

WYNATURZENIA

Część 1 materiału do Deadlands: Reloaded



AZTECKA MUMIA

W niektórych okresach swej długiej historii Aztekowie mumifikowali zmarłych, konserwując ciała szczególnie ważnych i potężnych osób. Co jakiś czas taka mumia – zwykle króla lub kapłana – wraca do świata żywych. Mieszka potem w ruinach swego dawnego pałacu i często przyciąga ludzkich wynaturzców.

Ale by trwać, aztecka mumia potrzebuje szczególnej kuracji. Co jakieś dwadzieścia dni musi wymienić serce na świeże, właśnie wyrwane z ludzkiej piersi.

Wygląd potwora zależy od stanu jej serca. Gdy jest całkiem nowe, przypomina wygrzebanca i łatwo pomylić ją z innym nieumarłym. Ale w miarę jak serce słabnie, skóra mumii schnie i kurczy się aż wreszcie, ostatniego dnia, stwór jest tylko wysuszonym na wiór workiem ożywionych kości.

Aztekowie grzebali niektóre mumie z kawałkiem nefrytu pod językiem. Póki taki kamyk jest na miejscu, chroni potwora przed każdym atakiem.

Cechy: Duch k10, Siła k12, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Wiara k10, Wiedza (okultyzm) k6, Zastraszanie k8

Tempo: 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 9

Sprzęt: *Macahuitl*, maczuga bojowa nabijana obsydianem (Si+k10).

Zdolności specjalne:

- **Cuda:** Aztecka mumia ma 20 punktów mocy i następujące moce: *mowa zwierząt, oszołomienie, władca marionetek, zombie*.
- **Nietykalna:** Jeżeli pod językiem mumii znajduje się kawałek nefrytu, może doznać Szoku, ale nie otrzymuje Ran w żadnych okolicznościach, nawet

trafiona w serce. By kamyk wypadł, trzeba trzasnąć potwora w szczękę (-4).

- **Nieulekła:** Azteckie mumie są odporne na Strach i Zastraszanie.
- **Nieumarła:** +2 do Wytrzymałości. +2 do wychodzenia z Szoku. Strzały mierzone nie zadają dodatkowych obrażeń.
- **Opanowana:** Mumia otrzymuje dwie karty inicjatywy i działa na wyższej.
- **Przerazająca (-2):** Gdy ktoś zobaczy aztecką mumię, musi przetestować Jaja -2.
- **Słabość (serce):** Trafienia w serce mumii zadają obrażenia większe o +4.

CARCAJOU

Carcajou to rodzaj rosomaka z piekła rodem. Wysoki na mniej więcej trzy stopy, ma paszczę o dwóch rzędach trójkątnych zębów i długie na trzy cale pazury, którymi potrafi kruszyć kamień. Umaszczony jest na ciemny brąz, z jaśniejszym pyskiem. Posiada duże oczy o dziwacznym kształcie i niepokojąco ludzkich źrenicach.

Bestia jest szczególnie zjadła, cierpi bowiem bez ustanku niezaspokojony głód. Poluje na każdy rodzaj zwierzyny i potrafi wybić całe stado bydła, gdy to zabłąka się w pobliże gawry potwora. Chętnie pożera zwierzynę schwytaną w sidła (oraz pechowych myśliwych, którzy je zastawili), a okolica, w której zamieszka, błyskawicznie pustoszeje.

By nie marnować energii, carcajou chętnie czai się w załomach skalnych lub pod pniami, zwalonymi w pobliżu szlaków czy wodopojów. Stamtąd błyskawicznie atakuje ofiary, wściekle młócąc pazurami i straszliwie kłusząc. Zwykle szybko kończy z każdym zwierzęciem, choćby było rozmiarów niedźwiedzia.

Cechy: Duch k12, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k12, Zręczność k10

Umiejętności: Skradanie k12, Spostrzegawczość k8, Tropienie k8, Walka k12+2, Wspinaczka k10, Zastraszanie k10

Tempo: 10; **Obrona:** 9; **Wytrzymałość:** 10 (1)

Zdolności specjalne:

- **Błyskawiczny refleks:** Carcajou odrzuca karty mniejsze lub równe 5.
- **Nawałnica ciosów:** Zwierzę atakuje z pomocą Walki dwukrotnie, bez żadnych minusów.
- **Nieulekły:** Carcajou jest odporny na Strach i Zastraszanie.
- **Pancerz +1:** Gęsto futro zapewnia carcajou niezłą ochronę.
- **Pazury:** Si+k6, PP 1.
- **Rozmiar -1:** Stwór ma wielkość dużego psa.
- **Same mięśnie:** +2 do Wytrzymałości.
- **Ugryzienie:** Si+k8.



