

SHANE ON YOU, BROTHERS!



Pozwalam sobie dedykować najlepszej drużynie świata: Koso, Pawłowi i Kubusiowi ;o)

„**Shane on you, brothers!**” to scenariusz do Deadlandów. Konwencją tej opowieści jest horror. Rzecz toczy się na bezdrożach. Postacie graczy trafią do kopalni, którą opętany przez manitou wygrzebaniec zmienił w pułapkę. Miejsce to przyspieszy tylko konflikt narastający w łonie posse. Staną na granicy śmierci i obłędu, zmierzają się ze służą diabła i ze sobą nawzajem. Rzecz jest krótka i gwałtowna – zupełnie jak pojedynek rewolwerowców. Zaplanowałem go jako jednostrzałówkę dla czteroosobowej posse.

Prolog

Siłą sprawczą tego scenariusza jest Manitou. Posse tego nie wie, ale sidła są już zastawione. Pojedź bliżej Szeryfie by usłyszeć co szepnął mi do ucha duch z Krainy wiecznych Łowów.

Kopalnia cennego surowca na środku przeklętej pustyni. W kopalni szalony naukowiec z jego upiorytowymi cackami wspierającymi górników. Przed bramą tablica z napisem „odkrywka eksperymentalna”. Nie wpuszcza się obcych pod pozorem ochrony technologii. To będzie scena naszej historii, a przynajmniej jej najważniejszej części.

Miesiąc lub dwa temu w kopalni miał miejsce wypadek. Zawał jednego z korytarzy zabił grupę pracujących górników, a jedynego który przeżył odciął w końcówce korytarza. Jego kompani próbowali go ratować, ale używana przez nich upiorytowa machina tak naruszyła sklepienie, że dalsze drążenie skały groziłoby zawaleniem się całej kopalni. Nikt nie zdawał sobie sprawy, że od duszącego się górnika dzieli ich tylko kilka metrów. Zarządca kopalni podjął tragiczną decyzję przerwania akcji ratunkowej.

Nie może być inaczej, Szeryfie, niewykorzystane sytuacje się mszczą, jak mówiła moja babka skalpując czerwonoskórych. Ci łajdacy Mściciele musieli się wplątać. Górnik umarł i powstał ze zmarłych jako wygrzebaniec. Nomen omen, skubaniec musiał się nieźle nawygrzebywać z tej swojej przeklętej nory w ziemi. Gdzieś w, jako to się mówi, międzyczasie oszalał – dał się opanować manitou. Ten czarny jak węgiel pan, szwarzcharakter tej opowieści, stanie naprzeciwko całej posse. Umarlak nie jest jednak sam.

Przypominasz sobie kleszcze preriowe, Szeryfie? Tak, dokładnie te, które wyskakują z wnętrza krówek. Mściciele garściami wsypali je do ziemi wokół kopalni. A potem nakazali im się obudzić i słuchać Umarlaka. Wtedy siedzący w nim demon utopił kopalnię w krwi niewinnych górników. Teraz już wiesz, dlaczego mówią na to Martwe Ziemie, right?

Z początku górnicy walczyli licząc, że uporają się z pojedynczymi kleszczami samemu. Potem, gdy kleszczy zaczęło przybywać, zrezygnowali z całej tej gadaniny o tajności oraz dodatkowym wynagrodzeniu i wysłali posłańca po pomoc do pobliskiego miasteczka. Pomoc nigdy nie nadeszła. Pojawił się we własnej osobie nasz wygrzebaniec z całymi wagonami żądzy krwi.

Górnicy poszli do piachu. Manitou oszczędził jednak jednego z nich. Cóż z tego, skoro biedaczek oszalał? Kim jest? Wszystko swoim czasie.

Póki co Umarlak opuścił kopalnię i ruszył na bezdroża. Czegóż więcej może żądać Manitou? Otóż ja Ci powiem, Szeryfie. Widowni, która doceni jego dzieło. Czy już Ci świta kogo spotka?

Posse

Pustynia, więc pewnie jakiś stan na południu. Lato, więc upał jak diabli. I nasi herosi. No dobra, przyznaję, zagalopowałem się. Tej bandy obdartusów nie da się nazwać tym imieniem. Jest ich czterech i mają parochód. Ale po kolei.

Allen Seyberth

Świątobliwy. Wędrowny kaznodzieja, nawołujący do walki ze złem. W ostatniej odwiedzonej mieścinie skończyło się na strzelaninie, w której zginął jeden z pomocników szeryfa. Allen ma problem ze swoim bratem i nie bardzo wie jak go rozwiązać.

Tom Huntington

Pogromca zła. Ma dwa sześciostrzałowce i dobre oko. Odważny i okrutny. Mówi głośno. Jediną osobą wobec której czuje respekt jest Seyberth. Doktryna w ujęciu Huntingtona brzmi krótko: „Niech Pan ich

pochłonie w swym gniewie, a ogień niechaj ich strawi!" [Ps21,10] Huntington nie cofnie się przed niczym. Zanim uśmiercił pomocnika szeryfa postrzelił byłego członka posse, który ośmielił się mu sprzeciwić stając w obronie stróża prawa. Uciekając nawet nie obejrzał się za byłym towarzyszem.

Mark Shtokholm

Szalony naukowiec, który miał tego pecha, że przebywał w miasteczku kiedy rozpętała się ta cała heca ze strzelaniną. Kiedy zginął pomocnik szeryfa, a miasteczko zwróciło się przeciwko posse, Shtokholm właśnie zbierał się do wyjazdu. Skończyło się na tym, że trójka „pogromców zła” porwała go wraz z jego parochodem. Shtokholm szczerze nie znosi Seyberthów, czuje za to osobliwą sympatię do Huntingtona, który jako jedyny z pozostałej trójki okazał mu nieco sympatii. Ma ochotę skłócić całą trójkę i odzyskać swój karmiony upiorytem gadżet. Problem polega na tym, że Shtokholm to tchórz i chuderlak.

Pat Seyberth

Pat padł. Ostatnie co nasz gagatek pamięta to scena w której osuwa się na fotel parochodu posiekany jak sito kulami stróżów prawa. Opatrzony przez Allena wydaje się wychodzić z tego. Błąd, moi mili. Pat to drugi wygrzebaniec naszej historii. Młody nie zdaje sobie z tego jeszcze do końca sprawy, ale tamta kula zakończyła jego pierwsze życie na tym padole łez. Ta rana tuż obok serca już się nie zagoi.

Allen wie że coś niemiłego wisi w powietrzu i wcale nie chce by Shtokholm czy Huntington poznali mały sekret jego brata. Jednocześnie kaznodzieja spiera się z myślami – brat powoli zmienia się w to, z czym przysiągł walczyć. Gracz prowadzący Pata na początku scenariusza nie wie, że nie musi oddychać by żyć, ale już wkrótce mu to wyjawimy. W związku z tym nie mów mu, Szeryfie, o jego wygrzebanczej mocy. Ani tego, że gdzieś w jego trzewiach siedzi już brzydki, brzydki manitou. Nie muszę też dodawać, że oddawanie tej postaci osobie, który zazwyczaj gra Weteranem Dziwnego Zachodu, zepsułoby niespodziankę?

W tym cała zabawa, byś stworzył między graczami atmosferę nerwowego napięcia. Czterej faceci uciekają przed oblawą by wpaść w sidła samego diabła. Wkrótce cała sprawa rozkręci się na dobre. Ci którzy skumają obląkańczy klimat i będą ułatwiać Ci robotę powinni być docenieni. Jeden biały szton pod stołem dla każdego, kto zadziała wbrew dobru posse. Pasuje Ci taki układ, partnerze?

Statystyki oraz krótkie notki dla każdego gracza załączam na końcu scenariusza. Prawda, że miło układa nam się współpraca?

Zawiązanie

W czasie przed rozpoczęciem sesji, gdy gracze wybierają sobie postacie, możesz napomknąć dwa słowa o tym co zdarzyło się wcześniej. O tym jak wszystko poszło nie tak. Tamte wydarzenia stoją jeszcze przed oczami członków posse.

Pewni swego weszli do małego miasteczka głosząc słowa Pana o rychłym nadejściu końca grzeszników. Pomocnik szeryfa chciał ich pogonić i wdał się w kłótnię z Tomem. Widząc ślepa furie towarzysza Nash, były członek posse, stanął po stronie stróża prawa. Allen nieco pochopnie wykrzyknął, że tamten stacza się w objęcia szatana. Potem były już tylko strzały. Zaczął Tom. Zranił Nasha i zabił pomocnika szeryfa. Głupia sprawa, bo miasteczko stanęło po stronie trupa. W strzelaninie która w związku z tym rozpętała się na High Street Pat zaliczył kilka kulek od szeryfa. Posse ewakuowała się porywając parochód Shtokholma, który miał to nieszczęście, że akurat był pod ręką.

Przypomnij te wydarzenia, Szeryfie, ale nie rozwlekaj się za bardzo. To przeszłość. Teraźniejszość jest prosta – ucieczka przez pustynię z grupą pościgową szeryfa federalnego na karku. Wspomnienia ostatnich dni to jednak oliwa, którą gracze mogą dolać do powoli narastającego ognia konfliktu w posse.

Wiążmy tedy sznur na szyje chojraków. Gracze wybierają sobie postacie i dostają karteluski z wprowadzeniem, które znajdziesz gotowe do wycięcia na końcu tego scenariusza. Wszyscy, prócz gracza prowadzącego Pata. Od niego rozpoczniemy bajanie.

