

W POŁUDNIE

Uwagi wstępne

Poniższy scenariusz osadziłem w uniwersum Dziwnego Zachodu. Wydaje mi się, że przygoda najlepiej pasuje do konwencji tego właśnie systemu. Nie jest to wprawdzie western, ale przecież Deadlands to nie tylko małe miściny, gdzie strzelanina to codzienność. To także delta Missisipi, Luizjana, Labirynt, Richmond, no i rolniczy Teksas, z którym dziś bliżej się zapoznamy. Sądzę jednak, że MG może osadzić akcję "Południcy" w realiach większości systemów, od Zewu Cthulhu do typowego fantasy. Wymagać to będzie jedynie kosmetycznych zmian. Ważne za to, aby akcja miała miejsce z dala od ziem Słowian, gdyż na tamtejszej wsi Południca jest na tyle powszechnym zabobonem, że może to popsuć część przyjemności, jaką daje śledztwo.

Zadaniem *posse* będzie rozwiązanie tajemnicy tytułowej Południcy - słowiańskiej bestii, którą złośliwi Mściciele powołali do życia w dalekim Teksasie. Przy okazji zobaczą, jak spokojna, zgrana wiejska społeczność zamienia się w nieufny tłum, skory do wymierzania "sprawiedliwości" na własną rękę. Gracze będą musieli wykazać się zarówno charyzmą, inteligencją jak i zdolnością aplikowania ołowiu w dziewięćmilimetrowych (albo i większych) ampułkach.

Jeśli idzie o dobór odpowiedniej ścieżki dźwiękowej, to polecałbym muzykę z gry Fallout - dobrze tworzy tło, współgra z początkowym nastrojem sesji (dusznym i gorącym), potem też pasuje. Jednak, gdy tempo akcji zwiększy się polecałbym dać coś żwawszego - osobiście wykorzystałem ścieżkę dźwiękową z filmu "The Rock", ale to tylko sugestia. Sądzę Szeryfie, że dobrze wiesz, co do Twojego stylu najlepiej pasuje. Unikałbym za to dobierania konkretnych utworów do scen, bo wtedy zamiast prowadzić, trzeba żonglować płytami CD.

Czas akcji

Wydarzenia rozpoczną się 12 VII 1876. Jest to okres zbliżających się zniw, do których pozostało jeszcze około 10 dni. Tegoroczne lato jest wyjątkowo upalne. Żar leje się z nieba, słońce praży niemiłosiernie, powietrze stoi nieruchomo, nie pojawia się nawet najlżejszy podmuch wiatru, który mógłby przynieść ulgę cierpiącym w tej spiekocie ludziom.

Miejsce akcji

Centrum wydarzeń jest Stone River - niewielka wioska, położona w środkowym Teksasie. To kilkadziesiąt schludnych, zadbanej budynków, nad którymi góruje dzwonnica skromnego kościoła pod wezwaniem Michała Archanioła. Warto zaznaczyć, że miejscowa ludność to katolicy - nawet ci pochodzący z Rosji. Jest tu też saloon, kilka sklepów, a także biuro szeryfa i jego pomocnika. Centralnym punktem miejscowości jest plac, ze znajdującą się na nim studnią. Nie jest to jednak typowa teksańska wieś - mieszka tu kilka rodzin imigrantów z dalekiej Rosji, co może dziwić w tym ksenofobicznym stanie. Wszystko można jednak prosto wytłumaczyć - Rosjanie przybyli tu ładnych kilkanaście lat temu i zdążyli pozyskać zaufanie miejscowych.

To osada wybitnie rolnicza - ozłoczone pszenicą pola ciągną się daleko, daleko... aż pod ledwie widoczną na horyzoncie ścianę odległego o kilkanaście kilometrów lasu... Pośród tego złotego dywanu zbóż wije się też wartki potok, od którego miejscowość wzięła nazwę - Stone River. Ludność to przede wszystkim spokojni rolnicy. Mieszkańców jest około dwustu. Poziom strachu początkowo wynosi tutaj 0, ale z czasem ulegnie to zmianom.

Uczestnicy

Bohaterowie Graczy

Szeryfie, pozwoliłem sobie zaproponować szkic czwórki postaci. Wszystkie związane są z miejscem akcji, przez co łatwo wplątać je w wir wydarzeń. Cała czwórka mieszka w Stone River od niedawna i o ile wszyscy zdążyli zyskać akceptację i sympatię miejscowych, to na zaufanie muszą sobie zapracować. Staralem się, aby każda z nich była ważna i przydatna w którymś momencie scenariusza. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, abyś te postaci nieco zmodyfikował, bo przecież przygoda nie straci (a być może nawet zyska), jeśli w roli zastępcy szeryfa osadzisz graczkę, albo, jeśli któraś z postaci będzie miała inne nazwisko niż założyłem, prawda Szeryfie? Jeśli uznasz, że któryś z proponowanych bohaterów nie pasuje - zmień go, scenariusz jest na tyle elastyczny, że przetrwa takie zmiany. Jedynym wyjątkiem jest postać Scotta Walkera, który (jak wkrótce się przekonasz) jest bardzo istotny dla tej historii.

Nathaniel Stone

To proboszcz (i jedyny ksiądz) kościoła pod wezwaniem Michała Archanioła. Objął parafię w styczniu 1876, zastępując swego poprzednika, który odszedł na zasłużoną emeryturę. To młody człowiek, dopiero co opuścił mury seminarium. Mówiło się, że Nathaniel został wysłany do odległego Stone River w związku z konfliktem z władzami uczelni. Fakt ten, w połączeniu z młodym wiekiem księdza, nie zyskuje mu szacunku. Nathaniel jednak się nie poddaje. Wie, że tylko pokorą i oddaniem może zyskać poważanie parafian. Warte odnotowania aspekty mechaniczne postaci to wysoka wiara, mistyczna przeszłość-świętobliwy i kilka cudów (do wyboru przez gracza), wśród których powinna się znajdować "konsekracja broni".

Miranda Barr

Panna Barr przybyła z Richmond (gdzie studiowała medycynę) tuż przed Bożym Narodzeniem roku 1875, zajmuje się leczeniem mieszkańców Stone River i paru innych okolicznych wiosek. Początkowo odnoszono się do niej z niechęcią - niezamężna, elokwentna, z dużego miasta, a na dodatek kobieta - dla konserwatywnych Teksaszczyków była solą w oku. Miranda okazała się jednak świetnym lekarzem i jeszcze lepszym weterynarzem. Dlatego stopniowo zmieniało się nastawienie mieszkańców miasta do niej i obecnie jest całkiem lubiana. Podczas tworzenia tej postaci, należy zainwestować w medycynę (chirurgię, weterynarię i medycynę ogólną), oprócz tego panna Barr nieźle strzela z rewolweru (samotna kobieta musi umieć o sobie zadbać, nieprawdaż Szeryfie?)

Henry McCoy

Przez pewien czas tułał się po Zachodzie, mając się różnych zajęć. Został w końcu zastępcą szeryfa w Stone River. Piastuje ten urząd już czwarty miesiąc i wszystko wskazuje na to, że osiadzie tu na stałe. Zresztą... szeryf McGregor ma odejść ze stanowiska przed końcem roku i prawdopodobnie to Henry go zastąpi. Zwłaszcza, że miejscowi uważają go za kompetentnego i budzącego respekt. I to jest prawda. Blisko 30 lat życia za Zachodzie uczyniły z McCoya twardziela, który szybko sięga po broń i umie rozpedzić bijatykę w saloonie ostrzegawczym strzałem w powietrze i kilkoma mocnymi słowami. I tak właśnie powinien wyglądać od strony mechanicznej - wysokie strzelanie, dobywanie, zastraszanie i perswazja.

