

# WYNATURZENIA

Część 3 materiału do Deadlands: Reloaded



## STUKOSTRACH

Te mięsożerne wynaturzenia zamieszkują dna kopalni, gdzie nocą niszczą stemple, tory wózków górniczych i inne ważne obiekty. Górnicy słyszą czasem stukot ich stóp, gdy ostatnia zmiana pracowników opuszcza kopalnię na noc. Kiedy potworom uda się spowodować zawał, polują na uwieczonych, czekają, aż osłabną z głodu i braku powietrza, a potem wyłapują po jednym i pożerają.

Stukostrachy występują przede wszystkim w kopalniach złota i srebra, choć czasem trafiają się również w złożach upiorytu. Rzadko jednak zakłócają jego wydobywanie – choć nie rozumieją roli minerału w planach Mścicieli, instynktownie go unikają. Stukostrach, a nawet plotka o jego pojawieniu się, może podnieść Poziom Strachu w kopalni dosłownie z dnia na dzień.

Wynaturzenia te go wysokie na trzy stopy humanoidy o nieproporcjonalnie wielkich głowach. Są zawsze zgarbione, mają pokrytą czarnymi cętkami, szarą skórę i czarne oczy wielkości spodków. U rąk mają po trzy palce, wszystkie zakończone paskudnymi pazurami.

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

**Umiejętności:** Jaja k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k10, Tropienie k8, Walka k6, Wspinaczka k10

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

**Zdolności specjalne:**

- **Pazury:** Si+k6.
- **Podziemny:** Tempo 4. Stukostrachy przenikają przez ziemię i kamień, nie pozostawiając śladów.
- **Przerażający (-1):** Kto zobaczy stukostracha, musi przetestować Jaja -1.
- **Rozmiar -1:** Wynaturzenia są cokolwiek mniejsze od ludzi.
- **Słabość (światło):** W każdej rundzie, gdy stukostracha oświetla blask jaśniejszy niż światło pochodni, otrzymuje on 2k6 obrażeń. Zabity w ten sposób stwór rozdyma się i znika, pozostawiając tylko chmurę dymu.
- **Widzenie w ciemności:** Stukostrach widzi w całkowitej ciemności jak w dzień.

## SYRENA

Syrena to wielkie na prawie 25 stóp rybsko o szerokim ciele i pełnej ostrych zębów paszczy. Ma na głowie gruby na cztery cale wyrostek, podobnie jak głębinowa żabnica – wbija go w podstawę czaszki ludzkich zwłok a następnie używa trupa, by zwabić zupełnie żywych ludzi w pobliże. Potrafi bowiem niezgrabnie poruszać kończynami denata i wydawać nieartykułowane wrzaski

i krzyki. Syreny występują wyłącznie w słonej wodzie, najczęściej w Labiryncie.

**Cechy:** Duch k6, Siła k12+4, Spryt k8, Wigor k10, Zręczność k8

**Umiejętności:** Jaja k8, Przekonywanie k8, Skradanie k8, Spostrzegawczość k10, Walka k8

**Tempo:** 0; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 12

**Zdolności specjalne:**

- **Duża:** Atakujący syrenę dodają +2 do testów trafienia.
- **Przerażająca:** Gdy dzielny marynarz zda sobie sprawę, że rozbił, którego chciał uratować, to tak naprawdę topielec animowany przez rybią mackę, musi przetestować Jaja.
- **Przynęta:** Syrena może użyć Przekonywania tylko przy pomocy przynęty – kowboj, którzy przetestuje Spostrzegawczość przeciwstawnie do Przekonywania ryby może zorientować się, że z tonącym jest coś nie tak. Syrena może też zaatakować używając ciała wabika – zadaje wtedy obrażenia z Siłą k6, zamiast z własną.
- **Rozmiar +5:** Syrena to ryba wielka, mięsożerna i potworna.
- **Ugryzienie:** Si+k10.
- **Wodna:** Tempo 10.

## TEKSAŃSKI MOSKIT

Te duże jak dłoń (i długie na sześć cali) owady są ogromną wersją zwykłych komarów. Przemieszczają się w rojach, które opadają ludzi i zwierzęta, by ssać ich krew.

