MIASTO PARIAH
W STANIE MISSOURI

1854 N.E.



18+

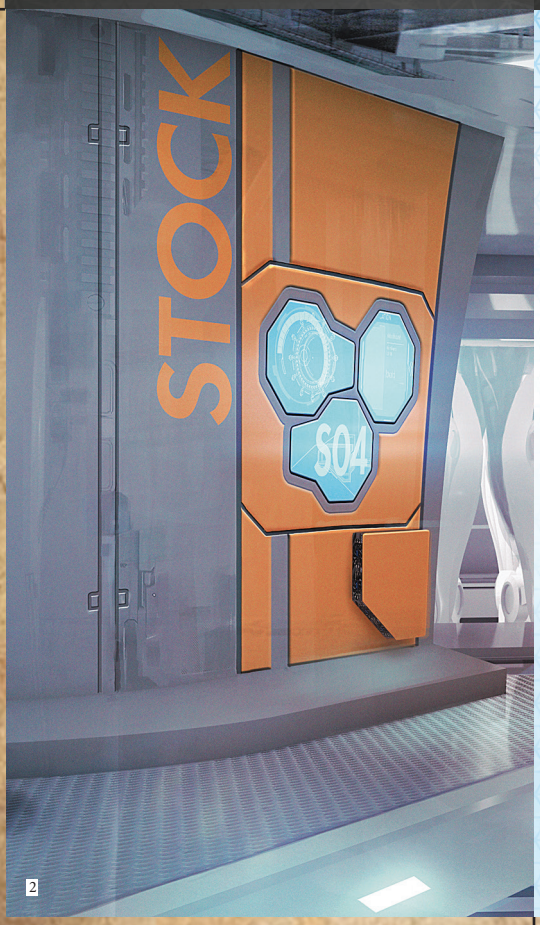
PARIAH MISSOURI

MIASTO PARIAH
W STANIE MISSOURI

1854 N.E.

Nie otwierajcie, pókiście niegotowi.

18+



2

BAZA

A-B-C-D-E-F

1

Budzi was znajomy, delikatny głos Laury.

– Doskonała robota, agenci. Muszę przyznać, że pod koniec prawie wyszłam z siebie, ale udało wam się zakończyć sprawę, jak należy. Właśnie pojawił się naprawdę poważny temat i myślę, że jesteście odpowiednimi ludźmi, żeby się nim zająć.

Skrajnie wyczerpani przechodzicie przez metalowe pomieszczenie, powłócząc nogami po zimnej podłodze. Jedyne, o czym marzycie, to porządny odpoczynek po właśnie zakończonej misji.

Teraz po kolei odkryjcie i odczytajcie na głos karty od B do F.

Bob odwraca się do was. Nie ma chwili wytchnienia dla najlepszych, co nie?

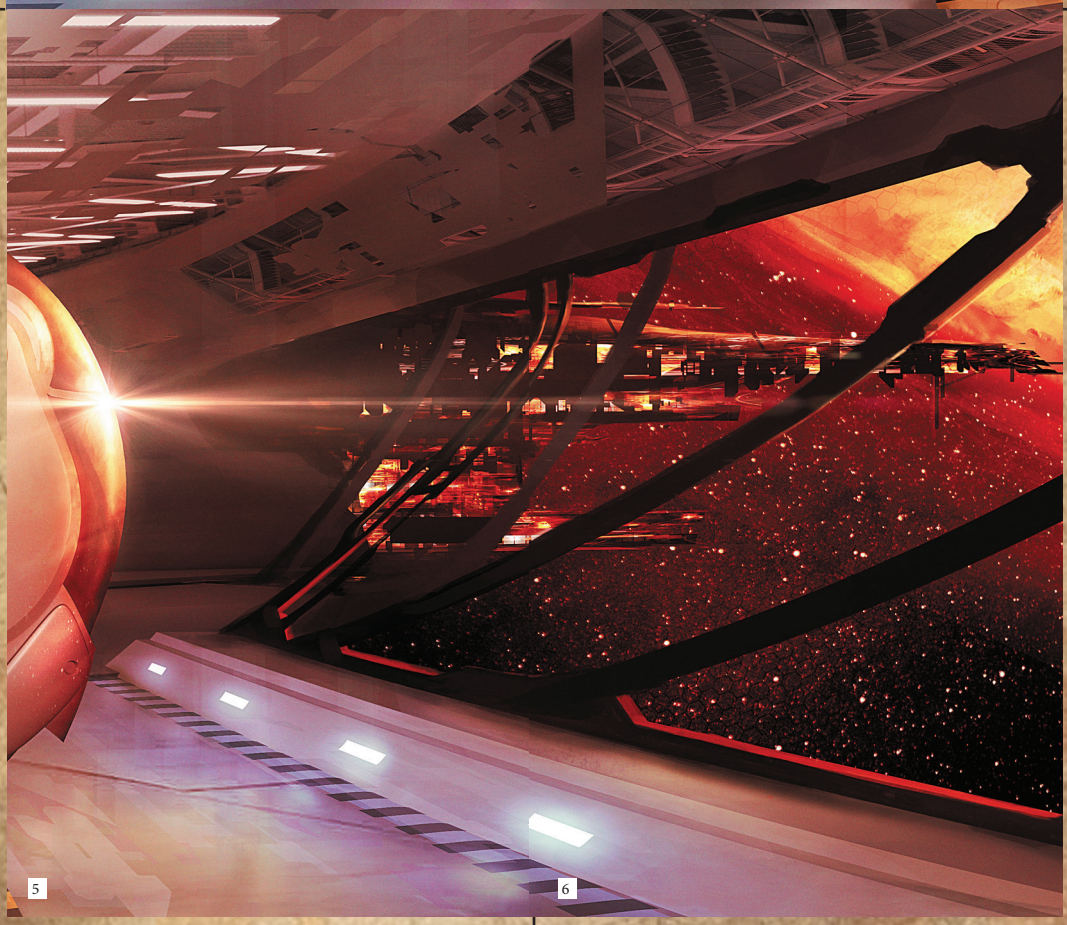


Przykro mi, że nie mieliście czasu odpocząć między misjami, agenci. Gdy tylko opuścicie kapsuły, wykorzystajcie linię czasu, żeby nim zarządzać. Postarajcie się wykonać misję podczas jednego skoku. Jeśli jednak zajdzie taka konieczność, możecie tu powrócić i ponownie przenieść się do tego samego miejsca i czasu.



3

4



5

6

– Zostaniecie przeniesieni do miasteczka Pariah w stanie Missouri w Stanach Zjednoczonych Ameryki. Będzie to rok 1854. Na wypadek gdybyście byli na bakier z historią, to 7 lat przed wojną secesyjną.

Dotarły do nas informacje o niepokojących wydarzeniach, które mają tam właśnie miejsce. Najwyraźniej to jakiś punkt zapalny. Musicie się tam udać, żeby zapobiec zmianom temporalnym, które odmieniłyby bieg historii.

Cechy nosicieli

W czasie misji wasi nosiciele będą mieli następujące cechy:


Męstwo


Bystrość


Wiara

– Wygląda na to, że wasi nosiciele są mocno związani z miasteczkiem. Może się to okazać przydatne, ale i przysporzyć wam problemów.

Misja

– Sposób wykonania zadania zostanie oceniony tak, jak poprzednio. Jeśli zależy wam na wyższej wypłacie, ograniczcie liczbę skoków do minimum.

Waszym zadaniem jest niedopuszczenie do powstania zmian temporalnych.

Pewna grupa usiłuje odmienić bieg historii, zapobiegając wojnom i wywołując nowe. Naszym zadaniem jest ją powstrzymać.

Pora zamknąć was w kapsułach. Laura zajmie się resztą. Muszę już iść i przekazać złe wieści agentom, którzy właśnie wrócili ze średniowiecza.

*– Wkrótce rozpocznie się wasz skok. Postarajcie się zanotować najważniejsze informacje. Na miejscu będzie bardzo gorąco. Poszukajcie mężczyzny o imieniu **Cody**, od niego wszystko się zaczyna. Jeśli nasze źródła się nie mylą, za zmianą temporalną stoi złowrogie, tajne zgromadzenie.*

Bractwo ma tylko jeden cel… zzbbzz… wojny… bzzzghh. Jeśli… grhht… wrogim… bzz…, to wojna… zzgrhhh… miejsca, a historia… bzz… zmianie. W 1883 roku Południe opuści… bzz… a 5 lat później… grrhzzz… w 1888…zzbzz… wywoła wojnę światową, zmieniając globalną… grrhzz… E… bzz… tak zwane krwawe Kansas… grhzz… dzięki któremu… grrrhtz… będzie miała miejsce, a kraj… zzgrrhh… się na XX wiek...

Transfer

Każdy z graczy wybiera nosiciela (nie zapomnijcie umieścić na jego karcie punktów życia, dolarów i innych elementów wyposażenia). Kartę **OBJAŚNIENIE IKON** (karta numer 7) należy umieścić w pobliżu obszaru gry. Wybierzcie kapitana czasu.Kapitan czasu składa karty BAZY i umieszcza je obok planszy, a następnie rozkłada karty obszaru **MAGISTRALA**, umieszczając je na planszy rewersami do góry, po czym odczytuje na głos treść karty A. Tak zaczyna się przygoda.

Przed skokiem należy wykonać poniższe czynności.

Ostateczne przygotowanie

Umieśćcie:

1 • Karty PRZEDMIOTÓW rewersami do góry w wyznaczonym dla nich miejscu.
2 • 4 karty PLANU awersami do góry w wyznaczonych dla nich miejscach na planszy.
3 • Znacznik grupy na MAGISTRALI – to miejsce, w którym się pojawicie.
4 • Znacznik czasu na 30 JC (35 JC, jeśli w misji bierze udział 3 agentów).
5 • Karty MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM/MISJA NIEUDANA w wyznaczonym dla nich miejscu rewersami do góry.

Weźcie PRZEDMIOT 18
i przeczytajcie treść karty.

1

Przedmiot

8

Objaśnienie ikon

Męstwo Bystrość Wiara





Dolar amerykański. Można za niego nabywać towary.



Żeton duszy. Tajemnicze żetony używane przez niektórych nosicieli.



Naboje. Używane razem z bronią.



W walkach bazujących na bystrości obronę w dalszym ciągu ustala się na podstawie odporności.



W walkach bazujących na wierze obronę ustala się na podstawie poziomu wiary. Obrażenia są zadawane normalnie.

7

2

Przedmiot

9

3

Przedmiot

10

Objaśnienie ikon

Męstwo | Bystrość | Wiara

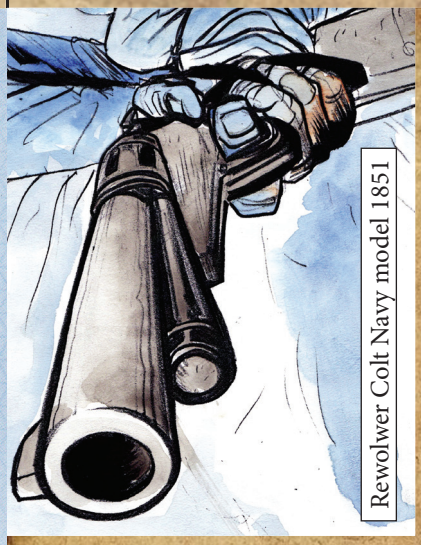
Dolar amerykański. Można za niego nabywać towary.

Żeton duszy. Tajemnicze żetony używane przez niektórych nosicieli.

Naboje. Używane razem z bronią.

W walkach bazujących na bystrości obronę w dalszym ciągu ustala się na podstawie odporności.

W walkach bazujących na wierze obronę ustala się na podstawie poziomu wiary. Obrażenia są zadawane normalnie.



Rewolwer Colt Navy model 1851

6 żetonów (nabojów)

Rewolwer Colt Navy model 1851 ze spłonką kapiszonową

Umieść na tej karcie 6 żetonów. Każdy z nich może usunąć po 1 tarczy w czasie walki, począwszy od tarczy z lewej strony. Rewolweru można używać w walkach rozgrywających się na przylegających polach.





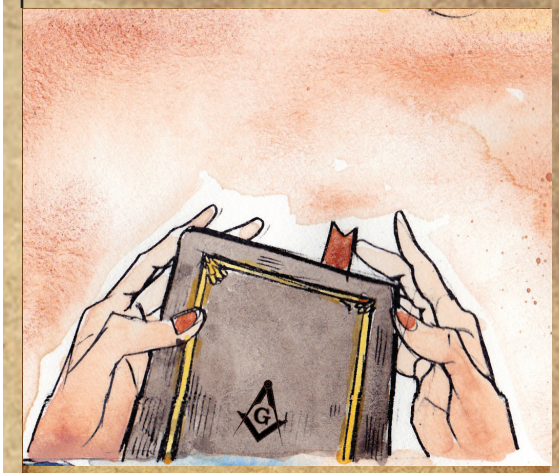
– Wielkie dzięki. Wy nie som stund. Ja już nigdy nie iść do Niebieskiego Ptaka, słowo!

Weźcie ■ i 1 ◉.

Wybieracie ten przedmiot, ponieważ prowadzi do FARMY.

Weźcie PRZEDMIOT 32 i **Obszar 15**, a następnie umieśćcie znacznik na Farmie.


