



Dziś na Zachodzie nadeszły mroczne czasy. Ludzie boją się własnego cienia, gadają o potworach, obawiają się wyjścia z domu. Pierzchają przed byle odgłosem, żyją w strachu o własne życie. Taaa... Mroczne chmury wiszą nad Dzikim Zachodem, zaiste, mroczne chmury...

Co nie znaczy mój przyjacielu, że dla nas zabrakło pracy. Co Ty sobie wyobrażasz? Że ludzie zaczęli gadać o żywych trupach i nagle ustały morderstwa, napady na dyliżansy i kradzieże bydła? A skąd! Jesteśmy potrzebni jak dawniej, a obie Ameryki płacą za głowy przestępców równie dobrze co dawniej, a czasami nawet lepiej. Agencja i Strażnicy mają tyle roboty z polowaniem na wymyślone dziwadła, że opryszków z krwi i kości zostawiają nam. No i dobrze, inaczej nie miałbym na płaszcz dla Ciebie.

No to opowiem Ci trochę o zawodzie. Spotkałem kiedyś lekarza, co porównał nas do handlarzy niewolników. Tylko handlarze niewolników handlowali żywymi ludźmi, a my zajmujemy się sprzedażą trupów.

To proste - bierzemy od kogoś tam od kogo trzeba list gończy, nakaz i w długą. Znajdujemy, zabijamy i podnosimy ręce wysoko do

góry. Tak, do góry, nie przesłyszales się - pracujemy dla prawa, nie zabijamy niewinnych, więc potrzebujemy czasu, by wyjaśnić wszystko i przedstawić nakaz.

Miałem kiedyś znajomego, też łowca nagród, który zawsze wyjaśniał sytuacje z rewolwerem w ręku - ma piękne, słoneczne miejsce na wzgórzu za kościołem.

No i jak wszystko wyjaśnimy, to pakujemy trupa na wóz albo na osła i znowu w długą - z powrotem, żeby sprzedać naszego człowieka za błyszczące dziesięciodolarówki.

Że co, że to podły zawód? Powiedz to rodzinom zabitych. Albo zgwałconej brutalnie przez trzech chłopów dziewczynie. Albo człowiekowi, dla którego jego koń był jego całym dobytkiem.

Dobra, mina Ci zrzedła. Koniec postoju, ładuj strzelbę i w drogę, czeka na nas wartościowy chodzący trup w Dogde...



Rysopisy przestępców poszukiwanych przez USA i CSA

Dobra, to teraz opowiem Ci o paru tych gagatkach, na których polujemy. Ciekawe i niezwykle wartościowe typy - i nie mam tu na myśli pożytku z rozmowy z nimi, bo na pogawędki to nie liczą. Dobra, w razie czego listy gończe mam w wewnętrznej kieszeni płaszcza. To tak na wypadek, gdybym kiedyś nie zdążył się wyjaśnić. Dobra, zaczynamy!

Nowicjusze - Ci ludzie może nie są elitą przestępczą Zachodu, ale nadepnęli komuś na odcisk na tyle mocno, że ich twarz uwieczniono na portretach... pamięciowych! Nie są dużym wyzwaniem, szczególnie dla początkujących łowców, ale płacą za nich dobrze. Tym lepiej dla nas.



Jo Rodeo

To jest typowy typ, na którego poluje się w Teksasie. Chciał się jakoś utrzymać, więc kradł bydło w Konfederacji i sprzedawał w Unii. Działa już bardzo długo, bo nikt nie był w stanie wpaść na jego trop. Cwaniak wybierał trasę tak ciężką, że nikt o zdrowych zmysłach nie gnałby nią longhornów. Niby proste, ale w końcu został rozgryziony i jego twarz wiszą przed siedzibą każdego szeryfa na południe stąd. Nie znaczy to, że zamknął działalność. Podobno dalej jest w biznesie i działa na terenie farm na południe od Dallas, więc najlepiej tam go szukać. Złapanie go nie powinno być trudne - jest strasznie chciwy i nikt ani nic nie powstrzyma go przed kolejnym skokiem.

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k10

Umiejętności: Jaja k6, Jeździectwo k6, Przetrawanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k10, Wiedza (bezdroża Zachodu) k8, Włamywanie k4,

Charyzma: 0; **Hart:** 1; **Tempo:** 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymalność:** 5

Zawady: Chciwy (poważna), Poszukiwany (drobna, żywy lub martwy, nagroda 300\$), Uparciuch

Przewagi: Pewna ręka

Sprzęt: Colt Dragoon (zasięg 12/24/48, obrażenia 2k6+1, SzS 1, 6 strzałów, PP 1), łąska (Obrona -1, Odległość +2, patrz opis), chaparajos, koń, siodło i juki, pudełko naboju, niska kabura, sprzęt obozowy, k4 pomocników o statystykach Mieszkańca miasteczka (patrz **Spotkania**, *Deadlands*, str. 240)



