

# DO TRZECH RAZY SZTUKA



## Do trzech razy sztuka

Szeryfie, przed Tobą scenariusz przeznaczony dla posse składającej się z 3-4 graczy, których postaci są Doświadczone. Charakter naszych gringo nie powinien robić różnicy, choć wprowadzenie postaci bardzo praworządnych, o krystalicznie czystym morale, może stanowić niewielki problem. Akcja przygody rozpoczyna się w miasteczku Smoky Barrel w Texasie, ale równie dobrze może to być Nowy Meksyk, albo Arizona - istotne jest, aby do granicy z Meksykiem nie było za daleko.

Inspirację do napisania scenariusza stanowił drugi rozdział książki „Zborowski” **Jacka Komudy**, autora, którego twórczość od lat niezmiennie dostarcza mi pomysłów na udane sesje.

### Bracia Short

Samuel i Franklin Short to zamożni hodowcy bydła z południowo-zachodniego Texasu. Obydwaj krępi, z wydatnymi brzuchami, rumianymi twarzami i spieczonymi słońcem karkami. Nie grzeszą elokwencją, elegancją, ani odwagą, ale wyglądają na zamożnych, a dokładnie nowobogackich. Rekomendować może ich znany i poważany stróż prawa, szeryf Smoky Barrel - Jeremia Moon. Jeśli nasi hombre są na bakier z prawem, Moon zaproponuje im w zamian za pomoc braciom Short umorzenie śledztwa w błahej sprawie, czy przymknięcia oka na pijacką burdę. Natomiast praworządna posse, Jeremia po prostu skontaktuje z Samem i Frankiem, tłumacząc, iż problem tych nieszczęśników znajduje się poza jego jurysdykcją.

Propozycja Shortów jest nie do końca zgodna z prawem, choć na pierwszy rzut oka ich krzywda zasługuje na wyrównanie rachunków. Otóż pół roku temu niejaki Juan Manuel Pablo Orteza, przemytnik, złodziej bydła i bandyta z Meksyku, napadł na ich posiadłość, z której porwał siostrę Sama i Franka, Krissy. Dwudziestodwuletnia panna Short, oczko w głowie braci, jest prawdziwą pięknoscią, do której smali cholewy każdy kawaler w okolicy, a już z pewnością wszyscy zamożni. Nie godzi się aby tak urodziwa i bogata panna przetrzymywana była przez łachudrę, oczajduszę i meksykańskiego bękarta tylko dlatego, że jego rezydencja znajduje się tuż za granicą.

Szeryf umywa ręce, teren nie jest pod jego jurysdykcją, nie chce nawet o tym słuchać, mruga porozumiewawczo okiem do naszych bohaterów i wychodzi. Bracia proponują 100\$ na głowę za uwolnienie i dostarczenie całej i zdrowej Krissy do rodzinnego domu. Suma wydaje się śmiesznie mała, ale Shortowie mają węża w kieszeni, więc wolą zacząć od bezpiecznej stawki. Targując się można podnieść stawkę nawet do 1000\$, choć kwota ta będzie nieco przerażała Shortów. Jeśli hombre negocjują rozsądnie, pozwól im w teście skorzystać z Przekonywania zamiast Targowania (o ile będzie to dla nich korzystniejsze), natomiast jeśli rozmowa jest bezkompromisowa (np. groźą wyjściem) dodaj im do wyniku testu 2. Ponadto od braci można uzyskać pomoc w postaci trzech kowboi (zastanów się czy Twoi gringo potrzebują pomocy), którzy wspomogą posse, ale za każdego z nich panowie Short potrącają 10% wynegocjowanej kwoty.

Jest jeszcze jeden, bezwzględny warunek, który nasi hombre muszą spełnić – Juan Orteza musi zginąć, bez tego nie ma mowy o wypłaceniu umówionych pieniędzy.

### Małe śledztwo?

Jeśli tylko gracze o tym pomyślą to dlaczego by nie? Wszystkie chwytaki dozwolone: Wypytywanie, Zastraszanie, Przekupstwo, ba nawet kolejka postawiona w saloonie w Smoky Barrel potrafi zdziałać cuda. Wszyscy pytani bez wahania potwierdzą, że panią Short to prawdziwa pięknosci. Niech każdy z graczy - o ile zechce - testuje jeden raz dowolną z wymienionych umiejętności, za każdy sukces w śledztwie można dowiedzieć się:

- Orteza ma okazałą hacjendę i tuzin gotowych na wszystko pistoleros. Dorobił się na rozboju, ale teraz jest w Meksyku szanowanym (jak na warunki pogranicza) obywatelem. Jednak to niebezpieczny typ, a i jego chłopcy nie są niewiniątkami.

