

Ostatnie yeehaw klanu Heehaw

Autor: Tytus Rduch

Krótki opis

Przygoda została stworzona z myślą o rozegraniu z użyciem gry Frontier Scum i przeznaczona jest dla drużyny składającej się 3-4 osób. Osoby grające powinny stworzyć własne postacie zgodnie z zasadami z podręcznika do gry.

Jest to materiał typu hexcrawl opowiadający historię o szajce bandytów terroryzujących niewielką dolinę i jej mieszkańców. Poza wątkiem głównym przygoda pozwala zgłębić nadprzyrodzone sekrety jakie skrywa okolica.

Wstęp

Stary Buster Heehaw jest głową jednej z najzuchwalszych rodzin przestępczych jakie widziało pogranicze. Kilka miesięcy temu padł ofiarą własnej pychy, kiedy nieudany napad na bank w Covett City doprowadził do śmierci wszystkich 17 członków jego klanu w strzelaninie z lokalnymi stróżami prawa. Sam Buster cudem uszedł z życiem i zapadł się pod ziemię.

Mściwi przedsiębiorcy z zarządu Incorporation chcą zrobić z przykład z ostatniego członka rodziny Heehaw i udowodnić światu, że każdy, kto śmie próbować ich okraść, zapłaci za swoje wykroczenie życiem. W związku z tym wystawili za Busterem list gończy z nagrodą 1000 srebrnych dolarów za dostarczenie bandyty żywego lub martwego w ich ręce.

Ostatnio pośród łowców nagród zaczęły krążyć plotki o wznowionej aktywności klanu Heehaw w okolicy Bloodbath Basin, znanej z wyjątkowo krwawej rzezi wielkiego stada bizonów, jaka miała tam miejsce kilka lat temu. Podobno Buster odbudowuje tam swój klan i terroryzuje mieszkańców miasteczka Riverloop.

Motywacje postaci graczy

Uczestnicy rozgrywki mogą wymyślić własne powody dla których wybrali się do Bloodbath Basin, lub skorzystać z poniższych sugestii.

1. Pochodzisz oryginalnie z Riverloop. List powiadamiający cię o śmierci członka rodziny z rąk klanu Heehaw skłonił cię do powrotu w celu pomśzczenia krewnego.
2. Od lat starasz się spłacić zobowiązania wobec Incorporation. Zarząd obiecał ci umorzyć Twoje długi w zamian za dorwanie Bustera Heehaw.
3. Młoda kobieta z miasta daleko stąd zaoferowała Ci wysoką nagrodę pieniężną za odnalezienie jej brata. Wiesz, że nazywa się Jacques i uwielbia sztukę.
4. Wygrałeś w karty akt własności znajdującej się w okolicy kopalni. Chcesz sprawdzić, czy da się w niej wciąż prowadzić wydobywanie.
5. Szeryf Lindsey z miasteczka Riverloop to Twoja dawna znajoma. Poprosiła cię o przybycie do Bloodbath Basin, by pomóc jej poradzić sobie z bandytami terroryzującymi miasteczko.

6. Jesteś łowcą nagród. Buster Heehaw będzie zwieńczeniem Twojej kariery i szansą na rozpoczęcie nowego życia.

Mapa i lokacje

Podróż z jednego hexa na sąsiedni lub eksploracja hexa na który aktualnie znajdują się postacie osób grających zajmuje k3+1 godzin.

Za każdym razem gdy postacie:

- podróżują;
- eksplorują;
- spędzają istotną ilość czasu na rozmowy z bohaterami niezależnymi lub przeszukiwanie lokacji;

osoba prowadząca sesję powinna wylosować do rozegrania spotkanie losowe z tabeli przypisanej do danego hexa (docelowego przypadku podróży, aktualnie odwiedzanego w przypadku eksploracji). W przypadku powtarzających się wyników można powtórzyć losowanie spotkania.

Osoba prowadząca rozgrywkę może zgodnie z uznaniem wprowadzać dodatkowe spotkania losowe w celu ubarwienia rozgrywki jeśli osoby grające stoją w martwym punkcie i nie mogą podjąć decyzji co do dalszego działania.

