

# WYNATURZENIA

Część 2 materiału do Deadlands: Reloaded



## LEWIATAN

Lewiatan, zwany czasem „rzecznym diabłem” to ośmiornica, którą Mściciele zmienili w monstrum szerokie na jakieś 40 stóp, z mackami długimi na 20 stóp każda. Zwykle czai się na dnie rzeki, wyciąga pseudopodia w górę i chwytą nimi ofiary, ale zdarza jej się też wypływać na powierzchnię. Niekiedy, zanim ruszy na łowy, znajduje wrak łodzi czy inny duży obiekt, by służył jej za pancerz.

Nieważne, czy poluje, czy też czeka w zasadzce – lewiatan zawsze zaczyna walkę długimi mackami. Powoduje to, że wiele ofiar nigdy nie ogląda reszty ciała potwora i niejeden dureń umarł przekonany, że opadły go wielkie, bezokie węże. Szczęśliwcy, którzy zachowali przytomność, mogli jednak rzucić okiem na beczkowatą głowę potwora, zanim z bliska obejrzeliby wnętrze jego paszczy.

**Cechy:** Duch k12, Siła k12+4, Spryt k6 (Z), Wigor k12+4, Zręczność k6

**Umiejętności:** Jaja k12, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k12

**Tempo:** 0; **Obrona:** 8; **Wytrzymałość:** 24 (5)

**Zdolności specjalne:**

- **Macka:** Si+k10, odległość 10.
- **Gigantyczny:** Ciężko opancerzony. Atakujący lewiatana dodają +4 do testów trafienia. Ponieważ żyje w wodzie, nie może miażdżyć ofiar ciężarem całego ciała (czyli ciosem macki). Dlatego podczas miażdżenia dodaje tylko połowę Rozmiaru do obrażeń (zaokrąglając w dół).
- **Pancerz +5:** Wrak łodzi albo nadbrzeżna chata.
- **Połknięcie:** Gdy lewiatan trafi macką z przebicciem, automatycznie chwytą cel, który ma dwie rundy na ucieczkę, nim zostanie wciągnięty do paszczy potwora. Postaci, które znajdują się przy tym pod wodą muszą testować w każdej rundzie Wigor, albo zaczynają tonąć (patrz podręcznik podstawowy). Połknięci otrzymują w każdej rundzie 2k6 obrażeń od soków żołądkowych. Gdy lewiatan zostanie zabity, połknięte ofiary, które wciąż żyją, muszą przetestować Zręczność, by uciec ze zwiotczalego przelyku potwora i nie utonąć.
- **Przerażający (-2):** Na widok lewiatana nawet najodważniejsi testują Jaja -2.
- **Rozmiar +9:** Ten ogromny potwór mierzy 40 stóp w szerz, a jego macki mają po 20 stóp.
- **Wodny:** Tempo 12.

zawsze kryją się pod magicznym płaszczem ciemności, który sprawia, że wyglądają jak żywe cienie.

Podobno istoty te żyły w głębinach oceanu od setek lat, na długo przed Pomstą. Niektórzy kryptozoologowie upierają się, że cienie są źródłem mitów o trytonach i innych fantastycznych mieszkańcach mórz. Jeżeli to prawda, przez wieki unikały ludzi, a od szesnastu lat coraz częściej pojawiają się w Labiryncie.

Płynne cienie są bardzo agresywne. Dzielią się na klany, które atakują małe, odosobnione osady, samotnych podróżnych, a czasem nawet statki z pełną załogą. W ten sposób uzyskują sprzęt i jedzenie, żywią się bowiem zabitymi ludźmi. Klany płynnych cieni zakładają podwodne osady w pobliżu spustoszonych wiosek, w których pozostawiają zwiadowców. Ich celem jest ostrzec klan, gdy ktoś przyjedzie zbadać tajemnicę miasta, z którego nagle znikli wszyscy mieszkańcy.

