

## DODATKI DO SCENARIUSZA „PIEKIELNY BRUK”

Wszystkie poniżej zamieszczone dodatki są w pełni opcjonalne i jako takie nie stanowią elementu niezbędnego do poprowadzenia scenariusza „Piekielny Bruk”. Jednak mogą nieco ułatwić ciężki żywot Szeryfa, a także stanowić inspirację do rozbudowania historii przedstawionej w „Piekielnym Bruku”.

### **Bonus (ma sens w przypadku wplecenia scenariusza w jakąś dłuższą rozgrywkę przewidzianą dla tych samych bohaterów)**

W trakcie poszukiwań Eugena gracze mogą natrafić na szczelinę w ziemi. Nie jest to w żaden sposób związane z zaginięciem chłopca. Dziura w ziemi jest za wąska dla dorosłego człowieka, ale chudzielec, a zwłaszcza dziecko mogłoby do niej wpaść (jeżeli sobie życzą pozwól graczom na grotłożenie w poszukiwaniu Eugena). Jeżeli posse zechce sprawdzić rozpadlinę już na głębokości 2 metrów od powierzchni okaże się, że pojawiają się skały, a na nich można zauważyć czerwony osad. Dla osoby z umiejętnością metalurgia/górnictwo powinno stać się jasne, że oto ma przed sobą rudę żelaza. Osoba z kowalstwem też może to stwierdzić, ale konieczny będzie zwykły test umiejętności (5). Co prawda złoża są na terenach należących do miasteczka jednak w razie rozpoczęcia wydobywania posse jako odkrywcy zawsze mogą się dogadać, co do procentu w zyskach. Późniejsze rozwinięcie tematu eksploatacji złóż żelaza z jednej strony pozwoli wprowadzić do Twojej kampanii stałą bazę, gdzie posse będzie mogła odetchnąć, a także rozwijać relacje z okolicznymi bohaterami niezależnymi. Chyba nie trzeba wyjaśniać, że tacy bohaterowie niezależni nabierają krwi i kości. Znacznie to ciekawsze niż statyci, którzy przelotem pojawiają się na drodze posse, odgrywają swoją rolę i znikają na zawsze. Z drugiej strony zbudujesz sobie okazję do kreowania kolejnych scenariuszy, których spoiwem będą odnalezione złoża. Przecież już samo rozpoczęcie eksploatacji wymaga zbadania opłacalności wydobywania, zgromadzenia funduszy/inwestorów, sprowadzenia specjalistów i innych przygotowań, a przecież w międzyczasie ktoś może zechcieć położyć łapę na rojującym odkryciu. Nawet jak wszystko pójdzie zgodnie z planem i posse zacznie gromadzić znaczne fundusze pochodzące z wydartych ziemi skarbów otworzą się kolejne możliwości dalszego rozwoju gry. Tyle, że tym razem inicjatywa może wychodzić od samych graczy, którzy po jakimś czasie stwierdzą, że zamiast siedzieć na górze dolarów to może coś z tymi dolarami warto zrobić. Wielu prowadzących widzi zagrożenie w zbyt dużym bogactwie zgromadzonym przez graczy, a ja mówię dlaczego nie, im też się coś od życia należy.

### **GENERATOR DANYCH OSOBOWYCH BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH**

Zapewne Szeryfie nieraz zdarzyło się, że gracze pytali o dane osobowe bohatera niezależnego, który nie był na tyle istotny żeby przygotować dla niego jakieś imię i nazwisko. Z poniższym zestawieniem szanse, że gracze złapią Cię z ręką w nocniku maleją niemal do zera.