Skup się. Otwierająca scena jest krótkim majakiem sennym, który może mieć kluczowe znaczenie w dalszej części fabuły. Przeczytaj lub sparafrazuuj następujący tekst:

„Twoja klatka piersiowa pali żywym ogniem. Mnąc w ustach słowa przekleństwa suniesz wraz z pozostałymi postaciami przez mgłę. Ty jesteś wyraźny, oni zamazani. Wydaje się jakby mocniejszy podmuch wiatru mógł rozerwać ich kontury. Wiatr jednak powoli ustaje i postacie nadal walczą by nie zlać się z wszechobecną w powietrzu parą. Docieracie do niewielkiego brązowo-szarego sześcianu. Wiedziony nagłą pewnością wysuwasz się naprzód, by chronić twoich towarzyszy. Gdy oni zostają w tyle, ty zbliżasz się do ściany geometrycznej bryły dostrzegając pojedyncze drzwi. Nic więcej, tylko pojedyncze, samotne drzwi, sześcian i ty. Wiesz, że wewnątrz jest coś, co może ich ocalić i wiesz, że tylko Ty możesz to zdobyć. Naciskasz na klamkę i wchodzisz, ale nim zdołasz rozejrzeć się wewnątrz coś cię oslepia. Preraźliwa, bolesna wręcz dla oczu jasność.

Zrywasz się z jękiem. Obok Ciebie przerażony Allen, a nad tobą przeraźliwie jasna tarcza słońca. To był tylko sen, ale nie wiedząc czemu jesteś wściekły na brata. Dlaczegoż budzi cię nie dając sprawdzić co kryło się w szarobrązowej bryle? Przez chwilę jeszcze wydaje ci się to ważne, ale ból klatki piersiowej przywraca ci rzeczywistości. To na pewno tylko majaki rannego człowieka.”

Ten sen to całkiem bezpośrednia przepowiednia. To może, ale nie musi się zdarzyć. Twoim celem, Szeryfie, jest zaakcentowanie, że Pat musi wejść samotnie do szarego sześciennego budynku. W ten sposób unikniemy niepotrzebnych strat w ludziach. Serio mówię, partnerze.

Posse stoi na środku pustyni. Parochód zdechł, przynajmniej chwilowo. Shtokholm może go naprawić, ale rzecz się przedłuża. W tej scenie posse ma okazję się poznać. Tom kręci sześciostrzałowcami i denerwuje się jakby to mogło coś przyspieszyć. Kaznodzieja zakończył opatrywanie brata i zaczyna mieć przebłyski intuicji, że coś jest z nim porządnie nie tak. Pat budzi się z koszmaru. Szalony naukowiec odkrył właśnie, że jego machina ma tendencję do zacinania się, gdy w baku poziom upiorytu opada do rezerwy [wręcz mu o tym notkę]. Daj graczom pogadać, opisz spaloną słońcem pustynię. Kiedy przejdzie im już ochota na pogaduchy, szalonemu udaje się odpalić pojazd.

Uruchamianie parochodu

Każ naukowcowi rzucić na majsterkowanie, Poziom trudności [dalej PT] równy 11, bo odpalenie gruchota na resztkach paliwa to prawdziwy cud. Nie chcemy by gracze utknęli na pustyni... w tym momencie, więc bez względu na wynik gruchot rusza. Jeżeli test był nieudany zanotuj jednak Szeryfie o ile. O tyle samo punktów spada niezawodność parochodu. Póki jedzie on prosto nic się nie dzieje, ale każdy większy skręt oznacza że dwudziestościenne kostucha idzie w ruch.

Rozdział pierwszy - Pustynia

[Poziom strachu 1]

Parochód sunie po pustkowiu, gdy nagle na trasie przed posse pojawia się samotny jeździec. Wydaje się machać przywołująco w kierunku graczy. Z bliska okazuje się, że te nieskoordynowane ruchy są akompaniamentem do ponurej pioseneczki, którą przyśpiewuje. W jednej ręce dzierży dwulufowego obrzyna, w drugiej zaś brudną w jakimś smarze butelkę, z której notorycznie pociąga. Posse zdążyło się zgubić na pustyni i nie wie gdzie jest, więc choć niezbyt trzeźwy, łachmaniarz wydaje się być jedynym źródłem informacji. A przecież nie mógł się w takim stanie za bardzo oddalić od najbliższej ludzkiej siedziby. Prawda, że logiczne?

Logiczne myślenie zaprowadziło już niejednego Weterana Dziwnego Zachodu kilka stóp pod ziemię. Obdartus na koniu to nasz Umarlak. Człowiek, którym był kiedyś, odzyskał tymczasowo kontrolę, ale nie na długo. Zresztą różnica jest niewielka, bo wspomnienia, jakie maniotu wsączył mu w duszę wprowadziły go w stan hysterii. Parochód staje i ucicha pozwalając rozróżnić słowa jeźdźca. Piosenka,

którą ten śpiewa mówi o masakrze jakiej dokonuje mała dziewczynka w miasteczku. Nie przerwie i nie zwróci uwagi na posse, dopóki ktoś nie zacznie krzyczeć. Wydaje się być pijany – cuchnie od niego na kilometr. Ale przecież rany Pata też pachną nienajlepiej. Jeżeli majak senny był pierwszą sugestią klimatu scenariusza, to spotkanie powinno go jasno sprecyzować. Napotkany jest pijakiem lub wariatem. Bełkocze o tym, że zdradzono go w kopalni i faktycznie, na jego poplamionym ubraniu da się dostrzec jakiś znak firmowy. „Koniec z Wami i koniec ze mną” wykrzykuje do posse. Puść wodze fantazji Szeryfie i pokaż swoim graczom szaleństwo tego człowieka. Bełkocz, śmieć się jak opętaniec w najmniej stosownych momentach i gestykuluj. To rzadka w tym scenariuszu okazja poodgrywania statysty.

Kiedy już posse straci zainteresowanie bełkoczącym typkiem kontrolę przejmując manitou. Gdy Parochód rusza [konieczny udany test niezawodności], „pijak” ożywia się i krzyczy: „Stać! Stać! Nie zostawicie mnie tu!” Po czym wali z dwóch rur w kierunku pojazdu naszej posse. Pozwól im zrobić sito z szaleńca, a kiedy ten rażony ołowiem spadnie z siodła niech jego przerażony koń pociągnie go po pustyni w siną dal. Możesz też pozwolić posse „zabić” gnojka i usypać mu ciesząc oko kurhanik na środku pustyni. Gdy wygrzebaniec otrzyma trzy lub więcej ran w jedną część ciała udaje martwego. Gdy gracze uśmiercą jeźdźca przez chwilę stoją w milczeniu. Pędzące w głowie myśli sprawiają, że zapominają o pościgu. Kim był ten człowiek i czy musiał zginąć? Odpowiada im niczym nie zakłócana cisza. Cisza przed burzą.

Uszkodzenia parochodu

Za każde 5 obrażeń z dwurury [5k6/rurę] niezawodność parochodu spada o 1. Nie zapomnij o tym, do diabła.

Postrzelony szaleniec wypuszcza z rąk flaszkę, a ta rozbija się na kamieniach. Jeżeli graczom przyjdzie do głowy by ją zbadać udany test chemii ujawnia co następuje: PT3 – to nie jest whisky, PT5 – to jakiś olej, PT7 – olej rycynowy. Patrz Przewodnik Szeryfa strona 68.

Rozdroża z drogowskazem. Okej, przyznaję, to był drogowskaz dopóki jakiś złośliwy kretyn nie odstrzelił obu wskazówek. Leżą teraz przysypane do połowy piachem [szukanie PT5]. Jedna głosi „Hornville, 18 mil” druga „Kopalnia, 4 mile”. Dokładniejsze zbadanie słupa ujawni [strzelanie/wiedza PT7], że wskazówki odstrzelono za pomocą strzelby. Jeżeli ktoś spyta o ślady konia pozwól mu wykonać test spostrzegawczości PT 9. Wiatr co prawda zasypał większość z nich piachem, ale da się zauważyć jeden czy dwa.

Trochę głupio się przyznać, ale w którym kierunku nie pojedą trafią do kopalni. Cóż, dostali przepowiednię, taki mały bonus od przeznaczenia, right? Teraz przeznaczenie przychodzi odebrać zapłatę. Jesteśmy kwita.

Możesz przeskoczyć tę scenę. Pokaż im przysypane tablice, a w następnym zdaniu powiedz „Trzeba było wybrać jedno z dwojga. Rzuciliście monetą i zadecydowało przeznaczenie.” Nie czarujesz wtedy, że prawo jest lepsze od lewa. Różnica efektu między prawym prostym a lewym sierpowym też bywa niedostrzegalna.

Znowu w drodze, co? Na początek każ posse wykonać test Przetrvania [PT 7] by sprawdzić, czy rozpoznali zbliżającą się ku nim burzę piaskową. Nie martw się, jeżeli nikomu się nie udało, tylko zaproponuj w zamian poturlanie kostuch na Spostrzegawczość [PT 7, chyba że Parochód jedzie wolno wtedy PT 5]. Komu się uda ten zobaczy tuż obok ledwo widocznej drogi przysypanego człowieka. Ten martwy nieszczęśliwiec to facet, którego kopalnia wysłała po pomoc do Hornville. Ciało leży tu już dobrych kilka dni i zdążyło się ładnie zasuszyć w piachu. Nie trzeba lekarza, żeby ocenić, że przyczyną zgonu była dziura w plecach. Ten, kto go zabił uśmiercił też pod nim konia. Przyjrzenie się zwłokom wymaga jaj [PT 5, ale poziom strachu wynosi 1]. Facet ma na twarzy grymas zaskoczenia, który gorący piasek przemienił w przerażającą, prawie nienaturalną maskę. Uważne przeszukanie ciała pozwoli odnaleźć zalepiony krwią list. Niewiele da się z niego odczytać. Wszystko wskazuje jednak na to, że jest to prośba o pomoc. Pierwsze ostrzejsze powiewy wiatru powinny uświadomić posse, że czas zbierać się w dalszą drogę.

