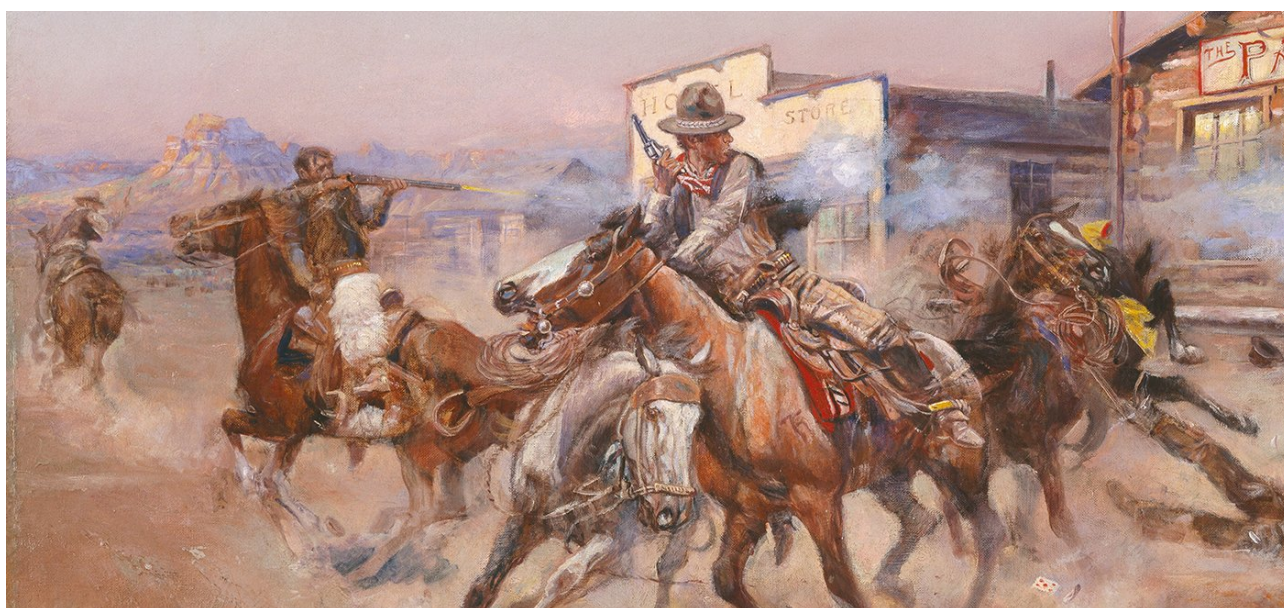


Małe miasteczko na Dzikim Zachodzie

autor: Tomasz Misterka



Grafika na stronie tytułowej: Charles Marion Russell (1864-1926), Smoke of a .45 (1908), licencja Public Domain.

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Spis treści

Ogólne informacje.....	3
Archetypy postaci.....	4
Były żołnierz.....	4
Młody narwaniec.....	4
Zimny Zawodowiec.....	4
Rozrywkowy Łajdak.....	5
Poszukiwacz Szczęścia.....	5
Natchniony Kaznodzieja / Sprytny Handlarz.....	5
Ważne postacie.....	6
Ciekawe miejsca.....	7
Miasteczko "Last Hope City".....	7
Bank.....	7
Biuro Szeryfa.....	7
Felczer / Fryzjer / Golarz.....	7
Kościół.....	7
Rusznikarz / Faktoria Handlowa.....	8
Saloony.....	8
Sklep spożywczo - przemysłowy.....	8
Stajnie i składy.....	8
Zakład Pogrzebowy.....	8
Farma "Dwie Sosny".....	8
Ranczo "Byczy ogon".....	8
Stara kopalnia złota.....	8
Szkoła.....	8
Tajemnice miasteczka i okolicy.....	9
Główne stronnictwa.....	9
Płotki i wydarzenia.....	10

Ogólne informacje

Pewnego razu na Dzikim Zachodzie było sobie miasteczko o wdzięcznej nazwie "Last Hope City" (przez niektórych złośliwie przekręcaną na "Lost Hope City"). Położone u podnóża gór, na skraju bezkresnej prerii oferowało swoim mieszkańcom wszystko to, co może się wydarzyć na pograniczu dziczy i cywilizacji. Było miejscem spotkań okolicznych farmerów, poszukiwaczy złota, górników i traperów polujących w górskich lasach. Czasami odwiedzali je również mniej chętnie witani goście ale o tym i innych wydarzeniach będziesz mógł opowiedzieć własną historię.