4
Przedmiot
11
6
Przedmiot
13
5
Przedmiot
12

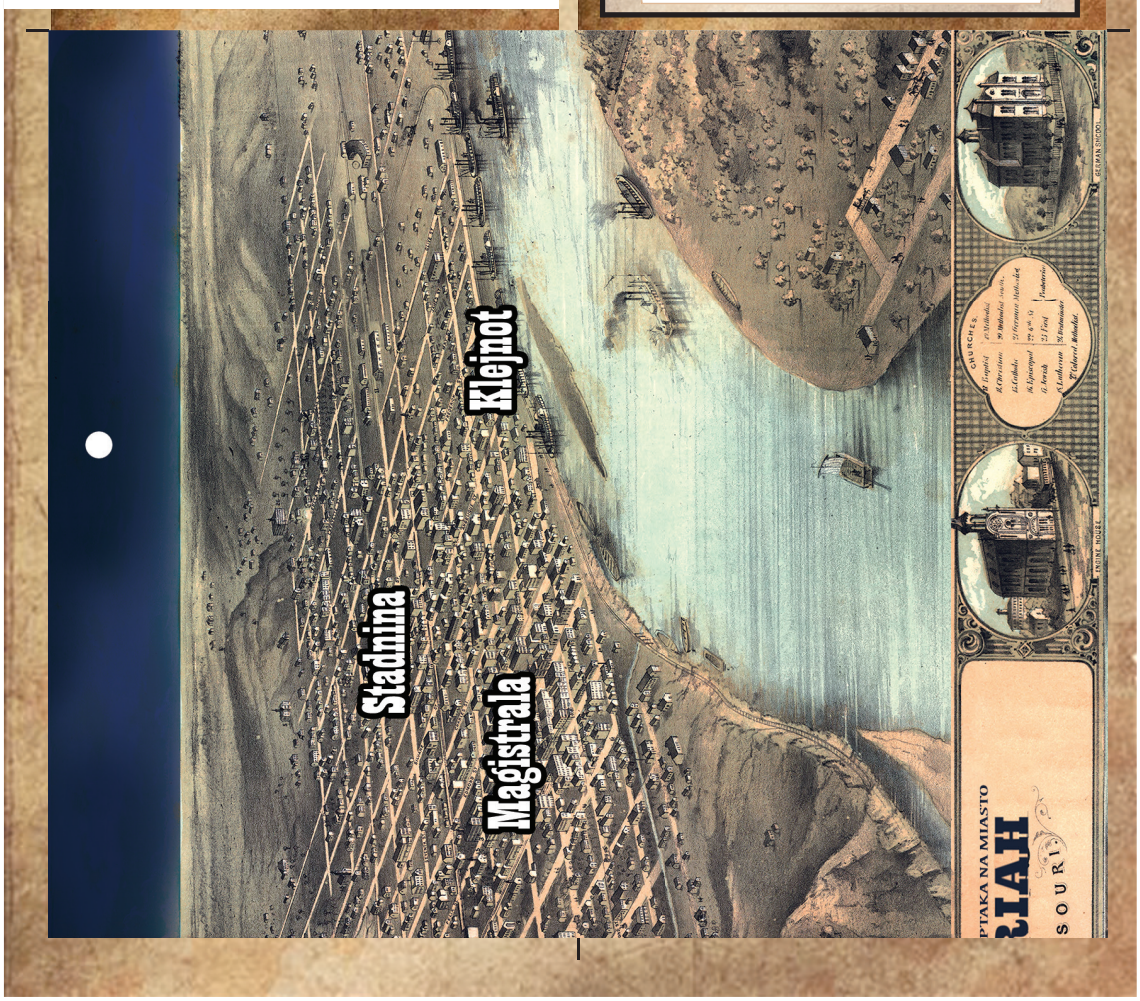


Po kazaniu młody pastor o imieniu Jasper wręcza ci księgę.
– *Skorzystaj z tych nauk.*

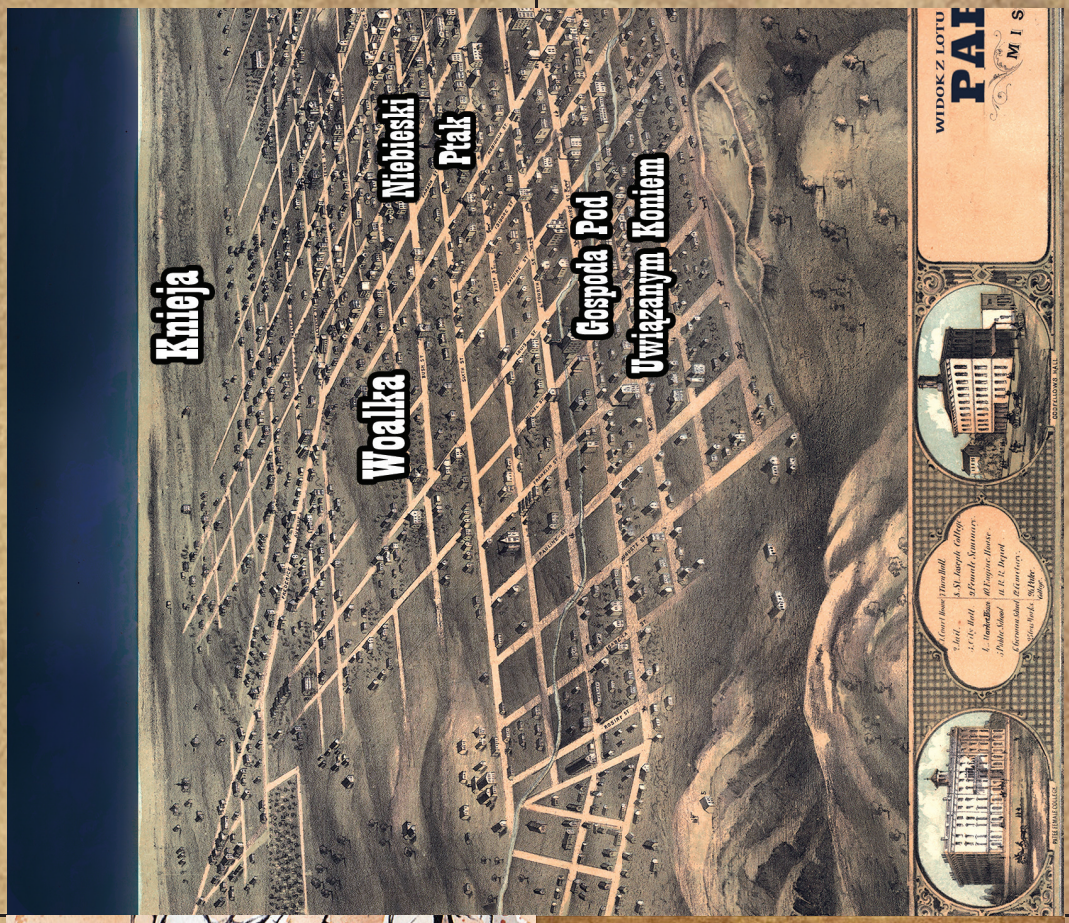
Pismo Święte:

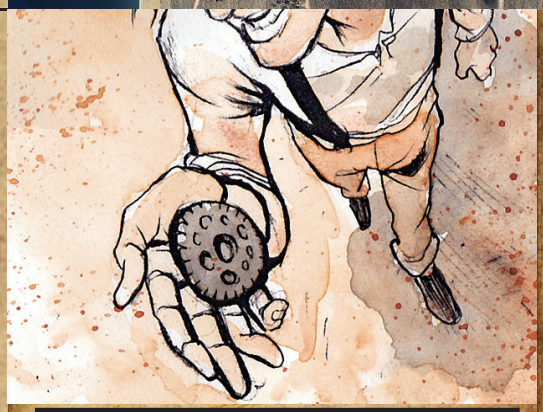
Wykorzystaj 1 albo 2 , aby wziąć 1 albo 2 .

Może zostać wykorzystane tylko raz.




8
Przedmiot
15
7
Przedmiot
14
10
Przedmiot
17
9
Przedmiot
16





– To po prostu kamień, który kiedyś znalazłem. Lubię mu się przyglądać. Jeśli naprawdę mocno się skupię, zaczynam widzieć w nim różne rzeczy.

Gdy wpatrujesz się w kamień jasnowidzenia, ogarnia cię dziwne uczucie błogości. Masz wrażenie, że pozwala ci zajrzeć w przyszłość.

Jeśli zdecydujesz się wydać 2 żetony duszy (tylko raz w ciągu gry), możesz wyciągnąć 2 przypadkowe karty z talii (o numerach od 10 do 100) i patrzeć na ich treść przez minutę.



Męski sygnet

Podniszczony, prawdopodobnie pamiątka rodowa. Ma ciemne plamy.


12
Przedmiot
19
11
Przedmiot
18
14
Przedmiot
21
13
Przedmiot
20

– Głęboki mrok…

Zgadza się. Wejdźcie.





Idźcie do **Obszaru 18: Głęboki Mrok**

Boska potęga

Weź 4 żetony duszy. Za pomocą każdego z nich możesz wyleczyć do 2 ran. Każde użycie żetonu kosztuje 1 JC.





Nauki Jaspera

– Wszyscy jesteśmy dziećmi Bożymi, a to Ziemia Obiecana. Nie wierzcie krążącym pośród nas żmijom. Wiara, nadzieja oraz jałmużna to 3 filary uzdrowienia ludzkości.

Jeśli jeden z nosicieli przejdzie test wiary (opcjonalne), może wziąć PRZEDMIOT 12.

4

„Hiramie, przebywasz tu już od 3 tygodni. Czy wiesz już, kto stoi za syndykatem?" – Allan Pinkerton – Chicago

Z tą kartą męstwo Hirama osiąga poziom 3. Ten nosiciel otrzymuje żeton

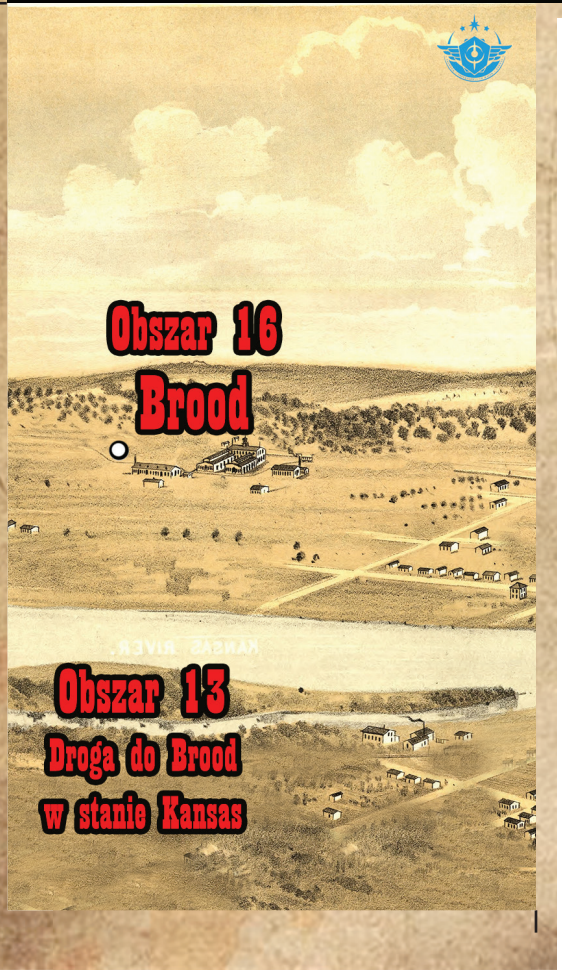
.


15
Przedmiot
22

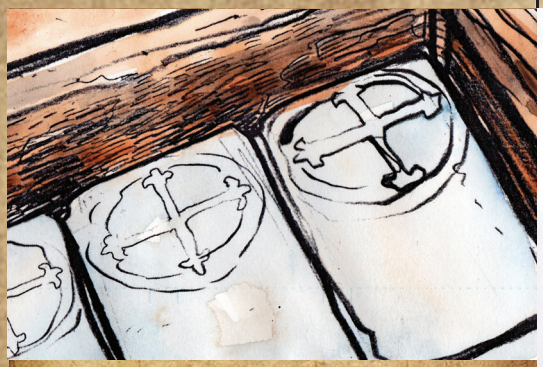

16
Przedmiot
23


17
Przedmiot
24




Obszar 16
Brood
Obszar 13
Droga do Brood
w stanie Kansas


18
Przedmiot
25
19
Przedmiot
26
20
Przedmiot
27
21
Przedmiot
28



Gdy trzymasz w dłoni kamień, zaczynasz odczuwać potrzebę kopania.
Co tu się kryje?

W glinianej skrzynce znajdujesz 10 srebrnych sztabek z wybitymi hiszpańskimi symbolami.

Weź 7 żetonów dolarów.

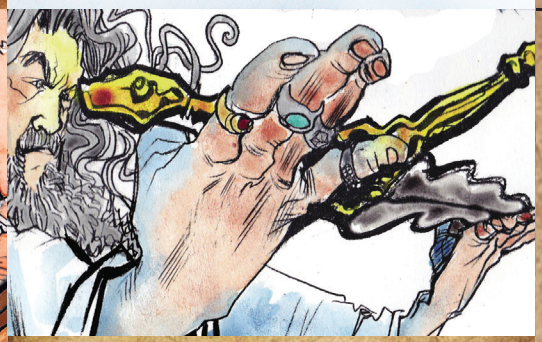
Umieść na polu CODEX 3.

W przypadku śmierci nosiciela umieść jego mały pionek o 7 JC w lewo od aktualnej pozycji znacznika czasu. Następnie umieść jego pion na tym polu CODEX.

Nosiciel znajduje się teraz w Eterze, Niebie, Piekle, Nicości, Raju bądź Czyśćcu – to miejsce ma wiele nazw. Gdy żyjący gracze zużywają 1 JC, gracz przebywający na tym polu może zużyć żeton duszy, żeby rzucić kośćmi, których liczba równa się jego poziomowi wiary. Liczba wyrzuconych trafień zostaje odjęta od jego pozycji na linii czasu, dzięki czemu będzie mógł szybciej wrócić do gry. Jeśli jednak wyrzuci same czaszki, bierze PRZEDMIOT 27 i umieszcza go na polu CODEX.

Działania te nie są obowiązkowe. Gracz może po prostu odczekać standardowe 7 JC.





Konie

To konie wszystkich graczy. Umieść kartę na polu CODEX 2.

Rytualny sztylet

Mimo antycznego wyglądu broń jest wciąż zbyt ostra, by dotknąć jej bez obaw.

Weź .

22

Przedmiot

29

23

Przedmiot

30

24

Przedmiot

31

25

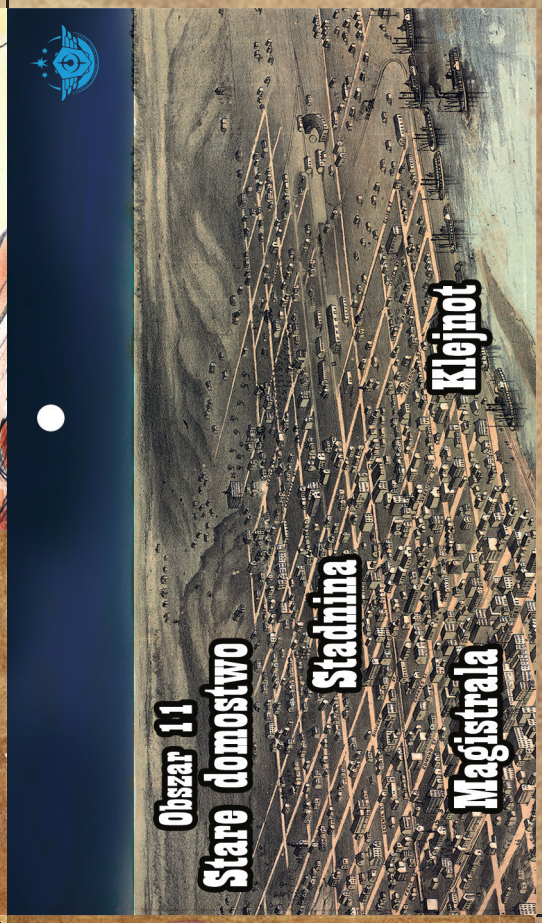
Przedmiot

32



Tancerka jest coraz bliżej.
– Nie rozmawiajmy o Bogu, gdy chcę wyzwolić w tobie diabła. Bądź ostrożny, złotko, towar serwowany przez Eliasa wchodzi aż miło. Podobno przejął dom Wilsona i przerobił go na palarnię opium. Poszukaj w kniei, którą spowił ***Głęboki Mrok.***

Weź PRZEDMIOT 22.