Zmęczony całą tą pustynią i liczeniem niezawodności? W takim razie koniec z pustynią... i koniec z niezawodnością. Burza piaskowa uderza w parochód mniej więcej w chwili, gdy na horyzoncie pojawiają się zabudowania kopalni. W zależności od tego jak bardzo posse zwlekała w trakcie poprzednich scen nakazujesz Shtokholmowi wykonać jeden, dwa lub trzy testy niezawodności jego ulubionego gadżetu. Niech stukotowi kości towarzyszy opis jak wiatr dmie z coraz większą siłą ograniczając widoczność, a piasek zaczyna wdzierać się do płuc. Jeżeli któryś z testów nie wyjdzie nie kłopotcz się zagładaniem do tabelki i turlaniem 2k6 – parochód staje. Naprawienie go w środku burzy nie wchodzi w grę. Test majsterkowania o PT 7 wykonany po rundzie poświęconej na przegląd ujawni, że i tak skończyło się paliwo. Porzucony parochód zniknie pod górą piasku – to pewne jak amen w pacierzu. Alternatywą jest przepchnięcie grata ku wielkiej szopie w centrum terenu kopalni. Tak, tak, właśnie tej którą jeszcze przed chwilą było widać, zanim nie zaczęło tak szatańsko wiać. Zrób minę niewiniątka i każ posse zdecydować co robią.

Burza

W takcie scenariusza szaleje burza piaskowa. Wybucho z wielką siłą gdy bohaterowie docierają do kopalni, by potem stopniowo ucichnąć. Przebywanie na zewnątrz jest niebezpieczne – stąd zasada burzy. W każdej rundzie w której bohater przebywa poza budynkiem musi wykonać test Wigoru o odpowiednim PT [patrz tekst; od 11 na początku burzy do 5 na końcu]. Gdy test jest zdany nic się nie dzieje. Gdy nie – nasz kowboj łyka piasku i traci tyle Tchu o ile oblał test.

Historia z burzą piaskową uświadamia też co nieco Patowi Seyberthowi. Każ mu liczyć utratę Tchu, ale jednocześnie podaj notkę. Z notki wynika, że Pat zauważył wreszcie, że nie musi oddychać. A utracony Dech symbolizuje ile piachu nasypało mi się do płuc. Powinno to zrobić na nim niejaki wrażenie – proponuje test jaj PT 7. Poziom strachu w kopalni wynosi 2. Pozwól Allenowi wykonać test Przenikliwości [PT 7], by sprawdzić czy zauważył, że z młodym Seyberthem stało się coś naprawdę dziwnego. Jeśli mu się uda daj notkę.

Walka o parochód

Każdy kto pcha parochód wykonuje test Siły. Jeżeli posse uda się w sumie uzyskać wynik 20 – pojazd zostaje przepchnięty ku najbliższemu budynkowi kopalni. [Burza PT11] W przypadku gdy parochód się nie zepsuł posse bez problemów dociera do szopy w jedną rundę. Gdyby Parochód zepsuł się w większej odległości od kopalni [np. w pierwszym z trzech testów] test Siły trzeba zdać dwa lub trzy razy. I zapomnielibym - nie baw się jeszcze Talią Akcji. Jedna runda – jeden test.

Cała sytuacja powinna ujawnić Ci, Szeryfie, na czym zależy najbardziej poszczególnym postaciom. Oni za to odczują, że z burzą piaskową nie ma żartów. W związku z dużym poziomem strachu możesz też puścić wodze wyobraźni i opisać jak to wiry piasku zdają się przypominać demony ciągnące postacie ku zatraceniu. Nie zaszkodzi, gdy gracz zamiast pchać parowóz wystrzeli do smugi piasku, która przypomina mu łapę demona chcącą pochwycić Pata.

Rozdział drugi - Kopalnia, na powierzchni

[Poziom strachu 2]

Rzuć okiem na mapkę terenu, Szeryfie. Twoja posse minęła już ogrodzenie, na wpół wyłamaną i kołaczącą się na wietrze bramę i tabliczkę z napisem „Odkrywka eksperymentalna”. Jedyńm budynkiem, w którym da się skryć parochód jest stajnia. Inne zresztą ledwo widać przez zawieruchę.

Odrzwia stajni są lekko uchylone, do wewnątrz nawiało piasku. Jest pusto i ciemno. Daj posse odsapnąć, pozwól im rozpałić latarnię i przyjrzeć się wnętrzu pomieszczenia. W jednym z boksów dla koni stoi jakaś marna szkapa, w drugim leży inny koń. W dalekim rogu widać drzwi do następnego budynku. Z zza ścian słychać upiorne zawodzenie wichury.

Koń, który stoi w boksie, jest osiodłany. Udany test spostrzegawczości [PT5] powinien zjeżyć skórę na karku posse – to koń, na którym jechał napotkany na pustyni szaleniec... No, partnerze, nie przesadzaj. Oczywiście, że konia nie ma jeżeli posse i jemu zafundowała ołowianą kąpiel. Przyjmijmy jednak, że jest. Biedaczysko, cierpi, ale to już nie potrwa długo. W chwili gdy któryś z naszych dzielnych kowbojów zaczyna się obok niego kręcić [sprawdza, czy jest przy nim jakiś cenny ekwipunek albo dlaczego zwierzę tak pojękuje] nadchodzi czas wyłożyć karty na stół. Dosłownie i w przenośni.

Z wnętrza konia dobiega dziwaczne bulgotanie i nagle jego trzewia eksplodują. Bucha gęsta czerwona krew konia a oczom posse ukazuje się czerwone stworzenie przypominające wielkiego kleszcza. Niech posse wykona test zaskoczenia, a następnie test strachu [terror 7]. Jeżeli postać trzymająca latarnię spanikuje to prawie pewne jest, że upuści latarnię. Kleszcz atakuje skacząc do ust ofiary niczym czerwony demon. Czerwień to esencja tej sceny.

Po zakończeniu walki każ Tomowi wykonać test spostrzegawczości [PT 7]. Jeżeli zda daj mu notkę – Tom zauważa, że wszyscy są zdyszani. Prócz Pata. Pat wcale nie oddycha.

Jeżeli kleszcz dostanie się do trzewi jednego z członków posse to zwróć uwagę na fakt, że postać ta pojawia się na celowniku Toma Huntingtona. Od prowadzącego tę postać gracza zależy czy dosłownie, czy w przenośni.

Drugi koń, ten który leży, też ma w sobie kleszcza.

Po rozegraniu walki poziom strachu skacze do 3. Możesz to podkreślić następującą sceną. Niech postaci które nie brały udziału w walce zauważą oko spoglądające do wnętrza stajni przez szczelinę w ścianie. Po drugiej stronie znajduje się Umarlak. Wrócił do kopalni skrótem i teraz niczym niecierpliw autor podgląda jak widownia bawi się jego małym spektaklem. Zauważony, wycofuje się. Tak samo jak Pat nie musi oddychać, więc może swobodnie poruszać się w burzy. Niech posse zastanawia się czy to co widzieli było tylko złudzeniem. Przecież nikt nie przetrwałby na zewnątrz. Opisz odgłos trzeszczenia drewnianych ścian stajni. Wspomnij, że co strachliwi członkowie posse zaczynają mieć wrażenie, że budynek zaraz się zawali grzebiąc ich pod sobą. Zwróć wreszcie uwagę, że dziura w ścianie przez którą przyglądał im się diabeł jest dziurą po kuli.

Bieg przez burzę

Przedarcie się przez te kilkanaście metrów dzielących zabudowania wymaga udanego testu Sprawności [PT 5] i trwa dwie rundy. Nieudany test można powtórzyć – oznacza on, że postać została wytrącona z równowagi przez wichurę i zatoczyła się na bok. [Burza PT 9]

Każdy kto się zatoczy ma prawo do testu spostrzegawczości o PT 7. Sukces jest równoznaczny z zauważeniem w odległości jakichś 30 metrów szarobrazowego budynekczku w kształcie sześcianu. Sześcianu, powiedziałem.

Drugi budynek to baraki górników. Nie ma w nim żywej duszy. Porozrzucane po pomieszczeniach sprzęty wskazują, że miała tu miejsce jakaś walka. Test przeszukiwania [PT 5] ujawni ślady krwi na podłodze i dziury po kulach. Postrasza posse mówiąc o dziwnych odgłosach stąpania małych, pajęczych

nózek. Stukaj rytmicznie palcami po stole naśladując ucichający odgłos biegnącego kleszcza. W końcu zaatakuj czterema stworzeniami.

Po zakończeniu walki przyznaj każdemu z kowbojów po punkcie Hartu. Niech przez chwilę poczują się pewnie. Niech pomyślą, że mogą sprostać temu miejscu, czegokolwiek by tu nie spotkali. Przy odrobinie szczęścia nawet nie będą się mylić.

Gdy posse zbliży się do windy nagle odgłosy wichury przełamuje dźwięk uruchomionej syreny. Dochodzi budynku obok. Napomknij też mimochodem, że burza troszkę ucichła. Troszkę.

