

Mariusz „Mephiston” Chrzanowski
e-mail: eldrad111@gmail.com
Quentin 2020

System: *Deadlands Classic*
Gatunek: *śledztwo*
Czas rozgrywki: *1-2 sesje*
Sugerowane miejsce akcji: *Gdzieś na wielkich równinach*
Liczba graczy: *2-4*
Gotowi bohaterowie: *nie*
Wiek graczy: *18+ (po niewielkich zmianach bez ograniczeń)*
Dodatki: *tak (opcjonalnie)*
Liczba znaków bez opcjonalnych dodatków: *poniżej 40 000*

PIEKIELNY BRUK

I. WSTĘP

Scenariusz przeznaczony jest do polskiej edycji Deadlands Classic. Miejsce akcji nie zostało skonkretyzowane. Zadaniem Szeryfa jest tak je dobrać żeby w odległości 1-2 dni drogi konno znajdowały się dwa miasta. Jedno powinno być dużym miastem z dostępem do kolei oraz wszelkich możliwych usług, a drugie zabita dechami dziurą liczącą około 30-40 mieszkańców wliczając nieletnich i starców. Między miastami znajdzie się miejsce dla samotnych farm.

II. STRESZCZENIE

Główny wątek fabularny związany jest z zaginięciem dziecka. Gracze przebywający w zapadłej mieścinie stają się świadkami poszukiwań dziesięcioletniego chłopca. Niestety są one bezowocne, a los chłopca zależy od tego czy posse zechce zająć się zaginięciem. Po przeprowadzeniu wstępnego śledztwa trop prowadzi do sąsiedniego miasta.

Czas pokaże, czy bohaterom uda się odkryć sprawców porwania, czy też mimo włożonych wysiłków zmuszeni będą przynieść zrozpaczonemu rodzicom ponure wieści?

III. WYMAGANIA W STOSUNKU DO POSTACI

Scenariusz jest przeznaczony dla dowolnych postaci, a stopień ich rozwoju jest niemal nieistotny. Jednakże znajomość kilku umiejętności może bardzo ułatwić zadanie. W szczególności przydatne będą tropienie oraz wszelkie umiejętności społeczne pozwalające

nakłonić inne osoby do podzielenia się posiadaną wiedzą. Kanty i inne „magiczne sztuczki” oraz wytwory szalonej nauki pozwalające zdobywać informacje również mogą być nieocenione. **Zasady tropienia.** Przynajmniej w pierwszej części scenariusza często będzie pojawiać się okazja do wykorzystania umiejętności tropienia. Wszyscy członkowie posse mogą tropić niezależnie od siebie, co wydanie zwiększa szansę na powodzenie. Co więcej osoba, która nie zdała testu tropienia może próbować po raz kolejny (pech uniemożliwia dalsze próby), ale za każdym razem trudność rośnie o +2 (kumulatywne), co odzwierciedla znużenie i zniechęcenie, będące wynikiem poprzednich porażek. Przykładowo, jeżeli wyjściowy poziom testu wynosił 7, a ten sam gracz po dwóch porażkach podejmuje trzecią próbę odkrycia tego samego tropu należy zwiększyć trudność testu do 11 (7+2+2).

IV. POLOWANIE NA BIZONY

Jest to wprowadzający wątek poboczny, który jeżeli sobie tego życzysz Szeryfie możesz pominąć. W takim razie od razu przejdź do części V. POSZUKIWANIA. Przed podjęciem decyzji zwróć jednak uwagę, że polowanie może dostarczyć graczom informację na temat przyszlých odwiedzin Indian, których pomoc może być potrzebna. Twoja decyzja.

Do miasteczka przybywa jeździec. Sądząc po tym jak pastuch zajechał swojego wierzchowca strasznie się spieszył. Lotem błyskawicy miasteczko obiega wieść, że niedaleko wypasa się duże stado bizonów (przypomnienie o realiach epoki, coś w rodzaju „daleko jeszcze?”; „niedaleko, ze dwa dni w siodle”).

Bez zbędnej zwłoki zaczyna organizować się wyprawa łowiecka na czele, której stoi sam burmistrz, niejaki **Steaven O'Brien**. Zaledwie po godzinie wszystko jest gotowe. W piachu i kurzu głównej ulicy (jedyna ulica zawsze jest główną) oczekują trzy zaprzęgnięte wozy oraz czterech konnych. Robota woźniców przypadła kobietom. Jeżeli zastanawiasz się, dlaczego zerknij na wstęp i informację o populacji miasteczka.

Niewykluczone, że posse już wcześniej dołączyła do chętnych na wyprawę (w takim przypadku można każdego gracza nagrodzić białym sztonem, w końcu los lubi jak się go bierze we własne ręce).

Natomiast, jeżeli twoi gracze należą do typu, który wymaga postawienia przed czubkiem nosa drogowskazu z napisem „tam dzieje się coś wartego uwagi” można uruchomić burmistrza O'Brien, który zaprosi posse na wspólną wyprawę.

- ***Dzień dobry, nie zechcą Państwo dołączyć do polowania? Każdy z pewną ręką się przyda?***

Jeżeli posse dalej przesiaduje na ganku, dzierżąc szklaneczki whisky i zażywając kąpeli w pyle drogi, zostaw patałachów, niech gnuśnieją.

Podróż zajmuje niecałe dwa dni. Można ją skwitować kilkoma zdaniami składającymi się na malowniczy opis. Ewentualnie, jeżeli masz dzisiaj wyjątkowo wredne nastawienie, po drodze może dojść do jakiegoś przykrego spotkania lub wydarzenia. Pamiętaj tylko, że wybicie połowy posse zanim tak naprawdę rozpoczął się główny wątek fabuły jest pomysłem cokolwiek kontrowersyjnym. Rodzina kleszczy preriowych preferujących koninę będzie w sam raz.

Charakterystyki kleszczy preriowych patrz str. 68 Podręcznika Szeryfa

Kawalkada wreszcie dociera w miejsce gdzie było widziane stado, ale jedynym śladem po bizonach jest zryta kopytami ziemia. Wyraźny ślad o szerokości dwupasmowej drogi ciągnie się w dal i znika za najbliższym wzniesieniem terenu. Nie bój nic Szeryfie, nie na darmo ciągnęłaś tu swoją trzódkę. Stado można dostrzec z tego wzniesienia, ale zanim do tego dojdzie niespodzianka!