Setting ten jest przeznaczony do prowadzenia przygód w konwencji "Dzikiego Zachodu". Tworząc go inspirowałem się bardziej westernami niż historią, ponieważ system RPG - FUPL, do którego jest przeznaczony wspiera raczej przygodowy styl gry. Miasteczko nie musi być głównym miejscem wydarzeń - jest centrum cywilizacji, otoczonym dziczą, w której dzielni i twardzi ludzie starają dać sobie radę w życiu - różnymi sposobami. Wojna Secesyjna niedawno się zakończyła, co owocuje obecnością zarówno weteranów jak i rozlicznych szumowin. Historycznie nadal były to czasy nierówności społecznych (stan posiadania, płeć, rasa). W opowiadanych przygodach ich obecność i natężenie zależy tylko od graczy (w tym i Narratora). Porozmawiajcie o tym elemencie przed grą, by nie psuć sobie w jej trakcie przyjemności. Zastanówcie się wspólnie:

- *Jakimi postaciami będziecie grać? W jaki sposób będą podchodzić do osób o innym kolorze skóry czy płci?*
- *Jak będzie Je odbierało otoczenie? Na jakie reakcje społeczne powinny być przygotowane?*

To część tzw. zasad stołu, które w tym settingu warto omówić przed grą.

Archetypy postaci

Gościnne miasteczko i jego okolice, to miejsca w których może pojawić się wielu wędrowców. Pamiętaj, że nie jesteś ograniczony do poniższych opcji. Wymienione archetypy postaci raczej powinny być traktowane jako wskazówki i podpowiedzi. Ważne jest to, że Twoja postać jest "przybyszem". Właśnie pojawiła się w miasteczku i jego problemy są dla niej nowe. Najprościej jest oczywiście wsiąść ponownie na konia lub do dyliżansu... i odjechać - ale wtedy jaki byłby z Ciebie bohater?

Z podanych przy każdym atrybucie cech wybierz jedną. Traktuj tę listę jako wskazówki - jeśli żadna z opcji Ci nie odpowiada, wymyśl własną. Mimo iż archetypy są opisane w rodzaju męskim, nie ma znaczenia czy będziesz grał kobietą czy mężczyzną. Na tym Dzikim Zachodzie, każdy ma taką pozycję społeczną na jaką sobie sam zapracuje, chyba że z zasad stołu jakie ustaliliście wynika inaczej.

Były żołnierz

Wojna odcisnęła na Tobie swoje piętno. Bez względu na stronę, po której walczyłeś (wybierz wedle uznania Północ lub Południe) nie bardzo masz dokąd wrócić. Szukasz swojego miejsca w nowym, nie do końca przyjaznym dla Ciebie świecie. Podczas wojny secesyjnej, kobiety pełniły nie tylko role „pomocnicze” jako sanitariuszki lub personel zaopatrzeniowy. Historycy twierdzą, że ponad 400 z nich w męskim przebraniu wzięło udział w walkach jako żołnierze Unii (północ) lub Konfederacji (południe).

- **Ciało:** Silny, Sprawny, Wytrzymały
- **Umysł:** Karny, Obowiązkowy, Analityczny
- **Atut:** Celnie strzela, Walczy wręcz, Przetrvanie w dziczy
- **Skaza:** Jest biedny, Ma nałóg (Tytoń, Alkohol, Hazard), Bolące rany.

Młody narwaniec

Cały świat należy do ciebie i wydaje Ci się, że jesteś stworzony do czegoś lepszego niż pomoc na farmie lub przy spędzie bydła. Jesteś jak większość młokosów głuchy na rady i połajanki starszych ludzi. W końcu kto jak kto, ale Ty im wszystkim jeszcze pokażesz. Dzikie Zachód wymagał od kobiet takiej samej twardości charakteru jak od mężczyzn (a czasami nawet większej). Niedawno zakończona wojna również spowodowała zmiany społeczne, chwając tradycyjnym podziałem ról.

