





A NAGYON VAD NYUGAT



Engem nem érdekel, Marsall, hogy mit gondol rólam, mibe keveredtem. Én ugyan nem megyek el ebből a városból. Először is, nincs joga kitenni innen. Az a szóbeszéd a marhatolvajlásról Texasban az... félreértés. Ez az egész „gyilkos Cade” ostobaság meg egy rakás lócitrom.

Másodszor, egész biztos nem megyek el a lakott területről. Addig nem, amíg... odakinn jár az.

Ne nézzon így rám! Nem zöldfülű, maga is járt már a prérin, nem is egyszer. Maga is tudja, hogy olyasmi van odakinn, ami egyetlen iskoláskönyvben sincs benne. Nem a prérifüllőkéről, a hastekercsekről és boszorkánykórókról beszélek. Nem is a lidércekről meg a szellemekről. Mindenki tudja, hogy azok valódiak.

Arról beszélek, amiről a *Tombstone Epitaph*-ban lehet olvasni. A fenébe is, persze hogy tudok olvasni! Elvégeztem mind a hat elemít! Ne nyúláljon ahhoz a stukkerhez, Marsall! Ne fedje, hogy én vagyok a gyorsabb. Nem akarom a föld alá küldeni, de ha nem hagyja abba, hát, nem lesz más választásom.

Szóval... valami ott ólálkodik a városon kívüli úton. Ott vár. És engem akar. Ha nem tudnám, hogy az nem lehet, akkor azt mondanám, az öreg Moses Moore az, a vérbíró Dallasból. De az öreg már halott. Hallottam, hogy fellógatták a Chisholm mellett. Viszont találkoztam vele még mazsolakoromban, és az az... ízé... az odakinn pont úgy néz ki, mint ő. Három barátomat is lelőtte, és hallottam, ahogy újra meg újra a nevemet suttogja: „Cade... marhatolvaj...kötél” – ezt mondogatta.

Három golyót eresztettem bele, de csak jött tovább. Megörültem a suttogásától. Elégge ahhoz, hogy idejöjjenek. Magához.

Azt hallottam, maga jó ember. Becsületes. De most azt mondja, menjek el a városból, amikor az a... szörny... odakinn vár. Ott vár, abban az erdőben, ahol mintha minden egyes fa kinevetné az embert. Ahol folyton dolgokat látok mocorogni az árnyakban, hogy aztán elrejtőzzenek, amint az ember odafordul. Ahol még a szél is olyan, mint a halál hideg, reszelős lélegzete.

Szóval, itt vagyok, Marsall. Úgy tűnik, ennek itt a vége. Látom, nem hajlandó meggondolni magát. Legalábbis amíg ennyien figyelik, biztosan nem.

Nem így akartam ezt. Nem akarom, hogy a törvény még egy emberének a vére tapadjon a kezemhez. De ha nem fordul meg, nem megy el, hát... mindenkinek vigyáznia kell a maga bőrére, a többieké meg legyen az ő bajuk.

Tudom, hogy nem fog elsőnek fegyvert rántani. Nem olyan fajta. De én is tisztességes ember vagyok, és tudom, hogy gyorsabb vagyok. Úgyhogy adok rá okot, adok esélyt is. Ez több, mint amennyit egész életemben kaptam.

Kikapcsoltam a tokomon a szíjat, Marsall. Megfogom a pisztolyomat, és egyig számolok. Ha nem halok meg, mire előhúszom, maga fog. Egy!

A fenébe is, Marsall! Mondtam, hogy gyorsabb vagyok.

NEM A MI TÖRTÉNELMÜNK

A *Deadlands* nagyon vad nyugata erősen hasonlít a mi világunk vadnyugatára, azonban van néhány különös eltérés a kettő között.

A legfontosabb, hogy a polgárháború jóval hosszabb ideig tartott, mint a mi történelmünkben. Minden az 1868-as nagy rengés után kezdett elfajulni. Tengeri kanyonok útvesztőjévé repesztette szét Kaliforniát, és felszínre hozott egy „lidérckő” nevű új szuperüzemanyagot. A pokolbéli érc lidércként sívít, ha tűzbe teszük, és ez hajt mindenféle újmódi szerkentyűt és ketyerét, mint amilyenek a gőzkocsik, a girokopterek és még sok minden egyéb. Újfajta fegyvereket is életre hívott, Észak és Dél pedig nem tudott ellenállni annak, hogy ezekkel gyilkolják egymást.

Ezeknek a halálos szerkezeteknek a legnagyobb és legrettenetesebb közös alkalmazása 1871-ben, a véres és hősies washingtoni csatában történt, ahol a kétségbeesett északiak diadalával végződött a hosszan tartó és tragikus polgárháború.



ÚJ NEMZETEK SZÜLETÉSE

Észak és Dél kormányát lekötötte a hosszú háború, így más erőknél is lehetőségük volt felemelkedni.

A nagy rengést követően Ezekiah Grimme tiszteletes 1876-ban bejelentette teokratikus uralmát „Az Elveszett Angyalok Szabad és Szent Városa” fölött. Lenyűgöző, fekete gránitból épült temploma ezreknek kínált menedéket és ételmet a romba dőlő vidéken, mielőtt 1880-ban hatalmas áradás söpörte el. Egyesek szerint a tiszteletes korántsem volt olyan, amilyennek látszott, és az egyháza valójában gyilkos szekta volt. Bármi is legyen az igazság, már az óceán fenekén pihen, Grimme csontjai társaságában.

A mormonok is kihasználták a helyzetet, és 1866-ban Dezeret Független Államként magukénak nyilvánították Utaht. Azonban nem csupán a hitre támaszkodhattak: a kor legfontosabb feltalálója, az új, lidérckővel táplált találmányok mestere, dr. Darius Hellstromme lett a pártfogójuk. Vasútvonalai és gyárai nyomán Dezeret gazdasági és katonai szempontból is központi jelentőségűvé vált. Az évtizedes vérontás után még mindig önmagát kereső Egyesült Államok nem tehetett mást, mint hogy elismeri az állam önállóságát.

Ugyanez érvényes a Sziú Nemzetekre és a Kojot Konföderációra, erre a két független indián államra is, amelyek a törzsek őseinek szent területén jöttek létre. Az Egyesült Államok végül békét kötött a sziúkkal annyira, hogy megtartsa Deadwoodot és a Black Hills vidékén folyó lidérckő-kitermelést, azonban a két államalakulat között folyamatos a feszültség.

A Kojot Konföderáció ennél jóval kevésbé egységes, és komoly küzdelmeket vív korábbi déli szövetségeseivel az egykor Hell's Half Acre-nek nevezett terület körül. A forrófejű harcosok és a körülöttük élő, az indiánok nyersanyagforrásaira sóvárgó telepesek közötti villongásokból bármikor tényleges háború lehet.

A HATÓSÁGOK

A *Tombstone Epitaph* jelentősége mostanra jócskán túlmutat arizonai gyökerein. John Clum szerkesztő irányítása és a száguldó riporter, Lacy O'Malley szakadatlan kíváncsiszkodása nyomán a bulvárlap mostanra országos jelentőségűvé vált. Nagy feltűnést keltő, szenzációjahajász történeteket közöl a prérin előforduló

kísértetekről, szörnyekről és borzalmakról. Nem szokás beszélgetni ezekről, legalábbis finom és művelt társaságban nem.

Az *Epitaph* szálla az Egyesült Államok Ügy-nöksége szemében. Ennek a titokzatos kormány szervnek elvben az a feladata, hogy egyszer s mindenkorra véget vessen minden olyan szervezetnek és bajkeverőnek, akik újabb polgárháborúba taszítanak az országot. Az *Epitaph* azonban azt állítja, az ügynökök valódi feladata levadászni azokat a különös lényeket, amelyek szenzációs történeteik szerint az arkansasi Fort Smithtől az Útvesztőig ott ólálkodnak valamennyi marhatenyésztelep és kisváros árnyaiban.

Az *Epitaph* azt is írja, hogy a területiális rangerek újonnan megalakult szervezetének tagjai is ugyanebből az okból hagyják el otthonukat. Hivatalosan azért teszik, hogy felkutassák és igazságszolgáltatás elé állítsák a veszélyes szörnyeket, azonban O'Malley szerint *szörnyekre* is vadásznak!

A FELFEDEZŐK TÁRSASÁGA

Az utóbbi időben egy Felfedező Társasága nevű csoport némi ismertségre tett szert azzal, hogy felkutatja és leírja a nyugaton élő lényeket, amelyek közül sokat csupán az elmúlt néhány évtizedben fedeztek fel. Ilyen például a kaliforniai útvesztősárkány és a mojavei rengetőknek nevezett óriásféreg.

A kalandvágyó embereket várják soraikba, különösen akkor, ha tudni szeretnék, miképp lehet elbánni az efféle lényekkel, ha a napégette sivatagokban, a fagyos hegyek között, esetleg a magányos pusztán útjukba kerülnek.

KÖRÚT A NYUGATON

Most, hogy valamelyest képbe kerültél a közelemből eseményeivel egészen 1884-ig, nézzük végig forgószélsebesen a nagyon vad nyugat legfontosabb tájait. Az összes mocskos részlet feltárásához a csavargóknak természetesen saját szemükkel kell megnézniük ezeket a helyeket.

A préri: A vadnyugat szívének is nevezett terület Colorado, Kansas, Montana, Wyoming és Nebraska államát foglalja magába. A területeket feldúlta a polgárháború, majd a nagy vasútháború. Az ott élők lelkében és a számos elhagyatott, feledésbe merült csatatéren ott vannak még az összecsapások nyomán maradt hegek.

A MORGANA-HATÁS

Aki régóta követi a *Deadlands* világát, néhány fontos változást tapasztalhat. Ezt a „Morgana-hatás” idézte elő.