Nazwa „teksański moskit” opisuje rozmiar, nie miejsce występowania potwora. Paskudnych krwiopiczów spotyka się bowiem nad Missisipi i dalej na wschodzie. Najchętniej żyją i mnożą się jak opętane na bagnach, mokradłach i bayou Luizjany.

Ponieważ takie moskity potrzebują znacznie więcej krwi, niż ich mniejsze wersje, ich role potrafią zabić ofiarę, a nie tylko działać jej na nerwy.

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

**Umiejętności:** Spostrzegawczość k8

**Tempo:** 0; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 5

**Zdolności specjalne:**

- **Latający:** Tempo 10.
- **Rój:** Obrona +2. Ponieważ składa się z setek owadów, rój nie otrzymuje obrażeń od broni kłującej i tnącej. Efekty obszarowe działają normalnie.
- **Słabość (Ogień):** Moskity nie lubią ognia, a nawet dymu, i nie zaatakują nikogo w pobliżu jego źródła.

- **Ukąszenia:** Rój zadaje setki ukąszeń, z których każde wysysa nieco krwi. Trafia automatycznie i zadaje 2k4 obrażeń każdemu pod wzornikiem.

## TUMOR

Tumor łatwo daje się pomylić z kleszczem periwotnym, jest jednak znacznie paskudniejszy. Potworny żywot zaczyna wewnątrz ludzkiego ciała, a jego opancerzony chityną korpus jest nie większy od kurzego jaja. Ale szybko rośnie, wysuwając trąbki i czułki coraz całej w ciało żywiciela, szukając odżywczych substancji. Całkowite pożarcie organów wewnętrznych ofiary zajmuje mu mniej więcej miesiąc – w tym czasie jego odnóża są na tyle mocne, że może wsunąć je w ręce i nogi żywiciela, by nimi manipulować. Tumor pozostawia ofierze w sam raz tyle świadomości, by zrozumiała, co się stało – poza tym, kontroluje ciało, udając zachowanie nieszczęśnika jak dobrze wyszkolona (i obrzydliwa) papuga. Wprawdzie z trudem przystosowuje się do nowych sytuacji, ale odznacza się zwierzęcym sprytem.

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

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

**Tempo:** 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 5 (1)

**Zdolności specjalne:**

- **Figura:** Gdy tumor siedzi w ciele Figury, posiada taki właśnie status.
- **Mięsny garnitur:** Tumor, z pomocą długiego pokładelka, składa jaja w gardle śpiącej ofiary, która od tej pory każdego dnia testuje Wigor, w miarę jak młody potwór pożera ją od środka. Póki testu się udają, owada można wciąż usunąć chirurgicznie, co wymaga testu Leczenia -4. Wprawdzie ofiara zachowuje życie, ale spustoszenie wewnątrz ciała sprawia, że na zawsze traci poziom Wigoru. Gdy tumor przejmie kontrolę nad ciałem, jest ona całkowita: posługuje się nim jak rękawiczką. Choć ofiara właściwie wciąż żyje, potwora nie da się już usunąć. Tumor potrafi naśladować (czytaj: używać) umiejętności i przewagi pożątego, z wyjątkiem nadprzyrodzonych. Gdy ciało zostanie Wyeliminowane, tumor rozrywa je i w deszczu krwawych strzępów ucieka w noc.
- **Pancerz +1:** Twarda skorupa.
- **Pazury:** Si+k4.
- **Przerażający:** Widok tumora powoduje test Jaj.
- **Reprodukcja:** Gdy tumor pochwyci kogoś w sieć, może poświęcić trzy rundy, by złożyć w nim jaja. Jeżeli ofiara ucieknie, nim proces się dokona, owad wpełza z powrotem w ciało pierwotnego żywiciela.
- **Rozmiar -1:** W pełni wyrosnięty tumor jest wielkości dużego psa.
- **W sieci:** Potwór potrafi wydzielać mocną nić przez usta żywiciela – by całkowicie oplątać nieświadomą (zwykle śpiącą) ofiarę, potrzebuje dwóch rund. Uwieczony może próbować rozerwać sieć, testując Siłę – a jego kolega może usunąć ją bez żadnych rzutów, pracując przez jedną rundę.