- **Ciało:** Silny, Przystojny, Wytrzymały
- **Umysł:** Sprytny, Pojętny, Dowcipny
- **Atut:** Polowanie, Szybki, Bystry wzrok
- **Skaza:** Niezdarny, Naiwny, Młody

Zimny Zawodowiec

Tak naprawdę to nie ma wielkiej różnicy czy polujesz na bandytów, czy sam jesteś łotrem spod ciemnej gwiazdy. W twoim fachu zimne tchnienie kostuchy ciągle dmucha Ci w kark. Nie ważne, czy działasz na własny rachunek, czy na zlecenie. Prawo i bezprawie to dwie strony tej samej monety. Życie na dzikim zachodzie pisało własne scenariusze, a prawo którego narzędziem były również nagrody za schwytanie / zabicie bandyty nie rozróżniało płci. Kobiety, które wystąpiły przeciwko niemu, były również ścigane listami gończymi

- **Ciało:** Silny, Chudy, Wstrętny
- **Umysł:** Podstępny, Obserwator, Prosty (brak wykształcenia)
- **Atut:** Przetrvanie w dziczy, Szybki, Odważny
- **Skaza:** Biedny, Poszukiwany, Śmierdzący

Rozrywkowy Łajdak

Karty czy kości - zawsze znajdzie się ktoś do gry. Całe Twoje życie to gra - najczęściej pozorów, że jesteś lepszy i bogatszy niż w rzeczywistości. Noc, to dla Ciebie pora działania a w dzień można ją odespać... przynajmniej do południa. Hazard i inne rozrywki były dostępne dla wszystkich (bez względu na płeć). Co prawda konserwatywna obyczajowość powodowała, że społeczeństwo niechętnie patrzyło na takich utracjuszy, ale wybór drogi życia nie zawsze zależał jedynie od nich.

- **Ciało:** Chudy, Przystojny, Elegancki
- **Umysł:** Sprytny, Obserwator, Taktyk
- **Atut:** Szybki, Dobra Pamięć, Spostrzegawczy
- **Skaza:** Poszukiwany, Nałogowiec (Tytoń, Alkohol, Hazard), Kulawy

Poszukiwacz Szczęścia

Nie policzysz już zajęć jakich się imałeś. Polowałeś na bizona, szukałeś złota w Czarnych Górach, budowałeś kolej... co dalej? To miejsce wygląda obiecująco. Ponoć lasy są nadal pełne zwierząt a w strumieniach trafiają się samorodki wielkości kurzych jaj. A może nadszedł już czas na jakieś spokojniejsze zajęcie... własna farma, dom, rodzina. Kobiety przemierzały Dziki Zachód odkrywając jego tajemnice tak samo jak mężczyźni. Nie raz bywało, że na skutek okoliczności zostawały same, zdane jedynie na własne siły i wychodziły z takich prób zwycięsko.

- **Ciało:** Chudy, Wytrzymały, Zwinny
- **Umysł:** Sprytny, Marzyciel, Kreatywny
- **Atut:** Bystry wzrok, Polowanie, Przetrawianie w dziczy
- **Skaza:** Kulawy, Stary, Słomiany zapach

Natchniony Kaznodzieja / Sprytny Handlarz

Niektórzy zapewne powiedzą, że słońce pustyni musiało przegrzać Ci mózg. Będą też tacy, którzy za Tobą podążą. Czy Twoje objawienie jest prawdziwe czy nie, ma drugorzędne znaczenie. Ważne jest, że Ty w nie wierzysz i jesteś gotów mu służyć. Przy okazji - ta maść na krosty działa też na kulawe krowy a eliksir miłości, należy podawać po łyżce przez tydzień a nie wlewać całą butelkę do zupy. Wybór natchnionej przez boga lub sprytną handlarkę może prowadzić do wielu ciekawych zwrotów akcji. Na Dzikim Zachodzie, opieka duchowa nie była powszechna, powstawało wiele sekt a samozwańczy kaznodzieje potrafili nawet w ramach istniejących religii tworzyć własne grupy wyznawców. Z drugiej strony doświadczenie w warzeniu specyfików, a czasem własny biznes rozpoczęty wyprzedają majątku, jaki znajdował się na wozie, mógł przynieść właścicielowi grosz, pozwalający na przeżycie. Wędrowni handlarze przemieszczali się między miasteczkami, dostarczając towary. Zapuszczali się również na tereny zasiedlone przez Indian, odkupując od nich skóry, koce, żywność i ozdoby w zamian za broń, amunicję, wodę ognistą i... cukierki.