Budynek, do którego dociera posse należał do zarządcy kopalni. Wewnątrz w pomieszczeniu ktoś jak opętany kręci korbą od syreny alarmowej. To drugi i ostatni statysta tego scenariusza. Wcale nie jest w lepszym stanie niż pierwszy z nich.

Postać siedzi na dziwnym wózku inwalidzkim. Wózek ma kilka dołączonych gadżetów, wyprodukowanych przez szalonego naukowca [żaden z nich teraz nie działa]. Gdy inwalida zauważy posse syrena wypada mu z rąk a do oczu napływają łzy szczęścia. Przez chwilę szczęście zamienia się w przerażenie – nie jest w stanie usłyszeć słowa z tego co się do niego mówi – co wyraża na głos kląnąc obficie. Po chwili słuch mu wraca.

Biedny inwalida, który nie może uciec z kopalni o własnych siłach, tak? Szalony naukowiec przykuty na zawsze do fotela, tak? Nie. Szalony, owszem. Ale to nie naukowiec. To zarządca kopalni. Ten sam, który podjął decyzję o zakończeniu akcji ratunkowej. Kiedy kopalnię opanowało szaleństwo kleszczy Umarlak wrócił, by wyrzucić na nim zemstę. Kazał mu oglądać jak kleszcze uśmiercają górników, sam zabił kilku na jego oczach. Nic dziwnego, że zarządca oszalał. W swym obłądzeniu uznał, że powinien cierpieć do końca życia. Jako pokutę wyznaczył sobie wózek inwalidy, z którego Umarlak zdarł stygnące ciało szalonego naukowca. Tak, zarządca jest w pełni sprawny fizycznie i może chodzić na własnych nogach. Pozostaje jednak na wózku jeżeli tylko może. Manitou, który opanował Umarlaka uznał to za zabawne i pozostawił go przy życiu. Zarządca nazywa się Zeke Wolf.

Znasz już całą prawdę o inwalidzie, lecz zanim przejdziemy do kolejnej sceny posłuchaj jeszcze o jego motywach. Gdy zjawia się posse Zeke wita ich jako aniołów zniszczenia, gotowych go uratować i odkupić jego winy. Skłania posse ze wszystkich sił do zejścia na dół, do szybów i wysadzenia kopalni w powietrze. Umarlak wyjawiał mu, że na dole hoduje „coś ekstra”, a nic nie sprawi Zeke'owi większej radości niż odpłacenie swemu oprawcy. Trzy laski dynamitu szaleniec ma już nawet przy sobie [siedzi na nich], ale twierdzi, że to nie wystarczy. Reszta jest w składzie materiałów wybuchowych – taki mały szarobrazowy budynek obok - dodaje. Jest też skłonny pokazać mapę kopalni, dzięki czemu gracze dowiadują się, że w pobliżu znajduje się opuszczony warsztat szalonego naukowca oraz mała wieżyczka widokowa.

Przeszukanie budynku pozwala znaleźć dwie ważne rzeczy. Pierwszą z nich jest fotografia przedstawiająca górników [PT znalezienia 7, jest w gabinecie; patrz rysunek na końcu scenariusza]. Widać na niej, że na fotelu siedzi jakiś stary facet. Zeke Wolf stoi tuż obok niego wyprostowany na baczność. Fotografii zrobiono trzy miesiące temu, więc wśród górników można też odnaleźć Umarlaka [widać tylko głowę, stoi w tylnym rzędzie]. Z tyłu na fotografii napisano imiona, Umarlak nazywa się Shane Crenshaw. Drugi istotny kłopot to dziennik zarządcy. Shane kazał go Zeke'owi czytać a sam komentował; Zeke podarł potem dziennik na strzępy i porzucił w magazynku [PT 7, trudno zwrócić na niego uwagę wśród różnych innych dokumentów, mimo iż leży na wierzchu.]. W dzienniku zapisano historię kopalni, wszystko to co wydarzyło się tu w czasie ostatnich 3 miesięcy. Wspomina się też o wysłaniu do miasta kuriera. Jego zwłoki posse mogło widzieć na drodze do kopalni.

Zeke nie jest zarażony kleszczem. Jeżeli ktoś o to spyta on z kolei zacznie się interesować czy któryś z członków posse nie ma takiego jednego w trzewiach. Twierdzi, że zna sposób na „poradzenie sobie z tym paskudztwem”. Zarażony kowboj może przystać na ofertę szajbusa lub nie. Jeżeli się zdecyduje Zeke prowadzi go gabinetu, każe rozłożyć się na biurku i rozpiąć koszulę. Resztę posse stara się wygonić z pomieszczenia, choćby pod pretekstem konieczności szybkiego wydostania odpowiedniej ilości materiałów wybuchowych ze składu. Gdy zarażony kładzie się posłusznie Zeke rozprasza go rozmową o Bogu i sądzie ostatecznym. Pyta, czy postać jest pojednana z Bogiem, wyciągając w międzyczasie „swoje narzędzie” z szuflady. Po czym nagle wstaje na proste nogi, wymierza w środek klatki piersiowej pacjenta i pociąga za spust rewolweru.

Zeke uważa, że jedynym sposobem na wygonienie kleszcza z ciała jest potraktowanie małego demona ołowiem. Idealna dawka ma wynosić dwie kule.

Proponuję Ci, Szeryfie, byś równolegle ze sceną znachora Zeke'a rozegrał scenę z sześcianem ze snu. Zawieś akcję w momencie gdy czarny otwór lufy staje vis a vis trzewi pacjenta i przeskocz do Pata Seybertha. Gracz prowadzący jego postać powinien zaskoczyć kiedy tylko ktoś wspomni o sześcianie. Wcześniej wyłożyłem Ci jak ważne jest by ten gracz zapamiętał, że ma pójść do sześcianu sam. Teraz mówię dlaczego. Umarlak zmontował tam genialną w swej perfidii pułapkę. Poprowadził przewód od składu do detonatora. I tylko czeka, aż ktoś wejdzie do środka.

Przejdźcie trasy od budynku zarządcy do składziku trwa dwie rundy. [Burza PT7].. Jak widzisz, Szeryfie, burza odrobinę osłabła. Akurat tyle, że można widzieć na te 30 metrów.

Pat wchodzi do składu. Wybuch.

Pat to wygrzebaniec, nie? Nie mówiłem jaką ma wygrzebańczą moc? To teraz powiem. Widmo. W momencie wybuchu Pat po raz pierwszy podświadomie aktywuje tę moc i sprawia, że cała ta heca z wylatującym w powietrze sześcianem przestaje go dotyczyć. Inni nie mieliby takiego szczęścia, więc pozwoliliśmy sobie na lekką manipulację i proroczy sen. W końcu w okolicy jest świątobliwy mąż, nieprawdaż?

Z gabinetu słychać strzał i prawie natychmiast po tym całą okolicą wstrząsa wybuch. To punkt kulminacyjny. Cały czas budowaliśmy nastrój pod tę scenę – krew, eksplozja, obłęd. Przez wycie wichru słychać stłumiony szaleńczy śmiech. Wydaje się dochodzić zewsząd wokoło. Każdy kto stoi na dworze widzi wielką dziurę w miejscu składu, a w jej środku nietkniętego Pata. Poziom strachu wzrasta do 4.

Wybuch i „leczenie”

Jeżeli ktoś prócz Pata znajduje się blisko sześciennego magazynu dostaje za swoje. Ktoś stojący tuż obok ściany dostaje 7k12 obrażeń [ściany szopy dały 1 poziom osłony]. Co 5 metrów zmniejszaj kostkę o 2 [k10, k8 itd.]. I żeby nie było, że nie ostrzegąłem.

Wybuch wywała też szyby w oknach gabinetu gdzie Zeke użył właśnie swojego cudownego lekarstwa. Zeke interpretuje to jako odgłos z piekieł, potwierdzający jego kierunek działania. Krzycząc o rozwierających się piekielnych czeluściach kontynuuje terapię. Biedny Zeke.

Pacjent ma prawo do testu Spostrzegawczości zanim Zeke wystrzeli [PT 9, chyba, że zadeklarował wcześniej, że coś podejrzewa, wtedy 5]. Udany test sprawia, że delikwent nie daje się zaskoczyć i ma prawo do spornego testu Szybkości.

Jedność posse może się w tej chwili załamać. Tom Huntington zechce zabić Pata, Shtokholm ucieknie samotnie ku warsztatowi szalonego naukowca, a Allen zewrze się w walce z Zekem. Nie szkodzi. Taki jest nastrój tego scenariusza. Sprawdź kto zginął i wróć do prowadzenia jakby nic się nie stało. Posse może równie dobrze w ogóle nie zareagować na to wszystko, zebrać się do kupy i zabić Zeke'a. Też dobrze. Wykaż się elastycznością i do niczego ich nie przymuszaj, Szeryfie. Mogą zrobić z tym bałaganem co chcą.

Rozdział trzeci - Wersja pierwsza: Ucieczka

[Poziom strachu 4]

Posse zostaje z trzema laskami dynamitu i wiedzą o rozkładzie kopalni. Udanie się do warsztatu szalonego naukowca jest nieco utrudnione ze względu na wciąż szalejącą burzę. Dwie rundy do budynku ze stajniami [Burza PT 7] i dwie od niego do warsztatu [Burza PT 5]. Z oddali Umarlak już pod kontrolą Shane'a obserwuje herosów przez zabrane z warsztatu termowizyjne gogle. Kiedy wszyscy opuszczą budynek zarządcy wkradnie się tam, by zabrać ciało Zeke'a na górę, do wieży widokowej. Umarlak jest zatem zajęty swoimi sprawami i posse, choć tego nie wie, nie musi się go chwilowo obawiać.