Scott Walker

W tej roli osadz gracza, któremu nie odpowiada żadna z trzech powyższych postaci. Dlaczego? Tworząc Scotta gracza ma zupełnie wolną rękę co do tego, kim był, zanim osiadł w Stone River. Oczywiście w granicach zdrowego rozsądku - kanciarz, czy szalony naukowiec raczej nie będą pasować. Ważne jest, że pan Walker mieszka w mieście już od dwóch lat. Zaręczony był z Anną Budiakówną, młodą dziewczyną o rosyjskim pochodzeniu, która zmarła na zapalenie płuc w kwietniu, pozostawiając zrozpaczonego Scotta w samotności. Przez ostatnie trzy miesiące jakoś doszedł do siebie i planuje opuścić Stone River po zniwach.

Bohaterowie niezależni

Michaił Budiakow

To siedmioletni chłopiec, zamknięty w sobie, lekko opóźniony w rozwoju. Jego siostrą była Anna Budiakowna - przedwcześnie zmarła narzeczona Scotta Walkera. To właśnie siostra poświęcała najwięcej serca dziecku odrzuconemu przez rówieśników, którego nie akceptowali nawet jego rodzice. Bardzo małomówny - najczęściej milczy, a jeśli już się odezwie, to zawsze mówi półsłówkami.

Lena Budiakowa

Nestorka rodziny. Zniechęciła, stara zgorzkniała kobieta. Mimo, że wyemigrowała do Teksasu 13 lat temu, do dziś nie posługuje się językiem angielskim. Lena jest niesamowicie zabobonna, zabobonami straszy całą rodzinę, dawniej doprowadzała tym do paniki swoje wnuki - Michaiła i Annę. Zresztą syn staruszki - Siergiej i jego żona Julia również dają się przestraszyć.

Duncan McGregor

Szeryf miejsciny. Starzejący się, siwiejący mężczyzna, który przed laty był jednym z najszybszych rewolwerowców w stanie Teksas. Jednak upływ lat i częste spożywanie obfitych posiłków, fatalnie wpłynęły na jego kondycję. Obecnie jest cieszącym się szacunkiem obywatelem i nieformalnym przywódcą społeczności.

Rhea Coots

Stara, żyjąca samotnie kobieta. Dzieci ją opuściły (z tego powodu nie cierpi wszystkich dzieciaków z wioski), a jej mąż zmarł lata temu. Mówi się, że jest wiedźmą, ale podobne plotki krążyły o niej już w dzieciństwie i zwykle okazywały się bezpodstawne. Tak jest i tym razem.

Pozostali mieszkańcy Stone River

Potraktujmy ich jako bohatera zbiorowego, dobrze Szeryfie? Wprawdzie podczas sesji padnie jeszcze parę nazwisk nie będą to jednak postaci kluczowe dla całej intrygi. Tak czy inaczej - wieśniacy to ludzie spokojni, ufający sobie, zżyci i samodzielni. Sól tej ziemi. Większość z nich to rodowici Teksasczycy, lecz mieszka tu też około 30 Rosjan (6 różnych rodzin, wszystkie bardzo z sobą zżyte).

Południca

*"Ptaki w jej warkoczach drzemią
Gdy splekana Słońcem ziemia
Jak to wola co od Boga
Chodzi gdzieś po swoich drogach"*

Nadeszła pora na tytułową Południcę. Jej dokładne statystyki znajdziesz na końcu. Tutaj zajmiemy się charakterem, celami i wyglądem wynaturzenia.

Według legend słowiańskich Południcą stać się mogła każda młoda kobieta, która zmarła po swoich zaręczynach, ale jeszcze przed ślubem. Po powrocie z grobu wygląda niemal jak za życia, strojna w biel kroczy między dojrzewającymi łanami zbóż. Pojawia się ona w upalne letnie dni, w okolicach południa. Przechadza się po polach, najczęściej przesiaduje na miedzach. Mity nie są zgodne, czym konkretnie się zajmuje. Najłagodniejsze wersje ograniczają się do sprowadzania omdleń i bólu mięśni, najbardziej brutalne mówią o zakopywaniu dzieci żywcem w ziemi i ogólnie pojętego zabijania (duszenie śpiących rolników, rażenie udarem słonecznym). Psy uciekają od swych właścicieli, aby przyłączyć się do jej sfory. Oczywiście, jako że to Deadlands, Południca spełnia założenia najokrutniejszej wersji. Zabić ją może tylko poświęcona broń trafiająca w głowę... lub mężczyzna,

którego kochała za życia. Widywana jest tylko za dnia, nocą spoczywa w sobie tylko znanym miejscu. Jeśli zostanie zaatakowana nocną porą rozwieje się, aby powrócić o wschodzie słońca.

Kiedy zmarła Anna Budiakowna, to wszyscy imigranci z Rosji mieszkający w Stone River nieco się przejęli. Każdy wszak zna ten mit, chociaż oficjalnie nikt nie przyzna się do wiary w zabobony. Ale to nic w porównaniu ze strachem, jaki zasiała w ich sercach Lena Budiakowa. Stara kobieta potrafiła naprawdę przerazić tych, zdawałoby się zahartowanych, ludzi. A Mściciele tak właśnie działają - wybierają coś, czego ludzie się boją, a następnie powołują to do życia. Strach posiany przez Lenę zaowocował pojawieniem się Południcy.

Należy pamiętać, że Anna kochała dwoje ludzi - Scotta Walkera - swego niedoszłego męża i małego Michaiłka. To właśnie dla tego dziecka była oparciem i opiekunką. Zwłaszcza, że dzieci ze Stone River potrafiły być dla nieco opóźnionego w rozwoju malca okrutne i złośliwe. Starsza siostra zawsze broniła dzieciaka i po śmierci to nie uległo zmianie. Południca na swoje ofiary wybierze dzieci, które w szczególnie okrutny sposób dopiekają jej braciszкови. Pamiętaj jednak drogi szeryfie, że malec nie wie, że to jego gniew i ból pchają demona do czynu.

Anna po śmierci wygląda dokładnie tak, jak za życia. Jest średniego wzrostu i raczej drobnej budowy ciała. Nosi białą suknię ślubną, w której została pochowana (na własne życzenie). Ma długie włosy, barwy pszczelego miodu, zaplecione w dwa warkocze. Owalną twarz o zadartym nosku zdobi kilka drobnych piegów, dodających nieodpartego uroku. Spod równych brwi spoglądają oczy... to właśnie one się zmieniły. Gdy kontrolę sprawuje manitou, zanikają tęczówki i źrenice. Gdy Anna jest świadoma własnych czynów, jej oczy wyglądają zupełnie jak wtedy, gdy była żywa - są ciemnoniebieskie, wpadające nieco w szarość.

Prowadzenie Scenariusza

Szeryfie, zanim przejdę do wydarzeń, to najpierw ustalimy kilka kwestii dotyczących prowadzenia scenariusza naszej drogiej *posse*.

Pierwsza sprawa to opisywanie otoczenia. Podczas wszystkich działań podejmowanych przez bohaterów za dnia, należy im przypominać o warunkach klimatycznych. O spiekocie, upale, żarze lejącym się z nieba, o ciężkim, nieruchomym powietrzu. O tym, że chce im się pić i nawet przebywając w cieniu cały czas oblewają się potem. Pamiętaj o tym Szeryfie, naszym celem jest stworzenie gorącej i dusznej atmosfery, gdzie powietrze zdaje się mieć konsystencję płynnej smoły. Te słowiańskie demony uwielbiają taką pogodę.