- Juan Orteza zwany też Pięknym Juanem poślubił pannę Krissy i to przed ołtarzem w meksykańskim kościele, więc obecnie jest to pani Orteza, a nie panna Short.

- Bracia Short wydali siostrę za Meksykańca z własnej woli, nie jest też tajemnicą, że otrzymali za to od Pięknego Juana niezłą sumkę w złocie.

Przebiecia w testach dotyczących śledztwa pozwalają ustalić, że:

- Krissy wychodząc za Ortezę była wdową, jej pierwszego męża Toma Colsona zabili Apacze.

- Plotka mówi, że ktoś mocno stara się o rękę Krissy, która jest wszak mężatką. Bracia Short już raz wzięli za nią złoto jak za bydło, nie powstydziliby się tego i drugi raz. Nikt jednak nie poda nazwiska amanta – nikt z wyjątkiem przyciśniętych do muru braci Short. Ich szwagrem z chęcią zostałby sam szeryf Jeremiah Moon.

- Jeśli gracze mają niesamowitego farta i trzech z nich uzyskało przebiecie, uda im się dowiedzieć, że Tom Colson był nie pierwszym, a drugim mężem panienki Short. Pierwszym był Adam Stockton, ale biedaczysko spadł z konia na polowaniu i utopił się. Krissy miała wówczas osiemnaście lat.

Jeśli gracze nie kwapią się do rozgrzebywania sprawy, nie ma problemu, daj im spokojnie przepić zaliczkę, wszystkiego co niezbędne i tak dowiedzą się w swoim czasie.

### **No speaking inglese**

W Meksyku na zadawanie pytań będzie już za późno, miejscowi mówią wyłącznie po hiszpańsku, lub tak utrzymują, a w dodatku są dość nieprzychylnie nastawieni do gringo. Trzech kowboi: Alec, Steve i Bill, którzy mogą towarzyszyć posse, to prości poganiacze bydła na garnuszku braci Short, złego słowa o swoich pracodawcach nie powiedzą. Jest z nich jednak pożytek: znają drogę, trzymają warty, gotują i mają niezły zapas whiskey.

Orteza mieszka nieopodal granicy, zanim nasza posse dotrze do jego pięknej hacjendy, przejeżdżać będzie przez wioskę Jerrez. To idealne miejsce na krótki popas, napojenie koni i uzupełnienie zapasów. Dom Pięknego Juana znajduje się dwie godziny konno, lub trzy pieszo od wioski. Bohaterowie mogą poczekać tutaj do zmroku i w nocy zaatakować, albo wybrać się na zwiady.

We wsi znajduje się niewielki, brudny saloon, jego właściciel zaraz po zmroku wyśle swojego syna do Ortezy, aby doniósł mu o obcych. O tak Amigo, mieszkańcy Jerrez są „pod opieką”

Pięknego Juana, chyba Cię to nie dziwi? Uważnie słuchaj o czym mówią nasi hombre, to że ktoś twierdzi, iż nie mówi po angielsku, nie znaczy, że tak jest. Zatem o ile bohaterowie zatrzymają się we wsi na dłużej, jest niemal pewne, że Orteza się o nich dowie.

Nie chodzi nawet o to, że Juan obawia się jakichś gringo, po prostu od czasu do czasu jeśli gra jest warta świeczki, zdarza mu się oskubać kilku wędrowców, a braki metalu w sakiewkach skrzętnie uzupełnia im ołowiem w głowach. Zatem jeśli nasza drużyna nie rozpytuje zbytnio o Pięknego Juana i wygląda jak banda obdartusów, nie ma się czego obawiać. Co innego, jeśli wyglądają na krezusów, lub podejrzenie często mówili o seniorze Orteza, wówczas jeszcze przed świtem we wsi zjawi się prawa ręka Juana, Loco Sanchez i jego desperados – po jednym na każdego gracza i towarzyszącego im kowboja. Loco nie zwykł konwersować, zwłaszcza po angielsku, naprawdę nie zna tego języka. Skradanie się też nie jest jego mocną stroną, wjedzie do Jerrez w pełnym galopie wprost pod saloon. Szukaj kostuchy Szeryfie, ołów będzie latał nisko.