Itt, ahol minden kotnyeles kíváncsi láthatja, nem akarunk erről sokat elárulni: legyen elég annyi, hogy egy Vihogó nevű fickó nemrégiben nagy-nagy csúfságot tett a Devils Tower árnyékában.

A *Tombstone Epitaph* szerint, amelyet mindenki olvas, de senki nem vallja be, a Vihogó tette nyomán maga a történelem is megváltozott. Rajtad múlik, barátom, elhiszed-e ezeket a hatalmas szavakat. A nagyon vad nyugat lakóinak többsége nem, a maradék pedig úgy véli, nem is számít, hiszen ami van... az van.

A Marsall a 114. oldalon megismerheti a pusztá tényeket, de ti, zöldfülűek, megnyugodhattok: rengeteg olyan, jóval közvetlenebb fenyegetés van itt, a nagyon vad nyugaton, ami miatt fájhat a fejetek.

A préri idilli környezete veszélyeket és sötétséget is rejt magában. Törvényen kívüli személyek folytatnak itt tiltott üzleteket, és akad néhány gerilla is, aki nem hajlandó befejezni a harcot. A leghalálosabbak azok a furcsa lények, amelyekről az *Epitaph* azt állítja, hogy valódiak. Akár igazak a történetek, akár nem, a legtöbb erre járó óvintézkedéseket tesz a táborfűz fényén túli árnyékokban ólálkodók ellen.

A Medence: Dél-Kalifornia és Nevada alkotja a Medence néven ismert tájat. Aligha akad ennél barátságtalanabb hely a világon, és a nagyon vad nyugaton az időjárás csak egy a marhakergető megannyi baja közül. Azt szokás mondani, a halál rajtahagyta a keze nyomát ezen a vidéken, amit az bizonyít, hogy szinte semmi nem él itt. Aki ide tart, az halmozzon föl minél több létfontosságú anyagot, de mindenekelőtt vizet és lőszert, és hozzon magával valakit, akivel végigjárhatja az utat.

Az Útvesztő: Az 1868-as nagy rengés vízzel telt tengeri csatornák labirintusos hálózattá változtatta Kalifornia partvidékét. Ezrével dolgoznak itt a bányászok, faragják a ka-

nyonok falait, tárnákat vájnak beléjük, esetleg ingatag függőállványokon lógnak, hogy hozzáérjenek az arany-, ezüst- és lidérckőtelérekhez.

A bányászokon kívül más is szeretne magának egy darabot az Útvesztőből. Ott van az Elveszett Angyalok szabadvárosa, az Egyesült Államok nehezen talpon maradó kormánya, egy Kang nevű nagy hatalmú kínai hadúr, és a különféle zászlók alatt hajózó kegyetlen kalózok, akik a bányászokat fosztogatják, bányajogokat lopnak és megölnék mindenkit, aki csak a szemük elé kerül.

Az Útvesztő ad otthont a nagyon vad nyugat legkülönösebb lényeinek is. Ezek közül is kiemelkednek az „útvesztősárkány” néven ismert hatalmas állatok. Ezek a szörnyetegek zsákmány után kutatva úszkálnak a csatornában, és akkorák, hogy még a nagy fehér cápák sincsenek biztonságban tőlük!

Az északnyugati területek: A Parti-hegység ködbe boruló örökzöld-erdőitől a Cascade-hegység jeges csúcsáig Észak-Amerika leg-

bámulatosabb tájai találhatók ezen a vidéken. Washington, Oregon és Idaho alkotja az északnyugati territóriumokat, amelynek szépségével csakis a tél kíméletlensége, az itt élő vadállatok kegyetlensége veszi fel a versenyt.

A helyiek elsősorban fakitermelésből és csapadázásból élnek, bár akadnak földművesek és állattartók is. A favágók furcsa történeteket mesélnek a nagylábúról, és véresebb, még rémisztőbb történeteket a két lábon járó, emberhúsrá éhező farkasokról.

A legfélelmetesebbek azokról a szerencsétlenekről szóló történetek, akik a téli fagy csapdájában nem bírnak ellenállni az éhségnek, és kannibalizmusra fanyalodnak. A mondák szerint mohó teremtmények, „vendigók” lesznek ezek a nyomorultak, és az északnyugati területeken kóborolva igyekeznek csillapítani soha nem szűnő éhségüket.

Dezeret: Korábban már szó esett arról, hogy Brigham Young 1866-ban Dezeret Független Államává nyilvánította Utaht. Forró, száraz



és kopár terület ez, viszont a mormon lakosság táplálására számos oázis nőtt ki a földből.

A legnagyobb ezek közül Salt Lake City, ismertebb nevén a Homályváros. A lidércő-meghajtású ördögi szerkezeteket okádó számos gyár termelése nyomán a házak fölötti örökös hamu- és füstfüggönyről kapta ezt a nevet. A Smith & Robards és a Hellstromme Industries Ltd. az új tudománynak köszönhető műszaki újítások elsődleges gyártói, azonban lassan jó néhány kisebb gyáriparos is nevet szerez magának az iparágban.

Amikor szóba kerül a Dezeret, sokszor a „sós rengetők” jutnak először az ember eszébe. A rengetők a utahi sósivatagban élő óriási, földtűrő férgek. Elképesztő sebességgel törnek át a talajon: közel olyan gyorsan, hogy még egy teljes gözzel haladó gőzmozdonyt is leelőznek! A legfélelmetesebb, hogy ezek a szörnyek a pofájukból sarjadó csápokat arra használják, hogy megragadják az áldozataikat. Állítólag kifejezetten kedvelik az emberhúst. Rádásul *mindig* éhesek.

A Sziú Nemzetek: A Sziú Nemzetek a korábbi dakota területen található. A legfontosabb sziú törzsek a hunkpapák, a minikondzsuk, a brulé és az oglalák, de az északi-csejennék és a szanzarkok is itt élnek. A sziúk őrzik teljes függetlenségüket, és gondosan ellenőrzik a határaikat, hogy távol tartsák a betolakodókat.

Van egy furcsa történet, ami magyarázatot adhat arra, hogyan képesek minderre a Sziú Nemzetek az Egyesült Államok haderejével szemben. Az utazók, akiknek az elmúlt néhány évben sikerült élve visszatérniük a Nemzetek területéről, arról számolnak be, hogy a műszaki berendezések aggasztó módon hajlamosak működésképtelenné válni ezen a vidéken. A kézimunkával készült bőrnyeregben nem kell aggódni, hogy tönkremegy, azonban egy Winchester felhúzókarja néhány lövés után biztosan meghibásodik, a kocsik kereké kiesik, a gépek akadozni kezdenek. A sziú sámánokon kívül alig akad, aki magyarázatot adhatna erre a jelenségre, viszont szinte mindenki egyetért abban, hogy valóban létezik.

A sziúk ádáz határvédelme ellenére az Egyesült Államoknak sikerült megállapodnia a törzsfőnökökkel arról, hogy Deadwood működhessen. Ennek eredményeként folytatódik Black Hillsen a lidércő-kitermelés, azonban a bányászok és az indiánok között mindig is

COWBOYOK ÉS ZOMBIK

A Deadlands: A nagyon vad nyugat évtizedes történettel és részletes mitológiával tudja magyarázni a természetfölötti eseményeket. De nem kell ettől megriadni. Egyáltalán nem kell felhasználnod ezt a játékodban.

Játszhatjátok az egészet egyszerű westernként is, amikor kizárólag a cowboyokra és a zombikra, a rejtélyekre és a pisztolypárbajokra, vagy éppen a prérin végzett jó kis szörnyvadászatra összpontosítotok. A játék a magáé, Marsall!

meglévő feszültség még soha nem volt annyira erős, mint most.

A Kojot Konföderáció: A Sziú Nemzetekhez hasonlóan a Kojot Konföderáció is a polgárháborút követően kiáltotta ki függetlenségét. Nagyjából az egykori Oklahoma keleti részén elhelyezkedő állam a csejennék, komancsok és kajovák laza szövetsége, amelynek számos kisebb törzs is a tagja. Bár a mondák szerint valahol a Kojot Konföderáció határain belül létezik egy Quivira nevű elveszett város, ahhoz a legtöbben túlságosan tartanak a rettegett csejenn Kutya Katonától, hogy hivatlanul be merészkedjenek.

A vad délnyugat: A megszelídítetlen délnyugati vidék – Texas, Új-Mexikó és Arizona – sivatagai sok embernek magát a tömény vadnyugatot jelentik. A kopár és könyörtelen táj ellenére áramlik ide a sok ember a nagy mennyiségben található arany, ezüst és lidércő miatt. Ahol pedig vagyon van, ott törvényen kívüliek, útonállók és gyilkosok is akadnak ugyanolyan szép számmal.

A délnyugati vidék legnagyobb újonnan létrejött városa az arizonai Tombstone. Azt lehetnének, az Earp fivérek és a Cowboy banda többségének néhány évvel ezelőtti halála némi nyugalmat hozott ebbe a történelmi jelentőségű kisvárosba, de ez tévedés. Ha lehet, csak még veszedelmesebb lett a versengés az ércért, és még felháborítóbb az, amit a törvényen kívüli bandák művelnek. Tartsd nyitva a szemedet, és a kezed a pisztolyodon, amigo!



efféle esti meséknek, nem igaz? A 73. oldalon bővebben is lehet olvasni ezekről a kemény legényekről.

KAPCSOLATI ELŐNYÖK

HÍRNÉV

KÖVETELMÉNYEK: veterán

Akár hős, akár gazember hírében áll, a karakter ismert a nagyon vad nyugaton. Döntsd el, hogy jó vagy rossz a híre. Ha jó, ingyen újradobhatja a meggyőzőspróbáját azokkal szemben, akik hallottak már róla. Ha rossz hírű törvényen kívüli, +2-t kap a megfélemlítéspróbáira azoknál, akik tudnak a tetteiről.