Po drugie - ważnym elementem sesji jest to, że Południca była miłością Scotta Walkera. Nie, nie chcemy, aby wpadł przez sesję w emocjonalny dołek, prawda? Nie wolno nam przekraczać pewnej granicy, on też przyszedł na sesję, aby dobrze się bawić, a nie zamartwiać. Ale byłoby wspaniale, gdyby podczas ostatecznej konfrontacji na chwilę zadrżała mu ręka, aby pojawiły się wątpliwości, może nawet nadzieja na ocalenie Anny. Dlatego też w tekście pojawią się spisane kursywą sceny retrospektywne (ich proponowane brzmienie). Będziesz je przedstawiał graczowi na osobności. Dzięki temu jego uczucie do niedoszłej małżonki nabierze odrobiny kolorytu, w sam raz tyle, aby miał pewne wątpliwości, co do słuszności swego postępowania. I o to właśnie nam chodzi.

Po trzecie - kwestia motywacji. Gracze mogą uważać, że rozwiązanie całej sprawy Południcy nie interesuje ich. Muszą jednak pamiętać, że żyją w małej społeczności i nie pójda szukać anonimowego szkraba, tylko będzie to dziecko, które znają z widzenia i w takiej sytuacji tylko człowiek o kamiennym sercu mógłby odmówić. A ani Nathaniel Stone, ani Miranda Barr (ksiądz i pani doktor) nie mają serca z kamienia, co więcej - niesienie pomocy to ich zawód. Co do McCoya - jest zastępcą szeryfa i jest to jego psi obowiązek, aby szukać zaginionego dziecka. Scott Walker zaś mieszka tu najdłużej i jest najbardziej żyty z mieszkańcami, więc też powinien czuć się zmotywowany do poszukiwań malca.

Po czwarte - gracze prowadzący postacie pani doktor, księdza i zastępcy szeryfa nie mogą czuć się oszukani. Scott ma swoje scenki retrospektywne, a oni nie. W przygodzie każdy z nich jest potrzebny i mimo, że nie czekają na nich dramatyczne wybory, to staraj się nie dopuszczać, aby się nudzili. Każde z

nich jest potrzebne w którymś momencie scenariusza - tylko panna Barr będzie umiała dokonać oględzin zwłok, czy pomóc ranionym BG i BN.

Wprowadzenie

Gdy Anna Budiakowna zmarła, przy akompaniamencie pękającego serca Scotta Walkera, nic nie zapowiadało nadchodzących nieszczęść. Przynajmniej dopóki babka zmarłej - Lena Budiakowa nie zaczęła opowiadać domownikom historii o południcach. Sama bała się ogromnie, a na dodatek posiadała taki sam strach w sercach rodziców zmarłej - Siergieja i Julii, podobnie zresztą sterroryzowała małego Michaiłka. To jednak nie wszystko. Wszak w Stone River mieszka kilka rosyjskich rodzin. Ich członkowie również wpadli w obawy z powodu bajań babki Leny. Mściciele umieli wykorzystać nadarzącą się okazję i w pierwszych dniach lipca powołali do życia nowe wynaturzenie - Południcę. Tak, Anna Budiakowna jako słowiański demon powróciła zza grobu. Ale to tylko połowa tajemnicy. Drugą połową jest fakt, że bestia zachowała małą część swych wspomnień. Tak - jej dusza kołocz się gdzieś wewnątrz jaźni wynaturzenia. Dlatego też Południca będzie starała się chronić swojego małego braciszka - Michaiła. Co więcej - malec podświadomie poczuł, że Anna powróciła i udało mu się ją odnaleźć. Jest nieświadomy, że Południca to demon, cały czas myśli, że to jego siostra. Wykrada się z wioski w nocy, odnajduje jej kryjówkę i opowiada bestii, co dzieje się u niego, u ludzi z wioski, no i co u Scotta. W dzień poprzedzający rozpoczęcie akcji Michaiłek został obrzucony kamieniami przez innego dzieciaka - Jerry'ego Hicksa - dwunastolatka, który chciał zaimponować kolegom. Michaił opowiedział o tym "siostrze", a ta postanowiła pomścić krzywdę malca.

Wydarzenia

Dzień 1 - Środa

*"Słońce Ziemią kołysze
Chmury z nieba wytarło
Zasie słycać jak w ciszy
Z kłosów sypie się ziarno
Babom łydki bieleją
W podkaszanych spódnicach
Ziemia, pęka nadzieją
Rodzi się południca"*

Zaginięcie Jerrego

Wieczór zapada, przynosząc odrobinę ulgi zmęczonym spiekotą ludziom. Grzeczni mieszkańcy miasta szykują się do snu, a ci mniej grzeczni otwierają butelkę whisky w saloonie. W tym samym czasie w domu rodziny Hicksów rodzice małego Jerrego bardzo się niepokoją. Już wieczór, a ich synek nie wrócił jeszcze do domu. Dlatego też ostatecznie udają się do biura szeryfa, a ten natychmiast nakazuje zebrać jak najwięcej dorosłych mieszkańców miasta pod kościołem. Tam dokona podziału zgromadzonych na kilka 4-5 osobowych "grup poszukiwawczych", każdej z nich przydzielając psa. Mieszkańcy Stone River masowo ruszą na poszukiwania, są zżytą społecznością, a Hicksowie są w mieście bardzo lubiani. Szeryf McGregor poprosi swojego pomocnika Henrygo McCoya o zaopiekowanie się grupką "nowych" mieszkańców miasta. W skład tej grupy wejdą nasi bohaterowie i owczarek niemiecki, wabiący się Dingo. Jeśli któraś z grup odnajdzie coś podejrzanego, wtedy ma trzykrotnie wystrzelić w powietrze. Na ten sygnał pozostali poszukujący ruszą w jej stronę. Po dokonaniu ustaleń grupy rozchodzą się na poszukiwania.

Poszukiwania

Spoglądasz na nocne niebo, dziś piegowate gwiazdami. Taka noc nie zdarza się często - zwykle widać tylko kilka głównych konstelacji, ale dziś cały nieboskłon ukoronowany jest mrowiem białych plamek. Pamiętasz, że dawniej, w noc taką jak ta, siedziałbyś z Anną pośród traw, a poświata księżycowa spowijałaby jej postać. Czułbyś ciepło bijące z jej ciała i słyszał jej równy oddech. Mimo, że na co dzień była rozmowną osobą, teraz milczałaby. Bo są takie chwile, gdy słowa nie są potrzebne.

Posse ruszy przez pola spowite płaszczem nocy. Niebo tej nocy będzie wyjątkowo gwieździste, wręcz usiane plamkami światła. Wśród nich okrągły księżyc - pełnia dopiero co się skończyła, więc blasku będzie dawał jeszcze co niemiara. Poza tym posse będzie miała jeszcze kilka latarni (pochodnie, przy takiej suszy są kiepskim pomysłem). Lecz mimo bogatej iluminacji nie uda się znaleźć Jerrego. Wprawdzie przez chwilę bohaterom będzie się zdawało, że widzą postać dziecka, to jednak nie uda im się go odnaleźć i prawdopodobnie wszystko wezmą za złudzenie. W rzeczywistości widziany przez nich przez moment dzieciak to mały Michałek, który będzie szedł spotkać się z siostrą (w zasadzie to z upiorem) do jej nocnej kryjówki. Kiedy posse będzie wracać do miasteczka, Dingo zerwie się ze smyczy i jak szalony pogna przed siebie, ginąc wśród dojrzewającej pszenicy. Po powrocie do Stone River wszystkich grup, okaże się, że większość psów uciekła. Dołączą one do sfory Południcy, gdyż to właśnie ona ściągnęła czworonogi do siebie. Wytropienie ich, z pozoru łatwe, okaże się problemem w ciemnościach nocy. Zwłaszcza, że nie tylko psy pozostawiły ślady w zbożu - członkowie grup poszukiwawczych również zanurzali się w łany pszenicy, niweczając wszystkie późniejsze próby tropienia.