CZARNY REGIMENT

- **Zawzięty:** Drugi Szok nie powoduje u piekielnego rosomaka rany.
- **Zwierzęca furia:** Niepowstrzymana furia ataku carcajou sprawia, że na początku walki może wykonać darmową akcję Zastraszania.

CHUPAKABARA

Wynaturzenie jest szarą lub brązową istotką przypominającą małpę – ma dużą głowę, długie ręce i krótkie nogi. Palce wieńczą jednak paskudne pazury, a okrągłą paszczę wypełniają ostre zębiska. Chupakabra (po hiszpańsku „kozi wampir”) wychodzi na żer nocą, a jej wielkie, okrągłe, matowe czarne oczy pozwalają znakomicie widzieć w ciemności. Potwór rodzi się, gdy Mściciele zwrócą uwagę na osobę, która dobrowolnie zdradza członka rodziny. Żywi się krwią zwierząt (najlepiej udomowionych, na przykład kóz) i chętnie atakuje, mając bezwzględną przewagę. Po wysaniu krwi lubi obgryzać smaczne, miękkie kęski, na przykład oczy i wargi, sięga też długimi rękami w przełyk ofiary, by wydobyć inne delikatesy.

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

Umiejętności: Jaja k6, Przetrawanie k6, Skradanie k12+2, Spostrzegawczość k8, Walka k10, Wspinaczka k6

Tempo: 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Bez śladu:** Istota nigdy nie zostawia śladów, a każda próba Tropienia jej automatycznie ponosi fiasko.
- **Nawałnica ciosów:** Potwór atakuje wręcz dwa razy bez minusów.
- **Nieuchwytna:** Gdy chupakabra biegnie, jej kształt rozmywa się i trudno ją zauważyć. Każdy, kto próbuje ją wówczas zaatakować (przerwywając akcję potwora) odejmuje -2 od testu trafienia.
- **Przerażający:** Osoba, która zobaczy chupakabrę musi przetestować jaja.
- **Skalp:** Wygrzebaniec, który wchłonie esencję chupakabry zyskuje zdolność Bez śladu. Której, niestety, nie da się wyłączyć, co może mieć szereg zabawnych konsekwencji.
- **Ugryzienie/Pazury:** Si+k6.
- **Widzenie w ciemności:** Kozi wampir ignoruje minusy za półmrok i mrok.



W Czarnym Regimentcie służą ożywione ciała poległych żołnierzy obydwu stron Wojny Między Stanami, odziane w mundury poczerńiałe od zakrzepłej krwi. Jedynymi członkami straszliwego oddziału, posiadającymi cechy indywidualne, są Pułkownik oraz Trębacz, którego instrument wzywa do wścieklej szarży.

Czarny Regiment pojawiał się znikąd w czasie szczególnie krwawych bitew między Północą a Południem i zaczyna walczyć po stronie biorącej akurat cięgi – po to tylko, by przedłużyć rozlew krwi. Teraz, gdy wojna się skończyła, straszliwy oddział atakuje jednostki, w których doszło do szczególnego rozprężenia dyscypliny, stacjonujące gdzieś na Dziwnym Zachodzie.

Żywe trupy z Czarnego Regimentu walczą zajadle, ale niekoniecznie skutecznie – ich ulubioną taktyką jest szarża na zardzewiałe bagnety. Atakują przeciwników bez miłosierdzia, ale nijak nie starają się chronić „sojuszników”.

Żołnierz Czarnego Regimentu

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

Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Walka k8, Wspinaczka k8

Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 8

Sprzęt: Karabin Spencera (20/40/80; 2k8; PP 2), bagnet (Si+k4. Si+k6, +1 do Obrony i Odległość 1, gdy zostanie zatknięty na karabinie. Wymaga wówczas dwóch rąk).

Zdolności specjalne:

- **Nietykalny:** Póki trwa wojna, członków Regimentu nie można na dobre zabić. Obecnie za „wojne” uznaje się starcia partyzantów w Krwawym Kansas i potyczki korsarzy Unii i Konfederacji, toczone na wodach Labiryntu. Gdy bitwa, w której oddział wziął udział, zostanie zakończona, nieumarli wracają do Krainy Wiecznych Łowów i tam zaciągają do służby świeżo zabitych.
- **Nieulekły:** Nieumarli żołnierze są odporni na Strach i Zastraszanie.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości. +2 do wychodzenia z Szoku. Strzały mierzone nie zadają dodatkowych obrażeń.
- **Przerażający:** Ktokolwiek ujrzy członka Czarnego Regimentu musi przetestować Jaja.

Trębacz Czarnego Regimentu

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

Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Walka k8, Wspinaczka k8

Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 8

Sprzęt: Karabin Spencera (20/40/80; 2k8; PP 2), bagnet (Si+k4. Si+k6, +1 do Obrony i Odległość 1, gdy zostanie zatknięty na karabinie. Wymaga wówczas dwóch rąk).