KÜLÖNÖS ELŐNYÖK

EMBER A TALPÁN

KÖVETELMÉNYEK: veterán, lélek d8+, mersz

A marhakergető kitartásának köszönhetően, na és talán azért is, mert már nem egészen ép az elméje, 2-vel csökkenti a félelempróba levonásait. A hatás összeadódik a bátor Előnnnyel.

KÁRHOZOTT

KÖVETELMÉNYEK: ászkarakter, kezdő, lélek d6+

Van olyan pisztolyhős, aki egyszerűen túl kemény ahhoz, hogy csak úgy lefeküdjön és meghaljon csak azért, mert megölték. A lelkükért vívott örökös tusakodással kell fizetniük ezért. Ha felveszed ezt az Előnyt, a karaktered élőhalottként született újjá. A borzalmas részleteket az 59. oldalon olvashatod el.

A kárhozott Előnyt kizárólag karakteralkotásnál lehet felvenni. Később csakis úgy lehet valaki kárhozott, ha levedli halandó porhüvelyét és óriási szerencséje van (a Marsall tudja, mi ennek a módja), vagy ha legendás fokozaton felveszi az elátkozott Előnyt.

Megjegyzés: Beszélj meg a Marsallal, mielőtt felveszed az Előnyt, mert előfordulhat, hogy akaratlanul is Hátrány lesz belőle a banda valamennyi tagja számára!

ELŐJEL

KÖVETELMÉNYEK: kezdő

Kizárólag karakteralkotásnál lehet fölvenni ezt az Előnyt, hacsak nincs valami jó

oka annak, hogy a hős valamikor később „fedez fel” lappangó képességét.

A nagyon vad nyugaton hisznek a babonákban, és rengeteg a szóbeszéd, a fantasztikus történet. Az efféle hiedelmeknek alkalmanként van valamilyen valóságalapjuk. Ilyen az előjel is: valóra vált népi hiedelem.

Választanod kell egy bizonyos eseményt, ami egybeesett a karaktered születésének pillanatával.

Fattyú: Mit szépítsük, a karakter ez. Nem a komisz, közönséges, hanem az apátlan fajta. Azt beszélik, a házasságon kívül született gyerek látja azt, ami egyébként nem is látható. Költs el egy jószágot, és öt körig automatikusan látod a láthatatlan és rejtőzködő lényeket, vagy azokat, amelyek természetfölötti módon beleolvadnak a környezetükbe.

Mindenszentek: Aki ilyenkor született, arról azt mondják, a szokottnál szorosabb a kapcsolata a szellemek világával. Alkalmanként figyelmeztetést kapnak, ha a tetteiknek katasztrofális következményei lehetnek. A mindenszentekkor született hős egy meggyőződést elköltve újradobhatja a kritikus kudarcot.

Karácsony: A karácsonykor született gyermekeknek különösen jó a gonosz szellemek misztikus erőivel szembeni ellenállásuk. Kizárólag áldott vagy sámán misztikus háttérrel rendelkező hősök vehetik fel ezt az előjelet. Ha másféle misztikus hátteret szeretnél felvenni, akkor nem ez a te előjeled.

Ha valamilyen másféle misztikus háttérből származó erővel veszik célba a karaktert, a hős ezzel az előjellel egy jószágért semlegesítheti az erő hatását, és arra kényszerítheti az erőhasználót, hogy tegyen lélekpróbát (-4), különben zaklatott lesz.

Farfekvéses: A fenékel előre érkező babáról azt mondják, rejtélyes módon gyógyító ereje van. A hősöd pontosan ilyen, és egy jószágért használhatja a gyógyítás erőt. Nem kell dobnia, és automatikusan kap egy sikert (vagyis egy sebet gyógyít meg).

Hetedik fiú: A hősöd nagyszerű dolgokra hivatott, beírja magát a nagyon vad nyugat történelmébe. Olyan ember, aki képes befolyásolni a sorsot. Valahányszor jószágot használnak a jelenlétében, a saját jószágával semlegesítheti a hatását.

Hullócsillag: A hős születésekor hullócsillag vagy üstökös világította be az eget, és sokak szerint ez megjósolta, hogy nagyszerű vezető lesz belőle. Harc kezdetén egy jószágért megkéserezheted a karaktered parancsnoksági hatótávját. A megnövelt hatótáv egészen a jelenet végéig érvényes marad.

Viharban született: A karakter nagy vihar közepette született. Az övéi szerint nem hat rá a félelem. Ha jószágot költesz a félelempróba újradozására, nem érvényesek rá a lény és a helyi félelemszint miatti levonások.

LEGENDÁS ELŐNYÖK

„FAKÓ LOVAT LÁTTAM...”

KÖVETELMÉNYEK: legendás

A Lone Rangernek ott volt Silver, Zorrónak Toronado, és a te cowboyod hátasa sem kevesebb. Akár egy új csődör, akár ugyanaz a hűséges póni, aki fiatalkora óta az övé, van valami különleges ebben a lóban. Egyéniség.

A hűséges jószág a csataló adatait használja (lásd a *Vesztett világok* alapkönyvet), de megkapja a rettenthetetlen különleges képességet és a veszélyérzet Előnyt is. Ászkarakter, és a saját két jószágával kezd minden játékalkalmat.

Ha a háts elpusztul, a karakter betaníthat egy újat: ez játékidőben pár hétig tart (erről a JM dönt).

ELÁTKOZOTT

KÖVETELMÉNYEK: ászkarakter, legendás, lélek d6+, hírnév

A kivénhedt pisztolyhősök nem halnak meg, csak...

Na jó, *valójában* meghalnak. Jobbára mocskos és szégyenteljes módon. De ha a nagyon vad nyugat sokat látott veteránja a földbe kerül, akkor biztos, hogy visszatér. Amikor felveszed ezt az Előnyt, azzal gyakorlatilag biztosítod, hogy a jó öreg karakterrel kapcsolatos terveid nem érhetnek véget idő előtt.

Ha megölik a hősedet, automatikusan visszatér kárhozottként (részletekért lásd a 60. oldalt). Hogy ez pontosan mennyi ideig tart, az a Marsalltól és a történet menetétől függ. Történethez szinte azonnal is, esetleg azután, hogy társaid deszkakoporsóba tettek és felolvasták a huszonharmadik zsolttárt.

Amint visszatértél kárhozottként, a kárhozott Előnyre cserélheted be ezt az Előnyt.

VILLÁMGYORS

KÖVETELMÉNYEK: legendás, fürgeség d10+, gyors

Amikor a hősed a mordályáért nyúl, nemhogy fegyvert rántani, pislogni is alig van ideje a többieknek. Egyesek szerint nincs nála gyorsabb ember a nyugaton.

A hősednek van egy negyedik cselekedete is. Ezzel -6-ra nő a többszöri cselekedetért kapható legnagyobb levonása (amelyet különböző Előnyökkel és képességekkel lehet csökkenteni: ilyen például a kétöklű vagy a kétpisztolyos).

AZ ÖRDÖG JOBBKEZE

KÖVETELMÉNYEK: legendás, védjegyfegyver, lövés, közelharc vagy sportosság d10+

A hősed keze gyorsan eljár, és közel s távol kemény legényként tartják számon. Sokan rákapnak arra, hogy az ördög jobbkezének nevezzék (vagy épp a balnak, ha a marhakergető nem a jobb-, hanem a baloldalt részesíti előnyben).

Akármilyen fegyvert is használ ügyesebbik kezében, részben átitatódott a karakternek tulajdonított mondabeli erővel, így nagy hatalmú ereklýe lett belőle. Az ereklýének számító fegyverekkel még egy kockával dobható a sebzés, méghozzá a sebzéshez használt legnagyobb kockatípusból. Tehát egy ereklýének számító Colt forgótáras sörétes puská ijesztően nagy, 3d8-as sebzést okoz. Az ilyen fegyvereket ezüst berakással, gyöngyös markolattal és hasonlókkal szokás díszíteni. Nem kötelező, de a történetek kedvelik az ilyesmit.

Az Előny a fegyveren marad, tehát ha a lövész elveszti, akkor az Előnyét sem használhatja: legalábbis addig, amíg vissza nem szerzi. Igen, bárki, aki megtalálja, használhatja a kedvezményt, amelyet nyújt!

IGAZÁN EMBER A TALPÁN

KÖVETELMÉNYEK: legendás, lélek d10+, ember a talpán

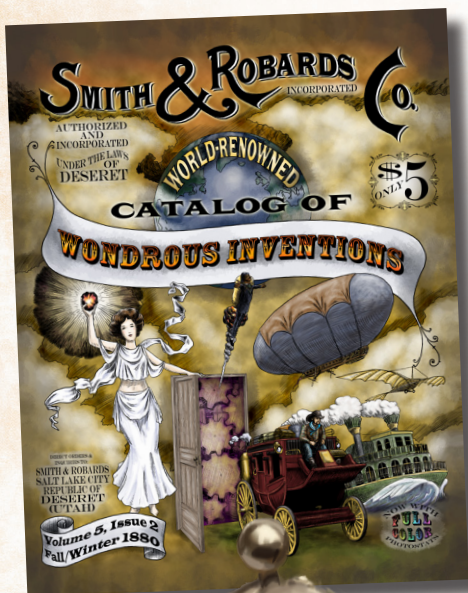
A sokat látott veterán olyasminek is tanúja volt, amitől másnak úgy elkerelkedne a szeme, mintha rengetőt pillantott volna meg az ágya alatt. Félelempróbáknál semmilyen levonással nem kell számolnia, és ha kudarcot vall, dönt-het úgy, hogy egyszer ingyenesen újrado-b a félelem hatásai táblázaton.



