



# OKO KILQUATO

**BRAWUROWA PRZYGODA DO SAVAGE WORLDS**



**UŻYWAJ Z GOTOWYMI  
AWANTURNIKAMI, KTÓRYCH  
ZNAJDZIESZ NA STRONIE  
[WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL](http://WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL)**





## SCENA PIERWSZA: SZCZURY WODNE

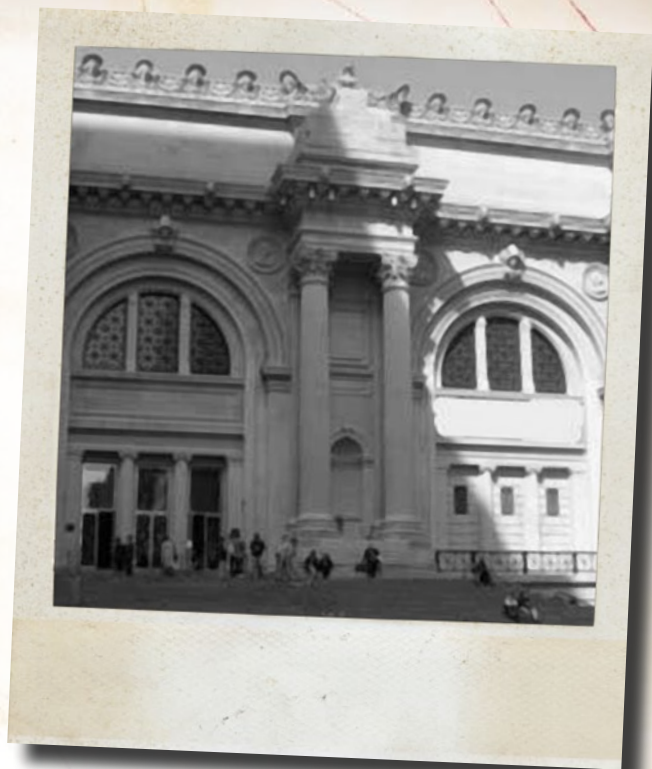
Scena zaczyna się w Metropolitan Museum of Art w Nowym Jorku. Jest sierpień 1939 roku. Buck i Virginia (lub twoja własna drużyna) zostali wynajęci, by udać się do Ameryki Południowej i zdobyć sławne „Oko Kilquato”. Zadepeszowali już do Anglii i ściągnęli na pomoc doktora Golda. Muzeum nie pozwoli im zostawić Katora bez opieki, a Danny Dare akurat jest w mieście i chętnie zrelacjonuje kolejną wielką przygodę.

Niech Buck, Virginia, Danny i doktor przetestują Wyszukiwanie (Buck nie jest w tym szczególnie dobry, ale może mu się poszczęścić). Jeśli komuś się uda, dowie się tego i owego o celu misji. Oko jest ogromnym żółtym klejnotem – być może granatem – wprawionym w posąg ogromnego krokodyla, znajdującym się pośród indiańskich ruin gdzieś w Brazylii. Nic nie wiadomo o drugim oku: hiszpańscy księża z końca XIX wieku, którzy przypadkowo odkryli ruiny podczas wyprawy misjonarskiej na południowy wschód od rzeki Purus, mówili tylko o jednym.

Przebiecie w teście Wyszukiwania pozwala odnaleźć w archiwach kopię raportu misjonarzy. Jest po hiszpańsku, a poza tym paskudnie nabazgrany, ale test Wiedzy Ogólnej przeprowadzony przez osobę znającą hiszpański, pozwoli odczytać dodatkową informację o treści: „trzymać Oko posiada... nad wszystkimi gadami” (tak naprawdę tekst brzmi: „Indianie twierdzą, że osoba trzymająca Oko posiada całkowitą kontrolę nad wszelkimi krokodylami.”)

Kustosz muzeum, dr Thomas Wetmore, zorganizował bohaterom przelot do brazylijskiego miasta Belem, gdzie czekać ma na nich łódź o nazwie *Amazonia*. Ekspedycja dotrze nią w górę rzeki Purus, do wioski o nazwie Pinobe. Jej mieszkańcy powtarzają legendy o Bogu Krokodylu, co może oznaczać, że w pobliżu znajdują się zaginione ruiny.

Budżet na zaopatrzenie ekspedycji, który drużyna może wykorzystać, wynosi 1000\$.



## BELEM

Samolot z Nowego Jorku ma międzylądowanie w Dallas (Teksas), następnie kieruje się do miasta Meksyk, a potem do Brazylii. Nocny lot nie jest szczególnie komfortowy, ale odbywa się bez przygód – drużyna dociera na miejsce w słoneczny, środowy poranek, około 10.00.

W Belem nie ma prawdziwego lotniska – pilot sadza maszynę na pojedynczym pasie startowym, na południe od miasta. Z powietrza Belem wygląda na nieskładne skupisko budynków, pomiędzy które wciśnięto rudery z blachy i wszelkiego śmiecia. Na północy rozlewa się potężna Amazonka, wijąc się na północny zachód i znikając w dżungli, daleko na horyzoncie. Wylądowawszy, pilot udaje się do lokalnej kantyny, aby zjeść coś i wypić. Drużyna powinna skierować się na nabrzeże i poszukać swojej łodzi, jeżeli jednak chce, może jeszcze kupić od miejscowych zaopatrzenie (które jest tu mniej więcej dwa razy droższe).

Na nabrzeżu czeka już skrzynia niezbędnego ekwipunku – jest w niej suszone mięso, namioty, podstawowy sprzęt archeologiczny i tak dalej. Łodzi pilnuje samotny Brazylijczyk, Jose Ortiz, uzbrojony w karabin. Zna rysopis grupy, więc na widok bohaterów uchyła kapelusza i mówi: „Witamy w Brazylii. Oto wasz okręt.” Jose to uczciwy człowiek, więc zaopatrzenie jest nietknięte.