Poza tym, aż do rana nic się nie wydarzy.

Dzień 2 - Czwartek

Noc mija, słońce wschodzi, przynosząc nieznośną spiekotę od samego rana. Powietrze jest gęste, gęstsze niż dzień wcześniej. Powietrze zdaje się lekko falować, zniekształcając obrazy, docierające do oczu naszych bohaterów. Każdy wdech wypełnia płuca powietrzem, które temperaturą przypomina ukrop. Na ulicach nie widać tej harmonii spokojnej osady. Wprost przeciwnie, ludzie robią się nieufni, niezbyt rozmowni. Oczywiście, może po prostu są zmęczeni po nocy spędzonej na poszukiwaniach, jednak Tobie Szeryfie mogę wyjawić prawdę, to Poziom Strachu podniósł się do 1.

Między godziną 11 a 13 do panny Barr trafi trzech pacjentów. Wszyscy z objawami poparzeń słonecznych. Każdy z nich zasłabł pod palącymi promieniami słońca. To też sprawka Południcy, jednak z łatwością można zrzucić winę na zmęczenie i nieznośny upał.

Poszukiwania po raz wtóry

Dopiero około godziny 13 szeryf zwraca się do bohaterów z prośbą - zaginęło kolejne dziecko - mała Sally. Ostatnio była widziana wczesnym przedpołudniem, gdy niosła pracującemu w polu tacie drugie śniadanie. Do domu już nie wróciła. Mc Gregor prosi o pomoc BG, gdyż większość rolników o tej porze pracuje, poza tym nie chce wzbudzać w mieście niemiłej atmosfery, dziewczynka z pewnością błąka się gdzieś wśród pól, tylko jej matka histeryzuje - tak sprawę widzi szeryf. W rzeczywistości za wszystkim stoi Południca. Dzień wcześniej Sally odepchnęła Michaiła, gdy ten przechodził obok, ten upadł i uderzył głową w kamień, podbijając sobie oko. W nocy Michałek opowiedział o tym upirowi siostry i ta porwała dziewczynkę. Dlatego kolejne poszukiwania będą bezowocne, gdyż dziewczynka już nie żyje. Podczas poszukiwań bohaterowi grającemu Scotta odczytaj poniższy tekst.

Pośród złota zbóż, przy jednej z polnych dróg stoi kamień. Zwyczajny wielki kamień. Jednak rzuca odrobinę cienia i bije od niego przyjemny chłód. Siadasz w cieniu, który przynosi ulgę w panującym dziś niepodzielnie upale. Miejsce to nazywane jest przez miejscowych Skatą Zakochanych i w dobrym tonie jest, aby starający się o względy panny młodzieniec zaprosił swą wybrankę na piknik właśnie tutaj. Pamiętasz dzień, gdy przyszedłeś tu z Anną. Wiał wtedy lekki wiatr, delikatnie rozwiewający jej włosy w kolorze miodu. Słońce rozświetlało jej twarz - podkreślając wysokie, gładkie czoło, lekko zadarty nos, obsypany kilkoma piegami i oczy, zazwyczaj

ciemnoniebieskie, lecz dziś niemal błękitne. Najważniejszy był jednak jej śmiech, splewający skrzącą się kaskadą wprost do twojego serca, napełniając je radością i błogim odprężeniem.

Odnalezienie Jerrego

Bohaterowie zniechęceni wrócą do Stone River. Poszukiwania nie przyniosły żadnych wymiernych rezultatów. Dzień będzie upływał sennie, aż koło godziny 17 do kościoła wpadnie roztrzęsiony ze strachu mężczyzna, niosący na rękach ciało Jerrego. Ten farmer zażąda od wielebnego Nathaniela, aby natychmiast bił w dzwon na alarm, aby ściągnąć wszystkich mieszkańców wsi do świątyni. Oczywiście, ksiądz Stone może odmówić, nie chcąc wywoływać paniki wśród mieszkańców. Wtedy mężczyzna zabierze ciało do biura szeryfa. Efekt będzie ten sam - szeryf rozkaże zebrać się wszystkim mieszkańcom.

Niezależnie od zachowania proboszcza Nathaniela, farmer przedstawi całemu miasteczku znane sobie fakty - gdy po pracy na roli wracał do domu, odkrył, że pośrodku między odgradzającą pola coś zakopywano, gdyż ziemia była świeżo poruszona. Zainteresowany zaczął kopać i w ten sposób odnalazł ciało chłopca. Oczywiście my wiemy, że to sprawka Południcy, ale biedni mieszkańcy Stone River nie wiedzą co robić.

Dokładniejsze oględziny zwłok, dokonane przez Mirandę Barr (która jest wszak lekarzem), dostarczą niejednej informacji. Datę śmierci można ustalić na wczesne popołudnia dnia poprzedniego - ciało przeleżało w ziemi trochę ponad dobę. Dłonie Jerrego są podrapane, a pod paznokciami i w ustach znajduje się dużo ziemi - stąd wstrząsający wniosek, że został pochowany żywcem. Teorię tą zdaje się potwierdzać fakt, że przyczyną zgonu było uduszenie. Poza tym na ciele dziecka brak innych obrażeń.

Wisielec

Okolo godziny 23 do domu rodziny Budiakow zostaną wezwani: szeryf, jego zastępca, pani doktor, ksiądz i pan Walker (gdyż można go nazwać "przyjacielem rodziny"). Powód wezwania nie został podany, jednak w powietrzu czuć, że stało się coś strasznego. Gdy tylko Scott zbliży się do drzwi domu niedoszłych teściów, odczytaj mu poniższy tekst.

Dobrze znasz ścieżkę, po której stąpasz. Jeszcze parę miesięcy temu nogi niosły cię tu codziennie. Teraz uprawdnie trwa noc, ale przecież nieraz odprowadzałeś Annę do rodziców, już po zapadnięciu zmroku. Jej rodzina nigdy nie była ci przeciwna, być może jedynie babka cię nie lubiła, ale nie powiedziała o tobie ani jednego złego słowa. Pewnie dlatego, że ani trochę nie mówiła po angielsku. Za to brat Anny, mały Michaił czuł instynktownie, że dbasz o jego siostrę, więc czasami udawało się zamienić z nim parę słów. Dziwny dzieciak, nieraz widziałeś jak inne maluchy dokuczały mu, może dlatego, że nigdy nic nie mówił. Jedynie z Anną potrafił długo rozmawiać, no i czasami odzywał się do ciebie.

Minąłeś już furtkę, zbliżasz się do drzwi. Już unosisz dłoń, aby zastukać właśnie tak, jak robiłeś to zwykle - trzy szybkie uderzenia, twój znak rozpoznawczy. Wtedy wiedziałeś, że zaraz ujrzysz Annę, która z całą pewnością uradowana zbiegnie na dół, aby wpuścić cię do środka.

Nigdy wcześniej nie spotkałeś osoby, która w równym stopniu radościaby się na twój widok. Zawsze rzuciła ci się na szyję, próbując zamknąć twoją osobę w delikatnym więzieniu jej ramion. A ty nigdy się nie bronieś.