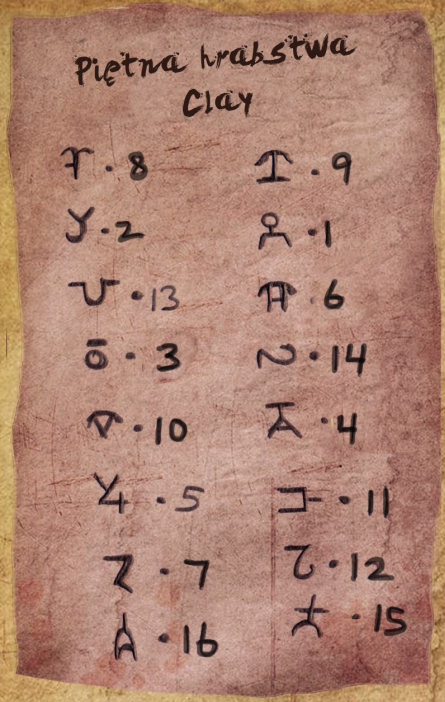
Toro



4 1 2 4 4

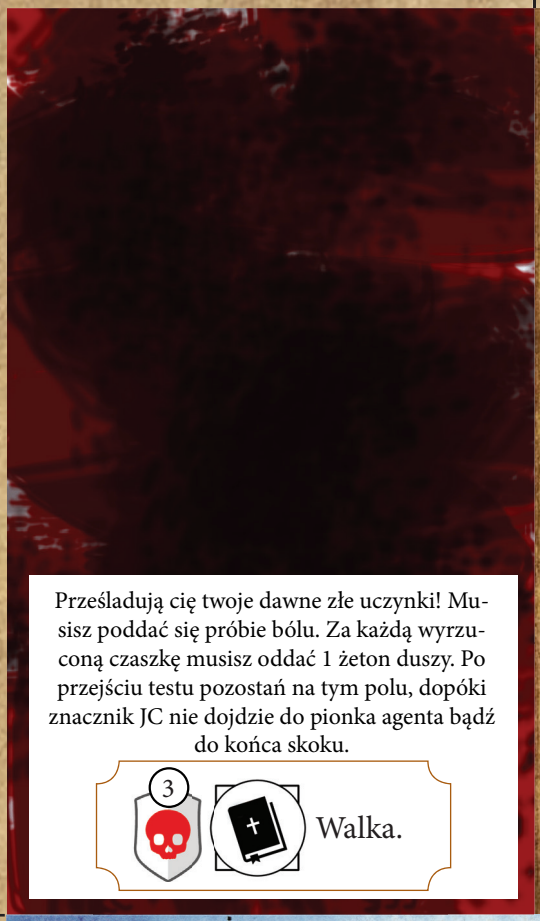
Toro wychował się w plemieniu Komanczów. Pewnego dnia podczas polowania wpadł do jaskini i przez 3 tygodnie, nim się wydostał, żył w niej z niedźwiedziem. Zawiązała się pomiędzy nimi nić duchowego porozumienia, dzięki której Toro uzyskał zdolność transformacji.

Toro może przyjąć postać niedźwiedzia na danym obszarze. W dowolnym momencie może powrócić do ludzkiej postaci. By znów stać się niedźwiedziem, musi zużyć żeton stanu.



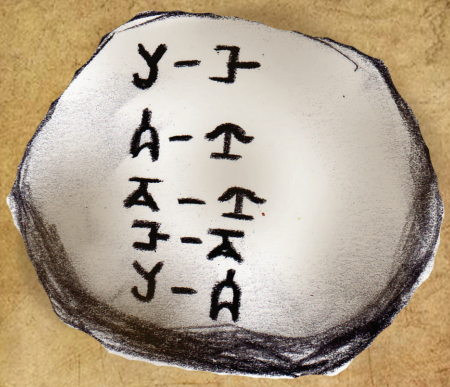
Na ścianie widać listę symboli stosowanych do znakowania bydła w hrabstwie. To pewnie lokalne farmy, dla których Cyrus przygotował piętna.


26
Przedmiot
33
27
Przedmiot
34
29
Przedmiot
36
28
Przedmiot
35



Prześladują cię twoje dawne złe uczynki! Musisz poddać się próbie bólu. Za każdą wyrzuconą czaszkę musisz oddać 1 żeton duszy. Po przejściu testu pozostań na tym polu, dopóki znacznik JC nie dojdzie do pionka agenta bądź do końca skoku.

3 Walka.



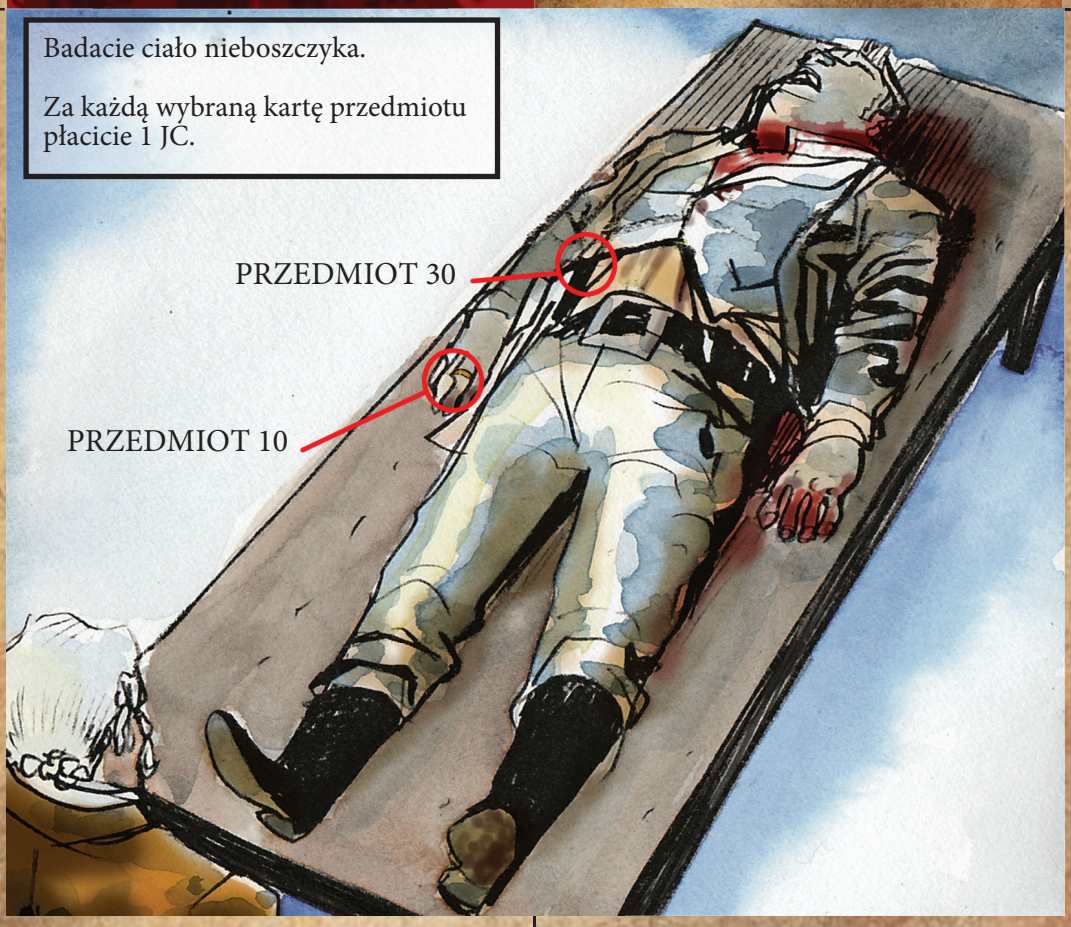
Gładki kamień zdobią jakieś wzory. Z pewnością coś znaczą…

– Każdy członek kongregacji Eliego dostaje taki. Dzięki nim wiedzą, jak dotrzeć do farmy. Farma znajduje się w drugim kozim rogu.

Weź przedmiot, którego numer jest taki sam jak wybranej farmy na mapie.

Badacie ciało nieboszczyka.

Za każdą wybraną kartę przedmiotu płacicie 1 JC.



31

Przedmiot

38

30

Przedmiot

37

33

Przedmiot

40

32

Przedmiot

39

Zmięta kartka z notatką.
Weź PRZEDMIOT 33.

SYNDYKAT

ROBIN

Robin pochodzi ze stanu Ohio. Przyjaciel Pratta. Potrafi znaleźć wszystko za pomocą kamieni jasnowidzenia.

SZERYF CODY

Szeryfa Cody'ego łączy „umowa" z Cyrusem Hydem. Wuj Robina. Zaginął.

JULIUS PRATT

„Biznesmen". Kieruje grupą młodocianych przestępców.

CYRUS HYDE

„Stajenny"

OBEDIAH KANE

Obadiah Kane [illegible] są wspólnikami [illegible] roku.

VIRGIL WOLCOTT

Virgil „Hotelarz" kupił Gospodę pod Uwiązanym

Obszar 15
Farma
Obszar 11
Stare domostwo
Stadnina
Magistrala
Klejnot

Bodie

Szaman Komanczów – pijaczyna

2 0 3 3 2

Stary szaman Komanczów podąża za jednym z graczy. Bodie może toczyć walki tak samo jak agent. Automatycznie podróżuje razem z nosicielem, do którego jest przydzielony.

Jeśli Bodie dotrzymuje kroku Toro, ten otrzymuje +2 .

Jeśli Bodie kroczy za Nellie, Nellie otrzymuje +1 .

Bodie nie może wkroczyć do Obszarów 13, 16 i 18.

Jeśli agenci udadzą się na któryś z tych obszarów, należy odrzucić tę kartę.

Obszar 14
Dom Pratta
Obszar 11
Stare domostwo
Stadnina
Magistrala


35
Przedmiot
42
34
Przedmiot
41
37
Przedmiot
44
36
Przedmiot
43



Szeryf Federalny Kane

Irlandczyk

3 | 0 | 1 | 2 | 2

Obediah Kane to Szeryf Federalny, który kilka lat temu współpracował z Szeryfem Federalnym Codym.

Nie daje się wciągnąć w gierki i ma tylko jeden cel. *Czy pomożesz mi odnaleźć Szeryfa Cody'ego?* Jeśli tak, weź tę kartę, a Kane będzie ci towarzyszył podczas potyczek. Kane musi poruszać się wraz z jednym z nosicieli.

Hiram zyskuje 1 , przebywając na tym samym polu co Kane.

Jeśli otrzymasz , Szeryf Federalny Kane odejdzie.

Umieść PRZEDMIOT 17 na polu CODEX 1.

Od tej pory gracze mogą podróżować do tych obszarów, które znajdują się poza miasteczkiem Pariah – do Kansas. Aby do nich dotrzeć, muszą mieć konie.

Aby przejść do **Obszaru 16**, gracze muszą najpierw udać się do **Obszaru 13**, mogą jednak wrócić z niego bezpośrednio do Pariah.

Bodie i Szeryf Federalny Kane nie udadzą się za nosicielami do tych obszarów – ich karty trzeba będzie odrzucić.

Jeśli gracze zdecydują się przejść do **Obszaru 13**, należy zmienić karty Planu Pariah na „dzień". W tym skoku nocna wersja miasteczka nie będzie już dostępna.

POWODZENIE MISJI

Kolektywnie i zajadle kopiecie zadki 3 okrutnych łotrów. Wycieracie krew ze sprzętów, którymi się wspomogliście, i, wysłuchawszy ostatnich błagań swoich ofiar, wymieniacie pełne satysfakcji spojrzenia. Nie było łatwo ich schwytać, ale w końcu wam się udało. Wychodzicie z rezydencji, mijając zdezorientowanych niewolników. Pogrążacie się w zadumie na widok słońca zachodzącego za budynkiem szkolnym na wzgórzu. Uświadamiacie sobie, że ocaliliście tych wszystkich ludzi, ale też puściliście w ruch trybiki, które wywołają najbardziej krwawą wojnę w dziejach Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Odczytajcie kartę **MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM** .

PUNKTACJA MISJI

W zależności od liczby skoków, które wykonaliście, by pomyślnie zakończyć misję, zdobywacie następującą liczbę punktów:

1 SKOK	2 SKOKI	3 SKOKI
40 PM	30 PM	20 PM

Dodajcie 1 PM za każdy , który pozostał.

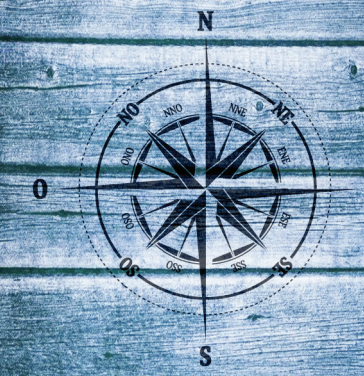
Jeśli zatrzymaliście się po przeczytaniu karty *MISJA NIEUDANA*, podliczacie punkty normalnie, a następnie odejmujecie 5 PM od ostatecznej sumy.

Odejmijcie 1 PM za każdy poniżej 0.

Tutaj zapiszcie wynik końcowy: ☐
(i sprawdźcie klasyfikację waszego zespołu).

- ○ Poniżej 10 PM – cieniasy od obierania ziemniaków.
- ○ Pomiędzy 10 a 19 PM – rekruci 2. kategorii.
- ○ Pomiędzy 20 a 29 PM – agenci 2. klasy.
- ○ Pomiędzy 30 a 39 PM – agenci 1. klasy.
- ○ 40 i więcej PM – agenci do zadań specjalnych.

PLAN



46

PLAN



45

PLAN



48

PLAN



47


Knieja
Stadnina
Woalka
Niebieski Ptak
Magistrala
Gospoda Pod Uwiązanym Koniem
Doki
WIDOK Z LOTU PTAKA NA MIASTO
PARIAH
MISSOURI.

MISJA NIEUDANA

50

MISJA NIEUDANA (JC)

49

MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM

51



– Poważnie, agenci? Chyba jednak powinienem był wziąć tydzień urlopu, jak żona chciała. Pamiętacie misję Agencji u Azteków? Przypomnijcie sobie, jak rozwiązaliście tamtą zagadkę. Ponownie mamy do czynienia z władcami marionetek ciągnącymi zasznurki. Być może, zanim przyjdzie wam stanąć z nimi twarzą w twarz, lepiej będzie, jeśli zbierzecie odpowiednio dużo dowodów.

Aby pomóc wam w wypełnieniu misji, pozwalamy wam wybrać, czy chcecie ***zacząć kolejne skoki w ciągu dnia czy nocy.***

– Agenci, czy udało wam się dotrzeć do Kansas? Musicie się dowiedzieć, kto należy do syndykatu. Pamiętajcie, że czasami musicie wziąć udział w wojnie, żeby zapobiec gorszej katastrofie.



Aby pomóc wam w wypełnieniu misji, pozwalamy wam wybrać, czy chcecie zacząć kolejne skoki w ciągu dnia czy nocy. Poza tym nie macie limitu JC, ale mierzcie je.