## RZECZNI PIRACI

Gdy grupa zacznie pakować ekwipunek na pokład, zbliży się do niej banda pięciu podejrzanych typów. To grasujący na rzece piraci, których przywódca, Manuelowi „Manolo” Fiorito, wpadła w oko piękna Virginia. Podejdzie zatem na czele swojej załogi, i zagadnie: „Ola, señorita. Pewnie przydałby ci się silny mężczyzna.” Obrzuca resztę drużyny buńczucznym spojrzeniem i szczerzy się w uśmiechu, próbując onieśmielić bandę gringo swoim machismo.



Przebieg zajścia zależy do reakcji drużyny. Manolo chce: A) zaliczyć Virginie (choć nawet on rozumie, że to się raczej nie uda), B) zarobić kilka groszy, bardzo wolno ładując zaopatrzenie na pokład, C) dowiedzieć się, dokąd wybiera się drużyna, żeby popłynąć za nią i ukraść jej łódź D) poturbować kilku gringo.

Jeżeli w ruch pójda pięści, piraci z ochotą zabiorą się do bitki. Nie mają zamiaru nikogo zabijać (przynajmniej nie tutaj), ani samemu dać się zabić. Jeżeli ktoś sięgnie po broń, Manolo szybko się wycofa, obrzucając bohaterów wyzwiskami i krzycząc, że zawoła policję (czego, oczywiście, nie robi).



### MANOLO

Zwalisty zabijaka, poszukujący okazji. Jego banda przepiła wczoraj ostatnie grosze, a pieniądze ze sprzedaży *Amazonii* i jej ładunku zapewniłyby alkohol i kobiety na kilka ładnych miesięcy.

**Cechy:** Duch k6, Siła k10, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

**Umiejętności:** Odwaga k8, Pływanie k6, Reperowanie k6,

Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k10, Żeglowanie k8

**Charyzma:** -2 (-6); **Tempo:** 6; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 7

**Zawady:** Krwiożerczy, Wredny

**Przewagi:** Krzepki, Nerwy ze stali

**Sprzęt:** Duży nóż (w kaburze na łydce) (Si+k4)

**Języki:** angielski, portugalski, hiszpański

### PIRACI Z AMAZONKI (4)

Łachudry pod komendą Manolo. Obecnie bez broni, ale już niedługo nadrobią ten brak.

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

**Umiejętności:** Odwaga k6, Pływanie k6, Reperowanie k6,

Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Walka k8, Żeglowanie k6

**Charyzma:** -2 (-6); **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Wredny

**Przewagi:** -

**Sprzęt:** Brak

**Języki:** angielski, portugalski, hiszpański

### POŚCIG!

Gdy bohaterowie poradzą sobie z Manolo, mogą wreszcie wyruszyć na wody Amazonki. Po kilku godzinach wszyscy wykonują test Spostrzegawczości. Posiadacz najwyższego wyniku dostrzega dużą łódź, odległą o kilkaset metrów, ale szybko nadrabiającą dystans. To oczywiście Manolo i jego piraci.

Ponieważ łotr jest w dobrej komitywie z dowódcą okolicznego garnizonu, posiada bardzo szybką i zwrotną łódź, uzbrojoną w dodatku w karabin maszynowy Maxima!

Masz teraz okazję wypróbować reguły Pościgu. Miara Odległości wynosi 5", a za sterem łodzi piratów stoi sam Manolo. Odległość jest początkowo Skrajna, ale przeciwnicy otrzymują +2 do Żeglowania ze względu na Maksymalną Prędkość ich łodzi. Celem drużyny jest albo umknąć piratom, albo ich pokonać. Współczynniki łajdaków są takie same, jak podano wyżej.

Jeżeli nie masz ochoty na Pościg, przeprowadź zwykłą walkę. Załóż, że piraci zbliżają się na 24" i otwierają ogień. Łodzie zachowują ten dystans, o ile bohaterowie



nie robią czegoś głupiego. Manolo ma zamiar odstrzelić przynajmniej Bucka (czy każdego, kto akurat strzela z jego Tommy Guna), zanim spróbuje abordażu. W dodatku próbuje nie wychylać się bardziej, niż to konieczne (kabiną sterową daje mu Pełną Osłonę (-4), a ściany zapewniają pancerną +3).

Reszta piratów kryje się za niskimi burtami łodzi, uzyskując Średnią Osłonę (-2) i +3 pancerza. Pamiętaj, że wszyscy odejmują -2 od Strzelania, ze względu na kołysanie.

### MANOLO

Manolo chce dostać Amazonię nietkniętą, więc kazał ludziom strzelać do załogi i nie uszkodzić łodzi. Posiada takie same współczynniki, jak wcześniej, ale jest uzbrojony.

**Sprzęt:** Duży nóż (w kaburze na łydce) (Si+k4), pistolet kalibru .38, (zasięg: 12/24/48; obrażenia 2k6; SzS: 1; strzały: 6), 10 zapasowych naboii.

### PIRACI Z AMAZONKI (10)

Piraci robią, co im kazano: strzelają do bohaterów i starają się nie zarysować Amazonii. Tylko szalenię przy Maximie jest nieco mniej ostrożny i jeżeli poczuje potrzebę, chętnie rozniesie łódź bohaterów na strzępy. Współczynniki piratów nie zmieniają się, teraz jednak mają broń: duże noże (Si+k4), karabiny Mauser (zasięg: 24/48/96), obrażenia: 2k8; SzS: 1; strzały: 5), 10 naboii, karabin maszynowy Maxim (zasięg: 24/48/96), obrażenia: 2k8; SzS: 3; strzały: pas ze 100 nabojami). Karabin jest zamocowany na trójnogu, więc pozwala zignorować odrzut (ale nie kołysanie łodzi).