- **Ciało:** Chudy, Przystojny, Elegancki
- **Umysł:** Sprytny, Marzyciel, Empatyczny
- **Atut:** Bystry wzrok, Medycyna, Powożenie
- **Skaza:** Kulawy, Stary, Chciwy

Ważne postacie

W niewielkim miasteczku większość ludzi zna się nawzajem z imienia i nazwiska. Takie miejsca, w których rozrywką jest pojawienie się obcego, muszą karmić się wewnętrznymi plotkami. Nie wszyscy będą się lubić - to naturalne. Mimo to, są w stanie obok siebie żyć, skoro jeszcze nie poszły w ruch pięści, noże, rewolwery i strzelby.

- **Bankier** (*Jonatan Tawnee*): Zażywny, łysiejący mężczyzna. Świadomy swojej pozycji w mieście. Żyje ze swoją rodziną w dużym, ładnym domu na obrzeżach miasteczka. Skupuje złoto i kamienie szlachetne - czasami zaniżając ich wartość.
- **Bywalec saloonu** (*Bob Freeman*): Weteran wojny secesyjnej. Były niewolnik, wyzwolony i walczący w armii południa. Podwójny przegrany. Grywa w karty z Jonathanem White i... często wygrywa
- **Bywalec saloonu** (*Jonathan White*): Weteran wojny secesyjnej. Zwolniony oficer, absolwent Westpoint. Grywa w karty z Bobem Freemanem i... pozwala mu wygrywać.
- **Pani Doktor** (*Daisy Quinn*): Prowadząca samotnie małą farmę i aptekę w pobliżu miasta, wykształcona kobieta, sufragistka, która swoimi poglądami często bulwersuje konserwatywnych mężczyzn a oficjalnie również ich żony. Nie przepada za felczerem, z wzajemnością.
- **Felczer** (*Jake Sully*): Golarz, fryzjer i lokalny lekarz. Długowłosego mężczyzna o skłonnościach do awanturowania się. Nie przepada za Li-Wu, twierdząc że zabiera mu pracę. Ten ostatni jest odwiedzany przez ludzi, którym Jake nie był w stanie pomóc na ich dolegliwości, chyba że wybiorą panią doktor, która niedawno przybyła do miasta.
- **Grabarz** (*Benjamin Black*): Szczupły, starszy mężczyzna. Żyłasty i skłonny do sarkazmu. Robi trumny i meble.
- **Kasjer/Telegrafista** (*Mathew Grey*): Drobny, skromny jegomość. Łatwo się ekscytuje niespodziewanymi nowinami. Lubi czytać.
- **Krawiec/Pracz/Garbarz** (*Li-Wu*): Chińczyk, trudniący się w mieście szyciem ubrań, wyprawianiem i obróbką skór oraz eksperymentalną medycyną (chińską). Mieszka w małym domku pod miastem, na podwórzu którego ma swój warsztat (garbarski, strasznie śmierdzi).
- **Nauczycielka** (*Emma Olivier*): W mieście przebywa od niedawna. Rano prowadzi lekcje dla dzieci a wieczorami komplety dla chętnych dorosłych. Ze względu na ilość posiadanych książek, które chętnie użycza, jest również nieformalną bibliotekarką.
- **Pastor** (*Emanuel Bent*): Duchowy opiekun mieszkańców miasteczka. Dbą o ich dusze i przyszłe zbawienie. Jest niezwykle cierpliwy i łagodny.
- **Pastorowa** (*Ivette Bent*): Żona pastora. Dawniej nauczycielka w szkółce niedzielnej. Obecnie poświęciła się organizacji chóru i prowadzenia koła gospodyń, w którym panie doskonaliły swoje umiejętności krawieckie, wymieniają się przepisami i podtrzymują się na duchu.
- **Pomocnik szeryfa** (*Tom "pijaczyna" Walker*): Były alkoholik (kobieta), kuternoga, stary przyjaciel i pomocnik szeryfa. Rezyduje w biurze gdy są jacyś aresztanci. Na trzeźwo nieźle strzela.
- **Rusznikarz** (*Henry Winchester*): Pulchny, gadatliwy mężczyzna. Majsterkowicz. Prowadzi sklep i warsztat rusznikarski. Skupuje skórki zwierząt futerkowych. Współpracuje z Li-Wu, w zakresie garbowania i doczyszczania skór. Stara się nie wchodzić w drogę sklepikarzowi Davy'emu.
- **Sklepikarka** (*Emily Red*): Żyłasta, szczupła kobieta o nieco zbyt długim nosie i skłonnościach do plotkowania. Prowadzi z mężem (Davy Red) sklep spożywczo-przemysłowy. Jest nieco cięta na rusznikarza (Henry Winchester).
- **Sklepikarz** (*Davy Red*): Wysoki, szczupły mężczyzna, prowadzący sklep spożywczo-przemysłowy razem ze swoją żoną (Emily Red). Stara się nie wchodzić w konflikty z rusznikarzem (Henry Winchester). Współpracuje z Li-Wu, jeśli trafią do niego jakieś skóry bydłace lub ma zlecenie krawieckie.
- **Stajenni** (*Bob i Amy*): Para sympatycznych mulatów opiekujących się stajniami.
- **Staruszek na wózku** (*Mathew Oldman*): Najstarszy mieszkaniec miasteczka. Zazwyczaj siedzi na inwalidzkim wózku przed swoim małym domkiem, naprawiając jakieś drobne sprzęty lub rzeźbiąc. Wiecznie ćmi nieodłączną fajkę.

