

"במקום ובזמן בו אגדות נוצרות..."

הרפתקת פיוזיון Fuzion

מאת: זיו קיטרו

ארץ ספר, אדמה מתה וצחיחה, מצוקים
מתנשאים מטילים צל על המקום
המקולל הידוע בתור טקסוס.
האדמה הנוראית שתתה את דמם של
רבים, לבנים ואדומים, גברים ונשים,
צדיקים ופושעים לאדמה לא אכפת, היא
לוקחת הכל, שותה בשקיקה את שאנו
נותנים לה בין אם מרצון או מחוסר
ברירה.
זהו המקום בו נולדות אגדות, זוהי
התקופה בה לחיים אין משמעות.
בקרבות בין עמים או בקרבות סלונים,
המהיר הוא המנצח והמפסיד השקה
בדמו את האדמה.
זוהי תקופה של התפתחות, של חלוציות
של קידמה, זוהי תקופה אפילה לרבים.
זהו המקום בו מוות רכב לצד הפרשים
והקרוונים, מחכה לרגע בו יוכל לשלוח
את אקדחו ולקצור את הנשמות
המגיעות לו ולא משנה אם זו נשמת ילד
או זקן או נשמת נערה צעירה שלא ידעה
אהבה או סתם אדם שכל חיו העביר
בבטלה.
אכן כאן נולדו האגדות, של אלו שחמקו
ממוות או של אלו שנלקחו בשיאם,
מותירים אחריהם סיפורים בלבד למה
שאכן קרה בחייהם.

בהרפתקה זו עוברות הדמויות חוויה
מסוג אחר.
בארץ החלוצית המקוללת, מקום שרבים
חושבים שהוא השתקפות הגיהנום,
הילכו ערב רב של דמויות שונות
ומשונות. חלקן זכו להיכנס לדפי
ההיסטוריה בתור אלו שאילפו את
האדמה ולא נכנעו לרוע השוכן בה, הם
אלו ששם מופיע בסיפורים המסופרים
בלילות ליד המדורה. הם היו אנשים
פשוטים שלא היו מוכנים לסבול יחס לא
הולם מאף אחד גם לא מהאל עצמו.

התקופה היא תקופה של גילויים, רבים
יוצאים לחפש את מזלם בדרום בתקווה

שאותה בהלת זהב תוכיח את עצמה
ותציל אותם מחיי עוני. רבים מצאו את
עצמם במצב קשה עוד יותר ממה
שהתחילו, לאחר שמכרו את רכושם
המועט על מנת לקנות סוס וקרוון נעו
דרומה רק כדי לגלות שלא רק זהב
מחכה בהרים. קרוונים בודדים ואף
שיירות הותקפו על ע"י שודדי דרכים
שחיפשו כסף קל וגוף נשי לנחם עצמם
או אינדיאנים שמצאו את עצמם נלחמים
על אדמתם ועל חייהם.

שיירות רבות הגיעו להבנה שזהב לא
ייצא להם מהמסע ולכן החלו להקים
עיירות קטנות, מקווים שמזלם ישתנה
לטובה. עיירות אלו התגלו כדבר מבורך
גם למתיישבים וגם לשיירות האחרות ל
מחפשים. וכך החל הדרום לפרוח.
עיירות רבות הפכו לציר מרכזי אם בגלל
המיקום או האירוח או שניהם. בתי
הארוחה החלו לקבל שם בעולם ורבים
נהרו למקומות הללו על מנת למצוא
משקה טוב וחברה טובה.

אל מול השודדים, שהחלו להפנות את
מאמצייהם אל הערים ולא לשיירות
העניות, קמו אנשים שמאסו בחוסר
הצדק ובפשע. אנשים שיהפכו להיות
אגדות, אנשי חוק קשוחים שלא נתנו
לאיש להמעטי בערכם. אחרים שלא
מצאו את מקומם בין אנשי היישוב הפכו
לאגדות מהלכות כאשר צדו את פורעי
החוק והביאו אותם למשפט וכמו בכל
מקום על פני האדמה היו גם אלו ששם
הפך לאגדה אבל לא בגלל המעשים
הטובים שעשו.

זוהי תקופה קשה לרבים אך גם תקופה
מיוחדת של חלוציות. כעת שהדרום
פורח יש צורך בדרכים על מנת להגיע
לשם. קווי רכבות, נתיבים לסוסים, אלו
שימשו להעברת של דואר, הובלת
כספים או הסעת אנשים. כל אלו נעשו
צורך וכך החלו האנשים שעד כה מזלם
היה רע עליהם להרוויח מן המקום
שנראה מקולל כל כך. הדרום הפך
להיות מן גן עדן לאלו שלא יכלו לחיות
בצפון המיושב.

כמובן שהצרות לא נפסקו וגברים נועזים יותר ומסוכנים החלו לתקוף את הנתיבים החדשים, מוצאים דרכים ללכוד רכבות ואת השלל הרב שהובילו. אנשי הדואר לא יכלו להיות עוד צנומים ואדיבים לא בעולם החדש וכך קמו קבוצות של אנשי משלוחים, צעירים זריזים וחסונים שידעו להלחם בעת הצורך וידעו גם כיצד להתחמק מקרב חסר סיכוי. אכן זו הייתה תקופה מופלאה, רוח רעננה נסבה מן הדרום והאדמה המקוללת הפכה טובה יותר, מאירת פנים יותר.

אך לא לכל אחד.

רבים קיפחו את חייהם ללא סיבה, עיירות רבות שלא היו בנתיבי סחר ותנועה ראשיים נאלצו לספוג תקיפות של פורעי חוק באופן קבוע, ילדים צעירים ובוגרים מתו בגלל מבט שלא מצא חן בעיני אלו שהיו מהירים על ההדק וחמי מזג. קרוונים רבים נמצאו מפורקים לאחר התקפה של שודדי דרכים, הסוסים נלקחו והאנשים הומתו. לאנשים רבים האדמה המקוללת נותרה נאמנה לשמה המקורי. הם לא מצאו את מזלם מתהפך.

"נחמד לראות 'תכם כאן, מה 'תם חושבים ש'תם עושים כאן?" אז מה בדיוק קורה עכשיו? ובכן העלילה שלנו מתרחשת באמצע התקופה המופלאה הזו והיא תיקח את הדמויות אל לב הרוע הפועם באדמת טקסס. השחקנים משחקים קבוצה של "אקדוחנים להשכיר", מאותם חבורות שלא ידעו לעשות הרבה חוץ מלירות ולהתחמק מיריות והשכירו את שרותיהם לכל מי שיכל להרשות לעצמו הגנה ויהיה זה שליח דואר, עלמה הזקוקה להגנה או חברות שודדים הזקוקה לכוח בגיבוי. נכון, לא החבר'ה הכי טובים בעולם אבל לא מדובר בעולם של טוב ורע, לפחות לא בצורה הניתנת לחיתוך מוחלט.

הדמויות הן כאמור אקדוחנים צעירים השבים ממסע אל עיירה קרובה בשם "הופ טאוון". לרועה מזלם הם נהרגים בדרך ע"י חבורת פורעי חוק משולחי רסן. בבוקר למחרת הם ממשיכים במסע.

מה זאת אומרת? ובכן נראה שלמרות שהם הוצאו להורג ע"י "תותחי יד" (כפי שיקראו האקדחים בהם השתמשו אותם שודדים) הם שבו חזרה אבל הדמויות אינן מודעות כלל לקרב שהתרחש. מבחינתן הם עברו יום של מסע וחנו ללילה, שום דבר יוצא דופן.

וכך, לא מודעים למה שעבר עליהם, ממשיכות הדמויות אל מטרתן מבקשות רק מקום לנוח להתרחץ ולפרוק מתחים.

כאשר הן מגיעות לעיירה הן מגלות שהעיירה נפגעה ע"י שודדים לפני מספר ימים, המקום עדיין באנדרלמוסיה אך האנשים האלו רגילים למצב הזה ופשוט משקמים עצמם.

"עד כא' כל כמעט ברור חבר. אבל מה, בשם כל השדים והרוחות, קרה שם בדרך?"

החבורה מתה, שלא יהיו טעויות בקשר לעניין הזה. כל השישה היו מתים כמו שרק מת יכל להיות. פגרים שחיו לציפורים שינקרו בבשרם, גופות בכל מקום אחר הי מתפוררות לאבק, מזון לתולעים, מובן? משהו קרה מייד אחרי המוות, משהו מוזר מאוד, משהו שעומד לשנות את העולם כפי שאנו מכירים.