### AMAZONIA

**Przyp/Mask. prędkość:** 2/6; **Wytrzymałość:** 13 (2); **Załoga:** 1+9.

### ŁÓDŹ PIRATÓW

**Przyp/Mask. prędkość:** 3/12; **Wytrzymałość:** 15 (4); **Załoga:** 1+9.



## PODSUMOWANIE

Piraci walczą, póki drużyna nie wyeliminuje Manolo i przynajmniej siedmiu jego podkomendnych. W takim wypadku zawrócą w dół rzeki, by zapolować na łatwiejszą zwierzynę.

Jeżeli bohaterowie przybiją do brzegu, przeciwnicy będą ścigać ich w głąb dżungli.

Gdyby piraci jakimś cudem wygrali, Manolo wrzuci ciała do rzeki i zabierze *Amazonię* do miasta, na sprzedaż (twierdząc, że ją znalazł). Nie dobieje Wyeliminowanych postaci, więc MG może pozwolić ciężko rannym bohaterom dotrzeć do brzegu, lub sprowadzić na ratunek okolicznych rybaków, którzy nienawidzą piratów. By jednak podjąć przygodę, drużyna będzie musiała odzyskać *Amazonię* lub znaleźć inny sposób dotarcia w górę rzeki.

## SCENA DRUGA: ANIOŁOWIE MIŁOSIERDZIA

Bohaterowie wędrują na zachód przez kilka dni, bezpieczni na pokładzie *Amazonii*. Drugiego dnia, tuż przed połową drogi, która wypada w Manaus, natrafiają na dramatyczną cenę: na brzegu rzeki leży rząd zwłok Indian z pobliskiej wioski. Kilku żywych tubylców kręci się wokół, zupełnie bezradnie.

Jeżeli drużyna spróbuje pomóc, odkryje, że wioska cierpi na chorobę powodującą biegunkę, odwodnienie i śmierć. Indianie nie mówią po angielsku, ale ich szaman posługuje się łamanym hiszpańskim, potrafi opisać symptomy i powiedzieć, że zaczęło się tydzień temu.

Test Wiedzy Ogólnej, wykonany przez osobę znającą się na nauce, albo Leczenia -2, pozwoli ustalić, że lokalne źródło zostało zakażone cholerą. By opanować sytuację, potrzebne będą antybiotyki, czysta woda i bardzo dobitna instrukcja, że płyn należy od tej pory gotować przed wypiciem (co zresztą Indianie zwykle robią, ale nie przestrzegają rygorystycznie).

Na szczęście, na pokładzie *Amazonii* jest sporo świeżej wody i leków. By się przysłużyć, drużyna musi oczywiście oddać sporą część własnych zapasów – jeżeli gracze się na to zdecydują, daj każdemu po fuksie.

Gdy będzie po wszystkim, szaman wepnie we włosy osoby, która pomogła najbardziej, jaskrawe, niebieskie pióro. „To uczyni cię bratem rzeczno ludu”, powie tajemniczo. Czarownik nie ma pojęcia o kulcie krokodyli (patrz niżej).

## MANAUS

Trzeciego dnia, około południa, *Amazonia* minie Manaus, dość dużą wieś rybacką. Można w niej uzupełnić benzynę do łodzi, kupić wodę i jedzenie. Nie ma natomiast broni, amunicji ani żadnego sprzętu. Cały pobyt przebiegnie spokojnie i bohaterowie powinni wkrótce ruszyć w dalszą drogę.



## SCENA TRZECIA: DŻUNGLA AMAZOŃSKA

Dwa dni później ekspedycja dotrze do miejsca, oznaczone na ich mapie jako wioska Pinobe. Leży z dala od cywilizacji, a jej mieszkańcy nie znają ani słowa po angielsku – kilku posługuje się natomiast łamanym hiszpańskim.

Tubylcy witają grupę z otwartymi ramionami, wiedząc bowiem, że ekspedycja przywozi rozmaite dobroci. Dzieci już cieszą się na cukierki i czekoladę, a kobiety nie mogą doczekać się tkanin (obydwa towary znajdują się na *Amazonii* właśnie po to, by dać je wieśniakom). Mężczyźni łypią pożądliwie na broń i amunicję. Na łodzi nie ma dodatkowego uzbrojenia na sprzedaż, (zbrojenie Indian jest sprzeczne z brazylijskim prawem), więc bohaterom zostaje najwyżej podzielić się własnymi zapasami.

Po zakończeniu formalności, któryś z graczy zagadnie pewnie o krokodyla ruiny. Naczelnik wioski pokiwa głową, mruknie coś w stylu „krokodyl... dużo niebezpieczne”, a potem wskaże palcem Tommy Guna Bucka, domagając się go jako zapłaty za informacje. Test Przekonywania sprawi, że zadowolony się pistoletem (z przynajmniej dwoma zapasowymi magazynkami), a przebicie pozwoli obłaskawić go towarami z łodzi i uniknąć handlowania bronią. Jeżeli drużyna ma niebieskie pióro ze sceny drugiej, dodaje +2 do rzutu.

Gdy bohaterowie wyciągną już od naczelnika Pinobe informacje, ten każe im ruszyć kilka mil w górę niewielkiej zasolonej rzeczki. Tam natrafiają na ruiny. „Uważajcie” doda „Gruzy znowu krwawić!”.

