszcie (dopóki nie wytrzeźwiejesz)
Nieobyczajne zachowanie	1-50\$ grzywny (w zależności od powagi występku) i / lub kara aresztu, nie przekraczająca jednego dnia
Zakłócanie spokoju	5-50\$ grzywny (w zależności od powagi występku) i / lub kara aresztu, nie przekraczająca jednego dnia
Noszenie broni:	
Tam, gdzie jest to zabronione	Konfiskata broni i grzywna w wysokości 25-100\$ i / lub kara aresztu na okres do trzech miesięcy
Ukrytej	Konfiskata broni i grzywna w wysokości 50-200\$ i / lub kara aresztu na okres do trzech miesięcy
Wystrzelenie z broni palnej w granicach miasta	Konfiskata broni, do 20\$ grzywny i / lub kara aresztu nie przekraczająca jednego dnia

NAGRODY

Po co harować na swoje utrzymanie, skoro można dostawać pieniądze za strzelanie do bandziorów? Do takiego wniosku dochodzi wielu łowców nagród i rewolwerowców.

Rząd, banki, spółki kolejowe i majątni obywatele oferują nagrody za schwytanie poszukiwanego przestępcy. Mniej więcej połowa nagród jest wypłacanych za „żywego lub umarłego”. W pozostałych

przypadkach chcą, żeby łajdak był w jednym kawałku i mógł odpowiedzieć za swoje grzeszki przed wyrokiem sprawiedliwości (nagrody wyznaczane przez władze są zwykle wypłacane za żywych bandziorów).

Najczęściej nagroda wynosi kilkaset dolarów. Jedynie za przestępców okrytych naprawdę złą sławą sumy mogą być liczone w tysiącach. Na dziś rekord należy do Jessie Jamesa. Kilka banków na Spornych Ziemiach zebrało fundusze na nagrodę w wysokości 10 000\$ – niezależnie, czy dostarczyć go w pozycji stojącej, czy horyzontalnej.

Poniżej są wypisane nagrody za najbardziej poszukiwanych przestępców Zachodu. Nagrodyznaczono gwiazdką będą wypłacone za „żywego lub umarłego”.

NAGRODY

Przestępca	Nagroda
Clay Allison	500\$*
Czarny Bart	300\$
William Brockaway	200\$
Ned Christie	750\$*
Gang Kowbojów	
Ike Clanton	brak
Phineas Clanton	brak
Billy Clanton	brak
Niegrzeczny Bill Brocius	500\$
Johnny Ringo	600\$
Pasierbowie Diabła	
Steven Satan	1000\$*
Inni	300\$ za każdego*
John Wesley Hardin	4000\$*
Doc Holliday	300\$
„Skała” Holston	1000\$
Gang Jamesów	
Jesse James	10 000\$*
Frank James	2000\$*
Cole Younger	1000\$*
James Younger	1000\$*
Bob Younger	1000\$*
Gang Prześmiewców	
Chichot Ryan	1000\$*
Inni	300\$ za każdego
„Diakon” Jim Miller	800\$*
Joaquin Murieta	6000\$*
Dave Rudabaugh	2000\$
Belle Starr	500\$

PRAWA WOJENNE

Prawa wojenne stosuje się głównie do żołnierzy i innych osób uczestniczących w walkach, ale jego zasady obejmują też wiele cywilnych aspektów życia na terenach ważnych pod względem strategicznym lub pozostających pod kontrolą wojska. Pilnowaniem przestrzegania prawa wojennego zajmuje się komendant (sierżant) żandarmerii i jego ludzie.

Cywilna policja, także ta o kompetencjach ogólnokrajowych, jak Rangerzy, nie może im nawet podskoczyć.

Prawa wojenne są piorunsko surowe. Nierzadko wyrok wydany na ich mocy sprawi, że wieszający sędzia wyda ci się łagodny niczym babunia. Dezertery są rozstrzeliwani (albo, jeśli mają farta, odsyłani do swoich jednostek). Zdrajcy są rozstrzeliwani. Szpiegdy wieszani. Jasne – zanim padnie pytanie o ostatnie życzenie, wszyscy muszą jeszcze stanąć przed sądem wojennym, ale jeśli już do tego dojdzie i sąd się zbierze, aby rozpatrzyć twoją sprawę, to zacznij myć zęby, żeby ucałować swój tyłek na do widzenia.

Nawet jeśli nie ma potrzeby stawiania delikwenta przed trybunałem wojskowym, oficerowie mogą wymierzać wiele innych kar. Ich przykłady to „kocioł” (zmuszają cię, żebyś usiadł na ziemi, rękami obejmując kolana, z kijem włożonym między ręce a nogi i kneblem w usta), „jazda pociągiem” (zmuszanie ofiary do tego, by usiadła okrakiem na ogrodzeniu lub koźle do cięcia drewna, nie dotykając stopami ziemi, tak że cały ciężar ciała spoczywa na jej częściach intymnych), powieszenie za kciuki, publiczne napiętnowanie, degradacja lub grzywna.

W wielu przypadkach prawa wojenne dotyczą także cywili. Wojsko może aresztować cywila za byle błahostkę. Wprowadza godzinę policyjną. Wymaga paszportu lub dokumentów tożsamości przy łada jakiej podróży. W wielu miejscach zabrania nawet picia alkoholu. No i wreszcie do obowiązków żandarmerii należy przeprowadzanie poboru. Cacane chłopaki, ci zandrami.

Inna ważna rzecz, o której należy pamiętać mówiąc o prawach wojennych, dotyczy faktu, że nie ograniczają ich żadne konstytucyjne prawa obywateli. W obliczu wojny armia może bezkarnie robić rzeczy, na jakie nigdy nie pozwoliłyby sobie cywilny sąd lub policja.

STRĄŻ OBYWATELSKA

I PRAWO LINCZU

Czasami prawo działa zbyt wolno jak na potrzeby obywateli – albo wręcz nie działa w ogóle. W takich przypadkach grupy mężczyzn tworzą straż obywatelską i własnoręcznie robią porządek z bydłokradami i rabusiami. „Robienie porządku” zwykle wymaga jakiegoś drzewa i liny, wedle zwyczaju zwanego „linczem” od nazwiska wynalazcy, Charlesa Lyncha (sędziego pokoju z czasów Wojny Wyzwoleńczej).

Na Zachodzie straż obywatelska jest najbardziej aktywna w Montanie, tych częściach Kalifornii, w których szerzy się bezprawie, w Wielkim Labiryncie i w północnym oraz środkowym Teksasie. Niektóre grupy są nieźle zorganizowane i dowodzone przez ludzi mających dobrze poukładanie w głowie,

którzy po prostu próbują rozwiązać wielki problem. Inne składają się wyłącznie z gorącogłowych mścicieli, linczujących każdego, kto podejrzanie wygląda. Nie zależnie od tego, czy ktoś jest winny czy nie, jeśli znajdzie się na celowniku straży obywatelskiej, najlepiej zrobi podwijając ogon i czmychając do innego stanu. Jednak czasami nawet to nie uchroni szczególnie poszukiwanej ofiary przed spotkaniem z oprawcami i sznurem. Rangerzy starają się ukrocić na terytoriach Konfederacji wymierzanie „sprawiedliwości” przez straż obywatelską, ale nie mogą być wszędzie na raz.

PRAWO NA DZIMNYM ZACHODZIE



86

Abyś miał dobry przekrój sytuacji, poniżej dołączam krótki przewodnik po tym kto i gdzie zajmuje się pilnowaniem porządku na Zachodzie. Jeśli zajdzie taka potrzeba, mogę przedstawić dodatkowe raporty.

Abilene, Kansas: Po wizycie Potępieńca, Abilene ma nowego szeryfa. Poprzedni, Fred Griggs, został kilka miesięcy temu zastrzelony na głównej ulicy miasta przed czarno odzianego mordercę. Jego główny zastępca, Bob Reiger jest teraz miejskim szeryfem i ma do dyspozycji trzech podwładnych. Jednak główną siłą, która w Abilene pilnuje przestrzegania prawa, jest Tom Smith z Bear River, zastępca szeryfa federalnego dla całego terytorium (które Stany Zjednoczone uważają za swoje i dlatego wyznaczają tam szeryfów federalnych). Smith był pierwszym szefem policji w Abilene, ale zrezygnował rok czy dwa temu z tej funkcji, przyjmując posadę federalną. Cały czas cieszy się w mieście wielkim szacunkiem, a dla niektórych pozostaje postrachem i miejscowi stróże prawa nie wahają się prosić go o pomoc, kiedy zachodzi taka potrzeba. Smith jest niezastąpionym stróżem porządku w wielkim stanie Kansas.

Deadwood, Dakota: Panować nad sytuacją w Deadwood próbuje niezbyt pracowity stróż prawa, Seth Bullock. Woli chłodzić gorące sprzeczki lodowatym spojrzeniem niż spluwać, ale jeśli musi, strzela wystarczająco dobrze. Wielu ludzi w Deadwood wolałoby, żeby był bardziej agresywny w poskramianiu przestępców i awanturników, ale wygląda na to, że szeryf trzyma sprawy w garści. Niektórzy mieszkańcy twierdzą nawet, że miał udział w zabójstwie Dzikiego Billa Hickoka, ale nie ma na to żadnych dowodów i przypadkowe plotki ni w ząb nie zdołały nadwerzeżyć jego autorytetu. Nie byłoby dobrze, gdyby te plotki okazały się prawdą, bo niezależnie od tego, jaką osobą był Hickok, szanowałem jego umiejętności. Bullocka wspomaga pięciu bardzo zapracowanych zastępców.



Denver, Kolorado: Arthur LeGrande jest szeryfem Queen City, wybranym w legalnych wyborach. Doszedł jednak do tego stanowiska poprzez konszachty polityczne i widzi w nim jedynie stopień, po którym wejdzie na urząd sędziego. Nie uczestniczył nigdy w strzelaninie i niewiele wie o egzekwowaniu przepisów prawa. Odpowiedzialność za to, żeby wszystko funkcjonowało zgodnie z planem i miasto było pod kontrolą, spada na barki jego doświadczonego zastępcy, Treyburne Hayesa. LeGrande słyszał o Potępieńcu i jest przerażony, że jakiś mógłby kiedyś przybyć do Denver.

Dodge City, Kansas: Pracują tutaj, pod komendą szeryfa Larry'ego Degera, jedni z najlepiej znanych stróżów prawa na Zachodzie. Zastępcami są Wyatt Earp i Bat Masterson, którzy pomagają w utrzymaniu pełnego kłopotów miasta, stojącego na trasie przepraw była w takim porządku, jak to tylko możliwe (może wydaje się, że to niewiele, ale przynajmniej próbują i są w tym dobrzy). Tak właściwie, to niektórzy mieszkańcy woleliby zastąpić szeryfa Degera Earpem, który jest zdecydowanie bardziej lubiany. Zdobywać sławę zaczyna też George „Cimarron” Bolds, młody zastępca.

Stróże porządku w Dodge muszą słuchać poleceń Rady Miejskiej, która może usunąć ich ze stanowiska za niewłaściwe zachowanie lub zaniedbywanie obowiązków, do czego zalicza się także sprzyjanie którymś

ze stron w licznych konfliktach targających miastem (zwłaszcza w konflikcie Północ-Południe). Pięciu zastępców zostało już w ten sposób wywalonych, co nauczyło innych odpowiedniej postawy. Jeden zastępca szeryfa, Rich Stoddard, został niedawno zabity przez niesławnego Potępieńca.

El Paso, Teksas: szeryfem w tym przygranicznym miasteczku, dzikszym nawet niż Dodge City, jest Douglas Stoudenmire, weteran wojsk Konfederacji i były Ranger. Choć jest dobrym stróżem prawa, ma w mieście wielu wrogów, do których zaliczają się zwłaszcza nikczemni bracia Manning, a na jego życie było już kilka zamachów. Przez swoje pijaństwo i skłonność do płci przeciwnej, nie cieszy się najlepszą opinią u wielu ludzi (wliczając w to niektórych z Rangerów, swoich dawnych towarzyszy).

Stoudenmire ma pięciu zastępców, nazywanych „konstablami”. Głównym jest „Tajemniczy” Dave Mather, nawrócony na drogę cnoty przestępca, mający opinię równie kryształową, jak szef.

Miasto Zatraconych Aniołów, Kalifornia: W Lost Angels, Mieście Zatraconych Aniołów, nad przestrzeganiem prawa czuwają dwie siły. Pierwszą jest Job Dunston, czasami nazywany „Wieprzem”, który piastuje urząd miejskiego szeryfa. Nie jest lubiany przez wielbego Grimme’a i jego owieczki, bo w ostatnich wyborach pokonał ich kandydata do urzędu. Dla Grimme’a jest cierniem w oku, ale to porządny człowiek i robi dobrą robotę. Inaczej czynią Aniołowie Stróże, straż obywatelska powołana przez Grimme’a do pilnowania „prawa duchowego”, według którego nielegalne jest wszystko, co w ich rozumieniu kłóci się z interesami wielbego. Wszyscy aresztowani przez nich trafiają do Sądu Kościelnego, który jest niczym więcej jak przystankiem przed przymusowym udaniem się na wieczny spoczynek.

Salt Lake City, Utah: Najważniejszym stróżem prawa w stolicy Mormonów jest Eli Waters. To twardy, uparty człowiek, który ubiera się jak Bat Masterson, ale postępuje z przestępcami bardziej jak Wyatt Earp. On i grupa jego zastępców (ma ich tak z pół tuzina, z czego na służbie zawsze jest przynajmniej trzech) robią co mogą, aby utrzymać w mieście spokój i porządek.

Jednak na Pustynnej Ziemi prawa strzeże nie tylko szeryf Waters. Po pierwsze, stacjonuje tu tak zwany „Legion Nauvoo”, licząca 400 ludzi armia, powołana do obrony „niepodległości” Mormonów. Po drugie, są też Danici, grupa milicji i morderców na usługach Kościoła. Kościół zaprzecza istnieniu Danitów, ale z raportów, które otrzymałem od swoich ludzi, dobitnie wynika, że istnieją. W każdym razie, obcy w Utah niech się lepiej mają na baczności. Nie warto wchodzić w drogę żadnej z tych organizacji.

Shan Fan, Kalifornia: Dla białych, Shan Fan wygląda na miejsce, w którym jest od pioruna bezpra-

wia, pijanych górników, prostytutek, hazardzistów, chińskich drwali, czego dusza zapagnie. Jednak Długowłose Tony, który jest tu szeryfem, wydaje się panować nad sytuacją – choć niektórzy twierdzą, że tak naprawdę nad miastem panuje tamtejsza Triada. Tony jest powszechnie szanowanym stróżem prawa, zawsze chętnym do współpracy z innymi funkcjonariuszami wymiaru sprawiedliwości. Robi wrażenie, że zawsze jest czujny i zawczasu poinformowany o rozwoju sytuacji, zanim pojawiają się poważne problemy.

Tombstone, Nowy Meksyk: Jak przekonuje się o tym Fred White, miejski szeryf, to nie jest dobre miejsce dla stróża prawa. Prawdziwa władza w mieście należy do okrytego złą sławą Gangu Kowbojów. Szeryf White i jego jedyny zastępca, Spence Walker, nie są w stanie powstrzymać członków gangu przed robieniem co im się żywnie podoba. Nawet obecność w mieście Johna Behama, szeryfa okręgu Cochise, nie poprawia sytuacji.

Sędzia pokoju – Wells Spicer – chętnie pomógłby White’owi w przegnaniu Kowbojów z miasta, ale jak dotąd nie był w stanie podjąć żadnych kroków przeciwko gangowi. Wpływy Gangu Kowbojów oplatają ciasno całe Tombstone i niewiele się dzieje w mieście, o czym by nie wiedzieli lub w czym nie mieliby swojego udziału.

Wirginia City, Nevada: Dla wielu znane jako „najdalej na zachód wysunięty przystanek linii kolejowej Denver Pacific”. Dzięki zabiegom szeryfa okręgu Storey, Andrew Mercera, i jego trzech zastępców (miasto nie ma własnego, miejskiego szeryfa, bo mieszkańcy zdecydowali, że nie jest on potrzebny), Wirginia City to spokojne miejsce.

Mercer jest twardym i bezkompromisowym człowiekiem, słynącym z tego, że z problemami radzi sobie szybko i czasem brutalnie. Z tego, że potrafi pacyfikować awanturników, tłukąc ich dopóki nie zrobią się posłuszni, jest w tych stronach tak znany, jak Wyatt Earp w Dodge. Nie waha się też stawić czoła potężnej w tych stronach linii kolejowej Denver Pacific, jeśli jej pracownicy lub przedstawiciele sprawiają kłopoty.

Wichita, Kansas: W tym mieście, w którym niegdyś na straży prawa stał Wyatt Earp, teraz władzę sprawuje Bill Tilghman. Tilghman jest szeroko znany w Kansas i Oklahomie jako konkretny stróż prawa, szczerze oddany swoim obowiązkom. Jest niezmordowany i jeśli trzeba, ściga bandziorów aż do Oklahomy, albo na ziemię Konfederacji Kojota.

Dowodzi grupą pięciu stojących na straży porządku publicznego zastępców. Jeden z nich jest nowym rekrutem, przyjętym na miejsce Jeda Summersa, który jakiś czas temu został zastrzelony przez potępieńca.

PRAWO NA SPORNYCH ZIEMIACH



85

Konflikt o to, do kogo Sporne Ziemie należą, powoduje, że prawo działa tam odrobinę inaczej niż w pozostałych rejonach Zachodu. Zarówno Unia, jak i Konfederacja, roszczą sobie pretensje do tych terytoriów, a potyczkom wybuchającym pomiędzy partyzantką i sympatykami obu stron nie ma końca. Samo ustalenie komu miałyby przypaść jurysdykcja nad tą ziemią powoduje gorące spory i zarówno Północ, jak i Południe mają tu swoich stróżów prawa. W ten sposób czasem wręcz niemożliwym jest ustalenie, co naprawdę się stało, gdy popełniano przestępstwo, ponieważ każda historia ma (nieodmiennie) dwie wersje.

Oczywiście, każdy bogobojny obywatel Konfederacji wie, że te terytoria należą do nas i kiedy wojna się skończy, prawie na pewno pozostaną pod naszą kontrolą.

Wysłałem do Ministerstwa Wojny propozycję, która może pomóc w naszych zabiegach zmierzających do

aneksji części terytorium i mam nadzieję, że sprawa ta zostanie potraktowana priorytetowo.

RANGERZY NA SPORNYCH ZIEMIACH

Moi Rangerzy regularnie patrolują Sporne Ziemie. Jak dotąd nie mieli wielu konfliktów ze swoimi odpowiednikami z Północy. Przy kilku okazjach, kiedy jankescy stróże prawa wpadli w tarapaty, moi Rangerzy pomogli im wyjść cało z opresji. Kładę nacisk na to, aby taką pomoc ograniczali do minimum. Moja południowa gościnność ma swoje granice.

STRÓŻE PRAWA Z PÓŁNOCY NA SPORNYCH ZIEMIACH

Północ twierdzi, że jurysdykcja na Spornych Ziemach należy do nich, i w związku z tym działają na nich Pinkertonowie i szeryfowie federalni. W sumie to robią dobrą robotę, ale zdarzało im się wytykać nos w sprawy, które ich nie dotyczą. Zdarzało się im to zwłaszcza wtedy, kiedy sprawa była mocno śmierdząca. Moi Rangerzy zostali pouczeni, aby zachowali profesjonalną postawę, niezależnie od ich obecności.



SLYNNI PRZESTĘPCY DZIWNEGO ZACHODU



96

Żebyś mógł wyobrazić sobie mniej więcej z kim moi Rangerzy mają do czynienia w terenie (naturalnie, oprócz wynaturzonych stworów), przytaczam poniżej fragmenty z najnowszego wydania „Uciekinierów przed sprawiedliwością Konfederacji”.

CLAY ALLISON

Nazywają go „Dzikim Wilkiem z Wachita” i nie mylą się wiele. Allison jest równie zajadły jak wilk i dwa razy bardziej gwałtowny. Urodzony w 1840 roku w Tennessee, walczył dla Konfederacji w Wojnie Między Stanami, dopóki nie został zwolniony z wojska z powodu kłopotów ze zdrowiem psychicznym (jego fizyczna dolegliwość – szpotawa stopa – nie zrobiła wrażenia na komisji). Zaciągnął się znowu do oddziału, w którym nikt nie pytał o to, czy jest aby zdrowy na umyśle.

Kiedy Allison zmęczył się wojną, pożeglował na Zachód, do Teksasu. Tam został kowbojem. Znudzony, wszedł na drogę zbrodni i pozostawił za sobą tyle krwi, że trudno byłoby mu znaleźć konkurenta na

całym Zachodzie. Jak mówią, zabił około tuzina ludzi, większość zastrzelił, niektórych zlinczował, innych wykończył w bardziej makabryczny sposób. Jego ofiarami byli kowboje, bandyci, oficerowie Unii i pewien dentysta, który miał nieszczęście wyrwać mu zdrowy ząb. Allison przywiązał go do jego własnego fotela i zanim go zabił, wyrwał mu dwa zęby. Kiedyś nawet zastrzelił człowieka za to, że tamten zbyt głośno chrapał.

Najdzikszy i najniebezpieczniejszy jest Allison po pijanemu. Chętnie strzela wtedy dla zabawy do przechodniów i sieje wokół spustoszenie. Kiedyś, kiedy był porządnie pijany, przejechał nago przez całe miasto i potem zaprosił wszystkich do saloonu na drinka.

Jako rewolwerowiec Allison słynie z żelaznych nerwów, pewnej ręki i umiejętności szybkiego opróżniania kabury. Niektóre ze zgonów, za jakie jest odpowiedzialny, miały miejsce podczas pojedynków rewolwerowych. Jednak zastępca szeryfa, Wyatt Earp, w czasie jedyne go spotkania okazał się szybszy i zmusił Allisona by ten opuścił Dodge City i nigdy już nie wracał.

CZARNY BART

Postać Czarnego Barta owiana jest tajemnicą. Nikt nie zna jego prawdziwego imienia, ani nie wie, gdzie mieszka. Wszystko, co wiadomo na pewno, to tylko to, że jest on najbardziej niepoprawnym rabusem dylizansów na Zachodzie. Od swego pierwszego „występu” w 1875, napadł na niemal dwadzieścia dylizansów w Kalifornii i Nowadzie, z których połowa należała do firmy przewozowej Wells Fargo. W czasie kariery udało mu się zrabować prawie 20 000\$.

Kiedy dylizans zbliża się do zakrętu, Bart pojawia się pośrodku drogi ze strzelbą wymierzoną w woźnicę. Ubrany jest w długi, biały prochowiec, a swoją twarz ukrywa pod starym workiem po mące, w którym wyciął dziury na oczy. Jego głos jest głuchy, głęboki i niesamowity. Trzeba jednak zaznaczyć, że zachowuje się spokojnie i grzecznie, zwłaszcza wobec pasażerek (którym nie odbiera pieniędzy ani biżuterii).

Chociaż nigdy nikogo nie musiał zabić, daje do zrozumienia, że nie zniósłby ze strony swoich ofiar żadnego oporu ani skomlenia. Jego poza i oczywiste umiejętności pozwalają mu panować nad sytuacją. Ten cały teatr jest poparty autorytetem jego gangu, którego członkowie, ukryci w krzakach i za pobliskimi kamieniami, trzymają na muszce woźnicę. Zanim Bart zniknie z łupem, pozostawia u woźnicy lub w pustej już kasetce kiepski wiersz na skrawku papieru. Po tym właśnie bezbłędnie można poznać, że napadu dokonał „Czarny Bart, Po8”.

* W jęz. angielskim „Po8” wymawia się podobnie jak „poet”: poeta – przyp. tłum.



Czarny Bart okazał się być tak nieuchwytnym, że niektórzy ludzie uwierzyli, iż mają do czynienia z duchem! Pomimo tego, Rangerzy, prywatni detektywi, Pinkertoni i szeryfowie federalni wciąż go ścigają (wielu dla trzystudolarowej nagrody wyznaczonej za niego przez firmę przewozową Wells Fargo), choć na razie – zupełnie bezskutecznie.

SAM BASS

Urodzony w 1851 w Indianie, Sam Bass wyrósł na przystojnego młodego człowieka. W 1870 przeniósł się do Teksasu i został zastępcą szeryfa w Denton, ale szybkie pieniądze z wyścigów konnych rychło sprowadziły go z drogi cnoty. Pierwszej kradzieży dokonał przy spędzie bydła, kiedy zdecydował, że nie odda pieniędzy za bydłeta ranczerowi, który był ich prawowitym właścicielem. Zamiast tego trafił do Deadwood, gdzie przejechał forsz na hazard, łatwe dziewczynki i trochę gorzały. Kiedy kasa wyszła, razem z kilkoma kolesiami stworzył gang i (z niemałym powodzeniem) rabował pociągi i dyliżanse.

W ostatnich latach Bass ze swoim gangiem przetrarli przestępczy szlak przez Zachód. W miarę jak w strzelaninach ginęli kolejni członkowie gangu, na ich miejsce znajdowano nowych. Ścigają ich Rangerzy, Pinkertoni, szeryfowie federalni i całkiem spora garstka łowców nagród. Za głowę Bassa, gadającą czy nie, wyznaczono 500\$ nagrody.

Pomimo złej sławy jaka go okrywa, Bass nie jest szczególnie brutalnym przestępcą. Jeśli do niego strzelają, on odpłaca się tym samym, i zdarzyło mu się postrzelić kilku stróżów prawa, ale woli zdobywać łup zastraszając ofiary. Jest uprzejmy dla kobiet, ludzi niedołączonych i w podeszłym wieku i (z czystej sympatii) zwykle nie szuka u nich kosztowności ani nie odbiera im pieniędzy podczas napadu.

WILLIAM BROCKAWAY

„Król Fałszerzy”, William Brockaway, jest biczem na Tajne Służby Stanów Zjednoczonych. Według zgromadzonych przez nich danych, swoją przestępczą karierę rozpoczął jako młody czeladnik drukarski w 1837. Jego majster popadł w długi i kiedy zdarzyło się, że bank złożył zamówienie na kolejną partię banknotów, przekonał go, że mogliby rozwiązać ten problem dodrukowując trochę gotówki. Majster odwrócił uwagę bankierów na tak długo, by Brockaway zdążył wykonać kopię matrycy, odciskając ją w ołowiu. Dwadzieścia tysięcy fałszywych piątek – i majster oraz Bill byli bogaci.

Kiedy przedstawiciel banku połapał się w oszustwie, Brockaway zwał w przebraniu, dzięki któremu był ciągle o krok przed wymiarem sprawiedliwości. Przez cały czas udawało mu się utrzymać tę słuszną odległość, pracując z przeróżnymi bandziorami i innymi fałszerzami przy produkcji podrabianych pieniędzy, obligacji z siedemdziesiątego trzeciego i innych dokumentów. Jak dotąd pozostawał na terytorium Unii.

Choć Tajne Służby poszukują Billa od samego początku swego istnienia, muszą zbliżyć się do niego bardziej, jeśli chcą go kiedyś złapać. Brockaway sprawia wrażenie, jakby miał szósty zmysł, który mówi mu, że właśnie nadszedł czas zwinąć manatki i przenieść się gdzie indziej.

NED CHRISTIE

Urodzony w 1854 Christie jest czystej krwi Czirokezem. Jeszcze kiedy mieszkał w okolicach Tallequah w Oklahomie, jako smarkacz zaczął nielegalnie pędzić i sprzedawać whiskey. Nie uszło to uwadze szeryfa federalnego, ale kiedy przyszedł z ludźmi po Christiego, ten zabił jednego z nich i uciekł, podczas gdy inni zniszczyli jego aparaturę do destylacji.

Christie zbiegł na urwisko nie tak daleko od Tallequah, gdzie z drzewa zbudował krzepką, dwupiętrową fortecę, w której ścianach nie brakło miejsca na otwory strzelnicze. Teraz to miejsce jest znane jako Górski Fort Neda. Razem z rodziną i przyjaciółmi, wśród których było wielu dzielnych indiańskich wojowników chcących przegnać białych ze swojej ziemi, Christie odpierał stróżów prawa i trwał oblężony. W forcie było źródło wody pitnej, a Christie zgromadził w nim mnóstwo żywności. Bez kłopotu przekradał się przez kordony, jakie od czasu do czasu były organizowane przez szeryfów federalnych, i przy okazji zabił jeszcze kilku funkcjonariuszy.



W czasie jednego z takich obłążeń, kula trafiła Christie'ego w twarz. Przestrzeliła mu nos i wybiła oko, niszcząc jego przystojne oblicze, ale nie zdołała go zabić. Od tego czasu Christie pała do szeryfów gorącą nienawiścią i poprzysiągł im zemstę za utracę oko.

Ned Christie doskonale nadaje się na bandziora. Jest podły, krwiożerczy, okrutny, świetnie strzela i jest biegłym rusznikarzem. Zna angielski, ale przysiągł, że nigdy nie wypowie słowa w tym języku. Szeryfowie federalni snują plany zniszczenia fortu Neda przy pomocy Armii Unii i marzą, żeby odpowiedział za swoje czyny.

Za Christie'ego, żywego lub umarłego, wyznaczono nagrodę w wysokości 750\$.

GANG KOWBOJÓW

Jego szefem jest Stary Clanton, a należą do niego przed wszystkim jego trzej synowie (Ike, Phineas i William), Niegrzeczny Bill Brocius, Johnny Ringo i bracia McLaury. Kowboje to największa i najgorsza banda zbirów w Tombstone. Prawda jest taka, że pomimo starań Rangera Hanka Ketchuma, próbującego postawić ich przed obliczem wymiaru sprawiedliwości, to oni kontrolują miasto. Niektórzy z członków gangu mają tam nawet pozakładane interesy. Choć czasami napadają na Szlaku Ducha, ich głównym przestępczym zajęciem jest kradzież bydła. Wydaje się, że Gang Kowbojów macza palce we wszystkich problemach Tombstone.

Nikt nie wyznaczył jeszcze nagrody za Clantonów – jeszcze nie. Ale głowa Niegrzecznego Billa Brociusza jest warta 500\$, a Johnny'ego Ringo – 600\$.

PASIERBOWIE DIABŁA

„Nawet sam diabeł nie przyznałby się, że są jego dziećmi” – powiedział Arthuro Rackham, zastępca szeryfa federalnego po pierwszym spotkaniu z tym gangiem i wtedy właśnie przylgnęła do nich nazwa „Pasierbowie Diabła”. Przez ostatnie sześć lat gang terroryzował Nową Anglię, Utah, Arizonę i Nowy Meksyk, rabując banki i pociągi, kradnąc bydło, gwałcąc kobiety i mordując każdego, kto stanął im na drodze.

Przywódcą Pasierbów jest osobnik nazywający się Steven Satan. Łatwo go rozpoznać – ma rude włosy i dowodzi gangiem podczas każdego napadu. Nie zwraca sobie nawet głowy ukrywaniem twarzy za chustą. Jest osobiście odpowiedzialny za połowę zabójstw przypisywanych gangowi i mówią o nim, że kiedyś zastrzelił człowieka, bo ten za dużo gadał.

Reszta Pasierbów to pstra zbieranina desperados, bandytów, dezterów i ludzi, którzy nie mają już nic do stracenia. Lubią awantury, pijaństwo, głośną muzykę i ładne dziewczęta (nawet jeśli dziewczęta niekoniecznie odwzajemniają ich sympatię).

Za głowy Pasierbów rząd Stanów Zjednoczonych wyznaczył nagrody: 1000\$ za Stevena Satana i po 300\$ za każdego innego członka gangu.

JOHN WESLEY HARDIN

Najgorszy bandzior na Zachodzie – własnoręcznie zabił ponad 30 osób. Urodzony w roku 1853 w Teksasie i nazwany na cześć twórcy Metodyzmu, swoją pierwszą ofiarę pozbawił życia w 1868, kiedy były niewolnik odmówił zejścia z drogi, by Hardin mógł przejechać. Od tego czasu ucieka wymiarowi sprawiedliwości, pozostawiając za sobą kolejne trupy. Tych, którzy wchodzi mu w drogę lub próbują go schwycić, wykańcza bez wahania.

Mogłoby się wydawać, że przy całym tym szumie wokół jego osoby i olbrzymiej nagrodzie (4000\$), którą stan Teksas wyznaczył za jego głowę, Hardin w mig powinien zostać złapany. Ale jego rodzina jest dobrze znana w Stanie Samotnej Gwiazdy (Teksas) i ma wielu krewnych i przyjaciół, u których John może się ukryć – niektórym z nich pomagał nawet w wojnach o miedź i innych awanturach. Jego przystojna twarz i miły, uprzejmy sposób bycia również zmyliły kilku łowców, którzy przestali być czujni i w ten sposób dali mu okazję do wystrzelania drogi ku wolności. Najbardziej zawziętym spośród prześladowców Hardina jest Ranger John Armstrong, który wydaje się mieć podświadomą zdolność przewidywania aktualnego miejsca pobytu Hardina. Jeśli szukasz informacji o Hardinie, zapytaj Rangera Armstronga – jeśli tylko zechce ci pomóc, to możesz być pewny, że powie ci, gdzie masz szukać.

Hardin twierdzi czasem, że większość z jego ofiar było żołnierzami Unii, których pozbawił życia powodowany nienawiścią do Północy, i wielu ludzi daje temu wiarę. To spowodowało, że niektórym Rangerom nie zależało na tym, by go ścigać, teraz jednak wszystkim wydano kategoryczny nakaz schwytania go. Prawda jest taka, że Hardin nie przejmuje się polityką, a większość zastrzelonych przez niego ludzi, to przypadkowe ofiary, które mu się w jakiś sposób naraziły.

Hardin, który czasem korzysta z przydomku „Little Arkansas”, zdobytego nad tą rzeką w zwycięskim pojedynku, świetnie strzela i ma szybką rękę. Wielu widziało, jak strzelał szybciej od ludzi stojących naprzeciw niego z wyciągniętą bronią!

Ma opinię opętanego chęcią zostania najszybszym rewolwerowcem na Zachodzie. Choć pozostał jedynym człowiekiem, któremu udało się wziąć na muszkę Dzikiego Billa Hickoka (użył wtedy trudnego „bandyckiego młynka”), Hardin wciąż chce być szybszy. Jego sposób dobywania broni jest jednym z najbardziej pomysłowych na Zachodzie. Swoje dwa gnaty trzyma w odpowiednio przystosowanych kaburach wszytych w kamizelkę tak, że broń skierowana jest kolbami do środka. Dobywa ich i odwodzi kurki jedynym błyskawicznym ruchem, tak że rewolwery wydają się srebrzystą smugą. Każdego dnia godzinami ćwiczy dobywanie broni, by nie stracić niczego ze swoich umiejętności.



JOHN HENRY „DOC” HOLLIDAY

Urodzony w Georgii, w 1851, w rodzinie bogatych Południowców, „Doc” Holliday został skazany na krótkie życie. W 1872 zachorował na gruźlicę i z upływem lat jego stan tylko się pogarsza. To przeszkodziło mu w praktykowaniu wyuczonego zawodu – dentysty. (Czy chciałbyś, żeby kaszlał ci prosto w twarz, wyrывая zęb?). Ale gruźlica nie powstrzymuje go przed wyciąganiem całkiem niezłej forsy z hazardu. Popchnęła go także do butelki, bo alkohol przytłumia ból. Jak kiedyś wyjaśnił jednemu ze swoich przyjaciół: „Gorzała nie wydłuży mi życia, ale sprawi, że umieranie będzie dużo przyjemniejsze”. Doc nie robi ze swojej przypadłości tajemnicy i jest ona aż nadto widoczna za każdym razem, gdy śmieje się lub mówi. Czasami jego głos brzmi piorunsko straszno.

Przez większość życia, Doc nie unikał przemocy. Porzucił Georgię po tym, jak zastrzelił trzech mężczyzn za to, że wykąпали się w jego „prywatnym” stawie. W Dodge City poznał Wyatta Earpa, zaprzyjaźnił się z nim i kilkakrotnie pomógł mu poradzić sobie z awanturniczymi kowbojami i gangsterami. W Teksasie zastrzelił żołnierza Konfederacji, który oskarżył go o oszustwo karciane. W końcu trafił do Tombstone w Arizonie. Miejsce o nazwie w sam raz dla umierającego człowieka.

Od tego czasu Doc żyje w Tombstone, zbijając forsy na kartach i robiąc sobie wrogów. Z wzajemnością nie cierpi Johnny’ego Ringo i nie darzy też miłością reszty Gangu Kowbojów. Jeśli nie zabije go gruźlica, pewnie zrobi to Ringo. Niektórzy oskarżają Doca o napady na dyliżanse, ale nie ma na to żadnych dowodów i szeryf, Fred White, najwyraźniej nie ma zamiaru go aresztować.

Są też ludzie, którzy gadają, że śmiercionośna celność, jaką szczyci się Holliday, pochodzi od tajemnych „mocy”, które jakoby posiada. W związku z tym wszyscy Rangerzy mają polecenie uważnie obserwować Hollidaya, kiedykolwiek by się z nim spotkali, a to w celu zbadania, czy te opowieści są prawdziwe.

SHERRILL „SKAŁA” HOLSTON

Sherrill „Skała” Holston urodził się w 1849 w małym miasteczku w Wirginii. Wychowany został na farmie i wyrósł na dużego, silnego chłopaka. W dzieciństwie często wyśmiewano się z jego imienia i dlatego zaczął używać przydomku, który korespondował z jego postacią. Dobrze widział, jak jego rodzice zaharowują się na farmie na śmierć, i poprzysiągł sobie, że nie umrze biedakiem, jak oni.

„Skała” w 1867 wstąpił do Akademii Wojskowej Wirginii, ale w 1869 opuścił szkołę z powodu fałszywego oskarżenia – ponoć był zamieszany w śmierć nowego kadeta w czasie „chrztu”. Został oczyszczony z wszelkich zarzutów, ale Sherrill czuł,

że odebrano mu jego godność i nie mógł pozostać w akademii.

Prześladowany całe życie przez pecha, „Skała” wyruszył na Zachód, gdzie od razu zajął się rabowaniem konfederackich transportów złota. Nie czuł wyrzutów sumienia, że kradnie własność rządu, który „ograbił” go z innej przyszłości niż praca na nędznej farmie. Chodzą pogłoski, że większość zagrabionego złota rozdaje okolicznym farmerom i biedakom.

Niezależnie od motywów, popełnił wiele ciężkich przestępstw przeciwko Konfederacji i moi Rangerzy użyją wszelkich środków niezbędnych do schwytania tego przestępcy.

Sherrill jest znany z tego, że niewiele mówi, nawet w czasie przeprowadzania akcji. Kiedy wydaje polecenia, robi to spokojnym i rozkazującym tonem. Dla swoich ofiar jest uprzejmy, chyba że próbują mu się wyrwać. Woli wtedy przyłożyć kandydatowi na bohatera, ale jeśli zachodzi taka potrzeba, używa gnata.

GANG JAMESÓW

O Gangu Jamesów powiedziano już tak wiele, że trudno coś dodać. Żeby uchronić się przed odpowiedzialnością, gang korzysta z pomocy przyjaciół i swojej popularności. To jednak nie zawsze wystarcza, jak dowodzi tego incydent, od którego rozpoczęła się wojna Jamesów z Pinkertonami.

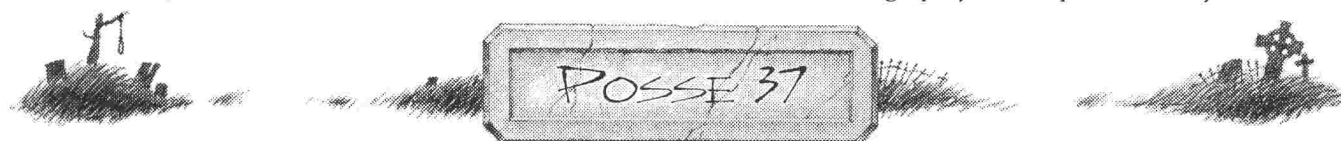
Jesse urodził się w 1847, Frank jest starszy od niego o cztery lata. Na Spornych Ziemiach wszyscy wiedzą, jak bracia wyglądają. Jesse jest wysoki i szczupły, ma przystojną, zawsze gładko ogoloną twarz o owalnym kształcie. Bywa, że ma kłopoty z oddychaniem i często choruje z powodu płuca, które przebito mu podczas Wojny Między Stanami. Czasami używa fałszywego nazwiska „Thomas Howard”. Frank jest podobny, ale nosi czarne wąsy i jest nieco niższy niż Jesse.

Tak jak bracia James, bracia Younger (Cole, James i Bob) zdecydowali się wstąpić do wojska po tym, jak doświadczyli prześladowań od jankeskich żołnierzy. Poznali Franka i Jessego, kiedy wspólnie z nimi pełnili służbę w armii Konfederacji pod dowództwem „Krwawego” Billa Quantrilla. Cole jest najstarszym z braci, Bob najmłodszym.

Jeśli oceniać po wysokości nagród wyznaczonych za ich głowy, członkowie gangu Jamesów są najbardziej poszukiwanymi przestępcami Zachodu. Sam Jesse wart jest 10 000\$, za Franka płać 2000\$ bracia Youngers zostali wycenieni na 1000\$ sztuka.

PRZESMIĘCY

Ta banda okrutnych, bezwzględnych przestępców straszy w okolicy Wielkiego Kanionu. Kiedyś pracowali dla linii kolejowych Black River, ale dziś robią tylko dla siebie. Przywódcą gangu jest krwiożerczy „Chichot” Ryan i krążą pogłoski, że ma on pod sobą aż 200 ludzi! Jego przydomek pochodzi chyba od



tęgo, że w czasie napadów, on i niektórzy z jego ludzi bez przerwy się śmieją.

Chichot jest bezwzględny przywódcą, który nie toleruje u swoich bandziorów najmniejszych śladów nieposłuszeństwa. Zdarzało się już nieraz, że wyciągał spluwy i likwidował któregoś z członków gangu. Jedną z paskudniejszych historyjek o nim opowiada, że zastrzelił kiedyś swego kucharza – strzelił mu prosto między oczy – bo ten zaśmiał się, kiedy Chichot zakrzuszył się przyrządzonym przez niego chili. Najwyraźniej to akurat go nie rozbawiło.

Choć może czasami bywa okrutny dla swoich ludzi, poszliby za nim na koniec świata i z powrotem. Po udanym napadzie nagradza ich uczciwą działką łupu i mnóstwem tanich cygar.

Za Ryana wyznaczono nagrodę w wysokości 1000\$, a za każdego z jego ludzi 300\$.

WILLIAM PRESTON LONGLEY

Urodzony w zachodnim Teksasie w 1851, Longley już jako smarkacz nauczył się strzelać i od tego czasu nie rozstaje się z gnatem (a czasem kilkoma gnatami). W kłopoty wpakowała go zaciekle nienawiść do Jankesów, sympatyków Unii i czarnych. Wywołanie z nimi bójek weszło mu w krew i zaczął rozstrzygać te bójkę na swoją korzyść za pomocą rewolweru.

Po kilku strzelaninach Langley zyskał reputację bardzo szybkiego i niebezpiecznego strzelca. Do Teksasu

zaczęli zjeżdżać rewolwerowcy z całego Zachodu, by rzucić mu wyzwanie, ale jeden po drugim padali przed nim martwi, zamiast upragnionej sławy zyskując miejsce na wzgórzu cmentarnym. Longley musi jeszcze poczekać na przegrany pojedynek. Mówią, że za swojego rywala uważa Wesa Hardina i ma nadzieję prześcignąć go w ilości zabitych.

Poza talentem do zabijania ludzi, Longley jest praworządnym obywatelem, który nie ma na sumieniu żadnych innych przestępstw. Ma własne ranczo i hoduje bydło. Kiedy staje na ulicy do pojedynku, dobrze wygląda ze swoimi 6 stopami wzrostu, jasno-blond włosami i starannie przystrzyżoną brodą.

„DIAKON” JIM MILLER

Lepiej zapewne znany pod innym ze swoich przydomków, „Morderczy” Jim Miller jest groźnym bandytą i ściganym przestępcą, którego w liczbie ofiar wyprzedza jedynie Wesley Hardin. Przyszedł na świat w Arkansas, w 1856, a od siódmego roku życia, kiedy umarli jego rodzice, pozostawał na wychowaniu dziadków. Niedługo. Kiedy miał osiem lat, zastrzelił ich i zamieszkał ze swoją siostrą i szwagrem. Krótko po swoich 17 urodzinach nafaszerował szwagra ładunkiem ze śrutówki i zniknął z miasta.

Szybko trafił do Teksasu, gdzie się ożenił. Małżeństwo ustatkowało go trochę, stał się gorliwym Metodystą i diakonem w kościele (stąd jego przydomek). Najwyraźniej nie widzi niczego niechrześcijańskiego w mordowaniu ludzi, bo pomiędzy spotkaniami modlitwymi uprawia dalej profesję płatnego mordercy. Liczy sobie po 150\$-1000\$ od każdego zabójstwa. Stale też zamieszany jest w kradzież bydła.

Miller brał udział w kilku pojedynkach i spotykał się z takimi sławami jak kapitan Rangerów John Hughes, Dallas Stoudenmire i zastępca szeryfa federalnego Pat Garret (którym gardzi i któremu po-przysiągł śmierć). Wychodzi cało z każdego pojedynku, pomimo tego, że świadkowie przysięgają, że widzieli jak kule jego przeciwników trafiały prosto w pierś Diakona.

Profesja „Morderczego Millera” stoi w opozycji z jego uprzejmym zachowaniem. Nie pali, nie zżywa tabaki, nie pije, nie gra w karty, nie wchodzi do saloonu i nie przeklina. Kobiety i starszych ludzi traktuje grzecznie i z szacunkiem – zakładając oczywiście, że nikt nie zapłacił mu za ich zlikwidowanie. Jest prawdziwym dżentelmenem, który nigdy nie zapomina o dobrych manierach – dlatego ważnym jest, żeby pamiętać, jak wielkie zagrożenie „diakon” stanowi.

Miller jest wysokim, przystojnym chłopem o czarnych włosach i wąsach. Niezależnie gdzie się pojawia, nawet w środku upalnego teksańskiego lata, ma na sobie ciężki, czarny surdut. Za jego głowę wyznaczono 800\$ nagrody.



JOAQUIN MURIETA

Joaquin Murieta jest najstraszniejszym ze wszystkich banditos. Zdawałoby się, bezkarnie przekracza granicę i zjawia się w Kalifornii, by kraść konie i bydło, rabować pociągi, napadać samotne farmy i zabijać.

Nikt nie wie kiedy i gdzie Murieta przyszedł na świat i co popchnęło go do życia przestępcy. Co ważniejsze, nikt nie wie, gdzie mieści się jego kryjówka i jak wielu ma ze sobą kompanów. Jednak musi być ich sporo, bo w rabunkach i popełnianiu innych występków bierze udział przynajmniej tuzin członków gangu.

Konfederacja wysłała do Kalifornii specjalny oddział wojska pod dowództwem majora Fredericka Stilesa, z zadaniem wytopienia Muriety i postawienia go przed sądem. Jak dotąd nic to nie pomogło. Zwykle ludzie Muriety unikają żołnierzy, ale raz wciągnęli ich w zasadzkę i zastrzelili sześciu. Ten incydent spowodował, że za głowę zuchwałego bandito Konfederacja wyznaczyła 6000\$ nagrody.

Murietę łatwo rozpoznać po wielkiej bliźnie na lewej stronie twarzy, która – jak mówią – ozdobiła jego oblicze po pewnej nożowej rozprawie w Juarez. Ma też wielkie, czarne, krzaczaste wąsy, ale nie jest to znak szczególny u Meksykanina.

DAVE RUDABAUGH

Dave Rudabaugh na całym Zachodzie znany jest jako złodziej i bydłokrad. Pochodzący z Illinois, dziś swoim domem nazywa okolice Las Vegas w Nowym Meksyku. Po drodze do Las Vegas kradł bydło w Teksasie, napadał na pociągi w Kansas (gdzie trafił kiedyś na Bata Mastersona, ale udało mu się uciec z życiem), a także rabował dyliżanse i pociągi w Arizonie i Nowym Meksyku. Zarówno Pat Garret, jak i Hank Ketchum, ścigali go bez skutku.

BELLE STARR

Zachód to miejsce, gdzie każdy ma równe szanse. Kobiety mogą wstąpić się takim samym bohaterstwem co mężczyźni – lub taką samą nikczemnością. W tym drugim przypadku dobrym przykładem będzie Belle Starr, która urodziła się jako Myra Belle Shirley w rodzinie wpływowego biznesmena z Missouri. Niezadowolona z tradycyjnej roli kobiety w społeczeństwie, młoda Belle spotkała złej sławy Cole'a Youngera

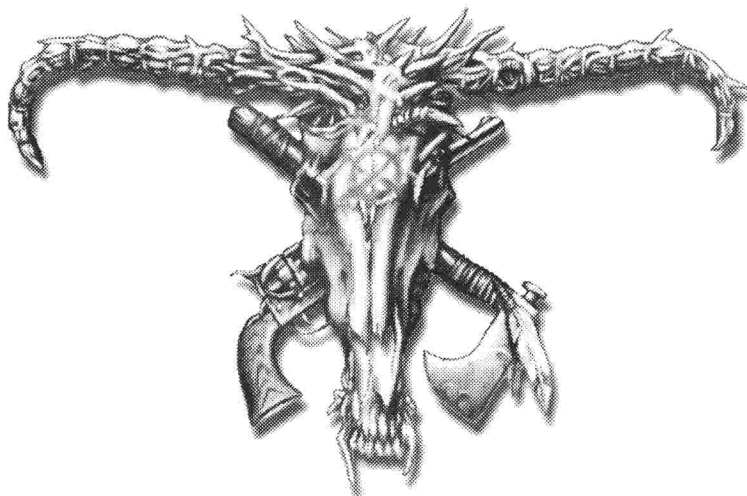


i szybko stała się jego kochanką. Zostawił ją, kiedy przyłączył się do Gangu Jamesów, ale stara się jak najczęściej widywać z nią i z ich córką, Pearl.

Od czasów Cole'a Belle miewała romanse z wieloma innymi przestępcami. W końcu wyszła za bandziora imieniem Sam Starr. Często dotrzymywała mu towarzystwa w czasie napadów na banki i pociągi, kradnąc konie oraz bydło i popełniając wiele innych, niegodnych czynów. Na Starym Dobrym Wschodzie gazety ochrzciły ją „Królową Bandytów” i Belle stara się zasłużyć na to miano.

Wystarczy spojrzeć na Belle, żeby zrozumieć, w jaki sposób udało się jej uwieść tak wielu mężczyzn. Choć nie jest pięknością, ma przyjemną buźkę, długie czarne włosy i zielone oczy. Widywano u niej piękny złoty naszyjnik z czerwonym klejnotem. Krąży plotki, że straciła ostatnio tę ozdobę i pała chęcią jej odzyskania.





ROZDZIAK DRUGI: STRÓŻE PRAWA I BANDZIORY



W tym rozdziale znajdziecie trochę nowych zasad pomocnych przy tworzeniu postaci stróżów prawa i bandziorów, nowe zasady przydatne kiedy powietrze robi się gęste od ołowiu oraz imponującą, poszerzoną tabelę gnatów i spluw.

Tworzenie stróżów prawa

STAROCIE

ZAWADY

Zobowiązanie: Ta zawada jest odpowiednia dla stróżów prawa z dwóch powodów. Po pierwsze, wskazuje, że należą do zorganizowanej grupy, takiej jak Rangerzy lub szeryfowie federalni i że muszą spowiadać się przelozonym ze swoich uczynków. Dla tych bardziej niezależnych stróżów prawa, ta zawada odzwierciedla ciężar odpowiedzialności, jaką ponoszą za bezpieczeństwo ludzi, których strzegą.

Wartość **zobowiązania** zależy od tego, jak wiele czasu postać musi poświęcić swoim obowiązkom, jak są niebezpieczne i uciążliwe oraz jak bardzo ograniczają swobodę działania. Na przykład, miasteczkowy szeryf jest skazany na pilnowanie niewielkiego obszaru, a na jego barkach spoczywa mnóstwo drobnych, codziennych obowiązków.

Z kolei Ranger, może do woli podróżować i podejmować własne decyzje pod znacznie mniejszą presją społeczną (choć jego obowiązki wcale nie są mniej niebezpieczne).

Dlatego szeryf miejski ma **zobowiązanie** warte -5, podczas gdy **zobowiązanie** Rangera wynosi -1.

ZOBOWIĄZANIE

Koszt Zobowiązanie

- 1 Obrona interesów państwa (Rangerzy, Pinkertoni) z zachowaniem możliwości swobodnego podróżowania i podejmowania decyzji bez konieczności uzgadniania ich z przelozonymi.
- 2 Ochrona regionu (szeryf federalny).
- 3 Ochrona stanu lub terytorium, bądź ochrona większego obszaru przed ściśle określonymi zagrożeniami (Tajne Służby na ten przykład, zajmują się jedynie fałszerzami i tymi, których działania wymierzone są w prezydenta, nie zaś pospolitymi przestępcami), albo obowiązki na mniejszym obszarze wykraczające poza zakres pilnowania przestrzegania prawa (niektórzy szeryfowie okręgowi i miejscy).
- 4 Ochrona okręgu (szeryf okręgowy).
- 5 Ochrona miasta lub osady (szeryf miejski).

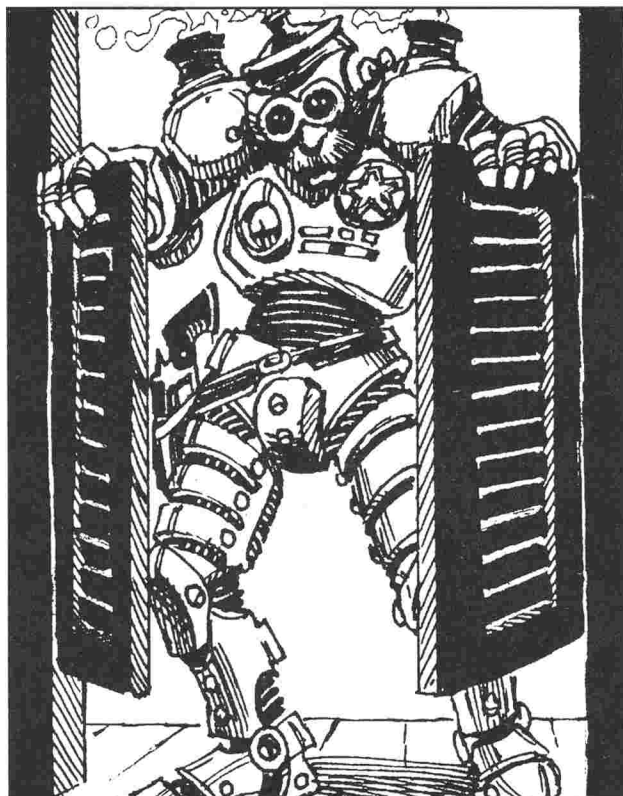
PRZEWAGI

Stróż prawa: Jak nietrudno się domyślić, tą przewagą mają wszyscy stróże prawa. Obrazuje ona korzyści płynące z posiadania władzy pozwalającej na egzekwowanie prawa, przynależność do policyjnej organizacji i tak dalej. Przewaga *stróż prawa* automatycznie daje ci korzyści w postaci *szarży 1* (patrz *szarża*, poniżej).