#### **Przykładowe nazwiska mieszkańców (irlandzkie):**

Boyle, Callaghan, Collins, Connolly, Doherty, Dolye, Flynn, Hughes, Kelly, McCarthy, Murphy, O'Donnell, O'Neill, O'Kith, Sullivan, O'Connor

#### **Przykładowe nazwiska (angielskie):**

Anderson, Adams, Anthony, Brown, Baker, Bosh, Clark, Campbell, Carter, Davis, Evans, George, Harris, Hall, Howard, Johnson, Jackson, Lee, Lewis, Miller, Mitchell, Robinson, Roberts, Smith, Taylor, Turner, Thomas, Wall, Williams, Walker, Walker, Wright, White, Walsh,

#### **Irlandzkie i angielskie imiona Męskie:**

Aidan, Alan, Ardal, Artur, Andrew, Adam, Albert, Anthony, Benjamin, Bartholomew, Banning, Bevan, Bran, Cahan, Cathal, Colin, Daniel, Danny, Devin Donovan, Edward, Eugene, Evan, Finn, Frank, Gordon, Gregory, George, Harry, Henry, Irving, Jeremy, Jack, John, James, Jake, Keene, Kevin, Liam, Logan, Lynch, Lenny, Mike, Mark, Matthew, Maghnus, Martin, Mathias, Morgan, Nicholas, Neil, Nevin, Owen, Paul, Paddy, Peter, Quinn, Robert, Richard, Randal, Rian, Rhyan, Rowen, Robert, Stephen, Simon, Stan, Samuel, Seán, Sheridan, Ted, Torin, Thimothy, William, Wynne.

#### **Irlandzkie i angielskie imiona Żeńskie**

Agnes, Agata, Amanda, Alice, Anna, Amelia, Allison, Audrey, Blair, Breena, Brenda, Brook, Barbara, Caroline, Cindy, Caitriona, Carrie, Claudia, Charlotte, Celine, Clara, Clementine, Duana, Dorothy, Edwina, Emma, Ellen, Emily, Elizabeth, Eva, Evelline, Gwendolyn, Gwen, Helen, Irene, Isabelle, Jill, Joanna, Judith, Julie, Kate, Kathie, Keira, Kelly, Lara, Lauren, Lilly, Lucy, Margaret, Melanie, Michelle, Molly, Maeve, Marii, Meriel, Natalie, Nicole, Nancy, Nora, Octavia, Ophelia, Patricia, Pauline, Rebecca, Rosalie, Rose, Rowena, Ryann, Samantha, Stephanie, Shana, Shannon, Sarah, Sophie, Suzanne, Teresa, Tara, Tullia, Ula, Ursula, Vanessa, Victoria, Yvon

#### **POMYSŁ NA ROZWINIĘCIE HISTORII POZNANEJ W „PIEKIELNYM BRUKU”**

Niezależnie od tego czy posse udało się uratować Eugena, czy został wywieziony na wschód historię przedstawioną w scenariuszu „Piekielny bruk” można rozwinąć o podążenie śladami osób stanowiących klientele madame Legardie (oczywiście pod warunkiem odkrycia tego co się wyrabiało w przytułku). Jeżeli posse zachowała tajemnicę w przytułku dla siebie zapytana madame zdradzi jeden, czy kilka kontaktów ze wschodu, które są powiązane z handlem dziećmi (ewentualnie wyrzuty sumienia mogą sprawić, że zrobi to tuż przed zawiśnięciem na gałęzi). Co gracze odkryją po

przyjrzeniu się działalności tych osób zależy tylko od Ciebie Szeryfie. Czy posse zmierzy się z gangiem pedofilów, zupełnie zszikowanym szalonym naukowcem wykorzystującym dzieci jako króliki doświadczalne, handlarzami żywym towarem zaopatrującymi w seksualne niewolnice i niewolników wszystkie burdele na wschód od Dodge City, a może trzeba będzie skopać tyłki sekcie kultystów składającej dzieci w ofierze (co gorsza składająca skutecznie i przyzywająca, a co się będziesz ograniczał, chociażby jednego z Wielkich Przedwiecznych). To tylko kilka propozycji i można je mnożyć.