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

**Umiejętności:** Zastraszenie k6, Jaja k6, Rzucanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wspinaczka k6

**Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 6

**Zdolności specjalne:**

- **Cień:** Od zmierzchu o świtu wynaturzenia okrywa głęboka ciemność, która zapewnia im +2 do testów Skradania i powoduje, że od testów trafienia wymierzonych w nie ataków odejmuje się -2.
- **Pazury:** Si+k6.
- **Przerażający:** Widok płynnego cienia wymaga testu Jaj.
- **Wodny:** Tempo 10.

## PŁYNNY CIEN

Płynne cienie to właściwie ziemnowodne, humanoidalne gady, które często posługują się ekwipunkiem zdartym z ofiar, więc wyglądają jak ponure parodie zabitych przez siebie ludzi. Ale prawie



## PONURAK

Ponuraki, zwane też gabbe brecht albo barghestami towarzyszą czarownicom, wilkołakom i innym zmiennokształtnym. To wielkie, czarne psy przypominające mastify – w ich oczach pełgają czerwone iskry, a z gardel wydobywa się głuchy warkot.

Pojawienie się ponuraka zwiastuje zwykle, że zbliża się potężna i zła istota. Choć piekielny pies może objawić się wielu osobom, rzuca kłutwę wyłącznie na swój cel. Sam rzadko atakuje – rozdrażniony, wydaje jednak mrożący krew w żyłach skowyt i robi dobry użytek ze straszliwych kłów.

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

**Umiejętności:** Jaja k10, Skradanie k8, Spostrzegawczość k10, Tropienie k12, Walka k8, Zastraszanie k10

**Tempo:** 8; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7

**Zdolności specjalne:**

- **Kłątwa:** Ponuraka wzywa się, by wytropił konkretną osobę – gdy tylko cel go zobaczy, natychmiast otrzymuje zawadę Pech aż do chwili śmierci pana piekielnego ogara. Zabicie barghesta nie usuwa kławy.
- **Nawałnica ciosów:** Potworny pies wykonuje dwa ataki w rundzie bez żadnych minusów.
- **Odporny:** Barghesty otrzymują połowę obrażeń od normalnej broni.
- **Przerażający:** Każdy, kto zobaczy ponuraka, testuje Jaja.
- **Skowyt:** Ponurak może wykorzystać akcję, by Zastraszać każdego w zasięgu słuchu.
- **Słabość (srebro):** Broń ze srebra zadaje ogarowi normalne obrażenia.
- **Słabość (woda święcona):** Pinta wody święconej zadaje ponurakowi 2k6 obrażeń.
- **Ugryzienie:** Si+k8.

## PYLAK

Pylak wygląda jak chudy, zabiedzony zając, czy inny zwierzak, który w na danym obszarze wydaje się całkowicie na miejscu. Ale na Dziwnym Zachodzie wygląd potrafi naprawdę zmylić – a powierzchowność pylaka wcale nie należy do wyjątków. Bo widzisz: to pewnie najbardziej uroczy zabójca Zachodu.

Pylaki mieszkają tylko w najbardziej nieprzyjaznych i suchych miejscach. Gdy napotkają nieświadomych zagrożenia podróżnych, zaczynają wpatrywać się w nich ogromnymi, smutnymi oczyma, których spojrzenie trafia prosto w serce. Oraz inne organy wewnętrzne. Bo pylaki odżywają się, wysysając wodę z żywych istot i nieliczni ocalali ze spotkania z nimi utrzymują, że gdyby nie te rozkoszne kulki futra, pustynie nie byłyby takie puste.

**Cechy:** Duch k6, Siła k4, Spryt k6 (Z), Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Jaja k6, Przekonywanie k12, Skradanie k10, Spostrzegawczość k10, Tropienie k10, Walka k6

**Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 3

**Zdolności specjalne:**

- **Błyskawiczny refleks:** Zwierzak odrzuca karty akcji niższe lub równe 5.
- **Czujny:** Pylak dodaje +2 do wszystkich testów Spostrzegawczości.
- **Mały:** Atakujący pylaka odejmuje -2 od testów trafienia.
- **Rozmiar -2:** Pylaki wyglądają zwykle jak małe zwierzęta, na przykład króliki.