STROŻ PRAWA

Koszt Stróż Prawa

- 1 Szeryf miejski, każdy kto został mianowany zastępcą na czas potrzebny do wypełnienia konkretnego i długoterminowego zadania (takiego jak np. rozbicie Gangu Jamesów), Pinkerton (choć Pinkowie mają prawo działać na całym terytorium Stanów, pozostają osobami prywatnymi), sędzia.
- 2 Szeryf małego okręgu, szeryf miejski.
- 3 Szeryf okręgowy, agent Tajnych Służb, członek żandarmerii (uprawnienia w całym kraju, ale limitowanym zakresie).
- 4 Ranger, zastępca szeryfa federalnego.
- 5 Kapitan Rangerów, szeryf federalny, każdy inny stróż prawa, którego władza jest jednakowa na terenie całego kraju.



SZARŻA

Czasami dobrze jest być gliną. Przynależność do wielkiej organizacji policyjnej daje ci wszelkie przywileje i korzyści jakich miejski szeryf, wysiadujący wciąż przed drzwiami brudnych cel (pełnych jeszcze brudniejszych przestępców), nie posiada. Innymi słowy, Rangerzy, Pinkertonowie i tym podobni posiadają *szarżę*. Choć większości ludzi wszelkie *szarże* i stopnie kojarzą się raczej z wojskiem, stróże prawa należący do państwowych organizacji też je posiadają.

Najpospolitsze *szarże* dla stróżów prawa na Zachodzie znajdują się w tabeli poniżej, ale szeryf może dodawać dowolne inne, jeśli tylko uważa, że tak będzie bardziej realistycznie, lub po prostu lepiej.

SZARŻA

Koszt Szarża

- 1 Szeregowy funkcjonariusz: Każdy członek organizacji policyjnej ma rangę 0, oznaczającą ni mniej ni więcej, że do takowej należy. Rangerzy, ludzie Pinkertona i wszyscy inni tacy mają tę „darmową” przewagę.
- 2 Podoficer: Funkcjonariusze, którzy raz czy dwa awansowali, np. wśród Rangerów do rangi kaprała. Ta *szarża* jest też odpowiednia dla najniższych stopniem przedstawicieli w niewielkich organizacjach, mających stosunkowo ograniczoną liczebność personelu, takich jak szeryfowie federalni czy tajne służby.
- 3 Oficer: Są to funkcjonariusze mający pod komendą wielu innych – szeregowych, czasem także kilku podoficerów. Za przykłady mogą tu służyć porucznicy i kapitanowie Pinkertonów albo porucznicy Rangerów.
- 5 Oficer wyższego szczebla: Ludzie mający władzę nad całymi oddziałami lub sekcjami danej organizacji. Szefowie biur u Pinkertonów, majorowie i kapitanowie Rangerów, szeryfowie federalni i najważniejsi agenci Tajnych Służb.

| CO Z TEGO MA-SZ?

Wyższa ranga to nie tylko okazja do zorganizowania sobie bardziej błyszczącej odznaki. Za każdym razem, gdy stróż prawa awansuje, zwiększa się zakres jego obowiązków (więcej praw, o których przestrzeganie trzeba dbać, większe terytorium do patrolowania, więcej ludzi do dowodzenia), ale zwiększają się też uprawnienia i przywileje. Poniżej jest kilka przykładów na to, co im przypada. Oczywiście, określenie tego, co się należy, a co się nie należy postaci, pozostaje zawsze w gestii szeryfa.

Szarża 1: Wszyscy funkcjonariusze mają pewne podstawowe przywileje. Wydawane są im odznaki

(jeśli potrzeba) i broń, mają też uprawnienia do egzekwowania prawa i dokonywania aresztowań. Mogą w razie potrzeby poprosić swoich zwierzchników o wsparcie, ale jeśli to wsparcie nie jest konieczne, taka prośba może okazać się równie korzystna dla ich kariery co postrzelenie jej w stopę. Od stróżów prawa na Dziwnym Zachodzie wymaga się samodzielności i zbyt częste prośby o pomoc są postrzegane jako oznaka słabości.

Rangerzy i Pinkertoni o najniższej szarzy poznają podstawy wiedzy o Dziwnym Zachodzie. Dowiadują się o Pomście, o tym, co spowodowała i co nieco na temat tego, na co mogą trafić (razem z opisami najczęściej spotykanych wynaturzeń). Dostają też polecenie zapobiegania rozprzestrzenianiu się wszelkich informacji o podobnych zjawiskach. Rangerzy otrzymują kopię „Biblii Rangerów”, Pinkertoni – swój pierwszy pistolet Gatlinga.

Szarża 2: Wszyscy podoficerowie mają uprawnienia do *mianowania*. Innymi słowy, mogą werbować cywilnych ochotników do pomocy przy poszukiwaniu przestępców. Kładę tu nacisk na słowo *ochotników*. Nie możesz po prostu wcielić do oddziału kogo ci się spodoba – biedne tłumoki muszą wyrazić pragnienie pójścia za tobą. Oczywiście, funkcjonariusz o szarzy 1, również może próbować zwoływać ochotników, ale pies z kulawą nogą się za nim nie obejrzy.

Szarża 2 daje też prawo do *zarekwirowania* własności jeśli zachodzi taka konieczność. Jeśli funkcjonariusz potrzebuje konia, spluwy lub czegokolwiek innego, zarekwirowanie ich jest najprostszym sposobem rozwiązania problemu. Inaczej niż przy mianowaniu, właściciel rzeczy wcale nie musi wyrazić zgody na jej zarekwirowanie, ale lepiej, żeby było to robione tylko w razie konieczności, bo za używanie lub zniszczenie czyjejś własności organizacja musi potem zapłacić.

Zastępcy szeryfów federalnych cieszą się jednym przywilejem, który nie obejmuje Rangerów, Pinkertonów i agentów Tajnych Służb: dostają pieniądze z nagród za przestępców, których schwytają. Ponieważ pobory federalnych są śmiesznie niskie i wypłacane zwykle grubo po terminie, Kongres zdecydował pozostawić im tą możliwość dla podtrzymania entuzjazmu.

Agenci Tajnych Służb, którzy osiągną drugą szarzę, otrzymują półautomatyczny pistolet Browninga i są pouczani o aktualnych osiągnięciach techniki. Resztę przydatnej wiedzy o mechanicznych gadżetach muszą zdobyć sami lub przy okazji konkretnych zadań.

Szarża 3: Oficerom dostaje się cała kupa pożytecznych przywilejów. Po pierwsze, częściej niż rzadziej, przydziela się im jednego lub więcej podwładnych, co oznacza dodatkowe ręce do pomocy przy wielu sprawach.

Zwykłym przywilejem dla podoficerów jest prawo do werbowania nowych pracowników i do awansowania

funkcjonariuszy niższej rangi, jednak takie decyzje mogą wymagać aprobaty przełożonych.

Rangerzy i Pinkertoni w szarzy oficera zaczynają dowiadywać się coraz więcej o efektach strachu. Zaczynają się uczyć, że trzymanie opowieści o wynaturzeniach w tajemnicy, pozwala im skuteczniej chronić ludzi. Póki co, nie mówi im się jednak całej prawdy.

Ranger o szarzy 3 ma ograniczony dostęp do archiwum Rangerów, którego używa się do przygotowywania kolejnych wydań „Biblii Rangerów”, dostaje też odrobinę poszerzoną wersję tejże „Biblii”. Oprócz masy informacji o pospolitych bandziarach, w archiwum można znaleźć wiele tajemnych ksiąg, nie posegregowanych raportów od innych Rangerów (a to oznacza, większość raportów) i wiele innej użytecznej wiedzy. Najwięcej korzystają na tym przywileju kanciarze i kantujący rewolwerowcy pracujący dla Rangerów, bo archiwum często jest pomocne przy odkrywaniu i poznawaniu nowych kantów. Jednak, na tym poziomie, dostęp do archiwum nie jest nieograniczony. Wszystkie prośby o udostępnienie zbiorów przechodzą przez ręce archiwistów, którzy wiedzą, że w niektórych przypadkach niezbędnym jest uzyskanie zezwolenia od oficera wyższego stopniem (lub nawet od generała Kinga).



85

Żeby odnaleźć w archiwum poszukiwane informacje, Ranger musi wykonać dwa testy. Pierwszy odpowie na pytanie, czy archiwum w ogóle posiada wymagane informacje. Twój Szeryf, na podstawie własnej oceny powie ci, jaką kostką masz rzucić i do jakiego stopnia trudności. Drugi test, to Zwykły (5) test Wiedzy, od którego zależy, czy Ranger trafi na to, czego szuka.

Oficerowie Pinkertona mogą na tym poziomie pobrać nowy ekwipunek z laboratoriów Wydziału ds. Niezwykłych Odkryć. Nowy ekwipunek zwykle oznacza lepszą broń, pojazdy i wszystko, co tylko mogłoby pomóc w ściganiu bandziorów lub wynaturzeń. Żeby określić, czy jego prośba została rozpatrzona pomyślnie, postać musi wykonać Poważny (7) test *Sprytu*. Jeśli wniosek postaci będzie niestosowny, lub jeśli zażąda wyjątkowo rzadkiego lub potężnego ekwipunku, Szeryf może podnieść stopień trudności testu. Pinkertoni tej szarzy mają też dostęp do archiwum firmy, mieszczącego się w Massachussets. Zasady dotyczące korzystania z tego archiwum, są takie same jak dla archiwum Rangerów.

Funkcjonariusze Tajnych Służb w randze oficera, mogą otrzymać z arsenałów i laboratoriów Stanów Zjednoczonych specjalne wyposażenie, podobne do tego, jakim dysponują Pinkertoni (choć USA ma większe zasoby, z których można korzystać).

Szarża 5: Oficerowie wyższego szczebla są podobni do zwyczajnych oficerów, z tym, że ich kompetencje

i uprawnienia są większe. Mają więcej podwładnych i mogą zatrudniać nowych pracowników lub awansować starych bez konieczności zatwierdzania tych decyzji. Mają też dostęp do niemal wszystkich sekretów i zasobów organizacji. Rzadko się zdarza, żeby odrzucono rozsądny wniosek oficera wyższego szczebla.

Rangerzy i Pinkertoni, którzy osiągnęli tę szarżę, mają już pełnię wiedzy na temat efektów strachu, siewców strachu i im podobnych. Muszą jednak złożyć przysięgę, że nigdy tych informacji nie ujawnią.

Rangerzy o szarży 5, mają dowolny dostęp do archiwów w Austin. Zakładając, że w bibliotece znajduje się poszukiwana przez nich informacja, nie muszą już wykonywać żadnych testów by ją odnaleźć, bo w każdej chwili mogą skorzystać z pomocy archiwisty. Otrzymują też pełniejszą wersję „Biblii Rangerów” – tak pełną, jak to tylko możliwe; bardziej kompletne egzemplarze znajdują się jedynie w rękach generała Kinga i jego najbliższych współpracowników.

Kiedy szarżę 5 osiągnie agent Pinkertona, jego wnioski do Wydziału ds. Niezwykłych Odkryć są znacznie rzadziej odrzucane. Żeby dostać, czego mu potrzeba, wystarczy, że osiągnie sukces w Banalnym (3) teście *Sprytu*. Co więcej, postać może przedstawiać wnioski o wyposażenie budowane specjalnie według przedstawionej specyfikacji (w granicach rozsądku, które określa Szeryf). Ma też lepszy dostęp do archiwów.

W Tajnych Służbach, oficerowie wyższego szczebla dowiadują się części prawdy o tym, co stoi za niezwykłym postępowaniem nauki poczynionym w ostatnich 13 latach: że w teorii naukowców w rodzaju dr. Hellstromme’a mają swój wkład tajemne siły. Niektórym z agentów, po takich rewelacjach luzuje się troszeczkę pod pokrywką i trzeba ich wtedy wydelegować na miłe wakacje do domku w samym środku dzikiej Pensylwanii.

W tym szczególnym pokerku słabe karty dostają szeryfowie federalni. Nie przychodzi im nic ekstra, no, może poza niewielką podwyżką (i znacznie większą odpowiedzialnością), a wraz z awansem ze stanowiska zastępcy, odpada im możliwość inkasowania pieniędzy z nagród za schwytanych i zastrzelonych bandziorów.

AWANS

No jak, widzisz, że ta szarża, to niezły interes, nie? Członkom posse wolno zacząć grę z szarżą nie wyższą niż 1, jednak mogą potem awansować. Nie ma prostych zasad na określenie, czy postać zasłużyła na wyższą rangę. Awanse są rozdawane z wyłącznej woli Szeryfa, zwykle zależą od stażu w organizacji, heroizmu, dokonań, powiązań, i (w realiach gry) od dobrego odgrywania. Członkowie posse, nie mogą po prostu kupić sobie wyższej szarży za punkty nagrody. Na awans trzeba zasłużyć.

NOWOŚCI

ARCHETYPY

Zanim przejdziemy do nowości, powinniśmy dokonać kilku drobnych zmian w istniejących archetypach.

Pinkerton: Pinkertonom trzeba co nieco dodać. Powinni mieć *język: kod Pinkertona 2* (to dlatego, że organizacja wymaga od nich posługiwania się kodem), *śledzenie 2* (jest to ta jedyna umiejętność, w której szkoleni są wszyscy Pinkertoni) i *przewagę stróż prawa 1*.

Ranger: Dopisz do jego ekwipunku „Biblię Rangerów”.

NOWE UMIEJĘTNOŚCI

FACH: PODRABIANIE

Przypisana cecha: Wiedza

Ta nowa umiejętność pozwala na produkcję fałszywych pieniędzy, dokumentów, a nawet dzieł sztuki. Podrabianie wymaga poświęcenia mnóstwa czasu (dni lub tygodni), odpowiednich materiałów i narzędzi (prasa drukarska, specjalny papier, próbki oryginałów na wzór) oraz pewnej ręki do pracy. Szeryf może zażądać od postaci użycia innych umiejętności, w rodzaju *sztuka: grawerowanie*, *sztuka: malarstwo* czy *wykształcenie: historia sztuki*, aby sporządzenie udanego fałszyfikatu było możliwe.

Postacie, które chcą rozpoznać fałszyfikat, muszą wykonać przeciwny rzut na *przenikliwość przeciw podrobieniu fałszerza*.

FACH: RUSZNIKARSTWO

Przypisana cecha: Wiedza

Dla rewolwerowców ta umiejętność jest niezwykle ważna, ponieważ pozwala na wymyślanie, składanie, naprawianie i przerabianie broni palnej. Tego jak zastosować rusznikarstwo w praktyce, możecie dowiedzieć się z rozdziału trzeciego.

SZTUCZKI STRZELECKIE

Przypisana cecha: Zręczność

Ta umiejętność pozwala postaci na biegłe przeprowadzanie trudnych manewrów z bronią, takich jak „bandycki młynek” czy „zmiana warty” oraz trików (takich jak strzelanie do ściany po to, by kula rykoszetem trafiła przeciwnika w plecy). Większość manewrów wymaga Trudnego (5) lub Poważnego (7) testu na *sztuczki strzeleckie*. To, czy do przeprowadzenia manewru potrzebny jest rzut na *sztuczki strzeleckie*, czy też zwykły atak lub przetestowanie cechy, zależy wyłącznie od Szeryfa.

Sztuczek nie można użyć do obniżenia kar do *strzelania*, takich jak te, występujące, gdy przeciwnik chowa się za osłoną lub pozostaje w ruchu, chyba że opis manewru lub Szeryf powie, że jest to możliwe.

NOWA ZAWADA

UKRYTA TOŻSAMOŚĆ

2

Czasami po prostu musisz prowadzić podwójne życie.

Masz nową tożsamość lub działasz „pod przykrywką” i odkrycie tego sekretu łatwo może wywołać nieprzychylną reakcję twoich adversarzy, która to reakcja może wahać się od jawnej wrogości, do wyroku śmierci.

Postacie z tą zawadą zwykle dokupują umiejętność *występy: gra* by lepiej grać swoje role.

NOWA PRZEWAGA

PAN DWIE SPLUWY

3/5

Twoim znakiem firmowym jest spluwa w każdej garści. Kiedy ta broń przemówi, ludzie słuchają – i umierają.

Żeby kupić tę przewagę, postać musi być też *oburęczna*. *Oburęczny* niweluje karę (-4) za używanie „gorszej” ręki. *Pan dwie spluwy* z kolei, pomaga niwelować karę -2 za używanie obu rewolwerów na raz. Za 3 punkty, obniża karę do -1, za 5 punktów likwiduje ją całkowicie.

Ewentualnie, postać z tą przewagą może walczyć dwoma nożami, lub rzucać dwoma nożami na raz.

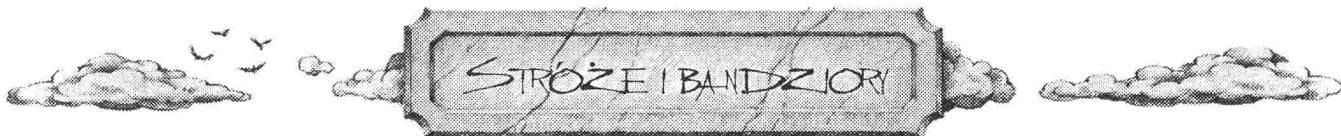
TWORZENIE BANDZIORÓW

Czy to bydlękrad, czy bandyta lub desperado, bandzior jest przeciwieństwem stróża prawa. Choć czasami stróż prawa zejdzie na złą drogę, a bandzior odmieni się i podejmie pracę policjanta, najczęściej jednak pozostają, każdy przy swoich zwyczajach. Niektórzy stróże prawa są pioruńsko szorstcy, bywa nawet, że okrutni, ale od bandziorów odróżnia ich to, że zwykle mają serce na właściwym miejscu. Przestępcy i desperados są natomiast nikczemni do szpiku kości. Nie dbają o nic, tylko o siebie i jeśli wejdiesz im w drogę, wyślą cię do piachu.

Gracze nie powinni odgrywać zwykłych bandziorów. Bandziory to przestępcy i mordercy – źli ludzie, którzy myślą tylko o sobie.

Członkowie posse w *Deadlands* powinni mieć w sobie coś z bohaterów. Żeby stawiać czoło całej tej dziwności i strachowi, który panuje na Zachodzie, trzeba mieć silne ręce i silną duszę – trzeba umieć poświęcić się dla dobra innych. Pewnie, bohaterowie bywają wszeteczni i ich metody są czasami nie do przyjęcia, ale w głębi serca, to dobre chłopaki. To oznacza, że są zupełnym przeciwieństwem bandziorów, a najczęściej zdarza się, że pomagają w tropieniu i karaniu przestępców.





STRÓŻE I BANDZIOR

BYĆ WYJĘTYM SPOD PRAWA

Są pewne okoliczności, które mogą przekonać Szeryfa, by pozwolił ci zagrać bandziorem, dlatego chcieliśmy, by istniały po temu odpowiednie zasady – ale pamiętaj, że najpierw musisz z nim całą rzecz uzgodnić.

Istotą tworzenia postaci przestępcy, jest danie byłemu desperado powodów do troszczenia się o coś więcej niż własny interes, lub do stawiania czoła Mścicielom i ich siejącym grozę sprzymierzeńcom. Jest na to wiele sposobów, takich jak:

WALKA W SKUSZNEJ SPRAWIE

Tak zwany „bandzior” w rzeczywistości może wcale nie być bandziorem. Może po prostu przyszło mu żyć w miejscu, gdzie ktoś taki jak wielebny Grimme położył swoją zbrodniczą łapę na władzy i teraz, żeby móc walczyć z niesprawiedliwością, musi działać jak przestępca.

ODMIENIONY ŻŁODZIEJ

Bandzior nie musi na zawsze pozostać bandziorem. Czasami, jego serce się odmienia i staje się porządnym człowiekiem. Zwykle taka zmiana jest spowodowana jakimś ważnym w jego życiu wydarzeniem (jak małżeństwo, lub doczekanie się potomstwa), ale czasami odpowiedzialne jest za nią po prostu zmęczenie życiem w zbrodni.

ZEMSTA

Widok twoich najlepszych kumpli rozdzieranych na drobniutkie kawałeczki przez jakiegoś diabelskiego nietoperza lub pożeranych przez grzechotnika z Mojave, może cię przerazić do głębi – i zawrócić z drogi przestępstwa, na drogę zemsty. Przestępcy nie są głupi i ci, którzy dowiedzą się, co się dzieje na Dziwnym Zachodzie, mogą zdecydować, że coś z tym zrobią.

JANOSIK

Rzadko, ale zdarzają się przestępcy o sercach ze złota. Zamiast kraść dla siebie, kradną własność bogatych wyzyskiwaczy, by wspomóc biednych i tych w potrzebie.

ŻYCIE BANDZIORA

Ci, którzy weszli na drogę przestępstwa, zwykle biorą zawadę (niespodzianka!) *bandzior*. Ta zawada odpowiada dwóm aspektom przestępczego życia: jak nikczemne są jego czyny i jak szeroko jest z nich znany.

Im wyższy poziom zawady, tym bardziej bandzior jest krwiożerczy i podły, i tym straszniejsze zbrodnie popełnia. Jeśli zawada jest wysoka, stróże prawa będą niezmordowanie ścigali oprycha, nagrody za dostarczenie go żywego lub martwego przed oblicze sprawiedliwości też będą wysokie i nie znajdzie chwili wytchnienia, chyba że schowa się w najgłębszej głuszy.

Określa to także, jak szeroko znany jest przestępca, jak często widać jego twarz na listach gończych i jak wielu ludzi gada o nim w saloonie przy szklaneczce whiskey. Nieszczególnie nikczemny bandzior, na przykład fałszerz, wciąż może mieć zawadę równą 4, bo wszyscy o nim słyszeli.

Niezależnie od tego, jak powszechna jest sława przestępcy, *bandzior* 5 powinien być zarezerwowany dla najgorszych desperados Dziwnego Zachodu, ludzi takich jak John Wesley Hardin, „Diakon” Jim Miller i Clay Allison. Tym ludziom nie zależy za bardzo, jeśli w ogóle, na ludzkim życiu i potrafią zabić za takie błahostki, jak zbyt głośne chrapanie czy krzywe spojrzenie.

Za człowieka z zawadą *bandzior* na 2 lub 3 może być wyznaczona nagroda, ale raczej niewielka (do 200\$) i tylko za schwytanie. *Bandzior* 4 zwykle oznacza wyższą nagrodę (200-500\$) i budzi większe zainteresowanie stróżów prawa. *Bandzior* 5 to już prawie na pewno duża nagroda (500-10 000\$ – lub więcej), o której wszyscy wiedzą, a ci, którzy nagrodę wyznaczili, nie będą wybrzydzać, jeśli poszukiwany trafi do nich zamiast na własnych nogach, nogami do przodu.

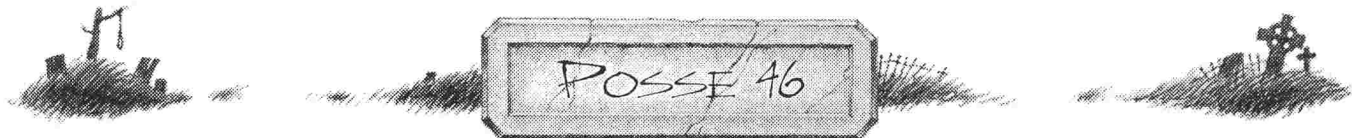
ZŁA SŁAWA

Zawada	Zła sława
5	Morderstwo, zwykle wielokrotne lub ze szczególnym okrucieństwem; znany na całym Dziwnym Zachodzie.
4	Morderstwo (jedno lub dwa), gwałt, zatawardziały rabuś banków i pociągów, bydłokrad i koniokrad; znany dobrze w Unii, Konfederacji lub na innym dużym terytorium.
3	Początkujący rabuś banków i pociągów, rabuś dyliżansów, okazyjne kradzieże bydła i koni; znany w regionie.
2	Duże oszustwa karciane, kradzieże, fałszerstwa; znany w jednym stanie, lub na podobnym terytorium.
1	Drobne oszustwa karciane, drobne kradzieże, kradzieże kieszonkowe, prostytucja; znany w jednym okręgu.

RABOWANIE BANKÓW

Pierwszy w historii napad na bank dokonany w ciągu dnia, miał miejsce 13 lutego 1866, kiedy gang Jamesów zrabował 60 000\$ z Banku Rezerw Okręgu Clay, w Liberty, w Missouri. James rozpoczął modę na nowe przestępstwo, które jest popełniane po dziś dzień.

O większości napadów nie można zbyt wiele powiedzieć. Przyjeżdżają bandyci, których twarze zwykle ukryte są pod chustami i po sterroryzowaniu gnatem obsługi, zabierają pieniądze z kasy. Czasami bandyci układają przed akcją plan, ale nie jest to



przestępstwo, które wymaga wiele główkowania albo chodzenia na paluszkach. Jednak lepsze gangi używają „obczajacza”, czyli członka bandy, który przed napadem wybiera się do miasteczka żeby obejrzeć bank, obmyślić najlepszą drogę ucieczki, sprawdzić jak okolica jest oświetlona (to w przypadku nocnych napadów) i kto ewentualnie może stawiać opór.

Niektóre gangi, zamiast uciekać się do przemocy, wolą odwrócić uwagę kasjera i wymknąć się z pieniędzmi. Tacy złodzieje używają butów na gumowych podeszwach i specjalnych narzędzi, żeby dostać się do środka i pod nosem obsługi zebrać pieniądze leżące sobie bez zabezpieczenia – a wzięwszy pod uwagę niskie standardy bezpieczeństwa w większości banków, może to być naprawdę sporo zielonych.

Rzecz robi się żdziebko bardziej skomplikowana jeśli, żeby dostać się do forsy, trzeba rozpruć jakiś sejf lub otworzyć skarbiec. Sejf trzeba rozbroić szybko i po cichu, tak, żeby mieszkańcy miasteczka nie zdążyli zorganizować oporu. A to oznacza konieczność uniesienia sejfu ze sobą lub włamania się do niego w nocy, nie zaś przy świetle dziennym. Na otwarcie sejfu są cztery główne sposoby. Pierwszy polega na otwarciu zamka przez odkrycie zabezpieczającej go kombinacji cyfr. Wymaga to testu *włamywania* o Niewiarygodnej (11) trudności i przynajmniej 10 minut czasu, chyba że rabuś ma pewne atuty. Należy do nich to, że większość sejfów ma ustawioną standardową kombinację szyfru, a wiele banków nie trzusi się jej zmianą (można tu użyć *wykształcenia*: *szyfry*; udany test o Zwykłej (5) trudności pozwala na stwierdzenie jakiej (jeśli w ogóle) standardowej kombinacji użyto tym razem). Niektóre banki zamykają swoje skarbcie „na pół gwizdka” w ten sposób, że wprowadzone są wszystkie cyfry, poza jedną (zmienia to trudność testu *włamywania* na Zwykłą (5)).

Drugą i najpopularniejszą metodą jest wysadzenie sejfu w cholerę za pomocą dynamitu lub nitrogliceryny. Zwykle używana jest właśnie nitrogliceryna znana jako „olej” albo „zupa”, bo łatwo można dostarczyć ją na miejsce w gumowych workach. Szczeliny w drzwiach sejfu są zalepiane miękkim mydłem, zaś na jego szczycie, z mydła formowane jest zagłębienie. Wylewa się tam nitroglicerynę, która przesiąka przez mydło. Wtedy zapala się lont i bum! Drzwi stają otworem. Do przeprowadzenia takiej operacji jest wymagany Poważny (7) test *wysadzania*. Jeśli się nie powiedzie, to nici z otwarcia sejfu, zaś niefart oznacza, że eksplozja nastąpiła przedwcześnie i pewnie z tragicznym skutkiem dla większości rabusiów.

Trzecia metoda polega na przeżarciu zamka lub zawiasów kwasem. Spreparowanie (lub kupno) i odpowiednie zastosowanie odpowiedniego kwasu wymaga oprócz umiejętności otwierania sejfów dodatkowo *nauki*: *chemii* – lub pomocy kogoś, kto dysponuje odpowiednią wiedzą i powie ci, co robić.

Wreszcie, jeśli skarbiec nie jest zbudowany z litego metalu, można dostać się do środka wybijając dziurę

w ścianie. Czasami, żeby zdobyć dostęp do odpowiedniej ściany, gang musi wynająć biuro lub budynek przylegający do skarbcza. Sejfy i skarbcze starszego typu są tylko drewnianymi skrzyniami okutymi pasami metalu, do których łatwo się dostać, mając pod dostatkiem wazeliny, czasu i łomów. Sejfy i skarbcze z litego żelaza, pojawiają się dopiero od jakichś ośmiu lat – i niektórzy z rabusiów dowiedzieli się już tyle, ile można o tym, jak są zbudowane (*wykształcenie*: *sejfy i skarbcze*). Taka wiedza pozwala na zmniejszenie od -2 do -4 stopnia trudności wszelkich testów wymaganych do otwarcia drzwi.

Czasami, rozchodzi się wieść, że ktoś właśnie rabuje bank i wtedy ludziska łapią co ma który pod ręką i biegną zatrzymać złodzieja. Nieważne jak przestępcy biegli są w strzelaniu i jeździe konnej, próba stawienia czoła kilku tuzinom gnatów, trzymanyh nawet przez sklepikarzy i farmerów, zwykle kończy się szybkim nabraniem cech szwajcarskiego sera.

RABOWANIE POCIĄGÓW

Innym nowym przestępstwem są napady na pociągi. Po raz pierwszy w Ameryce, z bronią w ręku na pociąg napadli bracia Reno w 1866. Ich łupem padło 15 000\$ linii Union Blue z Ohio.

Obrabowanie pociągu jest nieco kłopotliwe, bo musisz albo znaleźć sposób na jego zatrzymanie, albo dostać się jakoś do środka i w końcu poradzić sobie z uzbrojonymi strażnikami i oporem pasażerów. Najlepiej pociąg zatrzymać, bo łatwiej jest wtedy uciec



z łupem. Jeśli przestępcy nie przejmują się zniszczeniami jakie może wywołać taki postępek, po prostu przecinają tory lub ustawiają na nich kamienie i podkłady kolejowe, co sprawia, że pociąg wypada z szyn. Inna metoda polega na zablokowaniu torów i użyciu czerwonej lampy kolejowej sygnalizującej maszyniście, że ma zatrzymać pociąg. Potem rabusie wchodzą do środka i zbierają łupy – zwykle transporty złota i należące do pasażerów kosztowności.

Wskoczenie do jadącego pociągu jest trochę trudniejsze. Rabusie muszą przyciąć się na pociąg w okolicy wzgórza lub zakrętu, gdzie maszynista zwykle zwalnia. Wtedy, na szybkich koniach gonią wagony i wskakują do środka (wymaga to Zwykłego (5) testu *jeździectwa* lub *Sprawności*). Kiedy już zbierają to, po co tu przyszli, idą do lokomotywy i zmuszają maszynistę, by zatrzymał pociąg – najlepiej gdzieś w pobliżu miejsca, w którym kompani czekają na nich z wypoczętymi końmi.

RABOWANIE DYLIŻANSÓW

Przestępcy, którzy napadają na dylizansy i urządzają zasadzki na podróżnych, są znani jako „bywalcy szlaku”. Mają łatwiej niż rabusie banków czy pociągów, bo nie muszą się specjalnie przygotowywać do napadu. Wystarczy mieć gnata, nerwy jak postronki i ofiarę.

Minusem jest jednak to, że łup bywalców szlaku jest zwykle mniejszy od tych, które trafiają się w bankach lub pociągach, bo dylizansami przewozi się stosunkowo niedużo pieniędzy. Ponieważ woźnice i pasażerowie najczęściej są uzbrojeni, rabusie dylizansów też noszą spluwy i jeśli nadarza się okazja, chętnie robią z nich użytek.

KRADZIEŻ BYDŁA

Na Dziwnym Zachodzie za kradzież bydła trafia się na sznur, ale nie powstrzymuje to złodziei i mnóstwo bydłek zostaje skradzione. Można tego dokonać na wiele sposobów. Po pierwsze, jeśli ktoś wypasa olbrzymie stada, nie jest trudno kilku obcym kowbojom zająć się z odległego krańca, odciąć kilka sztuk i zniknąć z nimi w oddali. Zwierzęta mogą wprawdzie wciąż być rozpoznane po piętnie, ale dla niektórych nabywców nie ma to znaczenia. Ta metoda kradzieży stała się trudniejsza od czasu wynalezienia w 1874 drutu kolczastego, który pozwala ranczerom utrzymywać stada w granicach ich ziemi na otwartej przestrzeni.

Wielu bydłokradów jest znacznie zmyślniejszych. Używają rozpalonego żelaza do zatarcia piętna, albo piętnują zwierzę jeszcze raz na poprzednim znaku, (taka praktyka znana jest jako „fałszowanie piętna”) Niektórzy z nich używają „dziewiętych stempli” czyli żelaza, które nie zostało zarejestrowane w sądzie (co umożliwia im unikanie podatków i uprowadzanie oraz oznaczanie nienapiętnowanych jeszcze cieląt). Posiadanie któregoś z tych przyrządów bywa

uznawane za dowód, że ten, u kogo je znaleziono jest bydłokradem, a to zwykle równa się pętli.

Czasami, bydłokradzi jedynie modyfikują piętno tak, żeby je zafałszować. „U” zamienia się w „O”, „L” w „B” i tym podobne. Na to, żeby określić czy piętno nie padło ofiarą przeróbki jest jeden dobry sposób. Nawet jeśli zostało zatarte lub przykryte innym, oryginalny kształt pozostaje widoczny na ciele zwierzęcia, po wewnętrznej stronie skóry. Zabij i opraw wołu, a będziesz mógł się przekonać, do kogo kiedyś należał.

Niektórzy ze szczególnie dobrze zorganizowanych bydłokradów, mają własne układy z innymi bydłokradami, nielegalnymi rzeźniami i ranczami ukrytymi głęboko w głuszy lub w Meksyku. To pozwala im szybko pozbyć się skradzionych bydłek.

Nawet jeśli złodzieje zostaną schwytani, czasem pioruńsko trudno jest udowodnić im winę w sądzie. Wydaje się, że przysięgli wolą, żeby takie sprawy były załatwiane nieoficjalnie, za pomocą rewolweru lub liny i kiedy bydłokrad trafia do sądu, po prostu puszcza go wolno.

ZAGARNIĘCIE DZIAŁKI

Kopalnie i osady górników nie są oazami spokoju. Różnie się dzieje pomiędzy górnikaми i poważne obrażenia lub gwałtowny zgon nie są rzadko spotykanymi efektami rozpraw. Jednym z najgorszych przestępstw jest zagarnięcie działki: odebranie siłą cudzego terenu.

Kiedy przypadkowemu górnikowi pracującemu na małej działce trafi się Wielka Wygrana (albo nawet jeśli trafi mu się cokolwiek), istnieje spora szansa, że jakiś desperado spróbuje mu ją odebrać i samemu kontynuować wydobywanie. Niektórzy z bandziorów zadowalają się przegnaniem pechowego górnika, ale większość woli wysłać go do piachu, tak, żeby w przyszłości nie stał się źródłem kłopotów.

MORDERSTWO

Jest to jedna z najbardziej poniżających i nikczemnych zbrodni popełnianych na Dziwnym Zachodzie: napaść na człowieka w celu zabicia go. Tak czynią tylko tchórze, ale nie wszyscy przestępcy są dość honorowi, by stanąć naprzeciwko wroga i zmierzyć się z nim w uczciwej walce.

Czasami morderstw dokonuje się z zemsty, ale niektórzy łowcy nagród i bandziory robią to za pieniądze. Aktualna cena za zabójstwo na zlecenie wynosi 150-2000\$ w zależności od tego, kogo chcesz wynająć, gdzie się znajdujesz i kogo chciałbyś zobaczyć w drewnianej jesionce.

PODRABIANIE I FAŁSZOWANIE

Jak wspomniano już wcześniej w tym raporcie, fałszowanie pieniędzy to na Dziwnym Zachodzie gruby interes. W niektórych okęgach fałszywa jest nawet trzecia część banknotów pozostających w obiegu.

„Pędzle” podrabiają też czek, weksle, obligacje z siedemdziesiątego trzeciego wypuszczone przez Unię dla pokrycia kosztów wojennych i inne papiery wartościowe.

Podrabianie i fałszowanie wymaga rzadkich umiejętności, które opanować można dopiero po długich latach praktyki, dlatego nie ma aż tak wielu naprawdę dobrych fałszerzy – ale tych niewielu którzy są, jest zdolnych do spowodowania strat liczonych w milionach dolarów. Wielu z nich było w przeszłości czeladnikami grawerskimi lub pracownikami banków. Sam fałszerz ma do pomocy współpracowników (którzy pomagają w zdobyciu niezbędnego do podróbek papieru) i podstawionych ludzi (którzy rozprowadzają fałszywe banknoty lub zgłaszają się do banków z podrobionymi dokumentami). Taki gang łatwo może zrabować tysiące, a nawet miliony dolarów, bez narażania się na niebezpieczeństwo, jakie niesie ze sobą napad z gnatem w rękę i chustą na głowę.

PRZESTĘPCZY SLANG

Bandziory i oszuści na Dziwnym Zachodzie mają swoją własną gwarę. Aby zrozumieć co oznaczają niektóre słowa, postacie muszą wykonać Banalny (3) test cwaniactwa.

SLANG

Słowo	Znaczenie
Armata	Rewolwer
Blacha	Srebrne monety
Ciupa, mamer, paka	Areszt
Ćwik	Złodziej
Dziewczynka	Prostytutka
Gąbka	Pijak
Grzechotka	Pociąg towarowy
Jednoróg	Rewolwer
Kauzyperda	Prawnik
Kieska, przycios	Kieszon
Krzaczory	Wąsiska
Literat	Fałszerz
Lokal	Areszt lub melina
Lufa	Rewolwer
Obczajacz, czujka	Bandzior, który przepatruje sytuację w miasteczku i banku
Olej	Nitrogliceryna
Pałownik	Policjant znany z tego, że lubi dołożyć złapanym przestępcom
Pędzel	Fałszerz
Pies	Funkcjonariusz policji
Pink	Przedstawiciel Pinkertona
Pogonić psa	Postrzelić funkcjonariusza policji

Rynczerzy	Texas Rangers (bardzo obraźliwe)
Siostrzyczki miłosierdzia	Prostytutki
Skarbonka	Szuflada z pieniędzmi
Sprzedać kulkę	Postrzelić, zastrzelić
Strzała	Pociąg ekspresowy
Szarpać tygrysa	Grać w faraona, popularną karcianą grę hazardową (także „walczyć z tygrysem”)
Sznyta	Rana zadana samemu sobie, tutaj w znaczeniu skaleczenia, służącego dla uwiarygodnienia przebrania żebraka lub obczajacza
Tekturka	Bilet kolejowy lub kartka z prośbą o datkę
Trumienka	Żelazna kasetka
W zaprzęgu	Pospołu, razem
Wielki Wuj	Agencja Detektywistyczna Pinkertona
Wywalić w patrochy	Strzelić komuś w brzuch
Z ręką na arsenał	Uzbrojony i szukający kłopotów
Zasądzony	Skazany
Zgarnięty, okratowany	Aresztowany
Zupa	Nitrogliceryna



BANDITO

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k6

Sprawność 3k10

Jeździectwo 1

Skradanie 1

Unik 1

Walka: noże 2

Szybkość 4k6

Wigor 2k10

Zręczność 2k12

Siekanie 2

Strzelanie: karabin 2

Strzelanie: rewolwer 3

Charyzma 2k8

Zastraszanie 2

Duch 2k6

Spostrzegawczość 2k8

Szukanie 2

Spryt 2k6

Przetrwanie: pustynia 2

Wiedza 1k6

Angielski 1

Znajomość terenu: pogranicze Meksyku 2

Dech: 20

Przewagi:

Człowiek z żelaza 2

Przeszywające spojrzenie 1

Twardziel 2

Zawady:

Bandzior -2

Przysięga (zabijanie wynaturzeń) -3

Ten obcy -3

Klamoty: 2 rewolwe-

ry Colt Army, powtarzalny karabin Henry'ego, 30 nabojów do każdej spluwy, koń, sarapa, sombrero, 10\$, 20 meksykańskich pesos.

CHARAKTER

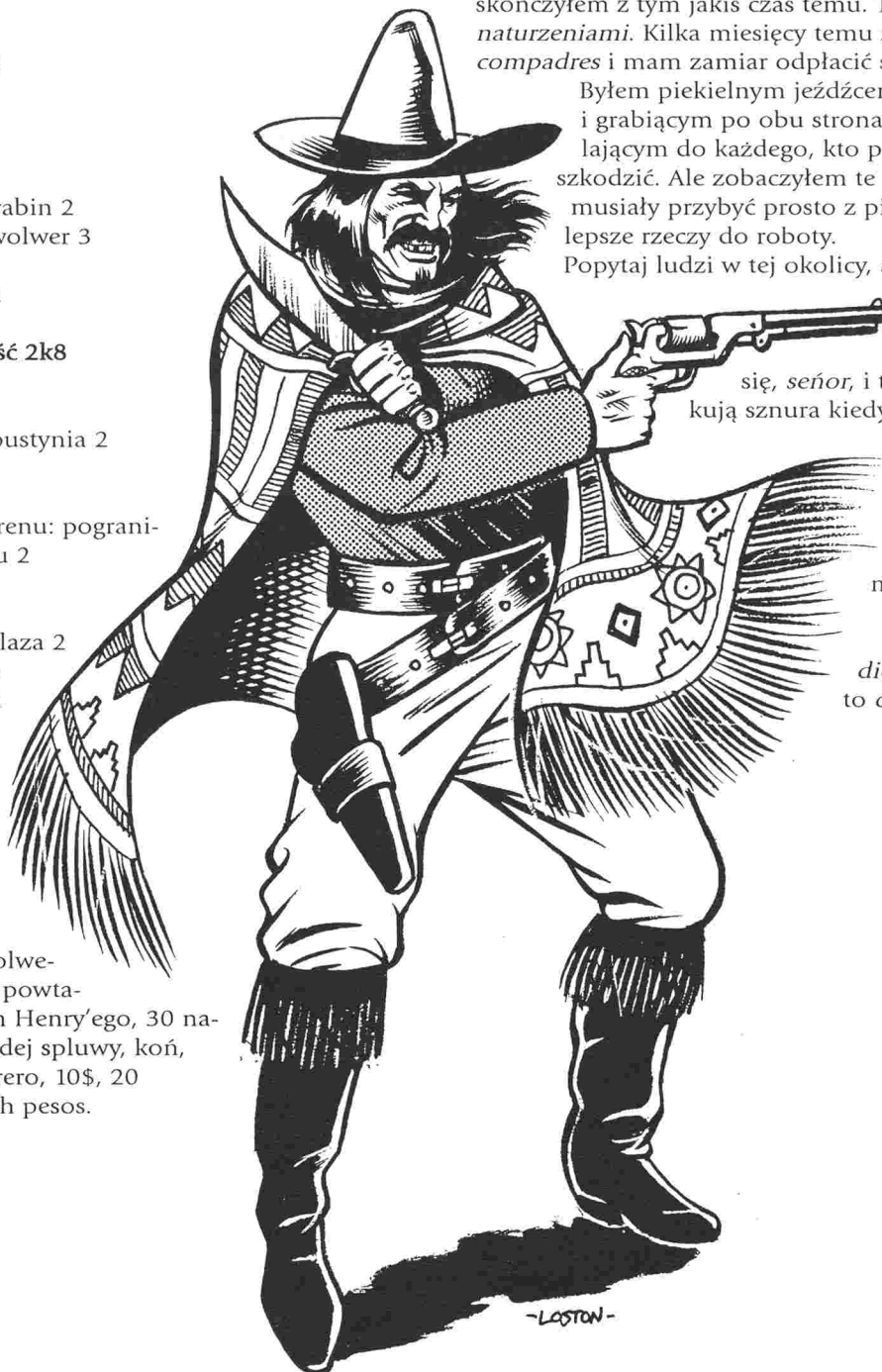
Hola, señor. Miły dzień na przejażdżkę, he?

Założę się, że jesteś zdziwiony jak diabli, że jeszcze nie przystawiłem ci lufy do głowy. Nie martw się, skończyłem z tym jakiś czas temu. Teraz walczę z wynaturzeniami. Kilka miesięcy temu zjadły moich *compadres* i mam zamiar odpłacić się im jak cholera.

Byłem piekielnym jeźdźcem, rabującym i grabiącym po obu stronach granicy, strzelającym do każdego, kto próbował mi przeszkodzić. Ale zobaczyłem te *extraños*, które musiały przybyć prosto z piekła i mam teraz lepsze rzeczy do roboty.

Popytaj ludzi w tej okolicy, a powiedzą ci, jakie było ze mnie ziółko. Ale zmieniłem się, *señor*, i teraz już nie szukają sznura kiedy się tu pojawiam. Nie lubią wynaturzeń, prawie tak mocno jak ja. A może chciałbyś pomóc mi je zabić?

Cytat: „*Madre de dios! Spójrz, jakie to coś ma zęby!*”.



DESPERADO

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k8

Sprawność 3k10

Jeździectwo 2

Skradanie 2

Unik 1

Wspinaczka 1

Szybkość 3k10

Dobywanie: rewolwer 2

Wigor 4k6

Zręczność 2k12

Siekanie 3

Strzelanie: rewolwery 3

Strzelanie: strzelba 2

Charyzma 2k8

Zastraszanie 2

Duch 2k6

Spostrzegawczość 2k6

Spryt 2k8

Wiedza 2k6

Hazard 2

Dech: 12

Przewagi:

Oburęczny

Pan dwie spluwy

Zawady:

Bandzior -3

Klamoty: Dwa Colty Peacemakers, obrzyn, 30 nabojów

do każdego gnata, niskie

kabury, dwa zapasowe

bębenki, koń, 20\$.

CHARAKTER

Zgadza się, kiedyś należałem do gangu Krwawiące Serce, ale zmieniłem się. Życie mnie zmieniło. Powiadają ci, nie jestem świętoszkiem, ale niektórzy z tych gości mogliby wystraszyć biel z prześciera-
deł. Czas spożytkować moje umiejętności, robiąc coś innego.

No i właśnie, widziałem rzeczy. Dziwne rzeczy. Straszne rzeczy. Takie jak ten stwór, który przylazł z pustyni i pożarł za jednym zamachem Lefty'ego razem z koniem. Coś tu się dzieje i mam zamiar dowiedzieć się, co. I zrobić z tym porządek.

Cytat: „Nie chcę zwady, mister. Proszę odłożyć broń i zejść mi z drogi, a wszystko dobrze się skończy”.



KANTUJĄCY REWOLWEROWIEC

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 2k6

Sprawność 3k10

Jeździectwo 2

Unik 2

Walka: na pięści 2

Szybkość 2k10

Dobycie: rewolwer 2

Wigor 2k6

Zręczność 2k12

Strzelanie: karabin 2

Strzelanie: rewolwer 2

Charyzma 3k8

Zastraszanie 1

Duch 1k10

Spostrzegawczość 2k8

Szukanie 2

Tropienie 1

Spryt 2k8

Przetwarzanie:

pustynia 1

Wiedza 2k6

Wyszkolenie:

okultyzm 1

Znajomość terenu 2

Dech: 22

Przewagi:

Człowiek z żelaza 3

Mistyczna przeszłość: kantu-
jący rewolwerowiec 3

Zawady:

Bohater -3

Wierny zasadom -3

Zależny od przedmiotu zain-
teresowania -1 (zazwyczaj
jest nim spluwa)

Klamoty: Przedmiot zaintereso-
wania (broń lub inny), dwa
dwutaktowe Colty Peacemake-
ry, karabin Winchestera '73, 50
nabojów do każdej broni, do-
datkowy bębenek, niskie kabu-
ry na Colty, koń, talia kart,
50\$.

CHARAKTER

Spluwa nadaje się nie tylko do płucia ołowiem. Na
niektóre czające się w tej okolicy istoty lepiej
załadować ją srebrem.

Nie masz srebrnych kul? No cóż, ja też
nie mam – na razie. Ale daj mi minut-
kę, a być może zdołam coś skrócić.

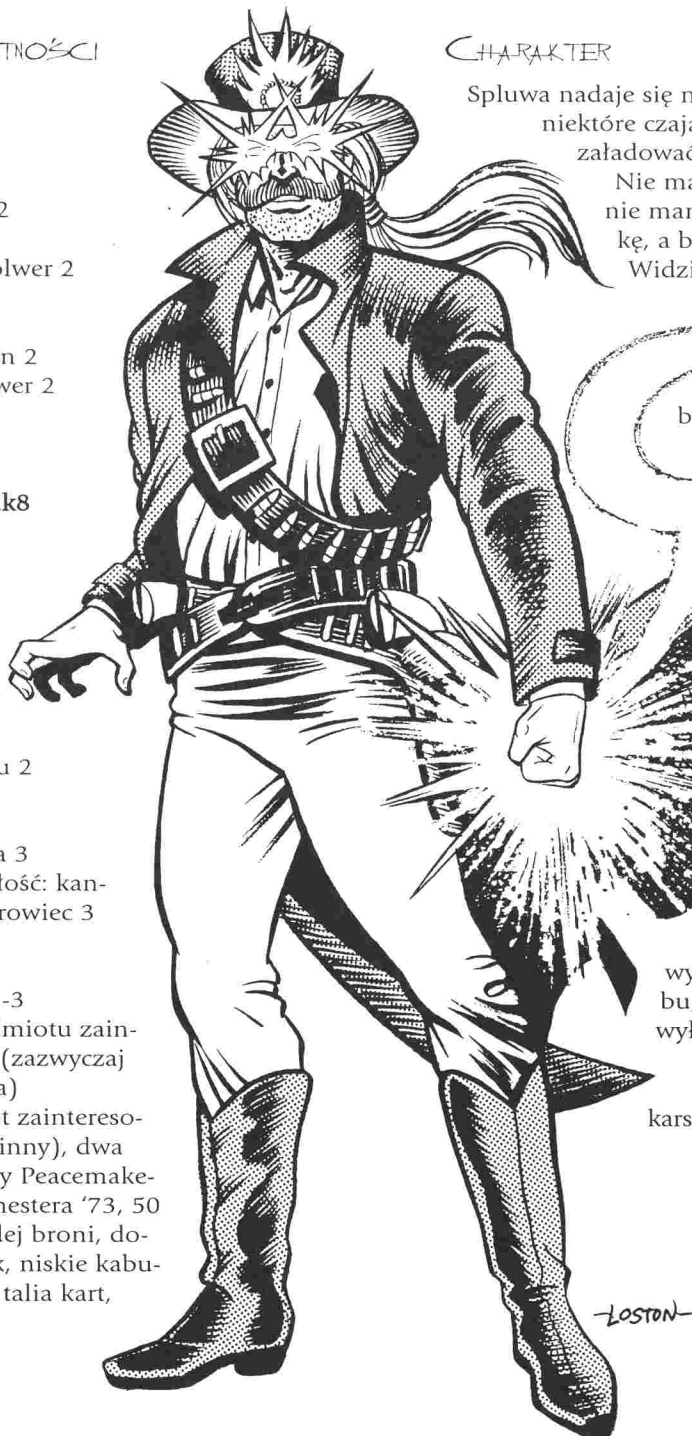
Widzisz, przyjacielu, udało mi się
poznać kilka tajemnic tego
świata. Wokół pełno
jest mistycznych
mocy i wystarczy
być bystrym i upartym, a można
się nauczyć je kontrolo-
wać. Taka

umiej-
ność czy-
ni mnie
kimś więcej

niż tylko rewolwe-
rowcem – nawet, jeśli
używam jej do
zwiększenia siły,
z jaką przemawiają
moje spluwy. To
wszystko razem
sprawia, że jestem
człowiekiem, którego
szukasz. Mówisz, że

duchy prześladowają twoje
stada? Ha, mam tu kulę, która
wyśle te maskary wprost do gro-
bu, z którego nie powinny były
wylazić.

Cytat: „Posmakuj własnego le-
karstwa, ty mózgożerny koszarze!”.



SZERYF FEDERALNY

CECHY I UMIEJĘTNOŚCI

Siła 3k6

Sprawność 3k10

Jeździectwo 2

Skradanie 1

Unik 2

Wspinaczka 1

Szybkość 2k10

Dobywanie: rewolwer 2

Wigor 4k6

Zręczność 2k12

Strzelanie: karabin 2

Strzelanie: rewolwer 3

Charyzma 3k8

Zastraszanie 2

Duch 2k6

Spryt 1k10

Przetrawianie: w górach 2

Spostrzegawczość 2k8

Przenikliwość 2

Szukanie 2

Tropienie 2

Wiedza 3k6

Zawodowstwo: prawo 1

Dech: 12

Przewagi:

Koneksje 3

Stróż prawa 5

Szarża 1

Zawady:

Wierny zasadom -5

Zobowiązanie -5 (chronić Stany Zjednoczone przed przestępcami)

Klamoty: Colt Frontier .44-40, karabin Winchestera '76, 50 nabojów do każdej broni, koń, odznaka, 110\$ w zielonych dolarach Unii.