Szybki Bill

Tia... Szybki to on może jest, ale na pewno nie odważny. Nie wiem co ktoś taki jak on robi w przestępczości - ja osobiście nawet na nosiwodę bym go nie zatrudnił, ale... No cóż, tak czy siak, napadał na staruszki i nieuzbrojonych głupców. Dostałby za to normalnie rok czy dwa, odsiedziałby, zmądrzał... Ale pech chciał, że ręka mu zadrżała i nacisnął spust. I to pechowo, jak akurat celował do matki Marshala. No i płacą teraz za biedaka jak za jakiegoś seryjnego mordercę. Szkoda mi go trochę, ale 500\$ na ulicy nie leży żyć trzeba, domek nad jeziorem zbudować... Tak czy siak, Bill zaszył się gdzieś w Dogde City, gdzie teoretycznie nikt nie powinien go szukać i modli się do Boga Wszechmogącego, by żadnego łowcy nie przycisnął nagle głód. A że Bill potrafi uciekać szybko i sprawnie, a żaden łowca nie głoduje, to Bill siedzi cicho.

Cechy: Duch k4, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Jeździectwo k6, Pływanie k6, Przetrawanie k8, Skradanie k8, Strzelanie k6, Walka k4, Wspinaczka k6

Charyzma: 0; **Hart:** 1; **Tempo:** 8; **Obrona:** 4; **Wytrzymalność:** 5

Zawady: Jonasz (drobna), Poszukiwany (drobna, martwy, 500\$), Tchórz

Przewagi: Błyskawiczny refleks, Chyży, Podróżnik, Szybki cios

Sprzęt: Colt Lighting (zasięg 12/24/48, obrażenia 2k6, SzS 1, 6 strzałów, PP 1), nóż (Si+k4), pudełko naboju

Doświadczeni - O, to już wyższa półka. Wiedzą co i jak na w półświatku i mają za sobą kilka poważnych przestępstw. Płacą za nich nawet nieźle i w końcu jest jakieś wyzwanie. Godny przeciwnik dla człowieka, który już zwiedził trochę świata. I ma pełny bębenek w rewolwerze.



Szalona Emma

Jedna z najważniejszych lekcji, jakie mogę Ci dać. Nigdy nie lekceważ kobiety poszukiwanej listem gończym. A już na pewno nie lekceważ jej, kiedy nazywa się Emma. Ta kobieta to wcielony diabeł - strzela ze strzelby, jakby urodziła się z nią w ręce, a jeśli przyjdzie do walki wręcz - bez problemu zabije Cię gołymi rękoma nie okazując ani trochę litości. Niech Cię nie zwiedzie gładkie lico i piękne oczy - ta kobieta ma na swoim koncie więcej ludzi niż czterech ludzi na których polujemy zazwyczaj. Dziwi mnie ignorancja faceta, który dał za jej głowę tylko trzy setki, ale pamiętaj - nie zabijamy tylko dla forsy, mamy też powinność wobec ludzi. To monstrum próbuje podobno wkupić się w łaski Wiedźm z Wichita, więc pewnie głośno o niej gdzieś w Kansas.

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Jaja k6, Jeździectwo k4, Hazard k4, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8, Zastraszanie k6



Charyzma: 2; Hart: 2; Tempo: 6; Obrona: 6; Wytrzymałość: 6

Zawady: Krwiożercza, Poszukiwana (drobna, żywa lub martwa, 300\$), Świr (drobny, zabija facetów którzy próbują ją uwieść)

Przewagi: Berserk, Bez przebaczenia, Ładna, Nerwy ze stali, Sokole oko

Sprzęt: Winchester dźwigniowy (zasięg 12/24/48, obrażenia 1-3k6, SzS 1, 4 strzały, min. Si k6, Strzelanie+2), dwa pudełka naboji, koń, siodło i juki



Pechowe Bliźniaki

O, to jest dopiero piękna para. Paco i Pedro Doncestor, zwani w branży Pechowymi Bliźniakami. Ta dwójka z Meksyku w czasie całej swojej kariery nie zaliczyła ani jednego w pełni udanego napadu. Zawsze coś szło nie po ich myśli - a to nagle na stację kolejową przyjechał patrol wojska, a to pociąg zamiast złota wiozł odpadki, a to w dyliżansie na który napadli był wysoki rangą Texas Ranger. Nie mają szczęścia braciszku w pracy, nie ma co. Zdarzało im się jednak zabić kogoś, ukraść coś cennego czy zgwałcić jakąś kobietę - no i dlatego płacą za nich nawet przyzwoicie. A i wytropić ich łatwo - grasują gdzieś w okolicach granicy z Meksykiem, a potem znając ich szczęście sami na nas wpadną.