Desperados walczą do granicy rozsądku, gdy połowa z nich zginie, lub będzie niezdolna do walki, pozostali będą starali się wycofać. Pokaz siły z pewnością wywrze wrażenie na mieszkańcach wioski, więc jeśli po wszystkim nasza posse nadal trzyma się na nogach i któryś z bohaterów raz jeszcze przepytą mieszkańców, korzystając z Zastraszania, dodaj mu +2 do wyniku testu. Oto czego można się dowiedzieć:

- Juan jest niebezpiecznym nożownikiem, z pięciu jardów przebija nożem kartę i to z zawiązanymi oczami.

- Senior Orteza ma piętnastu desperados, wliczając w to oddział Loco Sancheza. Oprócz nich w hacjendzie mieszka żona i dwie służące.

- Piękny Juan bardzo kocha senioritę Krissy, zresztą z wzajemnością.

- Orteza jest bardzo religijnym człowiekiem, nigdy nie zabił katolickiego księdza, przynajmniej nie własnoręcznie. Na terenie jego posiadłości znajduje się nawet niewielka kapliczka.

- Czasami hacjendę odwiedzają amerykańscy żołnierze, ci w szarych kurtkach.

## Home, sweet home

Domostwo Ortezy składa się z kilku budynków otoczonych wysokim na dwa i pół metra murem, o wymiarach około sześćdziesiąt na sześćdziesiąt metrów. Najbogatszy budynek to hacjenda zamieszkiwana przez Juana jego żonę, dwie służące i kucharza, który wie jak zrobić użytek ze strzelby. Pozostali pistolero mieszkają w dwóch niewielkich barakach. Oprócz tego znajduje się tam granicząca z murem stajnia i niewielka kapliczka. Między zabudowaniami znajduje się duża, cembrowana studnia i zagroda dla koni, a nad bramą niezbyt solidna, pokryta słomą wieżyczka. Teren wokół hacjendy to upstrzona kaktusami i głazami kamienista pustynia, około stu metrów od muru zaczynają się skały, które mogą dać schronienie nie tylko posse, ale także wierzchowcom.

Za dnia życie płynie tutaj leniwie, wieczorem gdy upał nie daje się tak we znaki desperados Juana próbują swoich sił w zajeżdżaniu koni, lub trwoniją czas na pijatykach i hazardzie. Brama zamykana jest na noc i otwierana o świcie. Za dnia straż trzyma jeden człowiek, w nocy dwóch.

Posse może próbować zakraść się cichaczem, wjechać galopem w przebraniu Loco i jego ludzi, albo posłużyć się innym fortem. Jeśli bohaterowie nie ściągnęli swoim zachowaniem Loco Sancheza do Jerrez, Juan wyśle go na rekonesans po okolicy – Szeryfie, pozwól naszym hombre zobaczyć jak oddział zbrojnych opuszcza hacjendę, niech wiedzą, że przeciwnik jest osłabiony i nie ma na co czekać. I niech się śpieszą, bo pościg lada moment zacznie im deptać po piętach.

Juan będzie bronił żony narażając własne życie. Może się poddać i oddać strzelbę, czy rewolwer, ale ulubioną broń trzyma ukrytą w zanadrzu i gotową do ataku. Orteza ma ukryte cztery noże, dwa w cholewach i dwa z tyłu za pasem – czy gracze mają tego świadomość? Piękny Juan to figura, nie korzystaj jednak na razie z jego sztonów, wręcz przeciwnie, nawet nieuzbrojony niech sprowokuje kogoś z bohaterów do strzału. Niech mu ziemia lekką będzie, wszak długo w niej nie poleży, right?

Jedna ze służących jest Meksykanką, druga - Amerykanka - jest karlicą, nie odstąpi swej pani na krok, a w razie potrzeby będzie ją próbowała zasłaniać własnym ciałem. Resztę pozostaw gracjom, docień dobre pomysły i brawurę sztonami, z pewnością będą jeszcze potrzebne. I jeszcze jedno, Krissy

Orteza faktycznie kocha swojego męża, a w dodatku jest w czwartym miesiącu ciąży. Co zacznie śmierć męża, strach i stres – zakończy zabłąkana kula. Posse znajdzie gospodynię nieprzytomną, niestety straciła też dziecko.