CHARAKTER

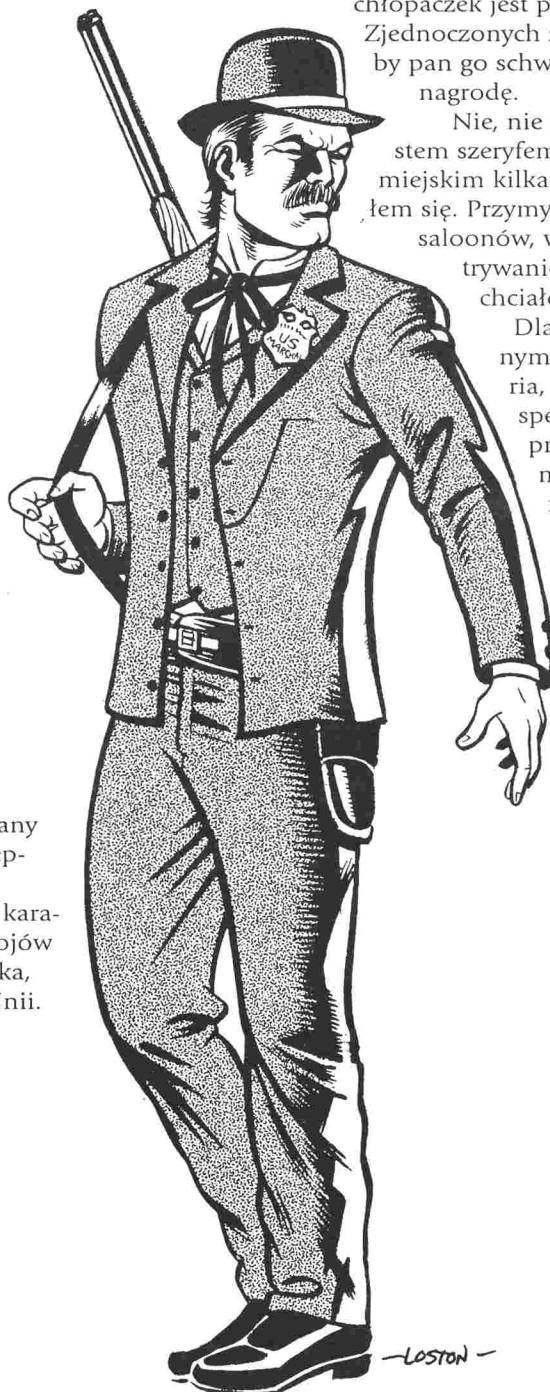
Szanowanie panu. Widział pan tego człowieka?

Jestem szeryfem federalnym dla tego dystryktu. Ten chłopaczek jest poszukiwany przez rząd Stanów Zjednoczonych za napad na bank. Jeśli pomógłby pan go schwycić, za jego głowę wyznaczono nagrodę.

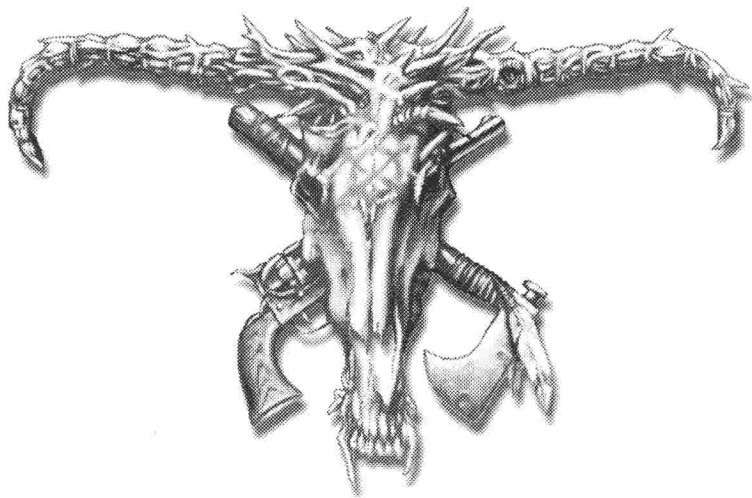
Nie, nie jestem zwykłym szeryfem – jestem szeryfem federalnym. Byłem szeryfem miejskim kilka lat temu w Kansas, ale znudziłem się. Przymykanie pijaczków, wizytowanie saloonów, wypatrywanie pożarów, podpatrywanie obcych. Niedokładnie to, co chciałem robić.

Dlatego zostałem szeryfem federalnym. Wysłali mnie na dzikie terytoria, żebym szukał bandziorów i desperados. Wystarczająco ciekawa praca dla każdego. Jak pan mówi? Że niebezpieczna? Pewnie, że niebezpieczna – ale możliwość bronięcia ludzi przed osobnikami pokroju Jesse Jamesa, jest tego warta.

Cytat: „Na mocy prawa danego mi przez rząd Stanów Zjednoczonych, jesteś aresztowany”.







ROZDZIAŁ TRZECI: SZLACHETNA SZTUKA DOBYWANIA GNATA



Jeszcze na długo zanim Zachód stał się Dziwny, strzelaniny były dla jego mieszkańców chlebem powszednim, a pojawienie się w ciągu ostatnich trzynastu lat nowych zagrożeń, dołało tylko oliwy do ognia.

Rewolwerowcy rozmaitej maści, od szeryfów po zaawansowanych bandziorów, trawia całe godziny na opowiadaniach o słynnych pojedynkach, dyskusjach o najlepszych sposobach dobywania spluwy i o tym, jakiej spluwy najlepiej dobrać.

Jak mogłeś się spodziewać, ten rozdział traktuje o kruczkach przydatnych przy wyciąganiu gnata z kabury i o tym, jak efektownie odstawić parę strzelackich sztuczek. Jeśli twój pastuch chciałby zostać mistrzem rewolweru, cóż, lepiej trafić nie mogłeś. Satisfakcja gwarantowana.

Najpierw, chcielibyśmy przedstawić kilka nowych zasad, przydatnych dla wszystkich rewolwerowców włóczących się po Martwych Ziemiach. Potem będzie troszeczkę o nowych zasadach walki, które możesz zaadaptować do swojej gry. I wreszcie, rozszerzyliśmy **Tabele broni**, umieszczając w niej każdą jedną spluwę, jakiej mogłyby zapragnąć twoje małe, krwiożercze serduszko.

OBJAŚNIENIA DO ZASAD WALKI

Ta sekcja zawiera trochę wyjaśnień do zasad walki prezentowanych w oryginalnym podręczniku do Deadlands.

DOBYWANIE DWÓCH GNATÓW

Weź dwa! Niektóre postacie chciałyby dobywać dwa pistolety za jednym zamachem. Można tego dokonać jako akcji o Poważnej (7) trudności, ale rzut na *dobywanie* cierpi wtedy karę -2, chyba że postać ma nową przewagę – *pan dwie spluwy*, którą możecie znaleźć w niniejszej książce (ta przewaga obniża karę do -1, lub eliminuje ją całkowicie, zależnie od tego, jak wiele punktów na nią poświęcić).

Żeby w ciągu jednej akcji wyciągnąć i wystrzelić z obu pistoletów, postać musi w teście *dobywania* uzyskać sukces i przebicie (po odliczeniu wszelkich kar). Sam sukces oznacza, że choć masz w rękach obie spluwy, w ciągu tej akcji możesz wystrzelić tylko z tej, którą trzymasz w „lepszej” ręce. Jeśli nie miałeś sukcesu, wyciągnąłeś swoje rewolwery, ale ze strzelaniem musisz poczekać do następnej akcji. Natomiast jeśli wypadł niefart, broń leci ci z rąk i jeden z gnatów (albo i oba) spontanicznie strzela w przypadkowym kierunku (i tak nie potrzebujesz aż dziesięciu palców u nóg, prawda?). Przy dobywaniu dwóch gnatów dolicza się ewentualną premię za niskie kabury, ale tylko wtedy, gdy oba pistolety się w nich znajdują.

Za zgodą Szeryfa, postać która nie jest *panem dwie spluwy*, może zniwelować karę -2 do *dobywania* dwóch gnatów na raz, jeśli powiedzie jej się Zwykły (5) test *sztuczek strzelackich*.

ŁADOWANIE BRONI NA CZARNY PROCH

Zasady ładowania broni na czarny proch przedstawione w podręczniku do **Deadlands**, dotyczą się jedynie broni ładowanej odprzodowo (czyli przede wszystkim karabinów, takich jak Springfield .58). Nie mają one zastosowania przy broni kapiszonowej (czyli generalnie do rewolwerów), dla których zasady są odrobinę inne.

MODYFIKATORY ZA STRZAŁY MIERZONE

Oto kilka dodatkowych modyfikatorów za strzały mierzone:

MODYFIKATORY ZA STRZAŁY MIERZONE

Wielkość celu	kara
Palec	-10
Trzewia (ogólnie)	-4
Krocze	-6
Kolano, łokieć	-6
Sprzączka, kabura	-10
Kapelusz	-10



NOWE MANEWRY

DLA REWOLWEROWCÓW

BANDYCKI MANEW

Jest to ulubiony manewr bandziorów, którzy nagle znaleźli się w opałach. Rewolwerowiec proponuje, że się podda i odda broń, po czym wyciąga gnata kolbą w stronę zwycięzcy. W rzeczywistości jednak, trzyma palec w kabłąku spustowym i kiedy ten drugi najmniej się tego spodziewa, obraca spławę na palcu odciągając przy okazji kurek, tak, że lufa wymierzona jest w kierunku wroga. Jedyną rzeczą, jaka pozostaje do zrobienia, to dowiedzieć się, jakie kwiatki położyć na grobie łatwownego pastucha.

Żeby z powodzeniem użyć tego manewru, trzeba osiągnąć sukces w Poważnym (7) teście *sztuczek strzeleckich*. Jeśli twoja postać nie jest *oburęczna*, a chcesz odstawić taką sztukę dwiema spławami na raz, nie zapomnij o karze -4 za używanie „gorszej” ręki. Jeśli oblejesz test, broń płacze ci się w palcach i z manewru nici. Zaś jak zdarzy się niefart, upuszczasz spław na ziemię i wyglądasz jak idiota.

GRZMOCENIE GNATEM

Gnaty nie służą jedynie do strzelania. Jeśli jesteś w nastroju na wyszczerbienie czyjegoś czerepu, możesz użyć gnata jako diabelnie skutecznego tłuczka. Oberwać lufą to bolesna rzecz i każdy porządny pastuch z kawałkiem gnata potrafi zrobić z niego i taki użytek.

Używanie broni w charakterze obucha jest określane jako grzmocenie gnatem – co, jak ktoś kiedyś zgrabnie ujął, jest „subtelną sztuką wyginania lufy rewolweru na czaszce złooczyńcy”. Do grzmocenia może być także użyta kolba karabinu lub strzelby. Każda postać może przygrzmocić innej – ale jeśli nie opłacała umiejętności *walka: na pięści*, taka operacja może zakończyć się uszkodzeniem, lub nawet zniszczeniem broni. Jeśli postaci bez tej umiejętności używają gnata w walce wręcz, muszą rzucić k20. Jeżeli wypadnie 19 lub 20, broń jest uszkodzona i nie można z niej strzelać. Postacie, które znają się na *walce: na pięści*, mogą śmiało grzmocić gnatem, bez obawy o jego uszkodzenie.

Użyte zamiast tłuczka, pistolety zadają k4 obrażeń, zaś strzelby i karabiny k6 (plus *Sila*, naturalnie). Nie można grzmocić derringerami ani łukami. Jak wynika z przytoczonego przedtem cytatu, atak gnatem zwykle trafia w głowę nieszczęsnej ofiary, ale zakładamy tak tylko po to, żeby było bardziej efekciarsko. Od grzmocenia gnatem nie otrzymuje się dodatkowych obrażeń, chyba że atakujący wykonał cios mierzony w czerep, ze zwyczajnym modyfikatorem -6. Grzmocąc, można wybrać pomiędzy zadawaniem zwykłych obrażeń a obniżaniem Tchu ofiary.

SIEKANIE

Uwaga: *Siekanie* było kiedyś osobną umiejętnością. Po wielu dyskusjach z naszymi fanami, zdecydowaliśmy, że powinno być traktowane jako manewr. Jeśli się z tym zgadzasz, powinieneś w swoich grach używać poniższych zasad.

Doświadczeni rewolwerowcy czasami „siekają” ze swojej broni. Polega to na tym, że trzymając wciśnięty cyngiel jednoduktowego rewolweru, drugą dłonią szybko uderzają w kurek. Pozwala to w ekspresowym tempie wypuścić mnóstwo ołowiu do atmosfery, ale niekoniecznie jest najlepszym sposobem na trafienie do celu.

Siekając korzystasz z umiejętności *strzelanie: rewolwery*. Siekający potrzebuje mieć jedną rękę wolną, a w drugiej jednoduktowy rewolwer.

Szybkostrzelność rewolweru w takim przypadku wynosi od 1 do 6, zależnie od tego, ile kul chcesz postać do diabła. Nawet, jeśli magazynek twojego gnata mieści więcej niż sześć naboju, w ciągu jednej akcji możesz wysiekać tylko sześć. Siekając możesz też chcieć wystrzelić tylko raz – nie warto, ale da się zrobić.

Żeby określić rezultat ataku, wybierz cel i określ trudność strzału, zależną od odległości i innych modyfikatorów. Siekanie z pistoletu jest niecelne, dlatego strzelając w ten sposób, musisz odjąć 2 punkty od swojego ataku (to w dodatku do kary za strzelanie z biodra, więc w sumie kara wynosi -4). Oczywiście, że to trudny manewr, ale jeśli naprawdę jesteś dobry, manewr śmiercionośny.

Oto dlaczego. Sukces i każde po nim przebicie oznaczają, że kolejna kula trafiła w cel. Strzelający wybiera w który cel, ale musi on stać nie dalej niż dwa jardy od poprzedniego.

Siekając nie możesz celować, ale pierwszy strzał może być strzałem mierzonym (życze szczęścia Clint!). Określ trudność dla pierwszego strzału. Każde przebicie oznacza losowe już trafienie w cel.

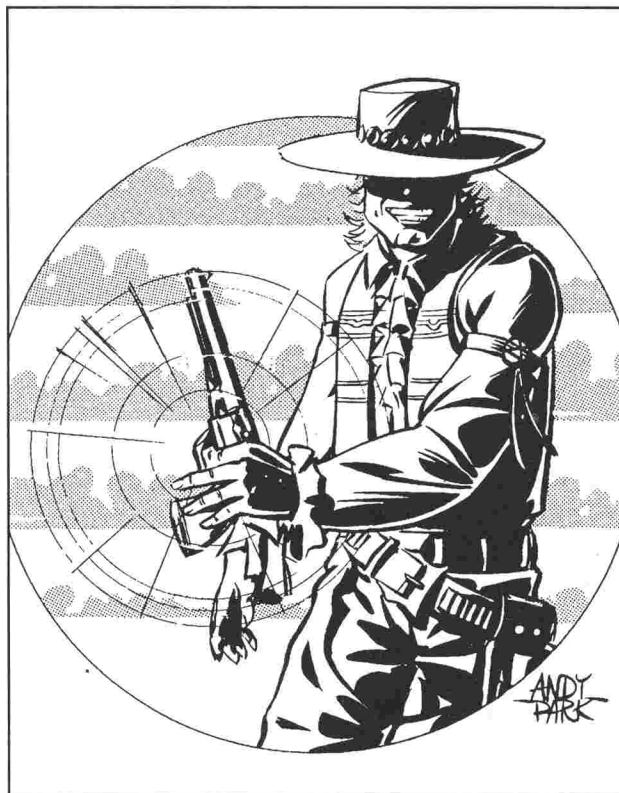
Siekanie jest bardzo trudne i jako takie, stosowane tylko przez najlepszych rewolwerowców. Nawet oni, używają go tylko na bliskich dystansach i w szczególnych przypadkach. Używaj siekania z rozważą, bo w przeciwnym wypadku twój bohater może znaleźć się nagle z pustym bębenkiem w samym środku bandy wrogo nastawionych parazytów.

STRZELANIE DO ODBICIA

Specjaliści od sztuczek strzeleckich (i rewolwerowcy w krytycznych sytuacjach) zwykle popisują się umiejętnościami, strzelając do celu widzianego jedynie w lustrze. Takie strzelanie cierpi karę -8, ale jeśli strzelającym powiedzie się Zwykły (5) test *sztuczek strzeleckich* w akcji poprzedzającej strzał, może obniżyć karę do -4.

STRZELANIE W BROŃ

Każdy wie, że jeśli chcesz postrzelić jakiegoś rewolwerowca w rękę, cierpisz karę -6 do testu *strzelania* (patrz podręcznik do *Deadlands*). Kiedy taki pastuch



zostanie ranny, nawet lekko, w rękę, postać musi wykonać test *Wigoru* o trudności odpowiedniej dla rany. Jeśli obleje test, upuszcza na ziemię wszystko, co w rękę trzyma. Postać może jednak podnieść broń, wykorzystując następną akcję. Ręka, która cierpi od ciężkiej lub poważniejszej rany, jest zbyt uszkodzona, żeby można było w niej utrzymać cokolwiek.

Jeśli chcesz kogoś rozbroić nie raniąc go, jedynym wyjściem jest „wystrzelić” mu broń z ręki. To piorunsko trudna sprawa. Jeśli atak jest udany, rzuć obrażenie, tak jak zwykle. Cel musi teraz wykonać test *Sily*, jako poziom trudności, używając liczby zadanych obrażeń: udany, oznacza, że utrzymał gnata w rękę (choć Szeryf może zadecydować, że kula uszkodziła, lub nawet zniszczyła broń). W przypadku porażki, broń wylatuje z rąk i frunie k6 jardów dalej. A niefart – cóż, wtedy gnat nie dość, że leży na ziemi, to jeszcze został strzaskany impetem trafienia.

STRZELANIE W BROŃ

Broń	Modyfikator
Bat/Lasso	-8
Derringer	-9
Karabin	-5
Łuk	-8
Nóż	-7
Pistolet	-6
Strzelba	-5

ZMIANA WARTY

Ulubiona sztuczka postaci, które noszą dwa gnaty, pozwala na szybkie przeskoczenie na zapasową broń, kiedy w tej trzymanej „lepszą” ręką usłyszysz szczęk kurka trafiającego w pustą komorę. Żeby móc wykonać ten manewr, musisz mieć w rękach obie spluwy (zwykła rzecz dla rewolwerowców, nawet strzelających tylko z jednej ręki, druga spluwa służy wtedy bowiem jako zapas, gdy w pierwszej skończy się ołów).

Zmiana warty polega na szybkiej zamianie obu gnatów, tak, żeby ten z pełnym bębenkiem znalazł się w „lepszej” ręce. Udany manewr pozwala strzelić w tej samej akcji, przy tym nie cierpisz kary -4 za strzelanie z lewej.

By zmiana warty się powiodła, postać w czasie jednej akcji wykonuje Zwykły (5) rzut na *sztuczki strzelckie*. Sukces oznacza, że udało mu się podmienić gnaty. Jeśli test się nie powiedzie, manewr zawodzi. Natomiast jeśli trafi się niefart, postać upuszcza broń i może już pytać o drogę na wzgórze cmentarne.

NOSZENIE I UŻYWANIE GNATÓW

UKRYWANIE GNATA

Czasami hombre musi swoją spluwę wetknąć pod jakieś łachy. Może chce, żeby frajer, którego zamierza kropnąć, do końca życia pozostał szczęśliwy i nieświadomy, a może po prostu nie chce urazić damy widokiem broni.

Każdy gnat w **Rozszerzonej tabeli gnatów i spluw** (patrz dalej) ma przypisaną ukrywalność. Pozwala to na określenie, jak łatwo go zakamuflować. Im mniejsza wartość, tym łatwiej. Miejsca, w których zwykle chowa się broń, również mają przypisany numer, który z kolei oznacza, jak dużego gnata można w nich schować. Można w nich trzymać broń, której Ukrywalność nie przekracza tego numerka.

Za każdy 1 punkt, o który ukrywalność broni jest niższa od ukrywalności schowka, inna postać używająca umiejętności *szukanie*, by sprawdzić czy nasz hombre nie ma ukrytego gnata, podnosi trudność swego testu *szukania* o 1. Jeśli broń jest większa niż schowek, za każdy punkt różnicy, trudność leci o 1 w dół. Szeryf może zdecydować, że gnat, którego ukrywalność jest o 3 lub więcej punktów wyższa od ukrywalności schowka jest dla każdego widoczna i nie trzeba nawet wykonywać testu, żeby ją dostrzec.

El Gato chce schować swojego Colta Derringera w małej kieszeni wszytej w kamizelkę. Broń ma Ukrywalność 1. Jego kieszonka też ma ukrywalność 1, co oznacza, że może w niej schować broń ukrywalną na 1 lub mniej. Czyli może bez problemu ukryć w niej derringera. Każdy, kto chciałby sprawdzić, czy nie ma on przy sobie broni, musiałby wykonać udany Zwykły (5) test *szukania*.

UKRYWANIE GNATA

Obiekt	Wartość Ukrywalności
Buty	1
Długi płaszcz	5
Juki	3
Kamizelka/kieszonka w kamizelce	1
Kapelusz	1
Kieszonka w spodniach	1
Koszula	1
Marynarka	3
Serapa	2
Spódnica (pod spodem)	4
Torba lekarska	3



DOBYWANIE I KABURY

Od tego, jak szybko gnata znajdzie się w dłoni rewolwerowca, nader często zależy, czy będzie on dalej cieszył się życiem, czy kopnie w kalendarz. Jak łatwo przewidzieć, większość nie bierze tej drugiej ewentualności pod uwagę. W związku z tym, wiele uwagi poświęca się sposobom na szybsze dobyte broni. Na ten przykład, rewolwerowiec może zaopatrzyć się w kaburę pozwalającą wystrzelić szybciej albo popisuje się pomysłowością i kombinuje całe mnóstwo trików na to, żeby jego kulki zaczęły fruwać zanim przeciwnik wsadzi mu między oczy kawałek ołowiu. Gorzej, że jeśli pokreślisz się trochę wśród rewolwerowców, to od mnogości opinii i sposobów na szybsze dobywanie gnata, rozboli cię głowa.

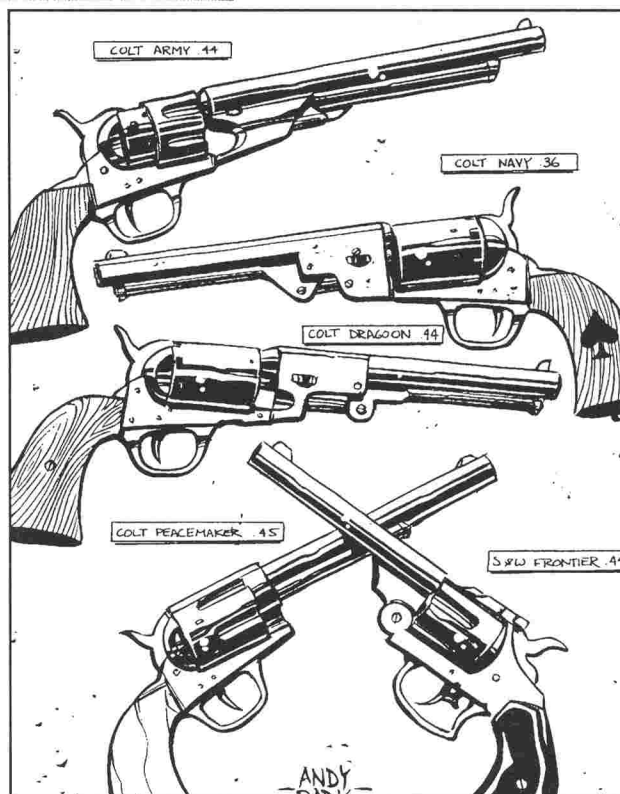
Istnieją dwa podstawowe sposoby dobywania. Pierwszym i najpopularniejszym jest szybkie dobyte (znane też jako dobyte boczne), które polega na wyciągnięciu broni z kabury podwieszanej na tym samym boku, co ręka, która sięga po broń. Gnaty są tak noszone, by kurek był skierowany do przodu, a kolba do tyłu. To najczęstszy sposób noszenia rewolwerów. Jedyną jego wadą jest fakt, że trudniej użyć szybkiego dobytca siedząc w siodle (-1 do rzutów na *dobywanie*, jeśli postać jedzie konno).

Odmianą szybkiego dobytca jest dobyte z obrotem (znane też jako dobyte spod ręki), w przypadku którego rewolwer nosi się kolbą do przodu, a strzelec dobywając go, wykręca nadgarstek kierując lufę w stronę przeciwnika. Zasadniczo, rewolwerowiec sięga po broń dłonią ułożoną kciukiem do tyłu i równocześnie z obróceniem lufy do przodu, odciąga kurek.

Niektórzy rewolwerowcy, zwłaszcza ci parający się pracą kowboja, wolą używać dobytca krzyżowego (znanego także jako dobyte pogranicza, dobyte stepu, lub odwrotne dobyte). Wymaga ono sięgnięcia po broń zawieszoną po drugiej stronie niż ręka, którą się strzela (czyli np. użycia lewej ręki do dobytca broni z kabury wiszącej na prawym boku). Niezbędne są też specjalne kabury, w których gnaty tkwią kolbami do przodu.

Plusem tej metody jest łatwość z jaką można dobyte broni siedząc na konskim grzbiecie (oraz fakt, że jeśli nosi się płaszcz, nie trzeba przed sięgnięciem po gnata tracić czasu na odsuwanie go za kaburę). Jest też bezpieczniejsza, bo używający jej rewolwerowiec ma mniejsze szanse postrzelić się w czasie dobytca. Minusem jest to, że od szybkiego dobytca jest wolniejsza (-1 do rzutów na *dobywanie*, chyba że siedzi się w siodle).

Na szybkość, z jaką pokażemy przeciwnikowi wyłot lufy wpływa też rodzaj użytej kabury. Dobyte krzyżowe wymaga kabur specjalnie skonstruowanych, nie tylko po to, by można w nich było trzymać spluwę kolbą do przodu, ale też na tyle głębokich i mocno trzymających broń, żeby nie wypadła podczas



konnej jazdy. Niska kabura, używana przy szybkim dobyciu, jest specjalnie dopasowywana do typu broni i pozostawia kurek, cyngiel i kolbę odsłonięte, żeby ręka mogła od razu złapać za spluwę. Niską kaburę przywiązuje się dodatkowo do nogi i nosi nachyloną pod kątem. Daje ona premię +2 do rzutów na *dobywanie*. Ze względu na to, że kształt większości rewolwerów kapiszonowych utrudnia szybkie ich dobyte, niskie kabury są zwykle robione tylko dla broni ładowanej nabojami zespolonymi (Szeryf może zdecydować, że dobywając broni kapiszonowej cierpi się na karę -1 do *dobywania*).

Szybszą nawet od niskiej kabury jest kabura obrotowa, przymocowana do pasa pojedynczym nitem i mająca obcięty dół. Zamiast marnować czas na dobyte gnata, rewolwerowiec po prostu obraca go z całą kaburą lufą do przodu i wali jak w dym. Taki manewr dodaje +3 do *dobywania* (w tym przypadku ten test jest wykorzystywany po to, żeby określić jak szybko postać zdążyła użyć broni, a nie jak szybko ją wyciągnęła). Jednak, jeśli podczas testu *dobywania* mamy niefort, to postrzeliliśmy się w nóżkę. Obrotowe kabury muszą być robione na zamówienie i kosztują 20\$.

Istnieją też specjalne kabury, które pozwalają ukryć spluwę, do czasu aż postać jest gotowa by jej użyć. Kaburę noszoną na szelkach można zakryć płaszczem i w ten sposób oszukać przeciwnika, który będzie przekonany, że sięgamy po chusteczkę,

a nie po rewolwer. Kabura na szelkach kosztuje 5 dolców.

Wśród hazardzistów i typków podobnego pokroju, popularniejsze nawet są kabury sprężynowe, które ukryte w rękawie, za odpowiednim ruchem nadgarstka wyrzucają gnatą prosto w dłoń strzelającego. Dodaje to +1 do testu *dobywania*, ale jeśli jego wynikiem jest niefart, postać nie zdołała złapać broni, która żegluję sobie teraz przez cały pokój. W kaburze sprężynowej można nosić jedynie pistolety o ukrywalności 1 (kieszonkowe i derringery), taka kabura musi być robiona na zamówienie i kosztuje 11\$.

Poza odpowiednio dobraną kaburą, rewolwerowcy używali wielu innych trików do poprawienia szybkości z jaką gnat trafia do ręki. Niektórzy woskowali lub natłuszczali wnętrza kabur (lub kieszenie, jeśli nosili w nich broń). Inni spiłowali z lufy celowniki, aby nie zahaczały o kaburę w czasie dobywania. Każdy z takich trików dodaje +1 do testów *dobywania*, ale nie można ich używać łącznie.

SPLUWY JAK MARZENIE

Mówią, że szata zdobi człowieka. W przypadku rewolwerowca, zaryzykowałbym stwierdzenie, że jego ozdobą jest gnat, nie szata i w dodatku ta ozdoba pomaga mu zachować cenny żywot. Oto kilka zasad, pozwalających na ulepszenie twojej artylerii.



SPLUW PIERWSZEJ JAKOŚCI

W **Deadlands** pistolety składają się z podstawowych części: spustu, kurka, sprężyny (tak określamy mechanizm, który powoduje, że kurek opada po naciśnięciu na spust), bębena (w którym są naboje), lufy i celownika (o ile jest). Rewolwerowiec może użyć lepszych części, żeby złożyć lepszego gnata. Są na to dwa sposoby.

Pierwszy polega na znalezieniu sklepu, który oferuje duży wybór rewolwerów, a następnie własnoręcznym wyszukaniu i dopasowaniu najlepszych części. Wymaga to Zwykłego (5) testu *strzelania/Wiedzy* i wystarczającej ilości pasujących do siebie kawałków. Elementy konstrukcji różnych rewolwerów nie muszą wcale do siebie pasować. Właściwie, to cała operacja jest wykonalna tylko wtedy, kiedy ma się szeroki wybór gnatów o podobnych gabarytach pochodzących od jednego producenta (jeśli wybór jest mniejszy, Szeryf może podnieść trudność testu *strzelania/Wiedzy*). Pewniejszym sposobem jest opłacenie rusznikarza, który własnoręcznie dorobi dla ciebie potrzebne części. Tak czy owak, taka broń kosztuje dwa razy drożej. Dla większości rewolwerowców to jednak niewielka cena za „spluwę pierwszej jakości”, która będzie dodawała +1 do testów *strzelania: rewolwery*.

Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by złożyć też pierwszej jakości karabin. W większości przypadków, można zamontować w nim dłuższą lufę, która zwiększy jego zasięg (patrz dalej).

DODATKI DO GNATA

Rewolwerowcy mogą kupować różne dodatki, które usprawniają broń. Wśród nich warto wymienić:

BAGNET

Bagnety to ostrze długości noża, które przymocowane do lufy karabinu pozwala używać go w charakterze krótkiej włóczni. Zadaje takie same obrażenia jak nóż, ale żeby skutecznie nim walczyć, postać musi posiadać umiejętność *walka: bagnety*.

Bagnet nie utrudnia przeładowywania broni. Kosztuje 5\$ za sztukę. Jeśli karabin nie jest przystosowany do zamocowania bagnetu (jak choćby większość powtarzalnych karabinów nie jest) przerobienie lufy kosztuje 3\$.

CELOWNIKI

Na wyposażeniu każdego karabinu znajduje się prosty celownik. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby dodać ulepszoną wersję (koszt 3\$, +1 do testów *strzelania* na dystansach powyżej 50 jardów, jeśli strzelający celuje przynajmniej przez jedną akcję) lub nawet celownik optyczny (żeby poznać jego cenę i związane z nim zasady, zajrzyj do rozszerzenia **Smith & Robards**). Celowniki można też dodawać do pistoletów.

DŁAWIK STRZELBY

Dławik jest stosowany do zwężenia lufy strzelby. Zapobiega to szerokiemu rozrzutowi śrucin. Jeśli używasz dławika (który kosztuje cię 3\$), odejmij kostkę obrażeń za każde 15 jardów, zamiast za każde 10 jardów jak ma to miejsce w przypadku normalnej strzelby.

PRZEDŁUŻONA KOLBA

Specjalna dołączana podpórka, dzięki której rewolwer celniej strzela na dłuższe dystanse. Przerobienie rewolweru, żeby dało się w nim montować przedłużoną kolbę kosztuje 3\$, sama kolba też 3\$. Kolba zwiększa zasięg rewolweru do 15 jardów, ale też dodaje 2 do jego Ukrywalności. Sama kolba ma Ukrywalność równą 2. Jeśli ktoś próbuje „wysstrzelić” przeciwnikowi z ręki rewolwer zaopatrzony w taką podpórkę, musi zastosować taki sam modyfikator do strzału, jak w przypadku karabinu.

PRZERABIANIE GNATA

Rewolwerowcy cierpiący na nadmiar dinero, mogą przerobić swojego gnata na kilka sposobów:

STOPER BĘBENKA

W rewolwerach kapiszonowych, stoper to zapadka w bębnie, dzięki której można ustawić go w takiej pozycji, żeby kurek spoczywał dokładnie pomiędzy dwoma spłonkami. Zapobiega to przypadkowemu zapłonowi, pozwalając bezpiecznie nosić w pełni naładowaną broń, bez potrzeby trzymania kurka na puście komorze. Stopery można zamontować również w rewolwerze na naboje zespolone. W każdym przypadku, instalacja stoperów kosztuje 10\$, wymaga Zwykłego (5) testu na *fach: rusznikarstwo* i dnia wolnego czasu.

STAŁ UPIORYTOWA

Wykonanie gnata ze stali upiorytowej jest możliwe (Smith & Robards). Taka broń jest trzykrotnie droższa i trzeba poczekać na nią kilka tygodni, ale korzyści są dwojakie. Po pierwsze, gnaty z domieszką upiorytu są o wiele lżejsze i łatwiej jest je ze sobą targać albo utrzymać w ręku dłuższy czas. Po drugie, są bardziej wytrzymałe. W przypadku awarii broni kapiszonowej, broni systemu Maynarda lub amunicji pepan-cernej (patrz Smith & Robards) strzelający cierpi tylko połowę obrażeń będących skutkiem nieoczekiwanej eksplozji.

CZUŁY SPUST

Czuły spust sprawia, że gnat pluje ogniem przy najlżejszym nawet nacisku na cyngiel. Ma to swoje dobre strony – ma i złe. Dobra jest premia +1 do testów umiejętności *strzelanie: rewolwery*, a bierze się ona stąd, że cyngiel nie stawia „oporu”, którego konieczność przełamania utrudnia celowanie. Tylko, że



spluwy z czułym spustem mają Niezawodność 18, co oddaje fakt, że diabelnie łatwo wypalić z nich przez przypadek. Dla rewolwerowca czuły spust bywa przydatny, ale uwaga na stółki, gościu.

Jeśli nadarza się okazja po temu, by gnat samoczynnie wypalił, Szeryf może nakazać przetestowanie jego niezawodności. Nieudany test oznacza, że zamiast awarii, zdarzył się przypadkowy wystrzał. Co więcej, za każdym razem gdy postać przypadkiem upuści gnata albo ktoś jej w niego strzeli, wystrzał następuje automatycznie, bez rzutu na niezawodność. Z tych powodów, broń o czułych spustach prawie zawsze noszona jest z pięcioma nabojami w bębnie, tak, żeby kurek spoczywał na pustej komorze. Czuły spust nie może równocześnie być podrasowany.

Założenie czułego spustu kosztuje 5\$ i wymaga Zwykłego (5) testu *fachu: rusznikarstwo* oraz godziny czasu.

PRZEDŁUŻENIE LUFY

Wydłużenie lufy gnata poprawia szansę, że trafisz z niego w oddalony cel. Taka modyfikacja kosztuje 15\$ i dodaje 5 do zasięgu broni oraz +1 do ukrywalności.

PODRASOWANY SPUST

Podrasowany spust to ulepszony, podwójny mechanizm spustowy, dzięki któremu cyngiel chodzi

gładko i nie stawia oporu. Dodaje to +1 do testów *strzelania: rewolwery*. Jeśli Szeryf uznaje karę -1 za używanie dwutaktowego rewolweru, to ta przeróbka niweluje tę karę. Podrasowanego spustu nie można kombinować z czułym spustem.

Instalacja podrasowanego spustu kosztuje 10\$ i wymaga Zwykłego (5) testu *fachu: rusznikarstwa* oraz godziny czasu.

SKRÓCENIE LUFY

Strzelcy, którzy lubią pokerka często obrzynają lufy swoich gnatów robiąc z nich poręczne i łatwe do ukrycia spluwy. Skrócić można jedynie broń o ukrywalności 2 lub wyższej. Kosztuje to 5\$ i wymaga Zwykłego (5) testu *fachu: rusznikarstwa* oraz godziny czasu. Operacja taka odejmuje 1 od Ukrywalności broni oraz dodaje jeden do testów jej *dobywania*. Niestety, odejmuje też 5 jardów od zasięgu gnata.

GNAT Z OZDÓBKAMI

Są rewolwerowcy, którzy nie mogą się oprzeć pokusie ozdabiania swoich gnatów, żeby świeciły jak psu oczy i były śliczne jak panienka z dobrego domu. Ta choroba dotyka zwykle żółtodziobów, ale wcale nie trudno spotkać starych wyjadaczy, którzy zainwestowali w wygląd swoich gnatów, więc lepiej uważaj.



GRAWEROWANIE

Wygrawerowanie całutkiego pistoletu kosztuje 20% jego bazowej wartości i wymaga Poważnego (7) testu *sztuki: grawerowania* oraz zajmuje około tygodnia. Ozdobienie w ten sposób mniejszej powierzchni (na przykład samej lufy albo samej kolby) kosztuje odpowiednio mniej i zabiera mniej czasu (zwykle jednak wymaga przynajmniej jednego dnia pracy grawera).

ZŁOTE INKRUSTACJE

Gnata inkrustuje się złotem zwykle przy okazji grawerowania, ponieważ złoto umieszcza się w wrytych wzorach. Kosztuje to dodatkowe 25% bazowej wartości broni i zabiera cały dzień, wymagając przy tym Trudnego (9) testu *sztuki: grawerowania*.

NIKLOWANIE LUB POSREBRZANIE

Niklowany pistolet kosztuje o 25% więcej niż zwykły; posrebrzany o 50%. Operacja pokrycia gnata niklem lub srebrem trwa od 1 do 12 dni (zależnie od rozmiaru broni) i może być przeprowadzona przez rusznikarza lub kogoś z umiejętnością *fach: rusznikarstwo*. Jednak jej rzeczywista cena jest wyższa: -1 do testów *strzelania: rewolwery*, jeśli okolica tonie w świetle, a to ze względu na odbłaski od lufy oślepiające strzelca. Tej kary nie stosuje się podczas strzelania z biodra.

RĘKOJEŚCI Z MASY PERKOWEJ LUB KOŚCI SŁONIOWEJ

Rękojeści z masy lub kości słoniowej kosztują 10\$ i każdy może je sobie założyć własnoręcznie, bez potrzeby wykonywania jakichkolwiek rzutów, w kilka minut.

DZIWNE SPLUWY

Takie czasy, że krąży po Zachodzie sporo piorunsko dziwnych gadżetów, z których większość zawdzięczamy uprzejmości panów Smitha i Robardsa. Zdarzało im się wykorzystywać swoją pomysłowość do projektowania gnatów lub innej broni. Zapuć żurawia do ich najnowszego katalogu. Następnym razem, kiedy jakaś klekocząca kupa kości wylezie z grobu wiedziona tęsknotą za smakiem twej krwi, wyciągnij strzelbę Gatlinga lub gnata plującego kwasem i wyślij truposza tam, gdzie powinien leżeć!

POPRAWKI

Tabuny graczy przewalają się przez Dziwny Zachód już od paru lat, zmieniliśmy więc i poprawiliśmy kilka zasad, chcąc ulżyć w rozstrzyganiu walk zarówno posse jak i Szeryfowi.

Poprzągladaj je sobie, amigo. A jeśli coś, co wykombinowaliśmy ci się nie spodoba, rób dalej po swojemu. Nie będziemy grymasić.

BRONĲ AUTOMATYCZNA

Wszelka broń automatyczna, w rodzaju pistoletów Gatlinga, strzela seriami, co pozwala w krótkim czasie narobić mnóstwo dziur w krajobrazie – niestety, tak samo jak w przypadku strzelb, kosztem celności. Żeby móc to łatwo dopasować do normalnych zasad *strzelania*, podzieliiliśmy serie po trzy pociski. To znaczy, że broń automatyczna może mieć Szybkostrzelność równą 3, 6, 9, 12 i tak dalej. Postać musi wystrzelić wszystkie trzy pociski w serii – nie może zdecydować, że wystrzeli tylko jedną lub dwie kule, chyba że jest to osobno ujęte w opisie broni. W jednej akcji można wystrzelić tyle pocisków ile wynosi SZS broni, rozliczając każdą trzykulową serię jako osobny atak. Na przykład postać która strzela z pistoletu Gatlinga o SZS 3, wykonuje tylko jeden rzut. Jeśli strzela z parowego karabinu Gatlinga o SZS 6, rzuca dwa razy. Gdy SZS wynosi 9, trzy razy i dalej w ten sam sposób.

Test *strzelania* pozwala określić jak wiele kul trafiło w cel. Rzuć na *strzelanie* jeden raz, za każdą serię. Każdy sukces oznacza, że jeden z trzech pocisków trafił. Sukcesy powyżej dwóch przebić są tracone. Dla każdego celnego pocisku, osobno rzuca się na lokację trafienia.

WIELE CELÓW

Jedną serią możesz skosić kilku wrogów. Wybierz główny cel. Właśnie do tego biednego frajera trafi pierwsza kulka. Przebicie pozwala trafić w następną ofiarę, o ile stoi nie dalej niż 2 jardy od pierwszego celu, kolejne przebicie oznacza trafienie w kolejny cel, jednak nie może być on oddalony bardziej niż o 2 jardy od poprzedniego.

Ostrzelenie celów stojących jeszcze dalej, wymaga kolejnej serii (choć inni mogą być trafieni przypadkiem, patrz zasady dotyczące niewinnych przechodniów w podręczniku do **Deadlands**). Lokację każdego trafienia i obrażenia określa się osobno.

Graacz musi wyznaczyć cele zanim rzuci za obrażenia, lub rozstrzygnie rezultat drugiej serii. Innymi słowy, rzucić za swoje ataki, rozdysponuj trafienia i określ lokację trafień oraz zadane obrażenia. W ten sposób nie wiesz, jak bardzo twój ołów zaszkodził biednemu głupkowi, który stanął ci na drodze, zanim zdecydujesz, że kolejne pociski też mają go trafić.

Postać strzelająca z broni automatycznej nie może celować, ani wykonywać strzałów mierzonych (patrz Specjalne sztuczki w podręczniku do **Deadlands**).

ODRZUT

Trudno utrzymać w rękach gnata wypływającego z siebie chmurę ołowiu w czasie krótszym niż



pierdnięcie. Każda kolejna seria wystrzelona w pojedynczej akcji cierpi na karę -2 od odrzutu. Ta kara się kumuluje, więc dla trzeciej serii wyniesie ona -4, zaś dla czwartej -6 co jest jej maksymalną wartością, o ile w ogóle uda wam się znaleźć broń o tak wysokiej SZS.

Dobra podpórka, taka jak pas albo dwójnóg zmniejsza karę za odrzut do -1 lub nawet -2 (decyduje Szeryf). Na ten przykład Gatlingi, osadzone na stabilnych, obrotowych trójnogach strzelają bez żadnych kar za odrzut.

STRZELBY

Strzelby i obrzyny działają ciut inaczej niż reszta broni. Ich plusem jest to, że za jednym wystrzałem plują pół tuzinem kulek. To czyni je idealną bronią dla żółtodziobów, którzy mogą za ich pomocą szybko i radośnie dziurawić powietrze mnóstwem ołowiu. Co więcej, im bliżej stoi nasz cel, tym więcej kulek go trafia i większe są spustoszenia w jego ziemskiej powłoce.

Strzelając ze strzelby, do testów *strzelania* można dodać 2 punkty.

Wraz z pokonywanym dystansem, ładunek strzelby coraz bardziej się rozprasza, tak więc cele stojące bliżej, są bardziej narażone na trafienia niż te trochę oddalone. Oto powód, dla którego strzelby zadają więcej obrażeń na krótkich zasięgach (patrz tabela).

SZUKA DOBYWANIA

Zasięg bezpośredni oznacza lufę przyłożoną bezpośrednio do celu, czyli sytuację, w której wszystkie śruciny muszą wejść w ciało. Zakłada się przy tym, że cel jest pod strażą i nie może się ruszać. Jeśli odległość wynosi jard lub więcej, trzymany na muszce delikwent ma szansę choć częściowej ucieczki przed kulami, stąd niższe obrażenia w tabeli.

STRZELBY I OBRZYNIA

Zasięg	Obrażenia
Bezpośredni	6k6
od 1 do 10	5k6
od 11 do 20	4k6
od 21 do 30	3k6
31+	2k6

SIEKANIE

Siekanie nie jest już osobną umiejętnością, zmieniliśmy je w manewr. Zajrzyj do manewrów, które znajdziesz wcześniej w tym rozdziale, a dowiesz się co jeszcze się zmieniło.

DOBYWANIE

Dobycie broni zabiera jedną akcję, tak samo odciągnięcie kurka i oddanie strzału. A co, jeśli nie masz aż tyle czasu?

Łatwizna. Umiejętność *dobywania* nie tylko pozwala ci wyciągnąć broń bez utraty akcji, ale jeśli to

konieczne, daje możliwość równoczesnego odciągnięcia kurka. Stopień trudności dla zdobycia broni i/lub odciągnięcia kurka bez utraty akcji macie w poniższej tabeli.

TABELA DOBYWANIA

Czynność	ST
Dobycie	5
Odciągnięcie kurka	5
Dobycie i odciągnięcie kurka	7

REDUKCJA OBRZEŹEN

Czy kiedykolwiek trafiał cię szlag, bo kule z twojego karabinu bezużytecznie odbijały się od pancerza automata? Wiedz brachu, że jesteśmy tu po to, by ci pomóc, a dokonamy tego małą modyfikacją zasad.

Przeszkody i cele mają „warstwy osłony”. Każda warstwa obniża o jeden poziom kostki obrażeń. Atak, który (podobnie jak dynamit) używa dla określenia obrażeń iluś tam k20, zostaje przez jedną warstwę osłony zredukowany do k12. Dwie warstwy obniżą obrażenia do k10 i tak dalej.

Teraz będą te nowe zasady. Za każdym razem, kiedy rodzaj kostki powinien opaść poniżej k4, zmniejsz liczbę kostek o jeden. Atak zredukowany do 0k4 nie zadaje żadnych obrażeń. Pocisk na 3k6, który trafia w coś chronionego jedną warstwą osłony, zadaje teraz 3k4. Pocisk na 3k6, który musi przebić dwie warstwy, zredukowany zostaje do 2k4.



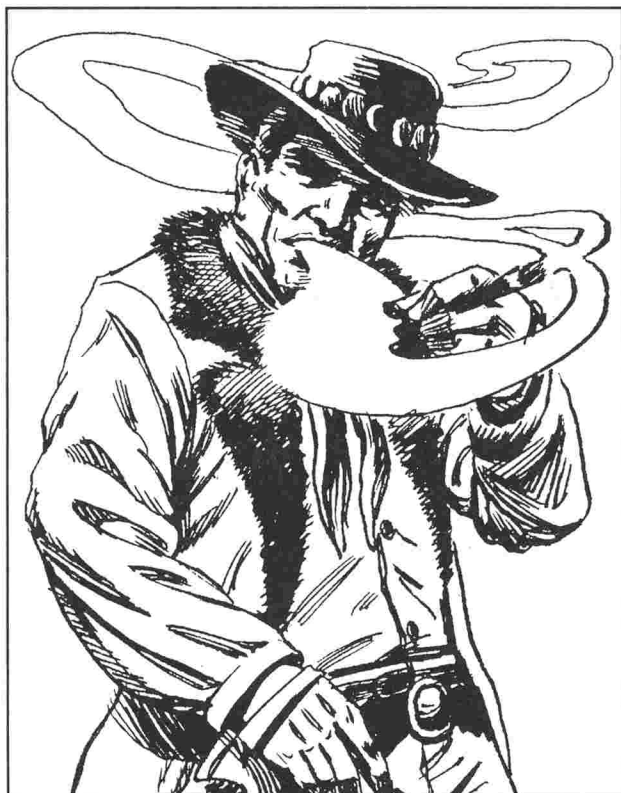
102

SKRÓT DLA SZERYFÓW

Mamy dla Szeryfów nowe i to o wiele lepsze zasady do pilnowania w walce numerków nawet dla tony czarnych charakterów. Jeśli nosisz odznakę, rzuć tam okiem. Nie pożałujesz.

WIĘCEJ GNATÓW DO STRZELANIA

Dla rewolwerowców, którym marka gnata robi różnicę, na kolejnych stronach zawarliśmy nową i rozszerzoną tabelę gnatów i spluw. Za tabelą dodaliśmy uwagi i opisy do kilku co ciekawszych typów dostępnej na Zachodzie broni. Upewnij się, że dobrze się im wszystkim przyjrzałeś. Nigdy nie wiesz, z jakiego gnata może oberwać twój bohater.



NOWA BRON

Broń	Kal.	Strz	Szybki	SZS	Zasięg	Obrażenia	DB	Ukr	Rok	Koszt	Uwagi
Rewolwery jednotaktowe											
Adams	.50	5	2	1	10	3k6	+0	3	1851	16\$	kap.
Army Pistol	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1860	12\$	
Augusta	.36	6	2	1	10	2k6	+0	3	1862	10\$	kap.
Colt Army	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1860	11\$	kap.
Colt Army-Thuer	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1869	13\$	
Colt Buntline Special	.45	6	2	1	10	3k6	-2	4	1870	spec.	1
Colt Dragoon No. 3	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1858	13\$	kap., 2
Colt Dragoon	.44	6	2	1	10	3k6	-1	3	1848	12\$	kap.
Colt Navy	.36	6	2	1	10	2k6	+0	3	1851	11\$	kap.
Colt New Line	.30	5	2	1	5	2k6	+0	3	1874	8\$	
Colt New Line	.38	5	2	1	5	2k6	+0	3	1874	9\$	
Colt Old-Line	.22	7	2	1	10	2k4	+0	3	1860	8\$	
Colt Open Top	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1871	13\$	
Colt Paterson Belt Model	.31	5	2	1	10	2k6	+0	2	1837	12\$	kap.
Colt Peacemaker	.45	6	2	1	10	3k6	+0	3	1873	15\$	3
Colt Police	.36	5	2	1	10	2k6	+0	3	1861	10\$	kap.
Colt Walker	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1847	12\$	kap.
Forehand & Wadsworth	.44R	6	2	1	10	3k6	+0	3	1875	13\$	
Freeman Army	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1863	10\$	kap.
Joslyn Army	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1861	10\$	kap.
Kerr's Patent	.38	5	2	1	10	2k6	+1	2	1857	10\$	kap.
Kieszonkowy Colt Open Top	.22	7	2	1	5	2k4	+0	1	1870	8\$	
Kieszonkowy Colt	.31	5	2	1	10	2k6	+0	2	1849	10\$	kap.
Kieszonkowy Remington-Beals	.31	5	2	1	5	2k6	+0	1	1857	8\$	kap.
Kieszonkowy Wesson & Leavitt	.31	6	2	1	10	2k6	+1	1	1851	10\$	M
Leech & Rigdon	.36	6	2	1	10	2k6	+0	3	1863	10\$	kap.
LeMat Grapeshot Pistolet	.40	9	2	1	10	2k6	-1	2	1876	25\$	4
i śrutówka	16ga	1	2	1	5	2k6+3k6	-	-	1876	-	
LeMat Grapeshot Rewolwer	.42	9	2	1	10	3k6	-1	3	1860	25\$	kap., 4
i śrutówka	16ga	1	2	1	5	2k6+3k6	-	-	1860	-	
Merwin Hulbert Army	.44-40	6	2	1	10	3k6	-	3	1876	14\$	
Navy Pistol	.36	6	2	1	10	2k6	+0	3	1851	10\$	
Remington Army	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1863	10\$	kap.
Remington Jednotaktowy	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1875	13\$	
Remington Navy	.50	1	2	1	10	3k6	+0	3	1867	10\$	kap.
Remington New Model	.46	6	2	1	10	3k6	+0	3	1870	13\$	
Roger & Spencer Army	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1863	11\$	kap.
S&W Baby Russian	.38	5	2	1	10	2k6	+1	1	1876	11\$	
S&W Russian	.44R	6	2	1	10	3k6	+0	3	1870	13\$	5
S&W Schofield	.45	6	2	1	10	3k6	+0	3	1876	14\$	6
Savage & North Navy	.36	6	2	1	10	2k6	-1	3	1861	12\$	kap.
Smith & Wesson No. 1	.22	7	2	1	10	2k4	+0	1	1857	8\$	
Smith & Wesson No. 2	.32	6	2	1	10	2k6	+0	1	1857	8\$	
Smith & Wesson No. 3	.44	6	2	1	10	3k6	+0	3	1870	13\$	
Smith & Wesson No. 3	.45	6	2	1	10	3k6	+0	3	1876	14\$	
Vocanic, pistolet-karabinek	.38	10	2	1	10	2k6	-1	4	1854	12\$	Dźw., 7
Volcanic, pistolet powtarzalny	.38	6	2	1	10	2k6	-1	3	1857	10\$	Dźw., 7
Volcanic, pistolet	.31	6	2	1	10	2k6	-1	3	1854	8\$	Dźw., 7
Volcanic, pistolet	.41	8	2	1	10	2k6	-1	3	1854	10\$	Dźw., 7
W. Irving rewolwer z kastetem	.32	5	1	1	5	2k6	+0	2	1870	8\$	

NOWA BRON

Broń	Kal.	Strz.	Szybki	SZS	Zasięg	Obrażenia	DB	Ukr	Rok	Koszt	Uwagi
Rewolwery dwutaktowe											
Colt Frontier	.32-20	6	1	1	10	2k6	+0	3	1877	8\$	
Colt Frontier	.44-40	6	1	1	10	3k6	+0	3	1877	10\$	
Colt Lighting	.38	6	1	1	10	2k6	+0	3	1877	13\$	8
Colt Peacemaker	.45	6	1	1	10	3k6	+0	3		15\$	
Colt Thunderer	.41	6	1	1	10	2k6	+0	3	1877	14\$	
Cooper Navy	.36	5	1	1	10	2k6	+0	3	1873	12\$	
Kerr's Patent	.38	5	2	1	10	2k6	+1	2	1863	11\$	kap.
Kieszonkowy Merwin Hulbert	.32	6	1	1	10	2k6	+0	2/3	1877	18\$	9
Petengill Army	.44	6	1	1	10	3k6	+0	2	1861	14\$	10
S&W Frontier	.44R	6	1	1	10	3k6	+0	3	1881	15\$	
Smith & Wesson Dt	.38	5	1	1	10	2k6	+0	3	1880	13\$	
Starr	.44	6	1	1	10	3k6	+0	3	1860	9\$	kap.