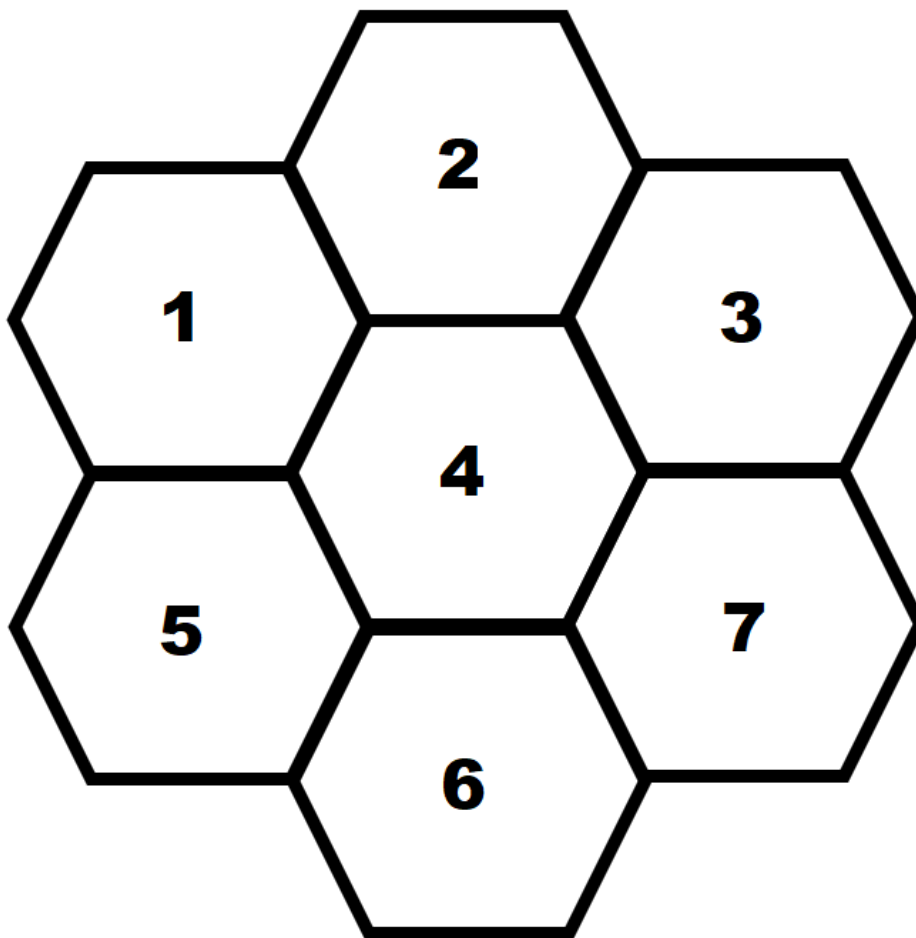
Bloodbath Basin

Bloodbath Basin to niewielka, zalesiona dolina. Przeptywa przez nią rzeka, mająca swój początek we wnętrzu najwyższego wzniesienia w okolicy – Storm Peak. Główny ośrodek cywilizacji w okolicy to miasteczko Riverloop.

Lokacje w Bloodbath Basin:

1. Miasteczko Riverloop (tu zaczyna się przygoda)
2. Obóz drwali
3. Stara kopalnia
4. Las Szeptów
5. Chata myśliwska
6. Polana Widmowych Bizonów
7. Góra Storm Peak

Numeracja lokacji nie określa kolejności ich eksploracji.



Frakcje i motywacje

Szeryf i mieszkańcy Riverloop

Chcą ochronić swoje miasteczko przed niebezpieczeństwem, zapewnić mu warunki do rozwoju i wykorzystać bogate zasoby naturalne doliny.

Szaman Cicha Woda

Chce pomścić rozpad swojego plemienia i śmierć świętego stada bizonów. W tym celu planuje dokonać bluźnierczego rytuału i rozgniewać ducha przodków, aby zesłał gniew rzeki na miasteczko Riverloop.

Buster Heehaw

Chce stworzyć sobie nową rodzinę z magicznej gliny, przejąć kontrolę nad miasteczkiem, a następnie zemścić się na Incorporation. Tworzone przez niego gliniane kowbojki i kowboje wykonują ślepo każde jego polecenie, bez wahania oddadzą życie za przywódcę szajki.

Pachołkowie Incorporation

Chcą dopaść Bustera Heehaw, zanim zrobi to ktokolwiek inny. Licząc, że zapewni im to szansę, by zasiąść w zarządzie. Są skrajnie nieprzygotowani do operowania w dziczy, z dala od cywilizacji.

1. Miasteczko Riverloop (tu zaczyna się przygoda)

Opis

Zgrupowanie kilkunastu prostych, drewnianych budynków mieszczące się w zakolu rzeki płynącej przez Bloodbath Basin. Poza budynkami mieszkalnymi można tu znaleźć biuro szeryfa z aresztem, jak również niewielki sklep i saloon (dostępne usługi i towary zgodne z tabelą ze strony 30 w podręczniku). Populacja miasteczka wynosi około 20 osób.

Najważniejszą osobą w mieście jest **szeryf Lindsey Cunnigham**, krępa, siwiejąca kobieta w średnim wieku.

Jest ostatnią osobą spośród żyjących założycieli miasteczka i brała udział w rzezi bizonów, której dolina zawdzięcza swoje imię. Na ścianie jej biura wisi trofeum w postaci czaszki największego z upolowanych bizonów, który stratował na śmierć jej męża. Jest to jej największy skarb i nie pozwala jej nikomu dotknąć. Chociaż na to nie wygląda, czaszka jest w rzeczywistości wykonana z gliny.

Szeryf marzy o rozbudowie miasta, ale brak ludzi do pracy i pojawienie się w okolicy bandytów z klanu Heehaw powstrzymuje ją przed wypełnieniem swojego celu.

Mieszkańcy miasteczka zajmują się rybołówstwem, polowaniem oraz pomniejszym rzemiosłem. Za dnia można ich spotkać na ulicach miasta lub nad brzegiem rzeki, wieczorem z kolei gromadzą się w saloonie.

Postacie

Szeryf Lindsey

HP 8 Morale 10 Dubeltówka/rewolwer 2d6/d6* Skórzany płaszcz -1

Uparta jak osioł. Kiedy utraci wszystkie punkty HP, jest w stanie wykonywać akcje przez jeszcze jedną turę.

Mieszkaniec Riverloop

HP 5 Morale 7 Karabin powtarzalny/rewolwer d6*

Niecelne strzały. Przy wyrzuceniu 1, cel traci swój kapelusz, ale nie otrzymuje obrażeń.

Plotki

Ze względu na odludne położenie Riverloop, jego mieszkańcy są wygłodniali plotek i sami równie chętnie opowiadają o tym co dzieje się w okolicy. Jeśli postacie graczy zdecydują się porozmawiać z miejscowymi, skorzystaj z poniższej tabeli plotek, aby określić, czego mogą dowiedzieć się od miejscowych.