Ponadto otrzymujecie .



– Gratuluję wam, agenci! Udało się wam zapobiec powstaniu alternatywnej rzeczywistości, w której wojna w roku 1882 zdziesiątkowałaby populację Ameryki Północnej. Krwawe Kansas stanie się iskrą, która rozpali wojnę secesyjną, przez co w XX wieku Stany Zjednoczone będą solidarne i silne wobec światowych konfliktów. Zasłużyliście na trochę relaksu. Weźcie prysznic, a potem skoczcie na jakąś wyżerkę. Należy się wam!

Weźcie PRZEDMIOT *37*.


Toro
53
Nellie
Ruxby
52
Jean
LaFitte
55
Hiram
Buchanan
54



Nellie Ruxby

Miejscowa osadniczka z mroczną przeszłością

Wyposażenie: 2 ×

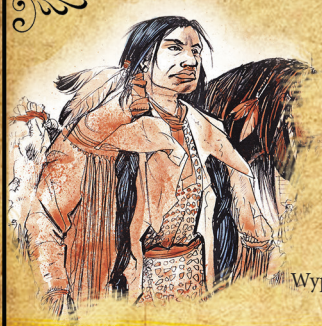
3 2 2 2 3

Łapska przy sobie albo będziesz musiał szukać swoich zębów w błocie.

Naturalna piękność, która nie marnuje czasu na podkreślanie wdzięków. Kwaśna jak cytryna, ostra jak pieprz.

Umieść na tej karcie 2 żetony .

Ich przeznaczenie będzie zależało od twoich działań.



Toro

Niesławny łowca nagród, pół-Meksykanin, pół-Komancz

Wyposażenie: 2 ×

3 2 2 3 4

Jego przeszłość owiana jest tajemnicą. Nieprzewidywalny i niesławny dzięki brutalnym czynom. Nikt w całym hrabstwie Clay nie dorównuje mu w stawianiu pułapek i odnajdywaniu poszukiwanych.

Umieść na tej karcie żetony .

Gdy przyjdzie co do czego, zużyj żeton stanu i weź PRZEDMIOT 25. Ta czynność nie powoduje utraty JC.



Hiram Buchanan

Fircykowaty szuler z tajemniczą misją

Wyposażenie: 1 ×

2 4 1 3 3

Uroczy hultaj po trzydziestce. Stroi się w najmodniejsze kreacje 1854 roku. Porusza się lekko i z gracją. Niektórzy dopatrują się w tym zniewieścienia. Utrzymuje, że gardzi przemocą i nie miesza się w bójki.

Umieść na tej karcie żetony .

Możesz użyć żetonów oszusta, żeby przejść test bystrości bądź przerzucić 1 albo wszystkie kości podczas gier hazardowych.



Jean LaFitte

Czarny wolny człowiek. Para się nowoorleańskim voodoo

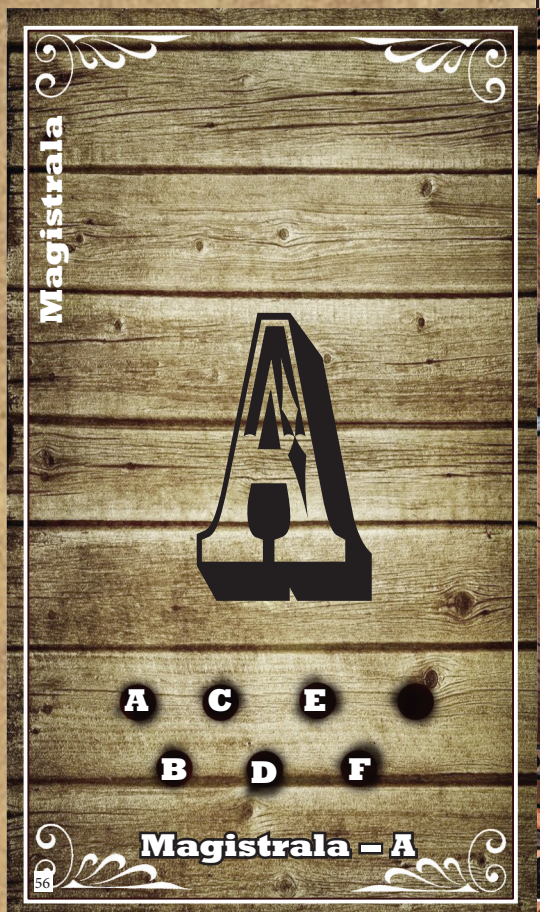
Wyposażenie: 3 ×

1 3 3 3 3

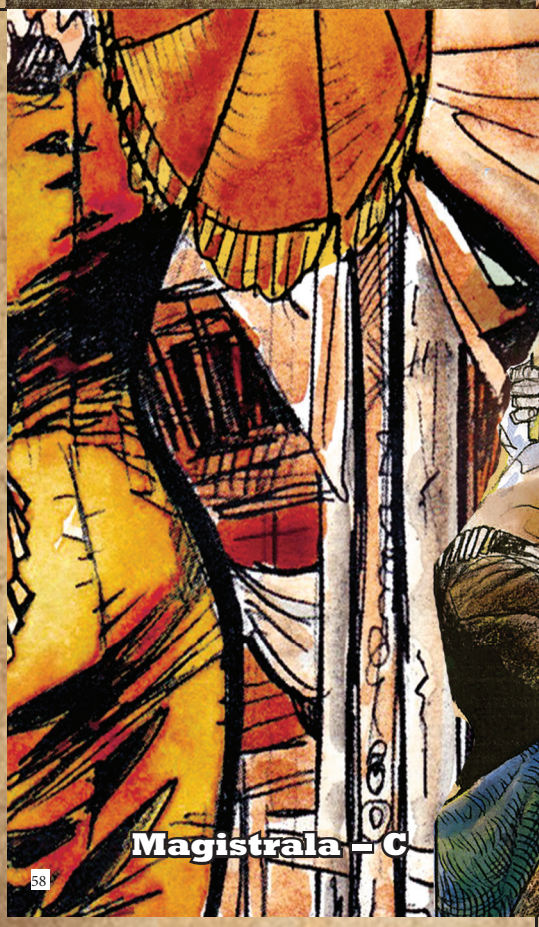
Kreol z Nowego Orleanu, dość przeciętnie grający na skrzypcach. Podejrzliwy wobec wszystkich. Bardzo inteligentny. Zwiedził kawał świata. Biegle posługuje się angielskim, hiszpańskim i francuskim.

Umieść na tej karcie 4 żetony .

Jean może ich użyć, żeby wyleczyć 1 albo zdjąć 2 dowolne tarcze w czasie walki.


Magistrala
A C E
B D F
Magistrala – A
56


Magistrala – B
57


Magistrala – C
58


Magistrala – D
59



Magistrala jest główną arterią tego przeludnionego, dynamicznie rozwijającego się miasteczka. Wzniesione w pośpiechu budynki wyznaczają linię bagnistej ulicy. Jest środek dnia, ludzie pokrzykują ze wszystkich stron, a cała okolica kipi energią.

Daleko z lewej strony pijany mężczyzna mamrocze coś do siebie.

Nieco bliżej piękna, młoda kobieta powolutku i z gracją przechadza się ulicą.

Grupka mężczyzn otoczyła Murzyna. Krzyczą i wprowadzają zamęt.

W tym samym czasie do miasteczka wjeżdża wysoki mężczyzna w skórzanych spodniach. Bacznie się wam przygląda.

Daleko z prawej strony dwóch kaznodziejów stojących na wzniesieniu głośno debatuje nad słowami Pisma Świętego.

Pijany mężczyzna zatacza się w waszym kierunku.

– Ej, ty! Choź no tu. Mam już doszczętego całego Pariah. Od 2 tygodni nie ma ani szladu tego Szeryfa Cody'ego, co to wielbił szatana. Myszlę, że go zabili! Czeba ich powszczymać! – odchodzi, słaniając się.



Ot, dobrze nam znana, choć wciąż przerażająca scena – na środku drogi oblewają Murzyna smołą i obsypują pierzem.
– *Tak się kończy kantowanie!* – wrzeszczy siwiejący mężczyzna trzymający wiadro smoły.

Jeśli postanowicie zainterweniować,

(2) (4) walczcie, a następnie weźcie PRZEDMIOT 3.

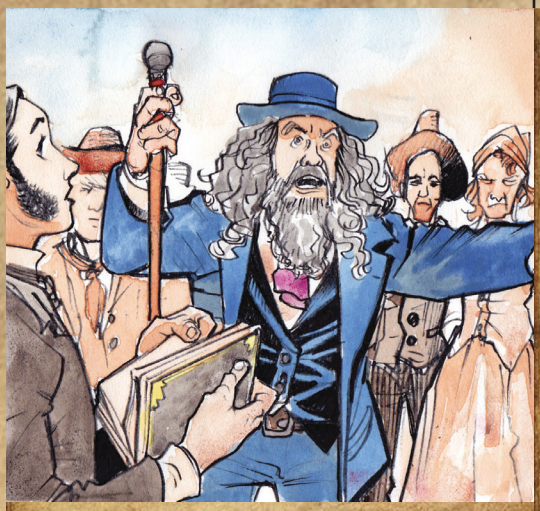
Bądź nie interweniujcie i weźcie żeton ■.



Istota rodem z męskich fantazji przechadza się ulicą. Gdy tak spaceruje, czujecie niezwykle silne przyciąganie. Uśmiecha się i patrzy wam po kolei prosto w oczy.

(3) Test.


Magistrala – E
Magistrala – F
60
61



Widzicie dwóch kaznodziejów omawiających co ważniejsze aspekty wiary i fragmenty Pisma Świętego. Młodszy z nich to Jasper Whitmer, zaś starszy – Elias Harris.

Jeśli decydujecie się posłuchać debaty, weźcie PRZEDMIOT 4.



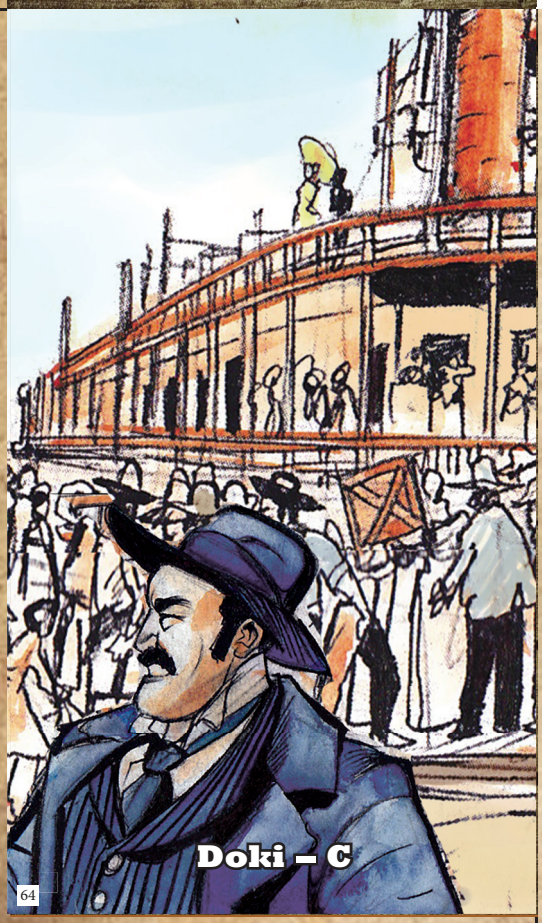
Mężczyzna samotnie wjeżdża do miasteczka. Wygląda groźnie. Twardy z niego *hombre*, nie ma co do tego wątpliwości.

Jeśli postanawiacie do niego podejść, weźcie PRZEDMIOT 34.

Jeśli dacie sobie spokój, weźcie 2 żetony .


Doki
A
B D F
A C E
Doki – A
62


Doki – B
63


Doki – C
64



Na ziemi leży dziennik miasteczka Pariah i na wpół zjedzone jabłko.

Zbliżają się wybory w Kansas. Abolicjoniści zalewają to terytorium, chcąc radykalnie odmienić prawo. Obywatele Pariah są zmuszeni stanąć w obronie swojej własności i tego, co słuszne.

Do Pariah zawitało Emporium Niebywałych Cudów! Przybądźcie na specjalny występ ujrzeć zadziwiającą magię i niesamowitych sztukmistrzów! Liczba miejsc ograniczona!

Szukasz ziemi? Nabądź farmę w Missouri w bardzo atrakcyjnej cenie. Przyjrzyj się mapie i znajdź swoją własną Ziemię Obiecaną!

Weźcie PRZEDMIOTY 15 i 16.

Wędrując dokami rozwijającego się miasteczka, widzicie niezliczonych osadników, kmiotków i szarlatanów, którzy szukają ukojenia na tym bagiennym wybrzeżu.

Z lewej strony gromadzą się rodziny, przyglądając się z zaciekawieniem rozciągającemu się przed nimi krajobrazowi.

Niewielka grupa zebrana wokół tablicy miejskiej omawia rozdawane gazety.

Człowiek w eleganckim garniturze opryskliwie wydaje rozkazy młodym mężczyznom, którzy pomagają załadowywać worki kukurydzy.

Grupa kmiotów opuszcza prom. Jeden z nich z wrzaskiem podbiega do Toro. To nie wróży nic dobrego.

Daleko z prawej strony kaznodzieja stoi na drewnianej skrzynce i grzmi o ogniu piekielnym i wiecznym potępieniu.

Toro musi się udać na pole D.



Julius Pratt przerywa pracę:

– Myślałem, że już dawno daliście dyla. Skoro nigdzie wam nieśpieszno, chętnie skorzystalibyśmy z pomocnej dłoni przy uciszeniu tej wrzawy wywołanej krwawym Kansas. Pariah może rozkwitać tylko w czasie pokoju, nie wojny. Jeśli się piszecie, mam dla was robotę. Pogadajcie z Zekiem.

Jeśli się zgadzacie, weźcie .



Doki – D

65

Doki – E

66

Doki – F

67

Niebieski Ptak

B D

A C E

Niebieski Ptak – A

68





Kaznodzieja nawołuje ludzi do nawrócenia.

– Oto ziemia święta, Ziemia Obiecana! Ci, którzy stawiają na niej kroki, powinni oczyścić się z niegodziwości. Nie pozwólmy tym, których zniewoliły pęta abolicjonistów, przybyć do naszej społeczności i ją zatruć!

Jeśli posiadacie , przesuńcie piony nosicieli na pole F.

Pozostali gracze mogą się tu przenieść na normalnych zasadach w następnej JC.

– Smrodliwy Indiańcu! Wyrżneliśta moich kuzynów w Topece i tera pożałujeta!

2 3 Walka.

Wkraczacie do rozpadającego się saloonu i już po chwili dociera do was, że to przystań dla garbarzy, myśliwych i rozmaitych mętów. Wasze nozdrza drażni smród tytoniu, uryny i gazów.