## UPIORNA DŁOŃ

To wynaturzenie powstaje z ludzkiej dłoni, odciętej w okolicznościach, które dają powód do zemsty. Mściciele obdarowują wówczas nieszczęsną kończynę plugawą formą życia. Dłoń potrafi biegać i skakać, wykorzystując palce i kciuk, a także odwrócić się na kikut,

by używać przedmiotów (szczególnie lubi noże). Wprawdzie zawsze powstaje, by dopaść konkretną osobę, ale nie waha się nękać osób postronnych. Zanim zabije, uwielbia drażnić się i prowokować ofiarę. Czasami daje się ją rozpoznać, na przykład po charakterystycznym pierścionku lub tatuażu. Wprawdzie w niczym to ofierze nie pomoże, ale przynajmniej nie może wołać „Nie dotykaj mnie! Nie wiem, gdzie byłaś wcześniej!”

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

**Umiejętności:** Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k10, Włamywanie k8, Wspinaczka k10, Wyśmiewanie k4

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

**Zdolności specjalne:**

- **Błyskawiczny unik:** Strzelający i rzucający w dłoń przedmiotami odejmują -2 do testów, a potwór dodaje +2 do wyniku rzutu, gdy unika ataków obszarowych.
- **Mała:** Atakujący upiorą dłoń odejmują -2 od testu.
- **Nietykalna:** Wprawdzie upiorną dłoń da się zniszczyć, ale wraca kolejnej nocy, chyba że padnie ofiarą swojej Słabości.
- **Nieulekła:** Dłoń jest odporna na Strach i Zastraszanie.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości. +2 od otrząsania się z Szoku. Ataki mierzone nie zadają dodatkowych obrażeń.
- **Przerażająca:** Kto zobaczy upiorną dłoń, musi przetestować Jaja.
- **Rozmiar -2:** Dłoń jest, cóż, wielkości dłoni.
- **Słabość (ogień, kwas):** Tylko ogień i kwas potrafią na zawsze zniszczyć upiorną dłoń.
- **Za gardło:** Kiedy upiorna dłoń trafi z przebicciem, chwyta szyję ofiary. Ta musi natychmiast wykonać test Wigoru, lub traci poziom Wyczerpania z braku powietrza. W każdej kolejnej rundzie rzuca po raz kolejny, za każdym razem odejmując od wyniku kumulatywne -1. By oderwać dłoń, trzeba pokonać ją w przeciwstawnym teście Siły. Potem przyduszona ofiara odzyskuje 1 poziom Wyczerpania na rundę.

## WIELKI KROKODYŁ SŁONOWODNY

Ten straszliwy gad mierzy do 30 stóp i z tego groźniejszego końca straszy gębą pełną zębów zdolnych przerobić niewielką łódź na zapałki. Występuje przede wszystkim w Zatoce Meksykańskiej, choć podobno widywano go również w Labiryncie.

Bestia chwyta ofiarę w paskudne paszczęki i szarpie ją bez litości – ogon w tym czasie dba, by nikt nie zaszedł jej od tyłu.

**Cechy:** Duch k6, Siła k12+6, Spryt k4 (Z), Wigor k12, Zręczność k6

**Umiejętności:** Jaja k8, Pływanie k8, Skradanie k10, Spostrzegawczość k8, Walka k8, Zastraszanie k8

**Tempo:** 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 15 (3)

**Zdolności specjalne:**

- **Duży:** Łowca słonowodnych krokodyli dodaje +2 do testów trafienia.
- **Pancerz +3:** Słonowodnego krokodyla okrywa naprawdę gruba skóra.
- **Rozmiar +4:** Wielki krokodyl ma 30 stóp.
- **Tarmoszenie:** Jeżeli krokodyl ugryzie z przebicciem, zadaje dodatkowo 2k8 obrażeń (zamiast zwyczajnej premii).
- **Ugryzienie:** Si+k10.
- **Ziarnowodny:** Tempo 4.

## WILK ŚCIERWOJAD

Ścierwojad jest rodzajem wilka, którego niepiękna nazwa pochodzi od niemniej paskudnego zwyczaju wykopywania i pożerania zwłok. Ciało stwora jest całkowicie bezwłose, a mocarne szczęki idealnie nadają się do kopania. Obrazu dopełniają krzywe, ohydne zęby i niemal ludzka inteligencja.