Derringery i pieprzniczki

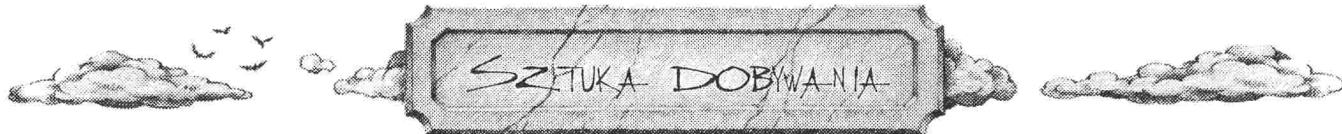
Colt Derringer	.41	1	1	1	5	2k6	+1	1	1870	8\$	Jt, 12
Derr. Remingtona-Eliota	.32	4	1	1	5	2k6	+1	1	1863	11\$	Dt
Derringer Sharpa	.30	4	1	1	5	2k6	+1	1	1859	10\$	Dt
Derringer	.44	2	1	1	5	3k6	+1	1	1850	8\$	Dt
Jednostrzałowy Williamson	.41	1	1	1	5	2k6	+1	1	1866	7\$	Jt.
Pieprzniczka amerykańska	.34	18	1	1	5	2k6	-1	3	1858	12\$	kap.
Piepr. angielska Model 1840	.36	8	1	1	5	2k6	+1	1	1840	5\$	kap., 13
Pieprzniczka R&L	.31	5	1	1	5	2k6	+1	1	1849	9\$	kap.
Pieprzniczka Ruperta	.22	8	1	1	5	2k4	+1	1	1860	6\$	Jt
Pistolet Chuchu	.22	4	1	1	5	2k4	+1	1	1870	8\$	Dt
Pistolet Marstona	.32	3	1	1	10	2k6	+1	1	1864	8\$	Dt
Pistolet pięściowy	.32	7	1	1	5	2k6	+1	1	1883	9\$	Dt, 14
Pistolet Wessona ze Sztyletem	.41	2	1	1	5	2k6	+1	1	1868	6\$	16
Podwójny Derr. Remingtona	.41	2	1	1	5	2k6	+1	1	1865	10\$	Jt, 15
Remington Rider	.32	5	1	1	5	2k6	+1	1	1871	10\$	Jt

Karabiny i karabinki

Ballard '72	.56	1	2	1	20	5k8	+0	4	1872	24\$	kap.
Bullard Express	.50	11	2	1	20	4k10	+0	4	1872	30\$	
Colt Paterson Model 1836	.69	7	2	1	20	5k10	+0	4	1836	25\$	kap., 18
Evans Sporter	.44E	34	2	1	20	4k8	+0	4	1875	30\$	20
Karabin „Big 50” Sharpa	.50	1	2	1	25	4k10	+0	4	1877	20\$	
Karabin rewolwerowy Colta	.56	5	2	1	20	5k8	+0	4	1855	24\$	kap.
Karabin Sharpa 1859	.52	1	2	1	20	4k8	+0	4	1859	19\$	kap., 21
Karabin Sharpa 1869	.60	1	2	1	20	5k8	+0	4	1869	20\$	
Karabin Sharpa 1874	.45	1	2	1	20	4k8	+0	4	1874	22\$	
Karabinek Sharpa 1855	.57	1	2	1	20	5k8	+0	4	1855	18\$	kap.
Karabinek Spencera	.52	1	2	1	15	4k8	+0	4	1865	15\$	
Karabinek Spencera	.56-50	7	2	1	15	4k8	+0	4	1865	15\$	
Karabinek Volcanic	.38	30	2	1	15	3k8	-1	4	1855	14\$	Dźw., kap., 7
Karabinek Volcanic	.41	30	2	1	20	4k8	-1	4	1854	25\$	Dźw., kap., 7
LeMat karabinek	.42	9	2	1	15	3k6	+0	4	1860	35\$	kap., 4
i śrutówka	16ga	1	2	1	5	2k6+3k6	-	-	1860	-	
Muszkiet gwintowany Enfielda	.58	1	2	1	25	5k8	-1	6	1853	25\$	kap., 19
Powtarzalny Colt Lighting	.44-40	7	2	1	20	4k8	+0	4	1885	28\$	17
Powtarzalny karabin Henry'ego	.44	16	2	1	20	4k8	+0	4	1860	35\$	Dźw.

NOWA BROŃ

Broń	Kal.	Strz.	Szybk	SZS	Zasięg	Obrażenia	DB	Ukr	Rok	Koszt	Uwagi
Karabiny i karabinki											
Powtarzalny kar. Hotchkiss'a	.45-70	1	2	1	20	4k8	+0	4	1878	45\$	Blokowy
Remington Model 1871	.50-70	1	2	1	20	4k10	+0	4	1871	20\$	
Springfield .58	.58	1	2	1	20	5k8	+0	4	1873	8\$	kap.
Springfield 1873	.45-70	1	2	1	20	5k8	+0	4	1873	15\$	
US Model 1822	.69	1	2	1	10	4k8+4k6	+0	6	1822	8\$	K-Ś, 22
US Model 1842	.69	1	2	1	10	4k8+4k6	+0	6	1842	10\$	K-Ś, 22
US Model 1855	.58	1	2	1	20	5k8	+0	4	1855	15\$	M, 23
Whitworth	.45	1	2	1	30	4k8	+0	6	1857	120\$	kap., 24
Winchester '66	.44	16	2	1	20	4k8	+0	4	1866	\$20	dźw.
Winchester '73	.44-40	15	2	1	20	4k8	+0	4	1873	25\$	dźw.
Winchester '76	.45-47	15	2	1	20	4k8	+0	4	1876	22\$	dźw.
Strzelby											
Dubeltówka	12ga	2	2	1	10	2k6+4k6	+0	4		35\$	
Jednolufowa	12ga	1	2	1	10	2k6+4k6	+0	4		25\$	
Obrzyn	12ga	2	1	1	5	2k6+4k6	+1	3		35\$	
Strzelba dźwign. Winchestera	12ga	4	2	1	10	2k6+4k6	+0	4	1850	35\$	dźw.
Strzelba rewolwerowa Colta	12ga	5	2	1	10	2k6+4k6	+0	4	1839	45\$	
Niezwykłe gnaty											
Karabin Gatlinga	.36	45	1	3	20	3k8	-	brak	1862	1,200\$	25
Miotacz ognia	-	30	1	1k6	maks.20	1k10/strzał	-1	6	1876	2,000\$	26
Pistolet Gatlinga	.44	12	1	3	5	3k6	-1	3	1863	800\$	25
Inna broń											
Bolas	-	1	2	1	5	S+1k4	-2	2	brak	3\$	27
Dynamit (1 laska)	-	1	2	1	5	3k20	-	2	1867	3\$	28
Łuk i strzała	-	1	2	1	10	S+1k6	-1	4	brak	3\$	
Nitro (8 uncji)	-	1	1	1	5	3k20	-	1846	1.25\$	29	
Rzucana włócznia	-	1	1	1	5	S+2k6	+0	5	brak	3\$	
Rzucany nóż	-	1	1	1	5	S+1k6	+0	2	brak	3\$	
Rzucany tomahawk	-	1	1	1	5	S+2k6	+0	3	brak	3\$	



LEGENDA DO TABELI

Kal.: Kaliber broni.

(W przypadku strzelb, nie podaje się średnicy kuli, zastępując ją wartością „gauge” – inaczej wagomiar. Wagomiar określa, ile kul do strzelby można odlać z jednego funta ołowiu, czyli: im niższy wagomiar, tym większy kaliber gnaty. – przyp. tłum.).

Strz.: Strzały. Ilość nabojów mieszcząca się w magazynku.

Szybłk: Szybkość broni.

SZS: Szybkostrzelność broni czyli, ile kul może wypuścić podczas jednej akcji (patrz podręcznik do Deadlands).

Obrażenia: Ilość obrażeń zadawanym przy okazji udanego trafienia.

DB: Modyfikator doliczany do umiejętności *dobywania* postaci, która chce szybko wyciągnąć broń. Modyfikatory dodatnie czynią test *dobywania* łatwiejszym, modyfikatory ujemne utrudniają go. Ten modyfikator może zostać ominięty poprzez przypisanie do *dobywania* odpowiedniej specjalności (na przykład *dobywanie: LeMat*).

Ukr: Ukrywalność broni.

Rok: Pierwszy rok, w którym broń pojawiła się na rynku. Prezentowane tu daty są datami historycznymi. Ponieważ na Dziwnym Zachodzie czas płynie szybciej, od ciebie będzie zależeć, czy zechcesz wprowadzić do swojej gry gnaty wymyślone w późniejszych latach.

Cena: Cena broni w dolarach.

Uwagi: Wszelkie uwagi na temat broni.

UWAGI

Dt: Broń dwutaktowa.

Dżw.: Broń dźwigniowa. Gnaty z zamkiem dźwigniowym wymagają dwóch rąk do obsługi, ale można wykonywać nimi manewr „kręcenia karabinem”, nawet, jeśli karabinami nie są, można też z nich „siekać”.

E: Evans, rodzaj amunicji produkowanej przez Evans Co.

Jt: Broń jednotaktowa

Kap.: Broń kapiszonowa.

K-Ś: Z tej broni można strzelać ładunkami kulowo-śrutowymi.

M: Ta broń wymaga taśmy kapiszonowej systemu Maynarda.

R: Russian, rodzaj amunicji produkowanej przez fabrykę Smith & Wesson.

1. Colt Buntline Special: Egzemplarz oryginalny został wykonany dla pisarza powieści westernowych i tropiciela sensacji Neda Buntline. Jest wyposażony

w szesnastocalową lufę i odpinaną kolbę. Buntline zamówił wiele takich pistoletów jako podarki dla ważnych osobistości Zachodu.

Colta Buntline Special nie można tak po prostu kupić. Trzeba go specjalnie zamawiać w fabryce Colta w New Jersey (za 500\$) a jego noszenie wymaga również specjalnie uszytej kabury (i nawet z nią, naprawdę trudno szybko zdobyć takiej broni).

Jeśli strzela się z Buntline Special, każda akcja, którą przeznaczymy na celowanie, daje nam premię +3 zamiast normalnej +2 (ale premia maksymalna to wciąż +6). Jeśli używamy kolby, zasięg broni wzrasta do 15. Żeby szybko *dobywać* Buntline’a, postać musi mieć specjalność *dobywanie: Colt Buntline*. Pozwala to na uniknięcie kary do *dobywania*, która jest w tabeli.

2. Colt Dragoon No. 3: Wraz z tym pistoletem otrzymujemy odpinaną kolbę, która pozwala przekształcić go w krótki karabin. Z przypiętą kolbą, jego zasięg wynosi 15.

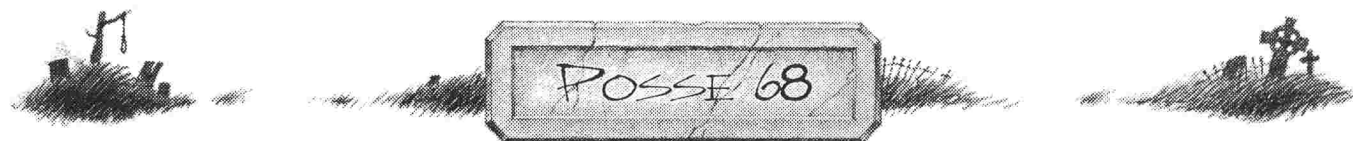
3. Colt Peacemaker: Znany też jako Single-Action Army, Sześciostrzałowiec lub Frontier. „Rozjemca” jest najlepszym i jednym z najpopularniejszych rewolwerów na Dziwnym Zachodzie. Można go spotkać w rozmaitych odmianach, różniących się między sobą głównie długością lufy: kawaleryjski (7,5 cala /+0 DB /3 Ukr); artyleryjski (5,5” /+0 /2); wersja cywilna (4,5” /+0 /2); szeryf (2,5” /+1 /1).

4. LeMat Grapeshot pistolet, rewolwer i karabinek: Te niezwykle spluwy mają pod lufą pistoletu (lub karabinu) zamontowanego obrzyna plującego kulami o wagomiarze 16. Specjalna dźwignienka służy do przemieszczania kurka z jednej iglicy na drugą, tak więc w jednej akcji można wypalić tylko z jednej lufy (przesunięcie kurka nie wymaga jednak poświęcenia dodatkowej akcji). Wczesne modele były na naboje kapiszonowe, ale nowoczesne (1876) używają pocisków zespolonych.

5. Smith & Wesson Russian: Właściwie pod tym mianem kryją się trzy różne pistolety (w kategoriach mechaniki gry, jednakowe), które S&W produkuje na zamówienie rosyjskiej armii (ale sprzedaje je również na wolnym rynku). Strzelają one specjalnym nabojem S&W .44 Russian, który od standardowego .44 różni się tym, że jest cięższy, nieco szerszy i mocniejszy. Rewolwer S&W Russian może strzelać normalnymi nabojami .44, ale normalna czterdziestka czwórka nie może strzelać .44 Russian. Szeryf może zdecydować, że .44 Russian będzie zadawał dodatkowy punkt obrażeń przy udanym trafieniu.

Russian Model 3 sprzedawany jest z odpinaną kolbą, która pozwala przekształcić go w krótki karabin. Z przypiętą kolbą, jego zasięg wynosi 15.

6. Smith & Wesson Schofield: Z tego gnata można za jednym zamachem usunąć wszystkie sześć pustych łusek, co czyni go łatwiejszym do przeładowania. Postać może załadować do Schofielda w czasie jednej



akcji 3 pociski, a nawet 6 pocisków, jeśli uda jej się Zwykły (5) test na *szybkie ładowanie: rewolwery*. Jednak w czasie szybkiego dobywania istnieje ryzyko przypadkowego otwarcia zatrzasku i wyrzucenia naboju. Jeśli będziesz miał niefort w teście dobywania, to twoja amunicja poturla się po ziemi, a ty będziesz wyglądał jak żółtodziób.

7. Karabinki i pistolety Volcanic: Opatentowane w 1851 roku i produkowane od 1854, gnaty Volcanic używały naboju zespolonych, umieszczonych pod lufą w cylindrycznym magazynku. Do wsadzania w zamek kolejnych naboju używa się dźwigni, podobnie jak w Henrych i Winchesterach, co pozwala szybko pluć ołowiem. Żeby móc w pełni wykorzystać tę szybkość, postać musi mieć umiejętność *sztuczki strzeleckie*. Z tej broni można siekać.

8. Colt Lighting: Wadą tego pistoletu jest zawodny mechanizm kurka, który czyni go podatnym na awarię. Jego niezawodność wynosi tylko 19.

9. Kieszonkowy Merwin Hulbert: Wraz z tym pistoletem dostajemy dwie lufy – jedną, długości 7,5 cala i drugą krótszą, mierzącą tylko ok. 4 cali. Wymiana luf wymaga poświęcenia akcji.

10. Petengill Army: Ten dziwnie wyglądający pistolet nie ma kurka, co sprawia, że łatwiej jest go ukryć niż inne pistolety o zbliżonej długości lufy.

11. Pieprzniczki i Derringery: Pieprzniczka to pistolet z wiązką luf, które kolejno obracają się, ustawiając naprzeciw kurka. Inaczej wielolufowy derringer, którego lufy są zamontowane na stałe, za to kurek zmienia swoje położenie by kolejno uderzać w każdą iglicę.

12. Colt Derringer: W poprzednich podręcznikach do *Deadlands*, ta spluwa była nazywana Jednostrzałowym Coltem.

13. Pieprzniczka angielska wz. 1840: Kiedy opróżnisz już osiem luf tego gnaty, możesz wyciąć nim sobie porządną porcję mięcha. Pomiędzy lufami tkwi bowiem ładny kawał noża.

14. Pistolet pięściowy: Małeńka spluwa, którą trzyma się w zaciśniętej pięści, z lufą wystającą spomiędzy palców. Zaciśkając mocniej pięść uruchamia się mechanizm, który odpala nabój.

15. Podwójny Derringer Remingtona: W poprzednich podręcznikach do *Deadlands*, figurował pod nazwą Dwustrzałowego Remingtona. Można też spotkać wersję tej broni, która ma pod lufą przy mocowane niewielkie ostrze, co dodaje 2\$ do jej ceny.

16. Pistolet Wessona ze sztyłem: Tak jak w angielskim modelu 1840, spomiędzy luf Pistoletu Wessona ze Sztyłem wystaje ostrze noża.

17. Colt Lighting powtarzalny: W karabinie tym, zamontowano zamek ślizgowy. Jego obsługa wymaga dwóch rąk: jednej po podtrzymywaniu broni i pociągania za spust i drugiej do wsuwania za pomocą „suwaka” pocisków do komory. Można z niego siekać.

18. Colt Paterson Model 1836: Ten karabin ma obrotowy bębenek i ładuje się go podobnie jak rewolwer (wymaga *szybkiego ładowania: rewolwery*).

19. Muszkiet gwintowany Enfielda: Ten brytyjski karabin był w dużych ilościach kupowany i używany przez obie strony konfliktu w Wojnie Między Stanami. Może bardzo celnie i na dużą odległość strzelać zarówno amunicją .577 jak i .58, ale nie uznaje się go za karabin snajperski, chyba że mowa o specjalnie skonstruowanych egzemplarzach pierwszej jakości.

20. Evans Old Model Sporter: Ta broń jest wyposażona w czterokolumnowy magazynek o wielkiej pojemności. Strzela specjalną amunicją kaliber 44, wyrabianą przez producenta. Nie można załadować jej zwykłymi nabojami .44, ani też naboje .44 Evans nie mogą być używane w innej spluwie. Na Zachodzie, niezwykle trudno jest kupić naboje Evansa, można je jednak kupić bezpośrednio od producenta, przy czym czas oczekiwania na przesyłkę to ok. 3 tygodni.

21. Karabin Sharpa 1859: Ten doskonały karabin był najczęściej używany przez jankeskich snajperów. Choć jego zamek jest przystosowany do naboju kapiszonowych, jest to broń ładowana odtłcowo, więc może być przeładowany w pozycji leżącej, tak samo jak karabin na naboje zespolone.

22. US Modele 1822, 1842: Te gładkolufowe muszkiety były popularne w czasie Wojny Domowej i choć dziś trudne do zdobycia, cały czas można je spotkać – zwykle w rękach jakiegoś starego dziwaka, eremity lub weterana. Strzelają ze straszliwym skutkiem ładunkami kulowo-śrutowymi, ale ich niezawodność wynosi tylko 18. Ładuje się je tak jak broń na czarny proch i korzystają z tej samej tabeli awarii.

23. US Model 1855: Standardowa wersja tego karabinu używa taśmy kapiszonowej Maynarda. Istnieje też krótszy model „Harper’s Ferry” oraz model produkowany przez Richmond Arms, oba one używają naboju kapiszonowych.

24. Whitworth: Ten niewiarygodnie celny angielski karabin jest najczęściej spotykaną bronią snajperską Konfederatów. Zwykle wyposażony w lunetę, jest skuteczny nawet na bardzo duże odległości.

25. Spluwy Gatlinga: Zajrzyj do podręcznika do *Deadlands*, żeby zapoznać się z zasadami dotyczącymi broni w systemie Gatlinga. Karabin Gatlinga ma niezawodność 19. Pistolet Gatlinga, 18.

26. Miotacz ognia: Miotacze ognia mają niezawodność 18. W podręczniku do *Deadlands* znajdziesz dotyczące ich zasady.

27. Bolas: Zamiast powodować obrażenia, bolas, podobnie jak bat, może spętać przeciwnika.

28. Dynamit: Dynamit ma promień wybuchu równy 10. W podręczniku do *Deadlands* znajdziesz zasady dotyczące dynamitu.

29. Nitrogliceryna: Nitro ma promień wybuchu równy 10. W podręczniku do *Deadlands* znajdziesz zasady dotyczące nitrogliceryny.

SYSTEMY BRONI PALNEJ

BRONĀ KAPISZONOWA

Broń kapiszonowa bierze swą nazwę od rodzaju zamka jaki został w niej zastosowany. Kula i proch są ręcznie ładowane do komory, za nimi, umieszcza się niewielki kapiszon (spłonkę z piorunianem rtęci). Gdy pociągasz za spust, kurek uderza w kapiszon, zapoczątkowując eksplozję, a ta z kolei zapala proch, co powoduje wyrzucenie pocisku.

Ponieważ proch i kulę trzeba w każdej komorze umieścić osobno, naładowanie broni kapiszonowej zajmuje pełne trzy akcje na komorę. Dodatkowo, postać ładująca broń musi znajdować się w pozycji stojącej. W przypadku rewolwerów, najczęściej lepszym rozwiązaniem jest po prostu zastąpić pusty bębenek pełnym, wcześniej przygotowanym. Zabiera to dwie akcje. Broń kapiszonowa ma niezawodność równą 19.

Dla rewolwerowców, którzy chcieliby używać nowej amunicji bez konieczności kupowania nowej broni, możliwa jest przeróbka zamka. Przystosowanie kapiszonowego gnata tak, by można było z niego strzelać nabojami zespolonymi kosztuje 5\$, wymaga Poważnego (7) testu *fachu: rusznikarstwa* lub *majsterkowania* i zabiera dzień czasu. Przeróbka kapiszonowego karabinu kosztuje pełne 100% jego wartości.

AWARIA

Niewielka awaria: Zużyty kapiszon wpada w mechanizm broni, blokując go. Można go usunąć poświęcając jedną akcję. Jeśli awaria dotyczy karabinu, strzelec zamiast zaciętej broni ma oparzenie od lufy, które przekłada się na lekką ranę lewej ręki. Wszelkie podejmowane tą ręką czynności mają modyfikator -1, aż do wyleczenia.

Poważna awaria: Zużyty kapiszon wpada w mechanizm broni i tam się łamie. Usunięcie go wymaga Zwykłego (5) testu *majsterkowania, fachu: rusznikarstwa* lub *strzelania/Wiedzy*. Zabiera to 1 rundę. Jeśli awaria dotyczy karabinu, kominek zatyka się resztkami kapiszona i do jego wymiany, tak jak w przypadku rewolweru, niezbędny jest test (tym razem Poważny (7)) *majsterkowania, fachu: rusznikarstwa*, lub *strzelania/Wiedzy*. Zabiera to 1 rundę.

Katastrofa: Ostatni strzał zapala ładunki w pozostałych komorach i broń wybucha. Potraktuj to jak eksplozję, która rani jedynie strzelca i zadaje 1k6 obrażeń za każdą niewystrzeloną komorę. Jeśli awaria dotyczy karabinu, następuje niekontrolowany wybuch ładunku. Strzelec otrzymuje 2k6 obrażeń w ręce (czasami, w przypadku niedoświadczonych żołnierzy, obrażenia wchodzi w czerep; Szeryf decyduje co i jak).

TAŚMA KAPISZONOWA MAYNARDA

Zamek konstrukcji Maynarda został opatentowany w roku 1845, a do odpalania pocisków używa się w nim taśmy, na której znajdują się małe porcje materiału zapalającego. Kolejny odcinek taśmy zawierającej spłonkę, nasuwa się na kominek automatycznie, wraz z odciągnięciem kurka. Siła wybuchu powoduje wyrzucenie kuli. Broń z zamkiem Maynarda jest niemal równie trudna do przeładowania jak broń na czarny proch. Użyj zasad dotyczących broni na czarny proch, które znajdziesz w podręczniku do **Deadlands**, ale obniż czas przeładowania do czterech akcji. Broń w systemie Maynarda ma Niezawodność równą 18.

AWARIA

Niewielka awaria: Taśma spadła z kominka. Łatwo to poprawić, poświęcając jedną akcję.

Poważna awaria: Taśma się zerwała. Usunięcie przebranego kawałka i umieszczenie taśmy z powrotem w miejscu wymaga Zwykłego (5) testu *majsterkowania, fachu: rusznikarstwa*, lub *strzelania/Wiedzy* i pochłania jedną rundę.

Katastrofa: Taśma się płacze, wszystkie spłonki zapalają się równocześnie i broń wybucha. Potraktuj to jak eksplozję, która rani jedynie strzelca i zadaje 1k6 obrażeń za każde dwie niewystrzelone spłonki.

KULA I ŚRUT

W uprzednio przygotowanym ładunku znajduje się kula .69 Minie i trzy mniejsze kulki. Przy strzałach na krótszym dystansie, zamienia to karabin w niszczycielską strzelbę. Ładunek kulowo-śrutowy sprawia, że Niezawodność gnata spada do 18; w razie potrzeby, użyj tabeli awarii dla broni kapiszonowej.

Ładowanie muszkietu kulą i śrutem jest opcjonalne. Spluwy, w których ta sztuczka może być zastosowana, mogą strzelać też normalnymi kulami. Po prostu zignoruj wtedy dodatkowe kostki obrażeń za używanie karabinu w charakterze strzelby.

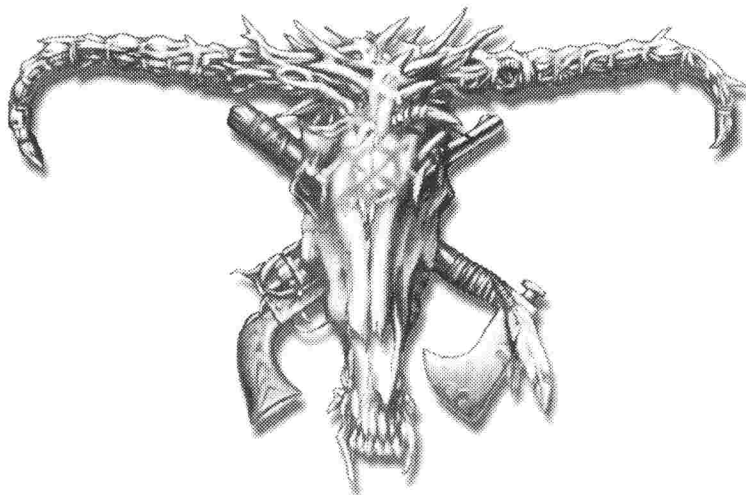
CENY AMUNICJI

Typ	Ilość	Cena
Pistoletowa (.22, .31, .32, .34, .36, .38)	50	2,00\$
Pistoletowa (.40, .41, .44, .44R, .45, .50)	50	3,00\$
Karabinowa (.38, .44, .50, .52)	50	4,00\$
Karabinowa (.56, .57, .58, .60, .69)	50	5,00\$
Proch i kule	20	1,00\$
Kapiszony	60	0,50\$
Ładunki do strzelby	20	2,00\$
Strzały	20	2,00\$
Zapasowy bębenek	1	3,00\$
Taśma kapiszonowa Maynarda (jedna)	24 strzały	3,00\$
Amunicja kulowo-śrutowa	20	4,00\$

ZIEMIA NICZYJA







ROZDZIAK CZWARTY: SZLACHETNIEJSZA SZTUKA KANTOWANIA Z BRONIA W RĘKU



Kantujący rewolwerowcy są nową, dziwną odmianą rewolwerowca, rodzajem zabijaki skrzyżowanego z kanciarzem. Po Pomście, gdy ludzie nauczyli się kantów, niektórzy poznali sposoby pozwalające zastosować je w strzelaninach. Najlepsi z nich zostali kantującymi rewolwerowcami. A reszta – cóż, nie chcesz wiedzieć, co stało się z resztą.

KANTOWANE STRZELANIE

Geneza kantujących rewolwerowców jest podobna ich mocom: niejasna i tajemnicza. Nikt nie wie, kto był pierwszym kantującym rewolwerowcem, ani skąd wzięły się jego umiejętności. Większość ludzi, którzy znają się na rzeczy, postawiłoby w tej rulecie na Johna Henry'ego „Doca” Hollidaya, któremu od czasu do czasu zdarzało się popisywać wiedzą tajemną. Pierwsze wzmianki, w których można doszukać się śladów kantowania z rewolwerem w garści, korespondują z jego podróżami po Dziwnym Zachodzie, zwłaszcza z długą wycieczką od Dodge City do Tombstone. Niektórzy kantujący rewolwerowcy twierdzą, że szkolił ich Holliday lub ktoś, kto sam z kolei jako swego mistrza podawał gruźliczego eks-dentystę. Holliday odmawia komentarzy.

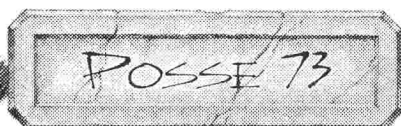


98

Jak stoi w najchętniej powtarzanej opowieści, kiedy Holliday podróżował przez Teksas, wpadł niespodziewanie na człowieka, z którym zmierzył się w pojedynku w Dodge – zmierzył się, i zabił. Kiedy nieumarły mściciel zaczął strzelać, Holliday odmówił nad swymi sześciostrzałowcami tajemne zaklęcie, a następnie wywalił w Wygrzebańcu dziury jak po kulach armatnich! Jednak nawet to nie wystarczyło, by odeśłać mściwego ducha na wieczny spoczynek. W Meksyku, widmo znowu zjawiało się przed Hollidayem. Świadkowie mówią, że Doc zamienił kilka swych nabojęw w srebrne kule i ukatrupił nimi ducha z taką łatwością, jakby strzelał do żywego.

Postacie, które chcą poznać te specjalne kanty, muszą znaleźć kogoś, kto je tej sztuki nauczy, lub wymyślić rozsądny sposób, w jaki same mogły rozwinąć w sobie moce kantujących rewolwerowców. Nie mają oni księgi, takiej jak dzieło Hoyle'a, z której mogliby się uczyć. Ich wiedza jest przekazywana głównie drogą ustną. Może kiedyś, jakiś kantujący rewolwerowiec spisze swoje tajemnice, ale jak dotąd, żaden nie miał chęci chwycić za pióro.

Niektórzy kantujący rewolwerowcy uczą się swojego fachu od Pinkertonów lub Texas Rangerów. Tajemne laboratoria należące do tych organizacji już od jakiegoś czasu pracują nad kantami przydatnymi w strzelaninach.



Tworzenie kantujących rewolwerowców

Kantujący rewolwerowcy muszą wziąć przewagę *mistyczna przeszłość*: kantujący rewolwerowiec (właściwie, jest to tylko odmiana przewagi *mistyczna przeszłość*: kanciarz – różnica jest tylko w nazwie), oraz muszą mieć przynajmniej jeden punkt *wykształcenia*: *okultyzm*. Poza tym, nie mają żadnych ograniczeń, oprócz tych, które dotyczą się wszystkich postaci. Naturalnie, umiejętności kantującego rewolwerowca zwykle są zbliżone do tych, którymi szczycą się rewolwerowcy nie kantujący – czyli *strzelaniem*, *sztuczkami strzeleckimi*, *siekaniem*, *dobywaniem*, *szybkim ładowaniem* – z pewnymi dodatkami tu i ówdzie, ze względu na unikalną naturę „praktykantów kantów”.

Kantujący rewolwerowcy mogą kupić każdą przewagę lub inną zdolność kanciarzy spośród tych, które zamieszczone zostały w rozszerzeniu **Kanty i Kanciarze**, ale nie przysługuje im premia +2 przy testach hazardu, tak jak normalnym kanciarzom. Wielu (jeśli nie większość) kantujących rewolwerowców jest zależnych od swego przedmiotu zainteresowania (zwykle jest nim specyficzny gnata lub rodzaj gnata). Mogą też kupować triki. Na ten przykład, *Przeładowanie* jest szczególnie użytecznym i popularnym kantem dla typowego kantującego rewolwerowca.

Kantujący rewolwerowcy uczą się nowych kantów dokładnie tak samo, jak zostało to opisane



w podręczniku do **Deadlands** i rozszerzeniu **Kanty i kanciarze**. Tak jak normalni kanciarze, są podatni na niefort.

Kanty kantujących rewolwerowców

Kantujący rewolwerowcy mogą wybierać spośród wszystkich kantów znajdujących się w podręczniku do **Deadlands** lub w **Kantach i kanciarzach**. Szczególnie ulubionymi są niektóre z nich: *Ochrona*, *Hart ducha*, *Upiorny jeździec*, *Pośpiech!*, *Kule noszone przez Boga*, *Pudło!*, *Niewidzialna ręka*, *Szybki Lopez*. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by zwykli kanciarze mogli kupować kanty kantujących rewolwerowców, jeśli oczywiście dadzą radę znaleźć nauczyciela.

Powstało też wiele specjalnych kantów, które zostały wymyślone pod gustu i dla potrzeb kantujących rewolwerowców. Większość z tych czarów ma działanie związane z gnatami, amunicją lub pomaga w odstawianiu sztuczek strzeleckich. Kantujący rewolwerowcy do robienia innym krzywdy zawsze wolą używać swojego podkreślonego kantami gnata. Tym, co czyni cię kantującym rewolwerowcem, są twoje kanty. Postać, która nie zna tych specjalnych kantów, jest tylko pospolitym kanciarzem, który trzyma w garści spluwę.

Wiele kantów ma czas trwania „Koncentracja” lub „1 Dech na rundę”. Ponieważ odpalanie kantu jest akcją samą w sobie, aby użyć kantów, które działają na spluwę, kanciarz rzuca kant zanim przystąpi do strzelaniny i podtrzymuje go tak, żeby był gotowy do użycia w każdej chwili. Czasami pociąga to za sobą wydanie mnóstwa Tchu i rzucający musi dobrze rozważyć pomiędzy ryzykiem jego utraty, a korzyściami jakie da mu magia. Jedną z cech, które definiują dobrego kantującego rewolwerowca, jest wiedza, kiedy trzeba zrezygnować z podtrzymywania kantu.

Większość tych kantów ma zasięg „Własna osoba” lub „Dotyk”. Niektóre działają na krótkim zasięgu. Kantujący rewolwerowcy nie używają swoich zdolności jako broni, ale raczej do poprawiania umiejętności i talentów, jakie od Bozi otrzymali oni lub ich compadres.

A oto i same kanty. Każdy ma przypisaną cechę, rękę, szybkość, czas trwania i zasięg, dokładnie tak samo jak kanty w podręczniku do **Deadlands** i **Kantach i kanciarzach**. Jeśli umknęło ci, do czego te określenia służą, zajrzyj do wspomnianych podręczników.

CHODZĄCY ARSENAŁ

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Własna osoba

KANTOWANIE Z BRONIĄ

Kiedy coś wielkiego, łuskowatego i zaopatrzonego w zęby długości twojego przedramienia szykuje się, żeby wypruć ci flaki, kula z rewolweru może tego nie zatrzymać. Nawet pocisk karabinowy może okazać się za słaby. Ale dla kantującego rewolwerowca, który zna ten kant to fraszka, bo potrafi on uczynić wystrzelony ładunek szybszym, silniejszym i większym. Pociągnięcie minimalnej ręki zwiększa o jedną wielkość rodzaj kostki rzucanej na określenie obrażeń. Na przykład, Colt Peacemaker będzie zadawał 3k8 obrażeń zamiast 3k6. Pociągnięcie ręki silniejszej od Asa o każde kolejne dwa stopnie, ponownie zwiększa rodzaj kostki.

DŁUGA Lufa

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Dotyk

Na otwartej prerii lub na pustyni, widzisz jak na dłoni rzeczy znajdujące się jeszcze daleko od ciebie i czasami fajnie jest móc do nich strzelić, zanim nie zbliżą się i to one nie strzelą do ciebie (albo poharatają cię pazurami, pożrą, lub wysają twą duszę). Ten kant, zwiększając Zasięg twojej broni, daje ci taką możliwość. Pociągnięcie minimalnej ręki dodaje do zasięgu gnata +5. Za rękę silniejszą od minimalnej o każde kolejne dwa stopnie, możesz do Zasięgu dodać następne +5. Odpal to razem z *Między oczy* i masz kandydata do zawodów w strzelaniu na dużą odległość.

JAK NOWY

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 2

Czas trwania: 1 minuta na poziom kantu

Zasięg: 1 jard na poziom kantu

Piorunsko trudno jest strzelać, kiedy słyszysz jak twoja własna krew chłupie ci w butach. Ten kant pomaga kantującym rewolwerowcom radzić sobie z tą niedogodnością. Pociągnięcie minimalnej ręki niweluje karę za jeden poziom obrażeń. Każda ręka powyżej minimum niweluje kolejny poziom. Tak więc, jeśli kanciarz pociągnie parę figur, może zignorować efekty 3 poziomów obrażeń (ciężkiej rany).

Jednak ten kant nie leczy ran. On sprawia tylko, że wykrwawiając się na śmierć, masz pewną rękę. *Jak nowy* nie usuwa fizycznych efektów otrzymanych obrażeń, więc jeśli ktoś odstrzeli ci palec wskazujący, to fakt, że z łatwością ignorujesz ból, nie pomoże ci pociągnąć za spust.

JAK NÓŻ W MASŁO

Cecha: Spostrzegawczość

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Własna osoba

Kant *Jak nóż w masło* został wymyślony przez kantujących rewolwerowców, którzy po drodze do Utah, przeczytali w katalogu Smitha i Robardsa o nowej pancernej amunicji. Dzięki temu kantowi można przekształcić normalne kule w ich pepancerne odpowiedniki, nie cierpiąc jednak przy tym żadnego obniżenia niezawodności ani zadawanych obrażeń, jakie trapią oryginalnie produkowane naboje pepancerne (patrz **Smith & Robards**). Osłona celu trafionego pociskiem pepancernym jest traktowana jak o jeden stopień niższa. Każda ręka powyżej minimalnej, daje dodatkowe -1. Efekt tego kantu utrzymuje się tak długo, jak długo kanciarz płaci za niego Dechem, lub dopóki nie skończą mu się w spluwie naboje albo nie wypuści jej z rąk. Jeśli chce rzucić *Jak nóż w masło* na kolejnego gnata lub następny pełny magazynek, musi odpalić kant ponownie.

KULA Z TWOIM IMIENIEM

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Własna osoba

Jeśli na kuli wypisane jest twoje imię, to nieważne co byś robił, nie zdołasz się przed nią ukryć. Kantujący rewolwerowcy używają tego kantu do „nazywania” kuli imieniem tego, kto chciałby im umknąć.

Ten kant niweluje kary za ukrycie i strzały mierzone (przeciwko celowi, którego imieniem nazwalismy kulę), poczynając od dwóch punktów za Asa i dodatkowo 1 punkt za każdą rękę powyżej. Odpalający kant musi znać imię lub nazwisko osoby, którą chce trafić.

KADUJ DO PEKNA

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: Natychmiastowy

Zasięg: Dotyk

Ten kant jest poprawioną wersją *Przeładowania*, triku używanego przez kanciarzy na całym Dziwnym Zachodzie. Ładuje on kule do gnata, zakładając jednak, że są one dostępne (niezależnie czy mamy zwyčajne kulki, czy właśnie skręciliśmy je kantem *Za garść nabożów*). Pociągnięcie minimalnej ręki załadowuje do dotykanej broni 6 pocisków. Każda ręka powyżej, pozwala załadować kolejne 6.

MIĘDZY OCZY

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Dotyk

Mówisz, że nie trafiłbyś w beczkę po piwie – nawet gdybyś siedział w środku? Cóż przyjacielu, pozostaje ci



powyżej minimalnej dodaje do koordynacji kolejne +1. Ten kant można odpalić na postać, zanim zostanie ranna (i podtrzymywać go, dopóki nie otrzyma obrażeń), albo rzucić na nią dopiero kiedy się porani.

REKA SZYBSZA NIŻ OKO

Cecha: Spryt

Ręka: Para

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: własna osoba

Zanim kantujący rewolwerowiec stanie w prochu ulicy naprzeciwko jakiegoś desperado, może użyć tego kantu, by wymierzyć lufę w pierś przeciwnika, jeszcze zanim ten zrobi to samo. Minimalna ręka poprawia o 1 punkt rzutu na *dobywanie* (1k6 staje się 1k6+1 i tak dalej). Każda ręka powyżej, podnosi rzut na *dobywanie* o kolejne +1. Naturalnie, dla kanciarzy, którzy nie posiadli umiejętności *dobywania*, kant ten jest bezużyteczny.

SIEKIERKĘ NA KIJEK

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: Trwały

Zasięg: Dotyk

Czy byłeś kiedyś w sytuacji, w której na gwałt potrzebowałeś ładunków do strzelby, a jedyne co ci zostało, to kilka pocisków kaliber .45? Nieszczęśliwie ciekawa sytuacja, mam rację? *Siekierka na kijek* zmienia dowolny typ pocisku, ładunku czy kuli w jakikolwiek inny. Zmiana jest trwała. Nowe pociski można zachować i wystrzelić kiedy bądź. Pociągnięcie minimalnej ręki zmienia trzy kule w amunicję, jakiej akurat potrzebuje kanciarz. Każda ręka powyżej minimalnej, zmienia następne trzy pociski.

SREBRZYSTA AGONIA

Cecha: Wiedza

Ręka: Para

Szybkość: 2

Czas trwania: 10 minut na poziom kantu

Zasięg: Własna osoba

Wiesz co jest takiego zabawnego w niektórych istotach wałęsających się po Dziwnym Zachodzie? Ano to, że są niewrażliwe na normalne kule. Może ołów przechodzi przez nie jak przez powietrze, a może po prostu mogą łykać kulki niczym powlekane pastylki. Pal licha przyczynę, ważne jest, że kiedy spotkasz takie wynaturzenie żołnierza, możesz równie dobrze wywalić swojego Colta i zapłakać za Pułkownikiem Mamuską.

No, chyba że znasz *Srebrzystą agonię*. Ten kant pozwala zmienić zwykłe pociski w zakłętą srebrną kulę. Ich typ i kaliber pozostaje bez zmian. Kantujący rewolwerowiec, który pociągnie parę, może zmienić jeden zwyczajny pocisk w srebrny. Może go potem wy-

tylko znaleźć kanciarza, który rzuci na ciebie *Między oczy*. Będziesz umiał na sto kroków trafić prosto w oko pumy – nawet jeśli puma pędzi w twoją stronę!

Między oczy czyni osobę znajdującą się pod jej działaniem (czyli kanciarza lub tego, kogo kanciarz dotknie) znacznie lepszym strzelcem. Krótkowidz czy nie, dzięki temu zaklęciu sztuka „jedna kula – jeden trup” znajdzie się w twoim zasięgu! Wszystkie testy *strzelania* wykonywane w czasie trwania czaru mają modyfikator +2. Dotyczy to wszystkich strzałów oddanych w rundzie, nawet jeśli strzelasz z dwóch gnatów. Jednak premii nie dolicza się do rzutów na umiejętności *strzelanie: automaty* lub *strzelanie: miotacz ognia* (lub podobne), ani do strzałów oddanych w czasie *siekania*.

ODPORNY NA BÓL

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: Dotyk

To straszne, patrzeć jak kowboj płacze. Są ludzie, którzy zupełnie nie mają wytrzymałości na ból. Wystarczy ich parę razy postrzelić, a oni już zwijają się w kłębek i chcą umierać. Cóż, niekoniecznie, jeśli wspomogą się tym kantem. Pociągnięcie minimalnej ręki dodaje +1 do koordynacji *Wigoru* postaci, dla rzutów na szok i otrząśnięcie się z szoku. Każda ręka

KANTOWANIE Z BRONIĄ

strzelić z każdej broni, do której pasuje amunicje tego kalibru. Za każdą rękę powyżej pary, można przekształcić dodatkową kulkę. Efekt transformacji utrzymuje się przez 10 minut na poziom kantu, po tym czasie niewystrzelone pociski zmieniają się z powrotem w zwyczajne – ołowiane.

Kule potraktowane *Srebrzystą agonią* są skuteczne przeciwko zmorom, duchom, straszylom, innym niematerialnym istotom, wygrzebańcom używającym mocy *Widma*, wilkołakom i zmiennokształtnym oraz przeciwko podobnym wynaturzeniom, tak, jak normalna kula skuteczna jest przeciw ludziom i pozostałym bożym stworzeniom. Wilkołak lub zmora na ten przykład, traci swą zwyczajną odporność na ataki poczęstowany srebrną kulką. Ale wstyd, no nie?

Naturalnie, nie ma żadnych gwarancji, że kula będzie zdolna skrzywdzić akurat to wynaturzenie, które właśnie próbuje zatopić kły w twojej szyi. Niektóre, takie jak sędziowie wieszaciele, mogą być zranione jedynie bardzo specjalną bronią. Inne, od magicznych ataków, kul i tym podobnych tracą tylko Dech. Dobra zasada, którą możesz się kierować, jest taka: jeśli coś jest podatne na *Przyduszenie*, będzie też cierpiało po trafieniu kulą odmienioną przez *Srebrzystą agonię*.

WSZYSTKIE ZA JEDNĄ

Cecha: Spryt

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 1 Dech na rundę

Zasięg: 1 jard na poziom kantu

Ktoś kiedyś powiedział, że ignorancja jest błogosławieństwem. Cóż, na Dziwnym Zachodzie, tego rodzaju błogosławieństwo w mig zrobi z ciebie truposza, zwłaszcza, jeśli mowa o ignorancji w kwestii rozmaitych gnatów. Jeśli właśnie skończyły ci się kulki do rewolweru, a jedyną dostępną spluwą jest karabin Gatlinga, jakiego nigdy wcześniej nie widziałeś na oczy, to gdy przyjdą po ciebie te zombie, które właśnie usiłowałeś odesłać na wieczny spoczynek, pożałujesz, że nie zachowałeś ostatniej piguły na własny użytek.

Wcale nie musi tak być, jeśli tylko w okolicy jest ktoś, kto potrafi odpalić ten kant. *Wszystkie za jedną* pozwala każdemu z umiejętnością *strzelanie* używać dowolnej broni, nawet jeśli nie ma w niej specjalności, tak samo, jakby tą specjalność posiadał. Niweluje to standardową karę -2 do strzelania z broni, którą się nie potrafi posługiwać (patrz podręcznik do *Deadlands*), ale wymaga, aby osoba, na którą rzuca się ten kant umiała strzelać z jakiegokolwiek broni. Jeśli w ogóle nie posiadała umiejętności *strzelania*, to magia jej nie pomoże.

ZA GARŚC NABOTÓW

Cecha: Wiedza

Ręka: As

Szybkość: 1

Czas trwania: 10 minut na poziom kantu

Zasięg: Własna osoba

Nic tak nie psuje dnia rewolwerowca jak niespodziewany niedobór amunicji. Na szczęście dla kantujących rewolwerowców, którzy opanowali ten kant, nie stanowi to już problemu. Daje on kanciarzowi moc tworzenia kul (dowolnego kalibru) z niczego. Pociągnięcie minimalnej ręki pozwala stworzyć trzy naboje. Każda ręka ponad to, tworzy kolejne trzy kulki. Istnieją one przez 10 minut na poziom kantu, potem rozwiewają się w mgłę. Szczęśliwych łowów, brachu!

ŻELAZNA PIĘŚĆ

Cecha: Spryt

Ręka: As

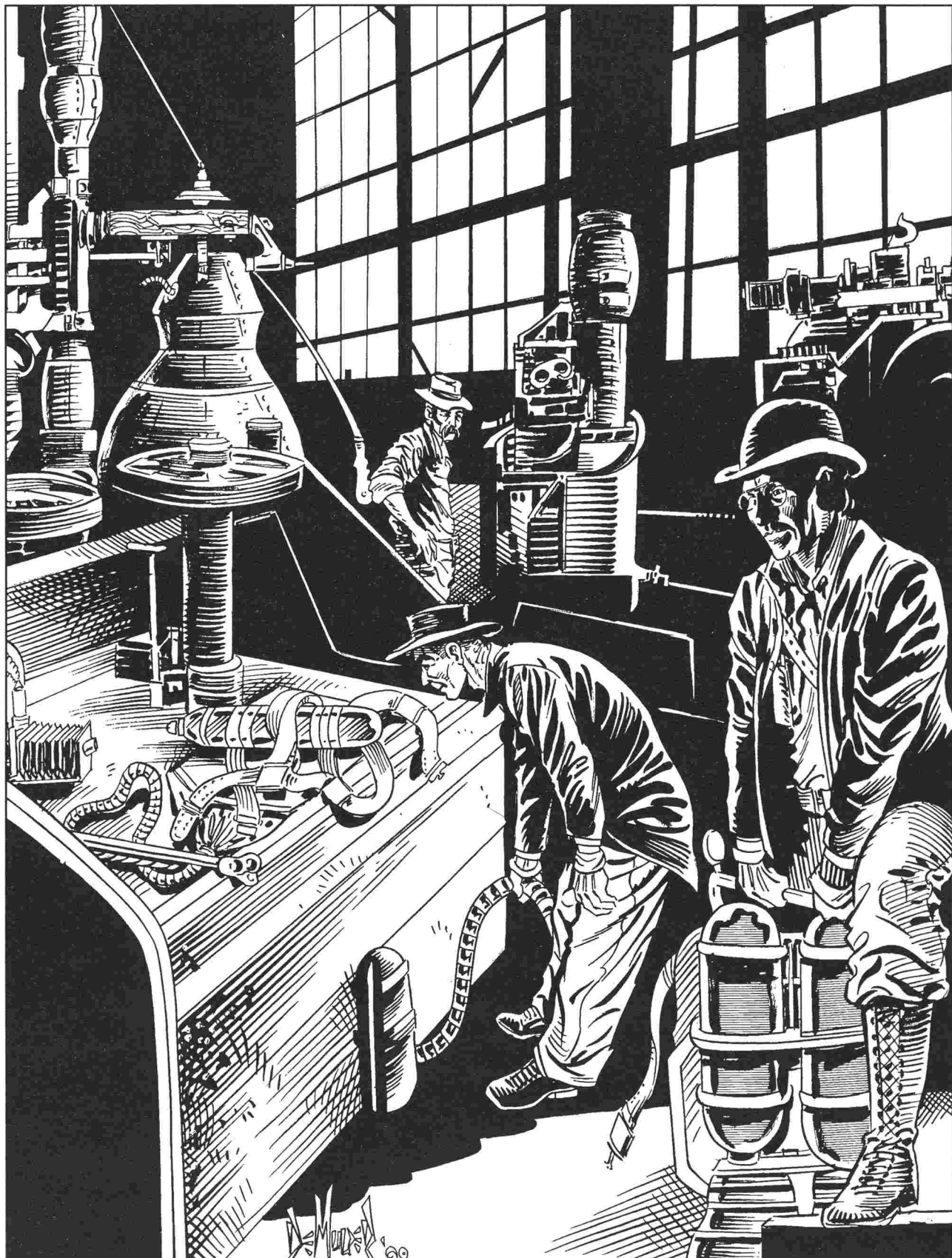
Szybkość: 1

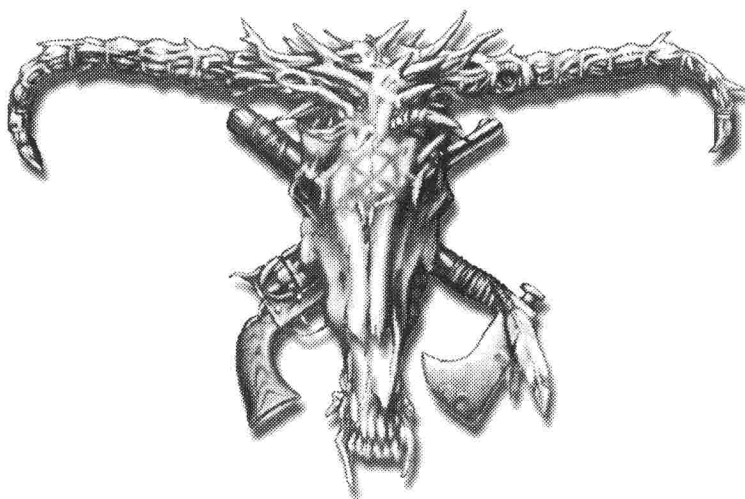
Czas trwania: 1 runda na poziom kantu

Zasięg: Własna osoba

O wielkich facetach mówi się, że mają pięchy jak bochny chleba. Pięchy kanciarza, który odpali ten kant, nabierają cech kowalskich młotów. Obrażenia od *Żelaznej pięchy* są znacznie poważniejsze od tych, jakie można zadać zwykłymi pięściami. Pociągnięcie minimalnej ręki dodaje do zadawanych obrażeń +3 Tchu. Każda ręka powyżej minimum daje dodatkowe +3 Tchu obrażeń.







ROZDZIAK PIĄTY: NOWE RELIKTY



Rewolwerowcy prowadzą fascynujące, pełne przygód życie. Najlepsi z nich są powołani do bohater-
skich czynów. Na Dziwnym Zachodzie czasami tak
się dzieje, że przy tej okazji powstają nowe relikty,
a oto i opisy co niezwyklejszych z nich.

BUTY WYGRZEBANICA

Są to buty noszone kiedyś przez rewolwerowca,
który powrócił jako wygrzebaniec i został wysłany do
diabła – znaczy... z powrotem do diabła. Każ-
dy, kto założy takie buty, ma większą szansę powstać
po śmierci jako wygrzebaniec.

Moc: Jeśli postać nosząca Buty Wygrzebanica zosta-
nie zabita, może pociągnąć dodatkowe trzy karty, dla
określenia czy sama powróci jako wygrzebaniec.

Skaza: Póki postać żyje, nie może zzuć tych butów.
Kiedy je nosi, nie mają się jej żadne pozytywne efek-
ty płynące z cudów. Na ten przykład, nie wyleczy jej
nałożenie rąk.

KABURY ALLISONA

Podczas swoich podróży Clay Allison pozostawił
za sobą kilka takich kabur. Wyglądają jak zwykajne
niskie kabury, ale w rzeczywistości, są czymś więcej.

Moc: Kabury Allisona działają dokładnie tak samo
jak zwykajne, ale jeśli sięga się do nich po gnata, do-
dają dodatkowe +2 punkty do testów *dobywania*.

Skaza: Postać staje się *kuternogą* (tak jak w przy-
padku zawady za 3 punkty) na tak długo, jak nosi te
kabury.

KARTY HARDINA

John Wesley Hardin jest uwielbiającym popisy czło-
wiekiem – i bezwzględny mordercą. Ma zwyczaj

wyrzucać kartę w powietrze, dobywać broni, wystrze-
liwać w karcie kilka dziur, podpisywać ją i ofiarowywać
„wielbicielowi”. Myśli, że robi to tylko dla zabawy.
Nie wie o tym, że niektóre z takich kart zyskują tajem-
ne moce.