Warsztat szalonego naukowca to szopa zagracona różnymi mniej lub bardziej dokończonymi wynalazkami. Pomieszczenie zostało przez kogoś przeszukane i zdewastowane. W centrum stoi figura

przypominająca wielki metalowy pancierz. W środku jest pusty, ale wygląda tak, jakby miał zamknąć się i zmiążdżyć kogoś kto ośmieli się do niego wejść. Dwa wielkie wiertła zamiast rąk wskazują na to, że kopalnia używała go do drażenia w skale. Kilka minut poświęconych na przegląd ujawni Shtokholmowi, że pancierz jest zepsuty. Szalony naukowiec naszej posse zda sobie też sprawę z dwóch dodatkowych faktów. Bak tego giganta jest do połowy wypełniony upiorytowym paliwem, które można przepompować do parochodu to raz. Dwa, że gdyby z kolei wymontować ze dwie części z parochodu można tę maszynę uruchomić. Bez nich jest to zadanie praktycznie niewykonalne [PT13], z nimi kłopotliwe, ale w zasięgu możliwości [PT7].

Prawie cała reszta – papiery, niedokończone wynalazki i projekty - w obecnej sytuacji wydaje się nieużyteczna. Posse mogą tu jednak czekać aż trzy interesujące znaleziska. Pojedyncze działające gogle termowizji [szukanie PT 7, zasięg 50m, potem wszystko się rozmywa], takie jakich używa Shane, leżą w skórzanym futerał. Obok niego leży drugi futerał, niedawno otwarty i opróżniony. Jeżeli ktoś na głos powie „To on nas cały czas obserwował!”, daj mu białego sztona.

Druga rzecz, to zapisane przez nerwową rękę szalonego naukowca papierzyska, które Shane porzucił po całym pomieszczeniu. Ich przestudiowanie zajmie jakąś godzinę czasu, ale jeśli ktoś ma dość jaj, by usiedzieć spokojnie tyle czasu, może się dowiedzieć, że szalony naukowiec dokonywał eksperymentów mających na celu wygonienie kleszcza z trzewi. Wyniki są oczywiste dla każdego kto zda test Sprytu [PT 7] – kleszcza można wypędzić łykając kwartę oleju rycynowego. To znaczy można spróbować.

Ostatni użyteczny kłamot jest dla obrotnych. W warsztacie da się bowiem znaleźć wszystko co potrzebne do skonstruowania zapalnika do dynamitu. Boom.

Przyjmijmy, że nasi, tfu, tfu, herosi, postanawiają wiać. Przepompowują paliwo. Trwa to dość długo by zaczęli mieć poważnego cykora. Shane Crenshaw jest gdzieś w pobliżu, a burza ucicha. Wreszcie narastającą ciszę przerywa ryk silnika parochodu. Czas brać wynosić się z tego zapomnianego przez Boga miejsca!

Chwilkę. Przypomnij sobie, Szeryfie! Test niezawodności. Po coś notowaliśmy te cyferki. Silnik ryczy, ale Parochód ani drgnie aż do dwóch zdanych testów. Daje to czas Shane'owi, znów pod kontrolą manitou, do ustawienia się na odpowiedniej pozycji.

Parochód rusza wzbijając pył spod kół, przejeżdża przez bramę i dalej przez wzgórze. Już, już posse wydaje się, że jest uratowana, gdy nagle słychać strzał. Jest ciemno, nie widać gdzie ukrył się strzelec.

Pożegnalna salwa

Shane odda tyle strzałów ile razy posse zawałił test niezawodności plus jeden. Jeżeli w wyniku trafień niezawodność parochodu spadnie poniżej 5 pojazd wybuchą z siłą łaski dynamitu. To tyle, jeżeli chodzi o bezpieczną ucieczkę.

I jeszcze jedno. Nie zapomnij o sztonie dla Shane'a. Poziom Strachu, pamiętasz?

Przypuśćmy jednak, że posse udało się czmychnąć z zastawionej na nią pułapki. Dajmy im uciec. Niech jada, opowiadają i sięją strach w sercach mieszkańców Dziwnego Zachodu. Podziękuj ładnie za sesję. Ale tymczasem czytaj dalej.

Rozdział trzeci - Wersja druga: Pojedynek z diabłem

[Poziom strachu 4]

Prawdziwi chojracy, tak? A może misja od Pana? Czy też po prostu nie mają wyboru, bo zostawili parochód na łaskę burzy? Jeżeli Twoja posse zdecyduje się zjechać na dół do kopalni, uruchomienie wielkiego pancerza parowego nie jest złym pomysłem. Zwłaszcza, że użytkownik uzyskuje Siłę 4k12+2. Jest jeden mankament. Żeby używać tego ustrojstwa wypadałoby być szalonym naukowcem. Do uruchomienia potrzebny jest test majsterkowania o PT 5. Gdy machina odpali, upioryt z baku zaczyna intensywnie parować. Całość sprawia przerażające wrażenie – zupełnie jakby urządzenie wysysało z użytkownika duszę.

Jedyna znana posse droga do kopalni prowadzi szybem windy. Ta, co ciekawe, działa zupełnie sprawnie. Przynajmniej na razie. Jest w niej akurat dość miejsca na pancerz parowy i trzy osoby. Posse na pokładzie? Kontrolka składa się z dwóch przycisków. Wystarczy nacisnąć ten czerwony i cała napędzana upiorytem maszynaria wyciągu rusza. Pamiętasz czerwoną scenę z pierwszym kleszczem, Szeryfie? Czerwień to pechowy kolor.

Winda powoli zjeżdża niżej i niżej. Gdy poziom gruntu zniknie posse sprzed oczu z dołu zaczyna być słyszalne klikanie. Dźwięk narasta, tak jakby całe cholerne stado kleszczy zbliżało się do windy. I nic dziwnego, bo to właśnie się dzieje. Każ chłopakom wykonać test zaskoczenia a potem rozpętaj piekło [terror 9]. Po ścianach zasuwa tuzin czerwonych gnojzków. Nie, nie chodzi mi o nieumarłych Indian. Nie, tuzin to dwanaście. Zresztą dla Twojej posse może być i 13ście jeżeli chcesz. Mówiłem – pechowa czerwień.

Pierwsza runda walki zaczyna się w momencie, gdy posse znika z oczu poziom gruntu. Zjazd na samo dno trwa trzy rundy. Jeżeli ktoś nacisnął zielony przycisk winda stoi na dole tylko jedną, czwartą rundę, po czym rusza z powrotem. W ósmej rundzie znajdzie się zatem z powrotem na górze. To daje razem 40 sekund. Bardzo długich sekund.

Walka powinna być szybka i krwawa. Nie żałuj sobie. Niech pociski rykoszetują po ścianach, krzyki rannych odbijają echem, a rozlana oliwa wybucha ogniem. Tak się dzieje, gdy z własnej woli przekracza się bramy piekieł, a tym jest na pewno szyb tej przeklętej windy dla naszej posse. I niech ich nie zwiedzie zielony przycisk. Winda zacznie jechać z powrotem dopiero po zatrzymaniu się na samym dole.

Cała strzelanina nie powinna zaniepokoić Crenshawa. Jest on mniemania, że ilość kleszczy tam na dole skutecznie ukroci zamiary posse. Nie wie też zapewne nic o posiadanym przez nich dynamicie, czy uruchomionym pancerzu.

Od szybu windy prowadzi w głąb kopalni szeroki korytarz. Na dole jest duszno, w powietrzu unosi się okropna woń rozkładających się ciał. Jedynym dźwiękiem jest miarowe dudnienie parowego pancerza. Panuje nieprzenikniony mrok. Gdzieś w nim kryje się naprawdę gruby kleszcz.

W ścianach kopalni widać wiele małych otworków, akurat takich by zmieścił się w nich kleszcz. To nimi pierwsi krwiopijcy przedostali się do kopalni. Na końcu jednego z korytarzy znajduje się przejście prowadzące do gniazda. Stamtąd dochodzi najgorszy fetor – Shane ściągnął do groty wszystkie ciała górników. Na ich stosie czeka na graczy gigantyczna królowa otoczona niezliczonymi młodymi. Nadszedł czas, by posse odpłaciła jej ołowiem za doznane urazy. Nie rozwlekaj się nad tą walką Szeryfie. Daj posse zaznać chwili triumfu. Gdy królowa umiera młode pierzchają w otwory w ścianach. Pędzą ku swojemu przywódcy – Shane'owi.

Potraktuj wielkiego kleszcza jak typowego osobnika tego gatunku, zmieniając tylko rozmiar na 6, osłonę na 2 i terror na 9. Młode służą za statystów i nie atakują.

Śmierć potężnego stwora Pomsty oznacza, że Pat Seyberth otrzyma skalp. Gdy kleszcz wydaje ostatnie tchnienie opis Szeryfie eksplozję mocy, odczuwalną przez całe posse. Skalp Pata daje mu moc odpędzania insektów i robactwa, w tym kleszczy preriowych. Odczuwają one śmiertelne przerażenie, gdy tylko Pat sobie tego zażyczy. W międzyczasie młode docierają do Shane'a.

Kilka chwil po tym jak Pat uzyska skalp kopalnią wstrząsa eksplozja. Umarlak, znów pod kontrolą manitou, zbiegł ze wzgórza i wrzucił do szybu windy łaskę dynamitu. Ups. Chwilowo to tyle, jeżeli chodzi o triumf.