Za najbliższego wzniesienia terenu, znaczy tam gdzie zwały bizony, pojawia się oddział Indian liczący ponad dwudziestu wojowników z plemienia Komanczów lub jeżeli wolisz innego plemienia bardziej odpowiadającego wybranemu przez Ciebie miejscu akcji. Oczywiście gracze będą wiedzieć, że to Komancze, jeżeli posiadają odpowiednią ku temu umiejętność np. etnografia – Indianie. Możesz też pozwolić na wykonanie testów niespecjalistycznych opartych na wiedzy, tylko nie zapomnij o karach. W przeciwnym razie ktoś, najpewniej Steaven poinformuje o przynależności plemiennej wojowników.

- ***To Komancze, zachowujcie się spokojnie i przyjaźnie, ale broń miejcie w pogotowiu.***

Nie da się ukryć, że wozy nie mają szans na ucieczkę (ale jeżeli posse zechce wziąć nogi za pas to ich decyzja, Indianie nie ruszą w pościg). Oczywistym rozwiązaniem wydaje się dyplomacja. Taka mała uwaga Szeryfie. Nikt nie zna Twoich graczy tak dobrze jak Ty. Jeżeli masz wątpliwą przyjemność obcowania z bandą krwiożerczych psychopatów o skłonnościach samobójczych, którym jeszcze nie zdarzyło się wyartykułować, chociaż słowa przed oddaniem strzału, niech wojowników przyjedzie ponad trzydziestu, dowodzić nimi będzie generał Patton, a w roli adiutanta wystąpi John Wick.

Powyższe spotkanie nie ma na celu zorganizowania miniaturowej wersji bitwy nad rzeką Little BigHorn, a jeżeli nie ma innego wyjścia trzeba to osiągnąć strachem. W końcu każdy pachol próbujący rozkminić, co też znalazło się w jego portkach jest na tyle zajęty żeby zapomnieć o zwyczajowym palcu drżącym na spuście.

Konwój się zatrzymuje. Wszyscy czekają na rozwój wydarzeń. Gracze mogą dostrzec, że mężczyźni są wyraźnie spięci, a na twarzach kobiet rysuje się strach graniczący z przerażeniem. Teraz możesz zapodać poniższy opis lub dać coś od siebie.

Indianie są raczej przeciętnego wzrostu za to krzepy najwyraźniej im nie brakuje. Noszą ubrania wykonane z miękkiej jeleniej skóry, przy czym znaczna ich część ogranicza się wyłącznie do spodni, przepasek i mokasynów. Niektórzy częściowo zakrywają torsy zawieszanymi na szyjach napierśnikami. Misterne połączenie dziesiątek koralików, drewna oraz fragmentów polerowanych kości, musi być niezwykle pracochłonne. U kilku wojowników można dojrzeć elementy stroju białego człowieka. Popularne są niezapięte kamizelki i kolorowe chusty. Głowy dzikich przyozdabiają wpięte we włosy pióra oraz wzorzyste opaski. Najbardziej imponujący jest hełm wykonany z łba bizona. Sterczące z niego rogi sprawiają, że właściciel hełmu od razu wyróżnia się z tłumu. W kwestii uzbrojenia jest tak samo różnorodnie jak w przypadku ubrań. Zaczynając od noży, włóczni i łuków, przez rewolwery, na karabinach i strzelbach skończywszy.

Jeżeli ktoś z posse przejawia chęci podźwignięcia ciężaru negocjacji na swoich barkach to przybij mu „piątkę”, ale na wszelki wypadek sugeruję dodać posiłki w postaci O'Briena, który osobiście zna się z wodzem **Rączym Mustangiem** (tak to ten w hełmie z łba bizona).

Wódz oskarża blade twarze o chęć kradzieży bizonów, które znajdują się na terenach łowieckich Komanczów. Jest to pretekst do wytargowania „zadośćuczynienia”. Gwoli wyjaśnienia Indianie wierzą, że bizona żyją pod ziemią, a na powierzchnię wychodzi tylko ich nadwyżka. Tym samym żaden problem, jeżeli blade twarze kilka ustrzelą. Na wysuniętą przez posse propozycję zapłaty wódz bezproblemowo przystanie i zwracając się bezpośrednio do O'Briena określi cenę w wysokości „jak zwykle” oraz doda, że wojownicy pojawią się w miasteczku za cztery księżycy (czytaj 4 dni). Termin jest tak wybrany żeby Indianie przybyli w odpowiedniej chwili tj. w czasie wydarzeń opisanych w części POSZUKIWANIA (jutrzejszy dzień zajmie polowanie, a dwa dni droga powrotna). W razie potrzeby możesz przesunąć przybycie Indian w czasie, przecież nikt nie mówi, że punktualność to ich mocna strona. Jeżeli posse nie dogada się z Indianami wódz nakaże opuszczenie ich terytorium. Co później zrobi posse to już ich sprawa, ale należy pamiętać, że niepodporządkowanie się osądowi wodza oznacza konflikt z Indianami. Odgrywając wodza Rączego Mustanga trzeba pamiętać, że mówi on po angielsku, ale zasób słów ma ograniczony, a wypowiadając się mówi wolno jakby ważył każde słowo (co jest dosyć charakterystyczne dla Indian).

Steaven zdradzi, że wódz lubi sobie chlapać, a zapłatą jest skrzynka whisky za każdego odstrzelonego bizona (6 butelek w skrzynce w cenie 20\$ za skrzynkę, niemało, ale w zasadzie same skóry powinny pokryć wydatek, a mięso jest czystym zyskiem).

Polowanie na bizona to niebezpieczny sport. Chociaż zwierzęta te są płochliwe potrafią zaatakować myśliwego zwłaszcza, jeżeli zostaną zranione, a nikt nie chciałby stać na drodze rozjuszonego bizona. Jak tylko hukną pierwsze strzały stado rzuci się do ucieczki. Myśliwi

zostaną zmuszeni do pościgu i strzelania w trakcie jazdy wierzchem (scena polowania z „Tańczącego z wilkami” jest dobrym materiałem źródłowym). Mówisz, że postacie graczy nie potrafią jeździć konno? Zastanawiające jest, dlaczego wszystkie firmy ze wschodu sądzą, że na dziwnym zachodzie jedyną potrzebną im umiejętnością jest podróżowanie w wagonach kolejowych pierwszej klasy.