FEGYVEREK

típus	lőtáv	sebzés	PT	TGY	tár	erőmin.	súly	ár
gőzfűrés	közelharc	2d6+4	-	-	-	d8	20	800 \$
Megjegyzés: gőzmeghajtású körfűrész fakivágásra. A gőzfavágók között igen népszerű az északnyugati területeken. Meghibásodásnál kritikus kudarc esetén a használóját sebesíti meg. A gőztartályt általában a földre helyezik, 20 láb hosszú csővel kapcsolódik az eszközhöz. Hordozható, azonban 30 font a súlya, és még egy lidércacél hátizsák is tartozik hozzá, hogy felfogja a forróságot. Ha a hátizsák nincs meg vagy nem használható, a gőzfűrész használójának körönként életerőpróbát kell tennie, máskülönben fáradtságot kap!								
gőzgatling	24/48/96	2d8	2	4	100	d6	50	3000 \$
Megjegyzés: ez egy szokásos Gatling-géppuska (lásd a 29. oldalt), amelyet nagy nyomású gőztartályhoz erősítettek. A Gatlingeknek a teljes tűzgyorsaságukkal kell tüzelniük. Tüzelésnél kritikus kudarc esetén a Gatling besül, és cselekedetként javításpróbára van szükség, hogy újra működjön.								
lángszóró	kúpos sablon	3d6	-	1	6	d6	15	700 \$

Megjegyzés: a lángszóró örült tudománnyal előállított változata túlhevített lidérckőgőzt köp magából! Egyetlen egyfontos lidérckörög adja az üzemanyagát, hogy azoknak a tudósoknak se legyen túl nehéz az eszköz, akik nem annyira a testük, mint inkább az elméjük erejével dolgoznak. A támadás nehézfegyvernek számít, lehetőség van az elmozgásra vele szemben, és az éghető célpontok meg is gyulladhatnak.



JÁRMŰVEK

SZÁRAZFÖLDI JÁRMŰVEK

jármű	méret	kormányoz- hatóság	csúcssebes- ség (MPH)	szívósság	személy- zet	ár
gőzhajtány	3	0	25	8	1+5	800 \$
<i>Megjegyzés:</i> gőzmeghajtásra átépített kézihajtány. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 100 mérföldet képes megtenni.						
gőzszekér	4 (nagy)	-1	50	10 (3)	1+5	1500 \$
<i>Megjegyzés:</i> gőzmeghajtású szekér. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 50 mérföldet képes megtenni.						
vasúti bricska	4 (nagy)	-1	40	12 (5)	1+7	2500 \$
<i>Megjegyzés:</i> fényűző, zártszekrényes kocsi, nyomtávhoz igazítható vasúti kerekekkel. Ha elfogy a sín, a kocsis egy karral két páncélozott kerékre cserélheti ezeket. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal terepen 40 mérföldet, sínen 80 mérföldet tesz meg.						
velocipéd	0	+1	75	10 (3)	1	1000 \$
<i>Megjegyzés:</i> kétkerekű kerékpár. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 75 mérföldet képes megtenni. A nem pontos találatok 50% eséllyel a karaktert találják el.						

VÍZI JÁRMŰVEK

jármű	méret	kormányoz- hatóság	csúcssebes- ség (MPH)	szívósság	személy- zet	ár
Tengeralattjáró	6 (nagy)	-2	8	13 (2)	2+5	20K \$
<i>Megjegyzés:</i> a csempészek és a hajótervezők számos tengeralattjárót építettek az Űtvesztő feldeírására vagy ellenségeik ellen. A periszkóp általános felszerelés, és ahol harcra számítanak, ott Gatling-gépágyút is szerelnek a fedélzetre, illetve torpedóvetőcsövet is, amelyből négy óraműtorpedót lehet indítani (lőtáv: 25/50/100; sebzés: 3d10; PT: 10; TGY: 1; KiRS; súly: 200 font; ár: 300 \$; újratöltés: 5; nehézfegyver). Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 20 mérföldet képes megtenni.						
Űtvesztőjáró	6 (nagy)	0	18	13 (2)	1+7	15K \$
<i>Megjegyzés:</i> közepes hajó, az Űtvesztő csatornáira tervezve. Lidércőves kazánja és két, egymástól függetlenül forgó lapátkereke van a jobb manőverezhetőségért. A kalózkod ellen gyakran Gatling-gépágyúkat szerelnek a két oldalára. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 25 mérföldet tesz meg.						

LÉGI JÁRMŰVEK

jármű	méret	kormányoz- hatóság	csúcssebes- ség (MPH)	szívósság	személy- zet	ár
Egyszemélyes pörgettyű	0	-1/-2	30	6 (1)	1	1000 \$
<i>Megjegyzés:</i> rossz körülmények között -2 a kormányozhatósága. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 300 fontot emel fel 60 percre. A nem pontos találatok 50% eséllyel a karaktert érik.						
géperejű ornithopter	5 (nagy)	+1	100	11 (2)	1+3	3000 \$
<i>Megjegyzés:</i> gőzmeghajtású jármű (modern értelemben repülőgép), verdeső szárnyakkal. Nehéz vele felszállni, gyorsulni, de a levegőben hasít. Le- és felszállásához 100 yard lapos terep kell. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 1000 font terhet 50 mérföldre juttat el. 200 font vagy kisebb tehernél a hatótáv kétszeres.						
girokopter	1	+2	75	7 (1)	1+1	1500 \$
<i>Megjegyzés:</i> egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 25 mérföldet képes megtenni. 200 fontnyi utast és terhet képes szállítani.						
hátirakéta	-2	+1	100	3	1	2100 \$
<i>Megjegyzés:</i> egyfontnyi lidércő üzemanyaggal (a hátirakéta súlyán felül) legfeljebb 300 fontnyi terhet emel föl 10 percre.						
légiszekér	6 (nagy)	-2	50	16 (4)	2+8	5000 \$
<i>Megjegyzés:</i> nagyjából 2500 fontnyi utast és terhet szállítani képes kis méretű légi jármű. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 25 mérföldet képes megtenni.						
szuper girokopter	5 (nagy)	-2/0	50	10 (2)	1+3	4000 \$
<i>Megjegyzés:</i> a Smith & Robards híres pilótája, „Hatszázfontos Sally” repülte be ezeket a tartós szállítógépeket. Egyfontnyi lidércő üzemanyaggal 50 mérföldet képesek megtenni teljes terheléssel, üresen kétszer ennyit. A kormányozhatóság -2 megrakodva, üresen 600 fontnyi utast és terhet képes szállítani.						





ÉLET A NAGYON VAD NYUGATON



1884-et írunk. A modern világban gőzössel átszelheti az ember egész Észak-Amerikát, méghozzá úgy, hogy végig kényelmesen utazik. Azonban a nagyon vad nyugat nagyobbik része változatlanul vad határvidék, homályba boruló táj az emberiség oázisaival: lehetőség és halálos veszedelem egyenlő arányban.

Ez a fejezet a vadnyugati élet mindennapi valóságát mutatja be 1884-ben.

BEMUTATÁS

A „civilizált” világ a Mississippi nyugati partján ér véget. Az utazó ezután – Isten óvja! – a prérin, a Sziú Nemzetek területén, a Kojot Konföderációban vagy épp Texasban találja magát. Aki erre jár, az legyen óvatos, és tartsa kéznél a hatlövetűjét.

LÓHÁTON

Kedvező időjárás, tisztességes ösvény, egészséges háts és elég jó lovasok esetén egy banda naponta 30 mérföldet tud utazni.

Ezzel együtt a lehető legrövidebb távolságok megtételén túl általában nem jó ötlet lóháton utazni a vadnyugaton. Hosszú, nehéz és kényelmetlen az út, ráadásul a lovasok gyakorta találkozhatnak törvényen kívüliekkel, dühödt indiánokkal, éhes jószággal és furcsa lényekkel.

Ha a marhakergető saját nyergében indul neki az útnak, egyheti út után lovagláspróbát

kell tennie (-2), hogy megállapítsa, mennyire kezelte jól az utazás megpróbáltatásait. Kudarc esetén a hős egyszintnyi fáradtságot kap. Kritikus kudarcért kétszintnyi fáradtság jár a szerencsétlen flótásnak.

A felépüléshez 1d4 napnyi pihenésre van szükség – lehetőség szerint fürdőházban, ahol a hős kiáztathatja sajgó tagjait, és kezelheti fájdalmát –, ami megszünteti az összes fáradtságszintet.

POSTAKOCSIK

Hosszabb távolságokra a delizsánsz a legjobb megoldás. A kocsikok jól ismert útvonalakon járnak – ezek egyébként gyakorta rajtaütések helyszínei is –, és úgy 15 mérföldenként lovakat váltanak, hogy folyamatosan ugyanolyan sebességgel haladhassanak. Az elismert postakocsi-szolgálatok naponta átlagosan 100 mérföldet tesznek meg, míg a kevésbé ismertektől úgy 70-et lehet elvárni.

A delizsánszok kényelmesebbek a nyeregben tett utazásnál. A kocsikok borszíjas felfüggesztéssel igyekeznek csökkenteni a nehéz ösvények miatti rázkódást, ám az utasoknak még így is életerőpróbát kell tenniük (+2) az út végén. A kudarc egyszintnyi, egy napig tartó fáradtságot eredményez. Kritikus kudarcnál a fáradtság egy hétig tart: érdemes tehát költeni valami kényelmes párnára, amigo.

A Concord messze a legnépszerűbb postakocsitípus: az utasfülkében kilenc embernek van hely, a tetején pedig annyian kapasz-

kodhatnak fel rá, ahányan csak elérnek. Általában hat ló húzza a delizsánszot, bár rövidebb útvonalakon gyakorta csak négyet fognak be a kocsis elé.

HÍV A VASÚT

Vonattal gyorsabban és biztonságosabban lehet nyugatra jutni, mint postakocsin vagy lóháton. Ha senki és semmi nem háborgatja, a vonat átlagosan óránként 20 mérföldet tesz meg, számításba véve hogy útközben jó néhányszor megáll, és üzemanyagot, vagy jobbára vizet vesz föl. A nagyobb városok között járó expresszvonatok – amelyek csak üzemanyagért és vízért állnak meg – 40 mérföldet tesznek meg óránként, viszont kétszer annyiba kerülnek.