Moc: Każdy, kto nosi ze sobą jedną z tych kart, ma
1 stopień osłony, chroniącej go przed postrzałami.

Skaza: Ta osłona nie chroni przed strzałami odda-
nymi przez samego Hardina.

KREW KIDA

W Nowym Meksyku, Arizonie i okolicach, można
spotkać alchemików, handlujących fiołkami z czer-
wonym płynem, który jest podobno Krwią Kida –
okrytego złą sławą przestępcy, o którym powiadają,
że nieomal nie można go było zabić.

Moc: Jeśli wetrzeć zawartość fiołki w skórę, nabiera
ona cech osłony o wartości 1. Efekt utrzymuje się
około godziny, a jedna fiołka wystarczy na pokrycie
powierzchni wielkości klatki piersiowej i brzucha.

Skaza: Każdy posmarowany Krwią Kida otrzymuje
zawadę *zadufany*.

KULE BEZ IMIENIA

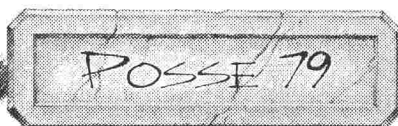
Ta zaklęta amunicja jest tworzona, kiedy umiera
kantujący rewolwerowiec.

Moc: Kulę bez imienia można ochrzcić i wtedy, wy-
strzelona w swego imiennika zapewnia premię +4 do
trafienia i do obrażeń.

Skaza: Żadna.

OSTROGI TOMA SMITHA

Tom Smith z Bear River jest potężnym, imponują-
cym mężczyzną. Każdy, kto przypnie do butów parę





(lub choćby jedną sztukę) ostróg, które Tom nosił w przeszłości, może liczyć na drobną część autorytetu oryginalnego właściciela.

Moce: Typ kostki przypisany do umiejętności *zastraszania* każdego kto nosi ostrogi, podnosi się o +1, do maksymalnego k10. Jeśli ten, kto je założy już rzuca na *zastraszanie* k10 lub lepszą kostką, dodaje on 2 punkty do rzutów. W przypadku zaś, w którym nie posiadał on umiejętności *zastraszania*, może jej używać z wartością 4k6.

Skaza: Noszący ostrogi staje się *padalcem*.

SZNUR PARKERA

Idealny dla twojego ulubionego oddziału straży obywatelskiej, ten sznur, zawczasu zawiązany w stosowną pętlę, pochodzi wprost z trzynastozapadniowej szubienicy „wieszającego sędziego” Isaaca Charlesa Parkera we własnej osobie!

Moc: Jeśli sznur zostanie użyty do powieszenia kogokolwiek, ofiara musi odjąć 4 punkty od rzutów na *Wigor*, które wykonuje, żeby sprawdzić, jak długo może opierać się śmierci.

Skaza: Właściciel staje się *krwiożerczy*, gotów wieszać ludzi nawet za takie drobiazgi, jak plucie na chodnik. Dodatkowo, narasta w nim głęboka nienawiść do sędziego Parkera.

Sznury Parkera są w rzeczywistości sznurami, na których zawisała tak zwana „Żelazna Trzynastka” i dlatego jest ich jedynie 13.

UPIORNE SPLUWY

Nikt nie wie skąd wzięły się te rewolwery, ani kto je stworzył. Niektórzy powiadają, że zostały zesłane na Zachód przez samych Mścicieli. Inni znowu myślą, że odpowiedzialnym za pojawienie się tej broni jest jakiś kanciarz o czarnym sercu. Jednak ktokolwiek – lub cokolwiek stworzyło to złowieszcze żelastwo, nie wyświadczyło tym światu przysługi.

Upiorne spluwy to rewolwery Colt Army, zrobione z niesamowitego, szarawego metalu. Jeśli przyjrzeć im się z bliska, cudaczne ryciny, przedstawiające piekielne męki jakichś doświadczających w piekle grzesznicy, zdają się powoli ruszać, jak gdyby stal użytą do skonstruowania tej broni wykuto z dusz potępionych. Kiedy zanosi się na strzelaninę, spluwy prawie wskakują do rąk właściciela i otwierają ogień. Jakimś sposobem poprzez huk ich wystrzałów daje się słyszeć przeraźliwe krzyki. Ci, którzy przeżyli postrzał z upiornej spluwy opowiadają, że te krzyki są gorsze niż odniesione rany.

Moc: W Upiornych spluwach nigdy nie kończy się amunicja i nigdy nie trzeba ich przeładowywać. Zadają 4k6 obrażeń i dodają dwa punkty do wszystkich wykonywanych przez właściciela testów *dobywania* i *zastraszania*. W tym drugim przypadku, premię dodaje się tylko, jeśli spluwy opuściły kabury.

Skaza: Spluwy czynią właściciela *krwiożerczym* i *mściwym padalcem*. Niektórzy powiadają, że ktokolwiek by ich użył, skazuje się na gwałtowną śmierć i wieczność spędzoną w piekielnych czeluściach.

ZAWSZE PEŁNY BĘBENEK

JACKA VERMILLIONA

Odpowiedzialnym za stworzenie tego krzykliwiego nazwanego reliktu jest równie krzykliwy Jack Vermillion – rewolwerowiec, kanciarz i hazardzista arcywyjątkowy. Bębenek na amunicję kalibru .45, jest mistrzynie grawerowany i wyłożony stalą upiorytową.

Kilka lat temu szczęście opuściło Jacka i utracił swój skarb. Ale naprawdę bardzo chciałby go odzyskać. Jeśli złapie jakiegoś pastucha z tym bębenkiem, to koniec z nim.

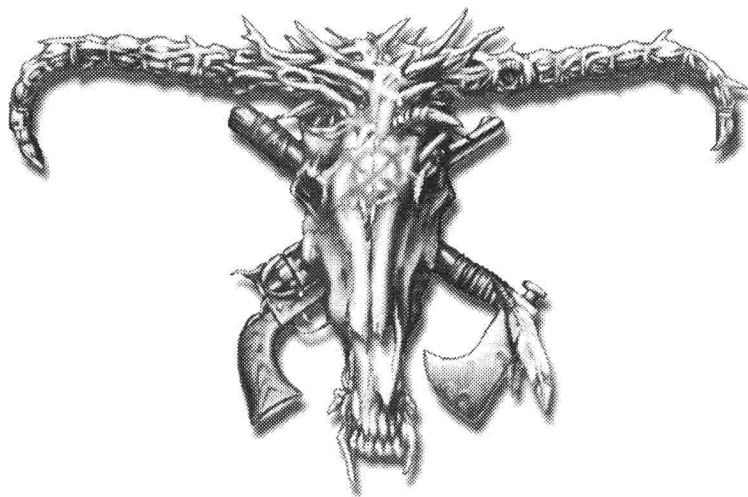
Moc: W zawsze pełnym bębenu nigdy nie kończą się naboje. Pasuje on do każdego rewolweru kalibru .45.

Skaza: Żadna, ale Jack i wielu innych rewolwerowców ma oko na ten drobiazg i chętnie zabijają każdego, u kogo go zauważą.

BIURO SZERYFA







ROZDZIAK SZÓSTY: PRAWO I PORZĄDEK



PRAWO NA DZIWNYM ZACHODZIE

TEXAS RANGERS I NOWI REKRUCI

Rangerzy są dumą Konfederacji i choć większość rekrutów pochodzi z Teksasu, wielu dobrych ludzi z całego Południa, służyło i wciąż służy wzorowo. Rangerzy (z rzadka) werbowali także rekrutów spoza grobu i niejednen wygrzebańczy Ranger pełnił służbę z honorem. Tak jest tak długo, jak tylko Ranger potrafił utrzymać swego manitou w ryzach.

W przeciwieństwie do Pinkertonów, którzy w Denver sprawdzają swych wygrzebańczych rekrutów na skomplikowane sposoby, Rangerzy preferują mniej oficjalne rozwiązania. Oceniają sytuację i kierując się zdrowym rozsądkiem decydują, czy z określonym koszmarem da się współpracować. Nie jest to do końca pewna metoda, ale sprawdza się częściej niż rzadziej. Jeśli wygrzebańczy Ranger staje się niepokorny, wpakowanie kuli między oczodoły rozwiązuje problem.

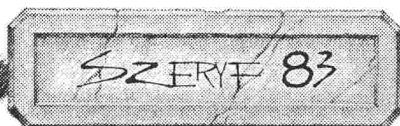
Generał King, dowódca Rangerów, jest wedle wszelkiego prawdopodobieństwa najlepiej poinformowaną o Pomście osobą w całej Ameryce Północnej. Ponieważ to do jego zadań należy układanie „Biblii Rangerów”, czyta wszelkie raporty o dziwnych zdarzeniach i starannie się takim zjawiskom przygląda. Dochodzą do niego rzeczy, o których inni nie mają pojęcia i mając pełne informacje w zasięgu ręki, o wiele lepiej niż większość potrafił złożyć je w wielką całość.

Jeśli chciałbyś, żeby ktoś wyłożył ci prosto i jasno, co się dzieje dookoła, nie szukaj dalej – ale pamiętaj, że docenia on również zalety tajemnicy i trzymania gęby na kłódkę, więc miej lepiej cholernie dobry powód, żeby pytać, jeżeli chcesz wyblagać jakąś informację.

Jeśli chodzi o „Biblię Rangerów”, od ciebie jako Szeryfa zależy określenie tego, co można znaleźć w tej księdze. Z zasady każda wersja powinna być uznawana za kompendium wiedzy, odpowiadające umiejętności *wykształcenie: przestępczy półświatek Konfederacji/Zachodu 4* (zawiera też ogólne informacje o najlepiej znanych bandziorach z Północy). Pełniejsze wersje, znajdujące się w posiadaniu wyższych szarż Rangerów mają też *wykształcenie: okultyzm 3*.

Jednak nie traktuj tego jako prezentu w postaci wszystkich dostępnych wiadomości na temat zjawisk paranormalnych. Natomiast jest to niewątpliwie sposób na przekazanie graczom informacji, jakie uznasz za stosowne. (Na ten przykład „Przeczytałeś, że widywano już grzechotniki z Mojave w okolicach bazy wojskowej Rockwell”). „Bibila Rangerów” nie powinna nigdy rozbić przygody, ale może być wykorzystana do wprowadzania nowych wątków lub, jeśli zajdzie potrzeba, utrzymania płynności rozgrywki.

I nie zapominaj – nic nie jest prawdziwe tylko dlatego, że napisano o tym w „Biblii Rangerów”. Nawet Rangerom, tak szczącym się swym rozeznanie, niejednen raz zdarzały się pomyłki. Taka pomyłka może spowodować niespodziewany przez graczy zwrot akcji.



PAŃSTWOWA AGENCJA DETEKTYWISTYCZNA PINKERTONA

Pinkertoni są unijnym odpowiednikiem Texas Rangers – grupą, która prowadzi dochodzenia w „dziwnych” lub nadnaturalnych sprawach i która, by utrzymać poziom strachu na możliwie najniższym poziomie pilnuje, żeby ludzie o takich przypadkach nie gadali. Najwięcej takiej roboty mają na Zachodzie, gdzie bywa najdziwniej. Na Wschodzie, skupiają się na działalności szpiegowskiej.

Jak już to zostało wyłożone w pierwszym rozdziale, Pinkowie, podobnie jak Texas Rangers, w chwili przyjmowania nowego rekruta nie mówią mu wszystkiego. Zamiast tego, żółtodziób dowiaduje się co nieco o istnieniu na Zachodzie dziwnych rzeczy, form jakie przybierają i sposobów walki z nimi. Zostają też pouczeni, by zapobiegać rozprzestrzenianiu się historii o wynaturzeniach i im podobnych. Zanim nie osiągną szarzy porucznika, nie wiedzą jednak, dlaczego powinno się tak postępować.

Do przedstawicieli Pinkertona działających na Zachodzie, pasuje archetyp Pinkertona z podręcznika do *Deadlands*. Dla Pinków, którzy wykonują zadania szpiegów i prywatnych detektywów, odpowiedniejszy będzie archetyp szpiega. Jako archetypu dla wolnego strzelca, możesz użyć dowolnego, jaki ci pasuje.

Rewolwerowcy, żołnierze, kanciarze i kantujący rewolwerowcy są najodpowiedniejszymi kandydatami.

Jak wspomniano w rozdziale pierwszym, Pinkertoni przekazują między sobą informacje za pomocą kodu. Aby to odzwierciedlić, do archetypu Pinkertona należy dodać umiejętność *język: kod Pinkertonów 2*, a oprócz tego przewagę *stróż prawa 1*.

TAJNE SŁUŻBY STANÓW ZJEDNOCZONYCH

Informacje generała Kinga, że zadaniem Tajnych Służb jest mieć oko na najnowsze osiągnięcia techniki, mają pełne potwierdzenie w faktach. Rację ma też w tym, że Tajne Służby uważnie przyglądają się poczynaniom dr. Helstromme’a i innych „szalonych naukowców”, którzy nie są na garnuszku rządu Stanów Zjednoczonych.

Tajne Służby często wykorzystują swą znajomość rzeczy, do wyposażania agentów w najnowsze gadzety, takie jak odzież kuloodporna, pojazdy parowe i tym podobne. Służby utrzymują na północ od Waszyngtonu ściśle tajne laboratorium badawcze, gdzie wiele z tych urządzeń jest konstruowanych.

ŻANDARMOWIE

Ponieważ żandarmieria jest częścią armii, nie bardzo prawdopodobnym jest, by posse było częścią



tej organizacji, no chyba że z założenia twoje przegody mają zabarwienie militarne. Napisałiśmy o funkcji żandarma głównie po to, abyś korzystając z tych informacji mógł w razie potrzeby użyć owej jednostki do narobienia posse kłopotów. Na przykład, jeden z członków posse może być dezertorem, a żandarm chce go schwytac i postawić przed sądem wojskowym.

SZERYFOWIE MIEJSCY

Dla szeryfa miejskiego użyj archetypu szeryfa okręgowego, zmień tylko przewagę *stróż prawa* na 1 i zawodę *zobowiązanie* na -5.

ŻADNEGO GADANIA W ARCHIWUM

Szeryfowie mają dowolność w używaniu archiwów Rangerów i Pinkertonów jako źródeł informacji dla posse. Od decyzji Szeryfa zależy, jak obszerna będzie pozyskana wiedza. Podobnie jak w przypadku „Biblii Rangerów”, archiwa nigdy nie powinny być sposobem na zdobycie informacji, które pragnąłbyś zachować w tajemnicy. Jeśli nie chcesz, żeby posse dowiedziało się czegoś, to w archiwach nie ma o tym nawet wzmianki.

Jeśli chciałbyś losowo określić, czy postać (lub archiwista) może znaleźć potrzebne fakty, możesz uznać, że archiwum ma *Wiedzę 4k12 i wykształcenie: okultyzm 6*. Aby sprawdzić, czy w archiwum znajdują się pożądane informacje, wykonaj test *Wiedzy* o odpowiednim ST, następnie każ graczowi rzucić jego *Wiedzę* przeciwko temu samemu ST, żeby stwierdzić, czy odnalazł potrzebne fakty. Poszukiwania i związane z nimi czynności zabierają godzinę czasu na każdy punkt *wykształcenia: okultyzm*, jakie – według twojej oceny – wymagane jest do posiadania odpowiedniej informacji. O szczegółach tego, czego postać się dowiedziała, decydujesz ty sam.

 Texas Ranger Hank Ketchum, chciałby dowiedzieć się, czy osoba, która nie potrafi kantować, mogłaby użyć reliktu do stworzenia żywych trupów. Szeryf decyduje, że wymaga to Poważnego (7) testu *Wiedzy*. Zarówno archiwum, jak i Ketchumowi rzut się udaje, co oznacza, że odnalazł to, czego szukał. Ranger zagłębia się w lekturze. Szeryf postanawia, że informacje, które chciałby poznać Ketchum nie są łatwo dostępne. Aby wszystkie znać, trzeba mieć *wykształcenie: okultyzm* przynajmniej na 4. Tak więc poszukiwania zabiorą Ketchumowi 4 godziny.

PRAWO NA SPORNYCH ZIEMIACH

Ze względu na nierozstrzygnięty spór o jurysdykcję nad Spornymi Ziemiami, kwestie dotyczące egzekwowania prawa są tam czasami drażliwe. Najczęściej przestępcę da się aresztować, postawić przed sądem i skazać, ale zdarza się, że nie jest to taka prosta i oczywista sprawa.

Na przykład bywały sprawy, w których za zbrodnie popełniane po obu stronach granicy bandzior był poszukiwany zarówno przez stróżów prawa Północy, jak i Południa. W takiej sytuacji obie strony chciałyby wymierzyć sprawiedliwość przestępcy, co może wywołać spór o to, której ten zaszczyt przypadnie. Czasami osobnik wyjęty spod prawa po jednej stronie granicy jest zwykłym bandziorem, a po drugiej – bohaterem (niewątpliwie fałszywie obrzucanym kalumniami) i oczywistym jest, że każda strona chce rozwiązać sprawę w swoim najlepszym interesie.

Na Spornych Ziemach, kiedy przestępstwo popełniane jest w miasteczku lub w granicach okręgu, lokalni stróże porządku zwykle bez żadnych problemów potrafią sobie poradzić z wszetecznym pastuchem. Jeśli popełniono przestępstwo mogące zagrażać żywotnym interesom Unii lub Konfederacji lub jeżeli ścigając parszywego bandziora strony wejdą sobie w drogę, mogą być kłopoty. W twoich rękach pozostawiamy rozgrywanie takich sytuacji.

GDZIE DORWAŁEŚ TĄ BRONIĄ, CHKOPCZE?

Generał King poprosił się do swych bliskich sprzymierzeńców w Departamencie Wojny Konfederacji o zdobycie zgody na wspieranie bronią przyjaciół Południa, jakich ponoć wielu jest na Ziemach Spornych. Póki co owa zgoda nie została wyrażona. Niemniej generał zdaje sobie sprawę, że Północ już taką działalność prowadzi. Oczywiście obie strony chcą w ten sposób zyskać choć niewielkie wpływy na Ziemach Spornych.

Północ odpiera wszelkie zarzuty, a Rangerzy Kinga nie zdołali niczego udowodnić. Unia twierdzi, iż Południe wyciąga takie zarzuty na forum publicznym, by wpłynąć na popularność Konfederacji. Niemniej jeśli obie strony postanowią dozbierać partyzantów, prawdopodobnie na Ziemach Spornych wybuchnie nowy konflikt. Cóż, na terytoriach tych już panuje straszliwy chaos – a co będzie dalej? Możesz ten pomysł wykorzystać jako element przygody, której akcja będzie się toczyć na Ziemach Spornych.

ŁSNIĄCE ODZNAKI

Na kolejnych stronach znajdziecie dodatkowe informacje i profile dla niektórych z najsłynniejszych stróżów prawa i sędziów Dziwnego Zachodu.

PORUCZNIK JOHN B. ARMSTRONG

Powodem, dla którego Armstrong tak bardzo chce dopaść Johna Wesleya Hardina jest to, że jedną z pierwszych ofiar Hardina padł dobry przyjaciel Armstronga. Porucznik na grób przyjaciela poprzyśiął, że schwyta lub zabije mordercę. Od tego czasu, prześladowa go sny o Hardinie. Za każdym razem, kiedy Hardin kogoś zastrzeli, ta scena pojawia się w snach Armstronga, znowu i znowu. Choć te sny zaturwiają chwile odpoczynku, dają mu zwykle wskazówki, gdzie może znajdować się Hardin i tym sposobem ułatwiają pościg. Oto powód, dla którego Armstrong depcze ciągle Hardinowi po piętach i dlatego też wielu ludzi uważa Armstronga za doskonałego tropiciela.

Ponieważ sny Armstronga nie mają niekorzystnego wpływu na jego kondycję, są kupione jako *czujny sen*, nie *koszmarmy sennie*. Zawsze udaje mu się przespować przynajmniej na tyle, żeby być w formie i na pewno sny nie napełniają go strachem. Sprawiają tylko, że wpada w pioruńską złość. Wygląda, że jest tylko kwestią czasu to, kiedy Armstrong dostanie Hardina albo sfiksuje, próbując dopaść swoją arcywroga. Za to jedno jest pewne: kiedy Armstrong znajdzie Hardina, zabije go.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 2k10, Sz: 3k10, Wig: 2k8, Zr: 4k12

Dobywanie: rewolwery 1k12, jeździectwo 3k10, skradanie 2k10, strzelanie: karabiny 2k12, strzelanie: rewolwery 3k12, strzelanie: strzelby 2k12, sztuczki strzeleckie 3k12, uniki 3k10, walka: na pięści 3k12, walka: noże 2k10, wspinaczka 1k10.

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

Cwaniactwo 3k6, jaja 3k6, język: angielski 2k6, język: hiszpański 1k6, przenikliwość 2k6, przetrwanie: pustynia 3k8, szukanie 2k6, tropienie 3k6, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Czujny sen 1, stróż prawa 5, szarża 2, śmielek 2.

Zawady: Wróg (Jankesi) -2, zadufany (jedna burda, jeden Ranger) -3, zobowiązanie (zastrzel lub zwerbuj) -5.

Klamoty: Dwa Colty Open Top, karabin Winchestera '76, dubeltówka, 50 nabojów do każdej broni, nóż Bowie, lina, koń, żywność, koc, 45\$ w walucie Konfederacji.

SĘDZIA ROY BEAN

Sędzia Bean nie może ruszać szyją, za co odpowiedzialne są obrażenia jakie odniósł, gdy go wieszano. Powoduje to karę -2 do testów *szukania*.

PROFIL

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

Jeździectwo 2k6, strzelanie: rewolwery 2k6, strzelanie: strzelby 3k6.

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

Fach: właściciel saloonu 3k6, fach: żeglarstwo 3k6, język: angielski 2k6, szukanie 3k6, wykształcenie: Lily Langtry 3k6, wykształcenie: prawo 1k6, zastraszanie 2k10, znajomość terenu: Teksas 2k6.

Dech: 16

Przewagi: Ruchomości 4, sławny 1, stróż prawa 1.

Zawady: Choróbko (uszkodzone kręgi szyjne, -2 do testów *szukania*) -1, niepisaty -3, marzyciel (spotkać Lily Langtry) -2.

Klamoty: Obrzyn, 50 nabojów.

JOHN BEHAN

PROFIL

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

Jeździectwo 3k8, strzelanie: rewolwery 2k8, strzelanie: karabiny 2k8, uniki 4k8, walka: lasso 3k8.

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

Blef 4k6, hazard 2k6, język: angielski 2k6, perswazja 3k6, znajomość terenu: Tombstone 2k6.

Dech: 12

Przewagi: Ruchomości (jest bogaczem) 5, stróż prawa 3.

Zawady: Chciwiec -2, cykor -3, wróg (Gang Kowbojów) -3.

Klamoty: Posrebrzany i grawerowany dwutaktowy Colt Peacemaker, karabin Winchestera '76, 50 nabojów do każdej broni, koń, odznaka, porządne ubranie.

SETH BULLOCK

Wprawdzie Bullock wciąż spełnia obowiązki szeryfa i stara się to robić jak najlepiej, jednak prawdą jest to, co niektórzy gadają, że poświęca on zbyt wiele uwagi swoim interesom. Dba o nie troskliwie, ponieważ przynoszą mu znacznie większe zyski, a do tego są bezpieczniejsze niż praca stróża prawa. Z najgorszymi awanturnikami, którzy spacerują po ulicach miasta, muszą radzić sobie jego zastępcy.

Największym atutem Bullocka jest jego spojrzenie. Mówią, że: „Nawet szaloną kobrę lub słonia-samotnika potrafiłby zmusić do spuszczenia wzroku”. Wiele pijanych górników trzeźwiało natychmiast, kiedy poculi na sobie twarde spojrzenie Bullocka. To

właśnie ta umiejętność pozwala Bullockowi utrzymać porządek bez uciekania się do przemocy.

Bullock od dawna ignoruje problemy Chinatown w Deadwood, w tym istnienie gangu handlarzy opium, dlatego, że tak naprawdę, to ich nie rozumie. Obchodzi go tylko to, że w Chinatown jest zwykle spokojnie i mieszkańcy załatwiają swoje sprawy po cichu. Jemu to wystarczy. Jeśli chcą palić opium, to ich sprawa.

PROFIL

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

Jeździectwo 2k8, strzelanie: karabiny: 3k8, strzelanie: rewolwery 4k8, unik 3k10, walka: na pięści 3k8.

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

Blef 4k8, cwaniactwo 2k8, język: angielski 2k6, perswazja 3k12, przenikliwość 2k8, szukanie 3k8, zastraszanie 6k8, znajomość terenu: Deadwood 2k6.

Dech: 16

Przewagi: Przeszywające spojrzenie 1, ruchomości 4, stróż prawa 3.

Zawady: Pacyfista -3, śpioch -1, wróg (bandziory) -2, zobowiązanie (służyć Deadwood jako stróż prawa) -2.

Klamoty: Rewolwer Petengill Army, karabin Springfield 1873, 50 sztuk amunicji do każdej broni, koń, odznaka.

JOB „WIEPRZ” DUNSTON

„Wieprz” Dunston jest „emerytowanym” zastępcą szeryfa federalnego, który przybył do miasta w charakterze agenta Unii. Jego zadaniem jest znalezienie sposobu na pozbycie się wielebnego Grimme’a, po to, aby Unia mogła przejąć kontrolę nad miastem i tym samym nad całym Labiryntem.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 3k10, Sz: 4k8, Wig: 3k6, Zr: 3k12

Dobywanie: rewolwer 4k8, jeździectwo 4k10, strzelanie: karabiny 3k10, strzelanie: rewolwery 4k10, sztuczki strzeleckie 3k12, uniki 2k12, walka: na pięści 3k10, wspinaczka 1k12.

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

Cwaniactwo 4k6, dowodzenie 4k10, jaja 4k10, język: angielski 2k6, język: hiszpański 1k6, język: kantoński 1k6, przenikliwość 4k8, przetrwanie: w górach 3k6, szukanie 4k8, tropienie 3k8, zastraszanie 4k10, zawodowstwo: prawo 3k10, znajomość terenu (Wielki Labirynt) 2k6.

Dech: 12

Przewagi: Osifek 3, sławny 1, stróż prawa 5, szarża 1.

Zawady: Wróg (bandziory, Konfederaci, i wielebny Grimme z rzeszą wyznawców) -5, zobowiązanie (szpiegować dla prezydenta Granta) -5.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Peacemakers, karabin Winchestera '76, po 50 sztuk amunicji do każdej broni, niskie kabury na oba Colty, koń, odznaka.

WYATT EARP I BAT MASTERSON

Wyatt Earp pełni funkcję zastępcy szeryfa miejskiego w Dodge City. Jest powszechnie znanym i szanowanym stróżem prawa, który w Dodge robi świetną robotę. Woli rozwiązywać problemy bez sięgania po broń, ale robi to, kiedy musi. Jest wielu pastuchów, którzy zostali wygrzmoceni gnatem Earpa, a ci, którzy poculi już na łbie kolbę jego rewolweru, zdecydowanie nie zaliczają się do jego przyjaciół. Nie zna strachu, nieraz stawiał czoło rozsierdzonemu tłumowi i sprawiał, że ludziska rozchodzili się do domu bez wszczynania burdy.

Bat Masterson piastuje posadę zastępcy szeryfa okręgowego dla okręgu Dodge. On i Earp są dobrymi przyjaciółmi i zwykle można spotkać ich w mieście razem. Ogólnie rzecz biorąc to cichy i spokojny człowiek, ale kiedy puszcza mu nerwy, jest jak wirujący derwisz wypuszczony na nieszczęśnika, który miał pecha go rozzłościć. Wbrew pogłoskom rozpuszczanym przez Smitha i Robardsa, Masterson nie nosi ze sobą jednej z ich lasek-karabinów. Ma zwyczajną laskę, dobrą do wymierzania razów awanturnikom – i tym napuszonym autorom katalogów, którzy wypisują w nich bzdury.



PAT GARRET

Pat Garret jest porządnym i uczciwym stróżem prawa. Zasłużył sobie na uznanie i szacunek wielu ludzi, zarówno na swoim terytorium, jak i poza nim.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 3k12, Sz: 2k10, Wig: 3k8, Zr: 3k10

Dobywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 4k12, skradanie 4k12, strzelanie: karabiny 3k10, strzelanie: rewolwery 4k10, sztuczki strzeleckie 2k10, szybkie ładowanie 2k10, uniki 2k10, walka: 2k12, wspinaczka 1k10.

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

Cwaniactwo 4k8, **jaja** 3k6, **język:** angielski 2k6, język: hiszpański 2k6, **przenikliwość** 3k8, **przetwarzanie:** pustynia 3k8, **szukanie** 3k8, **tropienie** 2k8, **zastraszanie** 3k6, **znajomość terenu:** Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Sławny 3, stróż prawa 5, szarża 1.

Zawady: Pacyfista -3, wierny zasadom -3, wróg (bandziory) -3.

Klamoty: Dwa grawerowane Colty Frontiery .44-40, karabin Springfield'a 1873, 50 nabojów do każdego gnata, dwa zapasowe magazynki, niskie kabury

na rewolwery, lina, koń, żywność, koc, 95\$ w zielonych dolcach Unii.

ALEXANDER GRAVES

Jak już się pewnie domyśliłeś, Graves jest kantującym rewolwerowcem – prawdopodobnie, jak dotąd najpotężniejszym. Jego kanciarские moce z całą pewnością przewyższają umiejętności posiadane przez Doca Hollidaya, zaś używa ich do dalszego osiągnięcia sukcesów w swej obranej profesji.

Choć jego historia jest nie mniej tajemnicza niż moce, którymi włada, jasnym jest, że Graves to łowca nagród. Mówią, że jego nazwisko* pochodzi od tego, że już wielu grobom zapewnił lokatora. Tak naprawdę, jego motywy są głębsze, niż się wydają. Pomimo, że postawa Gravesa jest równie chłodna jak nazwisko, gdzieś tam w głębi, Graves ma czuły punkt. Widać to, kiedy rozdaje pieniądze wdowom, sierotom, farmerom, którym się nie poszczęściło i innym ludziskom, którzy i jego traktują po ludzku. Czasami z nagrody zatrzymuje dla siebie tylko tyle pieniędzy, by spokojnie przeżyć.

Graves chadza dobrze uzbrojony. Nosi ze sobą dwa dwutaktowe Colty Peacemakers i jednego jednotaktowego, wszystkie w niskich kaburach. Ma też w kaburze na ramieniu specjalnego obrzyna, a w rękawie trzyma przekalibrowanego na amunicję .45 derringera. Oprócz tego, ma jeszcze karabin Sharpa.

* ang. graves – groby



Koń Gravesa, Siarka, w rzeczy samej należał kiedyś do samego Księcia Piekieł. Jeśli naprawdę macie jaja, poproście kiedyś Gravesa, by opowiedział wam, jak go zdobył.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 3k10, Sz: 4k10, Wig: 4k10, Zr: 4k12

Dobywanie: rewolwer 5k10, jeździectwo 5k10, strzelanie: karabiny 5k10, strzelanie: rewolwery 7k10, strzelanie: strzelby: 5k10, sztuczki strzeleckie 5k10, szybkie ładowanie: rewolwer 4k12, uniki 3k12, walka: na pięści 5k10, walka: nóż 3k10, wspinaczka 2k12.

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

Cwaniactwo 5k8, jaja 5k10, język: angielski 2k6, przenikliwość 3k8, szukanie 3k8, wykształcenie: okultyzm 4k6, zastraszanie 5k10, znajomość terenu: Dziwny Zachód 3k6.

Dech: 28

Przewagi: Człowiek z żelaza 4, niezwykle głos 1, mistyczna przeszłość: kantujący rewolwerowiec 3, przeszywające spojrzenie 1, ruchomości: Siarka 4, stalowe nerwy 1.

Zawady: Bohater -3, wierny zasadom -3, wróg (bandziory i wynaturzenia) -4.

Kanty: Chłodna bryza 3, Jak nowy 3, Kule noszone przez Boga 4, Ładuj do pełna 3, Między oczy 5, Niewidzialna ręka 3, Srebrzysta agonía 5, Szybki Lopez 3, Uzbrojony i niebezpieczny 5, Wszystkie za jedną 4, Za garść nabołów 4.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Peacemakery pierwszej jakości, jednotaktowy Colt Peacemaker pierwszej jakości, karabin Sharpa 1874 pierwszej jakości, obrzyn, Derringer .45, 30 nabołów do każdej broni, niskie kabury na kolty, kabura sprężynowa na derringera, jeden zapasowy bębenek do każdego Colta, nóż Bowie, lina, koń, 375\$ w dolcach Unii, 258\$ w walucie Konfederacji.

TOM HORN

Toma Horna łatwo rozpoznać po postawie. Jest wielkim facetem i prezentuje się imponująco. W terenie woli działać samotnie i nie przystaje na żadne propozycje współpracy.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 4k12, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 4k10

Dobywanie: rewolwer 2k10, jeździectwo 3k12, powożenie 2k12, skradanie 4k12, strzelanie: automaty 2k10, strzelanie: karabiny 4k10, strzelanie: rewolwery 4k10, strzelanie: strzelby 3k10, sztuczki strzeleckie 2k10, szybkie ładowanie 2k10, uniki 3k10, walka: lasso 2k12, wspinaczka 1k10.

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

Cwaniactwo 2k6, jaja 4k6, język: angielski 2k6, język: hiszpański 2k6, przenikliwość 2k6, przetrwanie: pustynia 4k6, szukanie 2k6, tropienie 4k6, zastraszanie 4k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Niezwykły głos (groźny) 1, przeszywające spojrzenie 1, sławny 1, stalowe nerwy 1, stróż prawa 1, śmiałość 2, twardziel 3.

Zawady: Krwiożerczy -3, nawyk (skryty) -3, wróg (Rangerzy) -2, zobowiązanie (badanie zjawisk nadanturalnych) -3.

Klamoty: Dwa jednotaktowe Colty Peacemakery, Colt Thunderer, karabin Winchestera '76, dubeltówka, 50 sztuk amunicji do każdego gnata, po dwa zapasowe magazynki do każdego rewolweru, niskie kabury na rewolwery, nóż Bowie, lina, koń, żywność, derka, 200\$ w walucie Unii.

KAPITAN JOHN R. HUGHES

Kapitan Hughes nie jest najszybszym ani najlepszym strzelcem na Dziwnym Zachodzie, ale jego zażyłość i reputacja aż nadto to kompensują. Przystępcy z całego Zachodu znają Hughesa i boją się go – a jeśli się go nie boją, to może znaczyć tylko tyle, że już są martwi.

Faktem nieznanym dla ogółu jest to, że lata temu, podczas strzelaniny z jakimiś bandziorami, kapitan został ranny w prawą rękę. Jednak tak dobrze opanował władanie lewą ręką, że niemal nikt nie potrafi stwierdzić, że nie jest naturalnym mańkutem, zaś prawą rękę ćwiczył tak długo, aż przywrócił jej sprawność w takim stopniu, w jakim było to możliwe. Dlatego nie ma zawady *jednoręki bandyta*, ale za każdym razem, kiedy jest zmuszony użyć tylko prawej ręki lub dłoni, cierpi na karę -1 do rzutów.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 4k8, Sz: 3k10, Wig: 4k8, Zr: 3k12

Jeździectwo 4k8, skradanie 1k10, strzelanie: karabiny 4k12, strzelanie: rewolwery 2k12, uniki 3k8, walka: nóż 2k8, wspinaczka 2k8.

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

Cwaniactwo 3k8, dowodzenie 3k8, jaja 3k6, język: angielski 2k6, język: hiszpański 1k6, język: osage 2k6, przetrwanie: pustynia 3k8, szukanie 3k10, tropienie 3k10, zastraszanie 3k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Sławny 3, stróż prawa 5, szarża 2.

Zawady: Wróg (Jankesi) -2, zadufany (jedna burda, jeden Ranger) -3, zobowiązanie (zastrzel lub zwerbuj) -5.

Klamoty: Dwutaktowy Colt Peacemaker, karabin Springfielda 1873, 50 sztuk amunicji do obu gnatów, nóż Bowie, lina, koń, żywność, derka, 50\$ w walucie Konfederacji.



"JEDNOOKI" HANK KETCHUM

Nie wygląda na to, że wraz z utratą oka Ketchum utracił także zdolność postrzegania głębi, co w takich wypadkach jest naturalne. Nikt nigdy nie potrafił tego wyjaśnić, niektórzy myśleli nawet, że to jakaś tajemnicza sprawa, ale prawda jest taka, że stary Hank to po prostu cholernie dobry strzelec. Choć wciąż się odgraża, że zastąpi swoje wylupione oko jednym z oczu Rzeźnika, tak naprawdę nie ma takiego zamiaru. To tylko takie gadanie.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k10, Spr: 3k10, Sz: 2k8, Wig: 4k12, Zr: 3k10

Dobywanie: rewolwer 1k10, jeździectwo 3k10, skradanie 2k10, strzelanie: karabiny 2k10, strzelanie: rewolwery 4k10, strzelanie: strzelby 2k10, sztuczki strzeleckie 2k10, uniki 3k10, walka: na pięści 4k10, walka: noże 2k10, wspinaczka 1k10.

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

Cwaniactwo 3k8, jaja 3k10, język: angielski 2k6, język: hiszpański 1k6, przenikliwość 2k8, przetrwanie: pustynia 3k8, szukanie 2k8, tropienie 3k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 26

Przewagi: człowiek z żelaza 3, śmiałość 2, stalowe nerwy 1, stróż prawa 5, szarża 2, twardziel 2.

Zawady: Przysięga (musi wytropić i chwycić lub zabić Rzeźnika) -2, wróg (Jankesi i Gang Kowbojów) -2, zadufany (jedna burda, jeden Ranger) -3, zobowiązanie (zastrzel lub zwerbuj) -5.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Peacemakers pierwszej jakości, karabin Winchestera '76, do każdej spluwy 50 sztuk amunicji, trzy zapasowe magazynki, nóż Bowie, lina, koń, żywność, derka, 105\$ w walucie Konfederacji.

KAPITAN L.H. MCNELLY

McNelly podupał na zdrowiu. Faktycznie, ma zaawansowaną gruźlicę. Wie o tym i desperacko szuka jakiegoś lekarstwa. Pewni kantujący Rangerzy powiedzieli mu, że mógł złapać choróbsko od jednego z wynaturzeń, którym jako Ranger stawiał czoło. Tylko czas pokaże, czy uda mu się znaleźć lek, którego szuka.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 4k10, Sz: 4k12, Wig: 3k10, Zr: 2k12

Dobywanie: rewolwer 3k12, jeździectwo 3k10, skradanie 2k10, strzelanie: karabiny 2k12, strzelanie: rewolwery 4k12, sztuczki strzeleckie 2k12, uniki 2k10, walka: nóż 2k10, wspinaczka 2k10.

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

Cwaniactwo 3k6, dowodzenie 3k8, jaja 3k8, język: angielski 2k6, język: hiszpański 1k6, przetrwanie:

pustynia 3k6, szukanie 2k8, tropienie 4k8, zastraszanie 3k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 18

Przewagi: Stalowe nerwy 1, stróż prawa 5, szarża 2, twardziel 2.

Zawady: Choróbsko (gruźlica) -5, wróg (Jankesi) -2, zadufany (jedna burda, jeden Ranger) -3, zobowiązanie (zastrzel lub zwerbuj) -5.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Lightingi, karabin Winchestera '76, 50 nabojów do obu typów broni, nóż Bowie, derka, koń, żywność, 30\$ w walucie Konfederacji.

SĘDZIA "HOODOO BROWN" H.G. NEILL

Mało kto słyszał o H. G. Neillu i nawet Rangerzy nie stanowią wyjątku od tej reguły. Właśnie dlatego w opowiadaniu generała Kinga nie ma o nim nawet wzmianki.

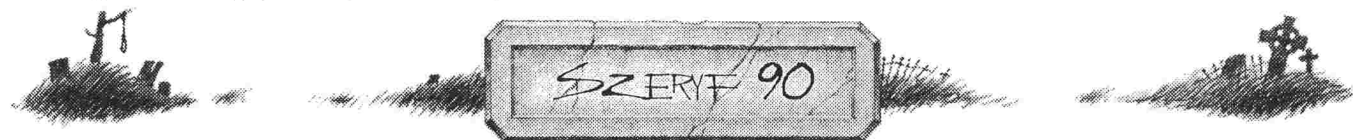
Sędzia Neill nie byłby godzien uwagi, gdyby nie dwie ważne rzeczy. Pierwsza to ta, że choć wydaje nakazy i pomaga funkcjonariuszom wymiaru sprawiedliwości, równocześnie nadużywa swej władzy kierując jedną z największych zorganizowanych grup przestępczych w Nowym Meksyku. Neill, specjalizujący się w prostytutce, nielegalnych wytwórniach gorzalki i czarnorynkowych towarach z Północy, jest arcywyjątkowym królem półświatka. Jego urząd, daje mu władzę, dzięki której trzyma stróżów prawa z daleka od swoich interesów i pracowników.

Po drugie, sędzia Neill ma jeszcze jedno, jeszcze bardziej ponure oblicze. Jak wskazuje jego przydomek, „Hoodoo Brown”, sędzia Neill włada mistycznymi mocami voodoo, które otrzymał jako część umowy z baronem Simeonem LeCroix z linii kolejowych Bayou Vermillion. Sędzia Neill pilnuje interesów Bayou Vermillion w Nowym Meksyku. W zamian za to, Baron ofiarował Neillowi moce „hoodoo”. Obejmują one zdolność kontrolowania umysłów innych ludzi, wyczuwanie nadnaturalnych emanacji i wzbudzanie strachu w otoczeniu. Te zdolności tylko zwiększyły jego predyspozycje do kierowania przestępczym imperium.

Czego Neill nie wie, to tego, że ofiarowane moce pozwoliły też LaCroixowi na złapanie go w pętlę, i że właściwie stał się przez to niewolnikiem LaCroixa. Kiedy będzie po temu odpowiedni czas, Baron zacznie pociągać za łańcuch, a Neill będzie podskakiwał. Naturalnie, chyba że Texas Rangers połapią się w sprawkach Browna i położą kres jego występkom, zanim baron skorzysta ze swej marionetki.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 3k10, Sz: 2k8, Wig: 3k6, Zr: 4k8



Jeździectwo 2k10, strzelanie: karabiny 3k8, strzelanie: rewolwery 3k8.

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

Cwaniactwo 3k6, jaja 4k6, język: angielski 2k8, język: hiszpański 2k8, przenikliwość 3k10, wykształcenie: prawo 3k8, zastraszanie 3k8, zawodowość: sędzia 3k8, znajomość terenu: Nowy Meksyk 2k6.

Dech: 12

Przewagi: przenikliwe spojrzenie 1, stróż prawa 1, Dar (Urodzony w wigilię Wszystkich Świętych) 5.

Zawady: bandzior -2, ostrożny -3, waśniak.

Zdolności specjalne:

Czarna Magia: Marionetka 5, Przerazanie 5.

Klamoty: Kieszonkowy rewolwer Merwin Hulbert, dwulufowy Derringer Remingtona, 50 nabojów do obu gnatów, kabura sprężynowa na derringera.

SĘDZIA ISAAC CHARLES PARKER

„Sędzia Wieszatiel” jest w każdym calu tak srogi i surowy, jak sugeruje jego wygląd i reputacja. Jeśli złamałeś prawo, wejście na jego salę rozpraw będzie najprawdopodobniej twoim pierwszym krokiem na trupie schodki.

Nie wszyscy, których sędzia Parker wysłał na szubienicę leżą z założonymi rękami – to jest w grobach. Grupa jeźdźców, noszących czarne płaszcze i spiczaste kaptury i nazywających się „Żelazną Trzynastką” poprzysięgła śmierć sędziemu Parkerowi i każdemu stróżowi prawa, który mu służy.

Żelazna Trzynastka to pierwszych 13 ludzi powieszonych za jednym zamachem na słynnej szubienicy Parkera. Powrócili jako wygrzebańcy. Jak dotąd, sędzia Parker bagatelizuje doniesienia o Żelaznej Trzynastce, traktując je jak bujdy zabobonnego ludu, ale może zmienić śpiewkę, bo coraz więcej jego ludzi jest znajdowanych martwych.

PROFIL

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

Jeździectwo 2k6, strzelanie: rewolwery 2k6, strzelanie: strzelby 2k6.

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

Język: angielski 2k6, przenikliwość 5k12, wykształcenie: prawo 6k10, zastraszanie 4k10, zawodowość: sędzia 5k10, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Przenikliwe spojrzenie 1, sławny („Sędzia Wieszatiel”) 5, stróż prawa 1.

Zawady: Flegmatyk -2, niewierny Tomasz -3, waśniak -2.

Klamoty: Colt Pocket, 50 nabojów, 100\$ w dolcach Unii i sznur (dużo sznura).

ALLAN PINKERTON

Pomimo zaawansowanego wieku, Allan Pinkerton wciąż jest zwały i bystry. Wbrew temu, co przeczytałeś w raporcie generała Kinga, założyciel i lider Pinkertonów pozostaje w pełni władz umysłowych i fizycznych. Wylew krwi do mózgu, który jakoby miał go spotkać, jest, naturalnie, wymyślną zagrywką, mającą zmylić jego wrogów i dać im fałszywe poczucie bezpieczeństwa.

W rzeczywistości, zwykle publicznie pokazuje się (co zdarza się nierzadko – jako powszechnie znana osoba ma rozliczne obowiązki towarzyskie) jedynie podstawiony sobowtór. Allan ma cały zespół świetnie wyszkolonych Pinkertonów, biegłych w doskonałym naśladowaniu jego wyglądu i zachowania, porozmieszczanych po całej Ameryce Północnej, co sprawia wrażenie, jakby Allan wciąż telepał się z jednego krańca kontynentu na drugi. Nikt, kto by tyle czasu spędzał w podróży, nie mógłby równocześnie nadzorować takiej organizacji jak Pinkertoni. Na szczęście, Allan najczęściej bywa w Waszyngtonie, doradzając prezydentowi, lub w rodzinnym Chicago.

Obiegowa opinia o pogardzie i braku zaufania jakie Allan Pinkerton odczuwa wobec swego starszego syna, Williama, również jest wynikiem sprytnej zagrywki. Prawda jest taka, że Allan jest bardzo dumny ze zdolności Williama i jego wiedzy o przestępczym półświatku, w której to dziedzinie, William przewyższa nawet swego ojca. Więcej dowiesz się o tym przy okazji opisu Williama, na następnej stronie.

PROFIL

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

Jeździectwo 2k8, skradanie 2k10, strzelanie: automaty 2k8, strzelanie: rewolwery 2k8, włamywanie 3k8.

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

Blef 3k10, charakteryzacja 3k12, cwaniactwo 4k10, dowodzenie 4k8, jaja 3k6, język: angielski 2k6, język: kod Pinkertonów 2k6, przenikliwość 4k8, szukanie 4k8, szyfry 3k12, śledzenie 4k8, tropienie 3k8, wykształcenie: okultyzm 4k12, wykształcenie: półświatka przestępczy 5k12, wykształcenie: szpiegostwo 2k12, zastraszanie 3k8, zawodowość: prawo 3k12, znajomość terenu: Stany Zjednoczone 2k12.

Dech: 12

Przewagi: Stróż prawa 5, szarża (szef Pinkertonów, wysokiej rangi urzędnik państwowy) 5.

Zawady: Choróbko (cierpi z powodu wylewu, który miał miejsce w 1869; -1 do testów Wiedzy) -1, mądrała -2, nawyk (skryty) -3, wróg (Texas Rangers i rebelianci) -2.

Klamoty: Cokolwiek jest mu potrzebne. W końcu jest szefem Pinkertonów, nie wspominając o tym, że jest także szefem wywiadu Unii.

ROBERT PINKERTON

Robert jest młodszym z synów Allana Pinkertona. Robert jest bardzo dumny z Wydziału Ochrony Agencji Pinkertona i poświęca wiele czasu na rozwój tej wciąż jeszcze nowej branży. Choć jest znany jako gło-
wa do interesów, kiedy zachodzi taka potrzeba, jest także biegłym detektywem.

PROFIL

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

Jeździectwo 2k8, skradanie 2k10, strzelanie: automaty 2k8, strzelanie: rewolwery 2k8, włamywanie 3k8.

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

Blef 2k12, język: angielski 2k6, język: kod Pinkertonów 2k6, przenikliwość 3k10, szukanie 2k10, wykształcenie: biznes i finanse 4k10, wykształcenie: okultyzm 2k10, wykształcenie: przestępczy półświat 1k10, zawód: administrowanie 4k10, zawód: prawo 2k10, znajomość terenu: Chicago 4k10.

Dech: 12

Przewagi: Koneksje 4, szarża (szef Biura Centralnego) 3.

Zawady: Mądrała -2, nawyk (skryty) -3, wróg (Texas Rangers) -2.

Klamoty: Robert ma dostęp do całego ekwipunku Biura. Zwykle nie nosi broni.

WILLIAM PINKERTON

Rola obiboka, którą odgrywa William Pinkerton jest niczym więcej, jak tylko rolą. Za fasadą syna marnotrawnego kryje się bystry i utalentowany detektyw. Biegłość, z jaką William odgrywa tę fałszywą osobowość dowodzi jego zaangażowania i umiejętności, jakich nie powstydziliby się najlepsi detektywi Pinkertona.

Od chwili wstąpienia do agencji, William był pilnym uczniem. Nikt, nawet jego ojciec, nie wie więcej o przestępczości na Dziwnym Zachodzie niż William. Ci, którzy mają tego świadomość, nazywają go „Okło” a to z powodu jego umiejętności dostrzegania i rozpoznawania ludzi związanych z półświatkiem, niewielu zaś przestępców chciałoby z nim zadrzeć. Nie ustaje w staraniach, by aktualizować swą wiedzę i często pracuje do późna, przeglądając akta. Jest jak diament czystej barwy lecz nieoszlifowany, bo fasada, którą pokazuje światu, w żaden sposób nie oddaje jego talentów.

Jest tak samo dobry, gdy przychodzi do wyszukiwania wynaturzeń i koszmarów. Robi wrażenie, jakby miał „szósty zmysł” wyczulony na takie zjawiska. Pinkerton nie polega na umiejętnościach Williama i jest on regularnie wzywany do spraw, w których niezbędna wydaje się ingerencja eksperta. We wszystkim, co związane z Pomstą, William jest nieocenioną pomocą dla Agencji.

PROFIL

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

Jeździectwo 3k10, skradanie 3k10, strzelanie: automaty 3k10, strzelanie: karabiny 3k10, strzelanie: rewolwery 3k10, włamywanie 3k10.

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

Blef 3k8, cwaniactwo 6k10, hazard 2k8, jaja 3k8, język: angielski 2k6, język: kod Pinkertonów 2k6, szukanie 3k8, szyfry 2k10, śledzenie 3k8, tropienie 2k8, wykształcenie: okultyzm 3k10, wykształcenie: przestępczy półświat 6k10, wykształcenie: szpiegostwo 3k10, zastraszanie 2k8, zawód: prawo 2k10, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k10.

Dech: 16

Przewagi: Dar (urodzony w wigilię Święta Zmarłych) 5, koneksje (socjety i bogacze, z którymi się spotyka) 3, stróż prawa 2, szarża (szef Biura Centralnego) 3.

Zawady: Mądrała -2, nawyk (skryty) -3, wróg (Texas Rangers) -2, życie na pokaz -2.

Klamoty: Jeśli zachodzi taka potrzeba, William ma dostęp do wszelkich zasobów i ekwipunku agencji Pinkertona. Zgodnie z fasadą dandysa, jaką utrzymuje, jedyną bronią, jaką ze sobą nosi, jest ukryty podwójny Derringer Remingtona. Gdy jest na tropie przestępcy, uzbraja się w pistolet Gatlinga, dwa dwutaktowe Colty Peacemakers, najlepszy karabin, jaki może znaleźć, od cholery amunicji, nóż i cokolwiek jeszcze mogłoby mu się przydać.

ARTURO RACKHAM

Rackham świetnie orientuje się w całej tej dziwności na Zachodzie, efektach strachu i jak sobie z jednym i drugim radzić. Czasami jego nawyki i zachowanie pasowałyby raczej do Pinka – raz czy dwa został nawet przez przełożonych zganiony za to, że „goni za duchami” zamiast gonić bandziorów.

Z powodu tego, co stało się z jego rodzicami, Rackham poprzysiął bolesną śmierć wszystkim ghomom na jakie natrafi. Jest bardzo zaniepokojony nadnaturalnymi zjawiskami, które występują na Zachodzie i koncentruje się na tym, by zwalczać je, gdy tylko nadarzy się okazja. W swoich łowach na ludojadów nie zapędza się zbyt daleko poza swój teren, ani nie zaniedbuje innych obowiązków, ale zabija każdego, który mu się napatoczy.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 4k10, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 3k12

Dobrywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 3k10, strzelanie: karabiny 3k10, strzelanie: rewolwery 4k10, sztuczki strzeleckie 3k10, uniki 2k12, walka: na pięści 3k10, walka: nóż 2k10.

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

Cwaniactwo 3k6, **jaja** 4k8, **język:** angielski 2k6, język: hiszpański 2k6, język: kod Pinkertonów 2k6, **przenikliwość** 2k6, **przetrawianie:** pustynia 3k6, **szukanie** 2k6, **tropienie** 3k6, **wykształcenie:** okultyzm 3k6, **zastraszanie** 3k8, **znajomość terenu:** Utah i Arizona 2k6.

Dech: 22

Przewagi: Człowiek z żelaza 3, mistyczna przeszłość: kantujący rewolwerowiec 3, oburęczny 3, pan dwie spluwy 3, stróż prawa 5, szarża 1.

Zawady: Przysięga (musi zabić każdego ghula, na jakiego się natknie) -1, wierny zasadom -3, wróg (bandziory) -3, zależny od przedmiotu zainteresowania (specjalny Colt Peacemaker) -1, zobowiązanie (egzekwowanie prawa federalnego) -5.