Wracając do polowania sześć sztuk dorosłych samców to wszystko, co są w stanie pomieścić wozy i to pod warunkiem oprawienia zdobyczy na miejscu i zabrania tylko przydatnych części ciała oraz skór. O'Brain kategorycznie zabroni zabijać więcej niż zmieści się na wozach, w końcu to kosztuje. Jeżeli posse da się ponieść sportowej żylce mogą odstrzelić więcej bizonów, ale w takim przypadku O'Brien zażąda wyrównania kosztów. Burmistrz nieco kombinuje. Wozy nie pomieszczą więcej całych bizonów, ale na kilka dodatkowych skór miejsce się znajdzie. Skóry z nadprogramowej zwierzyny oczywiście zostaną zabrane. Tym samym po sprzedaniu skór i opłaceniu Komanczów rachunek wyjdzie na zero, a wyrównanie kosztów zapłacone przez posse będzie czystym zyskiem (oczywiście o ile posse są na bakier z rachunkami i nie zwrócą na to uwagi).

Jeżeli sobie życzysz to można jeszcze podgrzać atmosferę. Któryś z myśliwych zaproponuje zakład o to czy ktoś powali bizona jednym celnym strzałem. Na dziwnym zachodzie wyzwania i zakłady są traktowane dosyć poważnie. W konsekwencji wszyscy myśliwi będąc bohaterami niezależnymi przystają na zakład. Każdy biorący udział w zakładzie wpłaca kwotę wejściowego (ustal ją sam), a zwycięzca zgarnia wszystko. Jeżeli sztuka ustrzelenia bizona jednym strzałem uda się więcej niż jednej osobie dzielą się pulą po równo. Co do myśliwych nie chodzi o odbieranie zabawy graczom. Przyjmijmy, że jeden jest całkiem niezły (O'Brien) i stanowi wyzwanie w zakładzie, jeden średni i dwie oferty. Żeby zabić bizona jednym strzałem należy trafić w serce (-6 do trafienia, +2 kostki obrażeń) i zadać co najmniej 3 rany, co prawda zwierzę nie padnie od razu ale po przebiegnięciu kilkunastu, czy kilkudziesięciu metrów zaryje pyskiem w trawę i dokona żywota z upływem krwi. W przypadku bohaterów niezależnych nie ma sensu rozgrywać polowania na pełnych zasadach łatwiej przyjąć, że oferty nie upolują nic, a pozostali dwaj upolują po bizonie. Czy jednym strzałem, zależy od karty jaką pociągniesz z tali dla O'Briena będzie to 10 lub wyżej, a dla średniaka król lub wyżej.

Charakterystyki bizona: Podręcznik Szeryfa strona 81

V. POSZUKIWANIA

Najwyższy czas przejść do wątku głównego. Wieczorem tego samego dnia, w którym ekspedycja łowiecka powróciła z polowania w mieście wybucha harmider (jeżeli gracze zrezygnowali z udziału w polowaniu możesz przyspieszyć akcję lub dać im coś do roboty do czasu aż myśliwi powrócą).

Źródłem hałasu są prowadzone w mieście poszukiwania. Coraz więcej osób dołącza do nawoływania niejakiego **Eugena Evansa**, którego matka stoi zapłakana gdzieś w centralnym miejscu osady. Poszukiwania przeciągają się w czasie, ale mimo to pozostają bezowocne.

Posse może włączyć się do poszukiwań z czystej dobroci serca. Ewentualnie możesz Szeryfie przypomnieć im o takich zawodach jak bohaterski i ciekawski. Przypominanie o zawodach jest równoznaczne z brakiem nagrody za ich odgrywanie. Ostatnim sposobem wciągnięcia posse do poszukiwań jest obietnica zapłaty.

Wraz z nadejściem zmroku poszukiwania zostały zakończone, ale chłopca nieodnaleziono. **Jonathan i Martha Evans** przebywają w swoim domu. Martha wciąż wypłakuje oczy, a Jonathan jak tylko może próbuje ją pocieszyć i uspokoić. Wtedy też do posse zwraca się burmistrz O'Brien, któremu nie jest obojętna krzywda spotykająca sąsiadów.

- ***Miło znów Państwa widzieć. Dobrze poradziliście sobie w czasie polowania i tak sobie pomyślałem, że może mogliby Państwo rozejrzeć się za zaginionym Eugenem? Oczywiście miasto wynagrodzi Państwa czas.***

Zakładamy, że po ustaleniu satysfakcjonującego dla stron wynagrodzenia posse wreszcie zechce zająć się zaginięciem. Jeżeli wciąż nie są zainteresowani losem chłopca, trudno pozwolić im wrócić do własnych spraw (sugeruję żeby przed każdą sesją zawsze mieć zapasowy scenariusz, który można wdrożyć, jeżeli graczy nie zainteresuje planowana pierwotnie historia; lepsze to niż włączanie graczy na siłę w ramy scenariusza). Na tym jednak nie koniec. W drodze rewanżu na jednej z przyszłych sesji przygotuj poboczny wątek pozwalający odkryć, co spotkało chłopca i niech to nie będzie nic dobrego. Może gracze jednak dostrzegą, że mają coś takiego jak sumienie.

Pierwszy etap śledztwa

Przed posse stoi zadanie znalezienia jakiegokolwiek śladu prowadzącego do Eugena. Potencjalnych możliwości działania jest dosyć dużo, dlatego poniżej zostały opisane najbardziej prawdopodobne metody zdobywania informacji. Jednak w czasie całego śledztwa musisz być gotowy na improwizację i rozstrzygnięcie wielu kwestii od ręki. Pomocna w tym będzie dobra znajomość scenariusza jak również skrótowe zanotowanie sobie najważniejszych informacji.