A vonat csakis a sínvéig juthat el. A marhakergető csakis úgy juthat el messzi közösségekbe, ha elmegy a legközelebbi végállomásig, aztán postakocsira száll, vagy lovon teszi meg a maradék utat.

A vonatok menetrend szerint járnak (legálábbis megpróbálják!). Ha a Marsall játéka vasutas városban játszódik, akkor érdemes kidolgozni a menetrendet is. Kisebb városokba naponta egy-két járat mehet, a nagyobbakba kétszer ennyi. A fele expressz.

Menetrend nélküli játékoknál, amikor a banda vonat után néz, dobjátok d12-vel. Az eredmény az óra, amikor a következő vonat indul a nap során. Ha ez az óra már elmúlt, a következő napig kell várni. Érdemes reggel ellenőrizni a menetrendet! Ha az eredmény megegyezik az aktuális idővel, vagy a vonat indulásának pontos idejére van szükségetek, dobjátok újra

d12-vel és szorozzátok meg az eredményt 5-tel, hogy megkapjátok, melyik percben indul a járat. Tehát, ha a dobások eredménye 3 és 2, akkor a következő vonat 3:10-kor indul (valószínűleg Yumába).

Vonaton is veszélyes utazni. A törvényen kívüliek mellett a többi vasúttársaság is gondot jelenthet. Előfordult, hogy dinamittal felrobbantották a másik társaság vasúti hídjait, és egész szerelvényekre való ártatlan embert küldtek a pusztulásba – csak hogy kellemetlenséget okozzanak más vonatbáróknak. Ezt a veszélyt úgy lehet elkerülni, ha az ember váltogatja a kisebb társaságok vonalait, csak-hogy az így összeválogatott utazás kétszer annyiba kerül.

Akadnak más fenyegetések is. Előfordul, hogy az éjszakai járatok remegő utasokkal futnak be végállomásukra... már ha megérkeznek. Éppen ezért ritkaság az éjszakai járat, és annak érdekében, hogy csökkentse a veszteséget, az utazás a szokott ár ötszörösebe kerül. Az összeválogatott és az expressz út kölcsönösen kizárja egymást, de mind a kettőre van lehetőség éjszakai járattal, tízszeres áron!

DINERO

Csak a bolondok vagy az örültek merészkednek a vadnyugatra megfelelő felszerelés nélkül Csakhogy a felszerelés megvásárlásához szükség van valamilyen fizetőeszköze. A vadnyugati kereskedők általában nem kedvelik a papírpénzt, mert erősen ingadozhat az értéke.



Ha egy üzletben mégis elfogadják, akkor valószínűleg 10–20 százalékos „átváltási jutalékot” számítanak fel.

A fém számít biztosnak. Az Egyesült Államok nemesféméből vert érméket bocsát ki (a címletekről a túldoldali szövegdobozban írunk), amelyeket a Mississippi mind a két oldalán egyaránt elfogadnak. Még ha egy kifejezetten bizalmatlan üzletember nem is fogad el keletről való papírpénzt, általában elfogadja az érmét a nemesfém értéke szerint.

ÉRCEK ÉS ÉRTÉKÜK

A bányavárosokban és a fellendülő településeken az üzlettulajdonosok sokszor a nyersanyagokat – aranyat, ezüstöt, lidérckövet stb. – is elfogadják fizetségként. A pénztáraknál van mérleg is, hogy unciánként lemérhessék, amit kapnak. A 27. oldalon, a **Felszerelés-táblázatban** megtaláljátok a különböző nemesfémek értékét.

Bár a határ menti településeken is gyakran van lehetőség nemesfémmel fizetni, a fellendülő településeken szokott lenni fémpróbát végző iroda, ahol a bányászok pénzre válthatják, amit találtak... némi felárért. Ez általában öt százalékot jelent.

EGYÉB VALUTÁK

A nagyon vad nyugat gazdaságában nem csak egyféle pénzt használnak.

Az indián törzsek többsége elsősorban csekereskedelmet folytat, azonban akad néhány, amelyik negyedáron elfogadja az érméket és a papírpénzt is. A Kojot Konföderáció törzsei féláron fogadják el az Egyesült Államok papírváltóit.

Dezeretnek is van saját pénze, amelyet „bankjegynek” neveznek. Kezdetben gondok voltak a „mormon pénzzel”, és rengeteg embernek a gatyája (meg a többi ruhadarabja) is ráment. Úgy tűnik, Dezeret megalapításával megoldódott ez a probléma.

Habár a Biblia azt mondja, a pénz minden gonoszság forrása, a '77-es rendeletet követően még Grimme is létrehozta a maga papírpénzét, és bejelentette, hogy az Angyalok Városában csakis az egyházi pénz van érvényben. Azonban Grimme nem nyomdász volt, hanem lelkes, ezért olcsón állította elő a pénzét vörös tintával, ami aztán gyakorta elmosódott, ha megázott, ezért „vérpénz” lett a beceneve. A je-

VALUTA

pénzérme	érték
aranszas	10 \$
félsas	5 \$
negyedsas	2,50 \$
ezüstdollár	1 \$
féldollár	50 ¢
tízcentes	10 ¢
ötcentes	5 ¢
rézcent	1 ¢

lenlegi vezető, John Prosperi alatt nem szűnt meg az egyházi pénz nyomtatása, azonban az Elveszett Angyalok városának határain túl aligha fogadják el.

KOMMUNIKÁCIÓ

A hírek egykor régen csak a leggyorsabb ló sebességével terjedtek. Csakhogy semmi nem marad sokáig ugyanúgy. Az emberek gyorsabban utaznak, a kommunikáció leegyszerűsödött, és hihetetlen új műszaki megoldások segítségével az emberek soha nem látott gyorsasággal képesek beszélni egymással.

Egy Bell nevű fickó néhány évvel ezelőtt olyan elektromos beszédeszközt talált fel, amelynek segítségével az emberek nagy távolságból képesek társalogni, méghozzá hanggal. Mint általában az újmódi ketyeréket, amelyekkel ezek a tudósok folyton előállnak, ezeket a gépeket még keleten sem használják rendszeresen. Nyugaton gyakorlatilag nem is hallottak róluk.

A bizzar találmányokat és a hosszú utakat leszámítva a nagyon vad nyugaton kétféle módon lehetséges kommunikálni: távíróval vagy az állami posta segítségével.

TÁVÍRÓ

A távíróiroda a vadnyugati települések elengedhetetlen tartozéka. Ennek az eszköznek köszönhetően az emberek nagy távolságokból is képesek hamar felvenni a kapcsolatot egymással. A történelem során most először

lehetséges, hogy valaki írjon egy cikket Denverben, és az még aznap megjelenjen nyomtatásban keleten. Csakhogy ez a szolgáltatás nem olcsó: egy távirat szavanként 5 ¢-be kerül.

Azonkívül a táviróknak is megvannak a maguk problémái. Ha át is jut az üzenet, gyakorta csak csonkán érkezik meg, esetleg félreértik, vagy egyszerűen tönkremegy útközben. Hajmeresztő elméletek keringenek a telegráf megbízhatatlanságát illetően, azonban a többség betudja ezeket a táviróvonalak szándékos rongálásának, a távirászhibájának... ami lehet szándékos vagy véletlen.

ÁLLAMI POSTA

A postaköltség a küldemény súlyától függ: egy egyoldalas levél feladása úgy 2-3 ¢ körül van.

Az Egyesült Államok országos postaszolgálatot üzemeltet, úgyhogy a vadnyugaton bárhová lehetséges levelet küldeni. Ezzel együtt számítani kell rá, hogy a szokott postaköltség kétszeresét kell kifizetni, és nem érdemes magánjellegű témákról írni: a kormány a háború óta rendszeresen felbontja, és elolvassa a leveleket, amelyeket gyanúsnak ítél.

Ha az ember kifizeti a költséget, sem eső, sem hó, sem éjszaka nem tartja vissza a postásokat attól, hogy végigjárják a körzetüket. Jobbára a banditák – még inkább, a lövedékeik – bizonyulnak problémának. Egyre gyakoribb a postarablás. Lehet, hogy csak egy egyszerű levélről van szó Minnie néninek Bosie-ba, de ha a postásakat áttúró útonállóak egyszer megtalálták a pénzt, aligha törődnek a többivel.

LIDÉRCCKŐ

A lidérckövet 1868-ban, a nagy földrengést követően fedezték fel az Útvesztő csatornáiban, és azóta forradalmasította a hadviselést, az utazást és a technológiát. 1884-ben gyakorlatilag mindenhol megtalálható. Itt azokkal a tulajdonságaival foglalkozunk, amelyekkel minden gyepvágónak tisztában kell lennie.

A lidérckő kinézetre olyan, akár a szén, csak zavaros fehér erek hálózák be. Egy egyfontos feldolgozatlan rög általában egy hétig ég lassú, állandó lánggal, amely elég meleg ahhoz, hogy főzni lehessen mellette. Ha rajta akar főzni valaki, akkor az ételek néhány másodperc alatt elégnék.

A finomított magokat, amelyeket számos örült tudós ketyeréje használ, úgy fúrták és faragták, hogy megnöveljék a levegőnek kitett felszín nagyságát, ezáltal forróbban, hamarabb éjjenek. A meggyújtott mag – amelyet nem használnak fel semmilyen eszközben – csak három napig ég.

A lidérckömagokat használó ketyerék tűzszekevényeit úgy készítették, hogy az égő üzemanyag körül folyamatosan jár a levegő. Ez nagyban megnöveli az égés sebességét, és általában olyan nagy lesz a forróság, hogy még a közönséges vas és acél is megolvad... Komolyan gondoltuk a *forróságot*, amigo. Ezért készülnek a lidérckőkazánok lidércacélból, amely még a benne égő lidérckő hőmérsékletét is könnyűszerrel állja.