- **Szeryf** (*John Treechance*): Mężczyzna w średnim wieku, pilnujący porządku. Ma swoje zasady i przeszłość, o której nie lubi mówić. Nie przepada za bankierem.
- **Właściciel Saloonu Błękitnego** (*Alfred Mann*): Brat bliźniak Abrahama. Starszy, żylasty mężczyzna o cholerycznym usposobieniu. Zgryźliwy ale niezłe gotuje. Jest gotów wyrzucić za drzwi każdego, kto wymówi imię jego brata (siostry) - nawet jeśli będzie się odnosiło do kogoś innego.
- **Właściciel Saloonu Różowego** (*Abraham Mann*): Brat bliźniak Alfreda. Starszy, żylasty mężczyzna o melancholijnej twarzy. Czasami sam pociąga z butelki. Zwłaszcza, gdy ktoś wymówi imię jego brata. W wersji alternatywnej prowadzi go siostra Alfreda (*Mary Mann*).

Ciekawe miejsca

Zapewne mieszkańcy "Last Hope City", znający każdy jego zakątek nie znajdą w nim nic ciekawego, ale dla Twojej postaci miasteczko i jego okolice, kryją rozliczne tajemnice. Nie wszystkie miejsca zostały opisane - jeśli jesteś Narratorem, dodawaj i wymyślaj własne. W jego najbliższych okolicy znajduje się kilka farm, rozrzuconych na brzegu rzeki i ogrodzonych drutem kolczastym, w celu ochrony przed bydłem pasącym się po drugiej stronie. Wyżej, w górze rzeki znajduje się niewielkie siedlisko poszukiwaczy złota, wypłukujących z górskich strumieni drobiny cennego kruszcu. Leśne ostępy są również wykorzystywane przez traperów, polujących na zwierzęta futerkowe.

Miasteczko "Last Hope City"

Niewielkie miasteczko na Dzikim Zachodzie. Dwa piętrowe Saloony z pokojami sypialnymi na górze, biuro szeryfa z aresztem, sklep rusznikarza oraz drugi, z żywnością i artykułami spożywczymi, bank oraz kilka domów mieszkalnych rozmieszczonych jest po obu bokach pylistej drogi, którą raz na jakiś czas przejeżdża pocztowy dyliżans. Z jednej strony publiczna stajnia, w której można zostawić konia, z drugiej niewielki warsztat grabarza, trudniącego się również stolarką. Domy zbudowane są w klasycznym stylu z dzikiego zachodu - płaskie, lekko opadające dachy, oraz zadaszone drewnianymi daszkami ganki z przodu, chroniące przed słońcem. Przed nimi, na ulicach stoją beczki, do których zbierana jest deszczówka ściekająca z dachów (o ile pada deszcz). Na skraju miasta, stoi również sporej wielkości drewniana cysterna.

