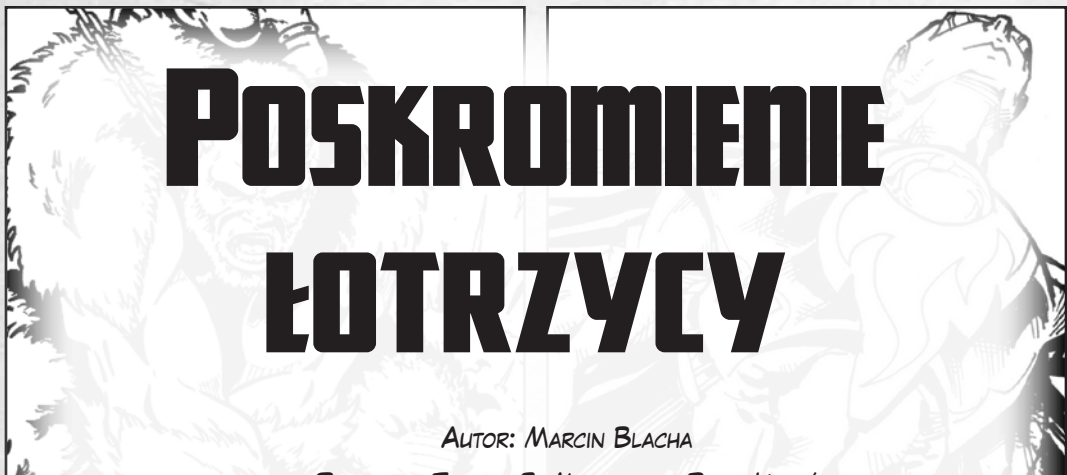




ALMANACH SUPERBOHATERÓW



POSKROMIENIE ŁOTRZYCY

AUTOR: MARCIN BLACHA

REDAKCJA: TOMASZ Z. MAJKOWSKI, PIOTR KORYŚ

SKŁAD: MICHAŁ SMAGA

GRAFIKI: BRADLEY K. McDEVITT, T. GLENN BANE

ZAJRZYJ NA STRONĘ WWW.WYDAWNICTWOGAMEL.PL

Savage Worlds, Evernight are copyright Great White Games, LLC;
DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.

This Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish
translation and the Gramel logo are copyright Gramel. All rights reserved.



W DZISIEJSZYM ODCINKU...

Bohaterowie wyjaśniają tajemnicze zaginięcia superłotrów w Londynie. Każdy z uprowadzonych korzystał z usług profesora Browna, znakomitego inżyniera. Niepozorny i pomiatany przez zleceniodawców naukowiec sam postanowił sięgnąć po wielkość. Będąc już geniuszem potrzebował jedynie drugiego składnika: zła.

Przygoda prowadzi drużynę z gmachu londyńskiej opery, do tybetańskiej świątyni, gdzie połączenie szalonej nauki z rytuałami mrocznej tantry powołało do życia groźnego geniusza zła.

Scenariusz zakłada, że postaci graczy są superbohaterami lub dysponują nadludzkimi możliwościami.

ŁOTROWIE W OPAŁACH

Od dwóch tygodni pierwsze strony gazet krzyczą na jedną modłę: „*Belfer zniknął! Gang mecha-uliczników w rozsypce!*”, „*Eksterminatorzy nareszcie rozbici? Koniec zagrożenia Promieniem Śmierci?*”. Półświatek kipi od plotek, bowiem zdarzenia układają się w serię. Z początku ginęły oprychy z ciemnych zaułków, i nikt nie zauważyłby zguby, gdyby nie następujące wkrótce potem zniknięcia pomagierów, a teraz łotrów pierwszej ligi. Londyn dzieli się na sparaliżowanych strachem i zamaryłych w napięciu. Jest jeszcze trzecia grupa – bohaterowie. Oni działają śmiało, gdyż wiedzą jak rozwikłać tajemnicę zaginięć złoczyńców.