1. W Lesie Szeptów można znaleźć pozostałości po rytuałach plemienia tubylczych amerykań, które zamieszkiwało tę dolinę. (prawda)
2. Ostatni członek plemienia, szaman Cicha Woda współpracuje z klanem Heehaw. (fałsz)

3. W opuszczonej chacie myśliwskiej zamieszkał kilka miesięcy temu dziwak (artysta Jacques) parający się sztuką. Nie widziano go w mieście od dłuższego czasu. (prawda)
4. Bandyty z klanu Heehaw napadli niedawno na sklep, ale ukradli narzędzia zamiast pieniędzy. (prawda)
5. Szaman Cicha Woda regularnie podróżuje do wodospadu na Storm Peak. (prawda)
6. Szeryf Lindsey udało się niedawno zastrzelić jednego z bandytów kiedy przekraczali rzekę. Podobno znalazła tylko jego ubrudzone gliną z dna rzeki ubrania, ciało zniknęło. (prawda)
7. Bandyty byli widziani w okolicy Storm Peak oraz znajdującej się pod nim starej kopalni. (prawda)
8. Podobno w okolicach Lasu Szeptów i obozu drwali można spotkać głodne krwi dusze wszystkich żywych istot, które zginęły kiedykolwiek w Bloodbath Basin. (fałsz)
9. Podczas burz i deszczów z rzeki dobiegają odgłosy pędzącego stada Bizonów. (prawda)
10. Budowa wału przeciwpowodziowego wzdłuż brzegu rzeki została przesunięta przez opóźnienia w dostawie drewna z obozu drwali. (prawda)

Spotkania losowe

1. Mieszkaniec miasta siedzi przy niewielkim warsztacie i maluje gliniane gwizdki w kształcie różnych zwierząt, co jakiś czas dmuchając w niektóre z nich. W niewyjaśniony sposób wydają z siebie dźwięki nieodróżnialne od dźwięków prawdziwych zwierząt.
2. Grupa k3+2 bandytów z klanu Heehaw (glinianych kowbojów/kowbojek) wjeżdża konno do miasteczka, strzelając w powietrze i kieruje się w stronę sklepu, by go obrabować.
3. Dwójka pacholków Incorporation wyklóca się ze sklepikarzem, jeden zaczyna mu grozić bronią.
4. Spod saloonu odjechał pędem wóz, zostawiając przed budynkiem stos skrzyń z zapasami. Barman rozgląda się zakłopotany, szukając kogoś, kto pomoże mu wnieść je do środka. Jest skłonny odwdzińczyć się drobnym poczęstunkiem.
5. Młoda dziewczyna szlocha, siedząc na werandzie. Rozpacza głośno nad faktem, że jej ukochany (artysta Jacques z chaty myśliwskiej), wciąż jej nie odwiedził. Szuka kogoś, kto sprawdzi, co się z nim stało.
6. Dwójka dzieciaków na zmianę strzela nieudolnie do szeregu ustawionych kilkanaście stóp dalej butelek. Założyli się o Dziwny Relikt (wylosuj, korzystając ze strony 63 w podręczniku), który jeden z nich znalazł niedawno na brzegu rzeki. Oferują przechodzącym postaciom udział w ich konkursie, pod warunkiem dorzucenia czegoś do puli nagród.

2. Obóz drwali

Opis

Obozowisko składające się z kilku namiotów oraz zadaszanej wiaty z paleniskiem przy której stoi kilka skrzyń z zapasami. W pobliżu widać świeżo ścięte pnie drzew oraz stosy drobnych gałęzi. Zwykle pracuje tu 5 drwali. W trakcie dnia ścinają i przygotowują drewno do transportu, wieczorami zaś siedzą przy ognisku, grając w karty i opowiadając historie.

Postacie

Drwal

HP 6 Morale 8 Siekiera/karabin myśliwski d6*/d8

Krzepa. Poziom trudności ataków wręcz i obrony przed atakami wręcz to DR14.

Opowieści przy ognisku

Jeśli postacie graczy zdecydują się porozmawiać z drwalami, skorzystaj z poniższej tabeli, aby określić, czego mogą się od nich dowiedzieć. W trakcie dnia drwale mogą nie mieć czasu na dłuższe rozmowy, za to chętnie opowiedzą więcej wieczorem.

1. Jeden z drwali zawędrował jakiś czas temu w stronę Storm Peak i widział słup dymu wydobywający się spośród skał na zboczu góry. (prawda)
2. Wędrując po lesie jeden z drwali, natknął się na chatkę w kształcie wielkiego grzyba. Mieszkający w niej dżentelmen w czerwonym surducie poczęstował go herbatą. Po jej spożyciu drwal obudził się na ziemi pośród skupiska kolorowych grzybów. (fałsz)
3. Podczas ścinania drzew drwale natknęli się na szamana Cichą Wodę, który przeklął ich i powiedział coś o zbliżającej się karze dla ludzi którzy sprowadzili zło do doliny. (prawda)
4. Drwale boją się ścinać drzew w Lesie Szeptów z powodu dziwnych obrazów wrytych w pniach. Mówią, że las jest nawiedzony. (fałsz)
5. Jeden z drwali chwali się wielką szramą na plecach, mówiąc, że zostawił ją grasujący w okolicy niedźwiedź gigant. (fałsz)
6. Pod nieobecność drwali ktoś ukradł niedawno ich konie oraz część ściętego drewna. (prawda, zrobili to bandyci z klanu Heehaw)

Spotkania losowe

1. Para skunksów zakrada się do obozu drwali, szukając pożywienia. Spłoszone zaatakują najbliższą osobę.
2. Gliniana kowbojka/kowboj obserwuje obóz spośród drzew, jeśli zorientuje się, że został zauważony, rzuci się do ucieczki.
3. Odciski rąk i stóp ubrudzonych gliną widoczne przy ścieżce prowadzącej w stronę Starej Kopalni.
4. Grupka k3+1 mieszkańców Riverloop na polowaniu, właśnie wymyka im się k4 dorodnych jeleni.
5. Ryczący z bólu ranny łoś szarżuje przez knieje prosto na postacie graczy.
6. Ślady małego obozowiska ukrytego pośród krzewów, resztki opakowań racji żywnościowych z symbolem Incorporation.