Kanty: Chodzący arsenał 4, Kule niesione przez Boga 3, Ładuj do pełna 3, Między oczy 4, Siekierkę na kijek 3, Srebrzysta agonía 4, Wszystkie za jedną 3, Za garść naboików 3, Żelazna koszulka 3.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Peacemakery pierwszej jakości (jeden z nich – piękny egzemplarz wykonany ze stali upiorytowej i ozdobiony grawerowaniem – to jego przedmiot zainteresowania), pierwszej jakości karabin Sharpa 1874, 50 naboików do wszystkich gnatów, niskie kabury na Colty, nóż Bowie, lina, koń, żywność, derka, 80\$ w zielonych dolcach Unii.

TOM SMITH Z BEAR RIVER

Smith już kilkakrotnie widział na Zachodzie dziwne rzeczy, ale za każdym razem napotykał na mur milczenia i zniechęcającej postawy Pinkertonów. Właściwie, to Pinkerton nie bardzo starali się go zniechęcić, i jak na razie, nie zamierza on przymykać oczu na takie zjawiska.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k12, Spr: 4k12, Sz: 3k8, Wig: 2k10, Zr: 3k10

Dobycie: rewolwer 3k8, jeździectwo 3k10, **strzelanie:** karabiny 3k10, **strzelanie:** rewolwery 3k10, **unki** 2k10, **walka:** na pięści 5k12.

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

Cwaniactwo 3k6, **jaja** 3k10, **język:** angielski 2k6, **przenikliwość** 2k8, **przetrawianie:** pustynia 3k6, **szukanie** 3k8, **tropienie** 3k6, **zastraszanie** 4k10, **znajomość terenu:** Kansas 2k6.

Dech: 22

Przewagi: Człowiek z żelaza 1, osiłek 3, stróż prawa 5, szarża 1.

Zawady: Wierny zasadom -3, wróg (bandziory) -2, zobowiązanie (egzekwowanie prawa federalnego) -5

Klamoty: Dwa jednotaktowe Colty Peacemakery pierwszej jakości o rękojeściach wykładanych masą perłową, karabin Winchestera '76, 50 naboików do



każdej broni, lina, koń, żywność, derka, 155\$
w walucie Stanów Zjednoczonych.

DALLAS SToudenMIRE

Opis Stoudenmire'a, który podaliśmy wcześniej, na cal nie odbiega od prawdy. To niebezpieczny hombre, który jest piorunsko szybki w sięganiu po spluwy i w mig zaczyna z nich strzelać.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 3k10, Sz: 4k8, Wig: 3k6, Zr: 3k10

Dobywanie: rewolwer 3k8, jeździectwo 2k10, strzelanie: karabiny 2k10, strzelanie: rewolwery 4k10, sztuczki strzeleckie 3k10, uniki 3k10, walka: na pięści 2k10, wspinaczka 1k10.

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

Język: angielski 2k6, szukanie 2k6, zastraszanie 3k10, znajomość terenu: Teksas 2k6.

Dech: 18

Przewagi: Chyży 2, człowiek z żelaza 2, stalowe nerwy 1, stróż prawa 3.

Zawady: Mściwy -3, nałogowiec (gorzała) -1, padalec -2, wróg (bracia Manning) -2.

Klamoty: Jednotaktowy „oberżnięty” Colt Peacemaker ze skróconą lufą, dwutaktowy Colt Peacemaker z przedłużoną lufą, 50 nabojów do każdego gnata, eleganckie ubranie ze specjalnymi „kieszeniami na broń” wszytymi w marynarkę.



JED SUMMERS

Jed Summer, zastrzelony jakiś czas temu przez Potępieńca zastępca szeryfa miejskiego z Wichita, powrócił do życia jako wygrzebaniec. W chwili obecnej, dominuje nad swoim manitou. Celem, jaki obrał sobie w nieżyciu jest dopaść i zabić Potępieńca. Na swoje nieszczęście, nie ma pojęcia o tym, że jego kule są niegroźne dla widmowego mordercy. Mimo to, walka będzie zapewne długa i brutalna, i każdy kto wejdzie mu w drogę, pożałuje, że pchał nochał w nie swoje sprawy.

Jed Summers jest trupem dopiero kilka miesięcy. Cały czas nosi koszulę, spodnie, kamizelkę i gwiazdę zastępcy, które miał na sobie, gdy został śmiertelnie postrzelony przez Potępieńca.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k8, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 4k8, Zr: 3k10

Dobywanie 4k10, jeździectwo 3k12, skradanie 4k12, strzelanie: rewolwery 4k10, walka: na pięści 3k12, wspinaczka 3k12.

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

Artyleria: działa 1k8, cwaniactwo 2k6, jaja 3k8, język: angielski 2k6, szukanie 3k8, tropienie 3k8, zastraszanie 3k6, zawodowstwo: prawo 1k6, znajomość terenu: Wichita w Kansas 2k6.

Dech: 16

Dominacja: 8

Przewagi: Niezwykły głos (groźny) 1, przeszywające spojrzenie 1, stalowe nerwy 1, stróż prawa 1, twarde 2.

Zawady: Długi jęzor -3, wróg (bandziory) -2.

Zdolności specjalne:

Moce wygrzebańców: Koci wzrok 3.

Zawady wygrzebańców: Degeneracja -1, furia -3.

Klamoty: Dwa jednotaktowe rewolwery Colt Dragoon, dwa zapasowe bębenki, Winchester '73, obrzyn, 50 naboji do wszystkich gnatów, nóż Bowie, lina, koń, odznaka zastępcy.

PIEKIELNY THOMAS

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k6, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 3k12

Dobywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 3k12, strzelanie: karabiny 2k12, strzelanie: rewolwery 4k12, strzelanie: strzelby 4k12, sztuczki strzeleckie 3k12, szybkie ładowanie: rewolwer 3k10, uniki 1k12, walka: na pięści 3k12, wspinaczka 1k12.

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

Cwaniactwo 4k6, jaja 3k6, język: angielski 2k6, przenikliwość 3k8, wykształcenie: przestępczy półświat 3k6, zastraszanie 5k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.



Dech: 14

Przewagi: Czujny sen 1, oburęczny 3, stalowe nerwy 1, stróż prawa 1, śmiałek 2.

Zawady: Bohater -3, wierny zasadom -3, zobowiązanie (w stosunku do zleceniodawcy) -2.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Peacemakers pierwszej jakości o rękojeściach wykładanych masą perłową, karabin Winchestera '73, dubeltówka, 50 nabojów do każdego gnatu, niskie kabury na Colty, po zapasowym magazynku do każdego, nóż Bowie, lina, koń i 90\$ w złotych monetach.

BILL TILGHMAN

Tilghman jest stosunkowo spokojnym człowiekiem, który wysoko sobie ceni dyskrecję i zdrowy rozsądek. Tak jak Wyatt Earp, jego odpowiednik w Dodge City, woli rozwiązywać problemy korzystając zamiast z gnatów, z bystrego umysłu i niewyparzonej gęby. Ale Wichita to trudne miasto, położone na szlaku przepędu bydła i czasem trzeba narobić trochę huków, żeby utrzymać w ryzach awanturniczych pastuchów – lub nawet dziwniejsze rzeczy.

Tilghman zdaje sobie sprawę z dziwnych zjawisk, z jakimi można spotkać się na Zachodzie. Kilka razy natknął się na ghule i dziwne indiańskie duchy, i rozmawiał o takich rzeczach z Lucy O'Malley z *Tombstone Epitaph*. Jest wystarczająco bystry, żeby zdawać sobie sprawę, że jest za słaby, by zrobić porządek z niektórymi z wynaturzeń i jeśli musi, nie waha się wzywać Pinkertonów lub Rangerów. Tak czy owak, wolałby korzystać z pomocy, zwłaszcza kiedy sprawy zaczynają wymykać się spod kontroli.

Jako aktualny szeryf Wichita, Tilghman nosi jedną z odznak Earpa.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 4k10, Zr: 4k8

Dobywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 2k12, strzelanie: karabiny 3k12, strzelanie: rewolwery 3k12, uniki 3k8, walka: na pięści 2k12, wspinaczka 1k8.

Cechy umysłowe: Ch: 3k8, D: 2k6, Spo: 3k8, Spt: 3k8, W: 3k8

Blef 2k8, **cwaniactwo** 2k8, **jaja** 2k6, **język:** angielski 2k8, **język:** Kiowa 1k8, **język:** Komanczów 1k8, **przenikliwość** 2k8, **szukanie** 3k8, **zastraszanie** 3k8, **znajomość terenu:** Kansas i Oklahoma 2k6.

Dech: 16

Przewagi: Stalowe nerwy 1, stróż prawa 3.

Zawady: Wróg (bandziory) -2, zobowiązanie (służyć Wichita jako stróż prawa) -2.

Klamoty: Dwutaktowy Colt Frontier .44-40 pierwszej jakości, powtarzalny karabin Hotchkissa, 50 nabojów do wszystkich gnatów, niska kabura na rewolwer, lina, koń, złota odznaka i 105\$ w zielonych dolcach Unii.

"WIELKA STOPA" WALLACE

W sile Wallace'a nie ma nic tajemniczego ani niezwykłego. Po prostu jest urodzonym na Dziwnym Zachodzie odpowiednikiem Samsona.

Gdyby Wallace kiedykolwiek miał powtórzyć swoją sztuczkę z orzechami hikory, przydziel mu 1 warstwę osłony. Ale taka powtórka będzie wymagała solidnego zapasu orzechów i poświęcenia dwóch rund na ich odpowiednie umiejscowienie.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k12, Spr: 4k8, Sz: 2k10, Wig: 4k10, Zr: 3k8

Dobywanie: rewolwer 2k10, jeździectwo 3k10, strzelanie: karabiny 3k8, strzelanie: rewolwery 3k8, strzelanie: strzelby 3k8, uniki 2k8, walka: na pięści 5k8, walka: nóż 2k8, wspinaczka 1k8.

Cechy umysłowe: Ch: 4k6, D: 4k8, Spo: 4k8, Spt: 3k8, W: 3k6

Cwaniactwo 3k8, **jaja** 3k6, **język:** angielski 2k6, **język:** hiszpański 1k6, **przenikliwość** 2k8, **przetrawianie:** pustynia 3k8, **szukanie** 3k8, **tropienie** 3k8, **zastraszanie** 4k6, **znajomość terenu:** Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 18

Przewagi: Osilek 3, stróż prawa 5, szarża 2.

Zawady: Wróg (Jankesi) -2, zadufany (jedna burda, jeden Ranger) -3, zobowiązanie (zastrzel lub zwerbuj) -5.

Klamoty: Dwa Colty Dragoony, karabin Colt Pater-son 1836, strzelba, 50 nabojów do wszystkich gnatów, nóż Bowie, lina, koń, żywność, derka i 55\$ w walucie Konfederacji.

FRED WHITE

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 4k10

Dobywanie: rewolwer 4k10, jeździectwo 3k12, strzelanie: karabiny 3k12, strzelanie: rewolwery 4k12, strzelanie: strzelby 3k12, sztuczki strzeleckie 2k10, szybkie ładowanie: rewolwer 2k10, uniki 3k10, walka: na pięści 3k12, wspinaczka 1k10.

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

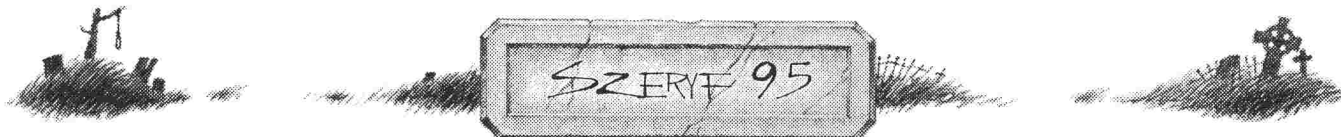
Cwaniactwo 3k8, **dowodzenie** 2k10, **jaja** 3k8, **język:** angielski 2k6, **język:** hiszpański 1k6, **przenikliwość** 3k6, **szukanie** 4k6, **tropienie** 3k6, **zastraszanie** 3k10, **znajomość terenu:** Tombstone 2k6.

Dech: 16

Przewagi: Farciarz 3, stalowe nerwy 1, stróż prawa 3, uspokajający głos 1.

Zawady: Wróg (Gang Kowbojów) -4, zobowiązanie (służyć Tombstone jako stróż prawa) -5.

Klamoty: Colt Lighting, sztucer Spencera .56-50, 50 nabojów do obu, niska kabura, lina, koń, odznaka i 40\$.



SKYNNI PRZESTĘPCY DZIWNego ZACHODU

CLAY ALLISON

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k8, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 4k12

Dobywanie: rewolwer 4k10, jeździectwo 3k10, rzucanie: nóż 1k12, strzelanie: karabiny 3k12, strzelanie: rewolwery 5k12, strzelanie: strzelby 3k12, sztuczki strzeleckie 3k12, szybkie ładowanie: rewolwer 2k12, uniki 1k12, walka: lasso 2k10, walka: na pięści 4k10, wspinaczka 2k12.

Cechy umysłowe: Ch: 4k8, D: 2k6, Spo: 2k6, Spt: 2k6, W: 2k4

Jaja 3k6, język: angielski 2k4, zastraszanie 4k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k4.

Dech: 24

Przewagi: Człowiek z żelaza 5, stalowe nerwy 1, śmiałość 2, twardziel 2.

Zawady: Bandzior -5, kuternoga (ma szpotawą stopę) -3, mściwy -3, padalec -2.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Peacemakers, obrzyn, 50 sztuk amunicji do gnatów, niskie kabury na Colty, po jednym zapasowym bębenu do każdego, dwa noże Bowie, lina, koń i 120\$.

CZARNY BART

Czarny Bart tak naprawdę wcale nie jest duchem, a jedynie pioruńskim rabusiem dyliżansów. Jego prawdziwe nazwisko brzmi Charles E. Boles lub Bolton. Urodził się w roku 1830 w Nowym Jorku, aktualnie mieszka w hotelu, w Shan Fan. Z wykształcenia jest inżynierem górnictwa, przez krótki okres czasu walczył dla Unii w regimencie Illinois. Choć sposób na życie jaki obrał wcale na to nie wskazuje, jest pacyfistą, który nawet nie łąduje swoich gnatów!

Gdyby przyszło mu się zmierzyć z prawdziwym oporem, ucieknie. Jeśli dopadną go uzbrojeni stróże prawa, podda się. Nie ma żadnego gangu. Używa naprędce skleconych manekinów, żeby wyglądało, że osłania go kilku jego ludzi. W rzeczywistości, napadów dokonuje on i tylko on sam.

Bohaterowie mogą powziąć przypuszczenia, że skłonność do pojawiania się znikąd i zdolność do unikania pościgu wskazywałaby na posiadanie nadnaturalnych mocy. To nieprawda. Wskazuje ona jedynie na inteligencję i dobrze przemyślany plan działania.

Bart unika pozostawiania śladów dzięki wielkim, czarnym skarpetom, które nakłada na buty (co mogą zauważyć co bardziej spostrzegawczy woźnice). Dobrze też czuje się w głuszy i zamiast używać konia, na własnych nogach maszeruje na miejsce rabunku i na

własnych nogach z niego umyka (choć często oznacza to kilka dni, lub nawet tygodni marszu). Bart uważnie dobiera cel napadu, tak jak i miejsce pod zasadzkę, po czym robi użytek ze swej reputacji, zamiast z gnatów.

Bart jest starszym już mężczyzną, którego oblicze ozdabiają krzaczaste, białe wąsy. Na prawej skroni ma bliznę po kuli z karabinu, którą wystrzelił jeden z tych niewielu woźniców, którzy nie dali się mu zastraszyć.

PROFIL

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

Powozienie 2k8, strzelanie: karabiny 4k8, strzelanie: rewolwery 2k8, uniki 6k8.

Cechy umysłowe: Ch: 3k6, D: 3k6, Spo: 3k8, Spt: 4k10, W: 3k6

Fach: inżynier 3k6, język: angielski 2k6, przetrwanie 5k10, tropienie 5k8, wykształcenie: poezja 2k6, zastraszanie 4k6, znajomość terenu: Kalifornia 2k6.

Dech: 12

Przewagi: Farciarz 5.

Zawady: Bandzior -3, pacyfista -3.

Klamoty: Rewolwer Colt Dragoon, karabin Winchestera '76, lina, koń, 450\$.

SAM BASS

PROFIL

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

Dobywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 5k10, skradanie 3k10, strzelanie: karabiny 3k8, strzelanie: rewolwery 3k8, strzelanie: strzelby 3k8, sztuczki strzeleckie 2k8, uniki 3k8.

Cechy umysłowe: Ch: 3k8, D: 2k6, Spo: 3k6, Spt: 2k8, W: 2k6

Blef 2k8, hazard 3k8, język: angielski 2k6, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Farciarz 5, ładniutki 1.

Zawady: Bandzior -4.

Klamoty: Dwutaktowy Colt Peacemaker, karabin Winchestera '73, dubeltówka, 50 sztuk amunicji do gnatów, nóż Bowie, lina, koń, i 150\$.

WILLIAM BROCKAWAY

Brockaway zdaje sobie sprawę, że Tajne Służby siedzą mu na ogonie i że Wschód przestał być dla niego bezpiecznym miejscem. Jedzie na Zachód gdzie (jak ma nadzieję) ludzie nie przyglądają się tak uważnie swoim banknotom. Aktualnie jest w Chicago, ale wybiera się do Shan Fan.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k4, Spr: 2k6, Sz: 3k8, Wig: 2k6, Zr: 3k8

Strzelanie: rewolwery 2k8, uniki 2k8.

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

Charakteryzacja 3k10, fach: drukarz 3k10, fałszowanie 5k10, język: angielski 2k6, sztuka: grawerowanie 4k8.

Dech: 12

Przewagi: Dinero 4 (fałszywe!), uzdolniony technicznie 1.

Zawady: Bandzior -2, wróg (Tajne Służby Stanów Zjednoczonych) -3.

Klamoty: Fałszywe matryce dla różnych typów banknotów i papierów wartościowych, papier skarbowy, narzędzia do grawerowania, fałszywki zielonych i waluty Konfederacji o łącznej wartości nominalnej kilku tysięcy dolarów, pistolet pięściowy i 10 sztuk amunicji.

NED CHRISTIE

Christiemu udawało się tak długo unikać sprawiedliwości, bo obserwują go Mściciele. Niewielu jest tak bezwzględnych i zajadłych jak on, więc pomagają mu kiedy i jak tylko mogą.

To nawet lepiej, że Christie myśli, że swoje sukcesy zawdzięcza umiejętnościom lub czystemu fartowi. Kompletnie nie ma pojęcia, dlaczego szczęście aż tak mu sprzyja. Jednak już niebawem, Mściciele zapukają do jego drzwi i zażądają przysługi. Wraz

z nadejściem tej chwili, Christie może się stać jeszcze bardziej niebezpieczny.

PROFIL

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

Dobywanie: karabin 4k10, dobywanie: rewolwer 4k10, jeździectwo 3k10, rzucanie: nóż 3k10, skradanie 4k10, strzelanie: karabiny 6k12, strzelanie: rewolwery 4k12, uniki 2k12, walka: na pięści 4k10, walka: nóż 4k10.

Cechy umysłowe: Ch: 3k10, D: 3k6, Spo: 3k6, Spt: 3k6, W: 2k6.

Fach: kowalstwo 3k6, fach: rusznikarstwo 4k6, język: angielski 2k6, język: Czirokezów 2k6, tropienie 3k6, znajomość terenu: Oklahoma 2k6.

Dech: 22

Przewagi: Chyży 2, człowiek z żelaza 4, niezwykle głoś (groźny) 1, przeszywające spojrzenie 1, ruchomości (górski fort Neda) 5.

Zawady: Bandzior -4, brzydki jak nieszczęście -1, kiepski wzrok (stracił prawe oko) -3, padalec -2, wróg (szeryfowie federalni) -3.

Klamoty: Więcej gnatów i amunicji niż jesteś w stanie sobie wyobrazić, narzędzia rusznikarskie, wystarczająco dużo żywności żeby wytrzymać długie, bardzo długie obłęzenie i 100\$.



GANG KOWBOJÓW

Każda kampania dla której tłem jest Tombstone, lub która prowadzi graczy do Tombstone, praktycznie musi zawierać jakiś wątek związany z Gangiem Kowbojów. Gang jest obecny w każdym aspekcie życia w okręgu Cochise i nie dzieje się nic, o czym by członkowie gangu nie wiedzieli, lub wręcz nie maczali palców. Mają w okolicy wiele interesów, zarówno tych legalnych, jak i nielegalnych. Jedynymi przedstawicielami wymiaru sprawiedliwości w okolicy są szeryf miejski Fred White i szeryf okręgu Cochise John Behan. Fred robi co może, żeby panować nad sytuacją, zaś szeryf Behan nie zadaje sobie tego trudu.

Dla Clantonów i braci McLaury użyj archetypu rewolwerowca (znajdziesz go w podręczniku do **Deadlands**), ale dodaj *walkę: lassem 2* i zmień zawadę *bohater na bandzior -1* (poza Tombstone nie są szeroko znani) i *padalec -2*. Ich wrogiem jest Hank Ketchum.

Profile Billa Brociosa i Johnny'ego Ringo znajdziesz w **Przewodniku Szeryfa**. Dodaj Brociusowi *sztuczki strzeleckie 6* (są okolice, w których „bandycki młynek” jest nazywany jego imieniem) zaś Ringo *sztuczki strzeleckie 4*. Dopisz też Ringo *wykształcenie: poezja i literatura 4*; jak na takiego zabijakę, Ringo jest nadspodziewanie wykształcony (uczęszczał do college'u w Missouri) i znany z tego, że zdarza mu się cytować poezję i Szekspira. Kiedy przebywał w Teksasie,



poznał kilku innych okrytych złą sławą bandziorów, w tym Johna Wesleya Hardina.

PRZYBRANI SYNOWIE DIABŁA

Obiegowa nazwa tego gangu jest całkiem trafiona. Ich przywódca, Steven Satan, myśli, że jest rodzonym synem diabła! Skąd mu to przyszło, tego nikt nie wie, ale też nikt nie zaprzeczy, że usilnie stara się sprostać swej spuściźnie. Od czasu do czasu składa „ofiary” z młodych kobiet swemu „Ojcu”, która to praktyka sprawia, że nieswojo czują się nawet inni członkowie gangu. Ale nikt nie odważa się zaprotestować. Wyblakłe kości ostatniego z synów, który się odważył leżać teraz spokojnie (oby!) gdzieś na pustyni Nevada.

Czy Steven Satan naprawdę jest potomkiem diabła? Albo może Mścicieli? Jeśli tak, to jakie nadnaturalne moce posiada? Te kwestie pozostawiamy otwarte dla każdego Szeryfa.

Dla Stevena Satana użyj archetypu desperado, który znajdziesz w tej książce, ale dodaj +2 do umiejętności związanych ze strzelaniem i +1 do wszystkich innych umiejętności. Dla innych członków gangu Pasierbów Szatana użyj archetypów desperado i bandido. Jeden z nich, Ben Skolnick, dezertier z armii Unii, podpada pod archetyp świeżo zmarłego żołnierza (zasady dotyczące świeżo zmarłych żołnierzy znajdziesz w **Księdze Umarłych**).

JOHN WESLEY HARDIN

Profil Johna Wesleya Hardina uzupełnij dodając *sztuczki strzeleckie 6* oraz przewagi *dobywanie krzyżowe*, *oburęczny* i *pan dwie splawy*. Wartość jego zawady *bandzior* jest równa -5. John Wesley Hardin to (jak dotąd) najnikczemniejszy morderca znany na Dziwnym Zachodzie.

Dwutaktowe rewolwery Hardina, które są gnatami pierwszej jakości, noszonymi w specjalnie uszytych niskich kaburach mają wiele nacięć na lufach. Mówią, że to od niego zaczął się ten makabryczny obyczaj rewolwerowców. Opórcz Coltów, w sprężynowej kaburze ukrytej w rękawie nosi podwójnego Derringera Remingtona.

Pomimo tego, że kiedyś trzymał na muszce Dzikiego Billa Hickoka, Hardin zachował dla niego podziw. Śmierć Hickoka bardzo go zmartwiła i jest zainteresowany plotkami, które mówią, że Hickok może jednak być żywy.

Aktualnie Hardin ścigany jest przez Rangerów, Pinkertonów (kiedy zapuszcza się na terytorium Unii), różnych szeryfów i wielu łowców nagród i rewolwerowców mających chrapkę na nagrodę – nie wspominając reputacji człowieka, który zabił najgroźniejszego mordercę Dziwnego Zachodu.

DOC HOLLIDAY

Profil Doca Hollidaya znajdziesz w **Przewodniku Szeryfa**. Aby go uzupełnić, dodaj mu *sztuczki strzeleckie 4*. Choć jeśli chce, potrafi szybko sięgnąć po

gnata, woli postępować zgodnie z radą, którą dostał od Wyatta Earpa: „Dobytaj pewnie, celuj uważnie i strzelaj celnie”. Zrozumiał, że to lepszy sposób niż szybkie dobytce broni i strzał na ślepo.

Holliday w rzeczy samej włada mistycznymi mocami. W **Przewodniku Szeryfa** przedstawiono go jako kanciarza. Jednak Szeryf powinien zrobić z niego raczej kantującego rewolwerowca, zgodnie z tym, co napisano w rozdziale szóstym. Jak tam wspomniano był pierwszym człowiekiem, którego widziano używającego kantów kantujących rewolwerowców (Pinker-toni i Texas Rangers badali możliwości kantowania ze spluwą w garści, inni, w rodzaju Arturo Rack-hama, zaczęli poznawać te kanty mniej więcej w tym samym czasie, ale Holliday, jak to mówią, okazał się szybszy).

Niektóre z jego kantów lepiej zastąpić tymi, które możesz znaleźć w niniejszej książce. Holliday pozwoli dochodzić do tego, by uznać sztukę kantującego rewolwerowca za spuściznę, którą zostawia Dziwnemu Zachodowi i szuka „uczników”, którym mógłby przed śmiercią przekazać swą wiedzę. Jednak nigdy nikomu nie wyjawiał, jak nauczył się odpalać kanty.

SHERRILL „SKAŁA” HOLSTON

Pomimo prowadzenia życia przestępcy, Skała to porządny chłopak, który dla swych bliskich przyjaciół zrobiłby wszystko. Na ścieżkę zbrodni wstąpił bardziej z tęsknoty za mocnymi wrażeniami niż z potrzeby. Uważa, że Konfederacja jest mu co nieco dłużna i odbiera swą należność w złocie.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k12, Spr: 4k12, Sz: 2k8, Wig: 2k10, Zr: 3k10

Dobywanie: rewolwer 3k8, jeździectwo 3k10, strzelanie: karabiny 3k10, strzelanie: rewolwery 3k10, uniki 2k10, walka: na pięści 5k12.

Cechy umysłowe: Ch: 3k10, D: 2k10, Spo: 3k8, Spt: 3k6, W: 3k6

Cwaniactwo 3k6, jaja 3k10, język: angielski 2k6, przenikliwość 2k8, przetrwanie: pustynia 3k6, szukanie 3k8, tropienie 3k6, zastraszanie 4k10, znajomość terenu: Kansas 2k6.

Dech: 22

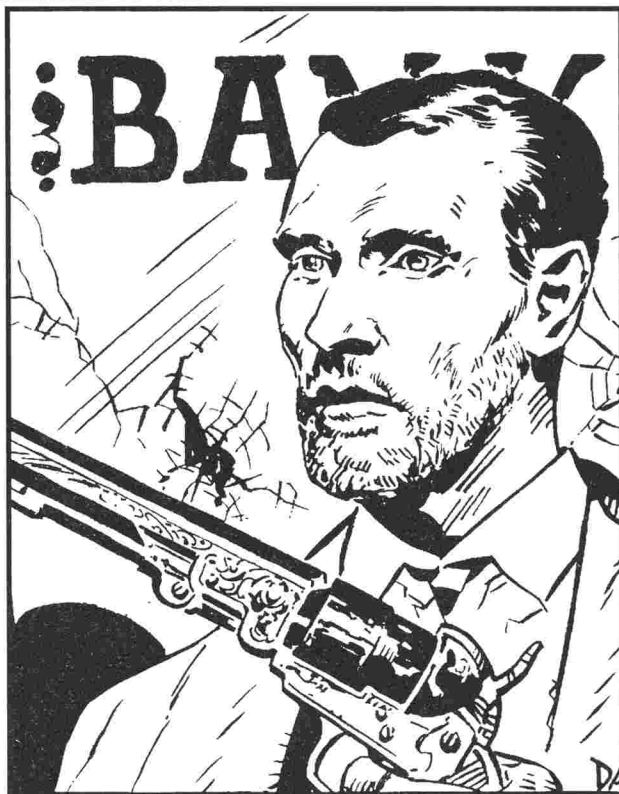
Przewagi: Człowiek z żelaza 1, osilek 3.

Zawady: Wróg (Texas Rangers i Konfederacja) -4.

Klamoty: Dwa jednotaktowe Colty Peacemakers pierwszej jakości o rękojeściach wykładanych masą perłową, karabin Winchestera '76, 50 nabojów do każdej broni, lina, koń, żywność, derka, 155\$ w walucie Stanów Zjednoczonych.

GANG JAMESÓW

Niewiele jest band, które przez jedną część populacji są tak uwielbiane (przez Rebeliantów) i równocześnie tak znienawidzone przez drugą (Jankesów). Jeśli będziemy pod uwagę jak gang dobiera cele



napadów, jasnym się stanie, dlaczego opinie są tak ostro podzielone.

JESSE JAMES

Jesse jest charyzmatycznym przywódcą tej bandy rabusiów / bojowników o wolność (jak kto woli).

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k6, Spr: 4k10, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 4k12

Dobywanie: rewolwer 4k10, jeździectwo 4k10, skradanie 4k10, strzelanie: karabiny 4k12, strzelanie: rewolwery 4k12, sztuczki strzeleckie 2k10, uniki 3k12, walka: na pięści 3k10.

Cechy umysłowe: Ch: 3k10, D: 2k6, Spo: 3k8, Spt: 3k8, W: 2k8

Artyleria: działa 2k8, charakteryzacja 1k8, język: angielski 2k6, przetrwanie 3k8, zastraszanie 3k10, znajomość terenu: Sporne Ziemie 4k6.

Dech: 14

Przewagi: Dobry słuch 1, koneksje (przyjaciele i sympatycy na całych Ziemach Spornych) 2, sławny 5, sokole oko 1.

Zawady: Bandzior -5, choróbko (z powodu starej rany płuca jest podatny na choroby) -1, wróg (Pinker-toni, Jankesi) -5.

Klamoty: Dwa rewolwery Colt Army, karabin Sharpa 1869, 50 sztuk amunicji do wszystkich gnatów, nóż Bowie, lina, koń i 90\$.

Dla pozostałych członków gangu użyj archetypu żołnierza z podręcznika do **Deadlands**. Zmień ich *lojalność* na *lojalność* do samego gangu i zastąp *zobowiązanie*, *bandziorem* -3. Rozszerz też ich *nietolerancję* i *wrogość* na Pinkertonów.

PRZEŚMIEWCY

Prześmiewcy i Chichot Ryan są wyprofilowani w **Przewodniku Szeryfa**. Dodaj Ryanowi *sztuczki strzeleckie* 4 i *zawadę bandzior* -3. Reszta Prześmiewców się ludzi ma *bandziora* -1 lub -2.

WILLIAM PRESTON LONGLEY

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k8, Sz: 3k12, Wig: 3k8, Zr: 4k12

Dobywanie: rewolwer 5k12, jeździectwo 4k8, skradanie 2k8, strzelanie: karabiny 2k12, strzelanie: rewolwery 5k12, uniki 2k12, walka: 1. 2k8, walka: na pięści 4k8.

Cechy umysłowe: Ch: 3k10, D: 3k8, Spo: 3k6, Spt: 2k6, W: 2k6

Język: angielski 2k6, zastraszanie 4k10, znajomość terenu: Teksas 2k6.

Dech: 16

Przewagi: Ruchomości 3, Słowny (postrach, szybki rewolwerowiec) 3.

Zawady: Bandzior -3, krwiożerczy -3, nietolerancja (Jankesi i czarni) -3.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Frontiery, 50 sztuk amunicji, niskie kabury na Colty, lina, koń i 100\$.

"DIAKON" JIM MILLER

Sposób, w jaki Jimowi Diakonowi udało się wyjść cało z tylu pojedynków, jest mniej niezwykły niż mógłbyś sądzić. W jego ubranie wszyta jest żelazna płytka! Kto powiedział, że pojedynki muszą być uczciwe? To dlatego bez przerwy chodzi w ciężkim surducie. Płytkę daje mu 2 warstwy osłony na brzuchu, kłacie i trzewiach. Wciąż jednak można go postrzelić w ręce lub nogi i zresztą kilka razy zdarzyło mu się tam oberwać. Niestety, nikt jak dotąd nie wpakował mu kulki w czerep. Choć, jeśli wziąć pod uwagę reputację Diakona, prawdopodobnie, nie zdołałoby go to powstrzymać przed terroryzowaniem Zachodu.

Miller preferuje strzelby, ale z rewolweru też nieźle strzela.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 4k10, Sz: 4k10, Wig: 3k10, Zr: 3k12

Dobywanie: rewolwer 3k10, jeździectwo 3k10, skradanie 2k10, strzelanie: rewolwery 4k12, strzelanie: strzelby 6k12, sztuczki strzeleckie 2k10, uniki 3k12, walka: na pięści 4k10.

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

Język: angielski 2k6, zastraszanie 3k10, znajomość terenu: Teksas 2k6.

Dech: 22

Przewagi: Chyży 2, człowiek z żelaza 2, dobry słuch 1, farciarz 5, stalowe nerwy 1.

Zawady: Bandzior -5, krwiożerczy -2, padalec -2.

Klamoty: Dwutaktowy Colt Peacemaker, dubeltówka, obrzyn, 50 nabojów do wszystkich gnatów, niskie kabury na Colta i obrzyn, lina, koń oraz 50\$.

JOAQUIN MURIETA

Kryjówka Muriety znajduje się na sporym ranczu położonym w południowej Kalifornii, w głębi pustyni. W akcie odrażającej zbrodni, Murieta i jego ludzie zabili ranczera, jego żonę i córkę, i zajęli ich ziemię. Mają tam idealne miejsce do przetrzymywania skradzionego bydła i koni, zanim nie zostaną sprzedane.

Murieta nienawidzi wszystkich Amerykanów za to, jak traktują Meksyk i Meksykan (a głównie jego – kiedy w zamierzonych czasach próbował wziąć się za uczciwe interesy, takie jak górnictwo, jego starania zawsze były niweczone przez jankeskich bigotów). Ta nienawiść sprawia, że do każdego Amerykanina, którego spotka, odnosi się wrogo. Murieta nie idzie na żadne układy z Amerykanami, nie toleruje też z ich strony żadnego zadzierania nosa.



PROFIL

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

Dobywanie: rewolwer 4k8, jeździectwo 3k10, rzucanie: nóż 2k10, skradanie 4k10, strzelanie: rewolwery 3k10, strzelanie: strzelby 3k10, sztuczki strzeleckie 2k10, szybkie ładowanie: rewolwer 2k10, uniki 2k10, walka: łąso 2k10, walka: na pięści 3k10, walka: nóż 3k10.

Cechy umysłowe: Ch: 3k8, D: 2k6, Spo: 2k6, Spt: 3k8, W: 2k6

Jaja 3k6, język: angielski 1k6, język: hiszpański 2k6, zastraszenie 4k8, znajomość terenu: Meksyk 2k6.

Dech: 18

Przewagi: Człowiek z żelaza 2, czujny sen 1, niezwykły głos (groźny) 1, osilek 3, przeszywające spojrzenie 1, stalowe nerwy 1.

Zawady: Bandzior -3, krwiożerczy -2, nietolerancja (gringos) -2, padalec -2.

Klamoty: Dwa rewolwery Colt Open Top, dwutakto-
wy Colt Peacemaker, dubeltówka, 50 sztuk amunicy-
cji do wszystkich gnatów, niskie kabury na rewol-
wery, lina, koń, 40\$.

Dla ludzi Muriety (których jest około 50) użyj archetypu bandito, który znajdziesz na wcześniejszych stronach tej książki. Są wśród nich Manuel „Trzypalcy Jack” Garcia, Reyes Feliz, Pedro Gonzales i Joaquin Valencia. Jeśli taka jest wola Szeryfa, jeden lub dwóch z nich może być wygrzebańcami, tak dla dodania smaczku.

DAVE RUDABAUGH

Rudabaugh i jego gang mają ukrytego sprzymierzeńca w postaci Sędziego Pokoju Neill’a, a.k.a. „Hoodoo Brown”, któremu już kiedyś wyświadczali różne przysługi. Sędzia Neill jest przygotowany, żeby zwolnić ich z powodów proceduralnych, gdyby zostali schwytani i doprowadzeni przed jego oblicze, lub gdyby zażądano wydania na nich nakazów aresztowania.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k8, Sz: 3k12, Wig: 2k8, Zr: 4k12

Dobywanie: rewolwer 3k12, jeździectwo 3k8, skradanie 2k8, strzelanie: karabiny 3k8, strzelanie: rewolwery 4k8, strzelanie: strzelby 3k8, szybkie ładowanie: rewolwer 2k12, uniki 3k12, walka: na pięści 4k8, walka: nóż 3k8.

Cechy umysłowe: Ch: 3k8, D: 2k8, Spo: 3k6, Spt: 2k6, W: 2k6

Jaja 2k8, język: angielski 2k6, zastraszenie 3k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 16

Przewagi: Fraciarz 5, koneksje (sędzia Neill) 2.

Zawady: Bandzior -3, krwiożerczy -2.



Klamoty: Dwa rewolwery Colt Lighting, karabinek Spencera .56-50, strzelba, 50 nabojów do wszystkich gnatów, niskie kabury na Colty, dwa zapasowe bębenki do Coltów, lina, koń.

BELLE STARR

Dzieci Belle zwykle zostają u jej przyjaciół w Mis-
souri. Zrobiłaby wszystko, żeby tylko nie stała się im
żadna krzywda.

Naszyjnik Belle Starr to w rzeczywistości relik-
t. Szczegóły znajdziesz w **Kantach i Kanciarzach**.

PROFIL

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

Jeździectwo 3k8, skradanie 4k8, strzelanie: karabiny 3k8, strzelanie: rewolwery 3k8, uniki 3k8, walka: bat 4k8, walka: łąso 2k8.

Cechy umysłowe: Ch: 2k6, D: 2k6, Spo: 2k8, Spt: 2k8, W: 2k6

Język: angielski 2k6, znajomość terenu: Sporne Ziemie 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Koneksje (dawni kochankowie) 2, ładniutka 1, sławna 3.

Zawady: Bandzior -3, lubieżna -3.

Klamoty: Troskę o ekwipunek Belle zostawia najczęściej na głowie tego, z kim aktualnie pracuje. Zwykle jednak nosi ze sobą bat.

SKRÓTY DLA SZERYFA

Czasami, robi się aż gęsto od czarnych charakterów. Nie chciałbyś pilnować równocześnie testów *Szybkości*, ran, Tchu i modyfikatorów od ran dla 15 banditos, kiedy właśnie próbujesz opisywać scenę i pomagasz graczom w rozstrzygnięciu efektów ich akcji. Masz coś ciekawszego do roboty.

Mamy na to lepszy sposób, niż ten, który sprzedaliśmy ci we wcześniejszych wydaniach głównego podręcznika. Hej, czasami takie rzeczy przychodzą do głowy dopiero, kiedy kilkuset wrogo nastawionych statystów dostanie kulkę.

AKCJE

Rzuć na *Szybkość* dla najważniejszych czarnych charakterów i co istotniejszych potworów. Dla rozlicznych statystów, pociągnij jedną kartę na każdą ich „grupę”. Ty decydujesz, kogo zaliczyć do takiej grupy, zwykle jednak tworzą ją statyści o takich samych profilach. Jeśli grupa jest naprawdę szybka (jej „części składowe” mają *Szybkość* 3k8 lub lepszą), pociągnij dla niej dwie lub więcej kart. Twoja decyzja.

Jeśli grupie trafi się Joker, wybierz jednego z jej członków, który poniesie tego konsekwencje, zaś dla reszty, pociągnij następną kartę.

Zbiry wychodzą na tym o tyle źle, że dostają tylko jedną kartę. I o tyle dobrze, że akcje podejmują

wszyscy na raz, jak jedna wielka, szczęśliwa rodzinka. W końcu, wszystko się wyrównuje.

Tu masz przykład. Powiedzmy, że twoje posse walczy z ohydnyim większym nosferatu, kilkoma starymi nosferatu, wagonem pomniejszych nosferatu i stadem szczurów. Powinieneś wykonać test *Szybkości* dla większego nosferatu, zaś dla każdej z trzech pozostałych grup pociągnąć po jednej karcie.

RANY

Jest sposób, żeby pilnować stanu zdrowia dla mnóstwa zaangażowanych w walkę zbirów bez konieczności robienia *jakichkolwiek* notatek. Mamuśka mówiła nam, żebyśmy nigdy nie kłamali, oto więc i on. Dzięki temu skrótowi będziesz zorientowany w tym, jak bardzo ranni są twoi statyści, niezależnie od tego, czy masz ich na rozkładzie kilkudziesięciu, czy nawet (jeśli czujesz się na siłach) kilkuset. I nawet nie tkniesz kartki papieru.

Jednak, żeby to przeszło, będziesz musiał użyć figurek lub czegoś innego dla oznaczenia bohaterów i czarnych charakterów. Oprócz tego, że figurki umożliwią ci skorzystanie z tego skrótu, pomogą też graczom połapać się w sytuacji – co jest szczególnie ważne podczas dużej burdy. Daje to każdemu okazję do zorientowania się w rozwoju sytuacji i zachęca do wizualizacji sceny i wykorzystania możliwości, jakie daje otoczenie, zamiast zwykłego, nudnego: „To ja strzelam” na każdej akcji.

Właśnie po to, firma Pinnacle produkuje swoje figurki. Jeśli nie masz śmiałości do figurek, możesz użyć kości, monet, rekwizytów do innych gier („Hej, popatrzcie, jestem butem!”) lub żetonów, na których członkowie posse wypiszą swoje imiona. Rozmieść teraz figurki na mapie lub na kawałku papieru, na którym naszkicowałeś okolicę. Do tego celu idealne są bloki rysunkowe dużego formatu, zaś w dobrych sklepach z grammi możesz też znaleźć ścieralne plansze do rozrysowania sytuacji.

Tyle o figurkach. (Nie będziemy cię przecież do niczego zmuszać). Obiecany skrót będzie już za chwileczkę, ale najpierw zapamiętaj, żeby nie używać tego sposobu w stosunku do tych naprawdę ważnych czarnych charakterów i wyjątkowych potworów. Dla takich gwiazd, powinieneś stosować dokładniejszy system obrażeń. Jeśli w walkę zamieszanych jest tylko kilku podochoconych pastuchów, też możesz pozostać przy starym systemie rozliczania trafień.

OK. Dość już ostrzeżeń i roztkliwiania się nad użytecznością figurek. Oto skrót.

Kiedy postaci gracza powiedzie się atak, pozwól jej rzucić na lokację trafienia, żeby dowiedzieć się, czy nie potoczą się dodatkowe kostki obrażeń ze względu na trafienie w trzewia lub czerep, ale wszelkie rany zaaplikuj w tułów statysty.

Jeśli korzystasz z tej rady, nie rzucaj dodatkowo na utratę Tchu przez rannych statystów. Jest to



kompensowane przez lokalizowanie każdego trafienia na tułowi.

Zaznacz rany, wkładając pod figurkę szton pokero-
wy. (Oczywiście, jeśli chcesz, możesz użyć innych
markerów, ale sztony fajnie pasują pod podstawki fi-
gurek). Kolor tego sztonu powie ci także, jakie minu-
sy do trafienia będzie miał statysta, gdy przyjdzie je-
go kolej na atak. Proste jak włos Indianina, nie?

Co więcej, możesz nawet podać graczom rozmiary
ich przeciwników i pozwolić, by wyręczyli cię w pod-
kładaniu sztonów. Tym sposobem, nawet rozstrzyga-
nie prawdziwych bitew będzie ci szło szybciej niż
trójnoga ropucha.

Choć pewnie sam byś na to wpadł ale na wszelki
wypadek, masz tu szybką tabelkę, w której znajdziesz
poziomy ran wraz z odpowiadającymi im kolorami
sztonów i modyfikatorami od ran, które pechowy
ranny cierpi.

TABELA RAN

Rana	Szton	Kara
Lekka	Biały	-1
Poważna	Czerwony	-2
Ciężka	Niebieski	-3
Krytyczna	Biały i Niebieski	-4

DECH

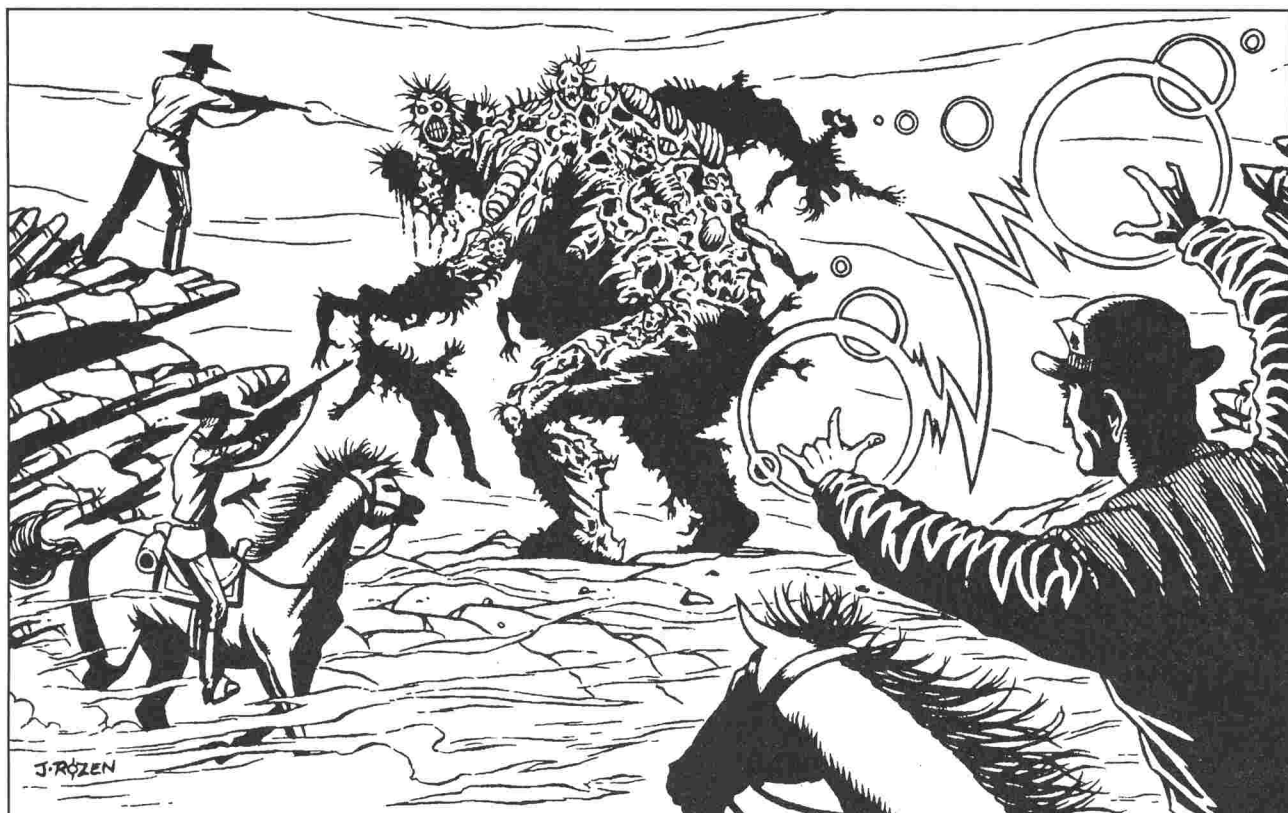
Teraz pewnie myślisz sobie, „No dobra, cwaniaki.
Tylko, że niektóre rodzaje broni i moce obniżają tyl-
ko Dech. I co z tym zrobić?”. Eech, brachu, tu też cię
mamy. Traktuj utratę Tchu jak normalne obrażenia.
Każda utrata Tchu równa rozmiarowi podnosi po-
ziom ran o jeden – dokładnie tak, jak przy normal-
nych obrażeniach. Jeśli weźmiemy pod uwagę, że za
„prawdziwe” rany ofiara powinna tracić również
Dech, wszystko w końcu pięknie nam się wyrówna.

SZOK

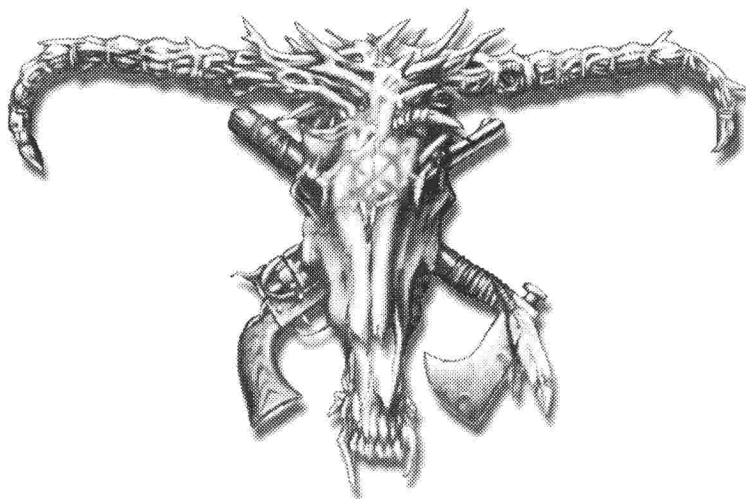
Pewnie nie chce ci się czuć nad tym, czy twoi
statysci otrząsnęli się już z szoku. Nie martw się –
postaraliśmy się, by te zasady były tak kompletne, jak
to tylko możliwe, więc jeśli musisz zadbać o detale,
możesz to zrobić. Nie zawsze potrzebujesz aż takiej
dokładności. Jeśli jednak tak się zdarzy, ten skrót uła-
twi ci także czuwanie nad otrząśnianiem się z szoku.

Położ figurkę oszołomionego statysty na sztonie,
oznaczającym jego rany. To ci będzie przypominać,
żeby przy okazji następnej akcji wykonać dla niego
rzut na otrząśnięcie. Jeśli ten rzut się powiedzie, po-
staw cholernika z powrotem.

No, a jak rozróżnisz figurki oszołomionych postaci
od figurek tych, którzy już odwalili kitę? Wyciągnij
spod martwych sztony, głuptasie.







ROZDZIAK SIÓDMY: NA SZCZYCIE STAREGO WZGÓRZA CZEREPY, CAŁEGO WE KRWI



Był napad na pociąg. Duży napad, na granicy Teksasu i Nowego Meksyku, pomiędzy El Paso i Tombstone. Spółka kolejowa wydaje się być tym rabunkiem pioruńsko rozzłoszczona – jak gdyby chodziło o coś więcej, niż tylko o utracone pieniądze. Cała sprawa cuchnie jak zdechły skunks na słoneczku i ten smród przyciąga nie tylko muchy. Faktycznie, w tym przypadku, wzbudził on zainteresowanie posse.

CO WYDARZYŁO SIĘ DO TEJ PORY

Choć z początku, kiedy posse zaczyna węszyć, cała sprawa nie wydaje się być różna od klasycznego napadu na pociąg, tak naprawdę, kryje się za nią coś więcej. Rabunek związany jest z Dniem Pomsty: 3 lipca 1863 roku.

W czasie wojny istniał oddział zwiadowców Unii, od imienia ich dowódcy, Jeroboama „Jerry’ego” Halsteada, nazywani Piekelnikami Halsteada. W ogniu walk, Piekelnicy w pełni zasłużyli na reputację elitarnych, choć bezwzględnych zwiadowców. Raz po razie przekradali się przez linie Konfederatów, by szpiegować armię Południa i zdobywać dla Granta

oraz innych jankeskich dowódców żywotne dla działań wojennych informacje.

Tego sądnego dnia, 13 lat temu, Piekelnicy byli na zwiadzie, na południe od Gettysburga, wypatrując luk w liniach zaopatrzeniowych Konfederacji i prawdopodobnych dróg odwrotu rebelianckiej armii, na których wojska Unii mogłyby zastawić zasadzkę. Nie szło im to szczególnie sprawnie, aż do momentu, w którym trafili na grupkę Konfederackich żołnierzy umykających na południe. Określenie „trafili” nie dokładnie oddaje sytuację, bo obie grupy dosłownie na siebie wpadły.

Rebelianci zasuwali na południe jakby ich kto goił i nie wystawiali żadnych zwiadowców, mających wypatrywać żołnierzy Unii. Piekelnicy natomiast byli mocno rozproszeni. Kiedy zabawiasz się z bezbronnymi konfederackimi pielęgniarzami, które znalazłeś za liniami wroga, nie bardzo zwracasz uwagę na ewentualne zagrożenia, prawda?

Obie grupy natychmiast otworzyły ogień, przy czym Piekelnicy (w ohydny odruch tchórzostwa) użyli bezbronych pielęgniarek w charakterze żywych tarcz. Na szczęście dla szpiegów Unii, mieli przewagę liczebną nad małą grupą wycofujących się żołnierzy i wkrótce wybili spanikowanych rebeliantów jednego po drugim. Poginęły też pielęgniarzki i paru Piekelników, ale cóż, gdzie drwa rąbią...



POWRÓT UMARŁYCH

Kiedy Piekelnicy wrócili do swych wierzchowców i zaczęli gotować się do odjazdu, w ciała zabitych pielęgniarek i Rebeliantów wróciło życie! Halstead na własne oczy zobaczył, jak pierwszy z koszmarów, który jeszcze niedawno był pielęgniarką, przegryzł gardło jego porucznikowi, zanim udało mu się odstrzelić jej głowę za pomocą Colta.

Piekelnicy znowu stanęli do walki, ale tym razem, przewaga leżała po stronie przeciwników. Za każdym razem, gdy jeden z ich towarzyszy padał, po chwili walczył już przeciw nim, wzmacniając szeregi wrogów. Wreszcie Halstead zrozumiał, że dalsza walka jest skazana na klęskę. Zakrzyknął do pozostałych przy życiu ludzi, żeby ratowali się ucieczką, póki jeszcze mogą, ci zaś, posłuszni jego rozkazom, wskoczyli na konie i ruszyli z kopyta. Z morderczych szponów żywych trupów ledwo wyratował się sam Halstead i dziewięciu innych Piekelników.