Goście odrywają spojrzenia od stołów. Zapada martwa cisza, gdy was lustrują. Następnie słychać pomruki. Pochylają głowy z szacunkiem w stronę Toro i gapią się na Jeana.

Po lewej grupa myśliwych gestem przywołuje do siebie Hirama.

Kilku mężczyzn przy stole gra w karty. Możecie do nich dołączyć.

Z prawej strony grupa hazardzistów wlepia wzrok w Jeana.

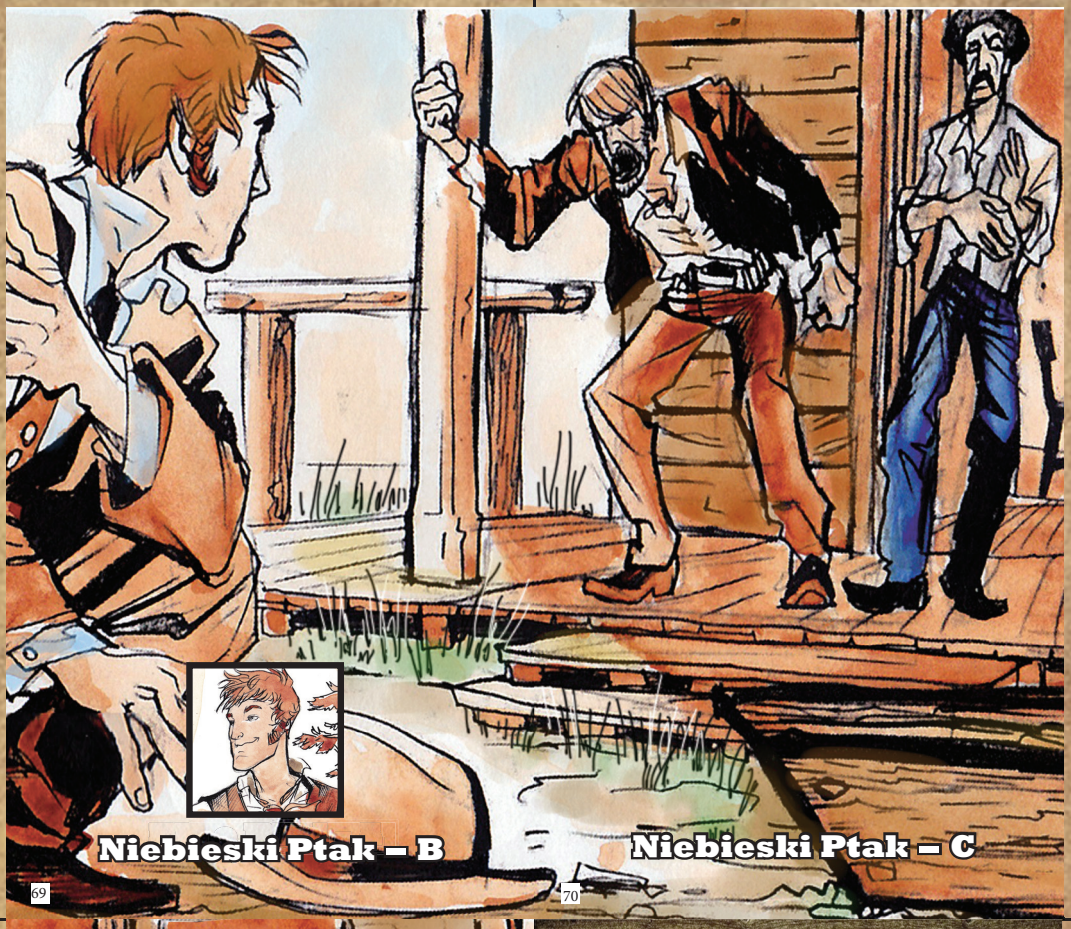
Jean musi niezwłocznie udać się na pole D, zaś Hiram musi przejść na pole B.

– To był dobry uczynek. Kończąc z tym bezbożnikiem, wykonaliście zadanie powierzone przez Pana. Udzielam wam błogosławieństwa…



Czujecie ciepło i obecność Jaspera Whitmera. Wypełnia was mistyczna siła.

Jeden z obecnych tu nosicieli zyskuje 3 żetony duszy, których może używać do leczenia obrażeń i do wykonywania opisanych dodatkowych czynności.



Niebieski Ptak – B

69

Niebieski Ptak – C

70



Niebieski Ptak – D

71

Niebieski Ptak – E

72



Wydaj 1 i 1 ,

aby wykonać akcję **HAZARD.**

Rzuć 1 kością.
Jeśli wyrzucisz , zyskasz 3 .

Hiram może użyć żetonu oszusta, żeby oszukać w grze i ustawić wynik czaszki na kości.



– Wisisz nam już za dużo mamony, koleś. Zapłać natychmiast!

ZAPŁAĆ 3 albo .

4

Przejdź test, żeby obniżyć koszt o 1 dolara.

Jeśli w kolejnej JC Toro znajdzie się na tym polu, dostanie darmowe drinki jako twardy *hombre*. Weźcie żeton .



Zeke

– Jules cię nasłał, hę? Pewno chce się pozbyć tego przeklętego klechy. Kongregacja Eliego wykupuje te ziemie, nawet moja żona z nimi czmychnęła. Podobno ma farmę. Pogadaj z dzieuchami w Woalce.

Weźcie .



– Won z tym czarnuchem!

2 2 Walka.

Pod Uwiązanym Koniem

A

B D

A C

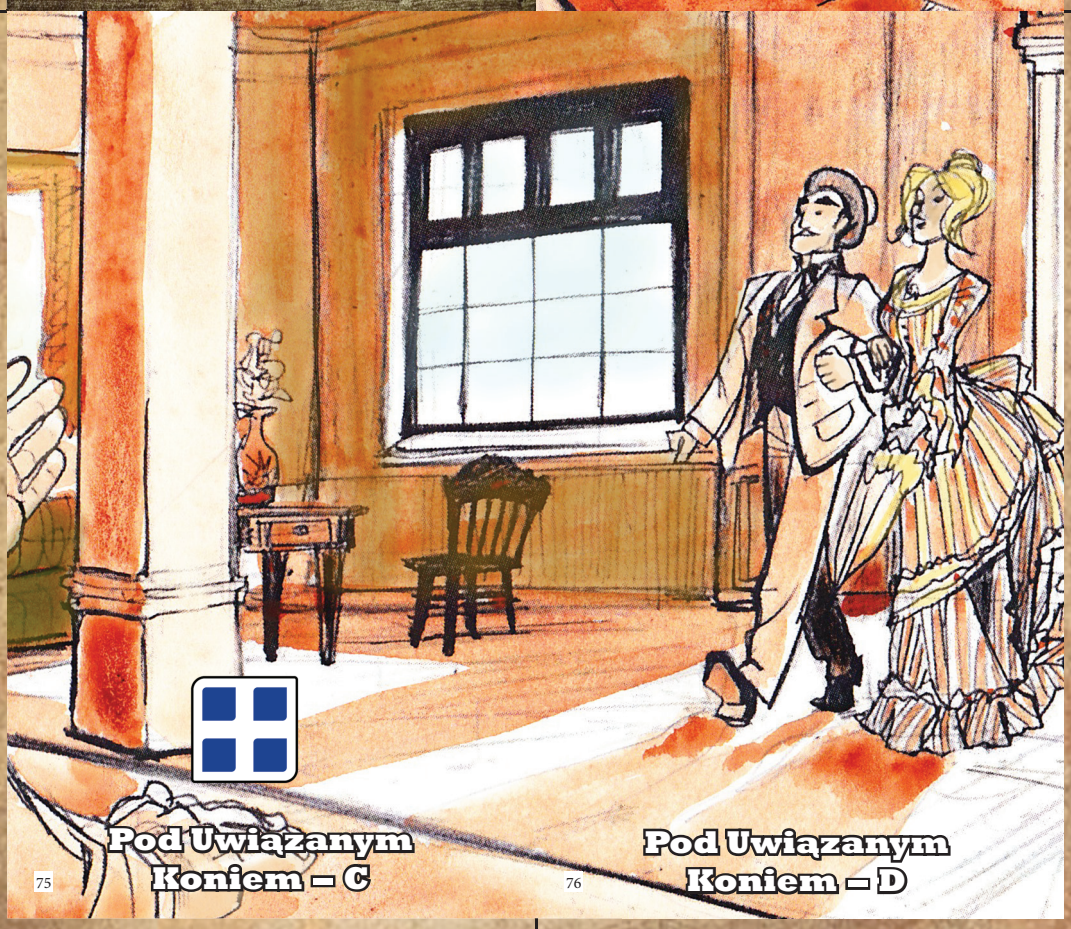
Pod Uwiązanym Koniem – A

73



Pod Uwiązanym Koniem – B

74



Pod Uwiązanym Koniem – C

75

Pod Uwiązanym Koniem – D

76



Hotelarz mówi:
– Przebywasz tu już od dwóch tygodni i jeszcze nie zapłaciłeś ani centa. Pora uregulować rachunki!

Jeśli Hiram spłaca swój dług (2 $),

weźcie żeton ,

a jeśli nie, weźcie żeton .

Virgil jest odporny na twoje uśmiechy i sztuczki.

Jako jeden z niewielu przybytków oferujących nocleg w całym Pariah Pod Uwiązanym Koniem gości wielu rezydentów. Na schodach prowadzących na piętro panuje bezustanny ruch.

Z lewej strony za swoim pulpitem stoi hotelarz Virgil Wolcott i patrzy na Hirama spode łba.

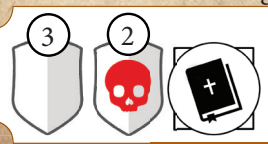
Na środku stoi niewielki stół i krzesło.

Z prawej strony wchodzi zarozumiała para, za którą podąża grupka młodych chłopaczków dźwigających ich wielkie kufry.





Widzicie dwoje elegancko ubranych aktorów. Wokół nich unosi się aura snobizmu i pretensjonalności. – *A kogóż my tu mamy?* – Gdy patrzycie im w oczy, dostajecie mdłości. Czujecie, że zaraz coś rozsadzi wam głowy.



Walka.
Możesz odrzucać żetony duszy zamiast punktów życia.

Pokój Hirama.

W pokoju znajdujesz sporą liczbę ułożonych w nieładzie paczek nadanych z różnych stanów. Szafa jest pełna stylowych strojów i kapeluszy.

Weź PRZEDMIOT 14.


Stadnina
A
B
D
A
C
Stadnina – A
77


Stadnina – B
78


Stadnina – C
79
Stadnina – D
80



– Ja nic nie wiedzieć. Ja być Agamemnon, ale musieć szybka wracać do pracy. Pan Hyde nie lubić, jak ja gadać z obce.

5 Możecie przejść test bystrości i wziąć PRZEDMIOT 24.

Stadnina nie wyróżnia się specjalnie wśród podobnych przybytków w innych miastach. Stajnie są pełne koni, z tyłu znajduje się wybieg dla zwierząt, a z przodu warsztat kowalski, w którym niewolnik wykuwa podkowy.

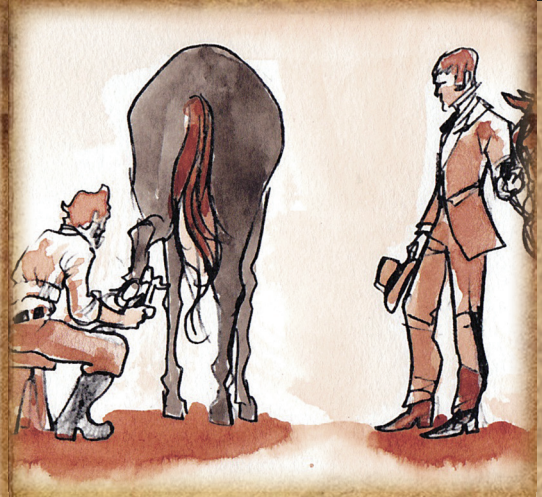
Z lewej strony pracuje onieśmielony niewolnik.

Pośrodku ktoś zajmuje się waszymi rumakami.

Z prawej strony Cyrus Hyde, mężczyzna o piersi szerokiej jak beczka, podkuwa konia.

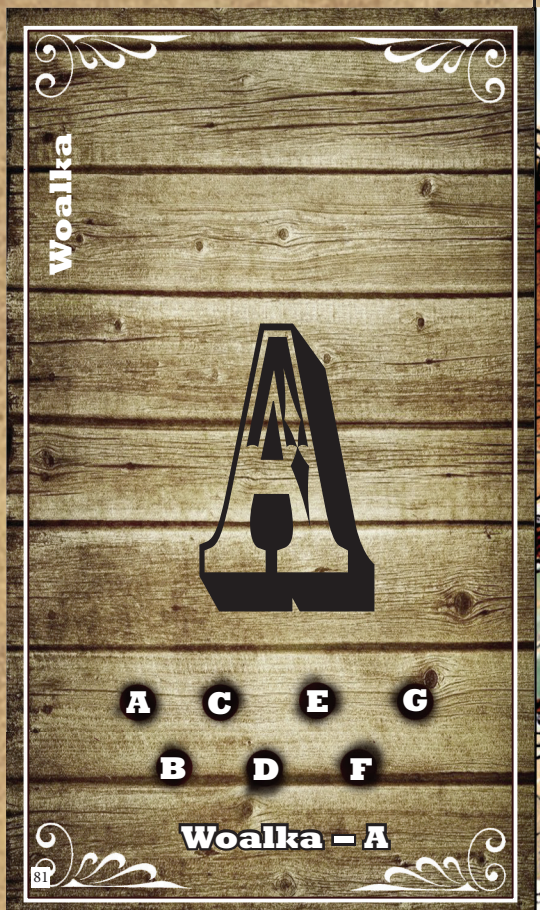


– Nie zwracaj uwagi na Agamemnona. Dobrze cię znów widzieć, Nellie. Wciąż zadajesz się z tą dziką zgrają, co? Sądziłem, że do tego czasu ci przejdzie. Cóż, mam nadzieję, że przynajmniej nie mieszasz się do tej całej polityki.



– Chcecie swoje konie? Wybieracie się na wycieczkę, co? Najpierw zapłaćcie za ich pobyt w tym tygodniu.

Zapłaćcie 2 dolary za każdego nosiciela. Weźcie PRZEDMIOT 21. Nie potrzebujecie koni, żeby podróżować po mieście.


Woalka
A C E G
B D F
Woalka – A
81


Woalka – B
82


THE YEIL
Woalka – C
83
Woalka – D
84



– Co podać? Whiskey? Wodę ognistą? Mamy tu najlepsze alkohole w mieście.

Wydaj 1 dolara i weź żeton .

Mimo skromnej, drewnianej fasady wnętrze **Woalki** przypomina ilustrację z *Baśni z tysiąca i jednej nocy*. Podłoga wyścielana jest ogromnymi poduszkami, na których wylegują się kobiety i mężczyźni. Otulają ich subtelne dźwięki muzyki, jakby delikatnie kołysząc do snu. Tancerki występują przed gośćmi.