A lidérckövet úgy lehet kioltani, ha teljesen elvágjuk a levegőutánpótlástól. Veszélyes vizet használni ehhez, mert a lidércköves tűzszekevényekben olyan hőmérséklet szokott uralkodni, ahol a víz egyetlen pillanat alatt elforr, és bekövetkezik a gőzrobbanás. (Egyfontnyi lidérckődarab tüzének eloltása során bekövetkező gőzrobbanás 2d10 sebést okoz minden olyan ketyerének, amelyet a lidérckő lát el energiával, továbbá mindenkinek, aki nagy robbanás-sablonnyi területen belül tartózkodik.) Éppen ezért a lidérckőkazánok többségére vészhelyzeti homoktartályt szerelnek. Egy zsinór meghúzásával nyílik a tartály, és homokkal árasztja el a kazán égésterét.

AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK HADEREJE

A Mississippi túlsó partján jobbára a lovassági erökhöz tartoznak az állandó haderő egységei, habár akad néhány gyalogsági ezred, amelyik Dezeret, a Sziú Nemzetek és a Kojot Konföderáció közelében, kulcsfontosságú pontokon állomásozik. Az Egyesült Államok katonai szervezetéről és rendfokozatairól a 21. oldalon, az **Egyesült Államok haderejének rendfokozatainál** olvashatsz.

Az első rendfokozat a közlegény: egyszerű, sárdagasztó katona. Kilencvenöt közlegény (valamint az altisztek és tisztek) hivatalosan egy századot alkot, habár ritkaság, hogy a század teljesen fel van töltve. Az alegység élén a kapitány áll.

Tíz század, A-tól K-ig (de a J nem) alkot egy ezredet, élén egy alezredessel. Az ezredeket

számmal jelölik (ha állami egység, akkor a név része az is, melyik államból való): például tizenhatalmas számú virginiai gyalogezred.

Három-négy ezred alkot egy dandárt, amelyet egy dandártábornok vezet. Az Egyesült Államok dandárjait a hadosztályukon belüli számozással (első, második stb.) különböztetik meg.

Három-négy dandár együttese egy hadosztály, amelynek élén általában egy vezérőrnagy áll. A hadosztályok számot (első, második stb.) kapnak a hadtesteken belül.

Három-négy hadosztály együtt egy hadtest, élén egy altábornaggyal. A hadtesteket római számokkal (I, II stb.) jelölik.

Végül három-négy hadtest ad ki egy hadsereget, amely szinte mindig egy tábornagy parancsnoksága alatt áll. Az Egyesült Államok hadseregei a művelési területükön található nagy folyók után kapják a nevüket (a Potomachadsereg).

A TÖRVÉNY

A vadnyugaton három szintje van a törvény képviselőnek: a városi seriffek, a megyei seriffek és az Egyesült Államok marsalljai és területi rangerjei. Akinek jelvénye van, a felelősségi körzetén belül +1-et kap megfélemlítésre és meggyőzésre. Ez nem adódik össze az ügynökök és a rangerek bónuszaival.

VÁROSI SERIFFEK

A törvényhatóság legalsó szintje a városi seriff. A nagyvárosok többségének van egy, de találni a nagyvárosi hóborttól – vagy rengeteg problémától – szenvedő kisebb településeken is. A seriffeket általában a helyiek választják, bár számos helyen hagyják, hogy a polgármester vagy a városi tanács jelölje ki helyettük.

A városi seriffeknek és helyetteseiknek hivatalosan csak a város határain belül van felelőssége. Ezt a bajkeverők is tudják, ezért sietnek a hegyek közé, ahol a seriff hivatalosan nem érheti el őket. Viszont a megyei bíróságok általában elfogadják, hogy a seriffnek joga van üldözőbe venni a menekülő bűnözőket, főleg a kivételesen veszélyes fajtát.

A „vérbírók” köztudottan fűtyülnek az igazságszolgáltatási kérdésekre, különösen akkor,

ha a bűnelkövető emberölésért felelős vagy visszaeső, és kinéz neki a kötél. Ennek ellenére a bírók többsége még a nagyon vad nyugaton is betartja a törvényt.

BŰN ÉS BÜNTETÉS

Bemutatunk néhány gyakori vadnyugati törvénytörést és a törvényben leírt büntetésüket. De ne feledkezz meg a vérbírókról!

Akit azzal gyanúsítanak, hogy fekete mágiaval foglalkozik, vagy az ördöggel cimborál, annak az ítélete általában a „nem természetes tevékenység” gyűjtőfogalma alá esik. Hivatalos törvények nincsenek a mágiaira vonatkozóan, mert senki nem ismeri el, hogy hisz ilyesmiben, de ha valamit nem lehet sem figyelmen kívül hagyni, sem megmagyarázni, akkor általában erőszakosan kezelik.

törvénytörés	ítélet
lőtolvajlás	akasztás
marhatolvajlás	akasztás
gyilkosság	akasztás
megbecstelenítés	akasztás
„nem természetes tevékenység”	akasztás
gyilkossági kísérlet	20+ év
bankrablás	20+ év
vonatrablás	20+ év
lopás ablakból	20+ év
lopás hivatali személytől	5+ év
minősített lopás (300 \$, vagy még nagyobb érték eltulajdonítása, nem lovak és marhák)	5+ év
lopás, 300 \$-nál kevesebb	1 héttől 1 évig
ittasság nyilvános helyen	egynapos elzárás és 10 \$ büntetés
rendbontás	10 \$ büntetés
fegyver viselése fegyvermentes területen	elkobzás és 10 \$ büntetés



MEGYEI SERIFFEK

A városi seriff után következik a ranglétrán a megyei seriff és a helyettesei, ha kinevezett ilyeneket. Ezek a férfiak és nők jelentik a törvényt a megyében. A seriff feladatai közé tartozik az adóbegyűjtés is, ami igen jövedelmező szokott lenni.

A törvény embere független fajta a vadnyugaton, és ez a nyakasság gyakorta ahhoz vezet, hogy amikor egy megyei seriff belovagol a városi társa területére, akkor gyakorta egymásnak feszülnek. Ha szigorúan nézzük, a megyei kezében vannak a nyerő lapok, de ez nem jelenti azt, hogy a városi ne nyerhetne egy-két osztást. A megyei seriffek gyakorta tényleges hatalommal és szövetségesekkel is rendelkeznek, míg egy városi seriff általában magányos farkas, és ritkaság, hogy tényleges hatalma vagy befolyása legyen.

A megyei seriffet mindig szavazással választják. A hírnevük miatt – akár jó, akár rossz híreik – gyakorta választanak erre a hivatalra híres pisztolyhősöket, akik néha csak azért vállallják el a megbízást, hogy jogosultak legyenek öldökölni a városban és a környéken. Viszont egy halálos kimenetelű lövöldözést követően még így is mindig bizonyítania kell, hogy önvédelemről volt szó. Aki visszaél a jogosultságával, azt előbb-utóbb elbocsátja az állami vagy a territórium kormány. Már amennyiben senkit nem fizetnek le vagy vesztetnek meg.

MARSALLOK ÉS RANGEREK

Az Egyesült Államok marsalljai a törvény képviselői az államok területén. Felfogadhatnak helyetteseket, felhatalmazhatnak

bandákat, átléphetik az államok és a territóriumok határát, ha kell, még a megyei és a városi seriffektől is kérhetnek segítséget.

A territóriális rangereknek a territóriumokon (Texas esetében az államban) van jogosultságuk, és a köznyelvben a hazai pályának megfelelően szokták emlegetni őket (ti. arizonai rangerek, texasi rangerek, wyomingi rangerek), de hivatalosan mindannyian ugyanannak a szervezetnek a tagjai.

A marsallok és a rangerek központjai általában az állam, a territórium legnagyobb városában vannak, bár akad, aki más fontos területeken működő, helyi irodában tevékenykedik. Amikor elhagyják az irodájukat, akkor azért teszik, mert valamelyik kisebb városba hívják őket, esetleg valamilyen kártékony vadállatot, elszabadult alakot üldöznek.

Hacsak nincs nagy felfordulás, a marsallok és a rangerek általában egyedül szeretnek dolgozni. Néha előfordul, hogy kerülniük kell a feltűnést, úgy kell a városba érniük, hogy ne hívják fel magukra a célpontjuk figyelmét. A tapasztalatlan helyettesek, akik sem a lép-teikre, sem a szájukra nem tudnak ügyelni, több kárt, mint hasznos tudnak tenni... és itt olyasféle károokra kell gondolni, amelyek végül jeltelen sírhoz vezetnek a temetőben.

Nagy szükség esetén mind a két csapat tagjai igénybe vehetik a katonaság segítségét is. A vadnyugat egész területén találni századokat (a territóriumokon általában lovasságot, az államokban gyalogságot), habár sosem elég csak megvillantani a plecsnit ahhoz, hogy meggyőzzék a parancsnokot, adja át az embereit és a fegyvereit – ehhez bizonyítékokra és jó adag akaraterőre is szükség van.

BÍRÓK ÉS BÍRÓSÁGOK

Egy állam minden egyes megyéjének van saját bírója és valamilyen felsőbb bírósága a fellebbezésekhez, illetve az állam fennhatósága alá tartozó ügyekhez.

A territóriumokon körbírónak hívják azokat, akik a törvényt értelmezik. Ezeknek a körbíróknak nem egy adott helyen működik a bíróságuk, hanem körbejárnak a territórium városai között. Ha valami félreeső helyre került a tehénkergető, akkor ez akár azt is jelenti, hogy hosszú időbe telhet kívánnia az ítéletet egy kényelmetlen börtönben.