1. **Wypytywanie mieszkańców.** Eugene Evans to dziesięcioletni chłopiec, którego charakterystyczną cechą jest bujna czupryna rudych włosów. Oprócz tego nie różni się od swoich rówieśników. Jest raczej spokojny i jak na swój wiek poważny. Pomysły w rodzaju ucieczki z domu lub ukrycia się dla żartu raczej nie są do niego podobne. W mieście jest jeszcze kilkoro dzieci, w tym dwoje (chłopiec i dziewczynka) w wieku

porównywalnym do Eugena, ale już z nimi rozmawiano. Dzieci nie wiedzą lub nie chcą powiedzieć, co się stało z Eugenem. Posse może powtórzyć wypytywanie dzieci, ale skutek będzie taki sam (po prostu nie mają pojęcia, co złego spotkało kolegę).

Dzieciaki lubią kąpać się w stawie, który znajduje się w lesie leżącym jakąś milę od granic miasta (nie zdradzaj tej informacji tak po prostu niech posse przynajmniej zada pytanie o ulubione miejsce zabaw lub pytanie zbliżone). Z tym, że mają zakazane tam chodzić samodzielnie bez opieki kogoś starszego.

Powyższe informacje to wiedza posiadana niemal przez każdego w mieście.

2. **Tropienie.** Wykorzystanie umiejętności tropienia jest dobrym pomysłem. Musisz tylko pamiętać, że w bezpośredniej bliskości zabudowań można znaleźć bardzo dużo świeżych tropów (o starszych nawet nie wspominając). Poza tym dziecko z racji na swoją wagę nie zostawia śladów tak wyraźnych jak osoby w pełni dorosłe. Na szczęście wczoraj w ciągu dnia trochę padało (zanim Eugene przepadł), dlatego ewentualne ślady będą łatwiejsze do znalezienia. Żeby znaleźć trop należący do poszukiwanego dziecka konieczne jest wykonanie testu umiejętności **tropienie na bardzo trudnym poziomie (9)**. Dodatkowo noc (poszukiwania prowadzone przez mieszkańców zakończył zmierzch) zwiększa poziom trudności do **heroicznego (13)**. Żeby uniknąć ujemnych modyfikatorów za ciemności posse może podjąć tropienie rankiem następnego dnia. Pamiętaj tylko Szeryfie, że im dłużej zwlekają tym rośnie szansa na wystąpienie deszczu, który zatrze ślady, tropy stają się coraz mniej wyraźne itd. Sam musisz ocenić czy i o ile zwiększyć poziom trudności, jako konsekwencję opieszałości posse.

Odnaleziony trop prowadzi do lasu, w którym znajduje się wspomniany wyżej staw. Pamiętaj o Indianach, którzy mieli przybyć po zapłatę? Tak się składa, że będą w mieście jutro, a odpowiednio poproszeni mogą się zgodzić na udzielenie pomocy w tropieniu (tropienie 4k10).

3. **Psy tropiące** są w stanie podjąć ślad chłopca (kierunek jak wyjaśniono przy okazji tropienia). Szkoda tylko, że w mieście nie ma takowych, ale może posse ma ze sobą czworonożnego przyjaciela. Można też poszukać pomocy na farmach leżących między miasteczkiem, w którym dzieje się akcja, a leżącym niedaleko dużym miastem (metropolią). Jeżeli scenariusz wplotłeś do swojej kampanii, a miejsce dobrałeś jak zalecano we wstępie posse powinna mieć wiedzę na temat farm, w innym przypadku informacje o okolicy należy przekazać na samym początku rozgrywki. Przy odrobinie szczęścia znajdzie się jakiś farmer, który w trakcie polowania czasami korzysta z pomocy psów. Za drobną opłatą zgodzi się pomóc.

4. **Wizyta na farmach.** Kolejnym pomysłem może być odwiedzenie najbliższych gospodarstw, a może nawet dużego miasta w celu zasięgnięcia języka i rozgłoszenia faktu zaginięcia chłopca, ewentualnie powiadomienia szeryfa o możliwości popełnienia przestępstwa. Niestety nikt nic nie widział i nie słyszał, ale ktoś może stwierdzić, że jeżeli chłopiec się zgubił to mógł trafić do przytułku dla sierot prowadzonego przez **Madame Legardie**.
5. **Przeszukanie lasu i okolic stawu.** Przeszukiwanie lasu to jak szukanie igły w stogu siana. Drzewa porastają obszar zbliżony kształtem do koła o promieniu 4-5 mil. Olbrzymi teren jak na szukanie w ciemno. W lesie możliwe jest kontynuowanie tropienia, ale będzie wymagało to **kolejnego testu** na takich samych zasadach jak wcześniej (udany test oprócz śladu chłopca pozwoli dostrzec ślady **drugiej osoby**, a przebicie, że jest to **odcisk indiańskiego mokasyna**). Trop prowadzi do stawu. Nawet jak posse zgubi ślad jest niemal pewne, że odwiedzą staw i okolice. W mieście można zasięgnąć języka o drogę, a nawet kogoś poprosić o zaprowadzenie. W każdym razie trafić jest łatwo, ponieważ amatorzy kąpiele zdołali wydeptać, jako taką ścieżkę. Niedaleko stawu posse może natrafić na opuszczone obozowisko (na tyle blisko żeby w razie potrzeby można było sprawnie zająć pozycje pozwalającą obserwować staw, ale nie na tyle blisko żeby każdy odwiedzający okolicę stawu od razu mógł zauważyć obozującego). Biwakujący nie zawracał sobie głowy zacieraniem **tych** śladów, więc posse bez konieczności wykonywania testów (chyba, że masz gorszy dzień) powinna odkryć wszystko, co poniżej opisano wystarczy, że zadeklarują przeszukanie okolicy.
- Widoczny nawet dla ślepego ślad po posłaniu dla jednej osoby (mógł to być rozłożony na trawie koc lub skóra),
 - Popiół z ogniska, który zachowuje ślad ciepła nawet do jednego dnia od wygaśnięcia. Czy ognisko będzie jeszcze ciepłe zależy od czasu, jaki minął od dnia, w którym zginął Eugene. Wiedza o czasie utrzymania ciepła przez popiół jest znana osobom posiadającym przynajmniej 1 punkt w odpowiedniej umiejętności, którą można w bezpośredni sposób powiązać z tematem np. tropienie, przetrwanie, ale można też uznać umiejętności pośrednie np. kowalstwo lub metalurgię tyle, że w takim przypadku wymagany jest poziom 2 (żadne testy nie są potrzebne). W razie braku umiejętności można pozwolić na bardzo trudny (9) niespecjalistyczny test wiedzy,
 - Ogrzyzione kości jakiegoś niewielkiego zwierzęcia. Za posiłek posłużyła młodziutka sarenka, co jest możliwe do odkrycia, jeżeli gracz posiada jakąś właściwą ku temu umiejętność, ale poziom testu należy określić na trudny (7) lub bardzo trudny (9). Jak zwykle wchodzi w rachubę test niespecjalistyczny,