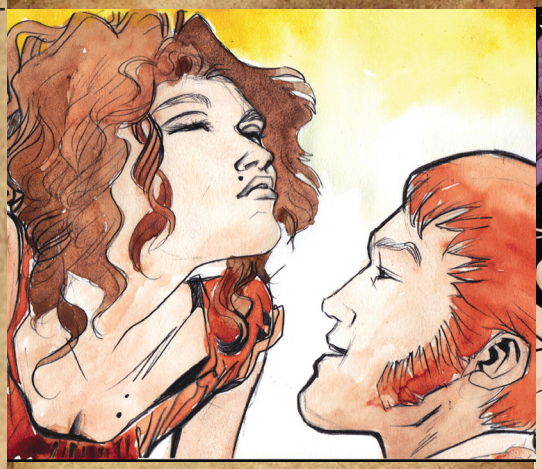
Z lewej strony znajduje się bar, w którym możecie zamówić napoje.

Na środku są tancerki i goście. Jedna z nich przywołuje Nellie ruchem ręki. Inna tancerka mruga zalotnie do Hirama.

Wśród tancerek stojących z prawej strony słychać krzyki i wybucha bójka.

Weźcie PRZEDMIOTY 5, 6, 7 i 8 – zapadła noc. Nie możecie powrócić do „dziennego" Pariah, dopóki nie znajdziecie na kartach odpowiedniego polecenia.

Natychmiast przenieście Nellie na pole C.



Podchodzi do ciebie zmęczona tancerka. *– Patrzcie tylko, czy to nie sam Pan-Wyjątkowy-Przystojniak? Zatańczyć dla ciebie, kochaniutki?*

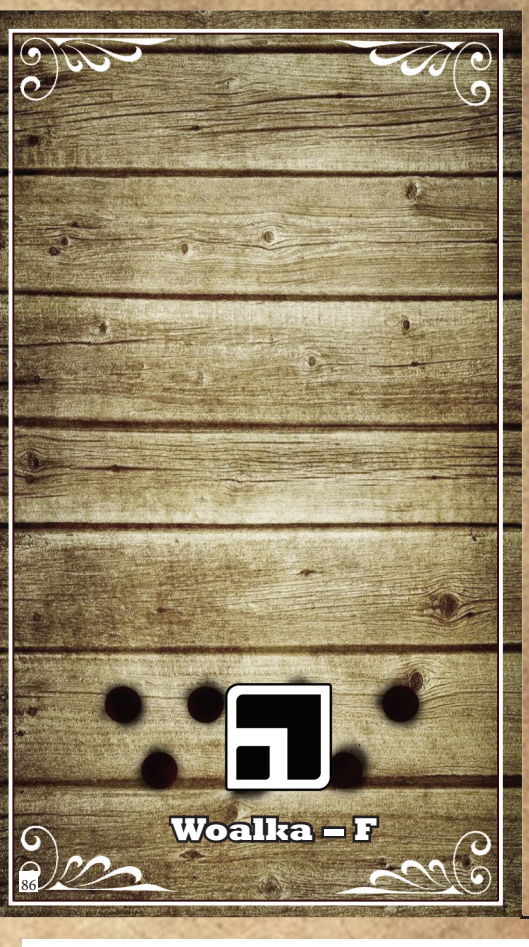
Żeby obejrzeć jej taniec, zapłać 1 dolara i weź PRZEDMIOT 23.

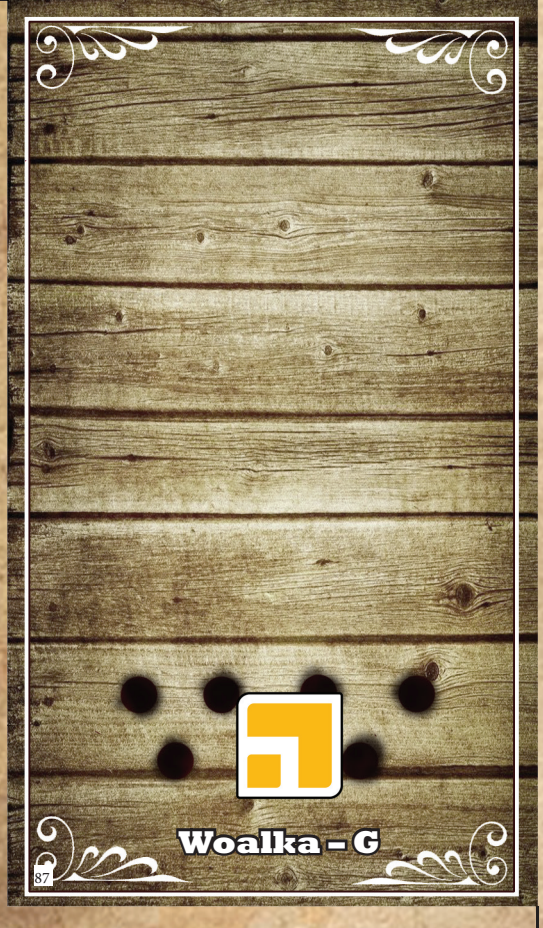


– Nellie, mam coś dla ciebie. Znalazłam to w tym starym domu w lesie. Wiem, że źle ci po śmierci ojca – mówi tancerka.

Jeśli przyjmujesz podarunek, weź żeton i odrzuć 1 żeton duszy .


Woalka – E
85


Woalka – F
86


Woalka – G
87



– A co cię obchodzi kaznodzieja? Nie sławi Boga, jakiego znam, i ani Jules, ani Virgil go nie lubią. Chodzą słuchy, że zabił szeryfa Cody'ego. Słuchaj, chcesz mi pomóc? Musisz zanieść tę paczuszkę do ***Klejnotu****. Tylko żeby Abe nie widział. Znajdziesz tam człowieka w okularach – weźmie ją. Pewnie wpadnie ci za to jakaś zapłata.*

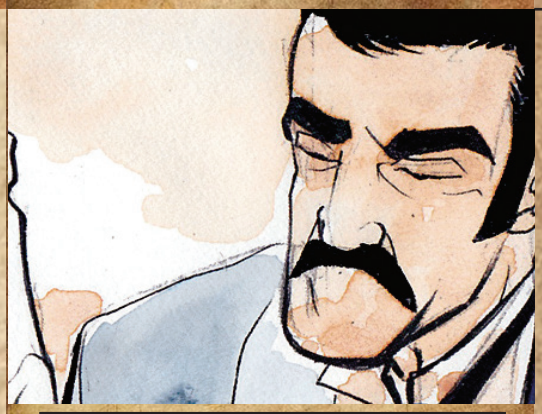
Jeśli się zgadzacie, weźcie „paczuszkę” .



Kilka tancerek wdało się w szarpaninę!

Jeśli chcecie ją przerwać, walczcie i weźcie .

3 2



– Wygląda na to, że udało się wam załatwić problem z kaznodziejami w Pariah. Nigdy nie ufałem tym bogobojnym typkom. Eli był skorumpowany od stóp po czubek głowy. Pariah docenia waszą pracę. Tu drobne wynagrodzenie za fatygę. I taka dobra rada ode mnie… Nie mieszałbym się w sprawy w Kansas.

Weźcie 6 dolarów.


Klejnot
A C E G
B D F
Klejnot – A
88


Klejnot – B
89


Klejnot – C
90

Klejnot – D
91



Dokładnie naprzeciwko Niebieskiego Ptaka, w suchym doku stoi parowiec „Klejnot Nilu", który został przerobiony na kasyno. Pieniądze i gwar wypełniają przestrzeń między pokładami.

Daleko z lewej strony stoją stoliki do gry.

Obok nich grupa ludzi zawzięcie rozprawia na jakiś temat.

Na środku pomieszczenia stoi Abe, krzepki właściciel, w towarzystwie dwóch niewiast. Żuje końcówkę cygara i zabawia swoje towarzyszki rozmową, wpatrując się jednak w tym czasie w pieniądze niczym jastrząb.

Niemal obok nich znajduje się energiczny mężczyzna, który cały czas się nerwowo rozgląda. Światło igra w szkłach jego okularów.

Po prawej Julius Pratt siedzi w milczeniu przy stole. Pali cygaro i notuje coś w zeszycie.

Stół do gry

Wydaj 1  i  na każdą grę.

Rzuć 1, 2 albo 3 kośćmi.

Jeśli wynik na kościach to 1, 2 albo 3 ,
weź odpowiednio 2, 4 albo 7  .

Jean może wykorzystać 1 żeton duszy ,
żeby wpłynąć na wynik gry
i przerzucić 1 lub więcej kości.





Potężny właściciel „Klejnotu", Abe, sprawia wrażenie człowieka, który nie marnuje czasu na bzdury. Biznes jest jego religią.

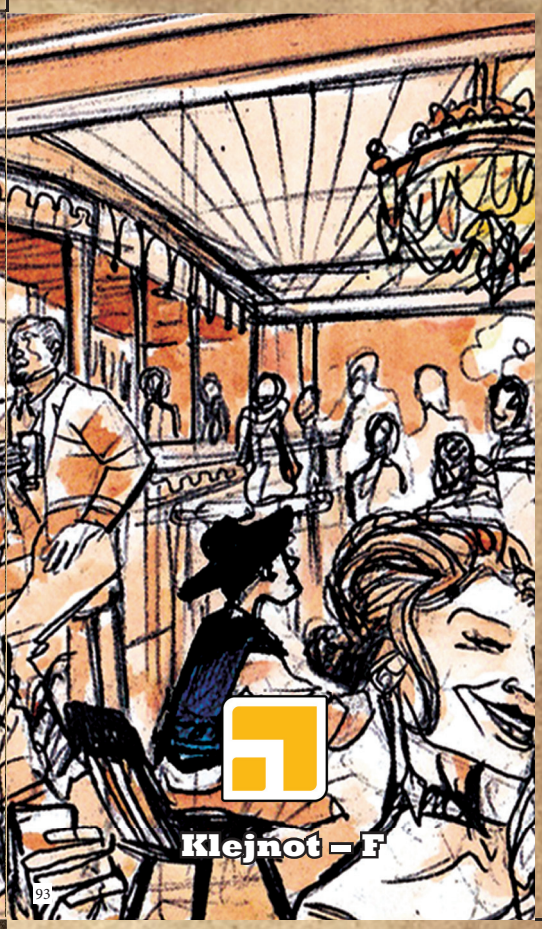
– Nie mam w zwyczaju rozprawiać o Założycielach, ale nic a nic im nie ufam i Szeryfowi Federalnemu, rzecz jasna, też nie ufałem.

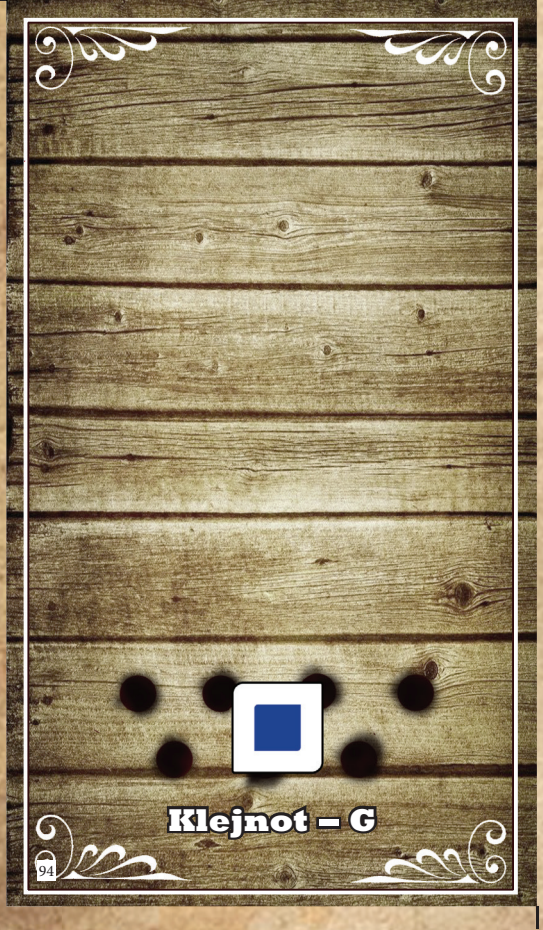
– Pojedziemy do Brood przetrzepać skórę abolicjonistom! Jedźcie z nami.

Jeśli chcecie się dołączyć, musicie tak się zaopatrzyć, żeby dać radę przemierzyć ten przeklęty kraj.

Jeśli zapłacicie 2 $,
weźcie PRZEDMIOT 1.


Klejnot – E
92


Klejnot – F
93


Klejnot – G
94



Julius Pratt siedzi przy stole i kiwa głową na wasz widok.

Słyszycie jakiś zgiełk na zewnątrz kasyna:

*– Do **Brood** jedzie 500 żołnierzy armii amerykańskiej! Zamierzają bronić abolicjonistów przed nami, mieszkańcami stanu Missouri walczącymi o prawo do swojej własności! Zwracamy się do najodważniejszych mężczyzn: kto wraz z nami wyprawi się do **Brood**, żeby bronić naszego honoru?*

Weźcie PRZEDMIOTY 17 i 35.





Mężczyzna nerwowym ruchem ściąga kapelusz.

– Jules wykorzystuje was do czegoś takiego? Musimy być ostrożni, żeby Abe nie widział.

Przegląda zawartość małej paczki.

– Wygląda dobrze. Prawdopodobnie będę potrzebował więcej. To za fatygę.

Weźcie 3 ·

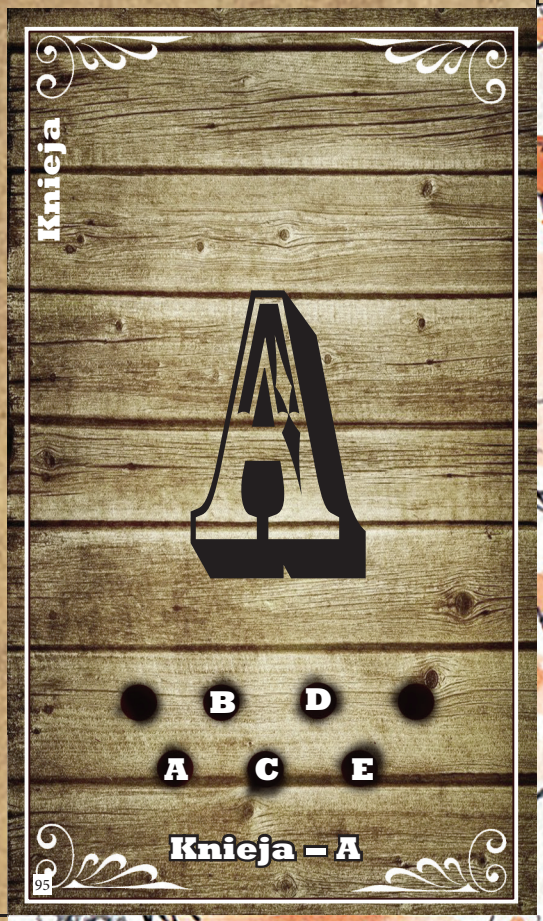
– Jeśli znowu spotkacie Julesa, powiedzcie mu, że bractwo o niego pyta.