Naczelnik stara się nie mówić o tym wprost, sugeruje jednak, że ruiny są znów zamieszkane i składa się tam



ponownie krwawe ofiary. Wioska nie miała na razie kontaktu z członkami kultu, wódz zakłada jednak, że to wkrótce nastąpi – podobnie, jak rzecz się miała w innych osadach.

W każdym razie, naczelnik zobowiązuje się pilnować łodzi do powrotu drużyny. Nie ma pojęcia o Niemieckich „archeologach”, wyprzedzających grupę Bucka (patrz niżej) – mieli Pinobe bez zatrzymywania się.

## W GŁĘB DŻUNGLI

Droga przez dżunglę jest powolna i mozolna. Niech gracze dokładnie opiszą, co ze sobą biorą – sprzęt umieszczony w opisie postaci to najbardziej prawdopodobne elementy ekwipunku.

W dżungli jest gorąco i parno, więc wszyscy wykonują test Wyczerpania.

### PRZEPRAWA

W pewnym momencie drużyna musi przekroczyć odnogę rzeki, wzdłuż której podąża. Z pobliskich drzew krzyczą i skrzeczą małpy. Na przeciwnym brzegu widać do połowy zanurzone w wodzie, okrwawione kości pechowego członka ich stada (jeżeli nie sądziłeś, że teraz kolej na piranie, to chyba grasz w niewłaściwą grę!).

Małpa zginęła niedawno, a zapach jej krwi wciąż przyciąga ławicę głodnych piranii. Krwiożercze ryby krążą niespokojnie w miejscu przeprawy i zaatakują wszystko, co tylko znajdzie się w wodzie.

Strumień ma ponad 5” (10 metrów) szerokości, więc nie da się go przeskoczyć. Trudno go również ominąć, a wędrując w górę lub w dół nurtu bohaterowie widzą, jak piranie płyną za nimi. Mogą za to spróbować przeskoczyć wodę o tyczce, ale nurt jest głęboki na jakieś dwa metry, więc muszą zdobyć około trzymetrowy drąg i wykonać test Zręczności z -4. Jeśli komuś się nie powiedzie, wpadnie do wody na środku koryta. Jeżeli nieszczęśnik umie Pływać, dotrze do brzegu po jednym ataku piranii. Osoba, która tego nie potrafi, musi uzyskać pomoc – a piranie atakują ją w każdej turze, gdy pozostaje w wodzie.

### ŁAWICA PIRANII

Ławica głodnych piranii, o ostrych jak brzytwy zębach ma wielkość Średniego Wzornika Wybuchu – poza tym traktuj ją jak pojedynczą istotę. Otrzymałszy ranę, stado się rozprasza.

**Cechy:** Duch k12, Siła k8, Spryt k4(Z), Wigor k10, Zręczność k10

**Umiejętności:** Spostrzegawczość k6

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

**Zdolności specjalne:**

- **Kąśliwe:** Piranie zadają w każdej rundzie setki małych ukąszeń, automatycznie trafiając wszystkich na obszarze miarki i zadając 2k4 obrażeń.
- **Podział:** Jeśli trzeba, ryby mogą podzielić się na dwie mniejsze grupy (wielkości Małego Wzornika). Wytrzymałość takich ławic spada wówczas o -2.
- **Rój:** Obrona +2; Ławica składa się z setek małych ryb, więc broń tnąca i kłująca nie zadaje im obrażeń. Oręż o działaniu obszarowym oraz strzelby działają normalnie. Bohaterowie nie mogą deptać ryb (jak innych rojów).
- **Wodne:** Tempo 10

## SADZAWKA ŚMIERCI

Strumień płynie na północ, prowadząc do dużego, zasolonego stawu. Test Spostrzegawczości powoli dostrzec, że na jego brzegach wylegają się krokodyle. Przy przebieciu bohaterowie zauważą też, że coś błyszczy w mule po drugiej stronie (to łuska naboju – patrz niżej). Nerwowo okrążając sadzawkę znajdą w pobliskich krzakach mnóstwo kości (wszystkie zwierzęce). Gdy będą w połowie drogi, promienie słońca odpowiednio rozświetlą wodę i grupa zobaczy nozdrza czającego się tuż pod powierzchnią ogromnego krokodyla! Rozdaj karty i nie ujawniaj swojej, jakbyś dostał najniższą. Zwierzę jest martwe, więc nie zaatakuje, ale być może krewka drużyna zmarnuje na nie trochę cennej amunicji.

Dotarłszy na drugą stronę, grupa może zbadać tajemnicze błyski. Znajdzie mniej więcej tuzin łusek po nabojach 9mm – to bardzo nietypowy kaliber w tych czasach i tym miejscu świata. Każdy, kto rozejrzy się za śladami, odkryje liczne odciski stóp. Test Tropienia lub Spostrzegawczości -2 pozwala ustalić, że ślady pozostawili ludzie noszący buty (a nie mokaśyny czy inne tubylcze obuwie).

## NIEZBEDNI NAZIŚCI

Drużynę wyprzedza – raptem o kilka minut – grupa „archeologów” z SS. Hitlerowscy szpiedzy w Anglii przechwycili telegram Bucka do doktora Golda, a wysłana przez nazistów ekspedycja przybyła na miejsce dzień przed bohaterami. Posuwała się jednak wolniej i teraz bohaterowie ją dogonili.

Jeśli gracze ostrzelali martwego krokodyla z sadzawki, naziści zastawili pułapkę i czekają, kto się zbliży – przetestuj Zaskoczenie. Ponieważ Niemcy mają dogodną pozycję, w pierwszej turze posiadają „bezwzględna przewagę”.