Pat może spróbować użycia Skalpu w celu „wystraszenia” kleszcza z wnętrza innego kowboja. Jeżeli uczyni to na raz z pełną mocą przykładając ręce do klatki piersiowej зараżonego – zastosuj zasadę oleju rycynowego. Jeżeli zaś czyni to niezdecydowanie kleszcz przebija jej się przez trzewia by uniknąć kontaktu z rękami Pata. Zadaje obrażenia, ale nie wydostaje się na zewnątrz. Ręce, które kaleczą, prawda Szeryfie?

Jeżeli w chwili otrzymania skalpu Pat ma w sobie kleszcza możesz Szeryfie pozwolić sobie na okropny żart. Stwórz dosłownie wybuch w piersi naszego kowboja. Jego szczątki przebijają się na zewnątrz. Przez powstałe dziury wysypuje się piach, który zaległ w nieużywanych płucach wygrzebanca. Terror 5.

Z powały sypie się pył, gdzieś z innej części kopalni słychać silne tępienie. Pozwól Szeryfie, by posse przeżyło moment beznadziei, po czym poprowadź ich do miejsca tępienia. Wybuch w szybie windy zamknął jedną drogę wyjścia, ale otworzył drugą. Jeżeli posse czytała dziennik zarządcy, to po śladach użytkownika pancerza parowego, które widać na ścianach, powinna się domyślić, że to właśnie w tym miejscu umarł Shane Crenshaw. Pozwalamy im teraz odnaleźć ostatnią część układanki.

Na podłodze leży dawno wypalony kaganek, a u końca korytarza znajduje się tunel akurat dość duży by mógł się nim przedostać czołgający się człowiek. W tunelu jest przewiew – prowadzi on na zewnątrz.

Posse może się wydostać. Pancerz parowy zostaje. Kiedy będą się czołgać pozwól im dojrzeć zerwany ludzki paznokieć. Shane nie miał łopaty – wygrzebywał ziemię gołymi dłońmi.

Tunel wychodzi na zewnątrz przez ścianę odkrywki. Burza całkowicie ucichła. Wyczołgujący się z tunelu słyszą z góry dzikie wrzaski Shane’a i widzą płomienie – Umarlak podpalił strażnicę czyniąc z niej grobowiec Zeke Wolfa. Za chwilę okaże się, czy przypadkiem nie będzie to też jego grobowiec.

Posse wspina się na górę, drogę rozświetlają im płomienie. Shane wysłał przeciwko nim rój młodych kleszczy, ale Pat jednym machnięciem ręki rozgania małe paskudztwa. Wydaje się, że nie ma już nikogo, kto stanąłby między Umarlakiem a żadnym zemsty posse. Wydaje się.

To ostatnia ważna scena Szeryfie i ostatni Twój atut w tej historii. Shane widzi co Pat zrobił z kleszczami i do kontrolującego go manitou natychmiast dociera, że Pat Seyberth i on są sobie podobni. Posse słyszy jak Crenshaw wykrzykuje „Witaj bracie!”. A Ty, Szeryfie, nonszalancko rzuć na stół białego sztona i patrząc Patowi w oczy powiedz: „Teraz, Amigo, zagramy o Twoją duszę.” Pat to wygrzebaniec, tak jak Shane. A w każdym wygrzebanca siedzi manitou.

Powiedz młodemu Seyberthowi, że czuje jak budzi się demon podtrzymujący jego ciało przy życiu i każ mu wykonać przeciwstawny test Ducha. Manitou rzuca dokładnie takimi samymi kostuchami co Pat. Dorzucanie sztonów dozwolone – po coś przecież mamy tego dodatkowego sztona za wygrzebanca, prawda Szeryfie? Niech wszyscy grający widzą jak wielościany toczą się po stole – to doda całej sytuacji dramatyzmu.

Jeżeli Pat przegra – jest Twój. Siedzący w nim manitou przejmuje kontrolę na minutę. Przez 12 rund posse ma jednego członka mniej i jednego wrogiego wygrzebanca więcej. Jeżeli Pat wygra – posse ma Umarlaka na talerzu. W sytuacji patowej manitou przejmuje kontrolę ale tylko na jedną jedyną rundę. Pat nie oznacza dla Pata nic dobrego.

Walka z Umarlakiem w świetle pogrzebowego stosu Zeke’a kończy scenariusz. Tuż po jej zakończeniu pierwsze promienie słońca wychylają się zza horyzontu obwieszczając koniec koszmaru. Posse może wreszcie opuścić teren przeklętej kopalni. Podziękuj za sesję i wyraż szczerą skruchę za uśmiercenie połowy posse. Do następnego razu, Szeryfie.

Notki dla graczy

Tom Huntington

Jesteś pogromcą zła. Bezlitosnym biczem bożym. Zrozumiałeś to w momencie gdy pierwsze słowa kaznodziei Allana Seybertha dotarły do twoich uszu. Od tego czasu nie odstępujesz tego świętego człowieka na krok czekając aż Pan ujawni swój plan wobec was dwóch. A tymczasem twoje sześciostrzałowe rażą niechybnie napotkanych grzeszników. „Niech Pan ich pochłonie w swym gniewie, a ogień niechaj ich strawi!” [Ps21,10].

Teraz ścigają was i musicie uciekać. W ostatnim miasteczku, które odwiedziliście pełno było występku. Zwiódł on nawet członka waszej posse Nasha. Zawahałeś się i tylko go postrzeliłeś. Błąd. Piecze cię teraz świadomość, że ten gnojek mógł przeżyć. Miasteczko było przeżarte przez zło. Zastrzeliłeś faceta, który mienił się być pomocnikiem szeryfa a nie potrafiłby rozpoznać grzesznika gdyby ten bluźnił dwa metry od niego. Miasteczko odwróciło się przeciwko wam. Kiedyś tam wrócicie by je spalić. Teraz trzeba zachować skórę i wiać.

Jest z wami szalony naukowiec. Facet poddał się woli bożej i oddał swój parochód na wasze usługi. To znaczy lufa twojego gnata wiele mu pomogła, ale i tak nieźle mu idzie. Posłucha jeszcze kilku kazań Allana i będzie prawdziwym członkiem posse. Młody Seyberth dostał kilka kulek, ale już dobrze. Zuch chłopak.

Allan Seyberth

Jesteś świątobliwym. Kaznodzieją wiodącym owieczki. Jeszcze kilka dni temu byłeś przekonany, że zło należy wypławić z pełną bezwzględnością. Dziś, po strzelaninie w tamtym miasteczku, jesteś pełen wątpliwości. Wasza posse liczyła niedawno cztery osoby, ale Tom postrzelił Nasha, gdy tego naszły wątpliwości. Zostawiliście go tam, na pastwę opętanych przez Szatana. Dziś ty sam masz wątpliwości. Nie chcesz, żeby sytuacja się powtórzyła, nie chcesz by brat stawał przeciw bratu.

A skoro mowa o braciach. Twój własny brat, Pat Seyberth leży na parowozie obok Ciebie i majaczy w gorączce. Rany, które zadała mu broń tamtych ludzi... powinny były go zabić. On żyje. Powinieneś dziękować Panu za cud, ale czujesz że coś jest nie tak. A nie można ignorować przeczuć człowieka, przez którego mówi Bóg.

Mark Shtokholm

Jesteś szalonym naukowcem. Zajechanie do ostatniego miasteczka było błędem twojego życia. Trójka wariatów napadła ciebie i porwała razem z parochodem. Macie teraz na karku szeryfa okręgowego.

W trakcie całej tej ucieczki polubiłeś Toma Huntingtona. Dziwne, ale prawdziwe. Ten kowboj wie czego chce i wie jak to dostać, a jego sześciostrzałowce nigdy nie chybiają. Przydałby ci się taki kompanion. Gdyby tylko oduczyć go całego tego bredzenia o Bogu.

Bracia Seyberth to świry. Nie słyszałeś od nich ani jednego dobrego słowa. Starszy udaje kaznodzieję, ale każdy głupi by poznał, że facet jest szajbusem. Młodszy na szczęście dostał kilka kulek. Tylko jakoś nie chce umrzeć. Jego krew kala twój parochód. Nie odważysz się powiedzieć tego na głos.

Pat Seyberth

Majak o sześcianie odpływa. Rzut oka wokoło przywrócił cię rzeczywistości. Jesteś ranny. Masz dziurę w brzuchu tuż obok serca i ona ni cholery nie chce się zasklepić. Trafiono cię jeszcze kilka razy, ale to musiały być draśnięcia, bo nie ma już po nich śladu. Goi się na tobie jak na psie. Wymknąłeś się z łap Kostusze.

Wszystko jest winą Huntingtona. Ten facet to wariat. W ostatnim miasteczku postrzelili członka waszej posse Nasha i zabił pomocnika szeryfa. Rozumiesz, że twój brat Allen ma dar od Boga, wiesz że trzeba walczyć ze złem, ale Tom ma nie po kolei. Podburzył przeciwko wam całe miasteczko i w końcu musieliście uciekać na wozie jakiegoś równie palniętego szalonego naukowca. Teraz ściga was pewnie z pół stanu.

Czujesz się jakoś... inaczej. Ale nie jesteś mięczakiem, jesteś gotów to udowodnić. Wszystkim innym mów, że już jest okej.