3. Stara kopalnia

Opis

Lekko osypujące się wejście do znajdującej się w systemie jaskiń porzuconej kopalni wyraźnie zostało niedawno naprawione. Na ziemi przed wejściem są widoczne ślady obecności sporej grupy ludzi. Z wnętrza dobiegają odgłosy koni.

Kopalnia znajduje się w niewielkim kompleksie jaskiń. Ściany noszą ślady eksplozji i kilofów. W środku jest zaskakująco gorąco i parno. Nieliczne lampy olejne oświetlają pomieszczenia, podczas gdy łączące je tunele są spowite mrokiem.

Postacie

Buster Heehaw

HP 12 Morale 10 Zardzewiały kilof/zdobiony rewolwer d8/d6*+1

Rodzinne więzy. Jeśli od poprzedniej tury zginęło którekolwiek z jego glinianych dzieci (Gliniana kowbojka/kowboj), poziom trudności testów na unikanie jego ataków wzrasta o 2 do końca tury. Bonus jest aplikowany raz w turze, niezależnie od tego ile dzieci zginęło.

Gliniana kowbojka/kowboj (bandyci z klanu Heehaw)

HP 7 Morale 9 Rewolwer/karabin powtarzalny/dubeltówka d6*/d6*/2d6

Kruchy materiał. Rzuty na obrażenia od ataków wręcz przeciwko nim mają przewagę.

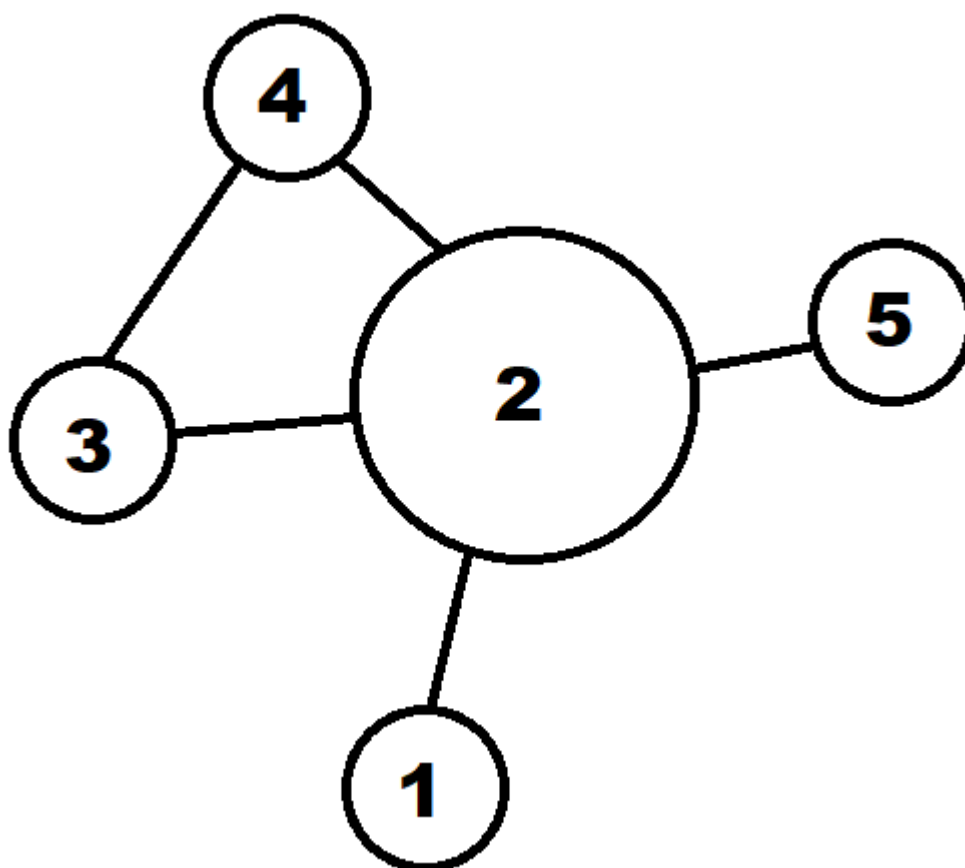
Jacques Auber (artysta)

HP 3 Morale 5 Kielnia i dłuto d4

Strachliwy. Testuje morale na początku każdej swojej tury.

Spotkania losowe

Podróżując do starej kopalni oraz eksplorując ją, nie losuje się spotkań losowych. Zamiast tego skorzystaj z poniższej mapy kopalni i opisów znajdujących się w niej lokacji (numeracja lokacji nie określa kolejności ich eksploracji).



1. Przedśionek

Obszerna kamienna wnęka z szerokim wejściem i wąskim korytarzem prowadzącym w głąb kopalni. Jej wnętrze nie jest widoczne z wewnątrz ze względu na kręty korytarz wejściowy. 2k4+2 konie stoją przywiązane do stalagmitów obok zbitych z desek paśników.