אף לא בן תמותה אחד היה מודע לכך שכאשר נשמעו היריות שהרגו את גיבורנו, מוות עזב את תפקידו. פשוטו כמשמעו, מוות החליט שהגיע הזמן לטייל והוא עזב את הגלימות והמגל והחליף אותם במגפיים שחורים, מכנסיים שחורים, חולצת משי שחורה כובע בוקרים שחור מעיל עור ארוך (שחור כמובן) וזוג אקדחי קולט מרושעים בצבע שחור. הדבר היחיד שהוא לקח ממש ממשכנו הוא סוס

המסע שלו, "רקוויאם", סוס שחור מגודל ומרושע בעל עיני אודם רושפות. מוות לקח לעצמו חופש לזמן לא מוגדר, כאמור הוא עשה זאת בדיוק כאשר חברתנו הייתה אמורה להילקח על ידו אל הממלכה שמעבר. השאלה החשובה יותר ממה קרה לדמויות היא מה קורה כעת? מה אם אלו שמתים מרגע זה?

התשובה פשוטה, חלק מהם מתים ורוחם מרחפת מעליהם וממתינה למוות שייקח אותם, חלק מהם מתעוררים אבל ללא בינה הם פשוט מכונות, זומבים אם תרצו. בני החבורה הם היחידים ששבו לחיים מלאים, לרוע המזל לעת עתה הם לא זוכרים דבר מחוויית המוות שעברה עליהם.

"קי, אז האדמה המקוללת הפכה ל'יות יותר גרועה מאיפם, מה 'כפת להם'?"
הדמויות לא מודעות כלל לאירועים המתרחשים בעולם. אין להם מושג מה קורה במרחק של יומיים רכיבה בעיר הקרובה (שם מספר אנשים שמתו ממחלה שבו לחיים ומטילים אימה על העיירה הקטנה).
כאשר הם נכנסים ל"הופ טאוון" מוצאות הדמויות את העיר בתוהו. לאחר התקפת שודדים נפגעו בתי עסק, מספר אנשים מתו (והם לא שבים לחיים, רוחם פשוט מחכה לשחרור) אבל בגלל הסתגלותם של האנשים לחיים בדרום הם שבים לשגרה די מהר.

לקראת הצהריים מגיעה החבורה לעיר מן הסתם יכנסו לסלון (שמשמש גם כאכסניה, פאב ובית בושת). כאן יוכלו לזכות באמבטיה חמה, אוכל שתייה ונשים.

הכל הולך חלק עד הערב, כאן מתחילות הבעיות כאשר השודדים שבים לסיבוב שני, הפעם בשביל הבנות.

הדבר הראשון שקורה לדמויות כאשר הן נתקלות בשודדים זה "פלשבק" מטורף, רעשני וצבעוני. הם יראו את פני השודדים ואז יראו אותם כאילו לפני זמן רב, שאגה נוראית, צרחות, צחוקם של השודדים

כלום, דממה. באם הדמויות נתקלות... ואז בשודדים ולא צופות בהן ממסתור הים של הפלשבק ישתק אותם, דבר שייתן לשודדים יתרון משמעותי בקרב. יתרון זה יתגלה כלא משמעותי כאשר הדמויות לא ימותו מהיריות. השודדים, עדיין לא מזהים את הקורבנות לשעבר, יהיו המומים וינסו להימלט. זו תהה המערכה הראשונה.

"קי, 'בנתי, אז הם מסתובבים כמו גופות חיות ומה אז'?"
לאחר הפלשבק הראשון יעלו השאלות הראשונות. ככל שינסו להיזכר הפלשים יתחזקו.

אם נפצעו הם יפלו מההלם אבל מהר מאוד יבינו שהפציעות לא מחלישות אותם, לא מעייפות וזה כאילו ולא קרה כלום. הפצעים גם לא נרפים אך זה משהו שבמילא לא יבחינו בוא בהתחלה (אחרי הכל בד"כ לוקח זמן להירפא). המוזר, עבורם יהיה, כמובן, העניין שהם לא מתים מיריות קטלניות, גם לא שהפצעים מפוצצים להם חצי מהפנים.

ובכן כעת דברים מסתבכים. למעשה הדמויות עוברות מספר שלבים. הן יבינו שהן (כנראה) לא יכולות למות. הזיכרון ישוב בפלשבקים רצחניים, כל אחד ברור מהשני עד שלא יהיה ספק בלבם שהם אכן נורו למוות בפעם הקודמת. התקדמות הפלשבקים היא לא רק סדר בתמונות כי אם גם מיקוד, בצליל ובתמונה. השאגה שנשמעת הופכת להיות סדרת צלילים, החל מקללות השודדים, יריות האקדחים (הרעש הכי חזק) צעקות המוות של הדמויות. התמונות נראות להן טוב יותר, הרגשת הכאב מתחזקת.

אך זה עדיין לא הכל. כעת שהדמויות יודעות שמהו לא בסדר והן רואות שמשום מה הן לא מתות מתחילות לעלות שאלות, אחת מהן תהא אולי חיפוש נקמה בשודדים. הרעיון הוא לגרום להם לא ליהנות מהכוח החדש. הם נהיים מכוערים יותר ויותר (בגלל הפצעים הפתוחים) הם סובלים מפלשבקים אחרים, מתקופות אחרות בחייהן, מן "הכמעט" מעבר לצד השני ואז

השיבה לעולם. הם צריכים לרצות לסיים את זה.

על מנת לסיים את זה השודדים לא יספיקו, הם יאלצו למצוא את מוות.

כל סצינת העיר והקרבות עם השודדים עד גילוי טבעם האמיתי של הדמויות לא צריך לקחת הרבה זמן. זכרו ההרפתקה האמיתית מתחילה בעצם בחיפוש אחרי מוות.

" י' לעזאזל מו'צים את הב'זונה ז'ה?"
מוות לא בחור רגיל. הוא לא ישמח כשימצאו אותו, הוא לא יהיה עדין. היתרון הגדול שיעמוד לרשותם הוא שגם לא מוות יכל להרוג אותם. כל עוד הוא לא שב לתפקידו המלא אין לו את היכולת. הוא יכאיב להם, הוא יתאכזר אליהם הוא יעביר אותם גיהנום על פני אדמות אבל הוא לא יצליח להרגם, על הנקודה הזו יוכלו ללחוץ.

על מנת למצוא את מוות יהיה עליהם לעשות מסע חיפושים מאוד מיוחד. כעת כשמוות חדר לעולמנו סדרי בראשית משתנים ודברים מאוד מוזרים מחכים לגיבורים שלנו בדרך. דברים משונים שיצאו מהצד השני לרדוף את עולמנו, דברים אפלים שעדיף ולעולם לא היו מוצאים את דרכם לאדמה המקוללת שכן כעת היא אכן מקוללת.

מייד לאחר שהם משמידים את השודדים... ומבינים מה קרה להם הם מרגישים משהו סביבם. הם לא יכולים להסביר מה הדבר אבל הם מרגישים אותו. זהו הקשר למוות והקשר הזה הוא מן דחף לנוע מערבה. בירור מהיר מגלה להם עיר במערב, עיר במרחק של יומיים רכיבה.

המסע למקום עובר ללא בעיות. בעיר עצמה הם נתקלים בדברים מוזרים.

"ובנים שבו למולדתם, למרות ש'ם 'דיין מתים..."

לקראת ערב מגיעה החבורה לעיירה הקטנה. עיירה זו מורכבת כמו עיירות

אחרות מרחוב ראשי משני צדדיו המבנים. אולי 80 איש גרים בעיירה הזו, רובם צעירים. אין להם בנק גדול ולא סניף דואר (הם משתמשים בדואר של הופ טאוון) וחץ מהאכסניה אין שם מבנים מפוארים במיוחד.

העיר נראית נטושה והמקום היחיד בו יש תנועה ערה, יחסית, הוא הסלון אך בהתקרבתם למקום הם מרגישים לא בנוח. המקום שקט, לא קולות המולה, לא מוסיקה, כלום. בהיכנסם הם רואים אנשים אך כולם שקטים, דומיית מוות. מתוך הנחה שהדמויות נראות במצב סביר כרגע (ומי שעלול לחשוף פצע מחריד מסתיר זאת בצורה כלשהי) לא תהייה להם בעיה להתמזג.