Notka dla Shtokholma

To nie tylko uszkodzenie mechaniczne. Upioryt się kończy. Miałeś dopełnić bak w ostatnim miasteczku, ale pojawienie się tych szajbusów Seyberthów zakończyło przedwcześnie twój pobyt. Wkrótce musicie znaleźć jakieś miejsce by uzupełnić paliwo, bo parochód stanie. Nawet nie chcesz myśleć co wtedy powiedzą ci opętani faceci.

Notka dla Pata

Coś jest cholernie nie tak. Czuleś jak burza nawiewa ci piachu do ust i nosa. Czuleś jak piach wpada do płuc. Przestałeś na chwilę oddychać. I nic się nie stało. Rozumiesz? Przestałeś oddychać i nic. Możesz gwizdać na burzę, możesz łapać piachu do ust i nosa. Chłopie, ty mógłbyś stanąć w środku tej wichury i nic sobie z tego nie robić.

Od początku dnia czuleś się jakoś inaczej. Ten proroczy sen zamiast nieprzespanej nocy. I ta rana na piersi, która wcale nie chce się goić. To jest bardziej upiorne niż wszystko z czym miałeś dotychczas do czynienia. Robi ci się słabo. I nikomu o tym nie powiesz. Musisz być twardy, młody. Nadchodzi najgorszy z twoich nocnych koszmarów.

Notka dla Allena

Coś jest potwornie nie tak. Twój młodszy brat Pat wygląda jakby zobaczył samego diabła. Miejsce do którego trafiliście jest przeklęte. Sen twojego brata był proroczy. Teraz widzisz, że Pan poddaje was próbie i wiesz, że tylko odpowiednia postawa Pata może was uratować. Pasterzu, czas byś roztoczył opiekę nad swymi owcami i poprowadził je ciemną doliną.

Notka dla Toma

Dyszysz. Całemu posse krew szybciej pulsuje w żyłach. Jesteście na ziemi naznaczonej przez diabła. Czas by zaznała palącego ognia boskiej sprawiedliwości. Jesteś narzędziem, które Pan sprowadził w to miejsce, by nie dopuścić do rozprzestrzenienia się plugastwa. Nie dopuścisz by ktokolwiek cię powstrzymał.

Przyglądasz się reszcie posse licząc wasze siły. Kto już jest naznaczony piętnem słabości? Kto jest przeszkodą w wykonaniu boskiego planu. Zapiera ci dech w piersiach. Zdajesz sobie sprawę, że Pat nie oddycha. Od ostatnich pięciu minut. What the hell?

Nagrody

Po zakończeniu zawiązania i każdego rozdziału przyznaj, Szeryfie, po jednym sztonie dla każdego członka posse. Kolor zależy od tego jak oceniasz jego grę. Po drugim rozdziale możesz przyznać dwa sztony, pod warunkiem, że posse planuje rozprawić się z Umarlakiem.

Statystyki postaci

Postacie są stworzone i gotowe do wzięcia. Twojej grupie, szeryfie, może to jednak bardzo nie pasować. Pozwól im wtedy stworzyć ich własne postacie, dając jako wskazówki jedynie po dwa słowa. Np. porwany szalony naukowiec; świątobliwy; młodszy brat świątobliwego, którego dręczą kosmary; rewolwerowiec – pogromca zła. Możliwe jest także wprowadzenie do scenariusza Twojej zwyczajowej posse. Sugeruję by uczynić to po sesji, w której jedna z postaci miała zginąć, ale została przez Ciebie potajemnie uratowana. Szalony naukowiec może być równie dobrze statystą.

Litery przy imionach oznaczają dodatkowe sztony, które na początku scenariusza dostają członkowie posse. Prócz tego losują jeszcze po 3 dodatkowe, tak jak zawsze. Pamiętaj, że Pat musi zdać poważny [PT 7] test Ducha, by zachować najwyższy ze swoich wylosowanych sztonów.

Ty, Szeryfie, losujesz 4 sztony – 3 jak zawsze i jednego dodatkowego za wygrzebania w posse. Ciągniesz też jednego dodatkowego za każdym razem, gdy ktoś zagra czerwonego sztona by poprawić wynik testu, a także na początku każdej walki, gdy poziom strachu wynosi 4.

Tom Huntington [N, C, B]

Charyzma: 1k6

Duch 2k10

Siła: 3k8

Spostrzegawczość: 3k8

Sprawność: 2k10

Spyt: 1k6

Szybkość: 4k8

Wiedza: 2k4

Wigor: 2k8

Zręczność: 1k12

Dech: 16

Dobywanie 3k8+2

Jaja 3k10

Jeździectwo 2k10

Przetrwanie 2k6

Strzelanie[rewolwer] 5k12

Szybkie ładowanie 3k12

Walka: nóż 2k10

Zastraszanie 4k6

Fanatyk

Gwałtownik

Krwiożerczy

Wyjęty spod prawa [2]

Przerażający głos

Oburęczny

Ekwipunek:

Dwa dwutaktowe

Colty Peacemakery

Dwie niskie kabury

Pudełko naboju [50]

Nóż

Stetson

Reszta wg uznania gracza

Allen Seyberth [C, B, B]

Charyzma: 2k10

Duch 3k12

Siła: 3k4

Spostrzegawczość: 4k8 [+2]

Sprawność: 4k6

Spyt: 3k6

Szybkość: 3k8

Wiedza: 1k10

Wigor: 2k6

Zręczność: 4k6

Cuda: Boża Ruletka, Nałożenie rąk, Ochrona, Ofiara, Poświęcenie.

Dech: 18

Jaja 3k12+2

Medycyna [ogólna] 3k10

Perswazja 4k10

Przenikliwość 4k8 [+2]

Szukanie 3k8 [+2]

Wiara 4k12

Strzelanie [rewolwer] 2k6

Dwie lewe ręce

Lojalny

Bystry

Mistyczna przeszłość

Śmiałość

Ekwipunek:

Biblia

Krzyż

Colt Army

Puste pudełko

po naboju

Reszta wg uznania gracza

Mark Shtokholm [N, N, N]

Charyzma: 2k8
 Duch 2k6
 Siła: 2k4
 Spostrzegawczość: 4k12
 Sprawność: 3k6
 Spryt: 3k8
 Szybkość: 4k6
 Wiedza: 3k10
 Wigor: 3k6
 Zręczność: 1k10
 Dech: 12
 Blef 3k8
 Jaja 3k6

Majsterkowanie 4k8+2
 Nauka [inżynieria] 4k10
 Obśmiewanie 2k8
 Przenikliwość 3k12
 Szukanie 5k12
 Sterowanie [Parochód] 2k6
 Strzelanie [rewolwer] 1k6
 Wynalazczość 4k10+2
 Chuderlak [rozmiar 4]
 Niewierny Tomasz
 Mistyczna przeszłość
 Uzdolniony technicznie
 Ruchomości 3 [Parochód]

Ekwipunek:
 Biały kitel
 Parochód
 Fotografia siebie
 z parochodem
 5 naboji do rewolweru
 w kieszeni
 Do połowy opróżniona
 piersiówka
 Zapałki
 Inne wg uznania

Pat Seyberth [C, C, C]

Charyzma: 2k6
 Duch 3k8
 Siła: 4k8
 Spostrzegawczość: 2k8
 Sprawność: 3k6
 Spryt: 3k10
 Szybkość: 3k10
 Wiedza: 1k6
 Wigor: 3k4
 Zręczność: 2k12
 Dech: 12
 Hart: 1
 Blef 4k40

Jaja 5k8+1
 Jeździectwo 2k6
 Przetrawianie 3k10
 Skradanie się 2k6
 Szukanie 4k8
 Walka na pięści 3k6
 Wysadzanie 1k6
 Strzelanie [strzelba] 4k12
 Dobywanie 2k10
 Koszmary senne
 Wyjęty spod prawa 2
 Gruboskórny
 Sokole oko

Stalowe nerwy
 Ekwipunek:
 Rewolwer Army
 zabrany Shtokholmowi
 Dubeltówka
 Pakunek ładunków
 do dubeltówki [20]
 Latarnia
 Pół galona oleju do latarni
 Puste pudełko
 po zapałkach.
 Inne wg uznania

W momencie rozpoczęcia scenariusza Pat ma jedną lekką ranę na trzewiach.

Statystyki**Umarlak, Shane Crenshaw**

Charyzma: 3k6
 Duch 3k8
 Siła: 4k10
 Spostrzegawczość: k12 [+2]
 Sprawność: 3k6
 Spryt: 3k6
 Szybkość: 4k10
 Wiedza: 2k6
 Wigor: 3k10
 Zręczność: 2k8
 Dech: 18

Fach [górnik] 5k6
 Jaja 4k8
 Skradanie się 5k6
 Strzelanie [obryzn] 5k8
 Walka na pięści 4k6
 Wysadzanie 5k6
 Zastraszanie 5k8+2
 Brzydki jak nieszczęście
 Mściwy
 Padalec
 Sługa ponurego zniwiarza

Osiłek [rozmiar 6]
 Dobry słuch
 Ekwipunek:
 Obrzyn
 Garść naboju
 po kieszeniach
 Butelka oleju rycynowego
 Plik zieleńców
 zrabowanych z kopalni
 Laska dynamitu

Zarządca kopalni, Zeke Wolf

Charyzma: 2k10

Duch 3k4

Siła: 4k6

Spostrzegawczość: 2k6

Sprawność: 3k6

Spryt: 3k8

Szybkość: 2k6

Wiedza: 2k10

Wigor: 3k6

Zręczność: 1k8

Dech: 10

Cwaniactwo 3k8

Fach [górnik] 5k10

Hazard 3k10

Jaja 3k4

Język niemiecki

Majsterkowanie 2k10

Nauka [inżynieria] 5k10

Perswazja 4k10

Przenikliwość 2k6

Strzelanie [rewolwer] 1k8

Znajomość terenu

[kopalnia] 5k6

El loco 5

Nietolerancja [zarażeni]

