TENEPHOR US HELL

Wygrzebany Rewolwerowiec

Rodzinny okręg: Kansas, USA
Tajemnicza przeszłość: Jesteś martwy Amigo i wcale ci to nie przeszkadza.
Zawady
*Słaby słuch- Coo? Jaka waga? *uwaaaagaaaaaa**
Słaby wzrok- Na cyrografie wyraźnie pisało, że dusze oddaję na rok!

Weteran dziwnego zachodu:
Możesz nazywać się pełnym dumy weteranem bitwy o Gettysburg, a nawet walczyłeś po jedynej słusznej stronie. Co się stało dalej nie wiesz, ale pamiętasz, jak budziłeś się wisząc na stryczku w małej wiosce Gomorra, gdzie rozpocząłeś swoje tułacze życie rewolwerowca, łowcy skalpów i poszukiwacza upiorytu. A ponoć tu, na mroźnej północy, jest go całkiem sporo.

Kogo zgrywasz, Amigo.
Podobno w Doomtown niedawno umarł jakiś Dinero, do którego należała kopalnia upiorytu, kilka pagórków złota i broń, za którą zabiłbyś własną matkę, niech Bóg ją ma w opiece. Chcesz je zdobyć, nawet idąc po trupach. Umieranie i tak nie boli, a przynajmniej nie na tyle by się mazać. Ale niestety jest tu też jeden z tych mężczyzn w czarnych prochowcach. Pinkie nie przepadają za ludźmi twojego pokroju- zdechlaków mam na myśli- wpadłeś więc na pomysł, że będziesz udawał jakąś ciekawą chorobę i w najgorszym wypadku tym się wytłumaczysz. Zgrywasz też pewniaka, zresztą, po co zgrywać- jesteś najlepszy!

To, za co by cię twój własny brat zastrzelił.
Ano, brata to ty zastrzeliłeś, ale to nie takiego przyrodniego, ani krwi. Brat Jubal był konfederackim kapelanem. Był, zanim mu skróciłeś żywot. Problem w tym, że Jubal był lubiany, ba! Okrzyknęli go bohaterem.
Ale nie zmartwi to chyba nikogo na tym lodowym pustkowiu. Za to coś innego- jesteś martwy, martwy jak martwa krowa zżerająca martwą trawę na martwej połowie Meksyku. Zrozumiałeś już, że w tobie siedzi coś, co ci mimo to pozwala ruszać wszystkimi kończynami (no prawie wszystkimi), a co lepsze, strzelać w mniej lub bardziej żywych rewolwerowców. Nigdy wcześniej nie miałeś takiej frajdy z zabijania jak po tym kiedy ktoś zabił ciebie.

A propos zabijanie. Ta broń co ją miał Natason strasznie ci się spodobała, gringo. Strzela szybciej niż każdy rewolwer i mieści cztery razy więcej ołowiu. Musisz ją mieć, tego jesteś pewien. Zresztą- któż inny by na nią zasługiwał?

Twój najgorszy koszmar
Wiesz już, że śmierć, to nie koniec. Widziałeś samo serce piekła, a chwila, gdy oślizgła łapa samego szatana wyrwała cię z czarnych płomieni była najpiękniejszym momentem twojego żywota. Demony w twojej głowie ciągle szepczą słowa, głośniej i głośniej. Szepczą, że nagroda, jaką jest ludzki skalp, jest niczym w porównaniu do nagrody za duszę pradawnego stwórcy wszelkiego zła. Ale by móc go pokonać trzeba go najpierw… obudzić.

Trochę mądrości
Mądrość to moc czy jakoś tak. No w każdym razie czyjaś mądrość zawsze daje przewagę, czyjeś zdolności tym bardziej, ale ty... ty masz dostęp do czegoś o wiele cenniejszego- potrafisz wyssać wraz z krwią ofiary nawet zdolności mistyczne, jakimi go obdarzyły demony. Niestety nie jest to trwałe i nim kolejny stryczek urwie się pod twoim ciężarem i tak już wszystko się ulotniło.

Nic dziwnego więc, że fascynuje cię ten taki superwęgiel czy co to tam- Upioryt. W nim się te demony gnieżdżą jak longhorny na prerii, więc skoro w tym potrafi, to na pewno można zrobić by i w tobie zostawały na trochę dłużej niż przysłowiową butelkę whisky. Czasami szaleni naukowcy potrafią robić takie urządzenia które jakoś cykają coś w bebechach i robią takie śmieszne rzeczy.

Klamoty
10$

Mistyczne umiejętności:
Konsolacja- Wygłaszaj 1-minutową przemowę żałobną dotyczącą obecnego w tłumie śmiertelnika, a dostanie zawału.
Pożeracz dusz – Chcesz najwyższego sztona wroga Amigo? To zaproś go na krwawą ucztę z nim jako głównym daniem!
Widmo- Żaden gringo cię nie zobaczy. No chyba, że ten szarlatan używa jakichś czarów. Niestety nici z walki jeśli przybierasz kolor powietrza.

Cechy i Zdolności
Walka **4**

PHILLIP REYNOLDS- SHERMAN

Żołnierz Stanów Zjednoczonych Ameryki (USA)

Rodzinny okręg: Ohio, USA
Szarża: Porucznik
Tajemnicza przeszłość

Drogi Phillipie. Rozumiem dumę, którą odczuwasz podpisując się nazwiskiem naszego ojca Charles'a i osobiście w żaden sposób nie obwiniam cię za twoje niefortunne pochodzenie, jednakże czuję się zobligowany do przedstawienia ci prośby o zaniechanie przedstawiania się jako członek rodu Sherman. Wojna mocno naruszyła dobry wizerunek naszej rodziny, również z mojej winy, jednak najboleśniej dotknęło to naszego ojca. Wierzę, że w trosce o jego honor zadbasz o to, by nikt nie dowiedział się, iż jesteś jego nieślubnym synem.

Nie chciałbym jednak, żebyś aż nadto ucierpiał nie mogąc już dłużej korzystać z dobrodziejstw naszego nazwiska. Awansuję cię mocą mojej funkcji na stopień Porucznika armii Stanów Zjednoczonych Ameryki. Niech będzie to dowodem lojalności rodu Sherman w stosunku do wszystkich jego członków.
Twój umiłowany brat.
Gen. William Tecumseh Sherman.

Przewagi
Koneksje- Przyjaciel Generała Shermana? Oczywiście, że Prezydent Grant przyjmie porucznika na audiencji.
Dar: Bękart- To niechybna oznaka, że niewidzialne oddziały marines wciąż wymagają dopracowania, skoro pan je widział, sir. ***Wydając sztona jesteś w stanie przez tyle godzin ile szton jest warty widzieć istoty niewidzialne.***

Weteran dziwnego zachodu:
Bohatersko walczyłeś i dowodziłeś 13 szwadronem podczas historycznej bitwy pod Gettysburgiem w '63. Była to twoja ostatnia i najbardziej krwawa bitwa. To wtedy cale hordy trupów powstały z pola bitwy by wyruszyć przeciwko niedobitkom szlachetnej armii Unii, i z całą pewnością to ci konfederaci podpisali pakt z samym szatanem by zniszczyć twoją ojczyznę. Od tego czasu trapią cię koszmary, w których raz za razem na nowo stajesz w walce ze swoimi powstałymi z grobów przyjaciółmi, raz za razem zabijasz ich patrząc w ich zrozpaczone oczy.

Kogo zgrywasz, Poruczniku
Baczność, poruczniku, bo to, co ci teraz powiem ma elementarne znaczenie dla przyszłego zwycięstwa w wojnie z Konfederacją. Zostałeś wysłany do niedawno przyłączonych do Unii terenów Kanady, zakupionych od Cesarstwa Rosyjskiego. To oznacza, że mieszkańcy nie dokonali jeszcze wyboru co do swojego stanowiska politycznego. Jesteś tu, by zadbać o to, by nie doszło do żadnych buntów, propagandy konfederackiej i nadmiernego angażowania się w secesję. A przynajmniej taka jest oficjalna wersja.

Prawda brzmi następująco. Ogromne i wciąż niezbadane złoża Upiorytu na Alasce są jedynymi, należącymi wyłącznie do Unii- a dokładniej to do jednego z jej mieszkańców. Świętej pamięci Jack Natanson pozostawił w spadku ogromne połacie ziemi, w której drzemie ogromne bogactwo w formie Upiorytu- bez prawnego właściciela. Masz zdobyć tą ziemie- legalnie lub nie i przekazać rządowi Unii.

To, za co by cię twój własny brat powiesił.
A on ma prawo powiesić każdego człowieka na północ od linii Mason- Dixon. No może poza prezydentem Grantem. Ciebie tym bardziej. Gdy wyruszyłeś na mroźną północ wraz ze swoim oddziałem natrafiłeś na wioskę Indian w której dostrzegłeś uwięzione dwie białe ślicznotki. Oczywiście było trzeba uratować dziewczyny- ty jednak obrałeś zły sposób. Wioska spłonęła wraz ze swymi mieszkańcami, ale zdążyli upiększyć twoich kompanów paroma dziurkami po tomahawkach. Teraz ściga cię kilku z nich i z całą pewnością nie po to, by pogadać przy dobrym darjeeling. Oczywiście wziąłeś dziewczyny ze sobą- przecież miały ten sam cel podróży co i ty- Jukon.

Klamoty i Koneksje
60$ + 15500$ na koncie bankowym
Cechy i Zdolności
Walka **4**

ALEKSIEJ CZART

Kaznodzieja Sądu Ostatecznego

Алексеи Чарт

Rodzinny okręg: Sankt Petersburg, Cesarstwo Rosyjskie
Tajemnicza przeszłość: Świat stoi u progu nadejścia Królestwa Bożego, ale wymaga nowego wielkiego poświęcenia by Pan mógł nas przyjąć do swych ziem. A ty, Ojcze, jesteś gotów poświęcić się.

Weteran dziwnego wschodu:
Patriarcha petersburski 15 lat temu nadał ci misję ocalenia duszyczek żyjących na najbardziej na wschód oddalonym krańcu ziem najjaśniejszego cara Aleksandra II. Gdy już przybyłeś, pojąłeś mądrość ukrytą w planie Ojczulka Michaiła. To tu leżą wrota do raju, o których otwarcie krwią swoją i swych bliźnich samego Pana Boga musisz prosić.

Kogo widzą na ambonie, Ojczulku.
Jesteś od ponad 15 lat pasterzem ponad 300 ciężko harujących duszyczek na tym mroźnym końcu znanego ci świata. Widziałeś przemiany wśród ludu i na świecie, a nawet w tobie. Świat stał się zły i niebezpieczny, a niekulturalni kolonizatorzy muszą się jeszcze wiele nauczyć od swoich europejskich przodków. Niemniej jednak zdecydowałeś się kontynuować swoją misję nawrócenia i uratowania każdego, kto przekroczy próg twojego kościoła.

Od kiedy służysz przybyszom pod unijną flagą prowadzisz msze w każdej z chrześcijańskich liturgii- wszak Bóg jest tylko jeden, a polityka która podzieliła kościół na pół tu nie sięga.

To, za co by cię twój własny prezbiter na stosie spalił.
Kilka dni temu zginął w tragicznym wypadku John Natanson- satanista, czciciel demonów i obrzydliwie bogaty oszust. O tym dowiedziała się w błyskawicznym tempie cała wioska gdy osobiście ogłosiłeś jego śmierć. Nie wiedzą jednak czegoś o wiele ważniejszego. Natanson był pomiotem Szatana i musiał zginąć, a jego bogactwo uwolnione z brudnych łap Mefista. Chciał zatrzymać odwieczny plan Boski i zamienić przyszłość w wieczne ognie piekielne. Dlatego ty, Szeryf Gallow i Grabarz Bogudar zawarliście pakt przypieczętowany przysięgą z ręką na Biblii, że go powstrzymacie. Ostatecznie doszło do otwartej walki między wami, a Natansonem podczas której ujawnił całe spektrum swoich diabelskich mocy. Gdy się okazało, że nie możecie go zabić spętaliście jego ciało zaś ty odmówiłeś modły, które go pozbawiły zdolności poruszania się. Nie udało się wam spalić ani w inny sposób zniszczyć jego ciała, więc zagrzebaliście go żywcem pod twardą, zamarzniętą ziemią alaskich pustkowi.

By ludzie uwierzyli w waszą historyjkę o jego śmierci musieliście oszukać wzrok i słuch otaczających was ludzi- spaliliście więc jedną z pozbawionych krwi krów i pochowaliście jej prochy jako prochy Natansona. Teraz nadszedł czas na ogłoszenie fałszywego testamentu.

Twoja najgorsza próba
Zaprawdę największa próba dopiero czeka twoją marną duszę- poświęcenie dla boskiego dzieła, w którym, cała ludzkość zapłaci swą krwią za swe grzechy. Natanson posiadał klucz do apokalipsy, mityczną liturgię spisaną u zarania dziejów, która miała dokończyć dzieło Stwórcy. Szatan jednak ma swe oczy i uszy wszędzie, zaś jego palce głaszczą cyngiel po odpowiedniej stronie peacemakera. Nie możesz dopuścić do tego, by twój plan uratowania świata poprzez zniszczenie go stał się jawny. Oznaczałoby to twoją śmierć, a to zaś, powolne umieranie legionów dusz.

Jałmużna i Koneksje
15$ + 4000$ ukrytych w kościele

Mistyczne umiejętności:
Mag krwi 5 (postać może wykonać 5 rytuałów magii krwi podczas gry)
Kanciarz 2 (As, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7)

Cechy i Zdolności
Walka **1**

PROF. DR. RICHARD HEINRICH TESLA

Szalony Naukowiec

Rodzinny okręg: Królestwo Dalmacji, Cesarstwo Austro-Węgier
Tajemnicza przeszłość: Profesor nauk metafizycznych i doktor eschatologii stosowanej uniwersytetu Miscatonic w Arkham Massachusetts.
Mistyczne gadżety:
Wrota eteromagnetyczne: Panie i panowie, oto mój największy wynalazek! Wrota pozwalają na wydobycie energii prosto z powłoki eterycznej rzeczywistości bez zbędnych form pośrednich jak np. upioryt czy węgiel.