- Duży ślad (28,5 cm) indiańskiego mokasy na odcisnięty w miękkim gruncie blisko linii wody, a obok niewielki ślad bucika odpowiadający tropowi prowadzącemu z miasta. Indianie raczej nie posiadają stóp tak nieproporcjonalnych do przeciętnego wzrostu,
- Nad brzegiem stawu w miejscu gdzie ślady sugerują wodopój wykorzystywany przez zamieszkujące las zwierzęta sporej wielkości plama krwi (średnica około 80 cm, oczywiście kształt nieregularny). Dwa metry dalej tuż obok nieco większego kamienia złamana strzała, na której są pozostałości zakrzepniętej krwi. Przyjrzenie się kamieniowi pozwoli odkryć zarysowanie po trafieniu przez metalowy grot strzały.

6. **Łuska przy stawie.** Jej znalezienie wymaga **niesamowitego (11)** testu **spostrzegawczości**. Do zabicia sarny posłużono się karabinem kaliber 45, a nie łukiem. Strzelec chciał zabrać łuskę, ale „diabeł przykrył ją ogonem” i nijak nie szło jej znaleźć.
7. **Trop z obozowiska.** Z obozowiska prowadzi trop w kierunku przeciwnym niż miasteczko, w którym rozpoczęła się akcja przygody. Jednak porywacz potrafi skutecznie zacierać ślady i tym razem to zrobił. Wobec powyższego odnalezienie tropów wymaga zdania **bardzo trudnego (9)** testu **tropienia**. Oczywiście korzystanie z pomocy psów tropiących lub Indian może załatwić sprawę.

Ślad prowadzi na skraj lasu, a tam można odkryć miejsce gdzie był ukryty koń oraz dwukołowa bryczka. Koń był przywiązany do drzewa i czekał na właściciela, przez co najmniej **trzy dni**, świadczy o tym wydeptana trawa, ślady otarć na korze drzewa, pozostałość po wodzach, a przede wszystkim ilość pozostawionych końskich odchodów. Dokładny czas będzie mógł określić ktoś z umiejętnością weterynaria, opieka nad końmi, jeździectwo, przy czym to ostatnie wymaga wyższego poziomu umiejętności niż wcześniejsze. Oprócz powyższego można jeszcze znaleźć resztki siana i trocin, które służyły za pożywienie, oraz odcisk dna beczki (w beczce była woda dla konia). Informacja o czasie, na jaki został zostawiony koń pozwala wydedukować, że porwanie nie było czysto przypadkowe i **właściciel konia** przynajmniej **trzy dni kręcił się w okolicy**, prawdopodobnie oczekując **właściwej okazji** (nie jest to tylko pusta informacja, jak już posse wytypuje podejrzanego brak alibi na wspomniany okres jest dodatkową okolicznością obciążającą).

Ostatnią i najważniejszą rzeczą jest ślad dwukołowej bryczki najprawdopodobniej zaprzęganej w **kłusaka (nie zapomnij wspomnieć o kłusaku, dalej dowiesz się, dlaczego)**. Jeżeli nie wiesz jak tak bryczka wygląda wystarczy wpisać w wyszukiwarce hasło „dwukołowa bryczka” i spojrzeć na grafiki. Ślad bryczki prowadzi prosto do dużego miasta. Oczywiście przed samym miastem trop ginie na mocno uczęszczanej drodze, ale posse może podejrzewać, że Eugene znajduje się lub przynajmniej jeszcze niedawno był w metropolii.

Jeżeli chcesz Szeryfie to możesz nakazać testy tropienia dotyczące odnalezienia śladu bryczki, ale nie jest to aż tak trudne jak wcześniejsze testy tropienia. Skoro posse dotarła w to miejsce można im już odpuścić.

Mistyfikacja

Pierwszym domysłem posse może być, że Eugene został porwany przez Indian. Wraz z odkrywaniem kolejnych wskazówek teoria o Indianach będzie się stawać coraz mniej wiarygodna.

Koronnym dowodem na mistyfikację jest zbadanie złamanej strzały. Dla posse może być problematyczne odróżnienie strzały oryginalnej od podróbki, ale od czego są Indianie odwiedzający miasteczko oraz przebywający w nim kowal **Albert Collins** (patrz Wzgórze Cmentarne).

W przypadku Indian problemem może być komunikacja. Trzech przybyłych po zapłatę wojowników zna w zasadzie po kilka słów. Wytłumaczenie Indianom, o co chodzi posse może być dosyć komiczną sceną. Oprócz słów można próbować innych sposobów np. na migi. W takim przypadku będzie można zastosować np. aktorstwo/występy. Oj, przydałby się kant „Tłumaczonko” (Kanty i Kanciarze str. 65), przewaga „Dar Języków” (Podręcznik gracza str. 60), czy cud „Język Giętki” (Płacz i zgrzytanie zębów str. 41). Mówisz, że Twoi gracze nie posiadają innych przewag i magii niż bojowa i lecząca?

Komancze kategorycznie stwierdzą, że taki bubel to na pewno nie jest robotą indiańską. Indianie na ten przykład nie stosują kurzych piór i zupełnie inaczej mocują je do drewna. Grot też nie jest oryginalny (choć czasami groty kupowane są od białych). Jeżeli posse zdradzi, że toś próbuje zrobić Indian, zgodzą się pomagać posse w tropieniu i przeszukaniu okolic stawu zupełnie za darmo (tropienie 4k10). W innym przypadku potrzebna będzie jakaś forma zapłaty np. barter w postaci broni palnej.