Posse dociera do domu rodziny Budiakow. Otwiera im mały chłopczyk. Scott wie, że to Michailek. Dziecko ma świeżo podbite oko (to sprawka Sally), ale zapytany o sińca nie powie ani słowa. W milczeniu skłoni się gościom i poprowadzi graczy do głównego pokoju, gdzie martwy leży niedoszły teść Scotta - Siergiej Budiakow. W tym momencie staje się jasne, dlaczego wezwano tu posse - Nathaniel powinien dokonać ostatniego namaszczenia, Miranda obejrzeć ciało i wystawić akt zgonu, Szeryf wraz z Mc Coyem reprezentują prawo, a Scott jest tu jako "czynnik łagodzący" - gdyż doskonale zna owdowiałą Julię i potrafią ją uspokoić, na wypadek gdyby wpadła w histerię.

Tak jednak się nie stanie. Julia jest spokojna, a przynajmniej pozornie tak się wydaje. Pod cieniutką warstwą spokoju, kryje się rozpacz kobiety, która straciła męża i córkę, pozostając jedynie z synem, z którym nigdy nie umiała rozmawiać, oraz z despotyczną, zgorzkniałą i złośliwą teściową. Mimo to wytłumaczy posse, że ciało męża znalazła na stryszku. Siergiej najwyraźniej się powiesił. Oględziny zwłok potwierdzają tą tezę.

I w tym momencie pewnie zapytasz, drogi Szeryfie - skąd śmierć Siergieja? No cóż, pamiętaj, że wszyscy Rosjanie bali się powrotu Południcy. A po zniknięciu Jerrego i Sally, oraz ucieczce psów emigranci są niemal pewni, że to sprawka słowiańskiego demona. Ale to nie wszystko - Siergiej spotkał swą córkę wśród pól, gdy po dniu pracy wracał z roli. Ta wznosiła już swój sierp, aby zadać mu śmiertelny cios, lecz wtedy dusza Anny zdołała na chwilę powstrzymać okrutnego manitou, kierującego Południcą. Siergiej wrócił do domu we łzach i opowiedział o całym zdarzeniu swej matce - Lenie. Ta jednak, miast okazać mu współczucie, złażała syna za spłodzenie potwora. Tego było za wiele, Siergiej udał się na strych i tam popełnił samobójstwo.

Gdy posse będzie opuszczać dom, na dół zbiegnie babka Lena (co w jej wieku może wyglądać dość komicznie) i zacznie szybko mówić coś po Rosyjsku. Oczywiście nikt z posse nie zrozumie ani słowa, Julia zaś poprosi, aby bohaterowie nie słuchali tej starej wariatki. Poproszona o przetłumaczenie słów babki nie zgodzi się, pod presją argumentów jednak ustąpi. W ostateczności zawsze można poprosić o tłumaczenie któregoś z pozostałych Rosjan mieszkających w miasteczku.

Lena zdradzi posse, że Południca to demon, który powstał z przedwcześnie zmarłej Anny. Opowie, że to ona sprowadza udary słoneczne, ściąga do siebie psy, oraz porywa i zakopuje dzieci. Na dodatek zabić może ją tylko mężczyzna, którego kochała za życia, względnie można spróbować z poświęconą bronią.

Dzień 3 - Piątek

*"Nikt nie dowie się o tym
Dokąd idzie, skąd przyszła
Czyje ciężkie żywoty
Dźwiga na koromysłach
Idzie dalej wciąż dalej
Gdzieś na chwilę przystanie
Baba świecę tam pali
Chłopskie tam umieranie"*

Mimo, że to niemożliwe dzień jest jeszcze gorętszy niż poprzedni. Miasteczko zdaje się wyludnione. Nikt bez wyraźnej potrzeby nie chce wystawiać się na palące promienie słoneczne. Nawet wszędobylskie dzieci, dziś pozostają zamknięte w domach, w obawie przed porwaniem. Falujące powietrze teraz jeszcze bardziej zniekształca obraz tego, co znajduje się na horyzoncie. Drzewa przypominają wystające spod ziemi, rozczapierzone dłonie. Strachy na wróble zdają się lekko poruszać, czasami kątem oka bohaterowi uda się złowić jakby cień ruchu głową wypchanej kukły. Czasami zdaje się też, że po polach przechadza się biała postać upiora, a z oddali dobiega szczekanie psów. Tak Szeryfie. Poziom strachu osiągnął już 3 i do końca scenariusza zmieniał się nie będzie.

Dochodzenia

Ten dzień powinien upłynąć bohaterom na dalszym drażeniu sprawy. Dotychczas nie mieli chwil oddechu, teraz zaś będą mieli wolną rękę w ustalaniu niezbędnych szczegółów. Dlatego też, postaram się wymienić wszystkie poszlaki, jakie może udać im się odnaleźć.

- Dokładne oględziny (łącznie z rozkopaniem) grobu Anny ujawnią, że trumna jest niemal pusta - ciała nie ma, jedyne co można znaleźć w mogile to kilka świeżych kłosów zboża. Tu warto odwiedzić Scotta sceną retrospektywną, podczas której opiszemy mu pogrzeb ukochanej.

- Wypytywanie pozostałych Rosjan o Południcę jest świetnym pomysłem. Wszak ta legenda ma bardzo wiele odmian, często sprzecznych. Można się zatem dowiedzieć, że bestia potrafi zniknąć i pojawiać się w innym miejscu (to prawda), że jej jedynym wrażliwym miejscem jest głowa (również prawda), że należy przebić jej serce osikowym kołkiem (nieprawda), że jeśli mężczyzna, którego kochała, przyjdzie do niej nieuzbrojony, ta nie zrobi mu krzywdy (częściowo prawda), że Południca boi się widoku krzyża (to zależy od tego, kto ten krzyż trzyma - wiara jest niezbędna).

- Wypytywanie pozostałych mieszkańców o ich opinię na temat wydarzeń też wiele graczom powie. Nie słyszeli oni o Południcy i za porwania obwiniają Rheę Coots. Powszechnie uważa się, że zajmuje się czarną magią, nie chodzi do kościoła, a co najważniejsze - nienawidzi dzieci. Można zauważyć, że mieszkańcy wypowiadają się o niej z ledwie tajoną wrogością.

- Jeżeli dnia 2 Nathaniel odmówił bicia w dzwon, gdy farmer przyniósł Jerrego, wtedy mieszkańcy będą uważać, że zależy mu na zatajeniu prawdy. Oczywiście nie zdradzą się z takimi poglądami w towarzystwie księdza.

- Wszelkie próby ustalenia, kto pobił Michałka dowiodą, że najprawdopodobniej albo sam się przewrócił, albo zrobiło to któreś z dzieci. Scott pamięta, że rodzicie nigdy nie podnieśli na malucha ręki.

- Rozmowa z Michałem niewiele da, bo ten nic nie powie. Można za to zauważyć, że widoczne są jeszcze inne sińce, ale już bledną, przez co wieczorem nie były widoczne. Jeśli gracze będą z nim rozmawiać już po tym, jak wyratują go z opresji (o czym za chwilę), wtedy może przyznać, że oko podbiła mu Sally.

- Jeśli gracze pójda szukać Południcy wśród pól, nie znajda jej.

Podczas śledztwa, gdzieś na uboczu miasteczka, gracze dostrzegą grupę dzieciaków otaczającą dwie postaci walczące na ziemi. Z bliska okaże się, że to Bob Sullivan (syn właściciela saloonu) okłada pięściami Michała. Dzieci uciekną, gdy zobaczą zbliżających się dorosłych, na placu boju pozostanie jedynie pobity Michałek. To dobra okazja, aby zadać mu kilka pytań. Jeśli gracze okażą szkrabowi współczucie i troskę, wtedy się przełamie i powie, że dzieci często go biją, a oko podbiła mu Sally. Jeśli gracze zechcą pójść tym tropem i spytają o Jerrego, wtedy okaże się, że Jerry obrzucił Michała kamieniami.