Przewagi
Dinero- Stan pańskiego konta w Bank of Massachusetts wynosi 105$ i 34c. Zapraszamy ponownie.

Kogo zgrywasz, Profesorku, czyli Pamiętnik szalonego naukowca.

1877 / 10 / 22-25

Przybyłem na Alaskę. Okolice Doomtown wydają się spokojne, a ziemie bogate. Przypuszczalny odsetek metali szlachetnych i upiorytu: Złoto: 5,34%, Srebro: 6,2%, Miedź (zauważalnie czystsza od Kongijskich pokładów korony Belgijskiej): 8,0%, Upioryt: ponad 20%. Dane z odwiertu na terenie claimu J.E. Natasona za jego pisemną zgodą.

1877 / 10 / 26

Natason zmarł. Publikowany powód: Zawał. Krążą plotki, że jego ziemie nie mają dziedzica i zostaną poddane licytacji. Ilość upiorytu uczyniłaby mnie z całą pewnością bogatym, ponadto potencjał energetyczny wystarczy do wykonania planu „Polowanie".

1877 / 10 / 27

Otrzymałem telegraficzną zgodę na zaczerpnięcie kredytu w wysokości 2,7 tys. U$ u mojego brata, Nikoli.

1877 / 10 / 30

Jutro odbędzie się pogrzeb wraz ze stypą i ogłoszeniem testamentu. Prawdopodobnie Kopalnia i okoliczne tereny zostaną poddane licytacji.

To, za co by cię twój własny brat na krzesło elektryczne posadził.
Do dnia 15.08.1877 pracowałeś dla uniwersytetu nauk metafizycznych Miscatonic stanu Massachusetts. Zdecydowałeś się jednak pod napływem nagłego natchnienia skończyć przedwcześnie swoja karierę wykładowcy zabierając ze sobą osobliwą pamiątkę: Vademecum. Nie liczyłeś się wtedy z tym, że najprawdopodobniej zainteresuje się ową 'pożyczką' Agencja Pinkertona.

Vademecum nie okazało się jednak bezużyteczne. Gdy po raz pierwszy skosztowałeś jego smaku doznałeś swoistego przebudzenia. Pojąłeś prawa rządzące energią i materią, jak i to, że cała energia pochodzi z eterycznego odpowiednika świata fizycznego i przenika do niego po to, by umożliwić rozwój wszechświata. Twoje dalsze badania potwierdziły ową teorię.

Twoja najwspanialsza wizja.
Cała energia wszechświata pochodzi z eterycznego odbicia świata żywych zwanym przez Indian „Krainą wiecznych

łowów". Upioryt, jako najbardziej przepełniona materia na świecie, stanowi łącznik pomiędzy światami i za pomocą odpowiedniego stymulanta być może możliwym jest stworzenie bezpośredniej bramy do świata czystej energii. W tym celu potrzeba ci jednak ogromnych ilości upiorytu, odpowiednio przygotowanego i napędzanego konwencjonalną energią urządzenia mającego spełnić formę stymulatora i czegoś jeszcze. Wszystkie dotychczas przygotowane urządzenia znajdują się już w kopalni i możesz z nich korzystać znajdując się w Saloonie, jako, że znajduje się tuż nad jednym z szybów kopalnianych...
Nie wiesz jednak, jaki jest ostatni element układanki.

Klamoty i Koneksje
105$ + 80600$ Kredytu na zakup kopalni.
2 porcje Vademecum
Pastylki filozofów

Cechy i Zdolności
Walka **2**
Hazard **1**
Szalona nauka *Jeśli tylko będziesz miał natchnienie możesz stworzyć niemal dowolne urządzenie z dostępnych ci narzędzi. Rozpoznajesz również sposób działania innych urządzeń gdy tylko spędzisz nad tym chwilę.*

ELIZABETH CONNOR

Jack Ereh Natason

Rodzinny okręg: Terytorium Jukonu, Alaska, USA
Tajemnicza przeszłość: Jeszcze tydzień temu byłeś wygrzebańcem, teraz spędzasz nieżywota w ciele uroczej panny Connor.

Kogo zgrywasz, Amigo.
Elizabeth Connor, ur. 1855/12/31, Rodzice: Lee Connor i Rose z domu Starr.

Takie właśnie informacje zdobyłeś na temat ciała jakie obecnie zamieszkujesz. Wiesz też, że utrzymywała się z hazardu i co ciekawsze- Kanciarstwa. Znalazłeś kilka stron księgi Hoyle'a wśród ruchomości uroczej Liz. Niewiele więcej o niej wiesz. Po co przybyła i kogo zna- nie wiesz.

Ale jak się to, cholera, stało, że siedzisz w tej dziewuszce zamiast u siebie w dobrym starym ciele? Prawdopodobnie to wina tego szalonego klechy. Miałeś od początku rację- nie wolno ufać Ruskom. Chyba egzorcyzmował cię czy coś w ten deseń. Zabić cię z całą pewnością przekroczyłoby jego możliwości.

W domu znalazłeś całkiem niezły zapas papieru i atramentu, ale żadnej zapisanej strony.

Ale jak się to, cholera, stało, że siedzisz w tej dziewuszce zamiast u siebie w dobrym starym ciele? Prawdopodobnie to wina tego szalonego klechy. Miałeś od początku rację- nie wolno ufać Ruskom. Chyba egzorcyzmował cię czy coś w ten deseń. Zabić cię z całą pewnością przekroczyłoby ich możliwości.

To, za co by cię twój własny manitou usmażył.
Jesteś Jackem Erehem Natansonem we własnej osobie. Tak, ciało jest inne, ale duch wciąż ten sam. Ten zaś miał wielkie plany.

Złożyłeś sobie przysięgę, że poświęcisz swoje życie walce z potwornymi istotami zwanymi przez tych nielicznych, którzy o nich wiedzą, mścicielami. Niezależnie od tego czy przetrwasz nadchodzącą wojnę z nieśmiertelnymi demonami czy nie. Jesteś doskonale świadomy faktu, że to oni podtrzymują cię przy (nie)życiu, obdarowali mocą i to dzięki ich duchom, zwanym przez Indian manitou, mogłeś istnieć jako wygrzebaniec.

Ale wszystko, nawet całkowite zniszczenie duszy, jest lepsze od wieczności spędzonej w piekle za służenie ostatecznemu złu.

Jak na złość dziewczyna, której się wepchałeś do czerepu sama jest jedną z oblubienic mścicieli. Panuje nad rzadką formą magii znanej niemal wyłącznie czarnoksiężnikom Ameryki Północnej: kanty. Z ulgą odkryłeś, że nie wzmocniło to jej duszy, zaś tobie daje dostęp do szerokiego wachlarza nowych mocy w walce przeciwko twojemu śmiertelnemu wrogowi.
Wszak kto kantem wojuje od kanta ginie.

Twój najgorszy koszmar
Gdy przybyłeś do Alaski jako młody mężczyzna, zimowy krajobraz doliny Jukonu należał jeszcze do Cesarstwa Rosyjskiego. To tu jako pierwszy poszukiwacz złota na tym odludziu dorobiłeś się fortuny, o którą teraz wszyscy uparcie walczą.

Ale to tu też spotkałeś się oko w oko z ponurym żniwiarzem w postaci watahy przeklętych istot- Wendigo.

Śmierć była przyjemna w porównaniu z tym, co było potem. Ból nie trwał długo, a ciemność prędko przyniosła ukojenie rozszarpanemu ciału.

Lecz gdy już stanąłeś na skraju bezkresnych dolin raju coś wyrwało cię z mającego trwać wiecznie błogostanu. Ujrzałeś wizję apokalipsy, w której cztery pokryte setkami nienaturalnie wykrzywionych kończyn postacie ujeżdżające cieniste wierzchowce przypominające zionące siarką i czarnym ogniem smoki zamienili świat jaki znałeś od dzieciństwa w martwe ziemie.

W niemalże tym samym momencie twoja dusza powróciła do starego ciała, uchylonego nad twoją umierającą żoną i synem. Coś kontrolowało cię od środka i zniszczyło całe twoje życie z czystej żądzy czynienia zła, by w najbardziej bolesnym momencie przywrócić ci zmysły…

Wiedza

- Mściciele są czymś w rodzaju istot półboskich, pragnących zamienić świat w drugie piekło.
- Czerpią energię ze źródła związanego z ludźmi i ich czynami i myślami. Dlatego też kuszą ich zarówno różnymi mocami jak i bogactwem, władzą i wiedzą.
- Nie mogą przejść bezpośrednio do świata żywych, ale żywi mogą ich zaprosić w jakiś sposób.
- Mścicielom służą demony zwane też jokerami lub manitou.
- To dzięki manitou kanciarze potrafią czarować, a wygrzebańcy żyć po śmierci.
- Upioryt jest dziełem mścicieli.
- Wśród twojego spadku znajduje się księga na temat mścicieli zawierająca dość wiedzy, by przygotować wszystko co trzeba, by przywołać mścicieli do świata żywych.
- Jako, że ostatecznie pojąłeś tajniki kantów Hoyle'a może przydadzą ci się karty do niego należące, które zdobiły twoją kolekcję trofeów.

Koneksje

Córka Veronica: Po śmierci swojego jedynego dziedzica i żony pozostała ci tylko córka Veronica. Niestety była świadkiem śmierci swojego brata i matki gdy jeszcze była małym dzieckiem. Od tego czasu izolowała się od ciebie przerażona twoją obecnością.

Kochanka Betty Jinx: Osamotniony i przeklęty szukałeś ukojenia w ciepłych, czułych i łapczywych dłoniach miejscowych kurtyzan. Lecz świadomość tego, że ich towarzystwo jest podyktowane tylko i wyłącznie żądzą zysku skutecznie pogrążała cię w depresji. Tym większe było twoje zdziwienie gdy jedna z nich, Betty, odwzajemniła silne uczucia jakimi ją darzyłeś. Ona jako jedyna znała twoją tajemnicę i przyjęła ją ze spokojem. Obawiasz się jednak, że wasza bliskość była z góry przeklęta i sprowadziła na nią nie lada kłopoty.

Klamoty

180$
Kilka kart z księgi gier Hoyle'a
Talia kart
Manuskrypt: A to ciekawe, Liz chyba pisała jakąś książkę zanim jej dusza zagalopowała do krainy wiecznych łowów. Hmmm... No cóż, niepotrzebny to balast więc do ognia z tym i będzie dobrze. *płomienie zatańczyły radośnie gdy ostatnie stronice płonęły w głębi pieca"

Mistyczne umiejętności:

- Kanciarz 3 (As, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6)
- *Pożeracz dusz* – Chcesz najwyższego sztona wroga Amigo? To zaproś go na krwawą ucztę z nim jako główne danie.
- *Widmo*- Żaden gringo cię nie zobaczy. No chyba, że ten szarlatan używa jakichś czarów. Niestety nici z walki jeśli przybierasz kolor powietrza.
- *Szpony*- Ostre szpony bolą bardziej niż mięciutka pięść damy, którą się wydajesz być, a tobie wyrastają jak na zawołanie. (Szpony zadają 2 obrażenia zamiast 1, ale trzeba dotknąć nimi wroga).
- *Więź Krwi* – Chcesz sługi? Daj mu swoją gęstą, śmierdzącą i czarną krew do wypicia i jak nie zemdleje ze smrodu będzie ci musiał służyć przez godzinę. Ba! Będzie robił to cholernie chętnie. Niestety musisz na ten czas pożegnać się z jedną z twoich zdolności wygrzebańczych (to te powyżej pomijając Kanciarza, gringo) na jego korzyść. Tak, to on będzie mało widoczny jak tak zadecydujesz, a nie ty.

Cechy i Zdolności

Walka **2**

VERONICA NATASON

Dziedziczka

Rodzinny okręg: Terytorium Jukonu, Alaska, USA
Mistyczne umiejętności:
Dar: Kocia kołyska- Masz 9 żywotów: dosłownie! (Mdlejesz po uzyskaniu 3 ran jak każdy inny też, leczą się jednak w ciągu kilku chwil po utracie przytomności i możesz wstać. Trzeba cię dobić 9 razy byś umarła na dobre. Nie daj się oszukać, nie można tego zrobić 9 razy pod rząd, ale musisz być też nieprzytomna 9 razy).

Twój najgorszy koszmar:

Noce na Alasce bywają mroźne i wietrzne, lecz rzadko kiedy temperatura spada poniżej 40 stopni, a nad doliną Jukonu wyje wiatr tak przeraźliwy jak blizzard z ' 63.

Pamiętasz tą noc jakby przez mgłę, może ze względu na swój wiek, a może dlatego, że tego co widziałaś było zdecydowanie za dużo dla pięcioletniej dziewczynki.

Twój brat długo nie wracał do łóżka, a wycie szalejącej burzy wzbudzało u ciebie taki strach, że nie byłaś w stanie zasnąć. Gdybyś jednak wiedziała jaki widok cię czeka nie wezbrałabyś w sobie siły by przejść do ciepłego łóżka rodziców.

W twojej pamięci na zawsze pozostanie obraz twojego ojca siekającego twoją matkę, Charlotte June, długimi, ostrymi szponami, martwe ciało brata leżące w kałuży własnej krwi pod kominkiem, odór jego palących się włosów i te czerwone oczy jakimi potem spojrzał na ciebie człowiek, który zniszczył swoją rodzinę.

Kogo zgrywasz, Ślicznotko.
Teraz, kiedy twój ojciec już został pogrzebany, to ty powinnaś zostać dziedziczką jego majątku. Jednak odczuwasz wstręt do wszystkiego co Jack Ereh Natason kiedykolwiek stworzył. Najchętniej sprzedałabyś cały ten przeklęty stan pierwszemu, który okaże się ku temu chętny, by czym prędzej uciec z piekła twojego dzieciństwa.