Kolejnym sposobem na zbadanie strzały jest wykorzystanie kowalstwa i sprawdzenie grotu. Każdy z umiejętnością kowalstwa stwierdzi, że grot został wykuty zgodnie z rzemiosłem kowalskim „białego człowieka”. Najwidoczniej grot wykonał ktoś inny lub Indianie zaczęli pobierać nauki rzemiosła u białych. W tej kwestii można też zwrócić się do kowala Alberta Collinsa, oczywiście, jeżeli kowalstwo to kolejna umiejętność, na jakiej nikt w posse się nie wyznaje. Co więcej osoba o znajomości metalurgii może odkryć, że stop jest zbyt czysty jak na wyrób hutniczy dzikusów. Kwestie testowania umiejętności pozostawiam Tobie Szeryfie. Osobiście nie wymagam w tym przypadków testów, a za wystarczające uznaję posiadanie umiejętności, ale możesz np. nakazać testy niefachowe.

Jeżeli nie Indianie to, kto?

Porywaczem jest **Samuel**, pomocnik pracujący w przytułku dla sierot. Trochę zaskakujące, a co powiesz na to, że faktycznym inicjatorem jest **Madame Marie Legardie**, bogobojna i przepełniona miłością kobieta, nie bez wyrzeczeń i poświęceń przytułek ten prowadząca. Niestety obie powyższe osoby nie są tak kryształowymi postaciami jak by się mogło wydawać na pierwszy rzut oka. Trudno też nazwać je przesiąkniętymi złem do szpiku kości. W zasadzie są to porządne osoby, które z chęci czynienia dobra zeszyły na złą drogę. Aż się ciśnie przywołanie przysłowia „*Piektło wybrukowane jest dobrymi chęciami*”.

Najwyższy czas odkryć wszystkie karty. Przytułek utrzymywany jest z datków pochodzących od mieszkańców miasta, a czasami wychowanków, którym udało się wyjść na ludzi. Miejskowy pastor O'Kith też przykłada się organizując czasem zbiórkę w kościele. Niestety datki nie są w stanie pokryć kosztów prowadzenia sierocińca. Madame Legardie znalazła na to nieprzynoszący jej chluby sposób. Mowa o handlu dziećmi. Trudno coś takiego usprawiedliwiać, ale okolicznością łagodzącą jest fakt, że całe zyski są przeznaczane na prowadzoną działalność, a przytułek tylko dzięki temu w ogóle jeszcze istnieje. Madame robi też wszystko co w jej mocy żeby kupowane dzieci trafiały do dobrych domów, chociaż na tym polu ma mieszane osiągnięcia.

Zazwyczaj sprzedawane są sieroty, których losem nikt się nie przejmuje, dlatego jeszcze nikt nie wpadł na to, co się wyrabia w przytułku. Jednak trafiły się dwa gorsze okresy, gdy żadna z przebywających w przytułku sierot nie znalazła chętnych na kupno, a kasa sierocińca świeciła pustkami. W desperacji madame posunęła się do porwania dzieci odpowiadających oczekiwaniom klientów, co zapewniło pieniądze na dalsze funkcjonowanie sierocińca. Taki los spotkał porwaną trzy lata temu córkę barbera i taki los czeka Eugena, jeżeli posse nie odkryje tajemnicy sierocińca na czas.

Eugene został zwabiony do lasu przez Samuela, następnie odurzony i wywieziony do dużego miast, co miało miejsce tego samego dnia, kiedy Eugene zaginął. Bryczka może nie jest tak szybka jak wierzchowiec ale szybsza od czterokołowych wozów. Droga do miasta zajmuje półtorej dnia.

Drugi etap śledztwa (duże miasto)

Po ukończeniu pierwszego etapu śledztwa posse trafia do dużego miasta. Dalsze podążanie tropem jest niemożliwe niezależnie od sposobu tropienia, nawet psy w różnorodności bodźców gubią zapach. Posse dysponuje jednak kilkoma punktami zaczepienia pozwalającymi na dalsze prowadzenie śledztwa.

Pamiętaj, że bohaterowie niezależni nie zdradzają wszystkiego od tak sobie. Konieczne jest zadawanie właściwych pytań, a czasami wsparcie w postaci brzęczącej monety, czy nawet perswazji.

1. **Bryczka.** Tego typu powóz jest mało przydatny większości normalnych osób, dlatego w mieście jest ich dosłownie kilka, właściciele to:

- Pastor O'Kith (używa jej w trakcie podróży do owieczek zamieszkujących okolicę miasta),
- spółka kolejowa (wstaw nazwę), czasami korzysta z niej przedstawiciel spółki Henry Morgan,
- doktor Henry Walsh, który podobnie jak pastor używa jej w trakcie wizyt w okolicznych farmach,
- dyrektor banku Gregory Bloomberg, który czasami lubi podróże z szykiem,
- Owen Carter prowadzący stajnię i wozownię, oraz handel końmi.

Oto, co ciekawego można się dowiedzieć.

Bryczka należąca do doktora Henrego Walsh kilka dni temu została skradziona, ale niedawno się odnalazła. Złodziej porzucił ją tuż pod miastem (to Samuel „pożyczył” sobie bryczkę). Szeryf Maxwell zajmuje się sprawą, ale jak na razie bez sukcesów. W wozowni możliwe jest uzyskanie informacji o wypożyczeniu przez Samuela kłusaka. Czas wypożyczenia pokrywa się z czasem spędzonym przez porywacza w obozowisku przy stawie (plus dotarcie w obie strony).

2. **Inne porwania.** Ktoś z miasta (szeryf Maxwell oraz Allan Pulizer naczelny lokalnej gazety „..... Daily” są najlepszymi źródłami informacji) powie, że jakieś trzy lata wcześniej zaginęła i nigdy się nie odnalazła córka barbera. Chłop tego nie wytrzymał i palnął sobie w łeb, co znowu dobiło wdowę, która zaczęła pić aż straciła wszystkie pieniądze i zakład fryzjerski. W tej chwili jest wrakiem człowieka. Pracuje w saloonie i idzie na górę z każdym nawet za butelkę whisky (jeżeli wiesz co mam na myśli, a jak nie to powiedzmy, że chodzi o oglądanie znaczków). Alkoholikę można przesłuchać, ale wiele nowego posse się nie dowie z wyjątkiem informacji, że nigdy nie pojawiła się jakakolwiek propozycja okupu. Dziewczynka znikła wracając ze szkoły i słuch o niej zaginął.