Bank

Murowany budynek sprawia wrażenie solidnego. Na jego tyłach swoje mieszkanie ma kasjer, pełniący również rolę telegrafisty. Bankier z rodziną mieszka w ładnym, drewnianym domu nieopodal. Osadzony w podłodze sejf jest solidny ale może kilku silnych mężczyzn by go podniosło.

Biuro Szeryfa

Niewielki budynek mieszkalno-biurowy połączony jest z aresztem. Jako jeden z niewielu, zbudowany jest z suszonej cegły i oblepiony białą gliną. Posiada solidne drzwi. Areszt składa się z dwóch małych cel około 2x2 metry, z wąskimi pryzkami. Zakratowane pomieszczenia oddzielone są cienką, murowaną ścianką.

Felczer / Fryzjer / Golarz

Drewniany budynek, w którym zarośnięci mężczyźni mogą obciąć włosy i brody a chorzy znaleźć poradę. Czy będzie ona skuteczna - to inna sprawa.

Kościół

Niewielki protestancki kościółek prowadzony przez pastora i jego żonę. To miejsce, jest otoczone szacunkiem wszystkich mieszkańców. Każdy też może w nim znaleźć schronienie. Na terenie tego przybytku jest bezpieczny.

Rusznikarz / Faktoria Handlowa

Sklep z bronią i amunicją. To w nim zaopatrują się myśliwi w amunicję, zostawiając w zamian upolowane skórki zwierząt. Na tyłach znajduje się niewielka strzelnica i warsztat.

Saloony

Bliźniacze Saloony stoją po przeciwnych stronach ulicy. Prowadzone są przez konkurujących ze sobą braci bliźniaków (w wersji alternatywnej brata i jego bliźniaczą siostrę), którzy serdecznie się nienawidzą. Oba mają identyczne bary, schody na piętro z pokojami gościnnymi i umeblowanie. No, to ostatnie jest może nieco zróżnicowane, bo zależne od zachowania gości. Jeden z nich pomalowany jest na jasnobłękitny kolor a drugi na różowy. Obie farby już spłowiały i łuszczą się.

Sklep spożywczo - przemysłowy

Drewniany budynek ze sporym zapleczem. Można w nim dostać narzędzia rolnicze, górnicze, sita, kasze, fasole, sól, ubrania i bele materiału. Jeśli czegoś nie ma na składzie, sprzedawca zamawia telegraficznie i towar przyjeżdża (zazwyczaj) najbliższym dyliżansem. Farmerzy sprzedają w nim swoje plony, wymieniając na potrzebne towary.

Stajnie i składy

Zarządzane przez młodych stajennych - Boba i Amy (para). Przyjezdni mogą zostawić w nich konie. Na stałe znajdują się w nich również zapasowe konie dla dyliżansu. Ci, których nie stać na hotel, korzystają czasami ze stajni jako taniej noclegowni. W składach magazynowane są wielkogabarytowe materiały.

Zakład Pogrzebowy

Miejscowy grabarz pełni również rolę stolarza i złotej rączki. Poza trumnami na wymiar, można zamówić u niego również stoły, krzesła i szafki.

Farma "Dwie Sosny"

Położona w malowniczym miejscu, kawałek drogi od miasteczka, farma "Dwie Sosny" jest największa w okolicy. Jej właściciel dysponuje gromadą najemnych pracowników. Żyzna ziemia i dostęp do spływającej z gór rzeki powodują, że jego plony są niemal rok rocznie znakomite. Brzeg rzeki, jest nieformalną granicą między wypasnymi swobodnie stadami ranczera a polami uprawnymi.

Ranczo "Byczy ogon"

Największy lokalny dostawca steków i ... awanturnik w okolicy jest właścicielem rancza "Byczy ogon". Jego rozbawieni kowboje i równie bezczelny syn nie raz wszczynali awantury w miasteczku, za co ładowali celem uspokojenia w areszcie. Olbrzymia przestrzeń na której wypasane jest bydło graniczy wodopojem jakim jest rzeka z polami uprawnymi farmerów.