Gliniana kowbojka/kowboj siedzi na beczce zastawiającej drogę do dalszych jaskiń. Rzuć k6, by określić, co robi:

1-2 śpi,

3-4 gra głośno na harmonijce ustnej,

5-6 usiłuje zasklepić pęknięcia w swojej glinianej skórze, pocierając je kawałkiem mokrego płótna.

2. Główna jaskinia

Największe pomieszczenie w kopalni. Kilka kamiennych filarów podpira wysokie sklepienie. Poustawiane chaotycznie na podłodze stopy drewna, skrzynie z zapasami i improwizowane posłania tworzą istny labirynt, pełen dogodnych kryjówek.

Grupa **k4+3 glinianych kowbojek/kowbojów** odpoczywa w jaskini. Część z nich pije i gra w karty, inni czyszczą broń lub rzucają nożami do celu. Wszyscy rozmawiają o tym co zrobią, kiedy ich banda urośnie w siłę wystarczająco, by podbić

miasteczko Riverloop.

3. Piec do wypalania

Temperatura w pomieszczeniu jest ciężka do zniesienia z powodu ognia płonącego w improwizowanym piecu do wypalania gliny. Dym z paleniska leniwie ucieka z pomieszczenia przez szczeliny w suficie, jednakże wciąż jest go w pomieszczeniu wystarczająco dużo, by wywołać u przebywających tu postaci ataki kaszlu (test DR14 na Grit, by powstrzymać kaszel).

Grupa **k3 glinianych kowbojek/kowbojów** pracuje przy piecu, podsycając ogień i układając gliniane części ciała do wyschnięcia.

4. Pracownia

Podłogę pomieszczenia pokrywa cienka warstwa wody, skapującej z **otworu w suficie (wylot sekretnego tunelu)**. Pod ścianami ustawione są liczne bloki gliny rzecznej. Na środku pomieszczenia stoi koło garncarskie oraz niewielki stół przy którym pracuje **Jacques Auber (artysta)** lepiąc z gliny części ciała kolejnych członków klanu Heehaw. Artysta jest wychudzony, a jego twarz pokryta jest siniakami. Jego nogi są skute łańcuchem, którego koniec jest przymocowany do ściany kopalni.

5. Kwatera Bustera Heehaw

Najschludniejsze z pomieszczeń znajdujących się w kopalni. Na jednej ze ścian, ktoś narysował węglem mapę okolicy. W rogu pomieszczenia stoi łóżko oraz beczka pełniąca funkcję stolika nocnego - stoi na niej 17 oprawionych w ramki zdjęć przedstawiających dawnych członków klanu Heehaw.

Buster Heehaw siedzi na wystającej z ziemi skale pośród rozłożonych wokół map przedstawiających lokalacje wszystkich banków należących do Incorporation i spisuje plan swojej zemsty w notatniku.

Zapasy klanu Heehaw

Stara kopalnia jest pełna zapasów, zgromadzonych przez Bustera Heehaw i jego glinianą bandę. Jeśli postacie graczy postanowią rozejrzeć się za przydatnymi przedmiotami w jaskini, skorzystaj z poniższej tabeli, aby określić, co udaje im się znaleźć.

1. Butelka taniej whiskey
2. Amunicja (równowartość k4 slotów)
3. Kilof (obrażenia: k6/k8 oburącz)
4. Noże do rzucania (równowartość k2 slotów)
5. Laski dynamitu (k3)
6. Zestaw opatrunków (injury kit z podręcznika)
7. Lampa z zapasem oleju (równowartość 1 slotu)
8. Obrzyn (obrażenia: k4/2k4 obie lufy)
9. Zaskakująco elegancki kapelusz
10. Gruby płaszcz (-1 otrzymywanych obrażeń od ataków)

4. Las Szeptów

Opis

Wyjątkowo gęsty fragment lasu porastającego Bloodbath Basin, nawet w trakcie dnia panuje tutaj mrok wymagający źródła światła do sprawnego poruszania się. Brak światła w połączeniu z koronami drzew wydającymi szeleszczące dźwięki nawet przy kompletnym braku wiatru dał początek licznym legendom o duchach, które rzekomo nawiedzają to miejsce.

Płaskorzeźby w pniach

Podróżni przemierzający las w dziwny sposób zawsze natykają się na przynajmniej jeden z pni drzew pokrytych płaskorzeźbami, jednakże odkrycie ich wszystkich wymaga poświęcenia czasu na eksplorację Lasu. Płaskorzeźby jakie można znaleźć na pniach:

1. Wielka humanoidalna postać lepi bizony z gliny.
2. Bizon stojący na szczycie góry rozganiający chmury rogami.
3. Pusty szczyt góry i wielka burza na niebie, pioruny uderzające w dolinę.
4. Niedokończona płaskorzeźba przedstawiającą bizony pędzące korytem rzeki i fale zmywające drzewa na brzegu.
5. Człowiek klęczący na szczycie góry w błagalnej pozie wpatrzony w wielką humanoidalną postać pośród chmur.
6. Kilka postaci stojących na stosie martwych ciał bizonów, w tle na zachmurzonym niebie widać wielką humanoidalną postać o gniewnym wyrazie twarzy.