Egyszerűen nincs annyi bíró, hogy állandó bíróságokat tartsanak fenn az egész nyugati területen. Ez azt jelenti, hogy egy elvetemült bűnöző kettőtől tíz hétig bármennyit várhat egy tisztességes és gyors tárgyalásra. Ráadásul, ha a bírót banditák támadják meg a köre során, a vádlottnak még több időt kell várnia, hogy az állam kinevezzon valakit a helyére.

A rendfenntartóknak nincs joga igazságot szolgáltatni: csak fenntartják a rendet, gyanúsítottakat tartóztatnak le, és védik önmagukat. Persze elég nagy hely a nyugat, és az, hogy a törvény embere egyedül, az Isten háta mögött mit tesz vagy nem tesz, kizárólag a saját lelki ismeretére tartozik.

BABONASÁG

Sokféle hiedelem terjed a városlakók között. Kerülik a fekete macskákat, nem sétálnak el

létrák alatt, ha kiborítják a sót, a válluk mögött hátradobnak egy csipettel, és halálosan rettegnek attól, hogy eltörik a tükröt. A többség tudja, hogy valahol a városhatáron túl furcsa dolgok ólálkodnak, de szerencsére mit sem sejtjenek a tényekről.

Habár rengeteg köztük a *Tombstone Epitaph* lelkes olvasója, kevesen ismerik el, hogy elhiszik a szennylapban rendszeresen megjelenő elképesztő történeteket. Persze, az árnyékszék mögött mászkáló furcsa lényekről vagy a sírkútból feltámadó holtakról nem szokás beszélni tisztességes társaságban." Ami a még furcsább történeteket illeti, épelméjű felnőtt nem tehet mást, mint hogy jót nevet rajtuk, és ártatlan szórakozásnak tekinti az egészet.

Ugyanakkor az, hogy az emberek nem szívesen ismerik be, ha hisznek valamiben, vagy nem beszélnek róla, még nem jelenti azt, hogy egyáltalán nem is törődnek vele – még ha ezt is állítják. Rengeteg hétköznapi ember sokkal több mindenben hisz annál, mint amit elismer. Vannak, akiknek személyes élményük is volt olyan különös eseményekkel kapcsolatban, amelyekre nem találnak magyarázatot, de elfelejtteni sem tudják.

Ezért aztán új szokásokat alakítanak ki, és egyre népszerűbb az, hogy elégetik a holtakat. A legkevesebb az, hogy köveket halmoznak a friss sírokra. Állítólag azért teszik, hogy távol tartsák az állatokat, azonban egyesek szerint azért is, hogy a hulla biztosan a földben maradjon...







CSIRKEFOGÓK, VADÁLLATOK ÉS MÁS LÉNYEK



Amikor a banda készen áll nyergelni és kilovagolni, érdemes vetned egy pillantást a különböző vadállatokra, teremtményekre és csirkefogókra, akikkel találkozni fognak kóborlásuk során. Az ember néha még a legszörnyűbb iszonyatnál is borzalmasabb, máskor a csűrnél ólálkodó szörnyek jelentik a legnagyobb fenyegetést. Ebben a fejezetben bőven akad mind a két fajtából.

Az ászkaraktereket ilyen szimbólum jelöli: ☼

SZÖRNYKÉPESSÉGEK

SZARV/AGYAR

Ezek az állatok a hátasukon ülő lovasokhoz hasonlóan +4-et adhatnak a szarvukkal, agyarral végzett támadásukhoz, és legalább 5"-et (10 métert/yardot) rohamozhatnak.

Ez a képesség a támadás sebzésértéke után „rohamozhat” jelöléssel szerepel.

KORLÁTOZOTT SEBEZHETETLENSÉG

A képesség ugyanúgy működik, mint a sebezhetetlenség, azzal a különbséggel, hogy a lényen a leírásának megfelelően lehet sebet ejteni, de kizárólag a sebezhetőségével lehet végezni vele. Amikor annyi sebet kapott, amennyit csak kaphat, több sebe nem lehet... azonban a seblevonás változatlanul érvényesül. (Függetlenül attól, ténylegesen hány sebe van, ez legfeljebb -3 lehet.)

CSIRKEFOGÓK

A nagyon vad nyugaton nemcsak az Ítélethozóktól származó veszedelmekkel kell szembenézni – hétköznapi emberek is lehetnek romlottak. Mindig rászedik a karaktert. Szükség esetén bármelyik karakter lehet ászkarakter. Ehhez elég a megfelelő előrelépéseket elvégezni, Marsall: az itt szereplő profilok csupán kiindulásul szolgálnak.

ÜGYNÖK

A titokzatos ügynökség alkalmazásában álló személyek kémeket keresnek és természetfölötti eseteket vizsgálnak ki.

Tulajdonságok: erő d6, életerő d6, ész d8, függetlenség d8, lélek d6

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d6, bölcsészettudomány d6, észlelés d8, közelharc d6, kutatómunka d6, lopakodás d8, lövés d8, meggyőzés d6, okkultizmus d6, túlélés d4

Iram: 6; **Háritás:** 5; **Szívósság:** 5

Hátrányok: elővigyázatos, fogadalom (jelentős: megfékezni vagy elpusztítani a természetfölöttit)

Előnyök: higgadt, mersz, rock and roll!, ügynök

Felszerelés: Gatling-pisztoly (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 2d6, TGY: 3, PT: 1), álcázókészlet, ügynöki jelvény.

ÁLDOTT

Az áldott lehet igazságosztó kereszteslovag, mértéktartó pacifista, esetleg buzgó hitszónok.

Tulajdonságok: erő d6, életerő d6, ész d6, fürgeség d6, lélek d8

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d4, észlelés d6, gyógyítás d6, hit d8, közelharc d6, lopakodás d4, megfélemlítés d6, meggyőzés d8

Iram: 6; **Hárítás:** 5; **Szívósság:** 5

Hátrányok: hősi, hűséges, pacifista (kisebb)

Előnyök: bajnok, mersz, misztikus háttér (áldott)

Erők: jellemző növelése/csökkentése, megszentelés, szent szimbólum

Erőpontok: 15

Felszerelés: hikorifa bot (erő+d6), Biblia, fessület.

CSÍMESTER

Egyes harcművészek egész életüket képzettségük filozófiai háttérének megismerésének szentelik. Ennek az elköteleződésnek köszönhetően képesek harcművészetük mozdulataiba áramoltatni a vadászmező energiáit, és ezzel komoly erőt képviselnek.

Tulajdonságok: erő d8, életerő d8, ész d6, fürgeség d8, lélek d8

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d8, észlelés d8, fókusz d10, közelharc d8, lopakodás d6, megfélemlítés d8, meggyőzés d6

Iram: 6; **Hárítás:** 7; **Szívósság:** 6

Hátrányok: becsületkódex

Előnyök: harcművész, kiválóbb kungfu (majom, saskarom), misztikus háttér (csímester), védés

Erők: csapás, eltérítés, jellemző növelése/csökkentése

Erőpontok: 15

Felszerelés: köpeny, szalmakalap.

COWBOY

A vadnyugat jelképének számító cowboyok hajtják a marhákat a vásárra és lóháton járják a vidéket.

Tulajdonságok: erő d6, életerő d8, ész d6, fürgeség d8, lélek d6

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d6, észlelés d6, gúnyolódás d6, közelharc d6, lopakodás d4, lovaglás d8, lövés d6, meggyőzés d4, szerencsejáték d4, túlélés d6

Iram: 6; **Hárítás:** 5 vagy 4 (lasszó); **Szívósság:** 6

Hátrányok: gyarláság, szegény

Előnyök: biztoskezü, mersz

Felszerelés: Colt Frontier (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 2d6+1, TGY: 1, PT: 1), lasszó (hárítás: -1, hatókör: 2), Winchester '73 (lőtáv: 24/48/96, sebzés: 2d8-1, TGY: 1, PT: 2), megbízható ló, bőrnadrág, nyereg.

VETERÁN COWBOY

Vannak olyan öreg rókák, akik évek óta dolgoznak már a vidéken. Van egy jó lovuk és kellő tapasztalatuk, hogy akár heteket is a nyeregben tölthessenek.

Tulajdonságok: erő d8, életerő d8, ész d6, fürgeség d8, lélek d6

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d8, észlelés d8, gúnyolódás d6, közelharc d8, lopakodás d4, lovaglás d10, lövés d8, megfélemlítés d6, meggyőzés d4, szerencsejáték d6, túlélés d6

Iram: 6; **Hárítás:** 6 vagy 5 (lasszó); **Szívósság:** 6

Hátrányok: gyarláság, szegény

Előnyök: biztoskezü, higgadt, mersz

Felszerelés: Colt Frontier (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 2d6+1, TGY: 1, PT: 1), sörétes puská (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 1-3d6, TGY: 1), Winchester '73 (lőtáv: 24/48/96, sebzés: 2d8-1, TGY: 1, PT: 2), lasszó (hárítás: -1, hatókör: 2), igen jó ló, bőrnadrág, nyereg.

SZEKTÁS

A faragott bálványokat imádó sötét szekták a gonosz lényege és alapja. Az egyszerű szektatagok vakon követik hitüket, és sötét isteneik érdekében még gyilkolni is készek minden további nélkül. A többség hétköznapi életet folytat, és csak a négy fal között gyakorolja az istenkáromló szertartásokat, vagyis ha nem érik tetten őket, akkor nehéz felszámolni az efféle szektákat.

Tulajdonságok: erő d6, életerő d6, ész d6, fürgeség d6, lélek d6

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d4, észlelés d6, közelharc d6, lopakodás d4, lövés d6, meggyőzés d4, okkultizmus d4, szakma d4, tolvajlás d6

Iram: 6; **Hárítás:** 5; **Szívósság:** 5

Hátrányok: vérszomjas

Előnyök: mersz, misztikus ellenállás

Felszerelés: A szektások az olyan csöndes kézifegyvereket kedvelik, mint amilyenek a szertartási török (erő+d4), hogy a lehető legkevesebb zajjal végezhesenek áldozataikkal. Istenkáromló tevékenységük védelmében nem haboznak tűzfegyverekhez nyúlni.