נערה מתקרבת לשולחנם ולוקחת הזמנה. היא נראית מפוחדת לחלוטין וקל לדובב אותה. למעשה קל לדובב כל אחד מהאנשים כאן. הם חוששים מאוד שלא יאמינו להם אבל הם מוכנים לדבר. הדברים שהם מספרים היו יכולים להישמע לכל אחד אחר כסיפורי אגדות אך לחבורתנו הדברים נשמעים יותר מידי הגיוניים.

מחלה משונה חלפה בעיר וקצרה נפשות רבות, המיוחד ילדים. הצרה הגדולה באמת התחילה לפני שולשה או ארבע ימים (ביום בו מוות עזב, הזמן המדויק תלוי באם הדמויות התעכבו יותר מיום אחד בהופ טאוון) אז לאחר טקס קבורה של קבוצת ילדים, ממש לפני השריפה החלו הילדים לנוע.

בתחילה חשבו שזה נס, מאוחר מידי הבינו אנשי העיירה את הדבר הנורא אשר קרה כאן. בני העיירה נמלטו מהמקום בזמן שהילדים המתים זינקו על הכומר והחלו לנגוס בגופו. צרחותיו מלאו את הערבה כל הלילה. איש לא העז להתקרב לבית הקברות שוב. אתמול בלילה, מספר מישהו, נשמעו צרחות באורווה, כאשר הגיעו לשם אלו שהיו אמיצים מספיק (או טיפשים) הם מצאו את גופתם המרוטטת של שלושה סוסים גדולים, סימני כפות רגליים קטנות נמצאו יוצאות מהמקום.

סימן מובהק לעבודתו של מוות. הדמויות צריכות להתפתות לחקור. כמובן שאין זו חובה.

מסע לבית הקברות יגלה את מקום הקבורה המיועד של הילדים ועוד קברים רבים. רוב הקברים פתוחים ובתוכם ניתן למצוא חלקי גופות חצי אכולות (אלו שנותר מהן משהו). הילדים אורבים במקום, מסתתרים בין קברים, מתחת לסלעים, מחכים לזרים שיתקרבו.

יהיה זה מעניין לראות כיצד יגיבו הדמויות לאיום הזה. ילדים קטנים ורעבתניים שברור שאין להם סיכוי לנצח בקרב. מה יעשו הדמויות? האם יתנו לילדים מנוחת עולם? או שאולי לא יהיו מסוגלים לחסל את האיום על העיירה הקטנה? חשבו לזכור שהילדים אינם "מפלצות" רגילות, אלו ילדים קטנים וחלקם שמרו על רמה מסוימת של מראה חיצוני אנושי, לא יהיה זה נכון להתייחס אליהם כאל "רעים" וחסל אותם.

תנו לדברים להתגלגל, חוץ מקצת זעזוע אין לתקרית הזו השפעה רצינית על ההרפתקה. לאחר שסיימו את עניינם יגלו כוח נוסף. אם הילדים יומתו (שוב) יגלו בני החבורה שהם מסוגלים "לראות" גופים כסופים המחוברים לגופות ומנסים להימלט. נשמות המתים שאין להן מנוח, לא עד שמוות ישוב למקומו.

"היי חבר. צ'מע לי ש'ני 'מר לך, אין לי סיכוי"

המשיכה המשונה ממשיכה לפעול על החבורה, מושכת אותם כעת צפון מערב אל תוך אזורים מסוכנים ביותר. אזורים בהם, עד כמה שידוע לדמויות, אין עוד עיירות לבנות אלא רק מישורים ושטחי פרא של הילדים.

מתקדמים הלאה על פני הישימון, נמשכים ע"י אותה הרגשה משונה, מתקדמות הדמויות אל אזור מקודש לאינדיאנים. אזור בו נקברים חללים רבים של הילדים אדומי העור. אזור בו טקסים פולחניים מיוחדים מתבצעים.

לאור הירח הכחול שבשמיים מבחינה החבורה בקבוצה של ילדים המתכוננים לטקס משונה ולא מובן. ריח ברור של מוות נישא באוויר, ריח אותו למדו להכיר היטב מן ההיתקלות הקודמת. אם יבחרו לצפות במתרחש יגלו שהם נכנסים למשהו משונה מאוד. כל כך משונה שאולי לא יוכלו להתמודד עמו בקלות.

הטקס האינדיאני נעשה בברכת השהאמן הגדול. הוא נעשה על מנת לסלק את "הרוחות הרעות" אשר משיבות את המתים לבתיהם ולא נותנים מנוח לא לחיים ולא למתים. מאחר והטקס עוצמתי כל כך הוא אכן מצליח לשחרר נשמות שבאזור. בין הנשמות גם נשמותיהם של בני החבורה.

לצערם של בני החבורה הם לא משוחררים מן העולם אלא פשוט עוברים ל"פאזה" אחרת.

" 'לוהים אדירים, מה קורה כאן 'כשיו?"

המישור עליו עמדה החבורה משתנה מקצה לקצה. דבר לא נותר כפי שהיה אך לפני שניות אחדות. חבורת אדומי העור נעלמת בפחות משנייה, הירח הכחול שמעליהם משנה את צבעו לגוון סגול חולני, עננים נוזליים מרחפים בשמיים ומסתירים במהרה את הירח מעיני הצופים. המישור עצמו משתנה גם כן, ההרים במרחק הופכים גבוהים יותר זוחלים, סוגרים על... ורחוקים והם נראים הדמויות סביב, סביב. עם כל שנייה שעוברת המרחב מתעוות ולדמויות נראה שכל יכולת לשפוט מרחקים נלקחה מידיהם. האוויר מתחמם והופך להיות לח כל כך עד כי נדמה שאפשר לשחות בו. ריח כבד ולא ברור עולה באפם, ריח מר וחזק בלתי ניתן לנשימה.

העננים הנוזליים מתחילים לצנוח מטה באיטיות, יוצרים שכבת ערפל דביקה המסתירה את הנוף המוזר. קולות נשמעים בערפל, מעוותים כל כך עד כי לא ניתן להבין את המילים אך ברור לחלוטין שמישהו, או משהו, מנסה לקרוא להם, אולי זועק לעזרה? שום דבר לא ברור. הראש הופך כבד יותר ויותר אך לא עייפות היא שגורמת לכך אלא כאב, כאב מפלח

כאילו קיפוד מתכרבל במרכז ראשם, שולח קוצים דוקרניים לכל הכיוונים, לוחץ על רקמות רכות. הריח הופך חזק יותר וצרחת ברורה נשמעת מתוך הערפל אך לא ניתן לזהות מהיכן. הכל כל כך מטושטש.

הדמויות מגיעות למצב של כמעט עילפון כאשר **משהו** מתקרב אליהם מתוך הערפל, דמות גבוהה ושחורה המתקדמת בצעדים בטוחים וקצובים, לא ממהרת, לא מגבירה קצב, יודעת בדיוק לאן לצעוד, גם אם החבורה מתחילה להתחמק. בנקודה מסוימת מדביקה הדמות את הדמויות והם צופים בגבר גדול לבוש כולו שחורים והוא שולף זוג אקדחים גדולים ושחורים מנרתיקי עור שחורים. הוא מביט בהם בעיניים בהם בוערת אש קרה ואז מחייך, הוא משיב את האקדחים לנרתיקים ושורק, ששריקה חדה וברורה. מהר מאוד קול פרסות עולה מתוך הערפל ודמות מן הגיהנום מופיעה. סוס שחור ועצום בעל עיני אש עוצר, נעמד על רגליו האחוריות ושואג שאגה שנשמעת כמו זעקות קרב של אלפי לוחמים. הפרש לבוש השחורים עולה על סוסו ודוהר משם.