- **Słabość (woda):** Co dziwne, pylaki są bardzo wrażliwe na wilgoć. Woda jest dla nich jak ogień i opryskane otrzymują 2k4 obrażeń. Zanurzone całkowicie, giną natychmiast.
- **Wycucie wody:** Pylak wyczuwa wodę z odległości mili – może wówczas przetestować Tropienie, by dotrzeć do jej źródła.
- **Wyssanie:** Gdy pylak wykona atak dotknięciem, wysysa z ofiary wilgoć. W tym celu testuje Spostrzegawczość, przeciwnie do celu. Jeżeli ten przegra, otrzymuje poziom Wyczerpania, jakby był spragniony. Zabici w ten sposób zmieniają się w pokurczone, wysuszone mumie. Pylak potrafi stosować tę zdolność, by wysysać wilgoć z powietrza, z prędkością czterech kwart na godzinę. Wygrzebańcy są na nią odporni.

## PIJAWICA

Znacznie większa, choć podobna do pijawki pijawica zamieszkuje błotniste brzegi stojących wód – żyje w bagnach, stawach i mokradłach. Ryje jamy, do których wlecze ofiary, by zjeść je później, a poluje, czając się w błocie i czepiając przechodzących ciepłokrwistych.

Ukąszenie pijawicy nie jest szczególnie groźne, ale stwór przyczepia się zwykle i nie chce puścić. A przy okazji wstrzykuje jad, który paraliżuje ofiarę i pozwala zawlec ją pod wodę.

**Cechy:** Duch k4, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k6

**Umiejętności:** Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k6

**Tempo:** 2; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 7

**Zdolności specjalne:**

- **Chwył:** Gdy pijawica wykona udany chwyt, w każdej turze – poczynając od tej – zadaje automatycznie ugryzienie.
- **Paraliżująca:** Gdy stwór spowoduje Ranę, ofiara musi przetestować Wigor by uniknąć paraliżu trwającego 2k4 minuty.
- **Rozmiar +1:** Pijawica jest nieco większa i cięższa od człowieka.
- **Ugryzienie:** Si+k4.
- **Wodna:** Tempo 6.

## REPLIKANT

To wynaturzenie jest w gruncie rzeczy inteligentną rośliną. Jeszcze jako zarodnik nawiązuje więź psychiczną z najbliższym ludzkim umysłem. Potem zaczyna rosnąć, początkowo jako pozbawiony rysów humanoid. Dojrzały replikant staje się jednak ludzko podobny do swojej ofiary. Różni go tylko jedno – nie krwawi, a jego ran wypływa gęsta, biała maź.

„Narodzony” potwór musi dotknąć swojej ofiary, by wchłonąć jej wspomnienia i osobowość – zwykle robi to, gdy nieszczęśnik śpi. Od tej pory naśladuje go doskonale i tylko najbliżsi mogą wychwycić drobne zmiany w zachowaniu i zdemaskować potwora, testując Spostrzegawczość -4.

Na szczęście, replikanci mnożą się powoli – każdy wytwarza jeden zarodnik na miesiąc. Dlatego zwykle są demaskowane, nim podmienią wszystkich mieszkańców miasteczka. I tego właśnie chcą Mściciele – osada pełna roślinnych sobowtórów nic im nie daje, a miasteczko, w którym kilku podmieńców wywołuje u żywych ludzi paranoję jest na wagę złota.