W rogu siedzi zdenerwowany Jasper.

Obyś żył zgodnie ze słowami Pana. Modliłem się, a Bóg do mnie przemówił i kazał mi zmierzyć się z zepsuciem tego miasteczka. Zmierzę się zatem z Eliasem Harrisem.

Weź PRZEDMIOT 13, a następnie odrzuć tę kartę (do końca tego skoku).


Knieja
B D
A C E
Knieja – A
95


Knieja – B
96


Knieja – C
97


Knieja – D
98



Obrośnięte drzewami wzgórza, które was otaczają, są pełne życia...

Daleko z lewej strony widzicie mnóstwo śladów prowadzących do obozu traperów.

Bliżej z lewej dostrzegacie jaskinię.

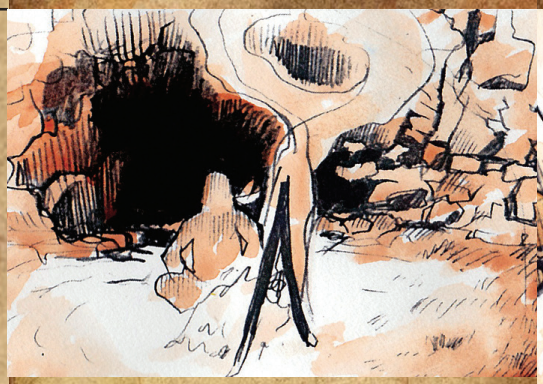
Przed jaskinią, tuż przy żarzącym się ognisku siedzi jakaś postać.

Daleko z prawej strony słyszycie trzaski dochodzące spomiędzy drzew.

Traperzy, którzy przy strumieniu sprawdzają zawartość pułapek na bobry, przyglądają się wam podejrzliwie.

Jeśli znajdują się tu Toro lub Nellie, to natychmiast udają się na pole E (bez wykorzystania JC).

Jeśli posiadacie PRZEDMIOT 9, weźcie PRZEDMIOT 19.





Mroczna jaskinia.

Jaskinia przemiany. Czy prowadzi do innego świata?

Jeśli jest tu Toro, może uzupełnić swoje żetony stanu.

Widzicie zasuszonego Komancza – Bodiego.

Wasza podróż wypełniona jest śmiercią i łzami. Duchy wasze nie pochodzą z tego miejsca. To, czego szukacie, znajduje się przed wami i wokół was. Szukajcie tego, co czyni człowieka.

Jeżeli chcecie, żeby Bodie wam towarzyszył, weźcie PRZEDMIOT 31.



Knieja – E

99

Obszar 11

B

A

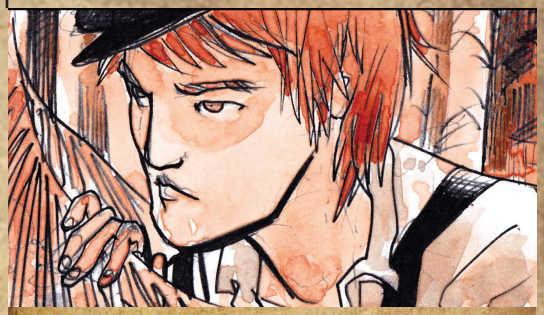
Obszar 11 – A

100



Obszar 11 – B

101



Robin
– A pany czego tu szukajo? Bo ja tu robię ważne rzeczy dla pana Pratta.

Możecie spróbować zdać test.

3 Jeśli się powiedzie, weźcie PRZEDMIOT 9.

Podróżujecie wąską dróżką za domami farmerów, jakieś 2 mile zdala od miasteczka Pariah.

Popołudniowa bryza już dawno przeminęła, a śpiewy modrosójek ucichły.

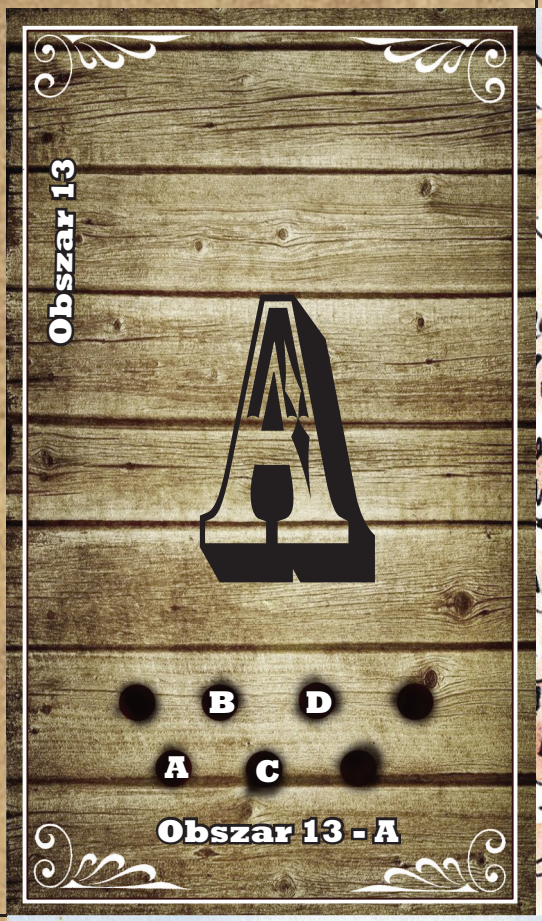
Zbliżacie się do czegoś, co zdaje się być podupadającym domem farmera.

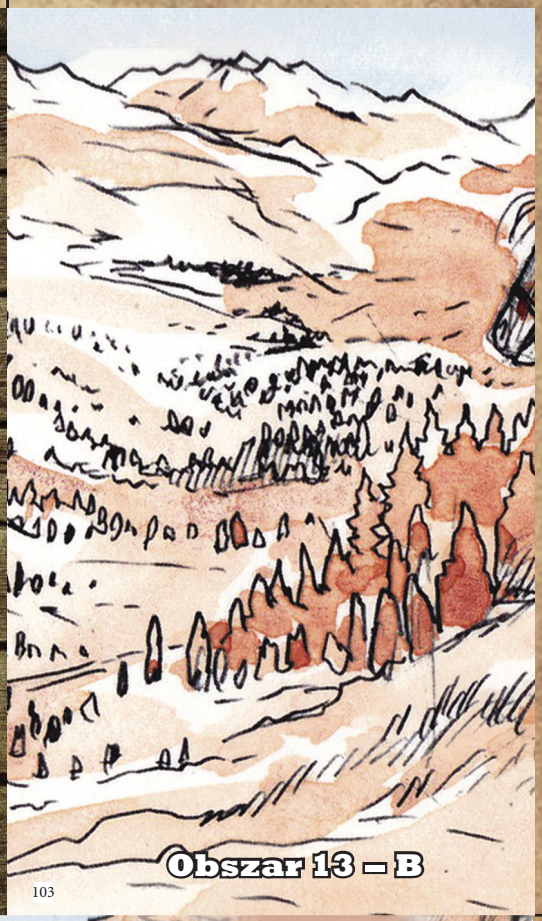
Ze środka dochodzą słabe dźwięki. Czujecie, że panuje tam mrok i ogarnia was strach.



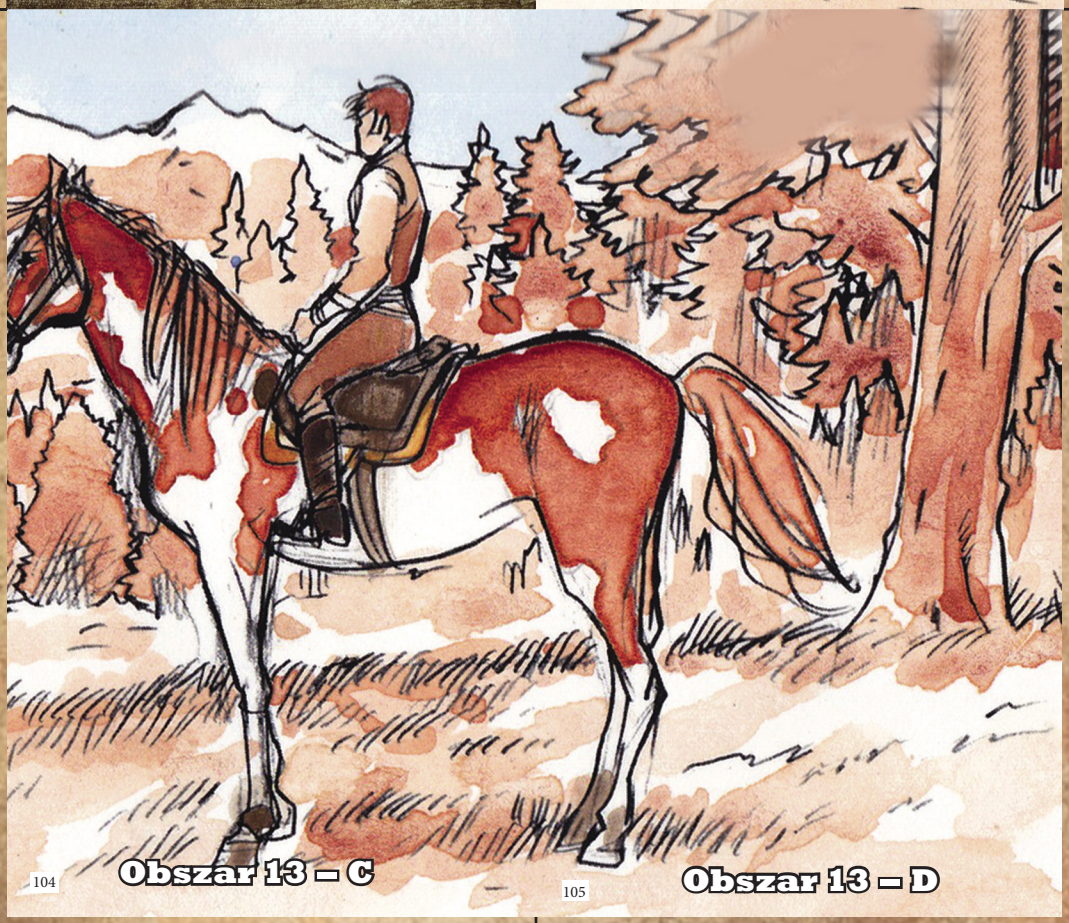
– Czego chcecie? Musicie znać hasło, żeby wejść. Jakie jest hasło?

Weźcie kartę przedmiotu, której numer jest zgodny z liczbą liter w haśle. Natychmiast się zorientujecie, czy to odpowiednia karta.





103



104

105



Niewielka grupa Komanczów, którzy wybrali się na polowanie, dostrzega was w lesie. W mgnieniu oka otacza was kilku doskonałych jeźdźców, którzy mówią coś ostrym tonem.

Jeśli jest tu Toro, żadna walka się nie odbywa, a Toro otrzymuje ■.

Jeśli Toro nie jest obecny,

3 3 walczcie.

W jasnych lasach Wielkich Równin Kansas rosną głównie dęby i brzozy.

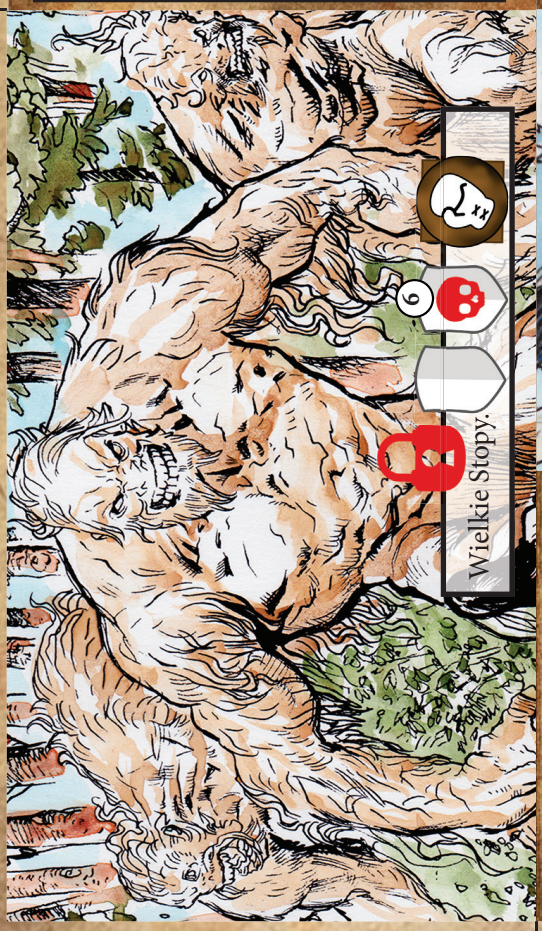
Zazwyczaj pełno w nich zwierzyny lub podróżników. Teraz jednak coś jest bardzo nie w porządku. Wokół panuje nienaturalny spokój. Czujecie, że z każdej strony ktoś was obserwuje. Ktoś lub coś na was czyha.

Daleko z lewej strony jest droga, która prowadzi do Kansas.

Słyszycie ciche odgłosy koni.

Po prawej stronie widzicie farmę skrytą wśród drzew.

Wokół szlaku wyrasta wiele zagajników.





Farma.

Zostajecie ciepło powitani przez mieszkającą tu rodzinę.

– Wybieracie się do Brood, co? Uważajta no, dużo dziwnych rzeczy ostatnio się tutaj wyprawiało. Widziałam jakichś indiańców, a jakiś tydzień temu przechodzili tędy żołnierze.