Stara kopalnia złota

Położona wysoko w górach, wrzyna się w zbocze, z którego wypływa strumień szeroką dziurą. Zamknięta przed wojną, gdy złóż główne się skończyło obecnie jest zaniedbana i grozi zawaleniem. Nikt do końca nie wie, co się w niej kryje ani jak głęboko sięga.

Szkoła

Od niedawna w miasteczku pojawiła się szkoła. Emma Olivier pojawiła się w miasteczku w jednym z pocztowych dyliżansów, z kufrem pełnym książek i misją, którą wielu mieszkańców przyjęło z radością. Lekcje dla dzieci odbywają się codziennie rano, z wyjątkiem niedziel. Początkowo były prowadzone w kościele, za zgodą i wsparciem pastora, którego żona prowadziła szkółkę niedzielną ale odpowiedni budynek został wkrótce postawiony wspólnymi siłami.

Tajemnice miasteczka i okolicy

W każdej większej społeczności tworzą się grupy i stronnictwa. Nieuniknione są też konflikty między nimi - zwłaszcza jeśli działają na tym samym polu. To dziki zachód i każdy stara się na nim urządzić jak najlepiej potrafi.

- Właściciele saloonów, są od lat skłóceni. Przyczyną jest kobieta. Sprawa jest o tyle bolesna, że obaj są braćmi bliźniakami. Słodka Jane, jak o niej mówią, zmarła wkrótce po ślubie z Abrahamem.
- W wersji alternatywnej saloony są podzielone ze względu na poglądy rodzeństwa (bliźnięta brat i siostra), na sposób prowadzenia interesu. Brat jest ortodoksyjnym protestantem, a siostra uznała że jej przybytek powinien być nieco weselszy. W efekcie pojawiło się pianino, stoły hazardowe i kobiety negocjowalnego afektu¹.
- Sklepiarka chętnie pozbyłaby się z miasteczka rusznikarza. Jest przekonana, że jej mąż równie dobrze zająłby się handlem bronią i skupem skórek od myśliwych. Jej mąż żyje z rusznikarzem w obustronnej zgodzie o co miewa awantury w domu.
- Farmerzy żyją w wiecznym napięciu z hodowcą bydła. Oni narzekają, że rogaczka podjada im plony a on, że kolczasty drut kaleczy jego krowy i cielęta. Zgodni są jedynie co do tego, że poszukiwacze złota nadmiernie mącą wodę i spuszcza ją do rzeki swoje nieczystości.
- Paru odważnych poszukiwaczy złota ostatnio ruszyło przebadać starą kopalnię - nie wrócili. Po jakimś czasie rzeka wyrzuciła na brzeg zakrwawione i zniszczone fragmenty buta jednego z nich.
- Ponoć gdzieś w górach jest wspaniała kotlina, z własnym unikalnym klimatem, rzyzną ziemią i mnóstwem zwierząt. Stary Mathew opowiada, że w czasach jego młodości, przybyła do miasteczka mała grupa kwaków, którzy uzupełnili zaopatrzenie i ruszyli na jej poszukiwania. Żaden z nich nie wrócił, ale czy znaleźli cel swej wyprawy?

Główne stronnictwa

W miasteczku i okolicy, jest kilka grup, których interesy zachodzą na siebie. W trakcie przygód, mogą mieć wpływ na ich wzajemne reakcje. Postacie graczy mogą być wciągane w rozgrywki wewnętrzne i wykorzystywane w grze interesów. Mogą też same dołączyć do którejś z frakcji lub tworzyć własną.

- Farmerzy nie przepadają za hodowcami bydła - zwłaszcza za największym z nich z rancza "Dwa Ogony". Konflikt jest obustronny. Bydło wchodzi w szkodę na pola ale rani się o kolczaste płoty i ogrodzenia, co powoduje ubytki w stadzie.
- Myśliwi nie przepadają za płukaczami złota, którzy płoszą im zwierzęta.
- Handlarze w miasteczku zachowują chwiejną równowagę, ale wystarczy lekko popchnąć w którąś stronę, by konflikt zaczął narastać.
- Saloony konkurują między sobą. Waśń jest na tle rodzinnym, ale klientów też nie jest zbyt wielu.
- Szeryf i jego zastępca mają trochę roboty z chłopakami ranczera - nie wszyscy z nich są "porzadnymi chłopcami", ale u pomocników farmerów też trafiają się zgniłki.
- Pastor jako gorący zwolennik moralności przestrzega co niedzielę przed uczęszczaniem do różowego salonu, prowadzonego przez Mary Mann. Parafianie kiwają głowami ze zrozumieniem, ale młodość ma swoje prawa.