הערפל עולה ומעניק לדמויות את האפשרות להביט כראוי סביב. הם צופים במישורים שנראים כעשויים ערפל, סביבם שרשרת הרים עצומה כמו סוגרת עליהם שלא ימלטו, הצרחות שנשמעו בערפלים נשמעים טוב יותר כעת, הקולות חדים וברורים. הדמויות מבחינות במקור הצעקות. גופים ערטילאיים שטים על פני המישורים. נראה אנשים אך משהו מזור... שהם דומים לבהם, מעוות. הדמויות צורחות וחולפות מעל הדמויות, כעת ניתן להבחין בפניהם של היצורים המוזרים הללו, פניהם של קורבנות לזוועות שלא יתוארו. דמויות שעברו מחלה, דמויות שעברו קרבות בהם פיהם רוסקו ע"י גרזן או כדור. גופות מעוותים ומנופחים כאילו שכנו במים זמן רב מידי. כל כך הרבה זוועה והם נעים על פני המישור המוזר הנראה כל כך קטן ויחד עם זאת מכיל כל כך הרבה.

לא, הדמויות לא בגיהנום. נשמותיהן גורשו יחד עם הנשמות הטועות ששבו לעולם החיים, לגופם הפגוע. הם

נמצאים במישור שלפני העולם הבא אך הוא סגור מכל צדדיו ע"י שרשרת ההרים. מוות עזב וכולם לכודים כאן. הדמויות לכודות כאן, הם לא דומות לשאר הנשמות המייללות כאן אך הם גם לא חיים. נשמתם לכודה במישור הזה ועליהם למצוא דרך לשוב לגופם האמיתי. משהו בקסם של הטקס גרם להם לזנק מגופם ולהגיע לכאן. אותה תחושה מוזרה שהובילה אותם הלאה נותרה עימם, חזקה מאי פעם. הם יכולים לנוע על פני המישורים שהם מקבילים לחלוטין לעולמם החיים.

הרוחות המאכלסות את העולם הזה אינן יכולות ליצור קשר אבל יש את אלו שכן. באזור הבו היה הטקס יכולות הדמויות לראות **צבע**, צבע אמיתי של האדמה, של המישורים האמיתיים שעזבו מאחור. שרידי הקסם נעלמים במהירות אך ברור לחלוטין שמהו באזור הטקס שונה משאר העולם. מי שיביט צפונה יבחין בדמויות שונות ממה שראו עד כאן, התקרבות אל דמויות אלו תגלה שאלו צלליהם של החיים כפי שהם משתקפים במישורי הביניים. אם יעקבו אחרי הדמויות יוכלו להגיע לכפר שם השהאמן הגדול יקבל את אנשיו בברכות שלאחריהן יכנס לטראנס על מנת לבדוק שהכל תקין. הדמויות יודעות שזה מה שהוא עושה כי הם מבינות את דבריו (רק דבריו של השהאמן נשמעים במישורים) ולא רק זאת. לאחר שהטראנס מתחיל גופו של השהאמן מקבל איכות אמיתית יותר עבור הדמויות.

השהאמן מתרומם על רגליו והדמויות מבחינות בדמות של זאב מרחפת על תוויו של הזקן. הוא מביט סביב ומחייך אליהם ומתחיל לשוחח עמם.

השהאמן הוא מקור מידע מעולה עבור הדמויות. הוא יכל לאומר להם את מה שקרה להם, הוא יכל לספר להם היכן מוות ולעזור להם לשוב לגופם. הוא יכל להסביר להם מה מצבם ולהנחות אותם להבנה שהם חייבים לוותר על אלמותיותם ולנוח.

הוא יכל אבל לא עושה זאת, לא לפני שהחבורה משוחחת עמו קצת ולא לפני

שהן ישיבו לו משהו שאבד לו לפני שנים רבות

"אבי לימד אותי לטייל במישורים החלולים (הוא מצביע סביבם), כאשר הייתי נער צעיר הגעתי לכאן בלי ליווי, בניגוד למה שהתבקשתי. כאן התמודדתי מול זאב שחור וגדול, מאוחר מידי גיליתי שזהו "מהלך עורות" רוח רעה שמסוגלת לנוע בין עולם החיים והמתים וללבוש את עורו של כל מי שהיא נתקלת בו בדרכה. היא נאבקה בי אך אבי לימד אותי מספיק על מנת שאוכל להתנגד. לרוע מזלי הרוח הייתה חזקה ולכן היא חדרה לגופי. בגלל שלמדתי על הרוח אני מתנגד לה, אני מתנגד לה כבר 58 שנים ואני עייף (הוא מתיישב על סלע שהתגשם מתוך עולם החיים והפך מוצק במישורים). חלק מנשמת מסתובב כאן ואני זקוק לחלק הזה על מנת שאוכל לגרש את הרוח. אתם מבינים, כשהיא חדרה בכוח אלי חלק ממני זינק החוצה אך לא כולי. אני יכל לעזור לכם אבל אני זקוק לנשמת כולה לפני שהעשה זאת. לא בגלל שאין לי הכוח אלא בגלל שאין לי הרצון."

אלא אם ימצאו דרך אחרת החבורה תיאלץ להשיג את הנשמה. הזקן מתאר להם את המקום בו הרוח זינקה עליו, זה המקום בו נשמתו תסתובב. המסע למקום קצר ושם הן מוצאים את נשמתו של הזקן. היא קשורה כיהלום לצווארו של חלילן משונה. החלילן יושב על גזע עץ רקוב (שנראה כאילו התגשם גם הוא ממקום כלשהו בעולם החיים) הוא מחייך לדמויות ואומר שישמח לתת להם את היהלום אך לא לפני שיעשו עבורו דבר מה.

בהרים שממזרח מסתרת נערה, נערה שיפיה גדול מזה של כל נערה בכל עולם שיהיה. היא מתה לפני שנים רבות מלב שבור לאחר שאהובה טבע בנהר. אם ישכנעו אותה לדבר עם החלילן הוא ישמח להעניק להם את היהלום.

הנערה יושבת בוכייה על שפת נהר של בוץ, מידי פעם עולה יד של גבר צעיר וצונחת שוב ולמרות שנערה יכולה להושיט יד ולאחוז בצעיר היא לא עושה זאת וממשיכה למרר בבכי.

יהיה זה רע ומר אם יחלץ מישהו את הנער מנהר הבוץ, היצור ששוכן בנהר כבר אינו הנער. הם יאלצו להתחמק מהיצור הנוראי. הדבר היחיד שכן טוב הוא שהנערה תלמד למה הפך אהובה ותסכים לפגוש את החלילן. היצור כאמור הוא בעיה.

מתנשא לגובה רב, הנער הוא הנהר עצמו. זורם סביב עצמו ואל תוך עצמו. כל מכה שהיצור מכה בווערת בהם כמו להבה (כל נזק שיגרם ע"י היצור הזה יופיע לבסוף כל גופם הפיזי של הדמויות, אם ישובו לגופם), מאכלת אותם. אין דרך להרגו, הם יצטרכו לחשוב על דרך לברוח ממנו. השאלה היא איך?

משיחה עם הנערה הם יגלו שהנער הבטיח להשיג לה יהלום שראו שניהם בנהר. הנערה הייתה בטוחה שאהובה לא רציני והקניטה אותו. בכעסו הרב ומתוך רצון להוכיח את אהבתו זינק הנער אל תוך הנהר, נהר שהתגלה עמוק ובוגדני. מנסה להגיע את היהלום נלכד הנער בעשב מוזר שנכרך סביב רגלו ומשך אותו מטה וכך טבע הצעיר בלי שאף יצליח להניח ידו על היהלום. כאשר יתחילו במאבק עם הנער-מפלצת יבחינו (מי שיבחינו) במשהו נוצץ בתוך נהר הבוץ. אולי זה היהלום?

האמיצים יזנקו אל תוך הנהר על מנת להשיג את היהלום. עולם ביזארי של יצורי בוץ שאם זאת יפיפיים חיים בתוך הנער/נהר. תיאור העולם הזה יכל להיות מעניין למי שרוצה להרחיב. בסופו של דבר הם מגיעים ל"יהלום" זוהי פיסת זכוכית ששיקפה את אור השמש. הבאת החפץ למפלצת יכולה לעצור אותה.

אם הצליחו בכל משימותיהם יוכלו להשיב לזקן את נשמתו. בשנייה שהזקן עונד את היהלום דמות הזאב שעליו מתעוותת וצורחת ומתפצלת מגופו אך לפני שמי מהם יוכל לעשות משהו הזאב מנזק על אחד מהם ונושך לצווארו, הפצע גועש בדם ערפילי סגלגל שמתאדה במהירות, דרך הפצע הזאב מנזק אל גופה (רוחו?) של הדמות.