Obszar 14

A

A C

B D

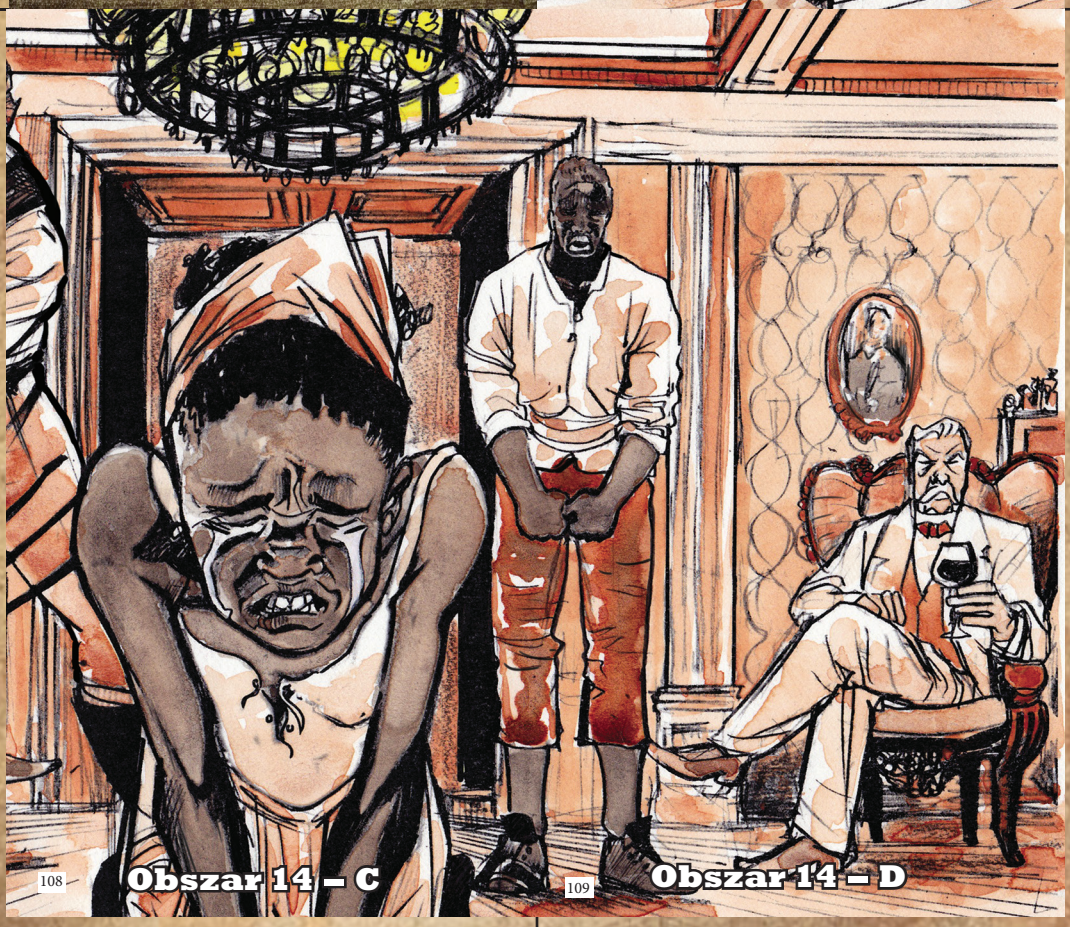
Obszar 14 – A

106



Obszar 14 – B

107



Obszar 14 – C

108

Obszar 14 – D

109



– Wiemy, kim jesteście. Spotkaliśmy waszych ziomków i wiemy, skąd was przyniosło.

Czego chcecie? Przestańcie zgrywać bohaterów! My tu próbujemy zapobiec wojnie domowej! Pragniemy pokoju! Ale was czeka tylko śmierć!

Wpadacie do rozległej posiadłości, odpychacie służących i przedzieracie się przez bawialnię, w której Cyrus Hyde biczuje młodą niewolnicę. Julius i Virgil przyglądają się temu bez większego zainteresowania. Ojciec niewolnicy błaga o jej życie.

– Tak się kończy pyskowanie. Chciałabyś, żeby Missouri było wolnym stanem? Chciałabyś, żeby Kansas było wolnym stanem?

Karty od B do D należy rozpatrywać po kolei.



– Nellie, co w ciebie wstąpiło? Myślałem, że masz więcej oleju w głowie. Szczęście w nieszczęściu, że miesiąc temu ci Syaanowie przybyli nas ostrzec. Powiedzieli nam, że Szeryf Cody jest jednym z was. Żeby ocalić Unię i nas samych, musimy was wszystkich ukatrupić.

6 Walczcie!

Jeśli macie , dodajcie 2.

Jeśli wygraliście, weźcie PRZEDMIOT 36.



Odwracają się do was. Syndykat.
– Co tu robicie?

Jeśli macie , możecie 2 razy spróbować przejść ten test.

2 Walka.

Jeśli nie pokonaliście wroga w 1 turze:

MISJA NIEUDANA

Przeczytajcie kartę niepowodzenia misji.

Obszar 15

A

B D

A C E

Obszar 15 – A

110



Obszar 15 – B

111



Obszar 15 – C

112

Obszar 15 – D

113



Wchodzicie do pokoju, w którym znajduje się ołtarz zrobiony ze zwłok młodego Jaspera Whitmera. Jego ciało zostało przebite licznymi drewnianymi palami. Odrzućcie kartę numer 94.

Za pomocą kamienia z piętnami i mapy docieracie do niewielkiej farmy.

Gdy podchodzicie bliżej, słyszycie skandowanie i rytualne śpiewy. Z tyłu farmy rozbito wielki namiot.

Z lewej strony znajduje się ciemne wejście do domu.

W wielkim namiocie członkowie kongregacji biorą udział w jakimś rytuale.

Daleko z prawej strony kongregacja tańczy opętańczo z „Duchem Świętym".





Członkowie kongregacji uczestniczą w świętokradczym sakramencie. Piją uroczyście z czarnego kielicha, podając go sobie z rąk do rąk. Macie przeczucie, że powinniście się jak najszybciej stąd zabierać.

CO TU SIĘ DZIEJE?!

4  Test wiary. Jeśli go przejdziecie, weźcie 2 żetony duszy.

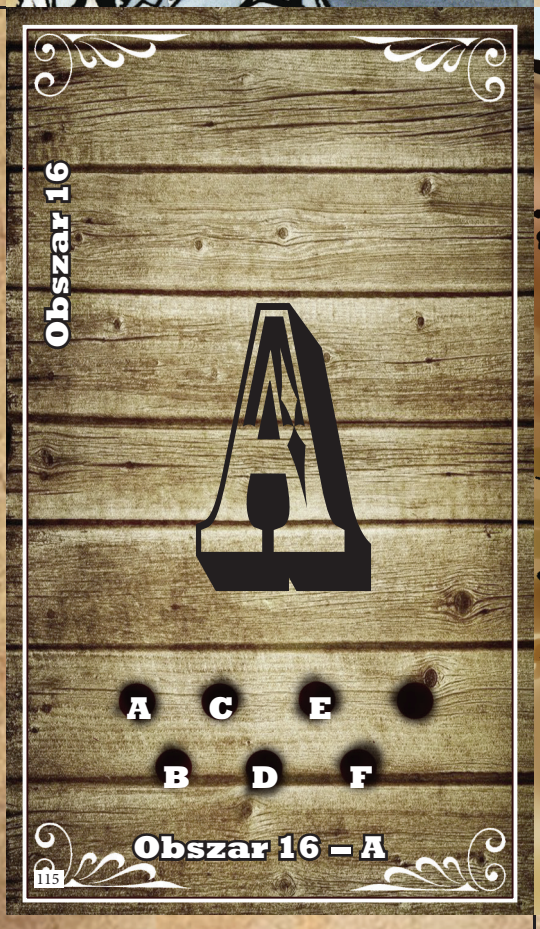
Dziwny to widok dla ludzi z zewnątrz. Spotkaniu religijnemu towarzyszy gorączkowy ferwor, ludzie kołyszą się wprzód i w tył, wirują, klaszcząc i potrząsając tamburynami. Mężczyźni i kobiety padają na ziemię, wiją się. Na wasz widok przestają i zaczynają iść w waszym kierunku!

8 2  Walczcie.

Po walce weźcie  i idźcie do E.



114



115



116



– Oto przybyli nieczyści! Chcecie zniweczyć dzieło Boga? Nie wiecie, że jesteście pionkami w szponach Szatana? Wasza wiara opiera się na ograniczonych zmysłach. Teraz z wami skończę, tak jak skończyłem z Jasperem.

Możecie wykorzystać żetony duszy, żeby usunąć tarcze.

5 Walczcie.

Po walce weźcie PRZEDMIOT 20 i żeton .



Nie możecie się dostać do lokalu wyborczego (założonego w saloonie) z powodu tłumu ludzi wrzeszczących i próbujących się wepchnąć do środka. Pośród nich dostrzegacie opryszków z Missouri. Kręcący się obok nich żołnierze Armii Stanów Zjednoczonych próbują trzymać na dystans mieszankę rdzennych mieszkańców Kansas, Missouri i abolicjonistów. Wszyscy przybyli tu z daleka, by wpłynąć na wynik wyborów, które zmienią konstytucję Kansas.

Brood to zrujnowane miasteczko pełne garbarzy i traperów. Stosy bawolej skóry walają się na furmankach, zwierzęce ścierwa leżą na drogach. Ludzie są brudni, niechlujni, a w oczach mają zepsucie i nikczemność. Jesteście w Kansas.

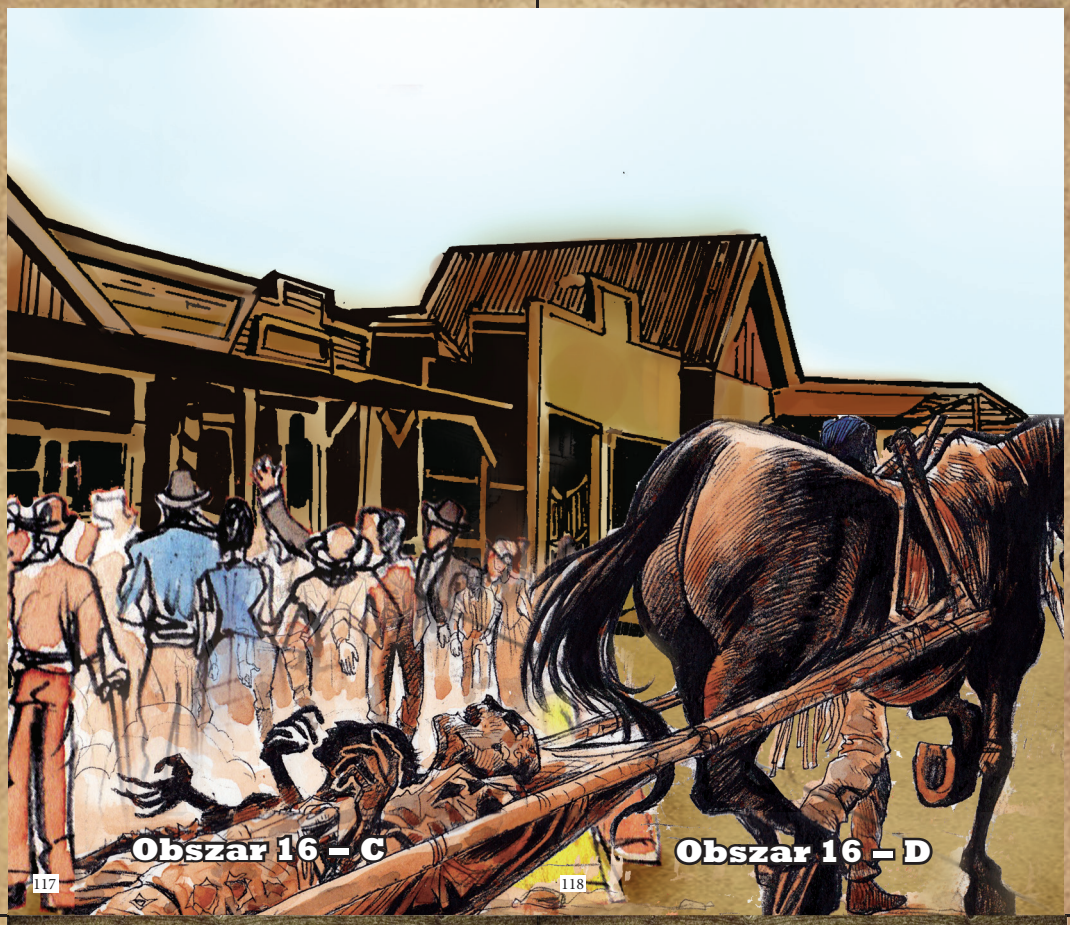
Po lewej jest saloon, przed którym zebrał się tłum. Budynek pełni funkcję lokalu wyborczego.

Niewielka grupa Murzynów przygląda się wam z niepokojem.

Jesteście lustrowani przez kilku garbarzy, którzy dawno nie widzieli wody z mydłem.

Na skraju miasteczka cieśla wnosi do swojego sklepu niewielkie, drewniane pudełka.

Trwa dzień. Jeśli zdecydujecie się przenieść do Pariah, tam również będzie dzień. W takim przypadku odłóżcie nocne karty planu na bok.



Obszar 16 – C

117

Obszar 16 – D

118

Obszar 16 – E

119

Obszar 16 – F

120



Banda garbarzy przygląda się Toro. Zostajecie zaatakowani wyłącznie dlatego, że mu towarzyszycie.

Jeśli Toro jest obecny, dodajcie  .





– My nic nie wiedzieć o żaden Mason. Ja wiedzieć, że duży mężczyzna przybywać z Pariah, ten, co być z moja kuzyn, Agamemnon, być stąd i należeć do Mason, zanim odejść.



– A niech mnie. No dobra, panie Hiramie, powiem, co wiem. Jakoś tydzień temu przyszedł tu mężczyzna. Nie rozpoznałem go, nie był stąd. Pokazałeś mi papiery, więc wpuszczę cię na zaplecze, żebyś mógł rzucić okiem.

Weźcie PRZEDMIOTY 28 i 29.



– Słuchaj, muszę wracać do roboty. Nie jesteście pierwszymi ludźmi z Missouri, którzy przyszli tu powęszyć. Jest jakiś powód, dla którego powinienem słuchać przeklętych właścicieli niewolników?

Jeśli Hiram posiada , to udajcie się na pole F. Zamiast tego Hiram może użyć żetonu oszusta.


Obszar 18
A
B
D
A
C
E
Obszar 18 – A
121


Obszar 18 – B
122
Obszar 18 – C
123

Wypowiadacie hasło „Głęboki mrok”, a następnie wchodzicie do środka. Wydaje się wam, że w tych ścianach zalęgło się całe zło tego świata.

Gdy wchodzicie w głąb siedliska rozpaczy, dostrzegacie poruszające się cienie.

Rozglądacie się na wszystkie strony. Słyszycie jęki i rechot nieszczęśników.

Wszędzie leżą wyrzutki z hrabstwa Clay. Otacza ich brud i zepsucie.





– Gdzie Cody?! Szeryf bywał tu częściej niż ktokolwiek inny. Założę się, że już nie żyje albo siedzi w Brood. Nie ma tu Eliego Harrisa. Pewno jest z syndykatem… Tak, wiem, kim są, bo widzisz, sam byłem kiedyś wolnomularzem, tak samo jak dawno temu Cyrus. Chyba był nawet Mistrzem Loży. Myślę, że ukradł nasze pomysły i stworzył swoją własną tajną grupę. Kto wie, co teraz knują.

Mroczna atmosfera miejsca wystawia waszą odwagę na próbę.

Aby uniknąć pochłonięcia przez ciemność, przejdźcie test wiary.

4 Test wiary.



Obszar 18 – D

124

Obszar 18 – E

125



– Oni wszyscy są źli, nie rozumiecie? Założyciele! Masoni! Wszyscy, co do jednego! To sekretny syndykat, ludzie z przyszłości! Mówię wam, wojna idzie! Święta wojna, której chcą zapobiec!!



– Co z Eliasem? Tak, maczał w tym palce! Nie wiem, czy głosi słowo Boże, ale coś młodemu kaznodziei wygłosił śmiertelnie dobrze! Zamknij się! Zamknij! ZAMKNIJ!

Weźcie PRZEDMIOT 26.



Walczcie.