Do tego jeszcze nieprzerwane biadolenie cowboyów pracujących niegdyś dla twojego ojca, a teraz dla ciebie. Nie interesuje cię choroba pozbawiająca bydło krwi, ani tajemniczy blask w kopalni ubiegłej nocy. Prawdę mówiąc, masz nadzieję, że plotki o turnieju i licytacji okażą się prawdą.

To, za co by cię twój własny ojciec powiesił.
Jednak nie oddasz spadku zanim nie pojmiesz co stoi u źródła tragedii. Twój ojciec nigdy wcześniej, ani później nie zachowywał się w tak bestialski sposób jak tej nocy. Jego szpony, czerwone oczy i sina skóra też wzbudzają u ciebie wątpliwości. Zanim odejdziesz chcesz poznać całą prawdę, niezależnie od tego jak straszna miałaby być.

Wielu gości dąży do zdobycia spadku za wszelką cenę. Czyżby wiedzieli coś więcej o twoim ojcu?

Wiem, to obrzydliwe, ale jakiś czas po śmierci twojej matki J. E. Natason znalazł sobie nową miłość. Jedna z kurtyzan towarzyszyła mu odkąd przybyła do miasta. Widocznie twoja matka zdążyła przed śmiercią przekląć twojego ojca, gdyż Betty Jinx po każdej nocy bledła, a i jej apetyt wydawał się inny niż wcześniej. Mimo to pozostała mu lojalna do końca. Zdaje się nie mieć nic wspólnego ze śmiercią twojego ojca, ale może wie coś więcej o jego życiu?

Klamoty i Koneksje
125$ + 2800$ na koncie bankowym

Cechy i Zdolności
Walka **1**

JAMES WEST

Agent Pinkertona

Rodzinny okręg: Massachusetts, USA
Klasyfikacja: Agent JW087 Kategorii I-b (Człowiek, Kanciarz), Absolwent akademii w Salem

Szarża: Inspektor Generalny

Weteran dziwnego zachodu
Bitwa o Gettysburg (1863/07/01-03), największe starcie sił zbrojnych CSA z siłami zbrojnymi USA. Pierwszy przypadek zaobserwowania zdarzenia kategorii I-d. Według relacji świadków naocznych ponad 230 żołnierzy USA i podobna ilość żołnierzy CSA zmartwychwstało, po czym rozpoczęło walkę z żołnierzami obu stron.

Według archiwów Agencji Pinkertona większość weteranów bitwy została przebadana na wiele sposobów w celu zidentyfikowania źródła energii potrzebnej do samowskrzeszenia, lecz w odróżnieniu do większości, która została poddana praniu mózgu w postaci bajeczek o gazach bojowych sprowadzających na ofiary przedziwne halucynacje, ciebie wcielili najpierw do specjalistycznych oddziałów armii Unii, a po pewnym czasie awansowali do funkcji Czyściciela Agencji Pinkertona.

Agent №JW087 at your disposition

Executive Order 77 1877/10/15

§1 Agent James West (JW087) zostaje powolany na stanowisko Inspektora generalnego agencji detektywistycznej im. Allana Pinkertona stanu Alaska na mocy Executive Order 259 wydanego przez Abrahama Lincolna dnia 1864/12/08.

§2 Agent West zostaje zwolniony z obowiazku ukrywania swojej tozsamosci i otrzymuje tym samym prawo do legitymowania sie oznaka szeryfa federalnego.

§3 Agent West otrzymuje rozkaz rozpoczecia procesu wdrozenia standardowego systemu jurysdykcyjnego i strukture Agencji Pinkertona na obszarze stanu Alaska

Executive Order 78 1877/10/15

§1 Postanowienia udokumentowane w EO 77 1877/10/15 sa reakcja Agencji Pinkertona na udokumentowane manifestacje wynaturzen kategorii I-d (Wygrzebancy) i III-c (Duchy). Ponadto badania akademii w Salem wykazaly wzrost aktywności kategorii I-b (magia).

§2 Agent James West otrzymuje rozkaz zdobycia i przekazania droga kantu #56 (Dalekomysl) wszelkich informacji na temat wystepujacych na terenie stanu Alaski wynaturzen ze szczegolnym naciskiem na zgrupowania przedstawicieli kategorii I-b.

§3 Agent West otrzymuje pozwolenie na skontaktowanie sie z bylym inspektorem generalnym Agencji Pinkertona - Georgiem Drakem w celu zaczerpniecia dalszych informacji.

Przekazanie ci niemalże pełnej władzy jurysdykcyjnej na terenie stanu Alaska przyszło ci w samą porę jako, że pokrywało się z EO 68 1877/08/13, wedle którego przekazano ci obowiązek tropienia wygrzebańca z pogranicza Nevada / California, który, wedle wszystkich informacji jakie udało ci się zdobyć, zwiał na Alaskę.

Niestety dobrze płatny kontrakt z uniwersytetem Miscatonic już się praktycznie rozwiązał. Oferowali ci 2300$ za odzyskanie jakiegoś Vademecum, które im ktoś skradł. Pewnie Vademecum faktycznie jest na tyle cenne by ryzykować życie, ponoć to w uniwersytecie M. dokonano niemal niemożliwego czynu przywrócenia życia (takiego prawdziwego) wygrzebańcowi.

My name is West, James West.
Jesteś już praktycznie martwy, gringo. Jak się wuj Allan dowie, że bez jego wiedzy studiowałeś kanty i to jeszcze z ex-agentem Drakem to już po tobie. Właściwie, to ty współczujesz tym wszystkim „wynaturzeniom kategorii I-b, I-c i I-d", którym przyszło umrzeć za to, że jeszcze żyją. Sam dobrze wiesz, igranie z diabłem zwykle kończy się szybkim odejściem z tego świata. Z tamtego w zasadzie też. Drake siedzi sobie na swoim skarbie tu na północ od cywilizacji i wcale mu nie śpieszno do odejścia. Może znajdzie więc czas by cię trochę podszkolić w sztuce puszczania kantów.

Drake to jednak nie jedyny przedstawiciel kategorii innej niż I-a czy jaką byś sobie tam nie wstawił liczbę. Coś ci mówi, że ten cały Natason który podobno został dzisiaj pochowany wcale nie był martwy od czwartku, ale już kilka lat wcześniej. To tylko podpowiedź z wnętrza twoich trzewi, ale te mają w sobie lepszy instynkt niż całe stado bydląt, które teraz opłakują cowboye- zresztą bardziej niż pana szefa. Ciekawe czy ostatnio nie odbył spacerku po granicy Californii i Nevady.

Kategorie I-b i I-d odhaczone. Moment! I-b to przecież każda forma czarów przez które koledzy pana Czarta z południa raz na jakiś czas barbeque urządzają. A chyba o grupie było coś nakreślone na tym telegramie. Czyżby się znów jakaś sekta ukrywała tu przed czujnym okiem mężczyzn w czarnych prochowcach?

Koneksje
Drake to cwany lis, który z powodzeniem uszedł łapom czyścicieli i pomimo ładnego ogłoszenia „poszukiwany, martwy. Cały lub w częściach 5 000$" tyle razy pomógł agencji już po odejściu, że sam Grant podpisał EO156 1875/01/03 według którego George został uniewinniony za wszystkie czyny przeszłe i przyszłe na wszystkich ziemiach na zachód od Missisipi.

Klamoty
350$ + 14000$ na koncie bankowym

Mistyczne umiejętności
Kanciarz 1 (As, Król, Dama, Walet, 10, 9)

Cechy i Zdolności
Walka **5**

MINA SHIN

Agent Kanga

Rodzinny okręg: Shan Fan, Kalifornia
Tajemnicza przeszłość: Pomimo niewinnego wyglądu jesteś jednym z najlepszych agentów barona kolejowego Kang.

Kogo zgrywasz, Ślicznotko.
Cześć, kotku. Co powiesz na małe tango? Z wywieszki wynika, że dziesięć centów za taniec. Trochę drogo jak na takie odludzie. Aha, nie po to tu przyszedłem? No dobrze, ślicznotko, porozmawiajmy o tobie.

Co skłoniło tak niewinne stworzenie jak ty do tego, by przyjechać do tego białego piekiełka? Zarobki powiadasz? No jak widać miałaś dość czasu by się zorientować, że historyjki o szlachetnych kopaczach płacących za towarzystwo złotem to bujdy, zresztą tak samo jest w Kalifornii. Co ty nie powiesz, ty mieszkałaś w Shan Fan? To stąd musi pochodzić twoja egzotyczna uroda, ale żółtkiem tak do końca to ty nie jesteś co nie, chica?

Dlaczego nagle chcesz zwiać z Alaski? Przecież całkiem przytulnie tu jak rozpalisz ogień i przytulisz się do kogoś w łóżeczku. Straszne zjawiska? Więc twierdzisz, że widziałaś jak jakaś maszyna świeciła się fioletowym blaskiem w kopalni? Zaraz, zaraz, co ty w ogóle robiłaś w kopalni? Ach zgubiłaś się w czasie śnieżycy. Chyba faktycznie niedługo tu jesteś skoro wyszłaś z domu w czasie zamieci. Nie chwal się tym za bardzo, podobno ktoś z wojska się tu kręci.

Reynolds?? Ten Philips Reynolds? Czego on tu szuka? Ucieka powiadasz? A to ciekawe. Więc byłaś w drodze na północ i przejazdem zatrzymałaś się w wiosce na terenach Indian gdzie legendarny Philips Reynolds urządził sobie rzeź czerwonoskórych? No to już rozumiem dlaczego ci tu dobrze było dopóki on nie przyszedł. Nie ma lepszego miejsca żeby po prostu o czymś zapomnieć.

To, za co by cię nawet klient powiesił.
Hej, mała, możesz mi zaufać i opowiedzieć swoją historię. Będziesz musiała mnie zabić? Niczego nie pragnę bardziej od tego. Mraur. No więc zamieniam się w słuch.

Jesteś szpiegiem, lojalnym pracownikiem, a czasami różowym króliczkiem barona kolejowego Kanga. Kang to imigrant z Cesarstwa Chińskiego, zamieszkujący kolonię Shan Fan na terytorium Kalifornii. Jako właściciel kolei Iron Dragon usiłuje, jako pierwszy z wielkich baronów kolejowych, połączyć Kalifornię i wschodnie wybrzeże Ameryki, by umożliwić skuteczny transport ogromnych ilości upiorytu.

Czasami wydaje ci się, że wszystko co złe ma swój początek w upiorycie- tajemniczym, czarnym minerale palącym się 100 razy dłużej i 1000 razy goręcej od węgla kamiennego, przeraźliwie wyjącym gdy się pali. Upioryt to też powód dla którego Kang wysłał cię na Alaskę.

Miałaś zbadać glebę, dowiedzieć się ile upiorytu się w niej znajduje i kupić w imieniu Iron Dragon wszelkie ziemie nie należące do Jacka E. Natansona. Sprawa się jednak trochę uprościła- Natanson nie żyje, a jego ziemie mają zostać sprzedane podczas licytacji czy czegoś w tym rodzaju. Oczywiście to ty wygrasz licytację.

Aha- jest jeszcze coś, o czym powinnaś wiedzieć, kotku. Kang kazał ci przekazać jakąś książkę Natasonowi, a nawet zdążyłaś ją złożyć na poczcie zanim zginął. Może szefuniu zechce ją odzyskać? Niestety nie możesz jej tak po prostu ukraść i zwiać. Ktoś cię prześladuje już od momentu, w którym odebrałaś w Shan Fan księgę w placówce Pony Expressu.

Klamoty
2850$ + 58000 na koncie bankowym

Cechy i Zdolności
Walka **2**
Kung Fu: *Znasz tajemnice ludzkiego ciała dość dobrze i nauczyłaś się korzystać z nich mądrze. Potrafisz ogłuszyć wroga nawet stojąc przed, a nie za nim i używając broni dystansowej.*

BRAT MORTEUSZ

Były kapelan wojskowy i duchowny katolicki

Rodzinny okręg: Arizona, CSA
Tajemnicza przeszłość: Poświęciłeś swe życie służbie Panu Bogu.

Weteran dziwnego zachodu

Gdy roku pańskiego 1863 armie Konfederacji i Unii spotkały się pod małym miasteczkiem zwanym Gettysburg niedaleko wschodniego wybrzeża, ty służyłeś południu jako Kapelan lecząc ciało i ducha rannych i słabnących żołnierzy. To tam po raz pierwszy ujrzałeś swojego nowego wroga. Hordy splugawionych przez diabelskie nasienie poległych żołnierzy zostały obudzone ze swojego mającego trwać wiecznie snu, by pogrążyć wszystkie żywe stworzenia na polu bitwy w sługusów szatana. Z kompanii 77 jedynie tobie i twojemu przyjacielowi Jubalowi udało się wycofać poza pole bitwy.

Jednak ponury żniwiarz miał inne plany wobec brata Jubala. Śmierć w postaci bękarta z Unii odebrała ci przyjaciela z lat dziecięcych i seminarium. Owy zabójca był jednak inny zarówno od żywych żołnierzy jak i tych trupów, które wstawały z pola bitwy. Wydawał się świadom swoich grzechów i zachował dość rozumu by uciec czym prędzej po dokonanym mordzie. Przysięgłeś umierającemu z zadanych ran przyjacielowi, że znajdziesz tego człowieka i przywrócisz światu sprawiedliwość.
A dla niego nadejdzie czas płaczu i zgrzytania zębów.

Kogo zgrywasz, Amigo

Gdy tropem mordercy przybyłeś do Alaski, szybko nawiązałeś kontakt z miejscowym duchownym- Aleksiejem Czartem, który cię z otwartymi ramionami przyjął do gminy i mianował swoim zastępcą i asystentem.

Dostrzegłeś zapotrzebowanie mieszkańców pobliskich ziem na przewodnika duchowego otwarcie wyznającego swoją wiarę w odróżnieniu do nazbyt ekumenicznego Czarta.