הזקן אומר להם רק זאת לפני שהוא משיב אותם לגופם. מעולם לא זינק "הולך עורות" אל נשמה של אדם שמת ושב

לחיים, הוא לא יודע מה עלול לקרות אבל כדאי מאוד שהחבורה תסיים את משימתה במהירות.

הזקן אומר להם לצעוד לפי התחושה המטורפת שמושכת אותם, עליהם למצוא את מות ומהר ולהכריח אותו לשוב למקומו. הוא מספר להם על כך שמוות עזב את ממלכתו ולכן הם לכודים במצב בו הם נמצאים.

למעשה הזקן נתן להם גם את הפתרון, ללא ידיעת מי מהם.

הם שבים לגופם, תחושת בחילה עולה בהם בזמן שהמישורים החלולים נעלמים והאדמה הגשמית מופיעה, הם מתעוררים ליום שמש נוראי, סביבם נראה מחנה... הרוס, מישהו חסר מזל חנה שם בלילה

באם יצליחו להגיע למוות הפתרון לבעייתם קל משהם חושבים.

כעת שבתוך אחד מהם חי "הולך רוחות" יש להם יתרון. מאחר והם מתים הולך הרוחות גוסס, זוהי רוח הזקוקה לאנרגיה חיים והיא לא מוצאת כזו בגוף החדש שבחירה ולכן היא נלחמת על חיה, היא עושה זאת ע"י נתינת כוחה שלה לדמות. היא תלחש דברים לדמות, תעניק לה כוחות מסוימים (ראייה מיוחדת שתאפשר לדמות ראייה לכל קשת העולמות, חושים מפותחים יותר וכ"ו) אבל גם תגרום לה להתנהגות "זאבית".

המלחמה לשליטה נשארת אבל מהר מאוד תגלה הדמות שהיא אכן שולטת בישות. מאוחר מידי היא תגלה שהיא הופכת לישות והישות שולטת בה. אם הדמות תגיע לתובנה הזו בזמן היא תוכל להקריב את עצמה ולזנק אל תוך מוות (כשימצאו אותה) ופשוט לשלוט בו, מוות אחרי הכל לבש צורת אדם בשר ודם. אם הדמות תעשה זאת תהייה לה גישה לכוחותיו של מוות והיא תוכל להשיבו לממלכתו.

על מנת שהדמות תבין את שקורה שלח לשחקן פתקים עם רמזים, עם דברים שהרוח מספרת לו וכ"ו. תן לו גם את ההבנה (אבל שמור את זה לסוף) של המצב החדש בו הדמות היא הרוח והרוח היא הדמות. אל תרגיש רע אם השחקן לא

יבין זאת, הם עם נוראי ואולי יעלו על פתרון אחר.

"מחפשים מוות, מוצאים שנאה"

הם מתעוררים כאמור לנוף חדש ומוזר. ללא ספק חנה כאן מחנה של אנשים רבים. עגלות הפוכות ומנופצות, גופות של גברים ילדים נשים זקנים, כלים מפוזרים, שרידי מדורות, הכל הרוס. סימני מאבק ברורים, הגברים ניסו להלחם בי שלא יהיה התוקף. על העגלות ניתן למצוא חצים רבים. מי שיקפוץ למסקנות יחליט שאינדיאנים טבחו במחנה (דבר שיכל להיות הגיוני לחלוטין) אלא שהוא יטעה. בחינה מדוקדקת של הממצאים תעלה שהחצים לא נורו אלא "הוחדרו בכוח" אל העגלות כאילו ע"י מישהו שרצה לגרום לטבח הזה להראות שמעשה ידי אינדיאנים. רמז, עבה, נוסף הוא שהגברים שלחמו מתו מיריות אקדח ולמרות שבחלק מהנשים והילדים נעוצים חצים עדיין על כולם (חיפוש מהיר יגלה זאת) יש פצעי סכין או חדירת כדור.

מי ירצה לגרום לכך שאנשים יחשבו שמדובר באינדיאנים? שאלה טובה. התשובות יגיעו במהירות. ממרחק עולה ענן אבק, בשמש היום הלוהטת ניתן לראות דמויות דוהרות. הפרשים הללו נראים כמו חיילים אמריקאים מובלים ע"י קפטן מצולק פנים שברור לחלוטין מהם מסכנותיו לגבי הטבח. הדמויות מתבקשות להתלוות לחיילים אל העיר הקרובה כעדים לפני הקצין העליון באזור גנרל מק'ניט. האפשרויות כידוע אין סופיות, הדמויות יכולות לעלות על זה שהיה זה הקפטן (צמא נקמה) שיצא עם כמה מנערו בלילה לטבח ומפיל את האשמה על האינדיאנים למרות שלא עשו זאת וכל זאת על מנת שמק'ניט יכריז מלחמה על השבט האזורי. הדמויות יכולות לבחור האם לעזור או לא או מה שירצו. אם יוכלו להביא לצדק הם יצילו חיים רבים של אינדיאנים חפים מפשע.

"להביט למוות בפנים"

בעיירה בה נמצאות הדמויות הן מרגישות במשיכה המוזרה והפעם משהו משונה בה מאוד.

כאן... המטרה... נראה כאילו לא משנה כרגע מה עשו עם הגנרל והקפטן הדמויות מגלות שמוות נמצא קרוב.

בערב בסלון הם נפגשים בדמות מוכרת. יושב על הבר, לבוש כולו שחורים, נמצא הגבר שראו במישורים החלולים. ואם זה לא מספיק ההרגשה המשונה מתפוצצת כאשר הוא מביט בהם ועיניהם נלכדות בעיני האש הקרה.

לאחר מבע תלאות מטורף, לאחר שהגיעו לגיהנום (כמעט) וחזרה. לאחר ששוחחו עם מתים ולחמו בנשמות הגיעו הדמויות למטרתם.

מוות מחייך אליהם ויוצא את הבר, הכל תלוי בהם.

קרב נגדו בלתי אפשרי, הוא לא יומת וגם לא יכל להרגם. רק תחכום יצילם. מוות לא מתרץ את עזיבתו, הוא לא בן אדם הוא לא עובד תחת חוקי אנוש. לא מעניינות אותו התוצאות של מעשיו ובטח שלא המצב הספציפי של הדמויות. הוא יצחק עליהם, הוא יכאיב להם, הוא יעורר בהם זעם, הוא ילחץ על כל הנקודות הכואבות, הוא יגרום לבם לסבל נוראי אבל הוא לא יותר, לא להם.

פתרון אחד נמצא בידי הדמויות ("הולך העורות") אם יעלו על משהו אחר? מצוין. אם יצליחו לשכנע את מוות בצדקתם? מצוין אף יותר, הכל תלוי בהם. אם לא ישכנעו אותו כעת הוא יעלם והם לעולם לא ימצאו אותו שוב.

"זה הסוף ידידי, שלום ודי!"

כאשר מוות נעלם כאב נוראי מפלח את גופם של הדמויות. זיכרונות כל השבוע האחרון מפלחים אותם. כל נזק שנגרם להם, כל ירייה כל פציעה בעולם הזה או במישורים החלולים מכה בהם. צעקות הכאב עולות עד השמיים ומזנקות חזרה, הכל סביבם מסתובב ומתפתל, הסוף

המיוחל אינו נקי ואינו קל. כל רגש מתפוצץ מתוכם, כל תמונה בוהקת. הם צונחים אבל לא פוגעים בקרקע, הם מיחלים לסוף אך הוא לא בא.

גופם נותר מאחור והם צופים במישורים החלולים, הסבל לא נפסק. וכך, נישאים על פני המישורים הצחיחים חסרי הצבע, עולם הביניים, הם מתקרבים לממלכתו של מוות. כאשר הם צולחים את נהר המתים הם מביטים מטה ורואים את מוות, הוא לבוש בגלימות ואוחז מגל והוא רכוב על סוס שחור עצום שדוהר במהירות, הוא זורק להם חיוך שטני שנראה מוכר עד כאב.

אל מולם נפתחים שערי הגיהנום וצרחות הכאב והזוועה מלוות אותם למקומם המובטח...

"זה יה סיפור לע'ניין. 'ני חייב ל'גיד שיש לי צמרמורת. ל'תרות חבר, 'ולי נפגש 'תישהו"

הסוף

טומס (טום, פני-ירח) מרונד

וכך התחיל לעבוד בחברה קטנה בשם "סלינגשוט אקספרס".