POSKROMIENIE ŁOTRZYCY

Reżyserzy teatralni wielokrotnie odrzucali pannę Marię Tompson. Zasadnie. W rezultacie ta młoda i zdeterminowana kobieta ze złej aktorki przetrwała się w mistrzynię zła. Jako Kolombina dopuściła się wielu spektakularnych występów i w końcu doszła do wielkiego majątku. Teraz dysząc zemstą za dawne upokorzenia, nadal z błędnym wyczuciem granic terytorium Melpomeny, uderza ze swoją szajką Commedia Dell'arte na gmach Opery Królewskiej w Londynie. Ponieważ ogłosiła swój zamiar wykupując całonocne ogłoszenia we wszystkich popołudniówkach, a z drugiej strony rząd odmówił ustąpienia pola terrorystce, obecność bohaterów na przedstawieniu Aidy wydaje się jak najbardziej uzasadniona. Czy Kolombina doprowadzi bohaterów na ślad profesora Browna?

Skrepowani nieco, lecz brytyjscy ponad wszystko widzowie drzemą, bezradnie wpatrują się w libretto. Inni, zapomniawszy o zagrożeniu śledzą akcję na scenie, gdy nagle snop zjonizowanego eteru rozświetla postać w łożu. Kolombina zrzuca pelisę z piór i oskarżycielskim gestem wskazuje na aktorów. Nadszedł czas zemsty! Lecz przemowa zostaje gwałtownie przerwana. Wprost pod Radamesem i Aidą otwiera się smolisty wir,



a macki ciemniejsze niż mrok egipskiego grobowca wiją się ze złowrogim zamiarem. Liczni stróże prawa rychło stają się bezradni wobec paniki tłumu lecz ku ich zaskoczeniu macki nie skupiają się na aktorach, lecz odrzucają ich, kierując się w stronę innego celu. Ujarmiona potęgą nauki ekto plazma, smagana teraz przez elektryczne bice, sięga w stronę Kolombiny. Łotrzyca wypada ze skruszonej siłą uderzenia łoży i tuż nad ziemią pochwycona zostaje przez ohydny kształt. W sposób nieprzystojny, bo za nogę. Oczywiście bohaterowie są już w pobliżu. Przypuszczali, że zgodnie z prawem serii celem ataku stanie się złoczyńca.

FURIA MROCZNEGO ZEN

W taki czy inny sposób bohaterowie wydają bitwę mackom i próbują wyzwolić Kolombinę. Czas nagli, bowiem w sercu wiru najwyraźniej tworzy się tunel, do którego wleczone jest piszcząca łotrzyca. Niestety, z tunelu na pomoc siłom zła

przychodzi odsiecz. Odziane w habity postaci, unoszone przez bluznierczą siłę lądują na scenie aby opanować sytuację. Są to adepci Mrocznego Zen z klasztoru ukrytego wśród szczytów Himalajów. Oślepieni własnymi rękami (by nie widzieć dobra gdy schodzą w doliny) nadal zachowują morderczą sprawność w walce. Rezultaty wieloletniego treningu demonstrują na policjantach i członkach szajki Kolombiny, którzy nareszcie zdołali wgramolić się na scenę po to tylko, by teraz paść jak muchy od zatrważąco skutecznych cisów. Adepci Mrocznego Zen nie są dla bohaterów wyzwaniem śmiertelnym – opóźniają grupę na tyle, by dać mackom czas na wciągnięcie Czarnej Kolombiny w międzywymiarową otchłań. Następnie sami wycofują się do tunelu w centrum wiru, oczywiście pod warunkiem, że wszyscy nie zostali pobici.

Przeciwnicy: Akolici (3 na bohatera), Mnisi (1 na bohatera)

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

Bohaterowie ruszyli w pościg za porwaną łotrzycą, co oznacza, że wskoczyli do środka wiru. Teraz czeka ich krótkie i nieprzyjemne spadanie. Gdy ekto plazmatyczny tunel przez rozprasza się, grupa ląduje na dziedzińcu świątyni ukrytej wśród ośnieżonych szczytów Tybetu.

Prostokątny plac przygotowany został do sfinalizowania rytuału. Wzdłuż dłuższych boków w szpalerach przykłąknęli akolici, wśród nich również groźni mnisi. Na końcu placu bohaterowie widzą trzaskającą iskrami maszynę ustawioną pośród wyrysowanych na śniegu okultystycznych symboli. Centralne miejsce zajmuje wielki stalowy autoklaw, po bokach którego stoją mniejsze szklane. W nich uwięzione są porwani łotrowie, a wydestylowana z nich esencja zła w postaci ciemnych wyładowań zasila centralny pojemnik. Przez szpary w drzwiach stalowego autoklawu sączą się macki wlejące piszcząco Kolombinę do jednego pustego pojemnika.