Zgodziłeś się jednak wyłącznie dla własnych korzyści na służenie wiosce. Gdy jednak okazało się to owocne, zdecydowałeś się pozostać tu dopóki nie znajdziesz godnego zastępcy.

Ale do tego czasu będziesz oczyszczał świat z plugawego pomiotu diabła.

To, za co by cię twój własny brat powiesił

Patriotyzm, madre de dios, niczego na południu nie cenią bardziej niż patriotyzmu, a to uczyniło cię straceńcem w oczach compadres z CSA. Uciekłeś z frontu i ojczyzny po to, by polować na te straszliwe extraños jakie czarty i diabły wyzwoliły na świat.

Apropos Czarty…

Nie każdy Kapłan jest tak zdolny do poświęcenia jak ty. Wielebny Czart na przykład wydaje się być bardzo zaabsorbowany kontaktami ze swoją ojczyzną, a tobie, bracie, nie podoba się wizja szerzących się po dziwnym zachodzie szpiegów Carstwa Rosyjskiego.

Czasami chciałbyś stanąć twarza w twarz z tymi wszystkimi kamiennymi twarzami machajacymi taliami jakby to były wachlarze. Zagrać choć raz z Fast Shell, jedynym amigo który postawił 50 000 dolców z parą dwójek ....i wygrał przeciwko jednemu asowi, albo z James James, jedyny indianinem, który wygrał bitwę o Fort Niagara jedynie za pomocą talii kart. Jednego dni zasiąść z nimi przy stole i wy.....Odejdź szatanie! Albowiem jak pan nasz przez 40 dni i nocy nie pokłonię ci się ni zła się nie ulękne.

Wiesz, że poker jest narzędziem szatana nałogiem najgorszym z możliwych zesłanych na ludzkość. To Pan twój nakazał ci uzdrawiać lud, którym się opiekujesz, a ty wiele lat temu oddałeś mu się sercem i duszą i już nigdy się nie poddasz, nigdy.

Klamoty
25$

Mistyczne Umiejętności
Świątobliwy 5 (postać może siedmiokrotnie skorzystać z cudów)

Cechy i Zdolności
Walka **3**
Medycyna: *Potrafisz leczyć ludzi. W mechanice wygląda to tak, że opatrujesz i cucisz nieprzytomnego by natychmiastowo budził się, lecz wciąż przez jakiś czas musi odgrywać rannego.*

MAY EVILES

Kultystka mścicieli

Rodzinny okręg: Boston, Massachusetts, USA

Tajemnicza przeszłość: Oddałaś krew, ciało i duszę najstarszym wśród trwających w wieczystym śnie bóstw.

Kogo zgrywasz, Ślicznotko

„Cześć przystojniaku, nie wyglądasz na takiego, co go już przed ołtarz jakaś kobitka wyciągnęła. A nawet szkoda, wydajesz mi się dobrym mężem. Szkoda tylko, że tatuś by chciał bym wyszła za jakiegoś dinero i przyniosła rodzinie Eviles dobre imię. Tak, jestem kochaną córeczką Richarda Evilesa. Nie wierzysz? Tak, jestem tu z moją siostrzyczką- zapowiadała się ładna biesiada, gdzieś tu też gra sobie tatuś z tymi miastowymi paniczami w brydża."

Jesteś starszą córą Richarda Augusta Evilesa, miejscowego magnata i odwiecznego konkurenta śp. Natansona. Tatuś wyciągnął cię razem z twoją młodszą siostrą do saloonu właściwie tylko po to, byście skorzystały z okazji poznania nowoprzybyłych z 'lower 48' jak to mówi. Chyba zależy mu na tym by cię czym prędzej zeswatać z kimś bogatym. Ciebie niebardzo interesują miłosne igraszki z niekulturalnymi i nudnymi mądralami z południa i najchętniej byś uciekła z tego przeklętego tłoku gdyby nie to, że ci śliniący się na twój widok faceci mogą się nawet przydać…

To, za co by cię twój własny ojciec powiesił
Przez cierpienie do gwiazd- dla ciebie to powiedzenie ma o wiele głębszy wymiar niż dla całej reszty ludzkości. Jako dziecko często bywałaś razem z siostrą w bibliotece Natansona (pomimo zakazów twojego ojca), w której było ci dane zdobyć zakazaną wiedzę o potężnych istotach pragnących doprowadzić do zagłady świata, o metodach zwalczenia tych istot i o tym, że Natanson poświecił swoje życie walce z nimi by dokonać zemsty za jakieś przeszłe czyny.

Zgłębiałaś swoją wiedzę aż do momentu, w którym pożałowałaś, że w ogóle odważyłaś się postawić krok w domu Natansona. Wydawał się jakiś dziwny, jakby nie wiedział co czyni, jakby go coś opętało, ale nic nie usprawiedliwia tego, co ci zrobił tej nocy…

Od tego momentu obiecałaś sobie pokrzyżować jego plany i pozwolić tym diabłom dokonać zemsty za twoje cierpienie. Przygotowywałaś bluźniercze rytuały i wpuszczałaś jednego demona za drugim do świata żywych- a wszyscy oni uczynili raz za razem życie bliższe piekłu Natansonowi aż do momentu, gdy zmarł.

W zamian za uzyskaną wolność pozwolili ci spojrzeć w głąb piekła i poznać prawdziwą naturę istnienia, odpowiedź na każde pytanie i poznać tajemnicę mocy o jakich reszta ludzkości nawet nie śni. Momentalnie nauczyłaś się odczytywać tajemnice zawarte w zapiskach Hoyle'a i sztuki zamiany krwi w ciało. Tak, odkryłaś w sobie moc czynienia magii krwi.

Wszystkie te dokonania dotyczą również twojej siostrzyczki July, która z nieco większym skutkiem nauczyła się kantów, ale nie wznieciła w sobie dostarczającej nienawiści do świata by być lepszą od ciebie w czynieniu magii krwi.

My nightmare for you, dear world.
Upadły anioł, który stał się twoim przyjacielem w chwilach bolesnej samotności przekazał ci ubiegłej nocy zadanie od samych mścicieli. Doprowadź wraz ze swoją siostrą do powstania dostatecznej dawki trwogi w sercach otaczających was ludzi, by nasycić głód jeźdźców apokalipsy żywiących się ich strachem. A gdy już tego dokonacie, otwórzcie wrota do piekła by mściciele zstąpili na świat i uczynili z niego swoje królestwo.

W tym celu musicie przygotować rytuał, który przełamie cienką barierę pomiędzy światem żywych, a piekłem. Pamiętasz, że było w nim coś o krwawej ofierze z kochającego człowieka, zdradzonego i zabitego przez obiekt swoich pragnień. Dalszy opis rytuału znajduje się jednak w księdze Natansona, która ma razem z resztą spadku zmienić właściciela tej nocy.

Koneksje
Sabina Sinner. Twoja przyjaciółka z lat dziecięcych, z którą jeszcze żyjąc w Bostonie zaczęłyście badać tajemnice okultyzmu. Przybyła niedawno, razem z Phillipem Reynoldsem na terytorium Jukonu i chyba miała niemiłe spotkanie z Indianami.
Satine Drake. Żona właściciela tej karczmy, w której się znajdujecie. Wydaje się być otoczona przedziwną aurą ochronnych czarów nałożonych przez istoty starsze od bóstw. Chyba wie bardzo dużo o ludziach wokół, a jej mąż z całą pewnością para się sztukami zakazanymi. Ale trzeba być ostrożnym, możliwe, że należą do Agencji Pinkertona.

Klamoty
210$ + 600$ na koncie bankowym

Mistyczne umiejętności
Mag krwi 4 (postać może wykonać 4 rytuały magii krwi podczas gry)
Kanciarz 1 (As, Król, Dama, Walet, 10)

Cechy i Zdolności
Walka **1**

JULY EVILES

Kultystka mścicieli

Rodzinny okręg: Boston, Massachusetts, USA

Tajemnicza przeszłość: Oddałaś krew, ciało i duszę najstarszym wśród trwających w wieczystym śnie bóstw.

Kogo zgrywasz, Ślicznotko
„Cześć przystojniaku, nie wyglądasz na takiego, co go już przed ołtarz jakaś kobitka wyciągnęła. A nawet szkoda, wydajesz mi się dobrym mężem. Szkoda tylko, że tatuś by chciał bym wyszła za jakiegoś dinero i przyniosła rodzinie Eviles dobre imię. Tak, jestem kochaną córeczką Richarda Evilesa. Nie wierzysz? Tak, jestem tu z moją siostrzyczką- zapowiadała się ładna biesiada, gdzieś tu też gra sobie tatuś z tymi miastowymi paniczami w brydża."

Jesteś młodszą córeczką Richarda Augusta Evilesa, miejscowego magnata i odwiecznego konkurenta śp. Natansona. Tatuś cię wyciągnął razem z twoją starszą siostrą do saloon właściwie tylko po to, byście skorzystały z okazji by poznać nowoprzybyłych z 'lower 48' jak to mówi. Chyba zależy mu na tym by cię czym prędzej zeswatać z kimś bogatym. Ty jednak wierzysz w prawdziwą miłość i z utęsknieniem spoglądasz na wszystkich tych kochanków twojej siostry May żywiąc do niektórych z nich prawdziwie silne uczucie.

To, za co by cię twój własny ojciec powiesił
Przez cierpienie do gwiazd- dla ciebie to powiedzenie ma o wiele głębszy wymiar niż dla całej reszty ludzkości. Jako dziecko często bywałaś razem z siostrą w bibliotece Natansona (pomimo zakazów twojego ojca), w której było ci dane zdobyć zakazaną wiedzę o potężnych istotach pragnących doprowadzić do zagłady świata, o metodach zwalczenia tych istot i o tym, że Natanson poświecił swoje życie walce z nimi by dokonać zemsty za jakieś przeszłe czyny.

Jack Natanson zaś przyjął was z taką uprzejmością, zachowywał się zawsze tak elegancko, był tak niezwykle przystojny i romantycznie nieszczęśliwy. Wybuchała w tobie zazdrość za każdym razem, gdy spojrzał cieplej na twoją siostrę niż na ciebie i tak szczęśliwa byłaś, gdy mogłaś czuć jego czułą dłoń gładzącą twoje policzki gdy zgłębiałaś treść księgi. Teraz jesteś zdruzgotana jego śmiercią i przeszywa cię uczucie tęsknoty tak silne, że zdobyłaś się na ryzyko, którym jest wykorzystanie wiedzy z zakazanych ksiąg Natansona by przywrócić go do życia. Podpisałaś w swej głowie krwawy cyrograf z demonami trzymającymi go w swych okowach i uwolniłaś je gdy tylko mogłaś.

W zamian za uzyskaną wolność pozwolili ci spojrzeć w głąb piekła i poznać prawdziwą naturę istnienia, odpowiedź na każde pytanie i poznać tajemnicę mocy o jakich reszta ludzkości nawet nie śni. Momentalnie nauczyłaś się odczytywać tajemnice zawarte w zapiskach Hoyle'a i sztuki zamiany krwi w ciało. Tak, odkryłaś w sobie moc czynienia magii krwi.

Wszystkie te dokonania dotyczą również twojej siostrzyczki May, która z nieco większym skutkiem nauczyła się magii krwi, ale zabrakło jej desperacji, by rozpocząć z demonami grę w pokera o swoją duszę.

My nightmare for you, dear world.
Pewnej nocy miałaś przedziwną wizję, w której Jack przekazał ci najważniejsze zadanie w twoim życiu. Doprowadź wraz ze swoją siostrą do powstania dostatecznej dawki trwogi w sercach otaczających was ludzi, by nasycić jego głód i otwórzcie wrota do piekła gdy już nadejdzie czas dla niego, by powrócił do świata żywych by dokończyć swoją krucjatę.

W tym celu musicie przygotować rytuał, który przełamie cienką barierę pomiędzy światem żywych, a piekłem. Pamiętasz, że było w nim coś o krwawej ofierze z kochającego człowieka zdradzonego i zabitego przez obiekt swoich pragnień. Dalszy opis rytuału znajduje się jednak w księdze Natansona, która ma razem z resztą spadku zmienić właściciela tej nocy.

Koneksje
Sabina Sinner. Twoja przyjaciółka z lat dziecięcych, z którą jeszcze żyjąc w Bostonie zaczęłyście badać tajemnice okultyzmu. Przybyła niedawno, razem z Phillipem Reynoldsem na terytorium Jukonu i chyba miała niemiłe spotkanie z Indianami.
Satine Drake. Żona właściciela tej karczmy, w której się znajdujecie. Wydaje się być otoczona przedziwną aurą ochronnych czarów nałożonych przez istoty starsze od bóstw. Chyba wie bardzo dużo o ludziach wokół, a jej mąż z całą pewnością para się sztukami zakazanymi. Ale trzeba być ostrożnym, możliwe, że należą do Agencji Pinkertona.

Klamoty
210$+ 600$ na koncie bankowym

Mistyczne umiejętności
Mag krwi 2 (postać może wykonać 2 rytuały magii krwi podczas gry)
Kanciarz 3 (As, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6)

Cechy i Zdolności
Walka **1**

HANK GALLOW

Szeryf okręgu Jukon

Rodzinny okręg: Terytorium Jukonu, Alaska, USA
Przewagi:
Dar: Siódmy syn. (Zgłoś się do MG jak zginiesz)

Zawady
Uzależnienie: Alkohol. Pijesz go w ilościach hurtowych, a ten zaś robi twój język nieco bardziej giętkim. Chętnie gadasz o swoich tajemnicach i czynach, przecież masz się czym chwalić, Amigo.

Kogo zgrywasz, Amigo.
Pij, pal i gwałć, i jeszcze raz od początku, a potem znajdź winnego i na stryczek go. Wesołe jest życie, kurwa, szeryfa tam w Kalifornii czy całej reszcie tych zasranych 'lower 48'. Ale tu, gdzie nawet chorego psa zaprzęgowego się z domu nie wyrzuca, łatwiej znaleźć gadającą dwugłową zarażoną cholerą krowę niż porządną robotę. No chyba, że jak ci kopacze spędzasz czas z kapciami w Jukonie przepuszczając rzekę przez sitko.