Zobowiązanie [odpłacić

Shane'owi, odkupić winy]

Zimna krew

Ekwipunek:

Wózek

szalonego naukowca

Dwutaktowy Peacemaker

[w szufladzie biurka]

3 laski dynamitu

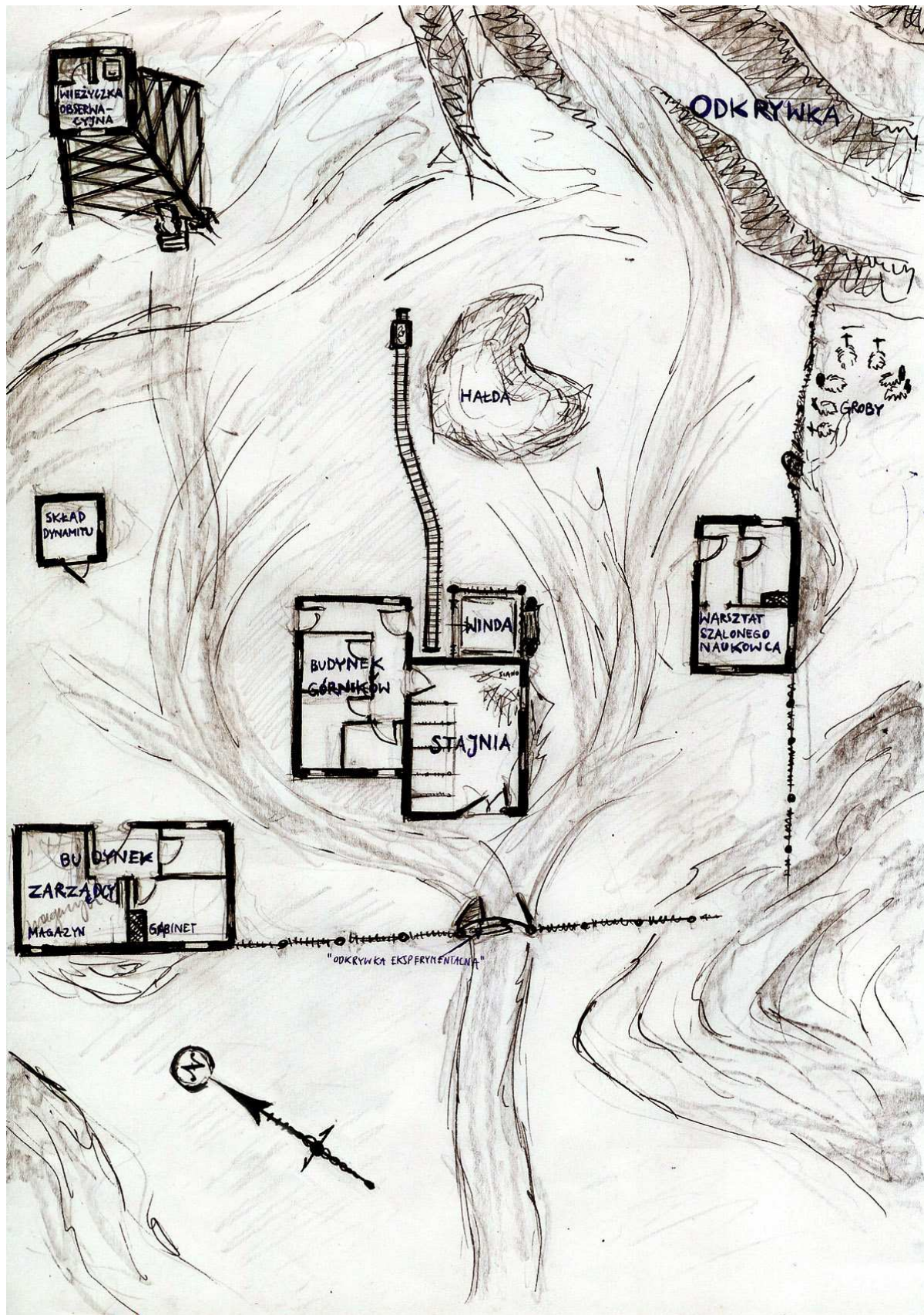
pod czterema literami

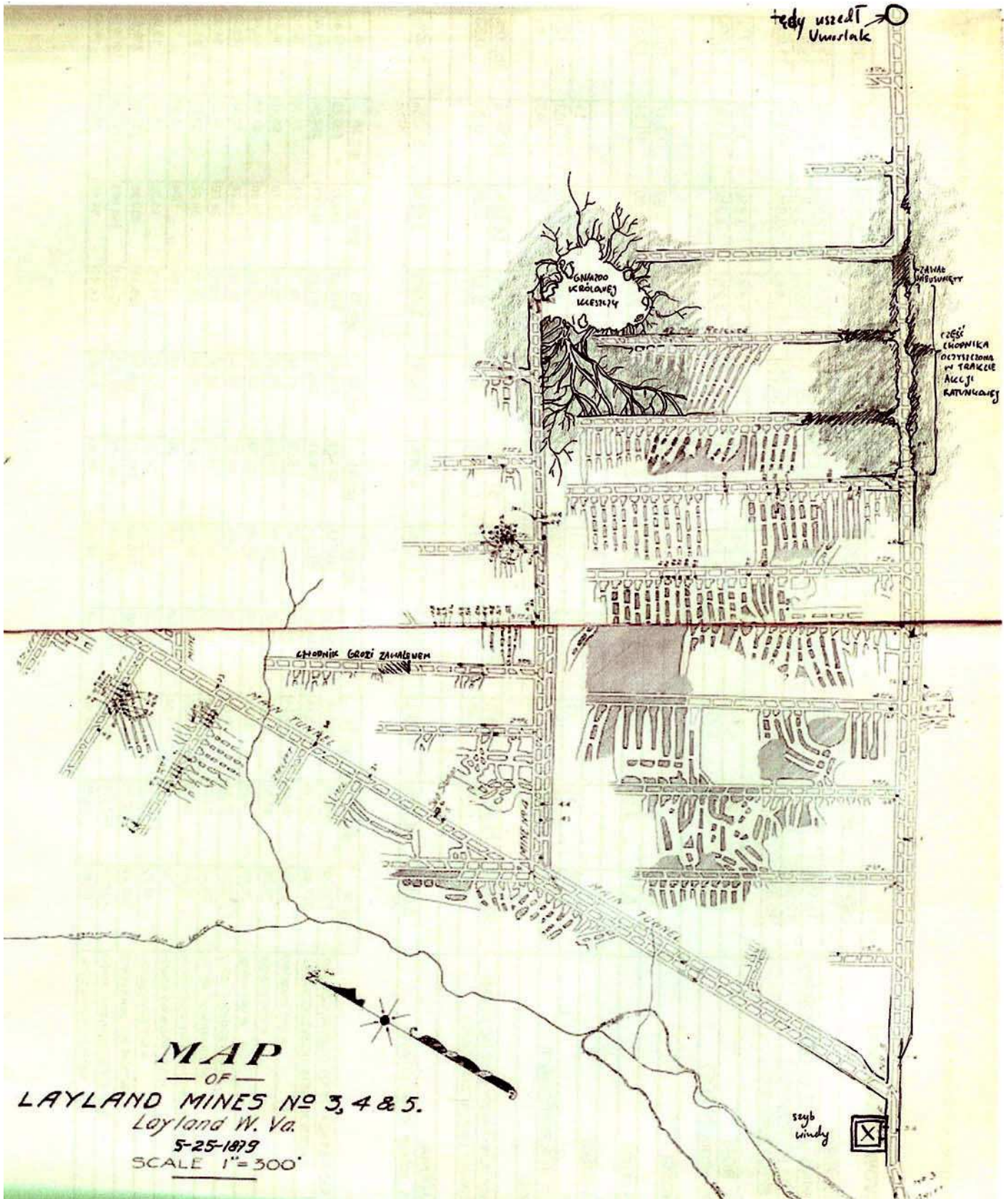


Zdjęcie znalezione w budynku zarządcy

Mapki [by Filip Pudło]

Możesz, Szeryfie, pokroić mapki na kawałki i odkrywać je graczom w miarę zwiedzania przez nich terenu.





Słowo końcowe do Ciebie, Szeryfie:

Od pierwszego momentu prowadzenia „**Shane on you, brothers!**” wsłuchaj się w to, co mówi posse. Rozpoczynając sesję proponujesz konwencję horroru – jak to będzie wyglądać w praktyce pozwól zdecydować graczom. Diabeł siedzi w szczegółach, pamiętasz?

Trochę więcej gore – czemu nie? Prowadzący Allena kładzie nacisk na wątki osobiste – pociągnij to. Scenariusz tworzysz razem z posse, nie wbrew niej. To samo tyczy się układu scen. Posse ignoruje syrenę i wali na dół do kopalni – nic się nie stało, odpal scenę z windą i prowadź dalej. Możesz niektóre z wydarzeń zmodyfikować, żeby jak najmniej świeżego, soczystego mięska umknęło graczom. Czy ja wspominałem o gore?

Podczas którejś z sesji kaznodzieja postanowił popełnić samobójstwo. Świetny pomysł, doskonale pasuje do scenariusza. Dałbym sztona, ale facet się nie wygrzebał. A poza tym Zeke dorwał go pierwszy.



Quentin