Spotkania losowe

1. Grupa k3+1 wyraźnie przerażonych **pachołków Incorporation** (Incorporation goons) zgubiła się w lesie i w panice strzela na oślep między drzewa przy każdym, nawet najdrobniejszym dźwięku
2. **Szaman Cicha Woda** stoi przed dużym drzewem i pracuje nad dokończeniem płaskorzeźby (pozycja nr z tabeli płaskorzeźb).
3. **Niedźwiedzica** z k3 młodych. W matczym instynkcie rzuca się na postacie graczy, by ich przegonić.
4. Grupa k4+2 **wilków** zaczyna otaczać postacie graczy, szykując się do ataku.
5. Zawiniątka wystające z dziupli drzewie w środku znajduje się **wąż** oraz Dziwny Relikt (wylosuj, korzystając ze strony 63 w podręczniku).
6. Pułapka w postaci kilku zamaskowanych dołów w ziemi. Test DR14 na Slick, by uniknąć wpadnięcia i otrzymania d4 obrażeń. Test DR15 na Grit, aby wydostać się z dziury.

5. Chata myśliwska

Opis

Niewielka chata z bali stojąca na niewielkim pagórku. Przed budynkiem stoi drewniana ława, wykopane palenisko, a także kilka wyschniętych bloków gliny obok zagłębienia w ziemi, w którym jeszcze niedawno stało coś ciężkiego. Drzwi do chaty są uchylone. Gałęzie drzew i krzewy z jednej strony chaty zostały nieudolnie ścięte, odsłaniając widok na dolinę.

We wnętrzu chaty panuje bałagan i wyraźnie widać ślady bójki. Naczynia, ubrania i przybory artystyczne leżą porozrzucane po podłodze. Na ścianach powieszono są szkice i obrazy w różnych stylach z podpisem artysty (Jacques Auber). Większość przedstawia okoliczne krajobrazy, ale jeden, wyjątkowo szczegółowy portret przedstawia kobietę – sądząc po widocznym w tle budynku, jest jednym z mieszkańców Riverloop (odniesienie do pozycji nr 5 z tabeli spotkań losowych miasteczka Riverloop). Poza obrazami w chacie znajduje się kilka glinianych naczyń – wydobywa się z nich cichy szmer płynącej wody, mimo iż są puste.

Znaleziska w chacie

Poza widocznymi na pierwszy rzut oka pospolitymi przedmiotami, w zakamarkach chaty znajdują się różne mniej typowe znaleziska. Jeśli gracze zdecydują się przeszukać budynek, poza wykorzystaniem tabeli House Loot z podręcznika, możesz skorzystać z poniższej tabeli.

1. Brudny i wielokrotnie składany list od siostry artysty, w którym błaga go o powrót do domu i oddanie się w ręce prawa. Argumentuje w liście, że sąd powinien być dla niego łaskawy, ponieważ wszyscy wiedzą zabił szeryfa w samoobronie, a za śmierć pomocnika szeryfa odpowiada ktoś inny.
2. Fragment dziennika artysty, w którym cieszy się z postępów jakie robi w rzeźbieniu z gliny – mówi, że ma wrażenie, jakby surowiec wydobyty z dna rzeki był niczym żywy w jego rękach.
3. Opasły i wyświechtany podręcznik do anatomii noszący ślady częstego użytku.
4. Zbiór notatek i uproszczonych szkiców płaskorzeźb z Lasu Szeptów. Notatki wspominają, że artysta planował spytać szamana Cichą Wodę o rytualne obrządku jego plemienia.
5. Fragment dziennika artysty, w którym wspomina, że szukał szczątków bizonów w lesie jako wzorca do nauki rysowania tych zwierząt, ale nie udało mu się nic znaleźć. Planował odwiedzić biuro szeryf Lindsey i wykonać szkice posiadanej przez nią czaszki.
6. Gliniana okaryna wydająca odgłosy różnych gryzoni. Grając na niej można, przywoływać znajdujące się w pobliżu wiewiórki, myszy i szczury.

Spotkania losowe

1. Dwoje **glinianych kowbojek/kowbojów** zbliża się do chaty, narzekając głośno na fakt, że muszą szukać jakiejś cholernej książki z obrazkami ludzi (podręcznik do anatomii z tabeli powyżej).
2. k4 **dziki** buszują w środku chaty, szukając resztek pożywienia.
3. **Łowca nagród** siedzi na ławce przed chatą, paląc papierosa. Szuka artysty z powodu morderstwa które rzekomo popełnił.

4. Dziewczyna z Riverloop zakochana w artyście postanowiła sprawdzić na własną rękę, co się z nim stało. Aktualnie siedzi przerażona na drzewie, obserwowana przez k4 **kojoty**.
5. k2 **pachołków Incorporation** przeszukuje chatę. Odłączyli się od reszty w poszukiwaniu tropów.
6. **Szeryf Lindsey** krąży wokół chaty, przyglądając się śladom w ziemi.

6. Polana Widmowych Bizonów

Opis

Polana jest porośnięta długą trawą i świetnie nadaje się jako pastwisko dla stada zwierząt. Na jednym krańcu polany, blisko linii drzew znajduje się bogato zdobiony wigwam. Na przeciwległym krańcu polany przepływa rzeka. Szaman Cicha Woda spędza tutaj większość swojego czasu, poza wyprawami do Lasu Szeptów i na Storm Peak.

We wnętrzu wigwamu znajduje się proste posłanie, odrobina zapasów jedzenia i garść prostych narzędzi niezbędnych do życia z dala od cywilizacji. Z tyłu wigwamu przywiązany jest koń.

Postacie

Szaman Cicha Woda

HP 10 Morale 10 Włócznie/długa strzelba d6/d10 Zwierzęce futra -1

Duchy opiekuńcze. Tak długo jak ma wszystkie punkty HP, wszystkie ataki wykonywane przeciwko niemu wymagają testów, a poziom ich trudności jest zwiększony o 2.