Ale i tak jest ci dobrze tu, na końcu świata. Od kiedy Natanson i Eviles tu siedzą, krowy mają co żreć, a ludzie co robić z czasem. Tylko ty się nudzisz za swoim biurkiem. No, czasami odwiedzały cię panienki z *Les Bos Rouge*, ale te też nie są tak śliczne jak towar importowany do Shan Fan.

Więc tak z czystych nudów zacząłeś brać swoją pracę, jako szeryf okręgu Jukon, na poważnie. Za kradzież obcinałeś łapska, za gwałt chujowinę, a za całą resztę wieszałeś, a potem konfiskowałeś tzw. mienie. Nieźle się dorobiłeś w tym czasie. A że jesteś sędzią, szeryfem i całą resztą tej biurowej zgrai w jednym to nikt się nie gapił na twoje łapska.

To, za co by cię twój własny brat zastrzelił.
No, prawie nikt ci się nie gapił na ręce, gdyby nie ten cały Natason. Chyba wysłał telegram do agencji różowych panterek, czy jak tam na nich wołają, po tym jak mu jednego z pastuchów powiesiłeś. Śmieszne, co nie? Tylko jeden pastuch z całej tej bandy brudasów w ogóle wyszedł na jaw. Egzekucje robiłeś jak miasto było puste lub poza jego granicami, a ciała ci stary przyjaciel- Pietr Bogudar- chował. A, że z Ruskami ci się dobrze układa, to jeszcze Aleksiej Czart się nazywa twoim amigo.

No a Natanson nieźle wypasionym knurem był. Ale narobił chłop bałaganu więc było trzeba go sprawdzić.

Żeby poszło szybciej wziąłeś sobie Al'a i Bog'a do towarzystwa. Zasugerowałeś im to i owo, tak, by inicjatywa wyszła od nich i pomimo tego, że Al coś nawijał o pakcie i szatanie, zgodziłeś się bo jego gadanie i tak miałeś gdzieś. Chyba chodziło o to, by powstrzymać Natansona od zniszczenia wszechświata. Znając Al'a usłyszał jakaś bajeczkę o przekopaniu ogródka Evilesowi i źle ją zrozumiał.

Przeszukując willę Natansona znalazłeś jego testament- najwyraźniej cały spadek ma zostać przekazany jego dziwce Betty Jinx. Uznałeś, że tak być nie może i w końcu gdzieś sobie testament schowałeś, czy go komuś dałeś- nieważne, jest nowy, który Aleksiej napisał na poczekaniu. Natanson nie przepadał ani za tobą, ani za Aleksiejem, a za Boguradem to już w ogóle, więc od razu by się wszyscy zorientowali, gdybyście to wy byli spadkobiercami. Więc przyjęliście pomysł Czarta by zorganizować sobie po prostu turniej, a bezużyteczną ziemię przelicytować na korzyść miasta.

Twoja niechęć do Jacka Ereha Natansona nie była zresztą nieuzasadniona. Możesz pochwalić się niezłym wyczuciem dla typków spod ciemnej gwiazdy, Amigo, a Jack takim był. Zbierał jakieś dziwne księgi i robił jakieś dziwne rzeczy tam na dole w kopalniach. Niestety wszystko wskazuje na to, że Pinkie, do którego chyba napisał Jack już zdążył przybyć i zorientować się co jest grane. Chyba zainteresował się książkami Natansona. Podobno ten Dinero zajmował się czarną magią, nie wierzysz wprawdzie, że takie coś istnieje, ale motłoch wierzy w czary. Może to zainteresuje agenta bardziej niż twoje drobne przestępstwa?

Klamoty i Koneksje
332$

Cechy i Zdolności
Walka **4**

BETTY JINX

Kurtyzana i kochanka Natasona

Rodzinny okręg: Terytorium Jukonu, Alaska, USA
Tajemnicza przeszłość: Przeciętny gringo nazwałby cię Wampirem. Smutne, co nie? Szczególnie wizja czekającego cię stosu.

Przewagi
Martwi nie umierają: możesz wylosować dwa dodatkowe sztony na początku gry.

Zawady
Uzależnienie od krwi: *Nie, Sir, nie przepadam za alkoholem, a picie wody wywołuje u mnie brzydką wysypkę, ale nie pogardziłabym dobrą czerniną. Mon Dieu, czy ja już zjadłam dzisiaj trzy takowe? Wybacz, sir, ale naprawdę mam ochotę na czwartą.*

Kogo zgrywasz, Ślicznotko.
**Szloch* Ale mój kochany Jack, on tyle musiał przetrwać *szloch*. Najpierw mu droga żona Charlotte zmarła, potem córeczka Veronica uciekła, a ze smutku *szloch* jeszcze zachorował. Na koniec go zamordowali *rozmowę przerywa chwila niemej rozpaczy* Mój kochany Jacky, ktoś musiał go pocieszyć w tych trudnych chwilach. Chciał kupić czułość dziewczynek z saloonu, ale nie mogłam tak na to patrzeć bezczynnie i pocieszałam go jak tylko mogłam. No a potem się zakochał we mnie i żyłam z nim do jego śmierci.*

*Wcześniej? Jak wcześniej? Nie było dla mnie życia nim nie poznałam Jacka, ale egzystowałam, rzeczywiście. Najpierw miałam własne Saloon a potem zatrudniłam się tu. Byłam zwykłą, tanią dziwką bez przyszłości dopóki nie poznałam szlachetnego Natansona *buu*.*

To, za co by cię nawet klient spalił na stosie.
Gdy po raz pierwszy zbliżyłaś się do Jacka wydawało się niemalże wszystko w porządku- był przystojny, dobrze pachniał a jego ubrania, które z niego czym prędzej zdjęłaś, zadbane. Wtedy jedyne, co cię martwiło to chłód jaki bił od jego ciała. Dotychczas poznałaś tylko gorejące z namiętności ciała brudnych kopaczy i cowboyów więc wmówiłaś sobie, że to pewnie szlachecka krew w jego żyłach nie daje się tak szybko wzburzyć.

Jednak za drugim, trzecim i każdym kolejnym nic się nie poprawiło w tej sprawie. Za to zauważyłaś, że jego skóra stała się blada, a ciało wydzielało dziwny zapach. Najbardziej jednak martwiła cię jego dieta- Jadł tylko surowe mięso.

W tym czasie jeszcze nie zauważyłaś zmian jakie w tobie zaszły…

Prawda bywa bolesna- w twoim przypadku ból przerósł wszelkie obawy. Gdy po upływie kilku tygodni twoje gardło miało przyjąć łyk wody, najpierw twoje gardło, a później całe ciało pokryło się przedziwnymi, śluzowatymi wypustkami, które zdawały się poruszać pod skórą jakby posiadały własną wolę, zaś ból, jakie sprawiły był niewyobrażalny.

Gdy zostałaś przyjęta do dr. Marxa oznajmił ci, że widocznie cierpisz na silną alergię na większość płynów i by przetrwać musisz spożywać te, które cię nie zabiją. Niedługo trwało zanim się zorientowałaś że jedynie Krew i alkohol przejdą przez twoje gardło nie pozbawiając cię żywota. Należy jednak wspomnieć, że tylko czysty alkohol spełnia swoją rolę, jednak nie nadaje się do gaszenia pragnienia.

Bajka o alergii wydawała ci się sensowna dopóki do tej przypadłości nie dołączyły się nienaturalnie długie kły. Za każdym razem, gdy dzieliłaś łoże z Natansonem dochodziły kolejne wampirze przypadłości, tak, że w tej

chwili musisz spożyć krew nie rzadziej niż raz na 12 godzin, nie możesz wystawić się na bezpośrednie działanie promieni słonecznych (więc możesz poruszać się w cieniu) i jesteś nienaturalnie blada.

Zmiany u Jacka były podobne, powiedziałaś więc co się z tobą stało. Czym prędzej, prowadzony przez poczucie winy, rozpoczął badania nad lekiem nad waszą mistyczną chorobą. Mówił coś o tym, że już o kimś słyszał, komu się udało odrzucić źródło wampiryzmu. Natanson już nie żyje, ale być może ktoś inny odkrył lek na twoją chorobę i zechce się nim podzielić?

Pewnego dnia, gdy szłaś oparta o chwiejącego się Jacka, to wszystko przed nadmiar trosk, nie powinien zbyt wiele brać na siebie, w końcu ma od tego odpowiednich ludzi, zauważyłaś tą panienkę Coonor, jak z błyszczącymi oczami dziwnie uśmiechnięta, prawie że biegła ulicą w stronę budki telegrafisy, trzymając w ręku kilka stron zapisanego papieru. Chyba dlatego ją wówczas zauważyłaś, nigdy nie widziałaś uśmiechu na jej pozbawionej emocji twarzy zawodowego hazardzisty. Ciekawe co mogło ją tak podekscytować? Później, gdy przypadkiem wspomniałaś coś o niej, wysyłając telegram w sprawie nowej talii kart do Beyson & Sons, dowiedziałaś się, że: „Często wysyła dużo bezsensownych wiadmości, zapewne jakiś szyfr <poruzmiewawczy ruch brwi>". Bardzo miły człowiek zresztą, nieczęsto spotyka się dzisiaj takich ludzi .

Klamoty

5$

Mistyczne umiejętności:
- *Pożeracz dusz* – Chcesz najwyższego sztona wroga Amigo? To zaproś go na krwawą ucztę z nim jako główne danie.
- *Widmo*- Żaden gringo cię nie zobaczy. No chyba, że ten szarlatan używa jakichś czarów. Niestety nici z walki jeśli przybierasz kolor powietrza.
- Przywłaszczenie- Możesz wydać dowolne polecenie, które nie pociągnie za sobą niczyjej śmierci, wampirku. Ale tylko raz dla każdego człowieka.

Cechy i Zdolności

Walka	**1**
Hazard	**2**

WILLIAM LONDON

Dziennikarz Tombstone Epitaph

Rodzinny okręg: Tombstone, Arizona, CSA

Kogo zgrywasz, mądralo.
„Niech mi pan powie wszystko, co pan pamięta, tylko szybko! Muszę zdążyć przetelegrafować ten artykuł do redakcji do rana, żeby zdążył się ukazać w niedzielnym wydaniu. Wie pan, wtedy płacą najwięcej.

Więc mówi pan, że wszystko zaczęło się od tego, że pan znalazł swoje kochane bydlątka martwe i pozbawione krwi na polach tak? To ciekawe, to samo widziałem koło Bismarck, Dakota na skraju państwa Sioux. Tamtejsi Indianie opowiadali, że to duchy poległych w rzezi w jednej z tamtejszych wiosek. Podobno jakaś kompania spod Gettysburga się tam wyżyła.

Co dalej z tymi longhornami? Grabarz? No chyba pan nie chowa bydła, to byłoby zmarnowanie cennego mięsa. Ale co grabarz robił przy tych truchłach? Badał? A to dziwne. Tak, słyszałem już historyjkę o tym, że przez noc ubywa tego bydła- pewnie stary Joe kradnie sobie trochę tego na dinner. Rzeczywiście, Joe kiedyś był w wojsku, szkoda, że go tu nie ma- pewnie znałby kilka ciekawych anegdotek na ten temat. Więc pracował dla generała Williama Shermana osobiście? I mówi, że ma brata? Ale to niemożliwe, matka gen. Shermana zmarła przy jego porodzie, wiem o tym, bo miałem dwa tygodnie temu wywiad z jego ojcem. Ale to nie ma wciąż nic wspólnego z bydłem bez krwi.

Światła w kopalni też zauważyłem, ale nie sądzę by to był dowód na istnienie legowiska fluoroscencyjnych Kreto-wampirów. Urządzenie? To już brzmi ciekawiej. Nie, wciąż nie wierzę by żądne bydlęcej krwi urządzonko zabiło krówki pana Evilesa, ani longhorny na farmach śp. Natansona. Ale myślę, że mimo to trafi to na łamy gazety.

Czego ja tu szukam? Inspiracji- piszę dla kilku gazet, panie, a za niezwykłe historie zwykle płacą więcej- szczególnie w połączeniu ze zdjęciami. Dziękuję za pomoc, z całą pewnością zobaczy pan swoje nazwisko na stronie tytułowej Boise Post w najbliższym czasie."

Tajemnice zawodowe.
Zajmujesz się zawodowo szukaniem, badaniem i opisywaniem nieprawdopodobnych historii o dziwnym zachodzie a teraz też dzikiej północy. Jak jednak doszło do tego, że wyruszyłeś na mroźną północ? Kogo znalazłeś? Dlaczego nie potrafisz nocą spokojnie przymknąć powiek? Kim jest ten tajemniczy Grabarz- o tym dowiesz się ze swojego pamiętnika.

Prawie bym zapomniał o czymś, gringo- należysz do ludzi, którym z trudem przychodzi utrzymanie rewolweru w kaburze. Nie, nie tego przy pasie, tego w spodniach. Uwielbiasz korzystać ze swej sławy i bogactwa by zdobyć serca kobiet. Niestety nie było ci dotychczas dane spotkać tej jednej, jedynej.

Ponadto uczestniczyłeś jako młodzieniec w słynnym kółku strzeleckim Wyatta Earpa. Najsławniejszego rewolwerowca i szeryfa w całym CSA. Możliwość uczestniczenia na turnieju wydaje ci się kusząca, a nagroda warta zachodu.

The secret of Mina Shin.

Rozdział II

stan z dnia 1877/10/20

Koszmar zaczął się 13 września Anno 1877 w Shan Fan, Kalifornia. Była to niezwykle chłodna i deszczowa jak na okolice chińskiej kolonii. Włożyłem bezwstydnie swój gorszy, aczkolwiek zdecydowanie cieplejszy płaszcz, gdy wyruszyłem na pocztę. Miałem odebrać paczkę przesłaną pony expresem zawierającą nową soczewkę dla mojej iście niezwykłej kamery zdolnej fotografować poza ciałami fizycznymi również ektoplazmę.