Statystyki obu braci są jednakowe

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Jaja k8, Jeździectwo k6, Hazard k6, Strzelanie k10, Walka k6, Tropienie k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: -2; Hart: 2; Tempo: 6; Obrona: [wartość]; **Wytrzymałość:** [wartość, po dodaniu pancerza, w nawiasie po niej wartość pancerza, np. 7 (1)]

Zawady: Brzydki, Pech, Poszukiwany (drobny, żywi lub martwi, po 500\$ za głowę)

Przewagi: Charakterny, Dobywanie, Koneksje (armia meksykańska), Prawdziwy przyjaciel (brat), Twardziel

Nazwa kategorii mocy [liczba punktów mocy]: [alfabetycznie, jeżeli posiada]

Sprzęt: Colt Frontier (zasięg 12/24/48, obrażenia 2k6, SzS 1, 6 strzałów, PP1), nóż

Bowie (Si+k4+1, PP1), pudełko naboju, koń uparty jak osioł, siodło i juki, sprzęt obozowy



Jednooki Charlie

Jednooki Charlie. Modłę się co dzień do Pana, by w końcu nastał dzień, gdy wpakuje mu kulę prosto w serce. Ta podła, zdradziecka szuja to jeden z najbardziej przebiegłych bandytów na Zachodzie - odpowiada za morderstwa, napady na banki, kradzieże bydła, demolowanie mienia prywatnego. Jest jednak również bardzo sprytny i zawsze wkopuje we wszystko kogoś innego, korzystając z kruczków prawnych. Niewinny zawisa na szubienicy, szeryf uznaje, że sprawca został ukarany, a Charlie zwiewa z łupem. Jego taktyka sprawia, że pomimo swoich licznych występków, nie jest jeszcze jednym z najbardziej poszukiwanych. Ja jednak wiem na co go stać i poluję na niego bez wytchnienia. Niestety, po tym jak zmierzylimy się w Arkansas, zgubiłem jego trop. Podobno przeniósł się na terytoria Unii, ale nie jestem pewny. Może jest teraz w Nevadzie? Tam ktoś taki jak on miałby dużo do roboty.

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Jaja k8, Hazard k6, Przekonywanie k8, Skradanie k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wiedza (prawo) k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k6

Charyzma: -2; **Hart:** 2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Jednooki, Poszukiwany (drobna, żywy lub martwy, 500\$), Wredny

Przewagi: Bez przebaczenia, Charakterny, Deszcz ołowiu, Dobywanie, Pięściarz, Szybkie ładowanie

Sprzęt: Colt Army (zasięg 12/24/48, obrażenia 2k6+1, SzS 1, 6 strzałów, PP 1), nóż Bowie (Si+k4+1, PP 1), niska kabura, opaska na oko, pas na amunicję, 2 pudełka naboju

Tom 4 Asy



Nie lubię polować na takich gości. Kiedy zabijam mordercę albo złodzieja krów, to czuję, że zabijam po coś. A takich gości nie lubię zabijać, bo tak naprawdę nie zrobili nic, za co powinni być zabici względem prawa. Tak czy siak, ten facet to zawodowy pokerzysta i oszust jakich mało. Podobno zawsze wygrywa, z reguły na karcie asów, stąd ten pseudonim. Ograł wielu ludzi na olbrzymie sumy pieniędzy, ludzie truli głowę szeryfowi federalnemu Nevady aż ten dał nagrodę za jego głowę. Sumka niemała, więc 4 Asy uciekł gdzieś i nikt do końca nie wie gdzie jest, acz gdybym ja był oszustem poszukiwanym przez prawo, ruszyłbym do Tombstone - tam oszukiwanie w kartach jest na porządku dziennym.

Cechy: Duch k8, Siła k4, Spryt k10, Wigor k4, Zręczność k6

Umiejętności: Jaja k8, Hazard k10, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k4, Wypytywanie k8, Wyszukiwanie k8

Charyzma: 2; **Hart:** 2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 4

Zawady: Choróbsko (drobne, problemy ze zbyt niskim ciśnieniem krwi), Ciekawski, Poszukiwany (drobna, żywy lub martwy, 600\$)

Przewagi: Badacz, Charyzmatyczny, Cholerny szczęściarz, Czujny, Opanowany, Szuler

Sprzęt: Angielska pieprzniczka model 1840 (zasięg 5/10/20, obrażenia 2k6, SzS 1, 8 strzałów, PP 1, przeładowanie 2; ostrze Si+k4), elegancki garnitur, melonik, pudełko kapiszonów, 2 talie kart

Podsumowanie

Dobra młody, koniec na dziś bajek o dobrym łowcy nagród i złych mordercach. O bardziej paskudnych typach z Zachodu, w tym o legendach wśród kryminalistów, opowiem Ci innym raz. Dorzuć do ognia, sprawdź konia i spać.