Pamiętaj, że Virginia ma Szósty zmysł i potrafi wyczuwać pułapki zanim w nie wpadnie, jeśli przetestuje Spostrzegawczość -2. Podbicie pozwoli jej zaalarmować drużynę – w takim wypadku wszyscy otrzymują karty, a naziści tracą przewagę.

Jeżeli natomiast drużyna nie ostrzelała krokodyla ani celowo nie narobiła hałasu, niech przetestuje Skradanie. Ty rzuć za Spostrzegawczość nazistów (dodając Kość Figury, za to, że jest ich wielu). Jeśli źli wygrają, szybko się zaczają, jak wyżej. Jeżeli przegrają, Buckowi i jego grupie mignie ostatni członek wrogiej ekspedycji, znikający właśnie w gęstych zaroślach, kilkaset metrów z przodu. Teraz to bohaterowie mogą zdecydować, co się stanie.

Naziści nie mają zamiaru pertraktować, o ile nie są w poważnych kłopotach. Zaatakują natychmiast, gdy bohaterowie nieco się rozluźnią, być może zaczynając od Wyśmiewania lub Zastraszania.

## WYCOFAĆ SIĘ!

Gdy tylko pierwszy esesman padnie, reszta rozproszy się po okolicznej dżungli, by powrócić w następnej scenie.



### SS OBERSTURMFUHRER RUDOLPH SCHROEDER

Zanim Hitler objął władzę, Rudolph był tylko drugorzędnym, ekscentrycznym akademikiem. Potem jednak „dowiódł” któreś z teorii aryjskich i zaczął piąć się w górę. Władza, którą ma obecnie, całkiem uderzyła mu do głowy i korzysta z niej, by zemścić się na świecie, który tak długo go tłamsił. Jest łysiejącym blondynem, który od czasu awansu na obersturmführera doprowadził swoje mdłe ciało do doskonałej formy.

Schroeder dowiedział się o Oku od londyńskich agentów i uwierzył, że jego rzekome mistyczne moce są prawdziwe – a ich odkrycie jeszcze bardziej pomoże mu

w karierze. Pamiętaj, że ma Przewagę Szczęściarz, więc zaczyna walkę z 3, a nie 2 fuksami.

**Cechy:** Duch k6, Siła k8, Spryt k10, Wigor k8, Zręczność k8

**Umiejętności:** Leczenie k6, Odwaga k8, Pilotowanie k8, Pływanie k6, Prowadzenie k6, Przekonywanie k8, Spostrzegawczość k10, Strzelanie k10, Walka k6, Wyszukiwanie k8, Wyśmiewanie k10, Zastraszanie k8, Żeglowanie k6

**Charyzma:** -4; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 6

**Zawady:** Krwiożerczy, Ślubowanie (wierność Trzeciej Rzeszy), Wredny

**Przewagi:** Bacność!, Charyzmatyczny, Szczęściarz, Trzymać szyk!

**Sprzęt:** Duży nóż (Si+k4), Schmeiser (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6; SzS: 3; strzały: 32), 3 dodatkowe magazynki, plecak z wodą i jedzeniem na dwa dni

**Języki:** angielski, francuski, niemiecki, rosyjski, portugalski, hiszpański.

## „ARCHEOLODZY” z SS (4)

Podwładni Schroedera to banda prostych drabów, fanatycznie oddanych swojej sprawie. Wiedzą, że ich najważniejszym zadaniem jest odzyskać Oko, więc wycofają się na pierwszy rozkaz dowódcy.

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

**Umiejętności:** Odwaga k6, Pływanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k6, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8, Żeglowanie k6

**Charyzma:** 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

**Zawady:** Krwiożerczy, Ślubowanie (wierność Trzeciej Rzeszy), Wredny

**Przewagi:** Rock & Roll!

**Sprzęt:** Duży nóż (Si+k4), Schmeiser (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6; SzS: 3; strzały: 32), 3 dodatkowe magazynki, plecak z wodą i jedzeniem na dwa dni

**Języki:** angielski, niemiecki, jeden język europejski (każdy włada innym)

## SCENA CZWARTA: OKO KILQUATO

W górnym biegu, potok z prawej strony otaczają strome, wysokie wzgórza, z lewej natomiast otwiera się szeroka dolina. Wyrasta z niej – to niesłychane! – kamienny łuk, tworzący most nad rzeczką i sięgający wejścia do jaskini w zboczu wzgórza.

Pośrodku łuku znajduje się profil krokodyla z ogromnym, lśniącem na żółto klejnotem – Okiem Kilquato!

Niestety, poniżej leniwie krąży pół tuzina krokodyli. Nad nimi, pół wisząc nad dziurą w poszyciu łuku, stoi związany i zakneblowany Indianin – przewodnik, który doprowadził tu grupę z SS (to dzięki niemu Niemcy mogli ominąć wioskę Pinobe). Nieszczęśnik uciekł od swoich zleceńodawców, gdy napotkali ogromnego krokodyla w poprzedniej scenie, umknął w dżunglę i wpadł prosto w ręce wyznawców kultu krokodyli. Ci, niewiele myśląc, związali go i przeznaczili na ofiarę dla swoich „bogów”.

Tuż nad dziurą w moście stoi szaman kultu, Indianin ubrany w skórę i maskę krokodyla. Na pierwszy rzut oka może wydawać się człowiekiem-jaszczurem.

Gdy drużyna się zbliży, szaman zauważy ją i pospiesznie zepchnie jeńca do otworu, wprost w paszczę wygłodniałych gadów. Te szybko rozerwą go na strzępy – zapewni im to jednak zajęcie na przynajmniej trzy rundy.