Jeśli tylko gracze nie obawiają się marnować czasu na rabunek mogą się trochę obłowić: tequila, wino, fasola, kawa, zapas wołowiny, broń, siodła, skóry, dobre jakościowo ubrania męskie i suknie. Przebicie w teście Przeszukania pozwoli odnaleźć skrytkę, w której znajduje się skrzyneczka z 500\$ i mapą. Podczas szabrowania przewróci się lampa oliwna i po kilku chwilach pożar rozprzestrzeni się po domu. Opisz krótko stającą w płomieniach kuchnię, sypialnię i gotowy pokój dziecinny z drewnianym konikiem na biegunach. Tak płonie cudze szczęście.

## Beauty and the beasts

Krissy od małego była popychadłem starszych braci, którym robiła za kucharkę, służącą i kogoś na kim mogli wyładowywać swoje frustracje. Sytuacja zmieniła się, gdy Krissy ukończyła szesnaście lat, a jej bracia postanowili zrobić interes życia na jej ożenku. Wówczas Adam Stockton wydawał się odpowiednią partią dla pięknej Krissy, która liczyła, iż jej życie się odmieni. Jednak stary, gruby Stockton tłukł ją nie mniej niż bracia. W dodatku Shortowie poczynili nie do końca udane inwestycje i pieniądze szybko się skończyły, a szwagier nie chciał nieudaczników więcej widzieć na oczy. Po jednej z kłótni Samuel i Franklin wdali się w bójkę ze szwagrem, starszy z braci uderzył nieco zbyt mocno i potem pozostało tylko upozorować wypadek. Shortowie odnieśli z tego dwie korzyści: mogli ponownie wydać Krissy za mąż i nieźle na tym zarobić, a ponadto wpadło im nieco grosza w spadku po Stocktonie.

Potem był Tom Colson, pocziwy, emerytowany pułkownik konfederacki, który śmierdział tytoniem i burbonem, kochał konie bardziej niż żonę, ale przynajmniej jej nie bił. Colson zapłacił za żonę całkiem dobrze, ale Shortowie mieli chrapkę na cały jego majątek, więc wystawili szwagra Apaczom, którzy mieli z nim na pieńku.

I wówczas przyszedł czas na seniora Ortezę, który przebił wszystkie inne oferty.

Piękny Juan był porywczy, a może i szalony, ale nigdy nie podniósł ręki na żonę i dbał o nią jak nikt dotąd, a ta odwdzięczyła mu się najszczerzą miłością. Ich szczęście

zniszczyła dopiero nasza posse. Krissy nie wie, że bracia stali za poprzednimi morderstwami, choć ma niejasne podejrzenia. Ile ze swego życia opowie bohaterom, zależy czy będą chcieli słuchać kobiety, która jest bliska śmierci i przeklina ich za zniszczenie jej życia.

Ból, rozpacz i brak nadziei kobiety, dotrze do manitou, którzy odpowiedzą na jej prośby bardzo dosłownie i to z nawiązką. Przywróć do życia tego, który o nią dbał, zapewniał jej godne warunki życia – Juana Ortezę. Aby jednak nie było za łatwo, w tym samym czasie wygrzebie się nie jeden, a wszyscy trzech mężowie Krissy, którzy choć nie wiedzą dlaczego, podążają w jednym kierunku, ku swojej ukochanej.

Póki co jednak, krwawienie po poronieniu nie ustaje i Krissy jest niemalże konająca. Nieoceniona będzie tutaj pomoc służki karlicy, ale pani Orteza i tak gaśnie w oczach. Nie może oczywiście jechać konno, ale na szczęście w hacjendzie znajdowała się całkiem wygodna kolasa. Gracze mają dwa wyjścia zatrzymać się ryzykując starcie z ewentualnym pościgiem i postarać się ściągnąć lekarza, albo jechać dalej. Jeśli ruszą w drogę, Krissy umrze z upływu krwi, a posse będzie miała na karku Czarną wdowę (Deadlands str. 193) i to taką, której Kotwicą jest powóz, na którym wyzionęła ducha. Czy ktoś zwróci uwagę na delikatną zmianę wyglądu i stroju Krissy? W którymś momencie upiorzyca zacznie głośno szlochać, a następnie będzie usiłowała dotknąć swoją chusteczką pierwszą pochylającą się nad nią osobę. Gdy Czarna wdowa zostanie pokonana, duch postara się opętać służącą.

Pamiętajmy jednak, że nagroda czeka za dostarczenie Krissy, więc gracze powinni się zatrzymać, a wówczas czeka ich noc na farmie Russelów. W pobliskim miasteczku Coffin Wood jest medyk, który po wciśnięciu w garść kilku dolców, lub przystawieniu colta do głowy ochoczo pomoże umierającej panience.