Jechali na zachód przez godzinę, zanim udało im się zebrać w sobie i trochę uspokoić. Zatrzymali się, by trzeźwo ocenić sytuację. Było oczywiste, że wojna i cały świat zmieniły się w fundamentalny sposób. Nie chcieli tu zostawać i dowiadywać się czegoś więcej o tych zmianach. Uznali, że na Zachodzie, czeka ich lepsza przyszłość – ale potrzebowali czegoś na początek.



PLAN, KTÓRY POSZEDŁ NIE TAK

Z poprzednich misji zwiadowczych wiedzieli, że Armia Konfederacji ma skład złota w starym kościele, kilka godzin drogi na południe od Gettysburga. Zawrócili więc konie i ruszyli na południe, nadkładając drogi, aby mieć pewność, że nie trafią na żadne „nie-dobitki” z ich poprzedniej bitwy. Jeszcze tej nocy zajęchali pod kościół, strzeżony tylko przez kilku rebelianckich żołnierzy i starego proboszcza. Kilka wystrzałów później, kościół strzegli już tylko Piekelnicy, do nich też należało konfederackie złoto.

Następnego dnia wyruszyli, kierując się na zachód, przebrani dla niepoznaki w szare konfederackie mundury.

Powoli przekradali się przez Tennesse i Arkansas, kupując po drodze zaopatrzenie. Za każdym razem, gdy napotkali patrol albo niezdrowe zainteresowanie, załatwiali sprawę kilkoma dobrze wymierzonymi kulkami. Piekelnicy byli przekonani, że zmierzają do swojego prywatnego, małego raj. Ze złotem i otwartymi przestrzeniami Zachodu, wyglądało na to, że niewiele jest rzeczy zdolnych im przeszkodzić.

Tak im się tylko zdawało. Ich czyny zwróciły uwagę kogoś, kogo nie mogli zastrzelić: Mścicieli. Widząc w pozostałych Piekelnikach grupę ludzi, którzy bez drgnienia powieki strzelali do niewinnych, mordowali księży i gwałcili kobiety, Mściciele doszli do wniosku, że własni trafili im się idealni kandydaci, mogący służyć ich interesom na Zachodzie. Sięgnęli do Piekelników i zaczęli delikatnie badać ich dusze, sprawdzając, który byłby najlepszym nosicielem ciemnych mocy.

Wszyscy Piekelnicy zaczęli cierpieć z powodu nieopisanych koszmarów sennych, ale kiedy wstawali każdego ranka, wzmacniała ich świadomość, że wiozą ze sobą pełne złota skrzynie. Niebezpiecznie sprzeciżył się temu, co zrobić z pieniędzmi były ucziszane przez Halsteada sprawiedliwie wymierzonymi razami. W jednym wypadku, kapitan musiał nawet zastrzelić jednego ze swoich ludzi, który stał się zbyt chciwy, żeby w porę spostrzec, że się zagalopował.

Wreszcie Mściciele wybrali, a wybór padł na Franka Abernathy, podporucznika Halsteada, człowieka, w którym nie było ani krzty sumienia. To Abernathy zastrzelił sędziwego kapłana w tamtym starym kościele, potem zaś odjechał stamtąd nie poświęcając morderstwu, którego dokonał na bożym śludze, ani jednej myśli. Powoli, Mściciele zaczęli wpływać na umysł Abernathy'ego, otwierając go na sekrety i wiedzę, jaka dla ludzi była przez stulecia zakazana. W miarę jak Piekelnicy jechali przez Teksas, rosła wiedza Abernathy'ego, a wraz z nią rosła też jego moc – mroczna moc. Kiedy grupa osiągnęła wreszcie Nowy Meksyk, nawet Halstead zaczął się trochę obawiać swego porucznika, choć sam nie wiedział dlaczego.

ZAKOPANY SKARB

Gdzieś w północnych rejonach Nowego Meksyku, sprzeczki o to, jak podzielić zrabowany skarb stały się nie do wytrzymania. Halstead zatrzymał grupę w pobliżu wzgórz, wyróżniających się z okolicy przez stojące na nich wyschnięte topole, jeżące gałęzie niczym palce szkieletów. Po dyskusji, w której zdania akcentowane były sięganiem po rewolwer, zgodzono się co do tego, by podzielić teraz część złota, zaś większość łupu zostawić tutaj. Według umowy, ten, który przeżyje wszystkich innych, dostanie resztę pieniędzy.

Każdy z dziewięciu pozostałych ludzi dostał 5000\$ w złocie. Kiedy wykopywano dół na pozostałe monety, Abernathy, na czystych kartach wyrwanych z Biblii, którą miał ze sobą jeden ze zwiadowców, spisał umowę. Gdy już całe złoto trafiło do dołu, Abernathy, Halstead i każdy z pozostałych podpisali umowę serdeczną krwią, przyrzekając, że nie wrócą po złoto, chyba że pozostaną przy życiu jako ostatni.

I wtedy, zanim ktokolwiek zdążył zareagować, Abernathy wyszarpnął swego Colta z kabury i zastrzelił Halsteada. Kiedy ciało stoczyło się do dołu, Abernathy przeklął złoto tak, że każdy, kto wróciłby po nie zanim reszta nie pomrze, sam zginąłby w straszny sposób. Co więcej, na straży skarbu, postawił ducha kapitana Halsteada. Gdy pozostali Piekelnicy spojrzeli na umowę, którą właśnie podpisali, zobaczyli że podpis Halsteada zniknął.

Wziąwszy przypadające im pieniądze, ośmiu pozostałych przy życiu Piekelników odjechało, każdy w swoją stronę i każdy naprzeciw własnego losu. Abernathy skierował się na północny zachód, do południowego Utah i tam wzbogacił się na polityce i kopalniach. Bill Crimson pojechał na zachód, do Kalifornii, gdzie za pieniądze, które mu przypadły zbudował kopalnię upiorytu. Jack Carroway wrócił do El Paso w Teksasie, gdzie został stróżem prawa (o tym, jakim dokładnie stróżem prawa, będzie później). Samuel Fern przehulał pieniądze, włączył się od miasteczka do miasteczka i w końcu zaczął wraz z gangiem Krwawiące Serce napadać na pociągi i banki. Uriah Morgan i Jim Skerrit zostali królami bydła w Arizonie, wypasając na swoim ranczu Bar-Uj tysiące bydlatek. Paul Robertson stał się bogatym markietaninem w Corinth, w Nowadzie, niedaleko okrytego złą sławą Fortu 51. Kyle Thomas wiódł życie wędrownego hazardzisty, jeżdżąc od miasta do miasta i ograbiając nierozsądnych i nieostrożnych z pieniędzy przy stole do gry, okazjnie, kiedy przycisnęła bieda, bratając się z gangiem Ferna.

Teraz jednak, byli członkowie Piekelników, zaczęli w raczej podejrany sposób umierać.

ROZDZIAŁ PIERWSZY: KONIEC STULECIA

Wschodni Nowy Meksyk – Poziom Strachu 1

Bohaterowie, nie mający pojęcia o powyższych faktach, wkraczają na scenę wraz z wiadomością, że obrabowany został *BV Century** – jeden z pociągów Bayou Vermillion, które wycierają szyny pomiędzy Nowym Orleanem a Tombstone. Z relacji można dowiedzieć się, że napadu dokonało około dziesięciu zamaskowanych ludzi, którzy układając na torach wielką kupę kamieni zmusili maszynistę do zatrzymania pociągu.

Kilku bandytów ustawiło się na jakąś milę przed blokadą i dało znaki, żeby zatrzymać lokomotywę, by nie wpadła rozpedzona na kamienie – uprzejmy gest ze strony bandy nikczemnych złodziei.

Gdy pociąg stanął, przestępcy ze spluwami w rękach wsiedli do środka, terroryzowali maszynistę, konduktora, i śmiertelnie postrzelili trzech ochroniarzy, wynajętych przez linie kolejowe do ochrony ładunku. Potem rabusie odwiedzili wagony pasażerskie i towarowe, unosząc ze sobą wiele cennych drobiazgów należących do pasażerów oraz kilka skrzyń pełnych złota i srebra. Nikt, poza urzędnikami linii nie wie, ile pieniędzy było przewożonych, ale plotki głoszą, że rabusiom udało się trafić ponad 20 000\$! Niezła sumka, jak za dzień pracy.

Spółka kolejowa Bayou Vermillion szybko podjęła kroki, by odzyskać swą własność, ogłaszając (przez swoich przedstawicieli), że za odzyskanie pieniędzy i schwytanie bandytów, żywych lub martwych, wynaczono nagrodę. Sięga ona 10 000\$ za zwrot wszystkich skrzyń wraz z całą zawartością, plus 400\$ za przywódcę bandytów. Linie Kolejowe Bayou Vermillion oferują też po 100\$ za każdego bandytę, który wziął udział w napadzie, niezależnie, czy zostanie dostarczony żywy czy martwy. (Bayou Vermillion będzie potrafiła zrobić z nich użytek, nawet z tych martwych).

Wysokość nagrody od razu powinna wzbudzić czujność posse – i to nie tylko dlatego, że bardzo chcieliby położyć łapę na takich pieniądzach. Po pierwsze, to olbrzymia nagroda – ponad połowa przypuszczalnie zrabowanej sumy! Normalnie, nagroda wynosi ledwie jej częśćkę. Po drugie, ogłoszenie zostało sformułowane w niecodzienny sposób: „Wszystkie skrzynie wraz z całą ich zawartością”. Z tego jasno wynika, że w skrzyniach było coś jeszcze, coś, co dla Bayou Vermillion jest bardzo cenne. Wrażliwsi członkowie posse, mogą poczuć jak włosy na karku stają im dęba na samą myśl o tym, co to może znaczyć.

* „Stulecie” – przyp. tłum.

WPROWADZENIE POSSE

Najłatwiejszym i chyba najbardziej oczywistym sposobem na wplatanie naszych bohaterów w intrygę, jest pozwolić im ruszyć w pościg za rabusiami i obiecaną nagrodą. W końcu, ilu jest pastuchów, którzy opieraliby się, gdyby ofiarować im taką grzeczną sumkę? Nawet lepiej, jeśli niektórzy lub nawet wszyscy członkowie posse są stróżami prawa, którzy tak czy siak wyruszyliby za przestępcami, albo jeśli posse ma powiązania z Bayou Vermillion lub konkurencyjną linią kolejową, która bardzo zainteresowana jest tym, jaki to ładunek przewoził *BV Century*.

Ewentualnie, Szeryf może użyć postaci Neda Aldena. Zdaje on sobie sprawę, że bandytów jest zbyt wielu, więc może mianować członków posse i w zamian za pomoc zaoferować im nagrodę. (On sam nie ma zamiaru przyjmować nagrody. Rangerzy tego nie robią, chwytanie desperados to ich praca).

Jeśli Szeryf woli, Alden może być prywatnym detektywem na usługach Bayou Vermillion, a nie funkcjonariuszem państwowym. Może być nawet łowcą nagród, który pilnuje swojego interesu. W każdym przypadku, zależy mu wtedy na nagrodzie, ale godzi się podzielić nią z członkami posse. Jeśli Szeryf woli to zrobić w ten sposób, zastęp przewagi Aldena *stróż prawa i szarża, ruchomościami* (świetny wierzchowiec) i *koneksjami*

oraz zmień jego zawady, na bardziej pasujące do jego zmienionej roli.

Wreszcie, powód, dla którego postacie znajdują się w centrum wydarzeń, może być powodem osobistym. Mogą usłyszeć, że na nagrodę ostrzą sobie zęby ich dawni rywale, co jest zachętą do podjęcia rękawicy i pokonania ich. Może rzecz należąca do którejś z postaci była przewożona tym pociągiem i została skradziona? Jeden z bohaterów mógł być nawet spokrewniony lub zaprzyjaźniony z którymś z zabitych ochroniarzy.

RANGER NED ALLEN

Cechy fizyczne: S: 2k8, Spr: 3k10, Sz: 4k10, Wig: 4k6, Zr: 2k12

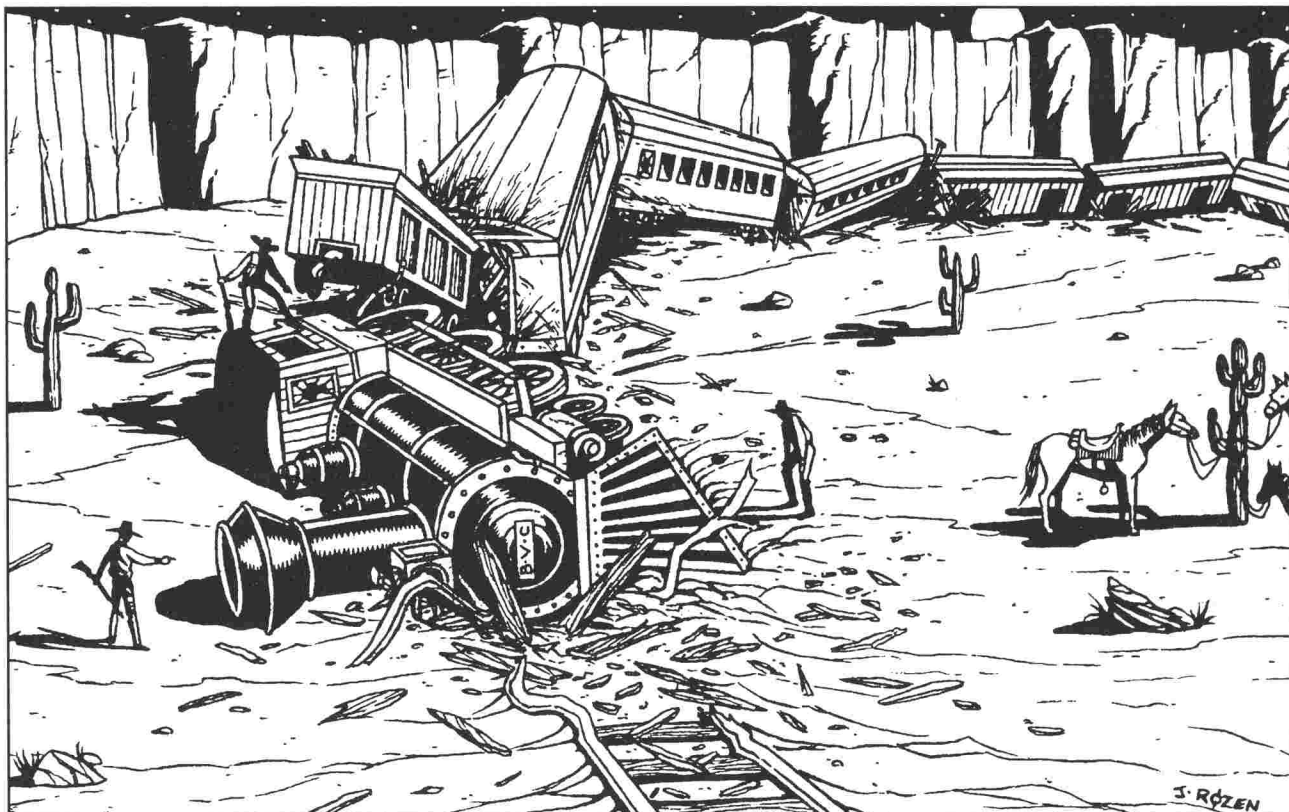
Dobywanie 3k10, jeździectwo 3k10, skradanie 1k10, strzelanie: karabiny 2k12, strzelanie: rewolwery 3k12, uniki 2k10, walka: nóż 3k10, wspinaczka 1k10.

Cechy umysłowe: Ch: 2k6, D: 3k6, Spo: 2k8, Spt: 2k6, W: 1k6

Dowodzenie 2k6, jaja 3k6, język: angielski 2k6, język: hiszpański 2k6, przetrwanie: pustynia 3k6, zastraszanie 3k6, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6.

Dech: 12

Przewagi: Stróż prawa 5, szarża 1.



Zawady: Wróg (Jankesi) -2, zadufany (jedna burda, jeden Ranger) -3, zobowiązanie (zastrzel lub zwerbuj) -5.

Klamoty: Dwa rewolwery Single Action Army, Winchester '73, 50 sztuk naboii do każdego typu gnata, nóż Bowie, „Biblia Rangerów“, lina, koń, żywność, derka i 200\$ w walucie Konfederacji.

PODEJRZANI

Nikt nie wie kto dokonał rabunku, tym niemniej, jest kilku podejrzanych.

WOJOWNICY APACZÓW

Powszechnie wiadomo, że Apacze nie kochają Bayou Vermillion i ich pracowników o szklistych spojrzaniach. Od lat zdarzały się już ataki na robotników i napady na przypadkowe pociągi Bayou Vermillion – zaś pieniądze z napadu, na pewno przydałyby im się do zakupienia broni za południową granicą.

GANG KRWAWIĄCE SERCE

Sam Fern wraz ze swoją bandą rzezimieszków od lat są plagą pustkowi Nowego Meksyku. Taki napad przystaje do ich stylu działania, choć tym razem, zrabowana suma przewyższałaby wszystko, co trafiło im się od lat.

BANDITOS

Jacyś śmiali i bezwzględni banditos mogli przekroczyć granicę, by dokonać napadu na linię kolejową. Jeśli tak było, gang razem z pieniędzmi zdążył już zwać daleko do Meksyku.

PRZESMIĘWCY

Ten liczny gang, ukrywający się w Wielkim Kanionie, przemierza Południowy Zachód od Kolorado po Teksas i łatwo mógł wpaść na pomysł zaatakowania Bayou Vermillion – w czym mogły być pomocne informacje, być może otrzymane od byłego współnika gangu, Linii Kolejowych Black River.

GANG KOWBOJÓW

Clantonowie z kumplami mogli wybrać się z Tombstone, żeby obrabować pociąg. To robota nie do końca w ich stylu, ale cóż znaczy mała zmiana stylu wobec 20 000\$ w złocie i srebrze? Jeśli odpowiedzialni są Kowboje, pieniądze na pewno znajdą się w Tombstone lub jego okolicach.

A CO SIĘ TAK NAPRAWDĘ STAKO?

To Krwawiące Serce załatwiło *BV Century*. Tym, co ich do tego popchnęło, były głównie pieniądze, ale Sam Fern chciał tego napadu, bo przeczuwał, że na pokładzie pociągu znajdzie coś więcej niż tylko złoto. Kiedy już rozpruł skrzynie, znalazł niewielką szkatułkę, wyłożoną aksamitem, w której znajdował się cudaczny złoty drobiazg. Przypominał zębaczka, który zamiast oczu ma maleńkie rubiny. Poprzyczepiane

były do niego różne kolorowe wstążki i pióra. Fern jakimś sposobem bardzo się do drobiazgu przywiązał i gdy już go zabrał, za nic w świecie nie chciał się pozbywać.

O czym Sam Fern nie ma pojęcia, to o tym, że ktoś go wykorzystuje. Jego działania są z daleka subtelnie sterowane przez Franka Abernathy'ego. Abernathy jest niezwykle biegłym w swej sztuce czarnoksiężnikiem i kontroluje Ferna za pomocą najczarniejszej z czarnych magii. Złota błyskotka jest w rzeczywistości potężnym talizmanem voodoo, Czarem Ghede, stworzonym przez barona LeCroix. Baron wysłał go jednemu ze służących mu hounganów, do pomocy przy budowie linii Bayou Vermillion. Za pomocą talizmanu, houngan lub ktoś władający czarną magią, może szybko i łatwo wskrzeszać martwych jako zombie – bardzo użyteczny przedmiot, jeśli twoim zamiarem jest szybkie i bezproblemowe stworzenie armii złożonej z nieumarłych żołnierzy. Abernathy chce tego czaru i ma zamiar wykorzystać Ferna, by ten mu go przyniósł.

Ale Abernathy pragnie czegoś więcej niż tylko talizmanu. Pragnie też złota Konfederatów i jest już zmęczony czekaniem. Wie, że moce, które otrzymał od swych mrocznych panów pozwolą mu żyć dłużej niż pozostali członkowie gangu, ale złoto przydałoby mu się już teraz. Zaczął więc korzystać ze swoich mistycznych umiejętności do wyeliminowania pozostałych przy życiu Piekelników (sprytnie sformułowana umowa, którą spisał nie zabraniała żadnemu z członków gangu zabicia innych, ale reszta nigdy nie zdała sobie z tego sprawy).

Jakiś miesiąc temu, Jim Skerrit zginął w „wypadku“, który miał miejsce gdy spędzał on bydło na ranchu Bar-Uj. Uriah Morgan odnalazł poza granicą rancha ciało Skerrita, który wyglądał, jakby został zatrutowany na śmierć przez gigantycznego byka o ostro zakończonych kopytach. Wtedy Morgan nie powziął żadnych podejrzeń co do tego wypadku, ale nie był to ostatni niezwykle zgon wśród byłych Piekelników. Bill Crimson runął w objęcia śmierci, spadając z 200 stopowego klifu w wody Wielkiego Labiryntu. Świadkowie opowiadają, że krzyczał o jakichś „duchach“ i próbował odpędzać je rękami.

Zmuszony rzuconym przez Abernathy'ego czarem *Władca marionetek*, Uriah Morgan wysłał listy do pozostałych Piekelników, informując ich o dwóch kolejnych zgonach i sugerując, że morderca może zabić się wśród nich. Żądał, by wszyscy spotkali się w posiadłości Abernathy'ego, w pobliżu miasteczka Boiling Springs w Utah, żeby odkryć zabójcę i położyć kres morderstwom.

PUNKTY NAGRODY

Żadne, bo posse jeszcze nie miało okazji nic zrobić – chyba że gracze odgrywają naprawdę dobrze i Szerif uważa, że należałoby ich dalej zachęcić jednym punktem nagrody.

ROZDZIAŁ DRUGI: WTYKAĆ NOS GDZIE (NIE) TRZEBA

Pierwszą czynnością, jaką powinno podjąć posse, by odkryć, kto obrabował *BV Century* i wytropić sprawców, jest obejrzenie sceny napadu. Jak dotąd, widzieli ją jedynie pracownicy linii kolejowych. Jeśli którykolwiek z członków posse jest stróżem prawa o jurysdykcji obejmującej teren napadu, lub jeśli posse współpracuje ze stróżem prawa w rodzaju Rangera Aldena, wizja lokalna nie będzie przedstawiała trudności. Pociąg wciąż stoi w miejscu, w którym zatrzymali go bandyci, kamienie blokujące tory są aktualnie usuwane.

Jeśli posse nie ma „oficjalnego” zaplecza, pracownicy linii kolejowej nie będą chcieli dopuścić ich do pociągu. Można obejść te trudności uzyskując pisemną zgodę odpowiedniego stróża prawa, polityka, lub wysokiego rangą urzędnika Bayou Vermillion.

Ewentualnie, mogą przekupić pracownika BV odpowiedzialnego za uprzątnięcie bałaganu, który pozostał po napadzie (jest nim nieprzyjemnie namolny, skrupulatny człowieczek imieniem Berthram Carruthers), lub zakraść się tam w nocy, kiedy robotnicy wracają do osady Hot Sands, położonej 2 mile dalej.

Pociągu strzeże trójka strażników – są nimi żywe trupy barona LeCroix. Żywe trupy zostały sprowadzone do ochrony tajemnicy *BV Century* i natychmiast zaatakują każdego, kto znajduje się w pobliżu pociągu, a znajdować się tam nie powinien.

W wagonach pociągu nasi bohaterowie nie znajdują wiele użytecznych śladów. Relacje i plotki, które słyszeli, zdają się potwierdzać. Pociąg zatrzymano, blokując tory kamieniami. Rabusie wsiedli, zaatakowali maszynistę i konduktora, zastrzelili trzech członków ochrony, którzy pilnowali pieniędzy, zabrali to, po co tu przyszli i zwiali konno. Według pracowników Bayou Vermillion, bandytów było więcej niż pół tuzina, ale mniej niż dwudziestu. Wnioskując z koloru skóry i akcentu bandytów, przynajmniej niektórzy z nich byli Meksykanami, ale że wszyscy, to nie jest pewne.

Osobny wagon, w którym znajdowały się pieniądze, jest cały poplamiony krwią i podziurawiony kulami jak rzeszoto. Do trzech ochroniarzy wystrzelono przynajmniej kilkadziesiąt kul. Pracownicy linii kolejowej mogą powiedzieć posse, że chyba dwóch napastników zostało trafionych (w tym jeden poważnie) przez odpowiadających ogniem obrońców.

Złupiony majątek był przewożony w czterech skrzyniach. Trzy z nich były wielkie, do przenoszenia każdej potrzeba było przynajmniej dwóch ludzi.

Czwarta była dużo mniejsza. Właściwie, to była to skrzynka, rozmiarem zbliżona do kasetek, w których firma Colta sprzedaje specjalne (grawerowane lub honorowe) egzemplarze rewolwerów. Przynajmniej jeden z członków posse na pewno widział już kiedyś taką kasetkę, a może nawet coś takiego znajduje się w jego posiadaniu. Pracownicy linii kolejowych nie są pewni co było w skrzyniach, ale powiedziano im, że te wielkie, pełne były złotych i srebrnych sztabek. Złoto i srebro miało trafić do banku w Tombstone, a tam miało zostać zamienione na gotówkę, przeznaczoną na opłacenie pracowników i robotników Bayou Vermillion. Rabusie przesypali złoto i srebro do worków, zaś małą skrzynkę wraz z jej sekretną zawartością wzięli w całości.

Jedynym śladem, jaki w pociągu pozostawili rabusie, jest chusta, którą jeden z nich zgubił, gdy opuszczali pociąg. To amerykańska chusta, w gatunku, który najczęściej można spotkać w Kalifornii.

Poza pociągiem można znaleźć więcej śladów. Tropy pozostawione przez wierzchowce bandy są na tyle świeże, że dałoby się za nimi podążyć. Żeby pójść nimi aż do obozu rabusiów, posse musi wykonać trzy Zwykłe (5), jeden Poważny (7) i jeden Ciężki (11) testy *tropienia*. Jeśli któryś z rzutów się nie powiedzie, mogą spędzić więcej czasu na czytaniu śladów (jeden dzień) i rzucać ponownie, nie więcej niż raz na każdy nieudany test. Jeśli w którymkolwiek z rzutów graczom udało się osiągnąć jakieś przebicie, będą potrafili określić, na których koniach wieziono złoto i srebro (tropy są głębsze). Jeden z koni (ten, który niesie największą część łupu) ma charakterystyczną podkowę, dzięki której łatwo można go rozpoznać.

Co? Mówisz, że nikt w posse nie zna się na czytaniu śladów? To, do diabła ciężkiego, jakim cudem udało im się przeżyć tak długo? Cóż, nie ma rady i trzeba dać Rangerowi Aldenowi lub innemu bohaterowi niezależnemu umiejętność *tropienia* i pozwolić mu pomóc posse. Żeby nasi bohaterowie nie poczuli się kompletnie nieprzydatni, niech jeden z nich po udanym teście *szukania* dostrzeże charakterystyczny ślad.

SZLAK PRZESTĘPCÓW

Rabusie wyprzedzają posse o ładny kawałek drogi. Jak ładny, zależy od tego, na ile wcześniej bohaterowie rozpoczęli pościg i jak szybko jadą. Rabusie posuwają się do przodu w stałym tempie 35 mil dziennie.

Szlak bandytów wiedzie na północ, w pustkowia Nowego Meksyku. Przecina szlak Santa Fe i z daleka omija wszelkie znajdujące się po drodze osady, miasteczka i rancza. Wreszcie, po kilku dniach konnej jazdy (zakładając, że posse nie podróżowało o wiele szybciej niż bandyci i nie wpadło na nich wcześniej), bohaterowie znajdują się w samym środku pustynnych terenów Nowego Meksyku.

Szeryf może zechcieć podgrzać nieco atmosferę tej wycieczki, stawiając na drodze bohaterów jakieś deadlandsowe paskudztwa. Na żadnym z terenów, przez które posse przejeżdża, poziom strachu nie przekracza 2, ale przecież nigdy nie wiadomo, jakie to koszmary mogą w nocy przypełznąć z pustyni...

ZMASAKROWANI INDIANIE

Posse natyka się na zmasakrowane ciała grupy Apaczów. Niektórzy zginęli od kul, inni z łap jakiegoś stwora o długich, ostrych pazurach. Czy to sprawka bandziorów, których posse ściga, czy odpowiedzialny jest za to kto inny? Nasi bohaterowie mogą przekonać się o tym na własnej skórze.

LEGIA CUDZOZIEMSKA

Grupa legionistów zapuściła się na północny wschód od Szlaku Duchów w poszukiwaniu osad, na które mogliby napaść i samotnych podróżnych do obrabowania. Na każdym dwóch członków posse, powinno przypadać przynajmniej trzech legionistów.

LOS DIABLOS

Jeśli którykolwiek z członków posse, osiągnął już swój 5 poziom Hartu, Mściciele mogą skorzystać z okazji i wysłać za nim Los Diablos.

ISTOTA Z PUSTYNI

Jeśli posse zaczyna odczuwać brak wody lub pożywienia, dlaczego nie podesłać im jednej z istot z pustyni?

PROSTO ZA NOSEM

Zakładając, że bohaterowie przetrwali podróż, w końcu mają szansę dostrzec rabusiów – i sami być dostrzeżonymi. Żeby odnaleźć kryjówkę gangu, członkowie posse muszą wykonać Ciężki (9) test *szukania*. Jeśli w Ciężkim (9) teście *tropienia* posse miało jakieś przebicie, zmniejsz ST rzutu na *szukanie* do Poważnego (7). Równocześnie, jeśli bandytom powiedzie się Zwykły (5) test *szukania*, spostrzegą posse (chyba że bohaterowie bardzo się starają pozostać niezauważonymi, tak bardzo, że aż udadzą im się Ciężkie (9) rzuty na *skradanie*, w którym to wypadku, powinieneś podwyższyć bandytom ST).

PUNKTY NAGRODY

Nagrodź posse za tę scenę jednym punktem, lub nawet dwoma, jeśli wyjątkowo błyskotliwie przeprowadzą śledztwo lub odnajdą jakieś szczególnie użyteczne informacje. Jeśli po drodze mieli nieprzyjemne spotkania, zrekompensuj im to dodatkowymi punktami nagrody.





ROZDZIAŁ TRZECI: KANION RABUSIÓW

Rejon Czterech Rogów – Poziom Strachu 1

Banda, która obrabowała pociąg to gang Krwawiące Serce. Sam Fern i jego compadres wpadli na to, że dobrze by było napaść na *BV Century*, kiedy Frank Abernathy użył czarnej magii do zaszczepienia tego pomysłu w jaźni Sama (Fern nie zdaje sobie sprawy z tego, co zrobił Abernathy). Polegając na, jak sądził, swojej intuicji, Fern zebrał ludzi, załatwił pociąg i zwał do swej kryjówki.

Kryjówka gangu Krwawiące Serce mieści się w stromym kanionie, którego długość nie przekracza 500 stóp. Płynie tam małe źródełko, zaś w ścianach kanionu jest kilka niezbyt głębokich (około 50 stóp) jaskiń, w których można znaleźć schronienie. Jedzenie i inne niezbędne zapasy, bandyci zdobywają polując, lub napadając na pobliskie osady.

Do kanionu można wejść z obu jego końców. Wejścia są dostatecznie szerokie, by mogło się w nich pomieścić na raz dwóch lub trzech jeźdźców. Jeden z przestępców czuwa w czatowni, z której może wypatrzeć przybyszów znajdujących się kilka mil dalej, chyba że ci zachowają najwyższą ostrożność (powiodą im się Ciężkie (9) testy *skradania*). W czatowni stale jest obecny strażnik, nawet w nocy.

Kiedy już nasi bohaterowie znajdą kryjówkę Krwawiącego Serca, muszą zdecydować, jak do niej podejść. Jeśli członkowie gangu dostrzegą ich z daleka, ukryją się w jaskiniach i między skałami, starając się złapać posse na muszkę. Jeśli będzie im się zdawało, że posse stanowi dla nich zbyt duże wyzwanie, bandziory zwieją, pozostawiając za sobą większą część łupu. Gdyby bohaterom udało się podejść niezauważonymi, członkowie gangu będą kompletnie zaskoczeni.

Strzelanina z bandziorami powinna być łatwiejsza niż spodziewają się tego gracze, bo tym razem dwaj bandyci nie pomogą swoim kompanom. Pierwszym jest Jack Starns, ranny w czasie napadu na pociąg. Jego rany są zbyt poważne, by był w stanie choćby się bronić. Drugim jest Sam Fern we własnej osobie, który wymknął się z kanionu na długo, zanim znalazło się w nim posse.

FERN WIEJE

Abernathy użył czarnej magii, by zachęcić Sama Ferna do poprowadzenia napadu na pociąg, bo chciał dostać w swoje ręce przewożony nim Czar Ghede. Teraz, ponownie uciekł się do manipulacji, zmuszając Ferna, by ten opuścił swych towarzyszy i skierował się do Utah, do posiadłości Abernathy'ego.

Kiedy bohaterowie uporają się już z gangiem, mogą zabrać się za przeszukiwanie ich gratów. Wśród nich, posse znajdzie część zrabowanych sztabek i kosztowności.

Gdy bohaterowie zorientują się, że mieli do czynienia z Krwawiącym Sercem, Szeryf powinien kazać im wykonać Poważne (5) testy *Spostrzegawczości*. Bohater, któremu test wyjdzie najlepiej, zauważy, że wśród ciał, brakuje Ferna.

Niech wszyscy członkowie posse przeszukujący kryjówkę wykonają Zwykłe (5) testy *szukania*. Postać, której tym razem dopisze szczęście, znajdzie list, pozostawiony wraz z osobistymi rzeczami Ferna (treść listu znajdziesz na stronie 127).

Jeśli nikt nie natrafi na list, posse musi zdecydować, czy opłaca się ścigać pozostałych członków gangu (jeśli jeszcze jacyś zostali) w nadziei, że Fern jest razem z nimi (nagroda za jego głowę wynosi 400\$, za głowę każdego z jego ludzi – 100\$) czy lepiej jest jeszcze dokładniej przeszukać kryjówkę. Jeśli wznowią poszukiwania, pozwól im powtórzyć test *szukania*.

Dzień lub dwa temu, po otrzymaniu tego listu, Fern wyjechał do posiadłości Abernathy'ego, do Boiling Springs w Utah. Od Szeryfa zależy, jak bardzo wyprzedza on posse. Jeśli posse dopadło bandziorów wyjątkowo szybko, ma tylko dzień, dwa dni przewagi, a jeśli postaciom udało się doścignąć gang jeszcze podczas ucieczki z miejsca przestępstwa, załóż, że Fernowi doręczono list po drodze do kryjówki lub zaraz przed napadem, i że

wymknął się jeszcze zanim posse spotkało się z gangiem.

Członkowie posse mogą przypuszczać – trafnie zresztą – że mała skrzyneczka znajduje się w posiadaniu Ferna, a jej zawartość w jakiś sposób się z tym wszystkim łączy. To powinno wystarczyć do zachęcenia ich do pościgu za Fernem i odkrycia tajemnicy.

Jednak złapać go, niełatwo. Ma ze sobą trzy konie, których nie oszczędza. Jeśli nic mu nie przeszkodzi, podróżuje w tempie 40-45 mil dziennie. Zwykły (5) test *tropienia* powie posse, jak bardzo, według wszelkiego prawdopodobieństwa, Fern ich wyprzedza.

Co więcej, Fern zabrał ze sobą słuszny worek pełen złotych i srebrnych sztabek i może zapłacić przypadkowo spotkanym ludziom za milczenie lub za zajęcie się tymi, którzy go ścigają. Naturalnie, masz też wolną rękę co do użycia jednego lub więcej nieprzyjemnych spotkań, których listę przedstawiliśmy wcześniej w tekście przygody.

PUNKTY NA GRODZIE

Rozgromienie gangu Krwawiące Serce: 3 punkty.

Odnalezienie listu Ferna: 1 punkt.

Wytopienie i udany pościg za Fernem: 1 punkt.

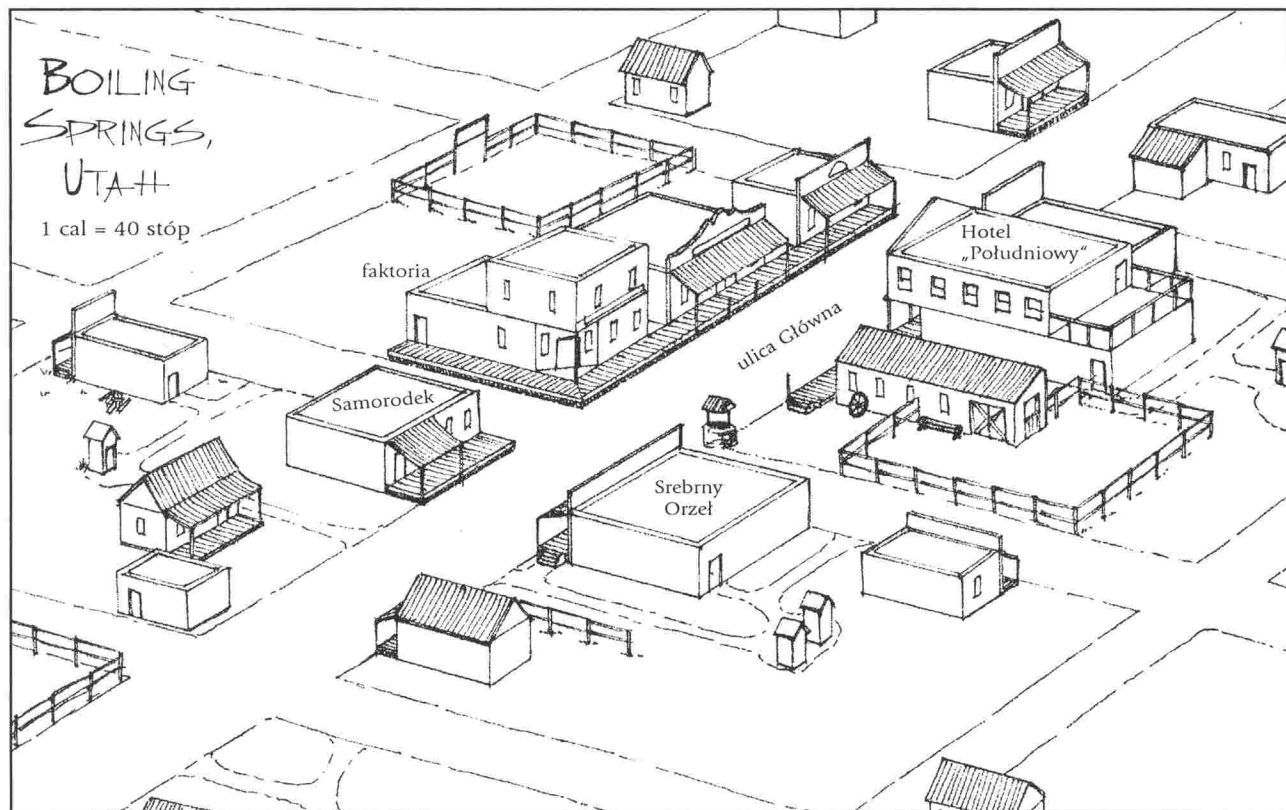
ROZDZIAŁ CZWARTY: NAPIĘCIE WZRASTA

Boiling Springs w Utah – Poziom Strachu 2

Każdy członek posse pochodzący z Utah, albo taki, któremu uda się Zwykły (5) test odpowiedniej *znajomości terenu* (może być nawet *znajomość terenu: Dziwny Zachód*) wie, że jedyne w okolicy miasteczko Boiling Springs leży w południowej części Utah. Nawet jeśli posse nie uda się pościg po śladach Ferna, powinni wiedzieć, dokąd się udać.

Około dnia drogi przed Boiling Springs, posse natrafia na końskiego trupa, na pół już zjedzonego przez kojoty, które umykają, gdy posse się zbliża. Jeśli posse zatrzyma się, żeby obejrzeć konia, zauważy, że jest to jedna z jego podków zostawiała charakterystyczne ślady, o których pisaliśmy wcześniej. Fern był tutaj nie tak dawno temu. Najwyraźniej, w końcu zagonił jednego ze swych wierzchowców na śmierć.

Szlak prowadzi naprzód, w stronę niewielkiego miasteczka Boiling Springs w Utah, populacja 200 dusz lub coś koło tego. Na jakąś milę od miasteczka grupa traci z oczu ślad Ferna, który miesza się z innymi śladami, jakich na drodze jest pełno, i staje się nierozpoznawalny.



Boiling Springs* biorące swą nazwę od bijącego pośrodku osady niewielkiego źródelka, wokół którego mieszkańcy zbudowali studnię, to typowe zachodnie miasteczko. Przez środek Boiling Springs przebiega pełna kurzu główna ulica z drewnianymi chodnikami. Jest faktoria, bank, mały hotelik i dwa saloony. Nie ma stacji kolejowej. Najbliższa linia należy do Denver Pacific i biegnie wiele dni drogi na północ.

Nasi bohaterowie, będący tu obcy, są natychmiast dostrzegani przez mieszkańców. W czasie, kiedy docierają do Hotelu „Południowego”, by wynająć pokoje od właściciela przybytku, Cala Johnsona (na chwilę obecną, wolne jest wszystko, poza jednym pokojem, zajętym przez podróżnego o wątpliwej proweniencji), lub do jednego z saloonów (do wyboru mają Nugget Saloon i Silver Eagle Saloon) na drinka, zaczepia ich szeryf, wypytując, co robią w mieście.

Szeryf Howard Monroe jest wychudzonym, kościstym mężczyzną, wyglądającym na jakieś 40 lat, który wyraźnie nie ścierpi ściemniactwa. Dumnie nosi swoją gwiazdę, a uzbrojony jest w dwutaktowy rewolwer Colt Frontier. Nie owija w bawełnę, tylko od razu pyta członków posse, czego tu szukają i jeśli trzeba, wyjaśni, że nie wyglądają na zwykłych kowbojów czy wędrownych handlarzy jacy przewijają się przez Boiling Springs. Każda postać, która

jest legalnym stróżem prawa (czy z Północy, czy z Południa) lub która ma urzędowe papiery, poświadczające jej kwalifikacje, będzie mogła liczyć na pełną współpracę i pomoc szeryfa Monroe. (Jeśli będzie ci potrzebny, możesz użyć dla szeryfa Monroe archetypu szeryfa okręgowego).

Szeryf Monroe, Cal Johnson i właściciel faktorii Mitchell Lundquist oraz kilku innych mieszkańców, widziało jak Sam Fern przejeżdżał sobie przez miasteczko.

Nie został długo. Zatrzymał się tylko, by kupić kilka drobiazgów w faktorii i napełnić bukłaki u studni, po czym skierował się na północny zachód. Miał ze sobą dwa wymęczone konie i kilka pękatych worków. Nikt jednak nie widział żadnej skrzyneczki. Mieszkańcy nie bardzo chcą mówić, że pojechał tam gdzie pojechał, a to z powodów, które wyjaśnimy poniżej.

MIASTECZKO BOILING SPRINGS

Jeśli członkowie posse zatrzymają się w miasteczku na dłużej, zaczną zauważać, że Boiling Springs to raczej dziwaczna miejscina. Coś wydaje się być „nie w porządku”. To sprawia, że tak długo jak pozostają w mieście, nie opuszczają ich niepokojące przeczucia. Większość mieszkańców trzyma się razem i nie chce gadać z obcymi. Tak naprawdę, to okolica wydaje się cicha i spokojna – zbyt cicha i spokojna, żeby to można było uznać za normalne.

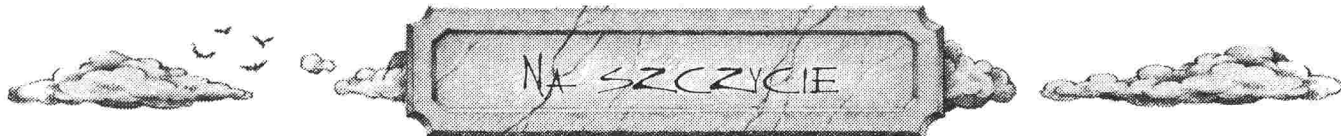
A powód tego jest taki, że miasteczko terroryzowane jest przez Franka Abernathy'ego i jego przeklęte sługi. Wszyscy bardzo się Abrenahy'ego boją i nie chcą nawet wspominać o nim, ani o jego posiadłości na pobliskim Wzgórzu Czerepu. Zdarzało się już nieraz, że ci, którzy za bardzo kłapali dziobem, znikali niepostrzeżenie w ciągu nocy, nawet bez jednego krzyku. Większość obywateli miasteczka zakłada, że albo umarli straszną śmiercią, albo Abernathy wykorzystał ich do jakichś przeklętych eksperymentów.

I dlatego, mieszkańcy siedzą cicho i pilnują swoich spraw, starając się nie robić za dużo zamieszania. Ludzie wolą unikać wszelkiego zwracania na siebie uwagi. Szybko całe miasteczko zdaje się emanować niepokojącą, duszną atmosferą.

Z powyższych powodów, posse może mieć pewne kłopoty z dowiedzeniem się kim jest „Frank” i odnalezieniem jego domu. Ludzie zapytani o niego wzdragają się i bledną, i tylko jeśli ich przycisnąć, opowiedzą trochę (właściwie, tylko bąkną) o „Starym Abernathym”, który mieszka na Wzgórzu Czerepu. Milkną nawet, gdy tylko wspomnieć o miejscu znajdującym się na północny zachód od Boiling Springs lub o kimkolwiek, kto udał się w tamtą stronę. Być może, nasi bohaterowie będą zmuszeni zostać w mieście przez dzień lub dwa, zanim znajdą kogoś, kto zechce z nimi porozmawiać lub zanim zdobędą czyjeś zaufanie.



* Gorące Źródła – przyp. tłum.



NA SZCZYCIE

Szeryf powinien zachęcić graczy do kreatywnego myślenia, w celu zdobycia niezbędnych informacji. Niektóre z możliwych rozwiązań, to stawianie miejscowym jednej za drugą kolejek whiskey w saloonie, alkoholem przytłumiając ich niechęć do mówienia o Abernathym, ogrywając przy pokerowym stole lokalnych hazardystów, aż, splukani, będą zmuszeni wyjawiać informację w zamian za puszczenie w niepamięć długów, lub pozostawienie takiej sumy na zakupach w faktorii, że Mitchell Lundquist stanie się do nich przychylnie nastawiony.

Niezależnie od sposobu w jaki zdobędą informacje na pewno nie zaszkodzi, jeśli posse zyska w miasteczku kilku przyjaciół. Mogą ich potrzebować szybciej, niż im się wydaje!

Jeśli posse pozostanie w mieście dłużej niż kilka dni, Abernathy dowie się o ich pobycie od oślizgłego Billa Portera, który poinformuje go o tym w nadziei na zaskarwienie sobie przysługi. Abernathy zda sobie sprawę, że posse może stanowić zagrożenie dla jego planów i wyśle coś (najpewniej wilkołaka, albo swoich najemników), by skłonić ich do jak najszybszego opuszczenia Boiling Springs. Szeryf powinien wybrać przeciwnika, który będzie niebezpieczny dla posse – i który upewni ich, że są na dobrym tropie.

PUNKTY NA GRODY

Posse przeprowadziło w mieście stosowne śledztwo: 1 punkt.

Gracze dobrze odgrywali postacie w kontaktach z miejscowymi: 1 punkt.

ROZDZIAK PIĄTY: SPOTKANIE PO LATACH

Abernathy zaprosił do swej posiadłości wszystkich pozostałych przy życiu Piekelników. Planuje odzyskać od Ferna relik, którym wzmocni swe mroczne umiejętności, a następnie ma zamiar zabić Ferna i innych starych członków gangu. Potem, chce użyć czaru do przywrócenia Piekelnikom „życia” i rozkazać im, żeby przynieśli mu dawno zakopane złoto – raczej ironiczny koniec dla Piekelników, którzy będą zmuszeni dostarczyć (do rąk Abernathy’ego) to, czego sami pragnęli przez lata.

GDZIE SIĘ PODZIAŁ FERNA?

Kiedy już bohaterowie dowiedzą się, gdzie kierował się Fern, powinni natychmiast wyruszyć w pościg. Około godziny drogi od miasta znajdą drugiego martwego konia – kolejny znak, że ten kogo ścigają niedawno tędy przejeżdżał. W tym momencie powinien wspomnieć, że pogoda zaczyna się gwałtownie pogarszać i bohaterom nie zostało już wiele czasu na pościg.

WZGÓRZE CZEREPY

Wzgórze Czerepu – Poziom Strachu 4

Mija kolejna godzina drogi, zanim grupa wreszcie ma okazję zobaczyć Wzgórze Czerepu. Niewątpliwie to trafiona nazwa. Wzgórze jest duże, okrągłe, a jego większa część to skała, na której szczycie leży trochę ziemi, słabo porosłej roślinnością. Słońce wybieliło skałę, nadając wzgórzu wygląd wystającego z ziemi czerepu. Członkowie posse, w miarę jak zbliżają się do wzgórza i w końcu je widzą, powinni czuć się coraz bardziej niespokojni. To miejsce czarnej magii i grozy, i Szeryf powinien dawać im sygnały, w co się pakują podjeżdżając bliżej. Jeśli to możliwe, Szeryf powinien tak ustawić czas, w którym posse opuszcza miasteczko, żeby do posiadłości na Wzgórzu bohaterowie dotarli o zmierzchu.

Na szczycie Wzgórza Czerepu, po drugiej stronie niż ta, od której nadjeżdżają gracze, stoi dom. Tutaj, w głuszy, wydaje się nieco nie na miejscu, ale mimo to, wąska ścieżka wiedzie na górę, prosto do frontowych drzwi. Ślady Ferna również prowadzą do domu, zanikając w jednej trzeciej wysokości wzniesienia.

Kiedy posse zaczyna podchodzić na wzgórze, burza, na którą się zanosilo, gwałtownie się zaczyna, czyniąc dzień niemal tak czarnym jak noc. Na bohaterów spada ulewa, a wraz z nią błyskawice, oświetlające momentami szczegóły okolicy i szybko staje się dla członków posse jasnym, że muszą poszukać schronienia.

Jakie to szczęście, że zaraz obok jest dom.

WITAJCIE W DOMU

Gdy nasi bohaterowie zapukają już do drzwi, muszą poczekać minutkę lub dwie, w czasie których przemakają do suchej nitki i są zmuszeni do unikania piorunów. Wreszcie, drzwi się otwierają, a za nimi stoi wielki, elegancko ubrany mężczyzna. Ma bladą cerę, jakby nigdy nie wychodził na słońce. Mówi powoli i gardłowym głosem pyta: „Panowie pukali?”. Przedstawia się jako Garrison, lokaj i sługa właściciela tego domu. Jeśli członkowie posse zapytają o Ferna lub poproszą o schronienie, wpuści ich do środka.

Bohaterowie zostają poproszeni, by zaczekali w holu, podczas gdy Garrison udaje się po pana domu. Wystarczy rozejrzeć się dookoła, po wyłożonym dywanami przedpokoju, na którego ścianach widnieją portrety, a małe stoliki przykrywają eleganckie obrusy, żeby przekonać się, że właściciel jest człowiekiem zamożnym. Jednak z tym domem coś jest nie w porządku i postacie mogą czuć się dziwnie.

Po kilku minutach zjawia się Frank Abernathy, witając gości. Nie jest wylewny, ale zachowuje się przyjaźnie, oferując postaciom schronienie przed burzą (nieuczynienie tego, byłoby nie tylko niezgodne z zasadami zachodniej gościnności, ale





oznaczałoby również wysłanie postaci na pewną śmierć). W stajni znajdzie się też miejsce dla koni. Członkowie posse, którzy prowadzą swe wierzchowce do stajni, widzą zajeżdżonego, wymęczonego konia, który wygląda im na szkapę, na której mógł przyjechać Fern.

Ponieważ w domu Abernathy'ego jest aktualnie więcej gości, gracze zostają ulokowani w pokojach po dwóch. Mogą sami zdecydować jak chcą się podzielić, albo może ich w tym wyręczyć Garrison.

Choć Abernathy nie powie tego wprost, oczywistym jest, że członkowie posse powinni się zachowywać uprzejmie, jak przystało na gości. W tym zawiera się pozostawienie wszelkich gnatów w pokojach. Jeśli trzeba, położyć na to nacisk, by mieć pewność, że kiedy gracze się zdenerwują, nie zaczną po prostu strzelać gdzie popadnie. Gdyby okazało się to konieczne, Garrison przekaże wyraźne polecenie, dotyczące się zostawienia broni w pokojach.

Po krótkiej pogawędce z członkami posse, Abernathy przeprosi ich, wyjaśniając, że ma osobiste sprawy w innej części domu. Zasugeruje, żeby swoje graty zostawili w pokojach i poszli po coś do jedzenia do urzędującej w kuchni pani Burns.

Zapytany o Sama Ferna, Abernathy przyzna że Fern jest jego starym przyjacielem, i że przybył do jego domu na prywatne spotkanie. Nie powie nic o naturze tego spotkania, a zapytany, oświadczy, że to prywatna sprawa. Jeśli postaci nie zdobyły na

Ferna nakazu aresztowania (marna szansa, zważywszy, że długo nie wiedzieli kogo ścigają) lub oczywiście dowodu, że to Fern jest odpowiedzialny za napad (i tu także trudne byłoby przedstawienie dowodu, który Abernathy uznaliby za wiarygodny), gospodarz nie zezwoli im na aresztowanie Ferna. Jeśli będzie trzeba, odmówi z pozycji siły. Biorąc pod uwagę służbę i gości, którzy razem mogliby stanowić nielicznych przeciwników, bohaterowie powinni dobrze się namyślić, czy aby na pewno chcą rozwiązać sprawę strzelaniny. Co więcej, według zasad zachodniej gościnności, powinni pokornie spełniać życzenia gospodarza. Jeśli chcą ganiać za Fernem, gdy ten opuści już dom Abernathy'ego, to ich sprawa.

GLÓWNI GRACZE

Jeśli gracze sobie tego życzą, Abernathy przedstawi ich pozostałym gościom, którzy właśnie rozkoszują się poobiednią brandy w salonie:

FRANK ABERNATHY

Frank Abernathy jest przystojnym mężczyzną wieku około 45 lat. Jego włosy są czarne i gęste, oczy zielone, a twarz gładko ogolona. Siedzący tryb życia sprawił, że nieco przybrał na wadze, ale nie za bardzo.