Na lewo od bohaterów, wśród gruzów dawnych kamiennych ław, stoi reszta sprowadzonych przez szamana członków kultu – wojownicy wybrani ze względu na rozmiar i dzikość, którzy w promieniu jednej mili od Oka porastają nadto krokodylą skórą. Każdy, kto się zbliży, dostrzeże, że ich ciała pokrywa skórzasta, guzowata powłoka, podobna do krokodylej. Usłyszawszy zbliżających się odkrywców, Indianie szybko ukryją się, próbując zaatakować intruzów z zaskoczenia, gdy ci zbliżą się do kamiennych ław.

Walka sprowadzi ponadto ocalałych nazistów, którzy w poprzedniej scenie rozproszyli się wśród dżungli. Wychyną z lewej strony w drugiej rundzie, z bronią w garści, i spróbują wystrzelać zarówno Indian, jak drużynę.

Tymczasem, szaman Tanango rozkaże krokodylom atakować – co zrobią, kiedy tylko skończą z nieszczęsnym przewodnikiem. Pamiętaj, że schody prowadzące na szczyt łuku zaczynają się w wodzie. Członkowie kultu nie obawiają się jaszczurów, lecz ich przeciwnicy zdecydowanie powinni!

## KROKODYLE (6)

Krokodyle są wielkie, dobrze odkarmione i wzmocnione przez magię Oka. Najchętniej czają się tuż pod powierzchnią (Średnia Ochrona -2) aż ofiara wejdzie do wody, a wówczas używają umiejętności Tarmoszenia. Jeżeli drużyna nie wskoczy do wody od razu, próbując dostać się na schody, połowa jaszczurów wypełźnie na brzeg, a pozostała trójka będzie czekać pod wodą, aż ktoś się zbliży.

**Cechy:** Duch k6, Siła k12+2, Spryt k4(Z), Wigor k10, Zręczność k4  
**Umiejętności:** Odwaga k6, Pływanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k10

**Tempo:** 3; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 11(4)

**Zdolności specjalne:**

- **Pancerz +4:** Aligatory i krokodyle mają twardą skórę (+2) – te wzmacnia nadto moc Oka (+2).
- **Tarmoszenie:** Aligatory i krokodyle chętnie łapią ofiarę w potężne szczęki, a potem zaczynają rzucać głową, wciąż zaciskając zęby wokół zdobyczy. Jeżeli jaszczur trafi z przebicciem, zadaje oprócz normalnych obrażeń, 2k4 obrażeń dodatkowych.
- **Ugryzienie:** Si+k6
- **Wodne:** Tempo 5

## ESESMANI (?)

Ocaleli z poprzedniego starcia.

## KROKODYLI WOJOWNICY (5)

Twardzi wojownicy wybrani osobiście przez Tanango, fanatycznie lojalni i gotowi oddać życie. Noszą przepaski i biżuterię z zębów oraz pazurów krokodyli.

**Cechy:** Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8  
**Umiejętności:** Odwaga k8, Pływanie k6, Przetrwanie k8, Rzucanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Zastraszanie k8, Żeglowność k6

**Charyzma:** 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 8; **Wytrzymałość:** 8 (2)

**Zawady:** Lojalni (Tanango)

**Przewagi:** Zaprawieni w walce

**Sprzęt:** Krokodyle włócznie (Si+k8; Obrona +1; odległość 1).

Włócznie są najeżone zębami krokodyli, dlatego zadają więcej obrażeń, niż normalne.

**Zdolności specjalne:**

- **Pancerz +2:** Skóra wojowników jest równie twarda, jak ich bóstw.

**Języki:** indiański



## TANANGO, SZAMAN KROKODYLI

Tanango był niegdyś szamanem plemienia łowców głów, zamieszkującego dorzecze. Okazał się jednak oszustem, niezdolnym wyleczyć córkę wodza ze śmiertelnej choroby. Został wygnany i błąkał się po dżungli, aż natrafił na świątynię krokodyli. Tam objawił mu się sam Kilquato, Władca Krokodyli, który namaścił czarownika i podarował mu magiczne moce. Tanango zdołał następnie przeniknąć do wiosek sąsiednich plemion, omamić najlepszych wojowników i sprowadzić ich tu, by służyli potwornemu bogu. Na szczęście kult działa od raptem kilku miesięcy i jest wciąż dość wątły.

Gdy ktoś zacznie do niego strzelać, Tanango skryje się całkiem za murem łuku, uniemożliwiając trafienie. Wyda telepatyczny rozkaz ataku krokodylom, albo podczas swojej akcji wychynie, by rzucić czar, a następnie skryje się znowu. By go sięgnąć, bohater musi posiadać Wstrzymaną akcję i odjąć od testu -4, ze względu na osłonę.

Jeżeli stanie się oczywiste, że szaman nie zdoła zwyciężyć, wycofa się do Jaskini Wcielenia.

**Cechy:** Duch k10, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

**Umiejętności:** Leczenie k4, Przetrwanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wiara k10, Wiedza (hiszpański) k4, Wyśmiewanie k8

**Charyzma:** 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 8 (3)

**Zawady:** Ślubowanie (służyć Kilquato)

**Przewagi:** Nadprzyrodzone zdolności (Cuda), Nowa moc, Punkty mocy, Regeneracja mocy

**Cuda i ich warianty (15 punktów mocy)**

- **Bariera:** Szaman potrafi rozkazywać dżungli. Jego wersja cudu działa tylko w promieniu 1" od lasu – nie może użyć jej w wodzie, na łuku ani w jaskini.
- **Pocisk:** Cud działa normalnie, ale nie widać żadnego uderzenia. Ofiary otwierają się po prostu rany, jakby ugryzł ją właśnie krokodyl.
- **Zmiana kształtu:** Szaman może zmienić się w krokodyla, wydając 5 punktów mocy.