1 Jeśli prowadzisz dla młodszych graczy, możesz pominąć niektóre elementy – wedle uznania.

Plotki i wydarzenia

Skoro przybyłeś do nowego miejsca, rozejrzyj się uważnie. Barman będzie miał zapewne coś do powiedzenia a Ci goście taksujący Cię uważnie spojrzeniem mogą być źródłem kłopotów lub zarobku. Miej uszy i oczy otwarte.

- Do miasta przybywa nowy bogacz, razem z grupą swoich pomocników. Twierdzi (i macha każdemu przed nosem papierami), że jest nowym właścicielem starej kopalni. Na wozach przywiózł sporo sprzętu. Płukacze złota są zaniepokojeni nową konkurencją. Wydobywanie złota na skalę przemysłową może spowodować rujną okolicy. Wymaga też olbrzymiej ilości wody. Może to spowodować problemy na nizinach (farmerzy i hodowcy bydła).
- W okolicach pojawiła się grupa Indian. Jak ułożą się stosunki między nimi a mieszkańcami miasteczka i okolic?
- Elegancik w meloniku, który przyjechał ostatnim dyliżansem to detektyw Pinkertona. Kogo szuka? Czy któregoś z mieszkańców dogoniły jakieś sprawy z przeszłości?
- Woda w strumieniu oddzielającym pola od pastwisk obniżyła swój poziom. Płukacze złota zarzekają się, że to nie ich sprawka. Grupa, która wyruszyła by to zbadać, nie wróciła od tygodni.
- Do miasta przepędzając swoje bydło przybył sąsiedni hodowca. Konflikty są nieuniknione. Szeryf obawia się prowokacji.
- Mały człowieczek, z młoteczkami i mnóstwem tub przybył do miasta w dyliżansie. Twierdzi że jest geodetą a miejscowe góry skrywają wedle jego teorii nie tylko złoto. Szuka chętnych ludzi do pomocy w poszukiwaniach.
- Grupa dezertów upodobała sobie okolice na swoją siedzibę. Na osadników padł strach - bandyci napadają na odleglejsze farmy. Co gorsza dyliżans nie przybył w wyznaczonym terminie.
- Nikt nie spodziewał się (udanego) napadu na bank w środku tygodnia. A jednak się odbył. Szeryf zbiera ochotników do pogoni.
- Festyn ciast, miał zakończyć się tańcami i dobrą zabawą. Niestety alkohol dał o sobie znać i chłopaki z rancza spuścili łomot kilku farmerom, którzy stanęli w obronie swych córek. Wygląda na to, że rozpoczyna się mała "zimna wojna".
- Rodzina meksykańców (*Rico de la Haha z rodziną. Żona: Esmeralda de la Haha*) postanowiła założyć w mieście trzeci saloon. Czy klientów wystarczy dla wszystkich? Tequila pędzona pod księżycem jest smaczna, ale ktoś dba o by aparatura nie działała zbyt długo.
- Plotka głosi, że stado z rancza "Dwa Ogony" padło ofiarą zarazy. Farmerzy boją się o swoje pojedyncze sztuki. Napięcie wzrasta.
- Ktoś kradnie bydło z rancza. Jego właściciel zatrudnia więcej ludzi i ogłasza nagrodę, za ujęcie sprawcy.
- W miasteczku pojawili się nieprzyjemni goście. Wygląda na to, że rewolwerowcy postanowili urządzać sobie w nim turniej. Zadowolony z takiego obrotu sprawy może być chyba tylko grabarz.
- Wóz obwoźnego handlarza, który niedawno przyjechał jest nadspodziewanie oblegany. Ponoć jego mikstura na złe samopoczucie działa cuda.