בחברה זו, כאמור, פגש את רוברט והשניים החלו פועלים כצוות באופן מידי. מספר הפעמים שהצילו זה את חיי זה במהלך עבודתם לא היה רב וזה בגלל שהיו חכמים מספיק מכי להיכנס לצרות מלכתחילה אבל, הם נקלעו למצבים קשים והיה להם את המקום והזמן להוכיח את חברותם.

טום העלה את הרעיון להקים חברת שכירי חרב גם בגלל הכסף וגם בגלל התקווה (ההולכת ונעלמת) למצוא רמז לגבי עברו. רוברט שמח למצוא דבר חש לעשות והשניים עזבו את ביתם ב "סלינגשוט אקספרס" ויצאו לחפש את מזלם. חייו של טום לא היו חיים רגילים וחמש הנשים האחרונות היו מטורפות לחלוטין, כלום לא היה מספקי על מנת להכין אותו להרפתקה שעומת לבוא עליו.

טום הוא אדם מתוסבך. הוא לא אינדיאני ולא בן לתרבות "הלבנים". הוא סייר ואוהב חיות אבל אין בעיניו ערך רב לחיי אדם. הוא שקט בדרך כלל עד שמגיע הזמן לפעולות ואז דבריו הם דברים לעניין, בלי יותר מידי לנו במעגלים. מערכת היחסים שהייתה לו עם לין לא גורמת לו לכאב לב, הוא מחבב את לין מאוד ומשועשע ממנה. טום הוא מנהיג אבל שאיפותיו לא תמיד לטובת הכלל.

מחוספס ככל שיהיה יש לטום נקודה רגישה, רגישה מאוד אפילו, הוריו. לא משנה מה לעצמו או לאחרים התקווה לגלות מה עלה בגורלם שוכנת בליבו וטורפת את נשמתו.

מקים הקבוצה: גבר צעיר בן 28, הוא רוברט (סלינגהוט) נפגשו לפני 8 שנים כאשר עבדו כנשאי דואר עבור חברה קטנה בצפון טקסס. הם עבדו כצוות ומהר מאוד התחברו. טומס היה זה שהציעה לעזוב את החברה ולהקים משהו שיהיה טוב יותר עבור השניים ואולי עבור אחרים כמוהם.

ההצעה הזו היא המאפיינת כל כך את טום. הוא איש שחושב ופועל לא רק מדבר או נמצא ברקע. טום הוא גבר צעיר, הוא התבגר בגיל מוקדם (הוא היה חייב בגלל התקופה בה מדובר ובמיוחד לאור העובדה שהוריו נעלמו באופן מסתורי. מותירים את טום לגדול אצל שבט אינדיאני) ותמי נאלץ לפעול על מנת לשרוד.

הוא חונך מגיל צעיר ע"י בשט אינדיאנים שלקח אותו כאח משלהם, מכנים אותו פני ירח בגלל המבט המכושף שעל פניו ועורו הלבן.

החינוך שניתן לו היה מסורתי לחלוטין כמובן, שום ניסיון ללמד אותו דברים של "השד הלבן", וכך הפך טום לאיש שטח מעולה, רוכב מצוין ויחד עם זאת צנועה מאוד.

החינוך שניתן לו לימד אותו מהר מאוד שחיי יחיו מלאי מלחמות. לא צריך להיות גאון כדי להבין שאם יש לך עור לבן אין סיכוי שנוולדת להורים אינדיאנים, הקונפליקט היה גדול מידי עבור טום ובגיל 15 הוא עזב את ביתו המאמץ. מטרתו היחידה היא לגלות מי הם הוריו? מדוע עזבו אותו? והיכן הם כעת?

במשך השנים נדד טום ממקום למקום, לא מוצא שום סימן להוריו. הוא השתמש ביכולות הסייר שלו על מנת להרוויח כסף, עוזר לשיירות להתמצא באזור, מציאת שודדים עבור אנשי החוק, מציאת נתיבים בטוחים עבור נשאי דואר וכדומה. העבודה האחרונה היא זו שמצאה חן בעיניו (בתקווה למצוא רמז כלשהו ממכתבים או אנשים שיפגוש לגבי הוריו)

רוברט סלינגהוט

הסגן המתוסכל: רוברט חי חיים שקטים.

הוא גדל בחווה יחד עם משפחתו, למד לגדל צאן ובקר, לרכב על סוסים לתחזק את הבית ולהשתמש בנשק על מנת להגן על משפחתו.

לאורך חייו חווה רוברט רק שתי טראומות קשות.

האחת הייתה מחלת שיתוק ילדים שנפגע ממנה בגיל 7, הוא התאושש ממנה בזכות טיפול מסור של הוריו אבל נותר לו סימן ממנה, רגלו השמאלית משותקת כמעט לגמרי.

בגלל השיתוק למד רוברט לרכב והוא טוב יותר מכל אח אחר כאשר מדובר ברכיבה וטיפול בסוסים. עד היום אין סוס שלא נכנע לידי המסורות וגם הפראיים שבסייחים מצאו את עצמם עושים כפי שהוא מצווה.

מגע קסם מיוחד שכזה, אולי בגלל הרגישות הרבה לחיות גילה רוברט משהו על עצמו, משהו שיעורר בעיות בהמשך חייו.

הטראומה השנייה היא סופת ברקים שפגעה בחווה של הוריו וגרמה להתלקחות ששרפה את כל רכושם מותירה את הוריו כמעט חסרי פרוטה. הסיבה שרוברט החליט לצאת מחוץ לבית ולמצוא פרנסה במקום אחר היא השריפה, הוא רצה לעזור להוריו להשתקם וזו הדרך שמצא לנכון.

רוברט עזב את בית הוריו ויצא למצוא את מזלו כאשר היה בן 15. במשך שנתיים עבד בעבודות שונות עד שמצא את "סלינגשוט אקספרס". שם פגש את טום ונסחף.

לא רק מאישיותו המיוחדת של טום אלא גם ממראהו רוברט ידע מזה זמן רב שהוא נמשך למין הגברי אך הופעתו של טום בחייו סילקה כל ספק מלב. הבעיה הגדולה מכל עבור רוברט היא שאסור לאיש לדעת על המשיכה הזו, בתקופה בה חי רוברט הומוסקסואליות היא לא דבר שנסלח בקלות.

רוברט אנרגטי הרבה יותר מטום, בהרבה מובנים הוא ההפך המוחלט. רוברט כמעט

לעולם לא סותם, הוא זז המון, תמיד מחפש מה לעשות וכשאינו מוצא לעצמו עיסוקים שונים.

לרוברט אין נקיפות מצפון לגבי פעולותיה של קבוצתם, הוא למד לפני הרבה זמן שכסף הוא מצרך חשוב ולא משנה איך אתה משיג אותו.

רוברט מסתדר מצוין עם אנשי הקבוצה, הבעיה היחידה שיש לו היא עם לין. לין הייתה תוספת של טום, תוספת לחבורה עצמה ותוספת למיטתו של טום. למרות שהרומן בין לין וטום הסתיים לפני 3 שנים רוברט לא מסוגל לסלוח לה. הוא לא מראה את הכעס, אם יעשה זאת יאלץ לתת דין וחשבון לגבי הסיבה לכעס. נוצר מצב של מתח סמוי בין לין לרוברט כאשר לין כועסת על עצמה יותר מאשר על רוברט. הסיבה לכעס פשוטה, היא לא מצליחה להכניס אותו למיטה.

למעט ריבי אוהבים כאלו רוברט לא מוטרד מהרבה בחייו. הוא אוהב להסתובב בטקסס, הוא נהנה לעבוד בעבודות המוזרות שטום והוא מוצאים לחבורה. רוברט אחראי על טיפול בחוזים של החבורה. שנותיו הראשונות בטיפול בחווה יחד עם אביו לימדו אותו גם על עסקים והמון על אנשים. אם טום מסוגל לקרוא את השטח בקלות כאילו הייתה מפה מפורטת עם הסברים רוברט קורא אנשים כאילו היו ספרים מאוירים.

חייו של רוברט לא היו קלים אבל הוא מעולם לא נכנע, אולי היכולת הזו לעמוד בפני הסכנה ולהתמודד איתה עד שהוא יוצא מנצח תתגלה כחשובה מאוד במאבק העולה ובה.