### **From dusk till dawn**

Tyle bohaterowie będą musieli wytrwać na farmie Russelów. Mieszka tutaj Kurt i Susan Russel, podstarzałe małżeństwo, które trzech synów straciło w czasie wojny secesyjnej. Kurt będzie wrogo nastawiony do wszystkich Jankeśów, ale każdego Dixie ugości jak starego przyjaciela. Tak czy siak pomocy konającej kobiecie nie odmówi.

Okolo północy w drzwiach stanie wygrzebany Adam Stockton, pytania zadaje wyłącznie trzymana przez niego dwururka, a potem tomahawk, którego umrzyk ochoczo używał za życia. Stockton trochę odleżał w mogile i bez problemu można to zauważyć, pamiętaj Szeryfie o teście Jaj, poziom strachu wynosi 3. Krissy bez trudu rozpoznaje męża. Stockton za życia był twardym skurczybykiem, a teraz przewaga Naturalna cecha zwiększyła jego Wigor, a zatem i Wytrzymałość.

Godzinę później temperatura gwałtownie spadnie – to efekt Grobowego chłodu - i pojawi się drugi mąż Krissy, Tom Colson. Stary, twardy piernik stoi tak jak został pochowany, w mundurze pułkownika konfederacji, gwizdże „Dixie” i wzywa swojego starego żołnierza, kaprała Kurta Russela, aby stanął u jego boku. Staruszek posłucha pułkownika, bo śmierć przychodzi do każdego, ale wiernym można być tylko jednemu sztandarowi. Jak przystało na oficera, Colson dobrze strzela i walczy szablą, a poziom strachu nie stoi w miejscu, wynosi 4.

Mało? Zatem kolej na ostatniego męża. (Już nie tak) Piękny Juan przybywa w towarzystwie Loco Sancheza i jego ludzi – o ile nasza posse nie spotkała się już z nimi w Jerrez. Szaleni desperados to nie bułka z masłem, a jeśli dodać do tego wściekłego, wygrzebanego Ortezę, który otrzymał przewagę Widmo, robi się naprawdę kolorowo. Pamiętaj Szeryfie o sztonach losu dla Juana? Korzystaj z nich teraz, na tą chwilę czekałeś. Wygrzebaniec przyjmując widmową postać może dostać się w obręb budynku, następnie zmaterializować się tuż przed swoim atakiem i wypalić z colta, albo zrobić użytek z noża. To diabeł wcielony i to taki, który ma sprawę do naszej posse. Trzeci wygrzebaniec i to widmowy, to trochę dużo, prawda Szeryfie? Nie zapomnij zatem, iż poziom strachu osiąga w tej scenie 5.

Ktoś trzyma się jeszcze na nogach? Dobrze, bo choć noc dobiega końca, nasi hombre muszą jakoś wybrnąć z kabały, w którą wpakowali ich bracia Short.

### **Boys are back in Town**

Zakończenie przygody to rozliczenie z braćmi Short. Jeśli Krissy zmarła w czasie podróży, Samuel i Franklin są wściekli, winą za jej śmierć obarczają naszą posse. Nie ma mowy o wypłaceniu choćby dolara, a w dodatku bracia zaczynają straszyć drużynę szeryfem

Moonem. Groźby pod ich adresem nie są rozsądnym pomysłem, bo kilkunastu ludzi, nawet jeśli to tylko poganiacze bydła, potrafi zrobić sito z niemal każdej posse. Co innego szantaż, lecz wówczas warto pilnować swoich pleców, bo może Shortowie nie są krezusami, ale na rewolwerowca, czy dwóch ciągle ich stać.

Jeśli Krissy żyje jest wściekła na posse i zrobi wszystko aby pomścić męża. Mało tego – Sam i Frank też nie są zachwyceni, nie wzięli pod uwagę, że siostra zajdzie w ciążę, zakocha się w meksykańskim bękarcie, a co gorsza stanie się harda. Krissy w obecnym stanie nie będzie nadawała się do ożenku przez jeszcze długi czas, a gdy rozejdą się plotki ciężko będzie znaleźć dla niej odpowiednią partię, tym bardziej, że nie wiadomo czy kiedykolwiek będzie jeszcze miała dzieci.

Bracia ani myślą wypłacać umówioną kwotę, próbują odwracać kota ogonem, ponownie ustalać stawkę, odejmą też niemało za każdego straconego własnego człowieka. O testach Przekonywania, czy Targowania można zapomnieć, ale udany test Zastraszania załatwi sprawę, złoto powędruje tam gdzie powinno.