**Cechy:** Duch k10, Siła k4\*, Spryt k8, Wigor k8, Zręczność k4\*

**Umiejętności:** Skradanie k4 (do wchłonięcia wspomnień), Spostrzegawczość k4, Walka k4

**Tempo:** 4\*; **Obrona:** 4\*; **Wytrzymałość:** 6

**Zdolności specjalne:**

- **Figurant:** Jeżeli replikant wchłonie wspomnienia Figury, sam staje się Figurą.
- **Konstrukt:** +2 do wychodzenia z Szoku. Nie otrzymuje dodatkowych obrażeń od strzałów mierzonych. Odporny na trucizny i choroby.
- **Nieulekły:** Replikanci są odporni na strach i Zastraszanie.
- **Wchłonięcie wspomnień:** Replikant opuszcza strąk posiadając wyłącznie umiejętności niezbędne, by znaleźć i dotknąć ofiarę. Po pięciu minutach kontaktu i przeciwnym teście Ducha człowiek umiera, a roślina zyskuje jej umiejętności oraz wszystkie przewagi i zawady fizyczne. Zastępuje też cechy podstawowe i pochodne, oznaczone gwiazdką, współczynnikami ofiary. Replikant nie wchłania Zdolności nadprzyrodzonych i umiejętności związanych ze Sprytem, choć stara się udawać, że wciąż je posiada. Jeżeli stwór nie zdoła wchłonić wspomnień swojej ofiary w ciągu 24 godzin od otwarcia strąka, zmienia się w kałużę lepkiej, zielonej mazi.
- **Zawzięty:** Drugi Szok nie powoduje u tego potwora Rany.

## SKÓRTKA

Pozbawiona żywiciela skórtka wygląda jak zdarta z człowieka skóra – nietknięta, jeżeli nie liczyć rozcięcia do połowy pleców i brak głowy. Stwora powołują do istnienia tylko najpotężniejsi i najbardziej pluwawi wyznawcy zła – by go stworzyć, czarnoksiężnik posiadający niezbędną wiedzę musi obdrzeć ze skóry kultystę, który dobrowolnie podda się takiej operacji. W ten sposób jego zdarta powłoka zyskuje własną wolę.

Choć skórtka może właściwie w nieskończoność animować zwłoki kultysty, woli zwykle jak najszybciej znaleźć nowego żywiciela – inaczej musi targać ze sobą wszędzie trupa. Teoretycznie da się zabić potwora bez szkody dla ofiary, jeżeli zostanie wcześniej ujarzmiona.

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

**Umiejętności:** Jaja k8, Spostrzegawczość k6, Walka k6

**Tempo:** 2; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 4

**Zdolności specjalne:**

- **Figurantka:** Jeżeli skórtka przejmie kontrolę nad Figurą, zyskuje status Figury.
- **Pasożyt:** Gdy skórtka okryje ofiarę, uzyskując przebicie w teście Chwytu, cel musi wykonać test Ducha, by uniknąć całkowitego przejścia. Jeżeli potwór zdobędzie kontrolę, może używać wszystkich umiejętności żywiciela i posiada cechy wyższe od niego o jeden rodzaj kostki. By utrzymać skórtkę (i siebie) przy

życiu, ofiara musi bardzo dużo jeść – mniej więcej dwa razy więcej, niż zwykle. Zawsze, gdy otrzymuje poziom Wyczerpania na skutek głodu, pasożyt pożywia się jej ciałem, zadając Ranę, której nie można wyparować.

- **Przekazanie obrażeń:** Obrażenia zadane skórtce dzieli się równo pomiędzy stwora i żywiciela. Skórtka nie może doznać szoku, póki spowija ofiarę.
- **Przerażająca (-1):** Gdy ohydny stwór nie okrywa ofiary, jego widok wymaga wykonania testu Jaj -1.
- **Ścianołaz:** Pozbawiona żywiciela skórtka potrafi pełzać po ścianach sufitach w normalnym Tempie. Najchętniej spada ofierze na głowę (zazwyczaj ma przy tym całkowitą przewagę).
- **Zawzięta:** Skórtka jest bardzo odporna i nie otrzymuje obrażeń od powtórnego Szoku – by ją wyeliminować, trzeba zadać jej Ranę. Niestety, żywiciel nijak na tym nie korzysta.



...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.*