3. **Grot strzały.** Posse może też zawitać do kuźni znajdującej się w mieście i pokazać kowalowi grot. Ten powie, że grot wygląda na jego robotę. Czasami kuje nieduże partie grotów dla sklepikarza, który sporadycznie sprzedaje je Indianom. Nastraszony lub przekupiony sklepikarz powie, że dawno żadnych Indian nie obsługiwał, ale całkiem niedawno jeden grot kupił u niego Samuel. Sklepikarz pamięta o tym, ponieważ tłumaczenie było cokolwiek pokrętne. Samuel twierdził, że potrzebuje próbki dla nowych klientów (Indian), którzy być może będą chcieli wziąć więcej. Jeżeli szeryfie chcesz trochę utrudnić, w sklepie jest pomocnik, który

nic nie wie o sprzedaży grotu, a szef wyjechał w prywatnych sprawach i powinien wrócić za dzień góra dwa.

4. **Ślad mokasy**. Rozmiar stopy (10 USA, co daje 28,5 cm) pozwoli zawęzić poszukiwania do rosłych mężczyzn lub olbrzymich kobiet, tudzież ludzi o stopach nieproporcjonalnie dużych do posiadanego wzrostu. Nie wolno zapominać, że w XIX wieku średni wzrost jest mniejszy niż współcześnie (dla mężczyzn około 165 cm). Proporcjonalnie zbudowana osoba o rozmiarze stopy 10 może mieć 180-190 cm wzrostu. W mieście znajdzie się kilkanaście osób opowiadających opisowi, a wśród nich Samuel.
5. **Alibi**. Jedyne alibi, jakie posiada Samuel pochodzi od madame Legardie, która twierdzi, że Samuel przez ostatnie kilka dni nie opuszczał przytułku. Nie trzeba komentować, że słabe to jak kompot z desek.

Wizyta w sierocińcu

Jeżeli śledztwo było prowadzone z sukcesami można założyć, że na którymś etapie dojdzie do wizyty w przytułku. Przytułek to zwyczajny budynek, jakich wiele w mieście. Parterowa zabudowa, kamienne fundamenty, zejście do piwnicy schodami zamykanymi dwuskrzydłową klapą.

W czasie rozmowy Madame Legardie będzie tak pomocna jak tylko to możliwe. Nawet poczęstuje posse herbatą. Oczywiście, jeżeli chodzi o Eugena to nie widziała go na oczy przynajmniej ostatnimi czasy (wydaje się jej, że chłopca wyróżniającego się swoimi charakterystycznymi włosami widziała kiedyś wśród odwiedzających miasto ludzi). Na koniec poprosi nawet o datek na prowadzenie sierocińca.

Po zakończeniu rozmowy z madame Legardie każdy członek posse, który był świadkiem lub brał udział w rozmowie może wykonać **test przenikliwości vs blef madame** (3k10, madame ma sporą wprawę w stwarzaniu pozorów). Udany test pozwoli uzyskać informację, że dało się wyczuć pewną dozę zdenerwowania. Uzyskanie przebiccia pozwoli stwierdzić, że była zdenerwowana i raczej nie mówiła prawdy, dwa przebiccia - łgała jak z nut.

Prośby o rozmowę z Samuelem będą torpedowane przez madame Legardie. Za uzasadnienie posłuży ciężkie życie osoby będącej niewolnikiem, do tego mulatem i piętno, jakie to odcisnęło na jego psychice. Samuel nie lubi obcych i łatwo się denerwuje, zresztą od kilku dni nie opuszczał przytułku, więc co by mógł wiedzieć o porwaniu/zaginięciu.

VI. ODNALEZIENIE ZGUBY

Eugene jest przetrzymywany w piwnicy sierocińca, do której wejście znajduje się na zewnątrz budynku. Dwuskrzydłowa klapa, przylegająca do jednej ze ścian, zamykana jest na solidną

klódkę (włamanie wymaga bardzo trudnego testu 9). Wewnątrz znajdują się schody i niezbyt duże pomieszczenie, w którym oprócz zapasów żywności (ziemniaki, mąka, cebula itp.). Wstawione jest postanie, na którym leży nieprzytomny Eugene. Większość czasu chłopiec jest odurzony środkiem nasennym. Raz dziennie Samuel przynosi chłopcu jedzenie i wodę. W razie objęcia sierocińca obserwacją posse może zauważyć, że mulat coś zanosi do piwnicy i wraca bez pakunku.

Trochę mocniej postraszona madame Legardie (wystarczy groźba doniesienia szeryfowi o podejrzeniach graczy, nie mówiąc już o wymachiwaniu rewolwerem przed twarzą) pęknie i wysypie się jak na spowiedzi. Oczywiście będzie tłumaczyć, że to wszystko żeby ratować te biedne dzieci, które potraciły rodziców na wojnie, a sama wypowiedź będzie mieszaniną szlochów, tłumaczeń i prośb żeby posse zachowała tajemnicę w sekrecie. Wszystko oczywiście dla dobra dzieci.

Jeżeli poszukiwania będą się przeciągać Eugen zostanie wywieziony pociągiem na wschód (sam uznaj, kiedy i czy w ogóle to nastąpi). Odpowiadać za to będzie Samuel, a dziecko zostanie przetransportowane, jako bagaż (w wagonie bagażowym) w skrzyni z otworami umożliwiającymi dostęp powietrza (oczywiście cały czas będzie odurzony). Przyłapany Samuel nie będzie stawiać oporu. Zresztą nawet nie jest uzbrojony.

Jakaś dramatyczna akcja w rodzaju zatrzymywania w ostatniej chwili odjeżdżającego pociągu lub konny pościg na skróty za znikającym w dali pociągiem. Później przeskakiwanie z końskich grzbietów na rozpędzone wagony, ewentualne dotarcie do lokomotywy i jej zatrzymanie jest jak najbardziej do wdrożenia w życie. Dla podgrzania atmosfery posse może być nawet wzięta za rabusiów próbujących napadu i obsługa pociągu, a nawet jeden czy dwóch pasażerów mogą próbować stawić opór. Czy posse rozpocznie strzelaninę z niewinnymi osobami i tym samym narazi się na poważne kłopoty z prawem?