Zdolności specjalne:

- **Do odwrotu głos trąbki wzywa:** Gdy trębacz zadmie w swój instrument, powoduje *przerażenie* (zgodnie z opisem mocy). Posiada 4 punkty mocy.
- **Nietykalny:** Póki trwa wojna, członków Regimentu nie można na dobre zabić. Obecnie za „wojne” uznaje się starcia partyzantów w Krwawym Kansas i potyczki korsarzy Unii i Konfederacji, toczone na wodach Labiryntu. Gdy bitwa, w której oddział wziął udział, zostanie zakończona, nieumarli wracają do Krainy Wiecznych Łowów i tam zaciągają do służby świeżo zabitych.
- **Nieulekły:** Sygnalista jest odporny na Strach i Zastraszanie.

- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości. +2 do wychodzenia z Szoku. Strzały mierzone nie zadają dodatkowych obrażeń.
- **Przerażający:** Trębacz wymusza test Jaj.
- **Skalp:** Wygrzebaniec, który zerwie Skalp z trębacza może od tej pory używać jego straszliwej sygnałówki. Otrzymuje też 4 punkty mocy, które może wydawać wyłącznie na ten cel.

Czarny Pułkownik

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8
Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k10, Wspinaczka k8, Zastraszanie k6
Tempo: 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 8
Sprzęt: Colt Dragoon (12/24/48; 2k6+1; PP 1), szabla (Si+k6).
Zdolności specjalne:

- **Bacność!**: Wszyscy członkowie Regimentu w promieniu 5” dodają +1 do testów wychodzenia z Szoku.
- **Nietykalny:** Póki trwa wojna, członków Regimentu nie można na dobre zabić. Obecnie za „wojnę” uznaje się starcia partyzantów w Krwawym Kansas i potyczki korsarzy Unii i Konfederacji, toczone na wodach Labiryntu. Gdy bitwa, w której oddział wziął udział, zostanie zakończona, nieumarli wracają do Krainy Wiecznych Łowów i tam zaciągają do służby świeżo zabitych.
- **Nieulekły:** Pułkownik jest odporny na Strach i Zastraszanie.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości. +2 do wychodzenia z Szoku. Strzały mierzone nie zadają dodatkowych obrażeń.
- **Przerażający:** Widok Pułkownika zmusza do wykonania testu Jaj.
- **Skalp:** Wygrzebaniec, który zedrze Skalp Pułkownika otrzymuje przewagę Bacność!

Cechy: Duch k10, Siła k6, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k6
Umiejętności: Przekonywanie k6, Skradanie k8, Tropienie k10, Walka k8, Wspinaczka k8
Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7
Zdolności specjalne:

- **Jak na psie:** Gaki leczy 1 Ranę na godzinę, nie może jednak zasklepić Ran zadanych atakami w głowę.
- **Odporny (zwykle obrażenia):** Normalne ataki zadają potworowi połowę obrażeń.
- **Przerażający:** Gdy ktoś zobaczy gaki w naturalnej postaci, musi natychmiast przetestować Jaja.
- **Słabość (poświęcony miecz):** Miecz poświęcony przez kapłana Shinto lub buddyjskiego mnicha zadaje potworowi normalne obrażenia
- **Ugryzienie/Pazury:** Si+k4.
- **Zmiana kształtu:** Gaki potrafi doskonale naśladować ludzki wygląd albo przyjąć postać straszliwego tygrysa. Transformacja trwa całą rundę.

GAKI

Wbrew legendom, gaki to nie rodzaj nieumarłego, ale potężne wynaturzenie. Opowieści mają jednak rację, przypisując mu zdolność przemiany w podobnego do tygrysa potwora oraz podszywania się pod żywych. Czasami można też spotkać go na cmentarzu, gotów jest bowiem pożerać umarłych, byle zaspokoić głód.

W naturalnej postaci gaki przypomina wychudzone zwłoki – tak jednak ukazuje się wyłącznie ofiarom, które pragnie przestraszyć. Ponieważ umie zmieniać kształty, częściej wygląda jak zwykły człowiek.

Potwór poluje zwykle w swojej zwierzęcej postaci albo wabi ofiary, udając atrakcyjnego przedstawiciela płci odmiennej. Pożarłszy człowieka, może przybrać jego postać by mieć kolejnych nieszczęśników, nie zyskuje jednak wiedzy, osobowości ani wspomnień swojego posiłku. Potrafi wyłącznie naśladować powierzchowność.



...A PIEKŁO KROCZY ZA NIM.

*Materiał pochodzi z podręcznika podstawowego Deadlands: Reloaded. Opracowanie wersji polskiej: Tomasz Z. Majkowski
 Portrety Baronów Kolejowych: Fabio Porfidia*

Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, all our Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Wydawnictwo Gramel is authorized user. All rights reserved. Polish translation is Copyright Wydawnictwo Gramel.