Frank Abernathy był kiedyś miłą osobą – może kiedy miał 5 lat. Wtedy to właśnie odkrył, jak świetnie bawi się wyrwijając muchom skrzydełka i nie było już dla niego odwrotu. Wstąpił do Armii Północy żeby móc bezkarnie zabijać i stał się jednym z najbardziej bezwzględnych i krwiożerczych Piekielników.

Kiedy nastąpiła Pomsta, Mściciele ujrzeni w Abernathym człowieka, który mógłby być dla nich bardzo przydatnym. Otworzyli jego umysł na swe moce i zaczęli obdarzać go zdolnościami, których nie powinien mieć żaden człowiek. Z czasem, stał się potężnym uczniem w służbie nieopisanego zła. Teraz, bez skrupułów używa swych mocy wszędzie tam, gdzie uważa to za konieczne – a także tam, gdzie na pewno nie jest to konieczne, ale wydaje mu się zajmujące. Żeby osiągnąć to, czego pragnie, podejmie każde działania, jakie tylko podpowie mu jego skrzywiona wyobraźnia.

Z pomocą Mścicieli, Abernathy stał się bogaczem. Zrobił pieniądze na kopalniach i handlu. Potem pozostawił świat finansów, zaszywając się w swojej wystawnej posiadłości na Wzgórzu Czerepu, by poświęcić się tajemnym badaniom i sprawie swych mrocznych panów. Kiedy dowiedział się o Czarze Ghede, postanowił, że musi go mieć, po czym nadał bieg wydarzeniom, które doprowadziły posse aż do jego drzwi. Równocześnie wiedział, że może wykorzystać sytuację by zdobyć Szare Złoto* dla siebie.

* szare – od koloru mundurów żołnierzy Konfederacji – przyp. tłum.)

Oryginalna umowa, którą kiedyś podpisali Piekelnicy, wciąż spoczywa w sejfie w jego gabinecie.

Celem Abernathy'ego jest wymordowanie po kolei reszty Piekelników tak, żeby na niego samego nie padł ani cień ich podejrzeń (lub domysłów posse). Kiedy nadejdzie odpowiedni czas lub będzie po temu okazja, zabije też członków posse, ponieważ tylko w ten sposób będzie mógł zachować swe moce w sekrecie. Gdyby mógł pozbyć się posse, zanim rozpocznie wcielanie planu w życie, zrobiłby to.

Niestety, straszliwa burza, którą wywołał, by uwięzić gości w swoim domu, uwięziła w nim również posse.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 4k6, Sz: 2k8, Wig: 4k10, Zr: 3k8

Jeździectwo 3k6, skradanie 3k6, strzelanie: rewolwery 3k8.

Cechy umysłowe: Ch: 3k10, D: 4k8, Spo: 4k10, Spt: 3k12, W: 4k10

Język: angielski 2k10, język: łacina 3k10, perswazja 3k10, wiara: w Mścicieli 4k8, wykształcenie: okultyzm 5k10, wykształcenie: teoria wojskowości 2k10, zastraszanie 2k10, znajomość terenu: Dziwny Zachód 3k10, znajomość terenu: Pensylwania 2k10.

Dech: 18

Przewagi: Dinero 5, gruboskórny 3, mistyczna przeszłość: czarnoksiężnik 4, uspokajający głos 1.

Zawady: Mściwy -3, nietolerancja (świętobliwi) -1, wróg (siły dobra) -3, zobowiązanie (wobec swych mrocznych panów) -3.

Czary: Gromy zagłady 5, Ogluszanie 3, Peleryna zła 3, Przerażanie 4, Przestrzeżenie 5, Władca marionetek 5, Zombi 3.

Klamoty: Pierwszej jakości Colt Derringer i wszystko, czego by potrzebował, w granicach rozsądku (w końcu jest bogaty i jest we własnym domu).

PANI BURNS

Lucy Burns jest kucharką Franka Abernathy'ego.

To niska, krągła kobitka, która prawie zawsze się uśmiecha. Pozostaje w błogiej nieświadomości co do prawdziwej natury swego pracodawcy i jakiegoś rodzaju „interesy” przywiodły jego przyjaciół z wizytą, i kiedy zaczną dzieć się dziwne rzeczy, pani Burns zemdleje, lub robi dobrą minę do złej gry.

JACK CARROWAY

Jack Carroway jest stróżem prawa z El Paso. To szczupły mężczyzna o czarnych włosach, ciemnych oczach i zwisających wąsach. Unosi się wokół niego atmosfera nieuchwytnego zagrożenia, jak wokół grzechotnika, który leży spokojnie na piasku, zanim jeszcze zacznie grać jego grzechotka.

Ponieważ jest stróżem prawa, Carroway może być już znany niektórym członkom posse. Jakim dokładnie jest stróżem prawa, to już zależy od ciebie i potrzeb scenariusza. Carroway powinien przewyższać szarżę najwyższego stopniem stróża prawa w posse.

Jeśli posse zostało zwerbowane przez Neda Allena, to wystarczy, jeśli Carroway będzie porucznikiem lub kapitanem Rangerów. W innym przypadku, musisz dostosować jego pozycję do potrzeb scenariusza. Jeśli w posse nie ma stróżów prawa, uczyn go wysokiej rangi Rangerem.

Pomimo statusu stróża prawa, Carroway nie jest szczególnie sympatycznym osobnikiem. Jest grubo ciosany, brutalny i ma chrapkę na Szare Złoto. Wie dobrze o przestępczych wyczynach Ferna, ale ze starej przyjaźni (nie wspominając o okazjonalnej łapówce, czy dwóch) stara się utrzymywać wymiar sprawiedliwości z daleka od niego (to, oraz ochrona Ferna przed posse, sprawia, że Fern ma wobec Carrowaya dług wdzięczności).

Poleci członkom posse, żeby zachowywali się grzecznie, żeby zostawili Ferna w spokoju i żeby zostawili gnaty w pokojach, jak przystało na dżentelmenów. Jeśli bohaterowie nie posłuchają, ściągną na siebie gniew niezwykle potężnej organizacji i można nawet zakładać, że złamią prawo (o czym Carroway chętnie im przypomni).

Carroway ma podejrzenia wobec każdego członka grupy, ale zwłaszcza wobec Abernathy'ego, Robertsona i Morgana. Ponieważ udało się im dobrze wykończyć pieniądze, które on sam zmarnował, nie potrafi się pogodzić z ich sukcesem, co przekłada się na większą wobec nich podejrzliwość.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k8, Spr: 3k12, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 4k8

Dobywanie 3k10, jeździectwo 2k12, skradanie 2k12, strzelanie: karabiny 2k8, strzelanie: rewolwery 4k8, szybkie ładowanie: rewolwer 3k8, uniki 2k12, walka: na pięści 3k12.

Cechy umysłowe: Ch: 4k8, D: 1k8, Spo: 1k8, Spt: 3k6, W: 3k8

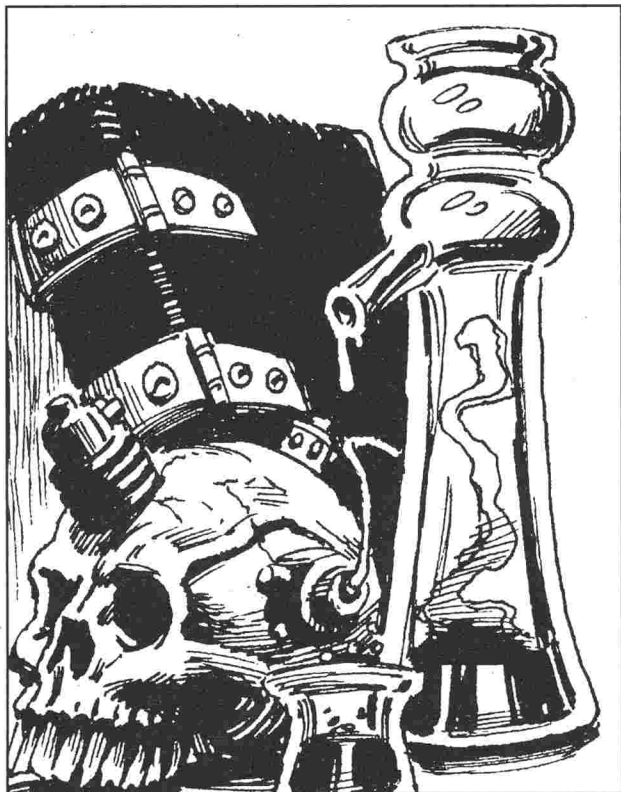
Cwaniactwo 2k6, hazard: 2k6, jaja 2k8, język: angielski 2k8, język: hiszpański 2k8, szukanie 3k8, tropienie 2k8, wykształcenie: teoria wojskowości 2k8, zastraszanie 3k8, zawodowość: prawo 1k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k8, znajomość terenu: El Paso 2k8, znajomość terenu: Pensylwania 2k8.

Dech: 16

Przewagi: Oburęczny 3, sławny 1, stróż prawa 1.

Zawady: Lojalny -3, wróg (bandziory) -2.

Klamoty: Dwa dwutaktowe Colty Peacemakers .45, dwa zapasowe bębenki, 50 sztuk amunicji do Peacemakersów, koń, talia kart, odznaka zastępcy, 56\$ w walucie Konfederacji.



ELMIRA

Elmira Whittington jest pokojówką. Do jej obowiązków należy utrzymywanie czystości, ścielenie łóżek i tym podobne. Wie o wizjerze w salonie, bo kiedyś przez przypadek natknęła się na niego przy odkurzaniu, ale nie wie i nawet nie chce wiedzieć nic więcej. Na wszelkie niezwykłe zjawiska zareaguje dokładnie tak samo jak pani Burns i jeśli będzie miała choćby najdrobniejszy powód, zemdleje.

SAM FERN

Sam Fern był przywódcą (jak już zresztą wiesz) gangu Krwawiące Serce. Fern jest wysokim, paskudnym facetem, po którym widać, że większość życia spędził w guszy. Kiedy zostaje przedstawiony posse, jest zaraz po długiej podróży i wygląda na zmęczonego.

Fern to człowiek nieułożony, szybko wpadający w gniew i szukający w każdym słowie powodu do sprzeczki. Przed kulką w plecach ratuje posse tylko to, że w domu Abernathy'ego Fern nie nosi ze sobą gnatów (przynajmniej z początku). Wie, że bohaterowie tropili go aż tutaj. Ma tendencję do obrażania i urągania innym ludziom, nawet swoim przyjaciołom, i z zasady jest podejrzliwy, nieznosny i trudny we współżyciu. Nie wie co to honor i jest więcej niż gotów, by walczyć nieczysto, strzelać w plecy lub robić cokolwiek, co pozwoli mu przetrwać lub odnieść

korzyści. Nie rozsmakowuje się w czynieniu zła, ale też nie jest to dla niego żadna nowość.

Przyjaciele Ferna z czasów Piekelników wiedzą, że już od lat kroczy ścieżką zbrodni, ale nie mają mu tego za złe. Kiedyś, lata temu, wszyscy czynili rzeczy, z których teraz nie są dumni, ale w zamian za szansę położenia łapy na skarbie są gotowi utrzymać całą rzecz w sekrecie. Kilku z nich, zwłaszcza Morgan i Robertson, podejrzewa, że to Fern jest zabójcą.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 3k12, Sz: 4k10, Wig: 4k6, Zr: 3k10

Dobywanie 3k10, jeździectwo 3k12, skradanie 3k12, strzelanie: karabiny 3k10, strzelanie: rewolwery 4k10, szybkie ładowanie: rewolwer 2k10, uniki 3k12, walka: na pięści 3k12, walka: noże 2k12, wspinaczka 2k12.

Cechy umysłowe: Ch: 3k6, D: 2k8, Spo: 2k8, Spt: 3k6, W: 2k6

Artyleria: działa 1k8, cwaniactwo 2k6, jaja 3k8, język: angielski 2k6, kombinowanie 1k6, obśmiewanie 2k6, przetrwanie: pustynia 3k6, szukanie 3k8, tropienie 2k8, wykształcenie: teoria wojskowości 2k6, zastraszanie 3k6, znajomość terenu: Dziwny Zachód 2k6, znajomość terenu: Pensylwania 2k6.

Dech: 14

Przewagi: Dinero (gorzkie owoce rabunków) 4, niezwykły głos (groźny) 1, przeszywające spojrzenie 1, sokole oko 1, stalowe nerwy 1, twardziel 2.

Zawady: Bandzior -3, lojalny -3, padalec -2, wróg (stróż prawa) -2.

Klamoty: Dwa jednotaktowe Colty Peacemakers .45, dwa zapasowe bębniaki, karabin Henry'ego, 50 sztuk amunicji do oby typów broni, nóż Bowie, lin, koń.

GARRISON

Garrison wygląda jak niezwykle wysoki, potężny chłop, który rzadko wychodzi na słońce, ale prawda, jest o wiele bardziej tajemnicza i mroczna. Jest w tej posiadłości nieumarłym lokajem. A właściwie, jest rodzajem golemu, którego Abernathy sklecił z części ciał, wykopanych na okolicznych cmentarzach i powołanych do życia za pomocą ciemnych mocy użyczonych Abernathy'emu przez Mścicieli.

Gdyby odsunąć jego kołnierzyk lub mankiety, można by zobaczyć szwy w miejscach, w których części ciała łączą się ze sobą. To zaledwie jeden z wielu małych eksperymentów, które Abernathy przeprowadza w swojej pracowni.

Służy Abernathy'emu jako lokaj i ochroniarz, dopóki bohaterowie znajdują się w domu, ma na nich oko. Jak na osobnika takich rozmiarów, porusza się zadziwiająco cicho i ma denerwujący zwyczaj zjawiania się za plecami gości, kiedy się tego najmniej spodziewają i pytania ich, co tutaj robią.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k12, Spr: 3k8, Sz: 3k10, Wig: 3k8, Zr: 3k6

Pływanie 1k8, skradanie 3k8, strzelanie: rewolwery 3k6, uniki 2k8, walka: na pięści 4k8, wspinaczka 3k8.

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

Zastraszanie 3k8.

Rozmiar: 9

Terror: 10 (tylko wtedy, kiedy prawdziwa natura Garrisona zostanie ujawniona – na przykład, podczas walki).

Zdolności specjalne:

Zmiazdzenie: Jeśli Garrisonowi uda się Poważny (7) test walki: na pięści (oczywiście, trudność testu należy powiększyć o wartość walki: na pięści przeciwnika) oznacza to, że złapał przeciwnika i może zadać mu 2k8 punktów obrażeń w tej rundzie i każdej następnej, dopóki postać nie wymknie się z jego żelaznego uścisku lub dopóki sam jej nie wypuści. Złapane postaci mogą wymknąć się wygrywając z Garrisonem w przeciwnym teście Siły.

Nieumarły

Klamoty: Garrison ma dostęp do wszystkich klamotów znajdujących się w domu, w tym naturalnie, do gnatów.

„ZŁOTKO” MACTEER

Złotko (nazywany tak od włosów, które za czasów młodości miał w kolorze jasnobłond) to już staruszek, który w posiadłości jest majstreem od wszystkiego. Zajmuje się końmi, jeździ do miasteczka po zaopatrzenie, wykonuje w domu różne drobne naprawy i inne takie. Pomimo zaawansowanego wieku i aparycji tetryka, Złotko to twardy, stary wyjadacz i lepiej dla bohaterów, żeby mieli go po swojej stronie.

Złotko utrzymuje, że jest weteranem wojennym, który walczył dla Unii – ma nawet bliznę lub dwie, wyglądające jak blizny po kulach, ale nikt nie może potwierdzić jego opowieści. Wygląda na dziwnie odpornego na niesamowitą atmosferę wypełniającą dom jego pracodawcy, więc albo specjalnie nie zwraca uwagi na ciemne sprawy Abernathy'ego, albo wszystko mu jedno – albo też z nim samym jest coś nie w porządku. A może, po prostu stara się nie widzieć tego, co dzieje się wokół niego i pije jak ryba, by w gorzale utopić strach?

Złotko najlepiej czuje się we własnym towarzystwie i kiedy bohaterowie są w domu, unika ich. Ma jednak słabość do dobrej gorzały i jeśli posse znajdzie go gdy ma już mocno w czubie i jest w dobrym nastroju, może naciągnąć go na zwierzenie, że w Abernathy'm jest coś więcej, coś, czego nie widać.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 1k6, Spr: 3k8, Sz: 2k10, Wig: 2k6, Zr: 4k6

Jeździectwo 2k8, powożenie 2k8, skradanie 2k8, strzelanie: karabiny 4k6, strzelanie: rewolwery 3k6, uniki 2k8, walka: na pięści 2k8.

Cechy umysłowe: Ch: 1k6, D: 3k6, Spo: 3k6, Spt: 3k10, W: 2k6

Szukanie 3k6.

Dech: 16

Przewagi: Bystry 3, człowiek z żelaza 2, dobry słuch 1.

Zawady: Nałogowiec (alkohol) -1, ramol -5

Klamoty: Rewolwer Colt Walker, karabin Winchestera '66, 20 sztuk naboju do obu gnatów, i 20\$.

URIAH MORGAN

Uriah Morgan jest majątnym królem bydła z Arizony. Jest mężczyzną w wieku 40, może 50 lat, widać po nim, że był kiedyś twardym hombre, i że ciągle potrafiłby jeszcze stanąć do walki, ale zmiękczyło go łatwe i przyjemne życie.

Morgan jest właścicielem jednego z największych na Zachodzie stad. Jego marzeniem jest zostać największym królem bydła, ale by prześcignąć Johna Chisuma czeka go jeszcze daleka droga.

Od nieszczęśliwej śmierci Jima Skerrita, Morgan jest jedynym właścicielem rancza Bar-Uj w Arizonie. Znak Bar-Uj jest znany w każdym miasteczku na Zachodzie, w którym odbywa się handel bydłem. Morgan sprzedaje żywą wołowinę zarówno armiom Unii jak i Konfederacji. Nie czuje lojalności wobec żadnej ze stron. W końcu jest człowiekiem interesu i wie, że może się dobrze wzbogacić, handlując na dwa fronty.

Morgan jest naprawdę bogaty i to po nim widać. Jego ubrania są eleganckie i od dobrego krawca, spława i kabura najwyższej jakości, jego wierzchowiec jest smukły i zadbany, a on sam, od tego całego dobrego jedzonka, które spożywa, dorobił już się brzuszka. Choć jest lojalny wobec swych przyjaciół, to tym „pośledniejszym” – w rodzaju Ferna lub Carrowaya, może okazywać lekką pogardę. Jest chciwy. Dla pieniędzy zrobi wszystko, co tylko nie jest w oczywisty sposób nielegalne, i bardzo chce położyć pewnego dnia łapy na Szarym Złocie.

Jedynie, na czym zależy mu bardziej niż na mamonie, to jego młodziutka żona, Martha. Będzie się starał nie narażać, żeby wrócić do niej w całości – no chyba że będzie chodziło o naprawdę mnóstwo pieniędzy.

Przez wiele lat, na ranczo, Morgan był szefem i przyzwyczał się do tej pozycji. Czasem bywa uparty jak muł, pełen przekonania, że on ma rację, a wszyscy inni są w błędzie. Kiedy już wzbierze w nim mocne podejrzenie co do tożsamości mordercy, nie będzie się z tym krył i postara się przekonać innych o słuszności swych podejrzeń.

Z początku, Morgan podejrzewa, że za morderstwa odpowiedzialni są Fern lub Thomas. Żyjąc przez tak długi czas w zgodzie z prawem, Morgan nie ma zbyt wiele zrozumienia dla tych, którzy wiodą żywot przestępcy. Wydaje mu się, że są zdolni właściwie do wszystkiego.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k8, Spr: 3k10, Sz: 2k8, Wig: 2k8, Zr: 4k8

Jezdździectwo 3k8, powożenie 2k8, strzelanie: karabiny 4k6, strzelanie: rewolwery 3k6, walka: na pięści 2k8.

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

Dowodzenie 2k8, język: angielski 2k8, język: hiszpański 2k8, przetrwanie: pustynia 2k6, tresura: koni 3k8, tropienie 3k10, wykształcenie: teoria wojskowości 2k8, zawód: hodowca 4k8, znajomość terenu: Arizona 2k8, znajomość terenu: Dziwny Zachód 3k8, znajomość terenu: Pensylwania 2k8.

Dech: 16

Przewagi: Dinero 5, ruchomości 5 (wielkie ranczo i stada).

Zawady: Chciwy -2, lojalny -3, marzyciel (chciałby być największym królem bydlą na Zachodzie) -3, uparciuch -2.

Klamoty: Dwutaktowy rewolwer Colt Lighting pierwszej jakości, karabin Winchestera '73, 20 sztuk amunicji do obu gnatów, scyzoryk, lina, koń, 1000\$ zarówno w walucie Konfederacji jak i w zielonych Unii.

PAUL ROBERTSON

Paul Robertson jest otyłym mężczyzną w średnim wieku, o czerwonej twarzy i przedwcześnie posiwiałych brodzie i wąsach. Jest dobrze ubrany – w ładny garnitur z czarną kokardą. Ogólnie, wygląda i zachowuje się sympatycznie.

Swoją działkę z łupu Piekelników, Robinson wykorzystał do rozkręcenia interesu w Corinth, w Nowadzie, gdzie stał się markietaninem (cywilnym dostawcą dla wojska) armii Unii. W przeciwieństwie do innych Piekelników, którzy już dawno porzucili polityczne sympatie, mając na uwadze tylko własny interes, Robertson pozostał lojalnym człowiekiem Unii, który gardzi rebeliantami. Dla tych, po których w oczywisty sposób widać, że pochodzą z Południa, np. dla Texas Rangerów, będzie obcesowy i nieprzychylny.

Interesy Robertsona polegają przeważnie na dostarczaniu zapasów i zaopatrzenia do niesławnego federalnego Fortu 51, który leży ledwie kilka mil od Corinth. Robertson był tam wielokrotnie i zna zarówno Kapitana Jaya Kyle jak i tajemniczego „pana Eddingtona”. Jednak jego lojalność wobec Unii powstrzymuje go przed ujawnieniem jakichkolwiek informacji na temat fortu.

Robertsona powoli zabija gorączka, którą złapał kilka lat temu i wie on dobrze o tym, że zarówno

Morgan jak i Abernathy są tego świadomi. Obawia się, że podejrzewają, iż to on zabił Skerrita i Crimmonsa i planuje zabić pozostałych, żeby dostać Szare Złoto, zanim umrze. Na wszelki wypadek, nosi ze sobą podwójnego Derringera Remingtona, ukryty w sprężynowej kaburze w rękawie. Jak na razie, o ciemne sprawy podejrzewa Ferna i Thomasa, ale póki co, jeszcze się nie zdecydował.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 4k10, Spr: 4k8, Sz: 3k8, Wig: 3k8, Zr: 3k6

Jezdździectwo 3k8, powożenie 2k8, strzelanie: karabiny 4k6, strzelanie: rewolwery 3k6, walka: na pięści 2k8.

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

Blef 2k10, język: angielski 2k10, kombinowanie 2k10, wykształcenie: armia Unii 2k10, wykształcenie: teoria wojskowości 2k10, zawód: handel 4k10, znajomość terenu: Dziwny Zachód 3k10, znajomość terenu: Nowada 2k10, znajomość terenu: Pensylwania 2k10.

Dech: 14

Przewagi: Dinero 3, ruchomości (ładny dom i prosperujący interes) 4.

Zawady: Choróbko (chroniczne gorączki) -3, lojalny -3, śpioch -1.

Klamoty: Rewolwer Colt New Line pierwszej jakości, podwójny Derringer Remingtona, 20 sztuk amunicji do obu gnatów, sprężynowa kabura, koń, 200\$ w zielonych Unii.

ŚNIEŻYNKA

Śnieżynka to czarna jak węgiel kotka, o błyszczących, zielonych oczach. Jest chowańcem Abernathy'ego – darem, otrzymanym od Mścicieli za całą dobrą (w odniesieniu do Mścicieli, to słowo winno być luźno interpretowane) robotę, którą dla nich zrobił.

Śnieżynka zachowuje się i wygląda zupełnie tak samo jak najzwyklejszy domowy kiciuś, chyba że wziąć ją na ręce i dokładnie obejrzeć (czego nie ścierpi od nikogo, poza Abernathym). Jeśli członkom posse uda się złapać i uważnie przyjrzeć się Śnieżynce, zauważą pod futerkiem, warstwę drobniutkich łusek.

PROFIL

Cechy fizyczne: S: 3k6, Spr: 4k10, Sz: 4k10, Wig: 4k8, Zr: 4k8

Walka: pazurki 3k10, wspinaczka 4k10, uniki 4k10, skradanie 5k10.

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

Szukanie 3k8.

Rozmiar: 2

Terror: 5

Zdolności specjalne:

Wspomaganie czarnej magii: Tak długo, jak Śnieżynka żyje, Abernathy może dodać 1 do wszelkich

testów wykonywanych przy próbach rzucania złych czarów.

Pech: Raz dziennie Śnieżynka może rzucić na kogoś klątwę pecha. Taka osoba będzie cierpieła za wadę *pechowiec* przez okres tygodnia lub dopóki klątwa nie zostanie zdjęta przez świętobliwego.

Pazurki: S+1k6

Szósty zmysł: Śnieżynka potrafi uniknąć każdego ataku, jeśli tylko powiedzie się jej Banalny (3) test *Sprytu*.

Zamiana w węża: Śnieżynka potrafi zamieniać się w małego (niejadowitego) węża.

KYLE THOMAS

Kyle Thomas jest hazardzistą, kanciarzem i bandziorem. Jest przystojnym mężczyzną, wyglądającym na trzydziestkę z niewielkim hakiem. Jego blond włosy połyskują gdzieniegdzie na rudo, a jego twarz ozdabiają wypielęgnowane, nawoskowane blond wąsy. Nosi okulary, ale to tylko maniera i blef. Z jego oczami jest wszystko w porządku.

Kyle Thomas jest na Dziwnym Zachodzie powszechnie znany jako biegły hazardzista, który czasami, by pokryć straty odniesione przy pokerowym stole, chwytą się profesji bandziora. Nie podejrzewa się jednak, by jak dotąd zabił kogokolwiek i wyłączwszy jego okazjonalne romanse z gangiem *Krwawiące Serce*, woli pracować z desperados, których bardziej interesuje rabowanie pieniędzy, niż przelewanie krwi. Woli robić majątek na kartach czy kościach, niż za pomocą gnata.

O czym wie niewiele, Thomas jest również zdolnym kanciarzem, jednym z tych, którzy potrafią zmusić manitou, by tańczyły, jak im zagra (no, przynajmniej czasami). Ciągłe rozgląda się uważnie za wszystkim, co pomogłoby mu lepiej zrozumieć magię, która wypełnia dzisiejszy świat. Jego chciwość, bardziej odnosi się do tej dziedziny, niż do pieniędzy. Nie, żeby zrezygnował ze zrobienia dużej kasy, kiedy nadarza się okazja.

Thomas, bardziej może niż inni, jest świadom tego, że w Abernathym jest coś dziwnego i zakazanego. Zaczyna podejrzewać, że za niedawnymi zgonami *Piekielników* stoi właśnie Abernathy, ale jeszcze nie jest przekonany.

PROFIL

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

Dobywanie: rewolwer 2k8, jeździectwo 2k6, kieszonkostwo 2k8, skradanie 3k6, strzelanie: rewolwery 2k8, sztuczki 3k8, walka: na pięści 1k6, włamywanie 1k8.

Cechy umysłowe: Cha: 3k12, D: 3k6, Spo: 3k10, Spt: 3k12, W: 3k10

Bajanie 2k12, **blef** 4k12, **hazard** 4k12, **język:** angielski 2k10, **wykształcenie:** okultyzm 3k10, **wykształcenie:** teoria wojskowości 2k10, **znajomość terenu:** Dziwny Zachód 2k10, **znajomość terenu:** Pensylwania 2k10.

Dech: 12

Przewagi: Farciarz 3, mistyczna przeszłość: kanciarz 3.

Zawady: Bandzior -1, chciwiec -2, lojalny -3.

Kanty: Duperele 3, Niewidzialna ręka 2, Podkreślenie fizyczne 3, Pomocna dłoń 3, Przecucie 2, Przewidzenie 2, Przyduszenie 3.

Klamoty: Podwójny Derringer Remingtona pierwszej jakości, Wesson & Leavitt Pocket pierwszej jakości, 10 sztuk naboji do obu pistoletów, sprężynowa kabura, koń, egzemplarz „Księgi Gier Hoyle’a”, i 200\$ w zielonych dolarach Unii.

SCENA

Dom Abernathy'ego to elegancka posiadłość, która na pustkowiach Utah wygląda nie na miejscu. To wielki, raczej luksusowy, piętrowy budynek z poddaszem, piwnicą i sekretnym pomieszczeniem pod piwnicą.

PARTER

Hol jest tam, gdzie posse i inni goście wchodzi do budynku. Tak jak i reszta domu, jest urządzony elegancko i z przepychem, z ciemnozielonymi dywanami na podłogach, ładnymi obrazami na ścianach i ustawionymi wzdłuż ścian stolikami, które przykryte są istnymi dziełami sztuki.

Z holu prowadzi pięć drzwi, kolejno: do salonu, pokoju bilardowego, jadalni, kuchni oraz na schody do piwnicy. Po drugiej stronie hol kończy się wielkim, panoramicznym oknem, wychodzącym na „podwórze” posiadłości. Kolejne schody prowadzą na piętro. Hol oświetlony jest przez wiszące na ścianach lampy.

SALON

To kombinacja salonu i biblioteki. Przy ścianach stoją półki z książkami (większość z książek jest w doskonałym stanie, bo Abernathy nigdy ich nie czyta), jest też wiele krzeseł i sofy do siedzenia dla gości. Na południowej ścianie stoi kominek.

POKÓJ BILARDOWY

To kolejne pomieszczenie przeznaczone do odpoczynku i miłego spędzania wolnych chwil. Na środku stoi duży, pięknie rzeźbiony stół bilardowy. W rogu jest też stół do gry w karty. Całość wyłożona jest ciemnym dębem i oświetlana blaskiem lamp ściennych i kominka.

JADALNIA

Pokój zapełniony jest przez wielki stół jadalny i stosowne meble, są też w nim wahadłowe drzwi, prowadzące bezpośrednio do kuchni. Światło pochodzi z kryształowego kandelabra.

KUCHNIA

Królestwo pani Burns, w którym przygotowuje wszelkie posiłki. Są tu tylne drzwi prowadzące na zewnątrz oraz kolejne zejście na strome schody, prowadzące do loszku z winem.

PIĘTRO

Na piętrze mieszczą się niemal wyłącznie sypialnie – Abernathy’ego, służby i pokoje gościnne. Z sypialni Abernathy’ego jest przejście do jego gabinetu. Po obu stronach szerokiego holu biegnącego przez sam środek piętra są panoramiczne okna, widok z których obejmuje całą okolicę. Schody biegną dalej w górę, na poddasze.

Poddasze to nieprzyjemne miejsce – ciemne, pełne kurzu i zimne, niezależnie od tego, jak ciepło i słonecznie jest na zewnątrz. Walają się po nim stare meble i dobrze zamknięte skrzynie. Co do zawartości tych skrzyń, cóż, pozostawiamy to twojej mrocznej i pokręconej wyobraźni.

PIWNICA

Do piwnicy zejść można po schodach prowadzących z holu. Tak jak na poddaszu, jest tu zawsze zimno i ciemno. Inaczej niż na poddaszu, jest tu pusto, stoi tylko kilka starych pudeł i beczek. Piwnica wygląda, jakby została zbudowana na podstawie naturalnej jaskini.

ŁOSZEK Z WINEM

Zejdź schodami prowadzącymi z kuchni, a trafisz do loszku z winem. Pełno w nim przykurzonych butelek wina i szampana (bywa, że całkiem kosztownego), beczek z piwem oraz innymi trunkami (wiele z tych beczek jest dostatecznie wielkich, by pomieścić człowieka lub kilku). Nawet wzięwszy pod uwagę pragnienie Złotka, Abernathy’emu nie powinno zabraknąć napitków.

PODWÓRZE

Na podwórzu domu stoi przybudówka, domek dla służby i stajnia.

TAJNE PRZEJŚCIA

Dom Abernathy’ego kryje w sobie wiele sekretów niewidocznych na pierwszy rzut oka. Budynek jest naszpikowany sekretnymi przejściami, z których wiele ma wizjery, przez które można szpiegować gości.

Z SALONU DO POKOJU BILARDOWEGO

Salon i pokój bilardowy są połączone przejściem, które w salonie kryje się za półką z książkami, w pokoju bilardowym za boazerią, zaś od strony holu, za dużą komodą.

Z ŁOSZKU DO PIWNICY

Z loszku do piwnicy biegnie przejście, które ukryte jest za wielką, zawieszoną na ścianie beczką w loszku i za pustą, kamienną ścianą w piwnicy.

Z PIWNICY DO PRACOWNI ABERNATHY’EGO

Przejście, które prowadzi z piwnicy do pracowni Abernathy’ego, od strony piwnicy skryte jest za pustą,

kamienną ścianą. To jedno z najważniejszych przejść, jakie mogą odkryć postacie, ponieważ jego odwiedzenie może dać bohaterom pojęcie o prawdziwej naturze Abernathy’ego. Równocześnie, może to być niebezpieczne odkrycie. Abernathy nie przyjmie dobrze tego, że goście mieszają w jego zbrodniczych planach lub chcą udaremnić któryś z eksperymentów, przeprowadzanych w pracowni.

POMIĘDZY POKOJAMI GOŚCINNymi

Pomiędzy pokojami gościnnymi biegną przejścia, do których drzwi są poukrywane za boazerią w holu na piętrze. Te przejścia są używane głównie do szpiegowania i nie można z nich wejść do żadnej z sypialni.

POD HOLEM

Pod holem jest pasaż biegnący od przejścia między pokojem bilardowym a salonem aż do schodów i schodzący do piwnicy. Ukryty jest za pustymi ścianami klatki schodowej.

UŻYWANIE TAJNYCH PRZEJŚĆ

Dostrzec tajne przejście jest niezwykle trudno – postać musi dokładnie zbadać pomieszczenie i osiągnąć sukces w Niewiarygodnym (11) teście *szukania*. Kiedy już znajdzie się pierwsze, następne mogą zostać znalezione już po Ciężkim (9) teście. Jednak wykrycie sekretnych drzwi prowadzących w dół, do pracowni zawsze wymaga Niewiarygodnego (11) testu *szukania*, niezależnie od tego, czy uprzednio bohaterom udało się odnaleźć inne drzwi.

PRACOWNIA

Umiejscowiona w dawnej jaskini, poniżej piwnicy, jest miejscem, w którym Abernathy czyni najmroczniejsze ze swych czarów. Pomaga mu w tym służący zombi, znaczy się, pomaga na tyle, na ile zombi może być pomocny. Elementami wystroju są tu czarnoksiężskie księgi, pentagram wypisany krwią na posadzce, wielkie lustro używane przez Abernathy’ego do rzucania tajemnego zaklęcia, ciała na kamiennych płytach i stół laboratoryjny, a na nim skomplikowana szklana konstrukcja, w której bulgoczą kolorowe płyny. Czar Ghede również tu jest, leżący w oryginalnej skrzyneczce na stole, położonym pośrodku pracowni.

W dodatku do sekretnych przejść i drzwi (do których możesz dodać coś od siebie, jeśli masz ochotę) nie miej oporów przed umiejscowieniem w domu kilku pułapek dla zbudowania nastroju i dla potrzeb scenariusza.

Zapadnie, pod którymi są głębokie jamy, żelazne dziewice, potrzebki i inne urządzenia mogą poważnie uprzykrzyć życie graczom, kiedy ci zaczną myszkować po posiadłości (lub kiedy w końcu dojdzie do walki między nimi a Abernathym).

WYMALOWAĆ KRWIĄ ŚCIAŁY DOMU

Teraz, kiedy już wszyscy zebrali się w jednym miejscu, masz scenę, w której możesz stworzyć niesamowity nastrój dla intrygującej przygody. Abernathy ma zamiar zamordować pozostałych Piekelników jednego po drugim, za pomocą czarnej magii i tajnych przejść, oskarżając o zbrodnię innego Piekelnika lub członków posse. Nie będzie się wahał wprowadzić w życie makabrycznych pomysłów, czy użyć diabelskich sztuczek. Jego panowie to lubią.

Członkowie posse są uwięzieni w posiadłości. Nie mogą wyjść, bo na zewnątrz szaleje burza. Wśród błyskawic, ulew i w kompletnych ciemnościach, nie mają szans uciec więcej niż mili czy dwóch, a do tego całkiem prawdopodobne, że stracą w czasie tej wybieczki życie. Chcą czy nie chcą, muszą zostać. No i jest jeszcze Ranger Alden (oraz/lub Jack Carroway), którzy trzymają ich w piony, pilnując, by zachowywali się przyzwoicie, jeśli są nie dość grzeczni.

Abernathy i inni Piekelnicy nie pozwolą posse uczestniczyć w ich spotkaniu, ale nie znaczy to wcale, że bohaterowie nie mają szansy usłyszeć, co się tam będzie działo. Można tego dokonać przy zręcznym wykorzystaniu kantów, albo podsłuchując pod drzwiami, przy czym niezbędny będzie Poważny (7) test *Spostrzegawczości* i postacie będą musiały uważać, żeby nie zobaczył ich Garrison, Złotko lub

Śnieżynka. Podpytując Elmirę, można dowiedzieć się o istnieniu wizjera w salonie, które to odkrycie powinno dać posse wskazówkę, że gdzieś blisko musi być tajne przejście, idealne dla szpiegowskich zapędów posse. Dając odpowiednie wskazówki, ale nie ujawniając wszystkiego od razu, możesz nawet zachęcić graczy do odrobiny myślenia!

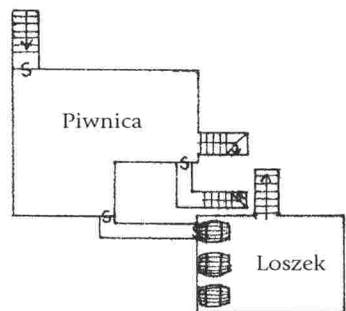
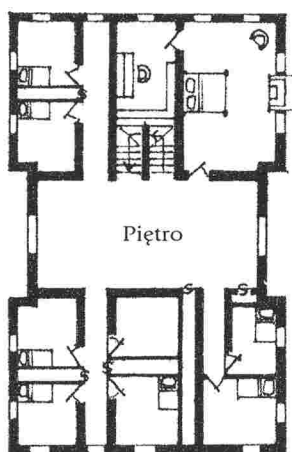
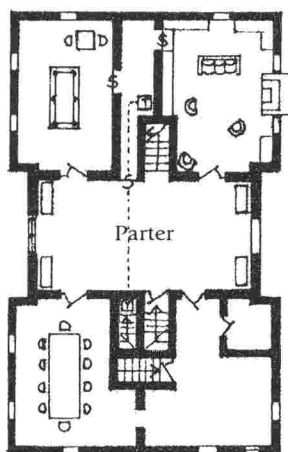
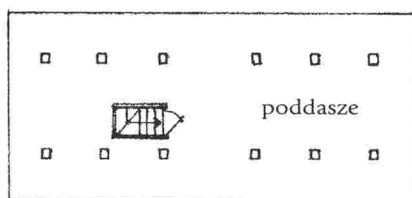
Poza tym, trudno przewidzieć, jak potoczą się wydarzenia. Garrison, Śnieżynka i Złotko starają się mieć oko na posse i relacjonują o wszystkim Abernathy'emu. Elmira może poczuć sympatię (może coś więcej?) do jednego z członków posse. Powinienesz rozegrać ten scenariusz naszpikowując go chwilami grozy, podniecenia i niepewności. Jeśli potrzeba by ci było pomysłów lub dodatkowych wątków, tutaj masz kilka interesujących sugestii:

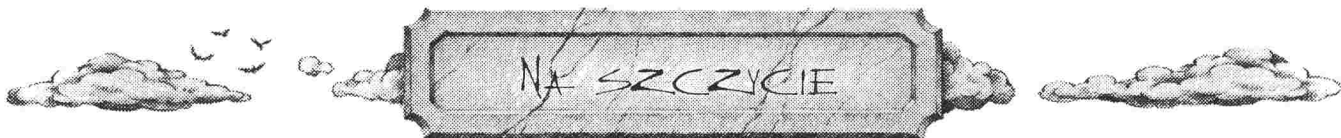
● Niech o każde morderstwo lub próbę morderstwa będzie podejrzanych przynajmniej kilka osób. Staraj się, żeby postacie (członkowie posse lub statysci) nie przebywały wszystkie na raz w tym samym miejscu. Staraj się ich rozdzielić, tak, żeby posse, nie mogło mieć wszystkich na oku.

● Jak wspomniano już wcześniej, członkowie posse zostawią – lub zostaną zmuszeni do zostawienia – swoje gnaty w pokojach. Abernathy wyśle Garrisona lub Śnieżynkę, żeby zabrali

POSADKOŚĆ
ABERNATHY'EGO

1 cal = 40 stóp





broń do pracowni. Jeśli ten plan się powiedzie, posse będzie się czuło piorunsko bezbronne.

✎ Abernathy skupia się na wyeliminowaniu swoich rywali, nie zaś członków posse (przynajmniej dopóty, dopóki nie zaczął mu zagrażać). Jedną z ostatnich ofiar powinien być Carroway, ponieważ to on trzyma bohaterów w szachu. Zwłoki pierwszej ofiary zostają znalezione w przybudówce. Garrison zaskoczył tutaj ofiarę i zadusił ją. Jeśli nikt go nie zauważy, ukryje ciało na podwórzu, w jamie pod przybudówką, w stosie drewna, stogu siana w stajni albo w innym stosownym miejscu. Potem wróci do środka i zmieni ubranie. Mimo tego, unosząca się wokół niego wilgoć może wskazać posse, że był na zewnątrz, ktoś mógł też widzieć, jak wychodził na jakiś czas.

✎ Kolejna ofiara znika, kiedy schodzi do loszku po kolejną butelkę wina (koniecznie chce oświadczyć wybrać gatunek, bo – jak mówi – „wie, które wino jest dobre”). Ciało zostaje później przeciągnięte do pracowni. Ślady szamotaniny w loszku mogą dać graczom do myślenia.

✎ Kyle Thomas może zostać zabity w sposób, który wskazuje na użycie magii, choć niekoniecznie – niech posse się głowi. Powinienesz wymyślić jakieś wyjaśnienie lub wskazówkę dla bohaterów, która będzie dla nich dowodem na działanie sił nadprzyrodzonych.

OSTATNIA BITWA

Oczywiście w końcu przyjdzie do walki pomiędzy Abernathym i jego sługami a posse i tymi gośćmi, którym udało się przeżyć. Abernathy schroni się w swej pracowni i użyje Czarza Ghede do ożywienia wszystkich zwłok, które tam leżą. Kiedy jego sekret zostanie odkryty, musi zabić każdego, kto mógłby go zdradzić. Użyje tajnych przejść i pułapek, żeby kontrolować pole bitwy i utrzymywać przeciwników w ciągłym napięciu.

PUNKTY NAGRODY

Posse rozwiązuje zagadkę i ujawnia, że mordercą jest Abernathy: 3 punkty.

Posse udaje się uratować kogoś spośród Piekielników: 1 punkt.

Posse zwycięża i zabija Abernathy'ego: 2 punkty i 1 punkt Hartu.

Posse zabija Garrisona: 1 punkt.

Posse odkrywa i niszczy pracownię, w której Abernathy zajmował się czarną magią: 1 punkt.

Posse znajduje i niszczy Czarza Ghede: 1 punkt.

ROZDZIAŁ SZÓSTY: NAGRODA JEST MOJA!

Kiedy już bohaterowie dowiedzieli się, co łączyło Piekielników i Abernathy'ego, Szeryf może użyć tego rozdziału jako małej „premiowej” przygody dla posse. W końcu, wciąż jest do wzięcia złoto Konfederatów!

OSTATNIE POSUNIĘCIA

Kiedy Abernathy zostaje zabity, pozostali przy życiu Piekielnicy zrywają się, niczym psy z łańcucha. W świetle tego, co się stało, żywi świadkowie tamtych wydarzeń uznają umowę za nie wartą funta kłaków. Kiedy pan czarnej magii nie żyje, wszystkie chwytły dozwolone.

Piekielnicy, którzy wyruszają po złoto, są gotowi zrobić wszystko, co w ich mocy, by zdobyć je dla siebie. Z ich punktu widzenia, jest to zadośćuczynienie, jakie jest im winien Abernathy za „złamanie umowy”. Cokolwiek się stanie, posse powinno odnieść wrażenie, że ostatni rozdział w życiu Piekielników dopiero się pisze.

PODPISANO KRWIĄ

Jeśli posse nie wie nic o umowie, jedno z „byłych” służących Abernathy'ego opowiada im całą historię (najwyraźniej zasłyszana przez przypadek) umowy i zrabowanego złota Konfederatów.

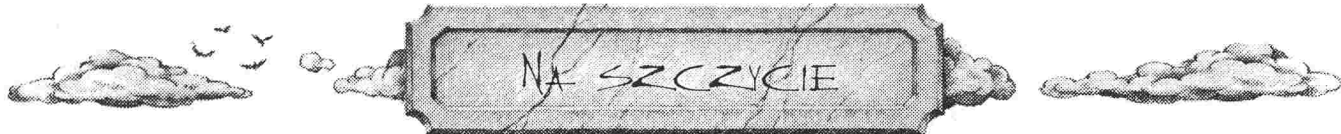
Razem z umową schowana jest mapa Kanionu Kojota (patrz strona 128) – niewielkiego, stromego kanionu w północnej części Nowego Meksyku, gdzie zakopane jest złoto. Jeśli wszyscy Piekielnicy już nie żyją, bohaterowie muszą sami odnaleźć mapę lub wydobyć informację o niej od kogoś ze sług Abernathy'ego. Być może będą nawet mogli ustalić położenie skarbu bez mapy – na przykład, sługa powie im, że jest to „Gdzieś w północnej części Nowego Meksyku, w miejscu nazywanym Przełęczą Wilka albo Kanionem Kojota, czy jakoś tak. O ile pamiętam, w pobliżu powinny być jakieś Azteckie ruiny”. Tyle informacji wystarczy, żeby bez większych problemów odnaleźli kanion.

KANION KOJOTA

Kanion Kojota leży w północno-zachodniej części Nowego Meksyku, w samym rogu terytorium. Te okolice znane są z tego, że spotyka się w nich ruiny azteckich osad. Kiedy bohaterowie dojadą już do Kanionu Kojota, przy odszukaniu dokładnego miejsca zakopania Szarego Złota pomocna im będzie mapa (nie martw się jednak, jeśli jej nie mają – czytaj dalej).

Razem z Kanionem Kojota znajdują także (co ich najprawdopodobniej nie ucieszy) ciała wszystkich Piekielników, którym udało się dojechać do kanionu. Detektywom Bayou Vermillion w jakiś sposób, dzięki plotkom o gangu Krwawiące Serce, udało się wpasnąć na trop Piekielników. Schwytali pozostałych członków grupy, kiedy ci zbliżali się do miejsca ukrycia





skarbu i poddali ich torturom. Jeśli po starciu z Abernathym nie pozostał przy życiu żaden z Piekielników, agenci Bayou Vermillion zdobyli informację z jakiegoś innego źródła.

Żywe trupy LeCroixa wraz z kilkoma najemnikami przeszukują kanion za ukrytym złotem. Linie Kolejowe Bayou Vermillion chciałyby odnaleźć skarb, by powetować sobie straty, jakie poniosły przez gang Krwawiące Serce. Jeśli najemnicy dostrzegą bohaterów, natychmiast zaczepią ich i zapytają, po co tu przyjechali, po czym każą im jechać w swoją stronę. Jeśli bohaterowie chcą złota, muszą się o nie bić. Żywych trupów powinno być przynajmniej tyle, ilu bohaterów (dodaj jednego lud dwa ekstra, dla mocniejszych członków posse).

ZKOTO GUPCÓW

Kiedy osiadzie kurz uniesiony w czasie potyczki z agentami LeCroix'a, posse może użyć mapy do odnalezienia skarbu. Z mapą wystarczy, że posse powiedzie się Poważny (7) test *szukania*, a odnajdą dokładne miejsce, w którym zakopano Szare Złoto.

Jeśli mapa nie jest dostępna, trudność testu *szukania* wzrasta do Niewiarygodnej (11). Posse może podejmować kolejne próby odszukania skarbu, po jednej na dzień.

Kiedy wreszcie bohaterowie odnajdą miejsce, którego szukali, zauważą, że ziemia jest wzruszona, jakby ktoś tu kopał. Najwyraźniej ktoś złamał umowę i powrócił po złoto. Z drugiej strony, ktoś mógł wykopać się spod ziemi. (O ile dobrze pamiętacie, Halstead został pochowany tutaj, razem ze skarbem).

Kiedy członkowie posse zaczną kopać, przekonają się, że większość złota zniknęła. Jeśli któremuś z nich powiedzie się Banalny (3) test *szukania*, znajdą resztki złota o wartości około 400\$, zgubione w ziemi i rozrzucone w pobliżu.

PUNKTY NAGRODY

Posse odkrywa sekret Szarego Złota: 1 punkt.

Posse odnajduje mapę: 1 punkt.

Posse pokonuje żołnierzy Bayou Vermillion: 1 punkt.

Posse odnajduje złoto: 1 punkt.

WZGÓRZE CMENTARNE

NAJEMNICY ABERNATHY'EGO

Atak:

Pięść 2k8/1k8

Rewolwer 2k6/3k6

Karabin 3k6/4k8

Strzelba 2k6/2k6+4k6

Obrona:

Walka na pięści 3

Uniki 2

WOJOWNICY APACZÓW

Atak:

Karabin 3k6/4k6

Nóż 3k6/3k6+1k6

Tomahawk 3k8/3k8+1k6

Obrona:

Tomahawk 3

Walka na pięści 3

Uniki 2k6

BANDITOS

Atak:

Rewolwer 2k6/3k6

Karabin 3k6/4k8

Obrona:

Walka na pięści 3

Uniki 2

ŻYWE TRUPY BAYOU VERMILLION

Atak:

Rewolwer 2k6/3k6

Strzelba 2k6/2k6+4k6

Obrona:

Walka na pięści 3

Terror: 9

Zdolności specjalne:

Nieumarli

GANG KRWAWIĄCE SERCE

Atak:

Rewolwer 3k6/3k6

Karabin 3k6/4k8

Strzelba 2k6/2k6+4k6

Obrona:

Walka na pięści 3

LEGIONIŚCI

Atak:

Rewolwer 3k8/3k6

Karabin 3k8/5k8

Bagnet 2k8/3k8

Obrona:

Walka na pięści 3

Uniki 2k6

ŻYWE TRUPY ABERNATHY'EGO

Atak:

Pięść 2k8/1k8

Obrona:

Walka na pięści 3

Terror: 9

Punkty „żywności”: 30

Zdolności specjalne:

Nieumarli



4 kwietnia 1876

Moi Drodzy Kompani,

Nie umknęło mej uwadze, jak i zapewne nie umknęło Waszej, że Jim i Bill zostali niedawno zabici. Wybaczcie mi mą podejrzliwość, ale Te zgony, przydarzyły się zbyt nagle i były zbyt gwałtowne by można je było uznać za przypadkowe. W świetle Tajemnicy, która nas łączy, zdaje mi się, że ktoś czyha na nasze życie – albo jeden z nas, albo ktoś z zewnątrz, kto jakimś sposobem poznał nasz sekret. Myślę, że to powinno skłonić nas do spotkania się i pomówienia o tym, co się dzieje.

Frank zaproponował na miejsce spotkania swój dom w Boiling Springs i chętnie ugości każdego z Was, jeśli tylko przyjmiecie zaproszenie.

Spodziewa się nas w ciągu najbliższego miesiąca. Z niecierpliwością wyglądam chwili, kiedy znów Was ujrzę.

Wasz

Uriah

NA SZCZYCIE

Mapa do konfederackiego złota.



© 1998 Pinnacle Entertainment Group, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Udziela się pozwolenia na kopiowanie tej strony do własnego, prywatnego użytku.

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	Cardstock Cowboys		
1101	25	Marshal's Guide	2701	19.95	Starter Pack
1003	20	Book o' the Dead	2702	14.95	Horrors
1004	20	Smith & Roberts	2703	14.95	Infernal Devices
1005	20	Hucksters & Hexes			
1006	20	Rascals, Varmints, & Critters			
1007	4.95	Twisted Tales			
1008	30	Great Maze (box)			
1009	15	Marshal 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 o' Darkness			
1018	20	Tales o' Terror 1877			
1019	20	Lost Angels			
1020	30	River o' Blood (box)			
1021	30	Boomtowns (box)			
1022	9.95	Marshal's Log			
1023	25	Doomtown 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	Hexarcana			

SKU	Price(\$US)	Title
9002	4.95	Night Train
9003	4.95	Strange Bedfellows
9004	4.95	Savage Passage
9005	4.95	Ground Zero
9006	4.95	Forbidden God
9007	4.95	Adios Amigos
9008	6.95	Skinnners
9009	6.95	Worms!

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 o' 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

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

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

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



ORDER ONLINE FROM
WWW.PEGINC.COM



PIF! PAF!

Stój, bo strzelam!

Tak to już jest na Dziwnym Zachodzie, że najpierw należy strzelać, a potem zadawać pytania – jeśli to, co właśnie kropnąłeś, wciąż się wierci.

W tym niegościnnym świecie szybkich od martwych oddziela jedynie kulka kalibru .45, umieszczona we właściwym miejscu i we właściwym momencie. A czasy są takie, że nawet to nie zawsze wystarcza, więc niektórzy zawodowi rewolwerowcy sięgnęli też po kanciarskie sztuczki – po wszystko, co mogłoby im dać przewagę.

W *Stróżach prawa* znajdziesz mnóstwo informacji o sprawiedliwości na Dziwnym Zachodzie, bandziorach grasujących po umęczonej ziemi i stróżach prawa, których obowiązkiem jest stawiać przestępców przed sądem. Dostaniesz też opisy ponad stu różnych gnatów oraz poprawki do systemu walki. Nie zabrakło tu również zasad dla kantujących rewolwerowców – znajdziesz w nich tuzin, albo i więcej zupełnie nowych kantów, za pomocą których będziesz mógł wysyłać wynaturzenia z powrotem do piekła.

Poza ulubioną spluwą i okazją do strzelaniny – czegoż więcej mógłbyś chcieć rewolwerowiec?

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 83-87968-72-2



9 788387 968724

DLSTP