Chowając się pod szkarłatnym parasolem zasłaniałem się przed ciężkimi kroplami deszczu gdy droga mnie prowadziła do niedużego, murowanego i obłożonego bordowym klinkierem poczty Pony Express. Pamiętam jeszcze przenikającą się z głośnym gwarem muzykę deszczu, gdy zobaczyłem śliczną, egzotyczną dziewczynę kierującą swój krok od okienka do drzwi wyjściowych ukrywając pod purpurowym płaszczem zdobionym wizerunkiem pawia książkę, której wizerunek poznałem od pierwszego spojrzenia. Jedno z pierwszych wydań arabskiej księgi Necronomicon.

Tropiąc ślad tajemniczej Chinki dotarłem do wrót pałacu Kanga. Rezydencja barona kolejowego, którego niektórzy zwykli mianować daimyo bezdroży, otulona przez gęste chmury dymu opiumowego wznosiła się dumnie ku nieboskłonie gdy ukryłem się za gęsto zarośniętą koroną klonu japońskiego. Korzystając z chwili zrobiłem kilka zdjęć dziedzińca, na którym się znajdowałem, gdy zobaczyłem ją w okrągłym oknie na pierwszym piętrze. Gdy wzbudziłem w sobie odwagę wspiąłem się ostrożnie na szczyt płomienno czerwonego drzewa, zaczepiłem do jednej z gałęzi kamerę by zrobić kilka zdjęć. Gdy rozmowa Kanga i młodej kobiety dobiegła końca czym prędzej udałem się do swojej ciemnicy by wywołać zdjęcia z być może przełomowymi odkryciami z owianego tajemnicą życia najniezwyklejszego uczestnika wielkich wojen kolejowych.

To, co zobaczyłem pobiło jednak najśmielsze oczekiwania. Kamera jakby natchniona nowym życiem przez bladobłękitną, upiorytową soczewkę zarejestrowała wybitnie wyraźne obrazy, zasłonięte jednak przez przedziwne plamy, które po bliższym spojrzeniu okazały się być czymś w rodzaju duchów. Kolejne zdjęcia ukazywały ich wyraźne kontury w rozmaitych pozach, jakby się ze sobą kłociły i energicznie gestykulowały. Na tle jedwabnej tapety ich oczy mieniły się w barwach purpury, fioletu i bordo. Zdecydowałem się podążyć za tajemniczą pracowniczką Iron Dragon. Na szczęście na jednym ze zdjęć widniał front biletu na parostatek dowożący poszukiwaczy złota do Alaski nr 613 na dzień 1877/15/09.

Kilka telegramów później wiedziałem już, że nazywa się Mina Shin i że podróżuje do terytorium Jukonu do niewielkiej osady założonej przez magnata Jacka Natansona w momencie wybuchu gorączki upiorytu w mroźnej Alasce. Czym prędzej zarejestrowałem się na rejs w poszukiwaniu tajemnicy Miny Shin.

Twój najgorszy koszmar
Podążając śladem panny Shin natknąłeś się na nocny pogrzeb na miejscowym cmentarzu. Nie wiedziałeś, że się odbędzie, gringo, tak naprawdę chciałeś jedynie sprawdzić czy twoja kamera zarejestruje te dziwne duchy też w takim miejscu jak to. Przedziwna liturgia jednak wzbudziła twoją uwagę i czym prędzej ukryłeś się za jednym z większych nagrobków. Powiedzmy sobie szczerze, twoja kryjówka była gorsza od meksykańskiej grochówki, ale wtedy jeszcze nie wiedziałeś dlaczego. No cóż, jak już z grobu wylazła obgryziona, zgniła łapa, a po niej reszta rozkładającego się ciała wiedziałeś, że najwyższy czas by zwiać.

Ale wtedy fortuny powróciły, Amigo. Nie dość, że zombie był żałośnie powolny to przedziwny, wysoki i rudy mężczyzna zignorował twoją obecność kontynuując swoje śpiewne nawoływanie trupów.

Rankiem wywołałeś zdjęcia i potwierdziłeś teorię, iż kamera rejestruje obrazy duchów. Było ich setki jak nie tysiące, wszystkie okrążające samotnego mężczyznę stojącego z uniesionymi rękoma na środku cmentarza. Co dziwne- kilka z tych duchów przypominało mieszkańców tej wiochy- tych żyjących.

Rozpoznałeś czwórkę bardzo młodych dziewczyn wśród nich. Pierwsza wysoka z długimi, rudymi włosami, druga w podobnym wzroście, lecz jej włosy były złotawe i sięgały powyżej ramion, trzecia podobna, aczkolwiek zdecydowanie niższa a czwarta miała czarne, stosunkowo krótkie włosy. Być może stoją pod wpływem czaru tego mężczyzny na cmentarzu? Być może są w śmiertelnym niebezpieczeństwie? To wygląda na świetną okazję by napisać wspaniały artykuł dla Tombstone Epitaph.

Kto ci płaci?
Tombstone Epitaph: *Gazeta z Arizony, CSA od której zaczęła się twoja kariera dziennikarza. Specjalizują się w ujawnieniu nieprawdopodobnych tajemnic dziwnego zachodu.*
Boston New Science: *Co jakiś czas zdarza ci się spotkać jakiegoś ciekawego naukowca, tak jak np, Amigo, który ci wytłumaczył tajemnicę linii papilarnych, albo ten drugi od kogo kamerę dostałeś. To w Boston New Science szaleni naukowcy, jak ta dwójka, mogą stać się sławni.*
Boise Post: *Beletrystyka i najnowsze wiadomości ze stanów Washington, Oregon, Idaho i Montana.*
New York Times: *Najpopularniejsze czasopismo na północ od linii Mason-Dixon.*

Gdy wyjeżdżałeś, redaktor Tombstone poprosił cie o małą przysługę. Podobno stracili kontakt z jednym z „seryjnych pismaków", tak tak , tych wymoczków piszących te nudne powieści do gazet kiedy nie ma już czym wypełnić stron, nie powinno się ich nawet nazywać dziennikarzami, a nie. Acha i mamrotał coś jeszcze o Yukonie, tak to tutaj właśnie jesteś, oraz o jakiś indianach, wielkiej miłości, spojrzeniach przez salę, przygodach, wyprawach, mrocznych skarbach, fabule i zawiedzionych czytelnikach, zupełnie jakby ktoś czytał ten zaśniedziały dodatek (uwaga wersja za 12 centów). Jeśli ten stary zgred myśli, że będzie redagował twoje życie jak twoje teksty to niech się w ....w pióro pocałuje ot co!

Klamoty i Koneksje
1535$ + 7700$ na koncie bankowym

Cechy i Zdolności
Walka **3**
Hazard **3**
Okultyzm *Rozpoznajesz wytwory szalonej nauki, kanciarstwa lub efekt działania Manitou bez większego problemu. Potrafisz bez problemu określić efekt i potrzebne czynności*

PIETR BOGUDAR

Grabarz Nekromanta

Rodzinny okręg: Nowy Orlean, Louisana, CSA
Tajemnicza przeszłość: Dusze martwych należą do Boga, zaś ich ciała należą do ciebie.

Weteran dziwnego zachodu:
Pochodzisz z rodziny Rosyjskich imigrantów z Nowego Orleanu, gringo i to nie byle jakich. Cały ród Вирзи (Biren) służył z dziada pradziada baronowi Simone LaCroix, magnata kolejowego i największego houdini dziwnego zachodu. Początkowo jako lokaje, później jako uczniowie tajemniczych sztuk некромаица czy jak to mówią Amigo z Haiti, voodoo.

Ty jednak jako jedyny z rodu Вирзи przeciwstawiłeś się dyktatorskiej władzy barona LaCroix i zwiałeś do Alaski, miejsca absolutnie pozbawionego niszczycielskiego wpływu twojego dawnego pana by samodzielnie poznać tajniki władzy nad martwymi, ich ciałami, a ostatecznie samej śmierci.

By utrudnić ewentualnym prześladowcom odnalezienie cię zmieniłeś nazwisko na Богудар (Bogudar), a by zdobyć dostęp do obiektów badań zatrudniłeś się jako pierwszy grabarz okręgu Jukon u miejscowego szeryfa Hanka Gallowa.

Kogo zgrywasz, Amigo.
*„Proszę, czekajcie gentelman, nie ma strzelania bez mierzenia bo jednak trudno o chętnego do współpracy trupa, co nie panie Gallow? *mierzy barki brzuch i wzrost*. Proszę celować w brzuch tego gringo, żeby się szeryf mieścił w mniejszej trumnie. Tak taniej, rozumiesz? *słychać strzał w saloonie*. Wybaczcie, gentelman, praca woła ”*

Grabarze na dziwnym zachodzie nigdy nie skarżą się na brak klienterii, szczególnie tacy z ofertą dowozu na cmentarz wliczoną w cenę świerkowego garnituru. Aż dziwne, że jesteś jedynym rzemieślnikiem w tym jakże szlachetnym zawodzie nad Jukonem.

Równie dziwna wydaje ci się narastająca w tobie samotność, a wokół tyle pięknych kobiet za którymi ugania się twoje serce. Sam się czasami zastanawiasz, dlaczego nie postarałeś się jeszcze o żonę. Może po prostu się trupami brzydzą, gringo?

To, za co by cię twój własny klient na stosie spalił

Jack Ereh Natanson jest najbogatszym mieszkańcem Alaski. Tak, jest, a nie był tak jak sądzą sobie drodzy goście jego stypy. Gdy 4 dni temu ty, szeryf Hank Gallow i Kaznodzieja Aleksiej Czart przybyliście do jego domu by odnaleźć dowody jego winy, czy jak to określił czart „plugawych znamion żywota straconego” nakrył was wasz ‘gospodarz wbrew woli’. Okazał się odrobinkę podenerwowany waszą obecnością i rozpoczynał mozolny proces opróżniania magazynku swojej dubeltówki gdy chyba coś niewidocznego go ścisnęło za gardło czy serce. Chyba dobry pan Bóg użyczył Aleksiejowi swej pomocnej dłoni.

Ale to nie wystarczyło. Natanson, mimo że odrobinkę zdezelowany i pozbawiony władzy nad swymi kończynami wciąż żył. Pełen litości dla tego cierpiącego człowieka przystawiłeś obrzyn do jego bladej twarzy i pociągnąłeś za spust… Natanson nagle wyskoczył, strzał wszedł w klatę, a on niczym głodny kojot zaczął szarpać wasze okrycia swymi… szponami. Kolejne strzały go wprawdzie uciszyły, lecz nie zabiły. Próba podpalenia nieruchomego ciała nasączonego whiskey w jakiś dziwny sposób okazałą się niemożliwa do przeprowadzenia, tak jakby organizm dinero odrzucał płomienie, a duszenie… no cóż, skoro kilogram ołowiu w mózgu nie pomagał to chyba mu tam krwi i tlenu do szczęścia nie potrzeba.

Pochowaliście go więc w tajemnicy w żelaznej trumnie na cmentarzu. Żeby ludziom coś pokazać spaliliście jedną z tych krów pozbawionych krwi na popiół, a śmierć owialiście grubą warstwą plotek o zawale i bójce z bandą starego Joe na farmie Natansona.

A testament? Było trzeba go zmienić jakoś na waszą korzyść- przecież po to wam było trzeba haka na Natansona. Wymyśliliście sobie, że będzie licytacja i turniej- w ten sposób zainteresowani najpierw sami się zabiją, a wam zostanie tylko zwycięzca. Oryginalnie Betty Jinx miała chyba dostać wszystko czy jakoś tak.

Zresztą nie miałaby się najlepiej z tym spadkiem. Chyba jakaś sekta ubiega się o księgozbiory Natansona. Podsłuchałeś ich rozmowę gdy przygotowywałeś się na swój comiesięczny rytuał oczyszczenia na cmentarzu. Chyba mówili o tym, że należy czcić jakąś zgraję mścicieli i, że Natanson coś z nimi ma wspólnego

Twój Najgorszy Koszmar
Masz nieodparte wrażenie, że Gallow i Czart coś ze sobą knują. Wszystko wskazuje na to, że zamierzają podzielić spadek po Natansonie między sobą, a z tobą rozprawić się jak już załatwicie ostatniego spadkobiercę. Oczywiście nie możesz pozwolić na to, by odebrali ci część twojej nagrody. Dlaczego? Bo najprawdopodobniej w całkiem niedawno otrzymanej księdze znajduje się opis o wiele silniejszego rytuału nekromantycznego niż te, które poznałeś dotychczas

Amigo, a co gdybyś po prostu wskrzesił tym Natansona i trochę tej jego powalonej psychiki pokrzywił na swoją korzyść? Wtedy mógłby pozbawić cię tych dwóch niewdzięczników, a przy okazji osobiście przekazać księgę i część tego jego przepięknego majątku.

Klamoty
45$

Mistyczne umiejętności:
Kanciarz 5 (As, Król, Dama, Walet, 10, 9, 8, 7, 6 ,5 ,4, 3, 2)

Cechy i Zdolności
Walka **1**

MATT 'O' WYLD

Desperados

Rodzinny okręg: Texas, CSA

Weteran dziwnego zachodu:
„Hola, señor. Miły dzień na przejażdżkę, hę? Założę się, że jesteś zdziwiony jak diabli, że jeszcze nie przystawiłem ci lufy do czerepu. Nie martw się, skończyłem z tym jakiś czas temu. Teraz walczę z wynaturzeniami. Kilka miesięcy temu zjadły moich compares i mam zamiar odpłacić się im jak cholera. Byłem piekielnym jeźdźcem, rabującym i grabiącym po obu stronach granicy, strzelającym do każdego, kto próbował mi przeszkodzić. Ale zobaczyłem te extrańos, które musiały przybyć prosto z piekła i mam teraz lepsze rzeczy do roboty.