Jeremiah Moon też nie będzie zachwycony takim obrotem spraw. Takich jak wy, nam tu nie trzeba, mordercy nie są mile widziani w Smokey Barrel. I ostrożnie ze słowami, hombre, za publiczne pomówienia Jeremiaha Moona, łatwo wylądować za kratkami, albo w skrojonej na miarę jesionce Jamesa Kopidoła. To nie jest już tak gościnne miasteczko jak niegdyś, czas w drogę Amigos.

### Haczyki

Pamiętaj Szeryfie, że w przyrodzie nic nie ginie, choć czasem bardzo się zmienia. Jeśli Krissy Orteza przeżyła, gdy tylko dojdzie do siebie opuści domostwo braci i już nigdy nie pozwoli aby jakiś mężczyzna rujnował jej życie. Po krótkim czasie znajdzie godną siebie kompanię – Wiedzmy z Wichita. Nigdy też nie zapomni krzywdy, jaką wyrządziła jej nasza posse.

Nic też nie dzieje się przypadkowo. Konfederaccy żołnierze, którzy odwiedzali hacjendę Juana Ortezy, wkrótce dadzą o sobie znać. Pamiętasz skrzynkę z mapą i pieniędzmi? Orteza za dolary rządu Skonfederowanych Stanów Zjednoczonych zakupił kawał ziemi w Meksyku, na którym znaleziono złoża upiorytu. Piękny Juan stał się bogaczem, a w zamian za to konfederaci uzyskali jego ciche pozwolenie na prowadzenie wydobywania. Zgadnij Szeryfie, kto pokrzyżował ich plany...

### Wystąpili

#### Banditos Pistoleros

**Cechy:** Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8  
**Umiejętności:** Hazard k6, Jeździectwo k6, Przetrawianie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6  
**Charyzma:** -2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Lojalny, Poszukiwany (drobna)

**Przewagi:** Dobywanie,

**Sprzęt:** Colt Navy (12/24/48; 2k6; SzS 1; 6 strzałów; PP 1), Ballard '72 (24/48/96; 2k8; SzS 1; PP 2; przeładowanie 2)

#### Loco Sanchez

**Cechy:** Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k6  
**Umiejętności:** Hazard k8, Jaja k10, Jeździectwo k6, Przetrawianie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k10, Walka k10  
**Charyzma:** -2; **Tempo:** 5; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 9

**Zawady:** Grubas, Lojalny, Krwiożerczy, Poszukiwany (poważna)

**Przewagi:** Dobywanie, Pewna ręka

**Sprzęt:** Bullard Express (24/48/96; 2k10; PP 2)

#### Juan Manuel Pablo Orteza vel Piękny Juan



**Cechy:** Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k10  
**Umiejętności:** Hazard k8, Jaja k8, Jeździectwo k8, Rzucanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10  
**Charyzma:** +4\*; **Tempo:** 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 6

**Zawady:** Poszukiwany (poważna), Zobowiązanie (żona)

**Przewagi:** Dobywanie, Opanowany, Piękny\*, Sokole oko, Widmo\*\*

**Sprzęt:** Cztery noże (Si+k4); Colt Dragoon (12/24/48; 2k6+1; SzS 1; PP 1)

\* Przed wygrzebaniem

\*\* Po wygrzebaniu

### Tom Colson

**Cechy:** Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6  
**Umiejętności:** Jaja k8, Jeździectwo k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k6, Wiedza (Strategia) k8  
**Charyzma:** 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Zobowiązanie

**Przewagi:** Bacność!, Grobowy chłód, Nie przejdą!, Oburęczny, Żołnierz

**Sprzęt:** Colt Army (12/24/48; 2k6+1; SzS 1; 6 strzałów; PP 1), szabla (Si+k6).



### Adam Stockton

**Cechy:** Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k12+2, Zręczność k6  
**Umiejętności:** Jaja k10, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8  
**Charyzma:** -2; **Tempo:** 5; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 11

**Zawady:** Grubas, Krwiożerczy

**Przewagi:** Krzepki, Nadnaturalna cecha

**Sprzęt:** Dwururka (12/24/48; 1-3k6 ; SzS 1-2; +2 do testów Strzelania), Tomahawk (Si+k6)



# DO TRZECH RAZY SZTUKA

Przygoda do Deadlands Savage Worlds

**Daniel "karp" Karpiński**

Ilustracja na okładce:  
**Roch Hercka**

Skład:  
**Gniewomir "triki" Trocki**