VII. ZAKOŃCZENIE

Co się stanie po uwolnieniu Eugena? Nie wiadomo. Może gracze uznają, że madame Legardie zbłądziła, ale mimo wszystko zasługuje na druga szansę o ile obieca zaprzestać haniebnego procederu. Niewykluczone, że postanowią wziąć przytułek pod swoją opiekę i w razie kolejnych problemów finansowych będzie można liczyć na ich sowite datki (choćby jednak jest to zbyt idealistyczny obraz przeciętnego gracza). Wreszcie mogą oddać opiekunów przytułku w ręce sprawiedliwości. W takim przypadku scenariusz można wzbogacić o konfrontację z tłumem, który nie zapomniał, jaka krzywda spotkała rodzinę barbera. Jeżeli

posse się nie wtrąci madame Legardie i Samuel nie unikną linczu, ponieważ szeryf Maxwell nie chce i nie ma środków żeby zapobiec wymierzeniu sprawiedliwości (zresztą i tak skończą na drzewie tyle, że po sprawiedliwym procesie z posse, jako głównymi świadkami oskarżenia).

WZGÓRZE CMENTARNE

Opisane zostały tylko ważniejsze postacie, co do reszty możesz Szeryfie przygotować własne opisy. Szczegółowe statystyki pominięto celowo, ponieważ scenariusz nie zakłada konfrontacji wymagającej odnoszenia się do nich.

Steaven O'Brien (burmistrz miasteczka). Mężczyznę w wieku około 50 lat. Mimo tylu wiosen na karku zachował krzepę i sprawność fizyczną. Cechują go dobre maniere i otwartość, ale niech Cię to nie zmyli. Doskonale wie, co w trawie piszczy i z niejednego pieca chleb jadł. Jeżeli posse zdobędzie jego szacunek, z przyjemnością zaprosi ich na tradycyjny trunek irlandzki (efekt jak po krasnoludzkim spirytusie).

Poteen jest odpowiednikiem polskiego bimbrowa. Zwyczajowo alkohol ten destylowano trzykrotnie. Produkcja tak mocnego alkoholu (40-90%) w XIX wieku jest zakazana w Irlandii, ale Ameryka to kraj wolności i nieograniczonych możliwości. Składnikami są zboża, melasa, burak cukrowy, serwatka i ziemniaki. Skoro efekt jak po krasnoludzkim spirytusie nie trzeba dodawać, że wytwory O'Briena oscylują w górnych granicach przedziału zawartości alkoholu.

Albert Collins (kowal w miasteczku). Wygląd przeczy jego zajęciu. Wysoki, szczupły i żyłasty ale, obdarzony siłą tura typ w sile wieku. Nie jest zbyt wylewny. Można powiedzieć, że w kontaktach z obcymi to przeciwieństwo Steavena O'Briena. Zaskarbić sobie jego sympatię jest trudno, ale jeżeli już to się stanie zyskujemy towarzysza na dobre i złe. Czasami można go zobaczyć jak straszy dzieci wążące mu do kuźni, ale każdy nie wyłączając dzieci wie, że wszystko odbywa się na żarty. Albert udaje wściekłość i przegania dzieciaki, a te udają przerażenie. Za to wieczorem pałaszują otrzymane od kowala cukierki. Ot taki gbur o złotym sercu.

Szeryf Maxwell. Kiedyś awanturnik, z którym posse mogłaby trzymać sztamę. Wszystko zakończyło się wraz z ciężką raną kolana, która praktycznie uniemożliwiła mu chodzenie. Tylko dzięki zmyślnemu szkieletowi bionicznemu zakładanemu na nogę odzyskał możliwość poruszania się (jakaś sprężona para wydobywająca się z urzędzenia mile widziana). Oczywiście było to dzieło szalonego naukowca. Czasami zdarza się, że szkielet odmawia posłuszeństwa wtedy szeryf klnie pod nosem i wali w szkielet kolba rewolweru aż wszystko wróci do normy. Jeżeli w posse jest szalony naukowiec może on spróbować dokonać napraw, co zapewni mu dług wdzięczności u szeryfa. Ma około 40 lat, ale rękę wciąż szybką i pewną,

a jego nieprzekupność i rzetelne wykonywanie obowiązków zjednały mu przychyłość mieszkańców.

Madame Marie Legardie. Sędziwa emigrantka francuskiego pochodzenia, zdająca się być kochającą wszystkich babcią. Bezgraniczna chęć niesienia pomocy potrzebującym, w szczególności dzieciom w połączeniu z podeszłym wiekiem sprawiła, że poważnie pomieszał jej się system wartości. W konsekwencji stała się mózgiem niecnego procederu, jaki ma miejsce w przytułku. Wszystkie działania Samuela są inspirowane i zlecane przez madame. Nakryta złamie się. Mimo wszystko głęboko w duszy zdaje sobie sprawę z tego, że nawet najlepsze chęci nie usprawiedliwiają jej czynów. Zewnętrznie zawsze nienagannie ubrana. Uwielbia koronki, co zupełnie nie pasuje do miejsca, w jakim żyje.

Samuel. Mulat zrodzony z czarnej niewolnicy. Zanim został wyzwolony dzielił los innych czarnoskórych, chociaż nigdy nie był uważany za jednego z nich. Mimo swoich 35 lat doznał krzywd, którymi można by obdzielić kilka osób. Dopiero po przygarnięciu przez Madame Legardie zaznał ukojenia. Jest jej całkowicie oddany i nie ma rzeczy, której nie poświęciłby dla swego dobroczyńcy. Przeżywa wewnętrzny konflikt, ale mimo wszystko lojalność do madame wygrywa z wyrzutami sumienia spowodowanymi handlem dziećmi. Zdemaskowanie przez posse przyjmie nawet z ulgą. Zewnętrznie wysoki typ o rysach twarzy przywodzących na myśl wioskowego głupka, co w zasadzie poniekąd się zgadza, gdyż nie należy do wyjątkowych bystrzaków.