Samosąd

Tego samego dnia wieczorem całą posse jest proszona do szeryfa McGregora, który poczuł, że nastrój w Stone River robi się bardzo nieprzyjemny i w każdej chwili może dojść do rękoczynów. Duncan obawia się, że mieszkańcy mogą wpaść w zbiorową histerię i wymierzyć "sprawiedliwość" na własną rękę. Dlatego też wyciągnie z biurka flaszkę whisky, naleje każdemu po szklaneczkę i razem zaczną radzić, jak tu uniknąć samosądów. Gdy wszyscy zainteresowani pograżą się w odmętach pracy umysłowej, ich uwagę przykuje poruszenie, panujące na zewnątrz. W momencie w którym otworzą drzwi, podbiegnie do nich dwóch mężczyzn z wioski, z "pilną sprawą do szeryfa". I zaczną przedstawiać szeryfowi bardzo skomplikowaną sprawę, z której wynika, że jeden oskarża drugiego o kradzież krów. Uważni członkowie posse zauważą jednak, że na zewnątrz wciąż panuje gwar, zaś ci dwaj mężczyźni, tą dziwną sprawą, o absurdalnej porze, mają za zadanie jedynie zająć czymś przedstawicieli prawa. Gdy zwróci się uwagę Mc Gregora na ten fakt, wtedy w ostrych słowach odprawi skłóconych farmerów i wyjdzie z posse przed swoje biuro.

Odgłosy wydawane przez tłum ściągną posse na plac pod kościołem "Michała Archanioła". Zebrała się tam większość mieszkańców z cepami, pochodniami, niekiedy z bronią palną. Pośrodku placu wbito w ziemię pal, wokół którego usypano stos chrustu. Kilku co silniejszych farmerów ciągnie na miejsce kaźni zakneblowaną Rheę Coots. Zaraz odbędzie się tu palenie więdźmy! Szeryf McGregor wyciąga z kabury rewolwer i strzela w powietrze. Na ten odgłos wszystkie oczy zwracają się w jego stronę, Duncan już otwiera usta, aby ostrymi słowami rozpędzić zgromadzenie, gdy ciśnięty z tłumy kamień trafia go w czoło. Ten potężny mężczyzna wali się na ziemię nieprzytomny. W tym momencie najstarszym rangą stróżem prawa stał się Henry McCoy. Teraz na niego zwracają się wszystkie oczy. Czuje, że jeśli chce uniknąć rozlewu krwi musi przemówić. Szeryfie, jeśli chcesz możesz zażądać testu właściwej umiejętności - być może zastraszania, być może perswazji. Poziom trudność modyfikuj w zależności od Twojej oceny przemówienia zastępcy szeryfa. Powodzenie w teście sprawi, że ludzie niechętnie rozejdą się do domów. Rheę będzie trzeba sprowadzić na noc do celi, aby zapewnić jej bezpieczeństwo.

Jeśli jednak test się nie powiedzie... dojdzie do strzelaniny. Któryś z farmerów wyciągnie broń i strzeli w stronę McCoya (chybiając). Graczy czekać będzie bardzo trudne starcie, gdyż zaledwie czterech wieśniaków stanie do walki, reszta w przestraszu rozbiegnie się do domów. To spowoduje, że będzie bardzo łatwo postrzelić którąś z osób postronnych, rozbiegających się we wszystkie strony. Korzystając

z zamieszania napastnicy zajmą dogodne pozycje (np. za stołem, za beczkami itd.) Jeśli mimo to posse znajdzie sposób, aby nie zabijać napastników (np. cudem mediacji, lub po prostu ogłuszając krewkich Teksańczyków i zamykając ich w celach) nagródź pomysłowość dodatkowymi sztonami (niebieski dla pomysłodawcy, czerwony dla każdego wspierającego go bohatera).

Miejmy nadzieję, że krew nie została przelana, a mieszkańcy Stone River rozejdą się do domów. Duncan McGregor ma rozbitą głowę i wstrząs mózgu. Jakoś dojdzie do siebie i będzie poruszał się w miarę swobodnie w obrębie swego biura, ale przez najbliższe 2-3 dni będzie go zastępował Mc Coy. Szeryfowi można powierzyć zadanie pilnowania więźniów, ale nie powinien wychodzić na słońce, łatwo wtedy o zawroty głowy i utratę przytomności.

Zaginiecie Michaiła

Tej samej nocy do biura szeryfa zgłosi się Julia Budiakowa - okaże się, że mały Michałek zaginął. Posse po raz kolejny będzie musiała wyruszyć na poszukiwania dziecka. I tym razem nie będą one skuteczne. Rozegraj to trochę szybciej - gracze pewnie są już znudzeni kolejnymi nieudanymi poszukiwaniami. Jeśli Nathaniel Stone sprzeciwił się zabiciu w dzwony na alarm, to podczas poszukiwań posse odkryje na horyzoncie łunę płonącego kościoła. Świątyni nie da się już ocalić. Tutaj może pojawić się dylemat moralny - ratować człowieka, czy dom Boga? Ale tak naprawdę nie stanowi to problemu, wszak Południca Michaiłka nie skrzywdzi (o czym posse rzecz jasne nie wie, na razie pozostanie to między nami, Szeryfami). Jeśli jednak gracze podejmą słuszną w Twojej opinii decyzję, może warto sprezentować im po białym sztonie?

Dzień 4 - Sobota

Wstaje kolejny dzień, równie gorący jak poprzednie. Powietrze jest tak gęste, że zdaje się tłumić dźwięki docierające do uszu bohaterów. Stone River wydaje się wyludnione - gdzieś uleciały dawne zażyłości, pozostawiając jedynie ledwie skrywaną wrogość. Większość mieszkańców odczuwa wstyd z powodu próby samosądu na Rhei Coots. Nikt dziś nie opuści domu, o ile nie będzie to konieczne.

Jednak tego ponurego dnia czeka na graczy dobra wiadomość. Nim jeszcze wzejdzie słońce do biura szeryfa ponownie zgłosi się Julia i zakomunikuje, że jej synek wrócił cały i zdrowy. Nie chce jednak wyjawiać co robił w nocy. Posse może starać się przesłuchać Michaiłkę, jednak ten nie odpowie ani słowem.

Porwanie Boba

Teraz gracze udadzą się na spoczynek. W ciągu ostatniej doby zadawali pytania, rozpędzali tłumy, wymieniali strzały z farmerami, szukali zaginionego dzieciaka, być może rozkopywali groby - robili masę różnych rzeczy, a nie zaznali ani chwili snu. Dlatego teraz pora udać się w objęcia Morfeusza, aby odzyskać siły i przygotować się na dalsze zmagania. W przypadku gdy kościół spłonął, Nathaniel Stone będzie zmuszony znaleźć inne miejsce do spania. W każdym razie, po kilku godzinach spędzonych w krainach snów, graczy obudzi krzyk dziecka i ujadanie psów. Na pewno poderwą się ze swych łóżek, aby sprawdzić, co się dzieje. Okaże się, że to sześć dużych psów osaczyło przy studni Boba Sullivana. Targają go za nogawki, starają się ciągnąć malca w stronę południowego wyjścia z wioski. A tam, w oddali czeka kobieca postać w białej sukni. Trudno rozpoznać twarz z tej odległości, ale tej sylwetki Scott nie pomyli z żadną inną.

W oddali widzisz kobiecą postać, brodzącą po pas w dojrzewających kłosach pszenicy. Porusza się z gracją, lekko płynąc pomiędzy żdźbłami zbóż, które rozstępują się przed nią. Kroczy strojna w biel, poznajesz tę suknię! To właśnie w niej miała stanąć u twego boku przed ołtarzem... i gdy odchodziła, to właśnie w niej kazała się pochować, ponieważ przyrzekła czekać na Ciebie po drugiej stronie.