**Sprzęt:** Krokodyl włócznie (Si+k8; Obrona +1; odległość 1).

Włócznia jeży się zębami krokodyli, dlatego zadaje więcej obrażeń; skórzana zbroja (+1)

**Zdolności specjalne:**

• **Pancerz +2:** Skóra szamana jest równie twarda, jak krokodyla.

**Języki:** indiański, hiszpański

## JASKINIA KILQUATO

Bohaterowie nie muszą wchodzić do jaskini: Oko jest na zewnątrz i można je wydłubać po kilku godzinach systematycznego niszczenia posągu. Jeżeli jednak przestąpią próg groty, powita ich złowroga pułapka. Podłogę zdobią setki płytek, każda ozdobiona zębem – część jest krokodyla, inne należą do rozmaitych zwierząt. Rzecz w tym, że bohaterowie muszą stąpać po kłach krokodyli. W przeciwnym wypadku ze ścian wystrzelą włócznie o grotach pokrytych zębami, zadając wszystkim w korytarzu 4k6 obrażeń!

Jeżeli bohaterowie wpadną na rozwiązanie i spróbują zidentyfikować właściwe zęby, muszą testować Spryt z -4, lub bez kary, jeśli mają ze sobą ząb jaszczura. By bezpiecznie przejść korytarz, trzeba wykonać trzy takie testy. Każdy, kto idzie za pierwszym bohaterem i stara się stawiać stopy w tych samych miejscach, testuje Spryt, dodając do wyniku +2. Porażka oznacza fatalnie fałszywy krok i obrażenia 4k6, jak opisano wyżej.

Jeżeli drużyna jest dość łbska, by jakoś oznaczyć właściwe płytki, przejście korytarza będzie wymagało od tej pory testu Zręczności +2.

## KOMNATA WOJOWNIKÓW

Krokodyli wojownicy zamieszkują dużą jaskinię. Mają w niej palenisko, niechlujne pośłania, trochę ozdób z kości i zębów, oraz kilka drobiazgów, będących produktami cywilizacji: puste puszki, gwizdek czy garść brazylijskich pesos.

## SAMOTNIA SZAMANA

Drugi tunel prowadzi do wilgotnej, ciemnej komory, którą zamieszkuje przywódca kultu. Wala się w niej mnóstwo kości, fetyszy, krokodylich skór i wszelkiego kultowego śmiecia. Nie ma natomiast łóżka, gdyż szaman sypia w płytkiej sadzawce z tyłu pomieszczenia.

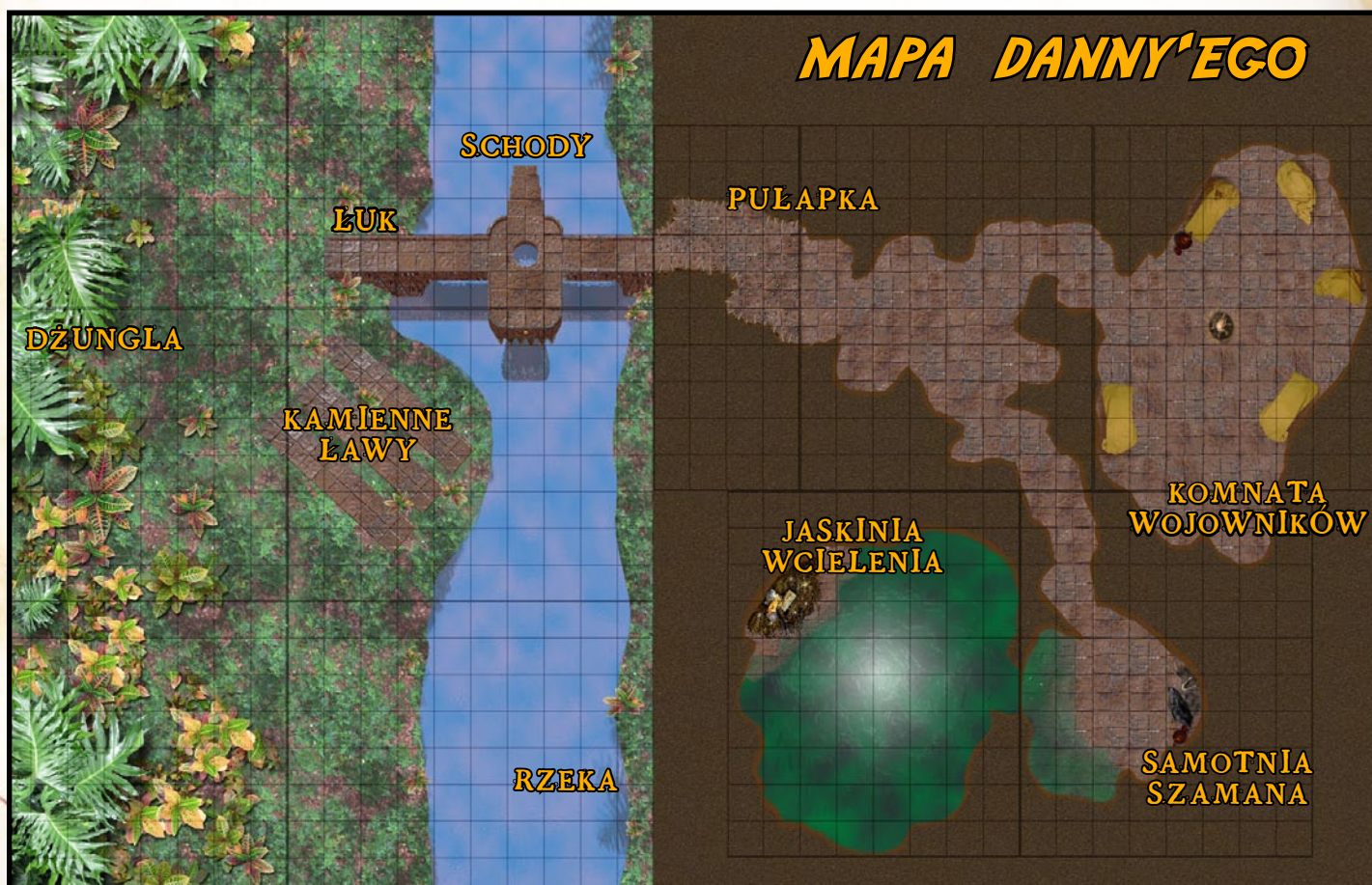
Ponadto, krótka inspekcja pozwoli znaleźć kilka niespodziewanych skarbów – trzy hiszpańskie dublony i złoty krzyż! Test Wiedzy (Historii) ujawni, że pochodzą z XV wieku, a zdrowy rozsądek podpowie, że skoro monet jest kilka, z pewnością w pobliżu znajduje się więcej.