Ścierwojady żyją w małych watachach, tam, gdzie można wykopać jakieś trupy. Czyli, w obecnych czasach, z grubsza wszędzie. Porozumiewając się popiskując i chichocząc w sposób, który stawia włosy na głowie. Są większe od kojotów, mają ciemny pas skóry na grzbiecie i ciemne kropki na bokach.

Paskudy nie zawsze czekają i czasem zaczynają zjadać trupy nim bitwa dobiegnie końca, krążąc wśród konających i czekając, aż staną się ze światem.

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

**Umiejętności:** Skradanie k8, Spostrzegawczość k10, Tropienie k12, Walka k8, Wspinaczka k6

**Tempo:** 8; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 4

**Zdolności specjalne:**

- **Chyży:** Ścierwojad rzuca w biegu k10.
- **Nawałnica ciosów:** Potwór może wykonać dwa ataki z pomocą Walki, bez żadnych minusów.
- **Rozmiar -1:** Potwór ma rozmiar dużego psa.
- **Ugryzienie/Pazury:** Si+k4.
- **Widzenie w ciemności:** Ścierwojady nie otrzymują minusów za półmrok i mrok.
- **Zagryź!** Jeżeli ścierwojad trafi z przebicciem, automatycznie wgryza się w najsłabiej chronione miejsce.

## 🌟 ŻYWA SKAMIELINA

Żywe skamieliny występują w wielu odmianach – w tym wypadku ożywiony został szkielet utahraptora, biegającego drapieżnika długiego na jakieś 20 stóp (wliczając ośmiostopowy ogon). Może brakować mu tego i owego, ale za to skamienienie gwarantuje ochronę przed obrażeniami.

Cały potwór wygląda jak wyciosany z kamienia posąg szkieletu dinozaura, który nagle ożył. W pustych oczodołach płonie plugawy blask. Ma ostre zębiska, pazury na przednich łapach, a na nogach ostrogi idealne do rwania mięsa. Gdy się porusza, skamieniałe kości trą o siebie ze zgrzytem, więc dość trudno mu podejść cel z zaskoczenia. Na szczęście (dla siebie), drań jest strasznie szybki, więc każdy, kto próbuje mu uciekać, zmienia się w nie dość szybką przekąskę.

Żywa skamielina jest sprytna i niebezpieczna. Utahraptory polowały wprawdzie w stadach, ale i same potrafią to i owo. Tropią ofiarę węchem i potrafią czekać w zasadzce, choć najbardziej cieszy je dreszczyk emocji podczas pościgu. Więc kiedy któryś zauważy ofiarę, biegnie w jej stronę, a potem jednym skokiem obala, szarpie zębami i pazurami przednich łap – a jeśli trzeba, dobija ostrogami. Powaliwszy jeden cel, utahraptor rzuca się na kolejny i zaczyna jeść dopiero, gdy obali lub przegna precz wszystkie ofiary.

*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.*

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

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

**Tempo:** 8; **Obrona:** 9; **Wytrzymałość:** 10 (2)

**Zdolności specjalne:**

- **Chyży:** Podczas biegu skamielina rzuca k10.
- **Nawałnica ciosów:** Potwór wykonuje dwa ataki z pomocą Walki na rundę, bez minusów.
- **Nieulekły:** Utahraptor jest odporny na starch i Zastraszanie.
- **Nieumarły:** +2 do Wytrzymałości. +2 do wychodzenia z Szoku. Strzały mierzone nie zadają dodatkowych obrażeń.
- **Odporny:** Żywa skamielina gwizdże na ogień.
- **Pancerz +2:** Skamieniały.
- **Przerażający:** Widok żywej skamieliny zdecydowanie wymaga testu Jaj.
- **Rozmiar +1:** Utahraptor jest trochę większy od człowieka.
- **Skok:** Utahraptor potrafi skoczyć na 5" z rozbiegu – jeżeli atakuje w ten sposób, dodaje premię +2 do trafienia i obrażeń.
- **Słabość (głowa):** Trafienia mierzące w głowę żywej skamieliny zadają jej, jak zwykle +4 obrażenia.
- **Ugryzienie/Pazury:** Si+k8.



...A PIEKŁO KROCZY ZA NIM.