Drogi Szeryfie, czeka Cię starcie. Gdy padną pierwsze strzały, cztery psy rzucają się na posse, dwa pozostałe będą ciągnąć dziecko w stronę Południcy. Możesz użyć profilu typowego wilka z podręcznika do Deadlands. Ważne jest, że czworonogi zagnają Boba do Południcy w 3 rundy. Dlatego czas jest

bardzo istotny. Jeśli im się to uda, wtedy demon złapie dziecko w pasie i zniknie. Mieszkańcy nie włączają się do walki, jednak patrząc z okien, kilka osób z pewnością rozpozna Annę. Tylko rodzice Boba opuszczają bezpieczny budynek, jednak z racji faktu, że saloon stoi nieco na uboczu, dotrą na miejsce już po zdarzeniu.

Druga próba samosądu

Jeśli wszystko się powiedzie, państwo Sullivanowie zaproszą posse do saloonu, gdzie pani doktor będzie musiała zdezynfekować małemu Bobowi rany powstałe w wyniku psich ugryzień (na szczęście tylko powierzchowne draśnięcia).

Jeśli gracze nie zdołają uratować chłopca, ruszą pewnie w pościg za Południcą. Niezależnie od wybranego wariantu, po paru chwilach usłyszą gniewne okrzyki i odgłos tłuczonego szkła od strony domu Julii Budiakowej. Jeśli udadzą się na miejsce zobaczą, że kilkunastu mieszkańców miasta obrzuca dom kamieniami, a paru osiłków stara się wyłamać zaryglowane drzwi wejściowe. Tylko szybka interwencja zastępcy szeryfa może coś zdziałać. Tym razem jednak będzie to łatwiejsze zadanie, niż nocą. Teraz tłum działa pod wpływem impulsu, brak mu chłodnej determinacji, a i nikt broni nie wzięł. Więc wystarczy jedynie kilka ostrzegawczych strzałów i parę ostrych słów, aby mieszkańcy rozeszli się do domów.

Śmiertelnie wystraszona kobieta wpuści swoich wybawców do domu. Nie dość, że utraciła najbliższych, to jeszcze okazało się, że jej córka powróciła do życia jako demon. Jeśli posse okaże jej trochę ciepła i pomoże jej dojść do siebie, okaże się, że Julia pomoże im dojść do sedna problemu Południcy. Dlaczego? Podczas rozmowy wyzna, że Michaiłek prawdopodobnie nie spał w domu również poprzedniej nocy. Kobieta nie ma pojęcia gdzie nocuje jej syn. Posse musi zdać sobie sprawę, że podążając za dzieckiem, mogą trafić na rozwiązanie problemu.

Tropem Michaiła

Jeśli któryś z bohaterów zainwestował w umiejętności przydatne podczas tropienia malca, wtedy niech Michaiłek będzie trudny do wytropienia - to pozwoli wykazać się graczowi. Jeśli zaś żaden z graczy nie ma o tropieniu pojęcia, nie rzucaj mu zbędnych kłód pod nogi. Ważne, aby gracze dotarli do zagajnika, leżącego dwie godziny drogi od wioski. Tam też, skradając się pośród drzew usłyszą czyjąś rozmowę, zupełnie niedaleko. Gdy zbliżą się na tyle, aby móc rozróżnić głosy, zdadzą sobie sprawę, że Michaił całkiem płynnie i wyraźnie opowiada jakiejś kobiecie, co robił tego dnia. Scott bez wątplenia rozpozna ten dziewczęcy głos. To jego ukochana, najdroższa Anna!

Południca? A może Anna?

Posse opuszcza krzaki, w których się kryła i wychodzi na polankę, z której dobiegają głosy.

Opuszczasz swoją kryjówkę, wychodząc na otwartą przestrzeń. Im bardziej zbliżasz się w stronę głosu swej miłości, tym lepiej poznajesz to miejsce. Ależ tak, byłeś tu już kiedyś. Przeprowadziła Cię to ona. Było to... czy to możliwe? Rok temu. To zbyt wielki zbieg okoliczności. Ale nie, to przecież był 16 lipca. Właśnie na tą polanę udaliście się po długim dniu...

Już widzisz miękką trawę, na której wtedy przycupnęliście i zwalony konar, o który opierałeś się plecami. Dostrzegasz też Annę siedzącą na ziemi, z podkurczonymi nogami. Pamiętasz, jak rok temu byliście tu we dwoje, śmiejąc się i żartując do późna w nocy. I sam nie pojmujesz, jak to się wtedy stało, że wasze usta zetknęły się tego wieczora po raz pierwszy.

Anna Budiakowa siedzi na ziemi. Obok, na zwalonym konarze zajął miejsce jej braciszek, który jednak zamilknie na widok nadchodzącej posse. Anna nie okazuje najmniejszej wrogości i bardzo się ucieszy na widok Scotta. Nie padnie mu jednak w ramiona, ponieważ nie jest materialna, gdy nie oświetlają jej promienie słońca.

Po długiej rozmowie okaże się, że Anna nie pamięta tego, co robi za dnia. Będzie zrozpaczona gdy dowie się o śmierci Jerrego i Sally. Będzie gotowa nawet przysiąc, że nie zrobiła tego, o co się ją oskarża. Ma rację, za wszystko odpowiada manitou siedzący jej w głowie, a ten potrzebuje światła, aby działać.

Po długiej rozmowie poprosi wszystkich, aby dali jej chwilę rozmowy w cztery oczy ze swym ukochanym.

Gdy zostaną tylko we dwoje, Scotta czeka poważna rozmowa. Anna wyzna, że nie wie co się dzieje z nią za dnia, ale wierzy w wersję, przedstawioną jej przez posse. Poprosi zatem, aby odnalazł ją za dnia. Jedyne co pamięta, to fakt, że każdego dnia słyszy południowe bicie dzwonu kościoła św. Michała Archanioła i wie, że o tej porze znajduje się na polu jej ojca. Jeśli świątynia spłonęła, Anna przyzna, że dzień wcześniej nie słyszała dzwonów, ale i tak jest niemal pewna, że było to południe. Uprzedzi też, że może wcale Scotta nie poznać więc lepiej, aby uważał. Jeśli miałyby znów kogoś skrzywdzić, niech strzela bez wahania (jak to łatwo powiedzieć). Opowie też o czym marzyła - o szczęśliwym życiu we dwoje, aż do spokojnej starości, spędzanej w otoczeniu gromadki wnuków. Po kilkunastu minutach rozmowy, Południca zacznie blednąć i zniknie chwilę później. Daleko na wschodzie niebo zacznie się rozjaśniać.

Dzień 5 - Niedziela

*"Przyjdzie do mnie gdy lato
Za lat ile sam nie wiem
Przyjdzie stanie przed chatą
Powie: "Czas już na Ciebie"
Dzieci ziemią obdzielę
Zrobię jeszcze póki co
I w pachnącą niedzielę
Pójdę za południcą
Pójdę za południcą
Odejdę z południcą..."*

Przygotowania

Gdy tylko słońce wzniosło się ponad horyzont, powrócił nieznośny skwar. Łany zboża szumią złowieszczo, jak fale wzburzonego morza. Ale to przecież tylko złudzenie, wiatr dziś nie wieje. Posse ma czas, aby przygotować się do starcia. To dobra chwila, aby wypocząć i zebrać siły, lub poprosić Nathaniela Stone o poświęcenie paru pocisków do broni. Tych jednak będzie tylko kilka - to ten rodzaj cudu, za który trzeba płacić sztonami. To dobra chwila na ustalenie planu działania, w przeciwnym razie wszystko może zmienić się w bezładną strzelaninę. Warto przypomnieć graczom, aby uważali z bronią palną - po tych kilku dniach upałów rośliny są wysuszone i wystarczy kilka iskier, aby całe pole stanęło w płomieniach. Jeśli chcesz, możesz jeszcze łudzić *posse* nadzieją, że być może da się z Południcy zdjąć zły urok.