לין לובקוק

הג'ינג'ית הלוהטת: השותפה השלישית בחבורה הקטנטנה הזו. לין הצטרפה לאחר שבינה לבין טום התפתח רומן לווהט. הם נפגשו בסלון בו טום ורוברט חיכו לחוזה הבא שלהם.

לין הייתה בת 18 כאשר פגשה את טום והוא היה הגבר האמיתי הראשון שלה. לין ידעה גברים אחרים, למעשה היא כמעט וחרשה על כל העיר בה גרה כאשר טום הגיע ומצא אותה מתאימה לחבורתם.

לא הייתה זו המיומנות המופלאה במיטה ששכנעה את טום שלין צריכה להיות איתם אלא הרפלקסים המופלאים שלה. לאחר ששכבו יחד לראשונה הוא היה מותש (כמו כל אדם אחר שעבר לילה עם לין) באותו רגע פרצו שלושה שודדים לחדר הקטן, אקדחים שלופים ופרצוף מאיים. אל מול האקדחים השלופים זינקה לין, לא מתביישת בגופה העירום, שלפה את אחד האקדחים של טום (שהיו זרוקים על הרצפה ליד המיטה) והשחילה שלוש כדורים בשודדים, כל כדור מצא את דרכו למוחו של השודד.

תצוגת המיומנות הזו בהחלט הרשימה את טום ולמחרת יצאו שלושה מהסלון בדרכם למלא חוזה שרוברט חתם בלילה הקודם. אין ספק שכאן החלה היריבות הסמויה בין לין ורוברט. יריבות שתמשיך עוד זמן רב, במיוחד כאשר לין תנסה להשכיב את רוברט ותמצא את עצמה לב באותו לילה.

לין הגיעה למקום בו נמצאה ע"י טום לאחר שנדדה במשך מספר שנים. בגיל 14 היא עזבה את ביתה. גיל מוזר עבור נערה באותה תקופה אבל לין תמיד הייתה שונה. היא התבגרה מהר יותר מהילדים שסביבה, למדה לדהור טוב יותר מכל אחד אחר בסביבתה וגילתה כשרון מצוין לירי.

לרוע מזלה היא התפתחה גם מהר יותר משאר הבנות בגילה, דבר שגרם לאביה להעדיף אותה על פני אמה.

לאחר שנה נוראית בה עברה אונס מתמשך מצד אביה והתעלמות מצד אמה

החליטה לין לעזוב את ביתה בתקווה שתמצא משהו טוב יותר בעולם הגדול.

היא לקחה את נשקו של אביה, סוס מהאורווה אוכל ומעט כסף ונעלמה אל תוך הלילה. מאותו רגע היא לא שבה לאחור, ממשיכה הלאה כל הזמן מחפשת מקום בו תוכל לנוח ולהרגיש טוב.

השנים שחלפו לא הביאו הרבה מנוחה לנערה הצעירה. רבים ניסו לנצל אותה, רק כדי לגלות שנפלו בידיים מסוכנות מאוד. יחד עם כל הכאב גילתה לין משהו חשוב לגבי עצמה, היא שידרה משהו כלפי חוץ, משהו שגרם לאחרים לעשות הרבה בשביל להיות אייתה. לין החליטה שהיא לא תהיה הקורבן עוד והחלה משתמשת ביכולת המשיכה הקטלנית שלה על מנת להשיג דברים. מהר מאוד היא למדה ליהנות מכוחה זה על גברים.

בגיל 18 הפכה לין למכונת פיתויי קטלנית ביותר. היא גם הפכה לנימפומנית, משועבדת לטירוף המיני שהפיצה, לא מסוגלת אילו לזכור את עברה ואת הסבל שעברה. היא מצאה עבודה כמלצרית והשתקעה בעיר הקטנה, עד שטום הופיע בחייה. כעת היא חלק מהחבורה, לוחמת למען עצמה, החבורה והכסף. למרות שהרומן שלה עם טום נמשך רק שנה מצאה לין את עצמה בתקופה מאושרת בחייה, אנשים חדשים הצטרפו לחבורתם, בשר חדש בשביל לין.

יכולת השימוש של לין בנשק, השימוש בגופה כנשק קטלני לא פחות, תעוזתה ולהט החיים שלה הופכים את לין לתוספת חיונית לחבורה ובמהלך 3 השנים שהיא עם החבורה היא הצילה אותם לא מעט והוסיפה רוחים נאים עבור כולם.

ג'ים "דוק" קלירמינד

הרופא של החבורה: אולי הבן אדם היציב היחיד בחבורה. ג'ים נולד להיות רופא. את ילדותו העביר ג'ים תחת חסותה של אמו היקרה שהייתה רופאת העיירה. הוא גדל בבית בו תמיד היה צורך ביד תומכת, תמיד היה מה לעשות, את מי להאכיל או לחבוש. במשך הזמן למד ג'ים רבות על הרפואה ואף עזר לאמו לבצע ניתוחים פשוטים. ג'ים לעולם לא היה מגיע לחבור עם חברות "אקדוחנים להשכיר" לולא החוויה הקשה שעבר.

בגיל 28 קבר את אמו, לאחר שזו נפטרה ממחלה משונה שגרמה להגדלה של הכבד, שנה לאחר מכן איבד את כל רכושו בגלל השקעות לא נכונות ובגיל 30 מצא את עצמו מחוסר עבודה לאחר שהחל לשתות אלכוהול ובכמויות. אף אחד לא מוכן לשם את חייו בידי שיכור שלא יודע להבחין בין ימין ושמאל שלא לדבר על פציעת כדור או סכין.

עד גיל 33 הפך ג'ים לבדיחת העיר אך לו לא היה אכפת, הוא היה שיכור מידי מכדי להבין מה קורה סביבו. כל זה השתנה יום אחד כאשר נערה דהרה אל תוך העיר, מגואלת כולה בדם. רופא העיירה הרשמי לא היה באותו ערב בעיר, הוא נקרא לילד את אשתו של אחד החוואים, הנערה הוכנסה לסלון, אנשים נסערים זרקו הערות לכל הכיוונים. ג'ים, שקוע בכוס הג'ק דניאלס שלו, הרגיש משהו נע בתוכו.

מדדה לכיוון ההמולה הוא פינה את האנשים מדרכו ללא בעיה. מבלי לחשוב, רק מתוך תרגול יבש, קרע הרופא לשעבר את השמלה של הנערה ומצא את מקור הפציעה. הוא זרק מספר הערות לאנשים, דורש מהם להביא לו מים חמים, תחבושות וכלי תפירה והחל לטפל בפצועה. עם כל שנייה שחלפה הרגיש הרופא הטוב את חושיו מתבהרים.

בסוף הלילה הנערה הייתה נקייה וחבושה, לאחר כמה ימים היא נפתרה,

היא איבדה הרבה יותר מידי דם עד שהגיע לעיירה בה חי ג'ים. איש לא האשים את ג'ים, כולם הללו ושיבחו את המהירות והמסירות בה טיפל בנערה. ג'ים לא הקשיב לאיש מהם ונעלם בלילה גשום במיוחד. הוא מצא מקום חדש לחיות בו, נהנה משתייה איטית עם אנשים מזרזים שחיו בעיירה שישבה על דרך מרכזית. כל יום הגיעו אנשים חדשים איתם היה ניתן להשתכר.

כאשר החבורה הגיעה יחד עם לין הפצועה מצא ג'ים את עצמו בתור האדם היחיד שהיה יכל לעוזר לה. הוא אכן עזר לה ולאחר שזו שבה לחיים תקינים (טום היה העד לכך שהיא אכן מתפקדת באופן מושלם) מצא ג'ים עבודה חדשה ומעניינת. הוא לא ויתר על הטיפה המרה ואף גילה שג'ין אוהבת לשתות מעט. חברות השתייה הזו התפתחה מאוחר יותר לרומן קצרצר.

ג'ים נהנה להיות חלק בחבורה הקטנה, הוא מצא ייעוד חדש ומספק, חברים טובים, סקס נפלא וכסף, מה עוד צריך?

ג'ים הוא הזקן שבחבורה אבל הוא לא רואה את עצמו כבעל ניסיון, מעולם לא ניסה או ינסה לקחת מנהיגות או לייעץ בדברים שאין הוא מבין בהם, הוא יודע את מקומו בצוות ומסופק מאוד מהמצב.