Opat klasztoru kończy właśnie czytanie z Księgi Nieumarłych. Za chwilę poczciwy pro-





fesor Brown opanowany zostanie przez Czarnego Tulku, trzynaste już wcielenie Dalajlamy Zła!

Przybycie bohaterów pokrzyżuje plany Dalajlamy Zła, przerywając rytuał opata. Jednak to nie koniec - superbohaterowie muszą zmierzyć się ze zgromadzonymi na dziedzińcu akolitami i mnichami dowodzonymi przez opata. Po 5 rundach walki, lub też jeżeli pokonanych zostanie połowa zgromadzonych kultystów, uszu bohaterów dobiegnie odgłos rozbijanego szkła. Z rozsadanego od środka autoklawu wypełznie częściowo przeistoczony profesor Brown - skłębiona masa cienia z groźnymi mackami. Ostateczny przeciwnik potrafi równocześnie walczyć i mówić (a właściwie sączyć słowa jadowitym szeptem), dzięki czemu drużyna pozna niecny plan profesora Browna. Nagrodą za zwycięstwo będą podani jak na tacy złoczyńcy, ledwie żywi i gotowi, by dostarczyć władzom.

Przeciwnicy: Akolici, mnisi, opat, Przemieniony Brown

AKOLICI

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Sposzregawczość k6, Walka k6, **Charyzma:** 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5 **Wytrzymałość:** 5 **Zawady:** Świr, Lojalny (wobec kultu)

Przewagi: -

Sprzęt: Ceremonialna szata, zakrzywiony nóż (Si+k4)

Zdolności specjalne:

- **Fanatyk:** Jeżeli znajduje się obok Opaty, zasłania go własnym ciałem - każdy atak, mierzący w wodza, zamiast tego trafia Akolitę.

MNISI

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Rzucanie k6, Sposzregawczość k6, Walka k8, Wspinaczka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 6 **Zawady:** Lojalny (wobec swojej szkoły)

Przewagi: Akrobata, Oburęczny, Grad ciosów, Zaprawiony w walce.

Sprzęt: Orientalne ciuchy, walczą dziwną, zakrzywioną, orientalną bronią (Si+k6)

Zdolności specjalne:

- **Wirująca pięść:** Czarny mnich może zadawać śmiertelne obrażenia gołymi rękami.

OPAT

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k12

Umiejętności: Odwaga k10, Rzucanie k10, Skradanie k12, Sposzregawczość k10, Wspinaczka k8, Wypytywanie k8, Zastraszanie k8, Strzelanie k12, Walka k6,

Charyzma: 0 (-4) **Tempo:** 6, **Obrona:** 6 lub 9, **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Krwiożerczy, Mściwy

Przewagi: Akrobata, Czujny, Garda, Szybki cios,

Sokole oko, Opanowany, Dobywanie, Złodziej **Sprzęt (dawny):** Pancerz skórzany (+1), noże do rzucania (3/6/12, Si+k4)

Zdolności specjalne:

- **Wirująca pięść:** Adept kung fu może zadawać śmiertelne obrażenia gołymi rękami.

PRZEMIENIONY PROFESOR BROWN (FIGURA)

Cechy: Duch k12, Siła k12+10, Spryt k4, Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Sposzregawczość k4, Zastraszanie k10, Walka k10

Charyzma: -6; **Tempo:** 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 18

Sprzęt: Brak.

Zawady: Krwiożerczy, Mściwy (poważna)

Przewagi: Zdolności nadprzyrodzone (Supermoce), Krzepki, Zaprawiony w Walce, Twardziel, Nerwy z tytanu, Punkty Mocy (x3).

Supermoce:

- **Atak wręcz (6):** S+2k6. Odepchnięcie 1k10 cali. Broń Ciężka (pięści twarde jak gład).
- **Rośnięcie (5):** Potwór, Rozmiar +3 (wielgachny).
- **Supercecha (10):** Siła +8 poziomów, Wigor +2 poziomy (potworna siła).
- **Superwytrzymałość (9):** +6 Wytrzymałości (niezwykle twarda skóra).