W Południe

W samo południe, na środku pola zmarłego Siergieja Borykowa, stawia się posse gotowa do akcji. Południcy jeszcze nie widać. Powietrze zdaje się zatykać nos i usta, oddychanie przychodzi z wysiłkiem, broń ślizga się w spoconych dłoniach. Powietrze faluje, zniekształcając widoczne w oddali Stone River. Teraz domy zdają się trochę przypominać pochylone nagrobki. W powietrzu krąży kilka kruków i wron, ich krakanie tłumi powietrze. Coś szeleści w zbożu, w które zanurzają się gracze...

Szeryfie, czeka Cię ostateczne starcie. Szelesty, które słyszą członkowie posse, są wydawane przez resztę sfory Południcy, czającą się w zbożu. Psy są niewidoczne, gdyż zakrywa je pszenica, dużo wyższa niż najwyższy z czworonogów. Ich uderzenie będzie niespodziewane, przyjmij, że zaskakują bohaterów, o ile nie wyjdzie im test spostrzegawczości. Ilość psów dobierz, kierując się możliwościami bojowymi posse. Zadaniem burków jest jedynie osłabienie bohaterów, więc nie powinien być to bój stulecia. Problemem może być fakt, że gracze załadowali do broni poświęconą amunicję i stają, być może, w obliczu wyboru: dać się zagryźć, czy pozbawić się szans w spotkaniu z Południcą. Pamiętaj jednak, że Scott może ranić bestię i bez tego.

Gdy będzie jeszcze trwała walka z psami, przy jednym z walczących pojawi się Południca. Nie ma co się ludzić, kontrolę sprawuję bezwzględny manitou, a nie niewinna Anna. Demon nie zaatakuję Scotta, ale bez skrupułów zamierzy się na któregokolwiek z pozostałych członków posse. Broń Anny, z pozoru zwykły sierp, jest w jej dłoniach śmiertelnie niebezpiecznym narzędziem. Dokładne statystyki monstra znajdziesz, drogi Szeryfie, na końcu scenariusza. Pamiętaj też Szeryfie o teście jaj, bo widok bestii potrafi przerazić. Jeżeli posse zacznie gwałtownie przegrywać (co nie jest wykluczone) możesz im pomóc, pozwalając Annie przejąć na chwilę kontrolę. W mig zda sobie ona sprawę, co się dzieje i wystawi się na cios swego ukochanego. Nie rób tego jednak zbyt pochopnie, gdyż możesz odebrać tym samym graczom radość z odniesionego zwycięstwa.

Ostatnie pożegnanie

Szeryfie, załóżmy, że posse wygrała. Ktoś w końcu trafił Południcę w głowę i padła na ziemię. W tym momencie manitou ją opuszcza, a Anna umiera po raz drugi, tym razem w ramionach ukochanego. To smutna scena, ale śmierci nie da się oszukać i kto do niej należał, temu nie będzie dane powrócić. Możesz zadecydować, że ukochana Scotta odchodzi w milczeniu, ale równie dobrze może pożegnać się ze swą miłością i przyrzec wspólną wieczność po drugiej stronie. To zależy od Ciebie - jeśli gracz prowadzący Scotta zbyt się przejął, nie należy go dodatkowo gnębić. Ale w przypadku, gdy wydarzenie spłynęły po nim, jak woda po kacze możesz rozważyć słowa, które spowodują ukłucie wyrzutów sumienia.

Po śmierci Anny, Stone River nieprędko wróci do normalności. Stracone zaufanie ciężko odzyskać. Posse może uznać, że nic ich już to nie trzyma i opuści wioskę. Pozwól im na to - nie wspominaj Nathanielowi o obowiązkach wobec zwierzchników, być może wędrując uczyni więcej dobra, niż zamknięty na terenie małej parafii. Jeśli Twój gracz zżył się z postaciami, wtedy nic nie stoi na przeszkodzie, aby dalej wcielali się w te role. Mi będzie bardzo miło, że zaproponowane postacie przypadły graczom do gustu, Ty zaś otrzymasz zżytą drużynę, której członkowie sobie ufają i potrafiąc stanąć za sobą murem.

Nagroda

Sądzę, że każdy gracz, który przeżył spotkanie z taką bestią zasłużył na jeden punkt hartu, nieprawdaż Szeryfie?

Dzień 1

- wzięcie udziału w poszukiwaniach Jerrego - po białym sztonie dla każdego.

Dzień 2

- zgoda na bicie w dzwon - biały szton dla Nathaniela.
- dokonanie sekcji zwłok - biały szton dla Mirandy.
- wydobywanie zeznań od Leny - czerwony szton dla pomysłodawcy.

Dzień 3

- za zbadanie każdej z podanych poszlak - biały szton dla pomysłodawcy.
- wydobywanie zeznań z Michaiłką - czerwony szton dla przepytującego.
- rozpędzenie tłumu bez użycia przemocy - czerwony szton dla Henry'ego.
- zwycięstwo w strzelaninie - biały szton dla uczestników.

Dzień 4

- ocalenie Boba - po białym sztonie dla każdego.
- zapobieżenie samosądowi - biały szton dla przemawiającego.
- śledzenie Michaiła - czerwony szton dla pomysłodawcy.
- odnalezienie Anny - po białym sztonie.

Dzień 5

- pokonanie Południcy - niebieski szton dla walczących.

Przeciwnicy

Czterech farmerów, podczas próby samosądu

- profil: typowy bandyta. Przewodnik Szeryfa s. 82

Sfora Południcy

- profil: wilk. Przewodnik Szeryfa s.81

Południca

Cechy fizyczne: S:4k10, Spr: 2k10, Sz:4k10, Wig:2k8, Zr:2k8

skradanie 4k8, walka: sierp 4k10

Cechy umysłowe

Cha: 3k10, D: 2k8, Spo: 2k10, Spt: 2k8, W:3k10

Tempo: 8

Rozmiar: 6

Dech: -

Terror: 9

Zdolności specjalne

Nieugięta

Sedno - głowa

Odporność - wszystko poza poświęconą bronią i obrażeniami zadawanymi przez ukochanego

Przeniesienie - kosztem jednej akcji Południca może zamienić się w mgiełkę, aby po chwili pojawić się w dowolnym innym miejscu, leżącym w zasięgu jej wzroku.

Obrażenia - Sierp (S+2k8 obrażeń)

Od autora

Na pomysł, dotyczący tej przygody wpadłem, gdy słuchałem piosenki "W Południe" (w wersji Kazika Staszewskiego). Pomyślałem wtedy, że Południca może być dobrym materiałem na przygodę. Trudno mi było ustalić ostateczną wersję jej wyglądu, możliwości i zachowania. W każdym regionie Polski wyglądała inaczej - raz była młoda, raz stara, raz nosiła biel, innym razem czern, czasami towarzyszyły jej psy, a kiedy indziej nie. Nie było dwóch jednakowych wersji. Dlatego ostateczny wygląd Południcy jest zlepkiem kilku różnych wersji mitu. Wiersz, którego fragmenty przewijają się przez scenariusz, to słowa piosenki Kazimierza Grześkowiaka.