



Ścigając się z diabłem

Ostatnio wpadł wam w ręce nieznanymi wcześniej dziennik Pedri Teixerii, jednego z pierwszych europejczyków badających w XVII wieku dorzecze Amazonki. Opisuje w nim odkrycie zapomnianej świątyni, w której rzekomo bije źródło o niezwykłych właściwościach leczniczych. Wspomina nadto „wyjątkowo krzepkich”, pradawnych strażników. Nieważne, czy wy w to wierzycie – Sturm-bannführer Markus Ritter von Teufelsbett, okultysta z otoczenia samego Fuhrera, z pewnością tak. Do tego stopnia, że ukradł wam dziennik, a wy sami cudem uszliście z życiem. Całe szczęście, zawczasu skopiowaliście tekst.

Przedzieranie się przez amazońską dżunglę w pogoni za obłąkanym nazistą – to dopiero sposób na Sylwestra 1940!

Hitlerowcy górą

Naziści przybyli na miejsce sterowcem klasy Elephant, na kilka godzin przed drużyną, i prawie od razu wydali ciężką bitwę strażnikom świątyni. Choć Niemcy mieli zdecydowaną przewagę techniczną, strażnicy od dawna pili ze źródła i okazali się zadziwiająco odporni. W końcu najeźdźcy zwyciężyli, ale wyczerpali przy tym cały zapas granatów i amunicji do karabinów maszynowych.

Bohaterowie słyszą odgłosy kończącego się starcia, orientując się dzięki temu, gdzie jest wróg. Niestety, Teufelsbett rozesłał po okolicy patroli, z zadaniem zabezpie-

czenia terenu. Jedna z takich czteroosobowych grup kieruje się wprost na drużynę – jeżeli bohaterowie wykonają udany test Sposrzedawczości, zauważą ją zawczasu i będą mogli przygotować zasadzkę.

Świątynia (Zagłady)

Do piramidy można dostać się na jeden sposób – przez wejście na szczycie stromych schodów. Po drugiej stronie szerokiej polany, rozciągającej się u stóp świątyni, nad koronami drzew unosi się sterowiec. U stóp schodów piętrzy się stos beczek, które ma napęlić woda ze źródła. Polanę zaścielają trupy, w większości wiekowych wojowników uzbrojonych we włócznie, ale niemało jest i ubranych w niemieckie mundury. Ogień maszynowy rozsiekał Indian na strzępy. Teufelsbett z kilkoma ludźmi wszedł już do wnętrza piramidy – reszta oddziału (po 3 żołnierzy na bohatera) rozmieszczona jest u podnóża schodów. Właśnie skończyli rozładowywać sterowiec i niecierpliwie czekają na powrót dowódcy. Porządku pilnuje krzepki sierżant.

Nazistów wystraszyła zakończona właśnie bitwa i ich morale jest niskie. Nabiorą się na każdy rozsądny podstęp, którego bohaterowie użyją, by podejść bliżej, a jeśli sierżant zginie, podadzą tyły. Podoficera łatwo odróżnić – jako jedyny nie nosi hełmu.

Źródło Śmierci

Uporawszy się z żołnierzami w ten czy inny sposób, bohaterowie mogą wejść do piramidy. Wewnątrz znajdują labirynt, znacznie obszerniejszy, niż wydaje się z zewnątrz – by znaleźć źródło, muszą wykonać trzy udane testy Tropienia.

Jeżeli bohaterowie nie wykazali się szczególną ostrożnością omijając lub eliminując żołnierzy, Teufelsbett wie, że nadchodzą – pomimo rozmiarów labiryntu. Nakazuje swoim ludziom (dwóm szturmowcom i dwóm sierżantom) zasadzić się na intruzów, a sam morduje Indianina, który doprowadził go na miejsce. Następnie wstrzykuje sobie wodę ze źródła prosto w żyły (ponieważ jest dziwakiem, który lubi ból). Ta niezwykła metoda przyjęcia wody znacznie wzmacnia efekt i czyni go nieśmiertelnym.

Napawa się swoją nową mocą, nie włączając się do walki, póki jego ludzie nie padną – co najwyżej rzuca na nich *pancerz* lub *podkręcenie*. Kiedy jednak ruszy do boju, wykorzystywał każdą sztuczkę, by pozbawić drużynę życia.

Źródło tryska z figury upierzonego węża o jednym oku, wyrzeźbionej z akwamaryny. Woda płynie z paszczy bóstwa do wielkiej misy. Sprytny bohater można napić się wody – testuje wówczas Wigor, ignorując minusy z obrażeń. Sukces i każde przebicie leczy go z jednej Rany.



Jedynym sposobem zabicia nieśmiertelnego nazisty jest zniszczyć oko kamiennego węża, wykonując strzał mierzony z modyfikatorem -4. Ma Wytrzymałość 8. Gdy zostanie roztrzaskane, woda w misie i ciele Teufelsbetta wrze i paruje, wzbijając syczące obłoki pary. Niemiec umiera paskudną, ostateczną śmiercią.

Podsumowanie

Źródło zostało zniszczone, a przyczyna jego mocy na zawsze pozostanie tajemnicą. Spokojni, że ocalili świat przed niewypowiedzianym złem, bohaterowie mogą wrócić do cywilizacji, w sam raz na noworoczny obiad.

Szturmowcy z SS

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k,8 Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k8, Prowadzenie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k8, Zastraszanie k8

Charyzma: -4; **Tempo:** 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7

Zawady: Krwiożerczy, Lojalni

Przewagi: Zaprawieni w walce, Unik, Rock&Roll!

Sprzęt: Hełmy (+3), MP40 (12/24/48, 2k6, SzZ 3, strzałów 32, PP1), noże (Si+k4).

Zdolności specjalne:

- **Niskie morale:** ci szturmowcy odejmują -2 od testów Ducha.
- **Runy SS:** Runy zwycięstwa SS dają posiadaczowi +1 do Wytrzymałości.

Krzepki sierżant SS

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k4, Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k8, Prowadzenie k6, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k8, Walka k10, Zastraszanie k8

Charyzma: -0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 8

Zawady: Lojalny

Przewagi: Zaprawiony w walce, Szybki cios, Krzepki

Sprzęt: MP40 (12/24/48, 2k6, SzZ 3, strzałów 32, PP1), noże (Si+k4).

Zdolności specjalne:

- **Zawzięty:** sierżant nie otrzymuje rany za powtórny Szok.
- **Pomagier:** Choć jest tylko Blotką, rzuca Kością Figury.



Sturmbannführer Markus Ritter von Teufelsbett

Cechy: Duch k12, Siła k8, Spryt k10, Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k10, Prowadzenie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Zastraszanie k8, Wiedza (okultyzm) k8, Rzucanie czarów k10, Skradanie k6

Charyzma: -6; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 8

Zawady: Krwiożerczy, Wredny, Chojrak

Przewagi: Nadprzyrodzone zdolności (magia), Zaprawiony w walce, Bacność!, Opanowany, Nowa moc, Punkty mocy, Charakterny, Czarownik

Sprzęt: Walther PPK (12/24/48, 2k6, strzałów 7, PP1), magiczny talizman.

Zdolności specjalne:

- **Nietykalny:** Sturmbannführer von Teufelsbett może być w Szoku, ale jest całkowicie odporny na Rany.
- **Runy SS:** Runy zwycięstwa SS dają posiadaczowi +1 do Wytrzymałości.
- **Słabość:** Teufelsbett ginie w momencie zniszczenia oka ze Źródła.