Każdy, kto podejdzie do sadzawki, zobaczy, że woda fałuje. Zbiornik jest za mały, żeby żył w nim krokodyl, ale ciemna plama z tyłu wskazuje na podwodny tunel. Błysk kolejnych dublonów skieruje pewnie uwagę drużyny w stronę wielkiego finału przygody.

## JASKINIA WCIELEŃ

Podwodne przejście w samotni szamana prowadzi do na wpół zalanej groty – by do niej dopłynąć, wystarczy na kilka chwil wstrzymać oddech.

Woda po drugiej stronie sięga do pasa. Pod stopami bohaterów coś zgrzyta, nie sposób jednak dojrzeć, co to,





pomimo dwóch płonących na ścianach pochodni. Zresztą, drużyna pewnie nie zwróci uwagi na chrzęsty, skoro dokładnie naprzeciw wejścia znajduje się nisza, w której lśni złotem hiszpański skarb!

Oczywiście, złoto nie jest za darmo. Chrupkie podłóżę zaścielały ludzkie kości, pamiątki posiłków gigantycznego krokodyla czającego się w centrum jaskini. Ogromny, magiczny jaszczur jest wcieleniem Kilquato na ziemi i posiada drugie oko bóstwa.

Potwór czeka bez ruchu, póki ktoś nie ruszy po skarb – a potem błyskawicznie wynurza się i atakuje. Jeżeli jest tu również szaman Tanango, czai się za stertą złota, by zaatakować jednocześnie ze swoim bóstwem.

Woda powoduje, że teren jest trudny (Tempo spada o połowę).



### GIGANTYCZNY KROKODYL

Potworny jaszczur ma prawie 10 metrów, skórę czarną jak noc i tylko jedno, żółte oko. Od razu widać, że to nie zwykły materiał na torebkę!

**Cechy:** Duch k6, Siła k12+6, Spryt k4(Z), Wigor k12, Zręczność k4

**Umiejętności:** Pływanie k8, Spostrzegawczość k8, Walka k12

**Tempo:** 5; **Obrona:** 8; **Wytrzymałość:** 17 (4)

**Zdolności specjalne:**

- **Pancerz +4:** Grubą skórę krokodyla (+2) wzmacnia magiczna moc Oka (+2).
- **Wodny:** Tempo 4
- **Ugryzienie:** Si+k10
- **Duży:** Ze względu na duży rozmiar krokodyla, atakujący go bohaterowie dodają +2 do testu.
- **Tarmoszenie:** Kiedy wielki gad trafi z przebicciem, miażdży kości ofiary jak tyłu nieszczęśników przed nią. Jego ogromne szczęki zadają dodatkowo 2k8 obrażeń!
- **Rozmiar +5:** Potwór ma prawie 10 metrów długości!



## SŁAWA I FORTUNA

Gdy ogromny krokodyl padnie trupem, natychmiast zacznie się rozkładać, aż pozostanie po nim tylko żółte oko, wielkości piłki tenisowej i stwardniałe na kamień. Po śmierci wcielenia bóstwa nie jest już magiczne, ale wciąż warto dla muzeum 20 000\$.

Bohaterowie mogą też wydobyć hiszpański skarb, za który muzeum zapłaci odstępne w wysokości 100 000\$. Zarówno złoto, jak klejnot, można też sprzedąć pięciokrotnie drożej na czarnym rynku antyków, ale grupa Bucka nie powinna ryzykować utraty dobrych relacji z kustoszem i informacji o kolejnych znaleziskach w imię szybkiego zarobku.

### ZEZWOLENIE NA DRUK, POWIELANIE I OPRAWĘ

Niniejszy dokument jest darmowy i można powielać go na użytek osobisty. Zakaz dystrybucji elektronicznej i fizycznej bez pisemnej zgody Pinnacle Entertainment. Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, all our Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Wydawnictwo Gramel is authorized user. All rights reserved. Polish translation is Copyright Wydawnictwo Gramel. All rights reserved.

**Autor:** Shane Hensley.

**Redakcja oryginału:** Jordan Peacock, Piotr Koryś i Clint Black.

**Ilustracje:** Cheyenne Wright, Jordan Peacock i Jim Crabtree.

**Przekład:** Tomasz Z. Majkowski.

**Redakcja przekładu:** Gabriela Zielińska, Maciej Zieliński.

**Projekt graficzny:** Michał Smaga.

**Skład i łamanie tekstu:** Simon Lucas.

Testowane przez tysiące Dzikusów z całego świata!



**GOTOWE POSTACI, MAPE I KARTONOWE FIGURKI  
ZNAJDZIESZ NA STRONIE [WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL](http://WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL)**