☸ SZEKTAVEZÉR

Az efféle sötétlelkű rohadékok az Ítélethozók kedvencei. A manitukat isteneknek hiszik, és különféle alkukkal sötét erőket kapnak tőlük. Ha efféle férgek vannak valahol, akkor az Ítélethozóknak nem kell az értékes energiájukat arra költeniük, hogy szörnyeket hozzanak létre!

A szektavezérek egyébként gyakorta a közösség meghatározó személyei – seriffek, polgármesterek és hasonló, fontos feladatot ellátó emberek –, ezért természetes, hogy egyéb elfoglaltságaik során is vezetői feladatokat látnak el.

Tulajdonságok: erő d8, életerő d8, ész d8, fürgeség d8, lélek d8

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d8, észlelés d6, közelharc d8, lopakodás d8, lövés d6, meggyőzés d8, okkultizmus d10, szakma d8, tolvajlás d8, varázslás d10

Iram: 6; **Háritás:** 7; **Szívósság:** 6

Hátrányok: önhitt, vérszomjas

Előnyök: azonnali támadás, mersz, misztikus ellenállás (fejl.), misztikus háttér (feketemágia), parancsnok, szenvedély

Erők: erőmegtörés, félelem, jellemző növelése/csökkentése, lövedék, másvilági kapcsolat

Erőpontok: 20

Felszerelés: szertartási tör (erő+2d4 sebzés, csakis a szektavezérnek).

☸ PÁRBÁJHŐS

A párbajhősök a vadnyugatot járják azzal a céllal, hogy bizonyítsák, nincs náluk gyorsabb, esetleg felcsapnak a nagy pénz érdekeit képviselni. A párbajhősök tudják, sokkal hatékonyabb (és hosszú távon biztonságosabb is), ha „tisztességes küzdelemben” a főutcán lövik le az ellenséges erő vezetőjét, mint ha egész bandákkal próbálnak zűrzavaros tűzharcban leszámolni. Ez utóbbi az egyszerű fegyveresek dolga.

Tulajdonságok: erő d6, életerő d8, ész d6, fürgeség d8, lélek d8

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d8, észlelés d8, gúnyolódás d6, közelharc d6, lopakodás d8, lövés d10, megfélemlítés d8, meggyőzés d6

Iram: 6; **Háritás:** 5; **Szívósság:** 6

Hátrányok: kapzsi (kisebb), könyörtelen (kisebb)

Előnyök: mersz, mesterlövész, párbajhős, villámkezés

Felszerelés: Colt Frontier (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 2d6+1, TGY:1, PT:1).

FEGYVERES

Ezek az emberek fegyverrel keresik a kenyerüket, mert mindig van, aki olyanokat keres, mint ők. A gátlástalanabbja általában olcsón dolgozik, és amíg fizetik a löszert és időben megkapja a pénzét, nem törődik sokat a munkához kapcsolódó erkölcsi kérdésekkel.

Tulajdonságok: erő d6, életerő d6, ész d6, fürgeség d8, lélek d8

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d6, észlelés d6, gúnyolódás d6, közelharc d6, lopakodás d6, lövés d8, megfélemlítés d6, meggyőzés d6

Iram: 6; **Háritás:** 5; **Szívósság:** 5

Hátrányok: kapzsi (kisebb), könyörtelen (kisebb)

Előnyök: mersz, villámkezés

Felszerelés: Colt Frontier (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 2d6+1, TGY:1, PT:1).

☸ VETERÁN FEGYVERES

Néhány fegyveres kitűnik a tömegből, és általában belőlük lesznek a csapat vezetői.

Tulajdonságok: erő d6, életerő d8, ész d6, fürgeség d8, lélek d8

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d8, észlelés d8, közelharc d6, lopakodás d8, lövés d10, megfélemlítés d8, meggyőzés d6

Iram: 6; **Háritás:** 5; **Szívósság:** 6

Hátrányok: kapzsi (kisebb), könyörtelen (kisebb)

Előnyök: fenyegető, kakasos gyors tüzelés, mersz, villámkezés

Felszerelés: Colt Peacemaker (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 2d6+1, TGY: 1, PT: 1).

ŐRANGYAL

Az őrangyalok a rendőrség, a nyomozóhatóság és a békefenntartó erő az Elveszett Angyalok Egyházában és városában. A városon kívül olyan ritkák, akár a fehér holló, bár előfordul, hogy amikor az egyház valamelyik tisztviselőjét elszólítják a feladatai, ők is vele tartanak. Az angyalok párosával járőröznek a város egyes területein, amikor pedig jelentős fenyegetéssel kell szembenézniük, ötfős csapatokba állnak össze.

Manapság többségükben kissé dogmatikus, de tisztességes emberek. Néhányan közülük titokban az „Elveszett Angyalok Szektá-

SZERVITOROK

Az apokalipszis négy lovasa először négy, többé-kevésbé halandó földi képviselőjének adott hatalmat: Hollónak, Grimme-nek, Hellstromme-nek és Stone-nak. Metafizikai értelemben véve az összes tojásukat négy nagy, iszonytató kosárba tették.

Ezeknek a szervitoroknak a bukása után az Ítélethozók kísérletezni kezdtek, hogyan használhatnának kisebb szervitorokat. Csak az első négy szervitornál tekinthetjük ezt a nevet egyfajta címnek, a többinél inkább típusmegnevezés. Ez utóbbi szervitorok is kemény ellenfelek, de nem „kis híján legyőzhetetlenek”, amilyen az eredeti négyes volt.

A szervitorok változatlanul sebezhetetlenek, azonban a sebezhetőségük nem annyira körülhatárolt, mint amilyen az eredeti négynek volt. Ráadásul mindig az adott szervitor háttértörténetének megfelelő költői igazságszolgáltatás formáját ölti magára.

AZ ÍTÉLETHOZÓK KEGYE

A szervitorok mindig a négy lovas egyikét szolgálják (a többségük erről nem tud), és pártfogójuktól függően az alábbi képességek valamelyikével rendelkeznek.

- **Éhínség:** Az Éhínség szervitorai jelenetként csak egyszer, de akkor ingyenes cselekedetként 12" távolságon belül életerőpróbát dobathatnak -2 módosítóval mindenkivel. Aki kudarcot vall, a rátörő rendkívüli éhség miatt fáradtságot kap. (Aki az előbb fogyasztott el egy nagy adag ételt, az +1-et kap a dobására.) Ez a fáradtság nem okozhat halált.
- **Háború:** A környéken mindenkinek egygyel rosszabb a hozzáállása a Reakciótáblán (lásd a *Veszett világok* alapkönyvet). A JM dönti el, mekkora területre hat ez. Általában egy városból indul, majd pár hónap alatt továbbterjed, ahogy a szervitor „megfertőzi” a kutakat.
- **Halál:** A szervitor jelenlétében (látókörében) mindenki 1-gyel csökkenti a sebtűrésdobásait.
- **Dögvész:** -2 módosítót kapnak a mérgekkel, betegségekkel szembeni ellenállásra dobott életerőpróbák. Természetesen a Dögvész legtöbb szervitora pontosan olyan erőkkel rendelkezik, amelyek épp ezt használják ki!

jának” is a tagjai: ezek a romlott lelkek azon vannak, hogy összegyűjtsék Grimme csontjait és feltámasszák elveszett mesterüket.

Tulajdonságok: erő d8, életerő d6, ész d6, fűrészeség d8, lélek d8

Képzettségek: általános ismeretek d8, atlétika d6, észlelés d8, közelharc d6, lopakodás d8, lövés d6, megfélemlítés d8, meggyőzés d6

Iram: 6; **Hárítás:** 5; **Szívósság:** 5

Hátrányok: fogadalom (jelentős: szolgálni az Elveszett Angyalok Egyházát), konok, könnyörtelen (kisebb)

Előnyök: fenyegető, mersz

Felszerelés: bikacsök (erő+d4), Colt Thunderer (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 2d6, PT:1).

★ KÁRHOZOTT

Kárhozottakból nem sok akad, mert a manituk kifejezetten megválogatják, aljas céljaik szolgálatában ki az, akit kirángatnak a földből. Amikor a kárhozott lelke teljesen alulmarad a manitu uralmával szemben, az alábbi nyomorulthoz hasonló hitvány gonosztevő lesz belőle.

Tulajdonságok: erő d10, életerő d8, ész d6, fűrészeség d8, lélek d10.

Képzettségek: általános ismeretek d6, atlétika d6, észlelés d8, közelharc d8, lopakodás d8, lövés d10, meggyőzés d6, okkultizmus d6, tolvajlás d6

Iram: 6; **Hárítás:** 6; **Szívósság:** 8

Hátrányok: komisz, vérszomjas

Előnyök: kárhozott, mersz, mesterlövész, veszélyérzet

Kárhozott előnyök: fércelés, természetfölötti tulajdonság (erő)

Felszerelés: Bowie-kés (erő+d4+1, PT: 1), duplacsövű sörétes puska (lőtáv: 12/24/48, sebzés: 1-3d6, TGY: 1), tű és cérna.

Különleges képességek:

- **Élőholt:** +2-t kap a szívósságra és a zaklatott állapotból való felépülést szolgáló lélekpróbákra, a fejlődésen kívül a pontos találatokból eredő további sebzés és általában 1 pontnyi seblevonás nem érvényesül, nem lélegzik, érzéketlen a betegségekre, a mérgekre, továbbá kizárólag az agy megsemmisítésével lehet végezni vele.
- **Kárhozott:** Naponta egyfontnyi húst meg kell ennie, naponta 1d6 órát alszik, csakis fejlődéssel lehet megölni, más „halálok” csak 1d6 napig tartanak.