Wcale nie mówię, że to nieopłacalne, señor, ale gdybym miał kupować srebro na kule z własnej kapsy już dawno by mnie wynaturzenia zjadły. Ale teraz odbieram tylko tym Dinero, którzy i tak nie zauważą, że mają mniej argentum na koncie."

Kogo zgrywasz, Amigo.
Jesteś w oczach zwykłych gringo niczym więcej niż przeciętnym rewolwerowcem, który spędzał młodość jako banditos, by później nawrócić się i jeździć po dziwnym zachodzie w poszukiwaniu posse i szeryfa sowicie płacącego za szukanie desperados napadających na dyliżanse.

A, że często tacy jak ty uciekają jak najdalej od tego miejsca, gdzie sama ich obecność potrafi wystraszyć biel z pościeli, to ty obrałeś sobie Alaskę.

Pomógłbyś starszej señoricie wsiąść z powrotem do dyliżansu, który chwilę wcześniej obrabowałeś, ale nie miałbyś skrupułów by posłać jej obrzydliwie bogatemu mężowi kulkę w łysiejącą głowę za nazwanie cię brudnym kojotem. Prawa rządzące bezprawiem są rzeczywiście przedziwne.

To, za co by cię twój własny brat zastrzelił.
Wszelkie bajanie o los extrańos i walce z nimi to jedna wielka ściema, podobnie zresztą jak twoje szlachetne obietnice pomagania szeryfowi i całe te bujdy o tym, że tym srebrem zabijasz wilkołaki i podobne ustrojstwa zamiast pozwolić sobie na bogate życie.

Ty po prostu jesteś bandito ze stylem. Okradasz bogatych mężczyzn - nigdy kobiety, weteranów i dzieci, i kradniesz najchętniej w wielkim stylu - prędzej cały pociąg znajdzie się w liście twoich trofeów niż cenne jego wnętrzności. Przecież nie pieniądze, a sława czynią nieśmiertelnym.

Tak, tego właśnie pragniesz najbardziej - nieśmiertelności. To dość powszechna mrzonka wśród los amigos parających się unikaniem stryczka na co dzień. Ale bajkami o eliksirach nieśmiertelności bawi się dzieciaków, a nie dorosłych desperados. Mimo to przybyłeś do Alaski po to, by zbadać historię o jakimś ponoć niezabijalnym Natansonie co się urodził ponad 100 lat temu w Austin, Texas.

Klamoty
15$

Cechy i Zdolności

Walka	**5**
Hazard	**4**

SZALEJACA KLACZ

Szamanka Indiańska

Rodzinny okręg: Państwo Siuksów, plemię Dakota
Tajemnicza przeszłość: Szalejąca Klacz jest ta, co rozmawia z duchami.

Zawady
Ten obcy: Ja mówić angielski słaba, ale rozumieć język od ducha.

Weteran dziwnego zachodu
„Wiele księżyców temu Szalejąca Klacz żyła na skraju kraju od Dakota, Lakota i ich bracia niewiele tysięcy kroków od wioski bladych twarzy Bismarck. Była na wzgórze co go duchy natchnęły jak słyszeć grzmot ognistej broni. Manitou ognia trawiły tipi braci i sióstr z plemię. Widza żołnierzy z unia od mały wódz Sherman. Jeśli Manitou opętać go Klacz musieć uwolnić mały wódz by pomóc duchy co zmarły. Jeśli wódz robić to bo tak go kierować wola to musieć dokonać zemsty".

Kogo zgrywasz, sqwa.
„Ja przybyła do ziemia wiecznie biała by ostrzec was przed zły manitou co chcą zniszczyć nasze i wasze ziemie. Zaprzestańcie służyć manitou, wy wszystkie być opętane, nawróćcie się! Ja ostrzegać was póki wy nie kończyć ze złem. Ja wam kazać walczyć z manitou a wy mnie słuchać bo jak ja zła to natura ześle mroźne wiatry co zdmuchać wasz wielki wigwam saloon.

Ja wierzyć, że Natanson być zła człowiek ale dobrze czynić. Walczyć z manitou i szukać ścieżka zemsty. On, co we mgle kroczy niczym cień być w nowa świat. Wy musieć niszczyć spadek bo on dziełem manitou co Natanson go badać. Ja wierzyć Natanson nie umierać sam a manitou go zabić. Natanson na zawsze zgubiony w martwych ziemiach w kraina co wiecznie łowy trwają. My móc dokonać co on zacząć pięć razy dziesięć razy dziesięć księżyców temu.

Lud Athabaska co żyć na ziemia gdzie wije się wielka rzeka pomiędzy wiecznymi lody być rozwścieczony. Duchy mówić, że dziura z czarną kamień w ziemi budzić wielkie Manitou, a martwi nie odejść w pokój."

Na wojennej ścieżce
Przybyłaś około dwóch miesięcy temu na Alaskę po długiej i ciężkiej wędrówce przez kanadyjskie lasy i zamieszkałaś w opuszczonej chatce pod wioską Jacka Natansona, mężczyznę, którego ci duchy pokazały w tajemniczej wizji. Walczył on z manitou by uwolnić się z przekleństwa bycia wygrzebańcem. Zaskoczona tym, z jakim uporem twór manitou zwalczał wroga wszelkich Indian wzbudziło się w tobie współczucie dla bladych twarzy żyjących nie wiedząc jakie zagrożenia na całą ludzkość czekają. Zdecydowałaś się więc, że porzucisz wrogość wobec przybyszów i opowiesz im o strasznych manitou i o tym, że ludzkość czeka wojna ostateczna z mrocznymi istotami z krainy wiecznych łowów.

Pomimo swoich dobrych zamiarów nie byłaś w stanie porzucić chęci zemsty na tym okrutnym generale, który rozkazał spalić twoją wioskę i zamordować twoich braci i siostry. Potrafisz sobie jednak wyobrazić, że zemsta ta wcale nie będzie polegała na zabójstwie, ale że może polegać na kompromitacji w oczach społeczeństwa. Zasadniczo nie znasz się na tym, ale warto czegoś spróbować.

Jesteś świadoma tego, że manitou stworzył sobie na tym zimnym padole takie swoiste gniazdo i że większość obecnych tu ludzi jest pod jego władzą. Przygotowałaś więc rytuał, który w najgorszym wypadku jest w stanie oczyścić otoczenie ze złej mocy i zamknąć wrota do krainy wiecznych łowów. Najgorsze co mogło powstać to zorganizowane grupy oddające cześć manitou traktujące je jak swoich bogów. Tacy fanatycy muszą zostać odnalezieni i nawróceni jeśli chcesz, by świat pozostał dobrym miejscem.

Klamoty
15$

Mistyczne Umiejętności
Szaman ***5***

Cechy i Zdolności
Walka **2**
Medycyna: *Potrafisz leczyć ludzi. W mechanice wygląda to tak, że opatrujesz i cucisz nieprzytomnego by natychmiastowo budził się, lecz wciąż przez jakiś czas musi odgrywać rannego.*

BIAŁY LIS

Szaman Dakota

Rodzinny okręg: Państwo Siuksów, plemię Dakota
Tajemnicza przeszłość: Biały Lis jest ten, co rozmawia z duchami.

Zawady
Ten obcy: Ja mówić angielski słaby, ale rozumieć język od ducha.

Weteran dziwnego zachodu
„Wiele księżyców temu Biały Lis żył na skraju kraju od Dakota, Lakota i ich bracia niewiele tysięcy kroków od wioski bladych twarzy Bismarck. Byłem na wzgórze co go duchy natchnęły jak słyszeć grzmot ognistej broni. Manitou ognia trawiły tipi braci i sióstr z plemię. Widza żołnierzy z unia od mały wódz Sherman. Jeśli Manitou opętać go Lis musieć uwolnić mały wódz by pomóc duchy co zmarły. Jeśli wódz robić to bo tak go kierować wola to musieć dokonać zemsty".

Kogo zgrywasz, Akicita.
„*Ja przybył do ziemia wiecznie biała by ostrzec was przed zły manitou co chcą zniszczyć nasze i wasze ziemie. Zaprzestańcie służyć manitou, wy wszystkie być opętane, nawróćcie się! Ja ostrzegać was póki wy nie kończyć ze złem. Ja wam kazać walczyć z manitou a wy mnie słuchać bo jak ja zły to natura ześle mroźne wiatry co zdmuchać wasz wielki wigwam saloon.*

Ja wierzyć, że Natanson być zła człowiek ale dobrze czynić. Walczyć z manitou i szukać ścieżka zemsty. On, co we mgle kroczy niczym cień być w nowa świat. Wy musieć niszczyć spadek bo on dziełem manitou co Natanson go badać. Ja wierzyć Natanson nie umierać sam a manitou go zabić. Natanson na zawsze zgubiony w martwych ziemiach w kraina co wiecznie łowy trwają. My móc dokonać co on zacząć pięć razy dziesięć razy dziesięć księżyców temu.

Lud Athabaska co żyć na ziemia gdzie wije się wielka rzeka pomiędzy wiecznymi lody być rozwścieczony. Duchy mówić, że dziura z czarną kamień w ziemi budzić wielkie Manitou, a martwi nie odejść w pokój."

Na wojennej ścieżce
Przybyłeś około dwóch miesięcy temu na Alaskę po długiej i ciężkiej wędrówce przez kanadyjskie lasy i zamieszkałeś w opuszczonej chatce pod wioską Jacka Natansona, mężczyzny, którego ci duchy pokazały w tajemniczej wizji. Walczył on z manitou by uwolnić się z przekleństwa bycia wygrzebańcem. Zaskoczony tym, z jakim uporem twór manitou zwalczał wroga wszelkich Indian wzbudziło się w tobie współczucie dla bladych twarzy żyjących nie wiedząc jakie zagrożenia na całą ludzkość czekają. Zdecydowałeś się więc, że porzucisz wrogość wobec przybyszów i opowiesz im o strasznych manitou i o tym, że ludzkość czeka wojna ostateczna z mrocznymi istotami z krainy wiecznych łowów.

Pomimo swoich dobrych zamiarów nie byłeś w stanie porzucić chęci zemsty na tym okrutnym generale, który rozkazał spalić twoją wioskę i zamordować twoich braci i siostry. Potrafisz sobie jednak wyobrazić, że zemsta ta wcale nie będzie polegała na zabójstwie, ale że może polegać na kompromitacji w oczach społeczeństwa. Zasadniczo nie znasz się na tym, ale warto czegoś spróbować.

Jesteś świadomy tego, że manitou stworzył sobie na tym zimnym padole takie swoiste gniazdo i że większość obecnych tu ludzi jest pod jego władzą. Przygotowałeś więc rytuał, który w najgorszym wypadku jest w stanie oczyścić otoczenie ze złej mocy i zamknąć wrota do krainy wiecznych łowów. Najgorsze co mogło powstać to zorganizowane grupy oddające cześć manitou traktujące je jak swoich bogów. Tacy fanatycy muszą zostać odnalezieni i nawróceni jeśli chcesz, by świat pozostał dobrym miejscem.

Klamoty
15$

Mistyczne Umiejętności
Szaman ***4***

Cechy i Zdolności
Walka **2**
Hazard **3**

SABINA SINNER

Kultystka mścicieli

Rodzinny okręg: Kalifornia, USA

Tajemnicza przeszłość: Oddałaś krew, ciało i duszę najstarszym wśród trwających w wieczystym śnie bóstw.

Kogo zgrywasz, Ślicznotko

„Ojej, to było takie straszne. Przejeżdżałam przez Dakotę północną z miasteczka Bismarck w kierunku granicy z Kanadą gdy zaatakowały mnie te… te… dzikusy! Mówiły coś tym ich brzydkim językiem i chyba chciały bym sobie pojechała, ale nie! Tak nie wolno! Nikt nie powie damie by wyszła bez odprowadzenia i odpowiednich zasad dobrego zachowania. Nawet jak się jest na polu. W końcu byli poniekąd gospodarzami co nie? No w każdym razie zaatakowali mnie jak im powiedziałam, że z takim tonem to sobie mogą te pióropusze wsadzić wiadomo gdzie. Ale wtedy ten dzielny generał Reynolds przyjechał razem z tymi przystojnymi i silnymi żołnierzami i dali tym zwierzakom nauczkę savoir-vivre. A, że niechcąco podpaliło się ich to pole namiotowe to już nie moja wina. Niech się nauczą budować ceglane domy to nie będą się paliły byle kiedy i jeszcze w obecności damy. Jakże tak można?"

To, za co by cię twój własny ojciec powiesił
Zostałaś zaatakowana przez Indian pod miastem Bismarck w stanie Dakota płn. Dzielny generał Reynolds uratował cię i odprowadził jak prawdziwy gentelman aż pod same drzwi saloonu nad Jukonem. Tam spotkałaś się z May i July Eviles, twoimi przyjaciółkami z lat dziecięcych, z którymi zgłębiałaś w tajemnicy zakazane księgi i czary wiedziona przez swą wrodzoną ciekawość.

Wiesz, że chyba planują jakiś rytuał, a uczestnictwo w nim byłoby twoim marzeniem. Zobaczyć to wszystko na własne oczy i mieć ostateczny dowód na to, że wszystkie te historie o duchach i demonach są prawdą. Twoja satysfakcja z tego byłaby ogromna.

Jednakże wiesz, że tak potężny rytuał jak ten, który one planują może wymagać ofiar z ludzi. Oczywiście nie jesteś chętna by dobrowolnie oddać życie w łapska tych niekulturalnych istot ze świata astralnego, ale może znajdzie się inny desperat gotów zginąć dla istot starszych od wszechświata?

Chyba do rytuału potrzebna jest jakaś nieco ciężkostrawna literatura, którą one podobno namierzyły. Oczywiście nie poświęcą cię, jeśli jako pierwsza odnajdziesz i zdobędziesz księgę, jednak nie wydaje ci się to proste.