Wiedza o Bloodbath Basin

Mieszkający tu od urodzenia szaman zna dolinę i jej mieszkańców lepiej niż ktokolwiek inny. Niewiele rzeczy dziejących się w okolicy umyka jego uwadze. W zamian za niewielki podarunek jest skłonny podzielić się swoją wiedzą. Jeśli postacie graczy zdecydują się na taką wymianę, skorzystaj z poniższej tabeli, by określić jakimi informacjami dzieli się z nimi Cicha Woda.

1. Poza głównym wejściem do starej kopalni można dostać się sekretnym tunelem w zbczu Storm Peak (szaman opisuje postaciom graczy jak znaleźć tunel).
2. Szaman pokazuje graczom jak namalować na twarzy znaki ochronne z gliny rzecznej, które pozwalają uniknąć niebezpieczeństwa. Postacie graczy mogą jednokrotnie pominąć spotkanie losowe podczas podróży lub eksploracji. Efekt ten może zostać użyty tylko raz w trakcie przygody.
3. Szaman opowiada historię o słynnej rzezi bizonów dokonanej przez założycieli Riverloop. Wspomina, że przerwała ona odwieczny cykl wędrówek bizonów na Storm Peak i zakłóciła porządek rzeczy w dolinie.
4. Szaman opowiada legendę o stadzie bizonów, które była przekazywana z pokolenia na pokolenie. Bizony zostały stworzone z gliny przez boską istotę, aby chronić dolinę przed gniewem niebios.
5. Szaman uczy graczy przygotowania wywaru z lokalnych ziół. Wywar leczy status Miserable.
6. Czaszka w biurze Szeryfa jest ostatnią pozostałością po stadzie bizonów, wszystkie pozostałe szczątki zniknęły w tajemniczych okolicznościach, jak gdyby rozpuły się w powietrzu.

Spotkania losowe

1. **Szeryf Lindsey** i dwójka **mieszkańców Riverloop** przybyli na polanę oskarżając szamana o współpracę z Busterem Heehaw.

2. **Trójka** glinianych kowbojek/kowbojów okrąży wigwam z kilku stron. Ukrytych zaroślach **szaman Cicha Woda** zaczyna strzelać do nich z ukrycia i odpowiadają ogniem.
3. **Szaman** siedzi przy ognisku pogrążony w głębokiej medytacji pośród kłębow pachnącego odurzającego dymu z bogato zdobionej drewnianej fajki. Kłęby dymu płyną przez łąkę i przybierają kształt bizonów. Postacie graczy zyskują po jednym asie.
4. **Szaman** leży nieruchomo na ziemi nieopodal brzegu rzeki, udając martwego. Obok niego leży wędka i kosz z rybami. Kilkanaście kroków od szamana, olbrzymi **niedźwiedź** węszy dookoła w poszukiwaniu jedzenia.
5. **Szaman** przygotowuje zapasy jedzenia do podróży. Zapytany czemu to robi, odpowie wymijająco, że niedługo planuje opuścić te ziemie.
6. Polana i wigwam są puste, jednak w niewyjaśniony sposób postacie graczy czują wokół siebie czyjąś obecność.

7. Góra Storm Peak

Opis

Storm Peak jest najwyższym punktem w całym Bloodbath Basin i zapewnia świetny widok na całą dolinę. Zbocza góry pokryte są licznymi skałami, zagłębieniami i szczelinami. Najbardziej strome zbocze góry jest niemalże pionową kamienną ścianą, w której znajduje się źródło rzeki przepływająca przez dolinę. Woda ze źródła wypływa głównie w formie wodospadu, ale stojąc w różnych miejscach na zboczu Storm Peak, uważni poszukiwacze przygód mogą usłyszeć dźwięk wody płynącej w systemie jaskiń pod górą. W niżej położonej części jaskiń znajduje się Stara kopalnia (3).

Na samym szczycie góry, bezpośrednio nad wodospadem, znajduje się półka skalna nosząca ślady licznych uderzeń piorunów. Część z nich roztopiła kamienie w sposób przypominający odciski kopyt bizonów. Przy krawędzi półki skalnej znajduje się kilka niedopalonych ogarków świeczek oraz garść drobnych ozdób z kolorowych kamyków rzecznych.

Widoki ze szczytu

Ze Storm Peak widać doskonale co dzieje się w dolinie. Jeśli postacie graczy zdecydują się rozejrzeć po okolicy, możesz skorzystać z poniższej tabeli, by określić, co ciekawego widzą.

1. **Szaman Cicha Woda** wędruje wzdłuż rzeki w kierunku (rzuć **k6**): **1-3** Storm Peak, **4-6** Polany Widmowych Bizonów.
2. Dwójka **glinianych kowbojek/kowbojów** na koniach zbliża się do starej kopalni.
3. Grupa **k3+1 mieszkańców Riverloop** przemieszcza się w kierunku miasta, na wierzchołku jednego z nich znajdują się zwłoki.
Rzuć **k6**: zwłoki **1-3** mieszkańca miasta, **4-6** pachołka Incorporation.
Nieparzysty wynik oznacza, że osoba zginęła z rąk dzikiej zwierzyny podczas polowania. Parzysty wynik oznacza, że osoba zginęła z rąk klanu Heehaw.
4. Nurt rzeki wydaje się rosnąć w siłę i zaczyna podmywać miejscami brzegi.
5. Ze szczeliny skalnej w zboczu góry zaczął wydobywać się dym.
6. Grupa **k4+1 drwali** zbudowała tratwę i transportuje nią drewno w dół rzeki do miasteczka.