ג'ים דוהר יחד עם כולם וכמו כולם הוא לא יודע מה הגורל צפן לו...

סמואל אסקורט

איש המסתורין: יום אחד התעורר סמואל אסקורט בצל מצוקים גבוהים אי שם בטקסס.

הוא היה לבוש מכנסיים, חולצה, חגורה, מגפיים ומעיל כבד כולם בגוני חום. זוג אקדחים מסוכנים למראה בתוך נרתיק נשק ותיק קטן ובו תחמושת מים ומזון. לידו היה קשור סוס חום ענק. שם הסוס הוא "רודוס" שמו שלו הוא סמואל. זה כל מה שהיה יכל לזכור.

שעה ארוכה הוא עמד שם, מלטף את הסוס שידע כשלו, אוחז בכת האקדח שהייתה מותאמת לאחיזתו ובוהה בשמיים שהיו מוכרים כל כך. שום דבר לא העלה אפילו לא קצה חוט של זיכרון. חייו עד לאותו רגע היו כלא היו.

באותו ערב בעודו רוכב במישורים של טקסס, מנסה לחשוב ולזכור נתקל בקרב יריות בין שתי קבוצות. עשרה גברים חמושים כיתרו שלושה אנשים, אחד מהשלושה הייתה בחורה בכלל והיא נראתה פצועה.

ללא מחשבה מיותרת זינק סמואל אל מרכז המעגל, נשקו שלוף ומוכן, יורה לכל הכיוונים, כל ירייה משתיקה את אחד היריבים. הקרב הסתיים בתוך 4 שניות. אין צורך להוסיף שסמואל הפך לחלק בלתי נפרד מהחבורה כבר באותו הרגע.

סמואל רואה כל דבר בחיים כסימן, כאות משמיים. הפגישה עם חבורתו של טום הייתה הסימן הראשון. לאחר הקרב החל סמואל לחשוב וגילה שהוא מתחיל לזכור... משהו, לא משהו ברור אבל ללא ספק היה שם משהו, מחכה. מסיבה זו מאמין סמואל בסימנים. הוא מאמין שכל שיקשיב לסימנים ויענה להם כך זיכרונו יתחזק.

מסיבה זו סמואל הפך לאדם מאמין, לא דתי לחלוטין, לא קתולי הדוק אבל בהחלט מאמין.

היום, שלוש שנים לאחר שהתעורר באמצע השממה, זיכרונו של סמואל לא השתפר בהרבה. הוא זוכר קרב אדיר ממדים שהוא היה חלק ממנו. הוא זוכר

שנפגע. הוא מצליח לראות פנים מטושטשות, פנים של האדם שהציל את חייו, כך הוא מאמין. הוא לא מצליח לזכור מעבר לכך אבל הוא לא מאבד תקווה.

סמואל הוא כמו חיית צייד, הוא לוחם מבטן ומלידה, יש לו רפלקסים קטלניים גם ברי וגם בשימוש בסכין האהובה שלו. הוא מסוגל לעבור משינה עמוקה למצב של ערנות מוחלטת בשנייה. הוא צד מזון במו ידיו וחבריו לחבורה מעולם לא ראו חיה שנראה כאילו ידעה שהיא בסכנה, גם לא כשהסוף מגיעה.

אין ספק שסמואל הוא המסתורי מכל אנשי החבורה והמסוכן מכולם. אף אחד לא יודע מי הוא או מה עברו. עד כה לא נתקלו באיש שזוכר את סמואל או שמע את שמו, מכל הבחינות סמואל נולד לתוך העולם לפני 3 שנים.

מכל החבורה יכל להיות שסמואל הוא היחיד שלא יופתע מהעתידי לבוא.

טומס ומקשיב לכל מה שמנהיג החבורה
אומר.

גורלו של מת'יו עומד לפניו כעת, הוא
עומד להתייצב מול אחת הסכנות הגדולות
ביותר שאי פעם עמד בהם ואולי הסכנה
האחרונה בחייו...

מת'יו מק'דוגרס

הצעיר מכולם: צורף לאחרונה ע"י לין,
מת'יו לא ממש יודע לאן הוא נפל.
הוא בן 18, צעיר ורך בדיוק כמו שליין
אוהבת אותם, ויחד עם זאת מבריק בצורה
שלא תאמן. מת'יו לא סבל רבות בחייו.
הוא יצא אל העולם על מנת לפרנס את
עצמו כפי שעשו אבותיו לפניו. משפחתו
מאמינה שישנו זמן בו גבר צעיר חייו
ללמוד על עצמו ולגלות את שהחיים
צופנים לו וכך יצא מת'יו אל ההרפתקה
הגדולה.
הוא לא ידע לאן יוביל אותו גורלו.

עברה שנה מאז עזב את בית הוריו ומת'יו
מצא את עצמו עובד בעבודות שונות
ומשונות על מנת להרוויח את לחמו. בחת
המנוחות שלו נתקל בחבורה או יותר נכון
נתקל בלין. לין מצאה את הנער הצעיר
למשעשע ופיתתה אותו במהירות. לאחר
ליל תענוגות החליטה לין שהיא רוצה את
הנער קרוב אליה (לפחות לזמן מה) וכמובן
שהחבורה נכנעה לגחמותיה.

מהר מאוד התגלה ערכו הרב של הנער.
במשימה הבאה שקיבלו גילה הנער יכולת
אסטרטגית מהימה ופתר את בעייתם מהר
משחשבו שייקח הדבר. המשימה הוכתרה
בהצלחה, כספם הגיע אליהם והנער
התקבל בשמחה להיות חלק אינטגרלי
בחבורה.

מת'יו מוצא את עצמו במצב משונה מאין
כמוהו. הוא חלק מקבוצה שפעולותיה לא
חוקיות לחלוטין אך בכל זאת הוא נמשך
אל המשימות האלו ומבצע אותן בצורה
מושלמת. הוא מאוהב בלין אבל היא מהר
מאוד איבדה בו עניין. מאחר והוא נער
ההורמונים משתוללים אצלו. הוא אסטרטג
מעולה אבל חם מזג.

מת'יו הוא אולי הדמות הכי פחות
מתוסבכת שיש בחבורה אבל בגלל זה
הוא מאוד מעניין למשחק. לשחק אדם
שגורלו קשור בגורל חבורה משונה שכזו,
אדם שנמשך לסכנה הנוראית ומתחזק כל
הזמן בנפשו. אדם שמנסה לשמור על
עקרונות שרק כעת נבנים. הוא מעריץ את

הערות נוספות:

- "דפי הדמויות" הם לא לחלוקה אלה עבור המנחה, קראו אותם לימדו את הדמויות תנו לשחקנים את מה שהם צריכים לדעת ושימרו לעצמכם את כל המידע הלא רלבנטי.
- זכרו שהחברה הם אינם "חברה טובים". מדובר באנשים שמכרו את שירותם תמורת כסף ולפעמים הרגו תמורת כסף, זו הסיבה שהסוף עבורם הוא לא מתנת גן עדן כי אם אש הגיהנום.
- מצאתי שתיאור הפציעות היעיל ביותר הוא משהו בסגנון "הכדור חולף דרך הירך, מנפץ עצם וחותר בשריר... אתה מרגיש, בסדר גמור, אין כאב..." וכו' הרעיון הוא שיבינו שזו פגיעה רצינית שפשוט לא מותירה כאב.
- קראו קצת אגדות על המערב הפרוע, סיפורים וקצת היסטוריה זה יעזור לכם בהבנת העולם, האווירה הקסם של המערב הפרוע.
- חשוב לזכור שהמערב הפרוע הוא לא רק עידן כי אם תרבות, זהו מכלול שלם של מרכיבים. אי אפשר לקחת את המערב הפרוע רק על טוהרת המלחמה לקיום באזור מדברי. יש לנו את הקרב בין האינדיאנים והאדם הלבן, הבהלה לזהב, שודדי דרכים, רכבות שנעות במסילות בשטח הספר, פושעים שזוכים להכרה בדפי ההיסטוריה, וגיבורים שקמים ונופלים במהירות של כדור חולף.

הכי חשוב, תיהנו!

שלכם

זיו.

לתגובות: sein@hotmail.co.il