Koneksje
May i July Eviles. Żyją na Alasce od kiedy przeprowadziły się tu ze swoim ojcem Richardem. Razem z nimi badałaś okultyzm, a teraz usiłujesz z nimi przeprowadzić rytuał.
Phillip Reynolds. Generał 13. Szwadronu piechurów, który cię uratował na granicy z ziemiami Indian, do których żywisz raczej dużą niechęć. Ciekawi cię, jak się to mogło stać, że mulat wyniósł się na tak wysoką szarżę w wojsku USA.
Satine Drake. Żona właściciela tej karczmy, w której się znajdujecie. Wydaje się być otoczona przedziwną aurą ochronnych czarów nałożonych przez istoty starsze od bóstw. Chyba wie bardzo dużo o ludziach wokół, a jej mąż z całą pewnością para się sztukami zakazanymi. Ale trzeba być ostrożnym, możliwe, że należą do Agencji Pinkertona.

Klamoty
115$

Mistyczne umiejętności
Mag krwi 2 (postać może wykonać 2 rytuały magii krwi podczas gry)

Cechy i Zdolności
Walka **2**
Hazard **2**
Okultyzm *Rozpoznajesz wytwory szalonej nauki, kanciarstwa lub efekt działania Manitou bez większego problemu. Potrafisz bez problemu określić efekt i potrzebne czynności*

MANITOU

Hya hya hya, Ostatecznie znalazł się głupiec zdolny przyjąć mnie do swej śmiertelnej powłoki. Panie, słyszysz mnie? Zrobię to o co mnie prosiłeś, ale wiedz, że będziesz tego żałował.

Więc chcesz, panie, bym przyprowadził ci do piekła duszę istoty, która wyrwała się z twych szponów i zwrócił swój grzech przeciw tobie? Twoja wola niechaj się stanie.

Rzekłeś, iż strach w sercach ludzi ci pokarmem? Jam więc twój żniwiarz ponuro zbierający ziarno strachu i niosący je do ciebie przez wieki.

Cechy i Zdolności
Walka ***6***

Mistyczne umiejętności
Szpony *Zadają 2 obrażenia za cios*
Potężny *Masz 4 punktz odporności, a nie 3 jak normalny człowiek*
Nieugięty *Nie odgrywasz ran ani nie mdlejesz. Po prostu umrzesz gdy otrzymasz 4 rany*
Odporność fizyczna *Jesteś odporny na fizyczną broń. Tylko konsekrowane bronie, cuda i magia cię ranią*
Posłaniec mścicieli *Masz 2 sztony niebieskie, 2 czerwony i 2 białe*
Magia Krwi ***1*** *(Możesz wykonać jeden rytuał magii krwi)*

BIAŁY LIS

Wyznawca Kruka

Rodzinny okręg: Państwo Siuksów, plemię Lakota
Tajemnicza przeszłość:

Zawady
Ta obca: Ja mówić angielski słaba, ale rozumieć język od ducha.

Weteran dziwnego zachodu
„Widziałem jak blade twarze dokonują rzeź na mych braciach, widziałem krwawe łzy mych przodków i widziałem duchy, które natchnęły kruka by poświęcić własne wieczne łowy i zrozumiałem, że manitou zmuszeni do posłuszeństwa są jedynym sposobem byśmy wygnali białych ze swoich ziem"

Kogo zgrywasz, akicita.

„Ślady? Oczywiście, że potrafię z nich czytać. To ślady białych poszukiwaczy. Dziesięć mułów, dwóch jeźdźców. Jeden z jeźdźców to grubas. Drugi jest blondynem. Ale farbowanym.

*Co ja tu robię? *przez chwilę nienaturalnie blady Indianin zamarł w bezruchu by po chwili odpowiedzieć nienaturalnie niskim i powolnym głosem* Przyszedłem… by was ostrzec. Ostrzec przed strasznymi klątwami jakie moi zacni przodkowie rzucili na wasz lud. Klątwy będące karą za paktowanie ze straszliwymi manitou. Przyszedłem powiedzieć wam, iż jeśli nie odejdziecie stąd nim księżyc skryje się przed obliczem słońca manitou urżną ci skalp, a czerep pozostawią w śmierdzącym łajnie, zaś twoje gnijące ciało będzie pałętało się po lodowej pustyni dopóki nie zostanie pożarte przez wendigo. *zaśmiał się rechoczącym głosem po czym z zadowoleniem spojrzał na uciekającego poszukiwacza*. Dobrze uczyniłeś, bo gdyby nie manitou to ja bym ci czerep z szyi oderwał.*

Na wojennej ścieżce
Wielki wódz Siedzący Byk przekazał ci zadanie, byś udał się do miejsca zwanego przez blade twarze 'Jukon' by siać strach i zamęt wśród białych unikając jednak zabójstw. To strach jest żywnością dla manitou, z których kruk nauczyć cię korzystać by zwalczać blade twarze a im więcej go powstanie tym prędzej dziwny zachód powróci w wasze ręce.

Wiesz jednak więcej niż Siedzący Byk. Kruk nauczył cię nie tylko jak zwalczać białych mocami manitou, nauczył cię też jak zwalczać ich tymi samymi metodami jakimi oni wam szkodzą. Spędziłeś czas w Alasce nie bezczynnie, a badając mieszkańców wioski i odkryłeś, że manitou zrobili sobie pożytek z trójki młodych kobiet nazywających się kolejno: May Eviles, July Eviles i Sabina Sinner czyniąc z nich coś rodzaju swoistego kultu mrocznych duchów. Są natchnione i piekielnie niebezpieczne dla swoich pobratymców, Amigo, i przy tym na tyle niedoświadczone, że możesz nimi dowoli pokierować by ich dążenie do przebudzenia manitou doprowadziło do wygnania bladych twarzy z ziem Indian.

Dowiedziałeś się o tym, że ma się odbyć jakiś turniej czy coś z okazji śmierci jakiegoś bogacza w saloonie tej nocy. Idealna okazja by posiać trochę terroru. Przy okazji możesz sobie dorobić. Nauczyłeś się żyć wśród białych tak, by im przez to jak najbardziej zaszkodzić. Jako świetny hazardzista nieraz doprowadziłeś mieszczuchów do plajty.

Klamoty
15$

Mistyczne Umiejętności
Szaman ***3***

Cechy i Zdolności
Walka **3**
Hazard **4**

RICHARD AUGUST EVILES

Magnat upiorytowy

Rodzinny okręg: Kalifornia, USA
Przewagi
*Dinero: Jestem dumnym posiadaczem 3 hodowli longhornów najczystszej krwi zdolnych przetrwać nawet najgorsze mrozy, 2 kopalń upiorytu, które na wielkie szczęście są również bogate w srebro, hotelu w Sacramento o zdecydowanie wyższym poziomie niż to marne saloon tu, sklepu z suszoną żywnością żywiącego nawet pracowników Natasona, tartaku przy prawym brzegu Jukonu, przepięknego parostatku *bla bla bla*...*

Weteran dziwnego zachodu:
Dawno temu podczas bitwy o Gettysburg walczyłeś ramię w ramię z Jackem Erehem Natansonem, zadufanego aczkolwiek piekielnie inteligentnego człowieka z Alaski. Nie masz bladego pojęcia co go wywiało na wojnę z samego końca świata, otwarło ci to jednak drogę do bogactwa. Natanson odkrył, że nad Jukonem panuje niezwykły mikroklimat w którym możliwa jest hodowla bydła, a nawet uprawa roli. Ale to jedynie na niewielkim skrawku ziemi bogatym w przedziwne, czarne minerały zwane później upiorytem.

Miałeś cholerne szczęście, że przeżyłeś tą bitwę. Nie rwałeś się do walki, prędzej byłeś skłonny uratować własne życie i zapomnieć o kompanach i ojczyźnie. Przecież i tak ci nie pomogą jak zginiesz. Trochę cię zamurowało jak nagle polegli żołnierze po obu stronach frontu wstali by toczyć bój z tymi, których kule oszczędziły. Biegłeś ile sił w nogach i uciekłeś z Gettysburga, z ziem spornych, a ostatecznie droga cię pokierowała do Alaski gdzie Natanson już zbudował swoje pierwsze kopalnie. Czym prędzej zatrudniłeś się u niego by kilka lat później stworzyć własną farmę, założyć claim i stać się zagorzałym, aczkolwiek uczciwym konkurentem Jacka Natansona.

Kogo zgrywasz, Amigo.
Po śmierci Natansona stałeś się najbogatszym mieszkańcem Alaski i nie masz zamiaru pozwolić na to, by się to zmieniło. Niestety ubiegła zima była ostra i zabiła ci część bydła, inna część została rozszarpana przez krwiożercze zwierzęta, a kopalnie przynoszą mniej zysku kiedy kopacze są głodni.

Potrzebujesz więc pilnie pieniędzy by kupić ziemie Natansona gdy dojdzie do licytacji. Może najlepszym sposobem będzie wydać córy komuś bogatemu. A właśnie, prawie bym zapomniał. Masz dwie córki. May i July. Ich matka wyjechała jakiś czas temu do rodziny do Kalifornii więc nie musisz się martwić ciągłymi zmianami jej humoru gdy dane jej jest poznać potencjalnych mężów córeczek. May jest starsza od July o niecałe 2 lata i zdecydowanie ładniejsza, pewnie znajdziesz jej kogoś bogatego. Szczególnie, że ostatnio kilku dinero przyjechało do okolicy. Zanim jednak dasz swoje pozwolenie musi wpłynąć odpowiednia sumka do twoich kieszeni.

Klamoty
150$ + 110 000$ na koncie bankowym

Cechy i Zdolności
Walka **2**

MAXIMILLIAN GHASTLY

Fotograf Tombstone Epitaph

Rodzinny okręg: CSA

Jak cię fotografują, gościu.

„Hey ty tam, trochę w lewo. Paniusia po lewej niech nachyli się nad barem, ma co pokazać....tak tak właśnie. Przestawcie, do upiorytu, ten kielich. I usuńcie tego gościa, co on tutaj w ogóle robi?! No już kotki teraz uśmiechnąć się i pokazać nóżki jakby tutaj stał gościu z dużą spluwa i 200 dolcami w kieszeniu. I nie ruszać się, nie ruszać powiedziałem! *Błysk*"

Zadziwiające jest to, jak ludzie chętnie słuchają kogoś z aparatem. Oczywiście ci którzy nie boją się znaleźć swojej podobizny na terenie całego kraju.

Wyceluj spokojnie
Jesteś na dobrej pozycji, czasu masz ile chcesz, ale pamiętaj masz tylko jeden strzał. Potem będziesz musiał się ulotnić, ale spokojnie, myśl o tym co jest teraz. Jesteś wilkiem, jesteś myśliwym, jesteś prawdziwym gościem. Pamiętaj o wietrze. Spróbuj przewidzieć gdzie za chwilę będzię twój cel, poruszy się, obróci, przestąpi z nogi na nogę..... Wsztrzymaj oddech.....Teraz! *Pstryk*

Jesteś snajperem gościu, najlepszym. Potrafisz zdjąć wszystko, od scen świętych z panienkami poprzez przekazywanie brudnej forsy przez lapska tych bogatych drani, aż po walki pinkich z demonami. I najlepsze jest to, że nikt cie, stary, jeszcze nie złapał, nigdy. Pewnie nawet nie wiedzą, co za gość machnął im te fotki - cienkie dupki jak cygara Baneteille. Prawdziwi goście nie palą tego badziewia dla paniusi. Stary wysłał cię tutaj po coś, nie wiesz dokładnie po co, ale nie wysyłałby takiego gościa jak ty bez powodu prawda?

Acha i masz towarzyszyć temu zarozumiałemu pismakowi, zupełnie jakby to był prawdziwy gościu. Może przy okazji zdaży się coś „pstryknąć", podobno w tym całym Yukonie mają niezły burdel. Znaczy się Salo-on. Podobno będą tam też jakieś wyrosłe na dolcach cienkie cygara, niezła okazja by zdjąć jakąs kompromitującą fotkę. Forsa zawsze się przyda.

Klamoty
Aparat MK II z teleobiektywem (18) szkieł, przesłona z regulowaną jasnością 0,1-28, podwójny przedbłysk(likwidacja czerownych oczu), regulowana siła upiorytowego błysku. Lekko chodzący zapalnik skałkowy.
180$ + 5000$ na koncie bankowym

Cechy i Zdolności
Walka **2**
Jesteś szybki gościu. Jeśli myslisz o panienkach to wybij to sobie z glowy – szybko uciekasz większość potworów miłaby ciężko cie dogonić, przynajmniej na krótkich dystansach.

Wiedza
Stary Egneil to porządny gość. Jak na gościa. To jest ktoś, kto trzyma w kupie cały ten Tombstone, cokolwiek pismaki skrzeczą, odwala niezłą robotę, a że zmienia im teksty... przynajmniej ludzie nie muszą czytać całkowitego kiczu. Gdy wyjeżdżaliście do Yukon`u stary powiedział coś Willie`emu (William London). Ostatnio nic W nie wydrukowali więc nie była to „premia". Pewnie cała szopa już buczy od plotek, przed pismakami niczego nie ukryjesz, a jeżeli cos się dzieje na obsikanych przez nich terenach to już....Ale ciebie ta plotka ominełа, pech.

W czasie podróży wysłałeś wiadomość do TE(Tombstone Epitaph), ale musiałeś dać brzdęk z własnej kieszeni:"cj stary dał dzn W. London stop w zwr pzl Junkton stop CE-10B stop". Odpowiedź pewnie już na ciebie czeka, by zaspokoić twoją ciekawość.

Odpowiedz(skopiowac do archiwum plotek):" zaginal dzn Junkton stop" + telegram z redakcji „p r3zt rt1k rrft45j mk1l 3kj1m9" (odszyfruj jako: „" o Tin ma być – każdy dziennikarz zna szyfr lecz każdy ma inny klucz, tutaj klucz:"kotka")