Spotkania losowe

1. Grupa **k3+1 pachołków Incorporation** (Incorporation goons) stoi na półce skalnej i spogląda na dolinę przez lunety karabinów myśliwskich. Jeśli zauważą kogokolwiek wspinającego się na szczyt góry, otworzą do niego ogień.
2. **Kuguar** czai się między skałami, polując na swój następny posiłek.
3. **Olbrzymi orzeł** nurkuje, porywając kapelusz losowej postaci.
4. Grupa **k3 glinianych kowbojek/kowbojów** schodzi z góry w kierunku starej kopalni, rozglądając się, czy nikt ich nie śledzi.
5. Ludzki szkielec w poszarpanych resztkach stroju trapera leży pomiędzy skałami. W kościstej dłoni trzyma kawałek papieru z mapą do chaty myśliwskiej. Na jej odwrocie znajduje się rysunek złamanego drzewa pod którym zakopał zamkniętą szkatułkę (locked case, pozycja 33 w tabeli na stronie 60 w podręczniku).

6. Przewrócony drewniany totem z symbolem bizona leży przewrócony między skałami, na czubku znajduje się pusta miejscówka na którym można coś zamocować (potencjalna opcja do użycia w celu wykonania rytuału odsyłającego duchy bizonów).

Sekcja dla osoby prowadzącej sesję

Hexcrawl

„Ostatnie yeehaw klanu Heehaw” to przygoda typu hexcrawl. Oznacza to, że zamiast tradycyjnego podziału na sceny, scenariusz opiera się o swobodną eksplorację opisanych lokacji, interakcję z postaciami bohaterów niezależnych i spotkania losowe.

Choć oczywistym celem przygody jest pojmanie lub zabicie Bustera Heehaw, gracze mogą wyznaczyć sobie dodatkowe lub zastępcze cele podczas rozgrywki w oparciu o interakcje ze światem przedstawionym.

Statystyki

W przypadku stworzeń i przeciwników, które nie posiadają osobnych zestawów statystyk w treści przygody, oznacza to, że należy użyć statystyk z podręcznika do gry Frontier Scum. W przypadku mniej oczywistych tłumaczeń nazw przeciwników ich oryginalne angielskie nazwy zostały dodane w nawiasie.

Tło fabularne

Kilka lat temu grupa pionierów obrała sobie dolinę Bloodbath Basin jako miejsce do założenia nowego miasta. Najkorzystniejszą lokacją do tego celu okazało się zakole rzeki płynącej przez dolinę. W dolinie mieszkało wówczas stado bizonów oraz plemię tubylczych amerykańskich tytułujących się Widmowymi Bizonami.

Budowa miasta w dolinie okazała się większym wyzwaniem, niż spodziewali się jego założyciele i poważnie nadwyrężyło przywiezione przez nich zapasy. W obawie przed brakiem żywności podczas nadchodzącej zimy urządzili wielkie polowanie, podczas którego zabili wszystkie mieszkające w dolinie bizona.

Zdrugotani aktem barbarzyństwa białych ludzi, członkowie plemienia Widmowych Bizonów opuścili dolinę w obawie przed konsekwencjami śmierci zwierząt, które uważali za święte. W Bloodbath Basin pozostał tylko jeden z nich, szaman Cicha Woda.

Dusze zabitych bizonów nie były w stanie odejść do zaświatów, ponieważ zostały zabite w tchórzliwy i pozbawiony honoru sposób. Zamiast tego ich energia życiowa przeniknęła do źródła rzeki u której brzegów zginęły, nadając mu nadprzyrodzonych właściwości. Woda z kolei zaczęła nasączać energią glinę rzeczną. Od tamtego momentu przedmioty stworzone z użyciem gliny nabierały cech żywych istot.

Buster Heehaw odkrył właściwości gliny, kiedy przybył do Bloodbath Basin ukrywając się przed Incorporation. Zaczął snuć plany zemsty na przedsiębiorcach, którzy zabili członków jego klanu. Jako pierwszy krok planu postanowił stworzyć sobie nową rodzinę, lepiąc ich z

gliny. Jego pierwsze próby zaowocowały niezdarnymi, glinianymi stworami, które ledwie były w stanie się poruszać. Buster porwał więc przebywającego w okolicy artystę i zaprzął go do pracy przy tworzeniu gangu glinianych bandytów. Wraz z powstawaniem kolejnych glinianych kowbojek i kowbojów, stary bandyta stawał się coraz zuchwalszy, nasyłając ich na mieszkańców Riverloop w celu zdobycie zapasów.

W międzyczasie szaman Cicha Woda, widząc pogarszającą się sytuację w dolinie, nie był w stanie dłużej znieść intruzów niszczących jego dom. Postanowił więc sięgnąć po moce zaklęte w źródle rzeki i z pomocą zakazanych rytuałów odprawianych regularnie na szczycie Storm Peak rzucił klątwę na dolinę. W przeciągu kilku dni od przybycia postaci graczy do Bloodbath Basin, nad dolinę przybędzie wielka burza, która wzburzy rzekę i sprawi, że cała dolina zostanie zalana.

Aby zapobiec katastrofie, dusze bizonów muszą zostać uwolnione ze źródła rzeki poprzez zanieśenie na Storm Peak czaszki bizona znajdującej się w posiadaniu szeryf miasteczka Riverloop i złożenie jej w ofierze. W momencie w którym dusze zostaną uwolnione, glina straci swoje magiczne właściwości, a wszystkie magiczne przedmioty i istoty obrócą się w proch.

Postacie graczy w momencie rozpoczęcia przygody nie są świadome planu szamana, ale wiedzą o obecności Bustera Heehaw w Bloodbath Basin.