



Żywy koszmar

Ofiary budzą się w szpitalnej izolatce. Okienne są zamknięte, panuje zaduch, w powietrzu czuć kurz i pleśń. Wszyscy są przywiązani do łóżek – prócz „oślepionego”. Ktokolwiek ich wiązał, uznał najwyraźniej, że ślepiec nie zdoła wydostać się z izolatki.

Wszyscy budzą się w tym samym momencie – przytomność przywraca im dochodzący skądś straszliwy krzyk bólu, który nagle się urywa.

Szpital grozy

Szpital Maryi Królowej Miłosierdzia kryje straszny sekret – służy za siedzibę kultu Mrocznego Boga Todoto, Mutatora. Pacjentów nie posiadających rodzin przynosi się do opuszczonego skrzydła, gdzie zostają przeobrażeni w urągające naturze potwory. Następnie przemycą się powstałe w ten sposób „Sługi Todoto” poza teren szpitala, pod pretekstem wywózki odpadów medycznych, i wysyła, by strzegli świątyń Władcy Przemian na całym świecie.

Rytuał przemiany prowadzi doktor Dawid Jordan, gorliwy sługa Todoto, który posiada moc szybkiego sprządzania mutacji.



Siostra oddziałowa

Gdy tylko bohaterowie uwolnią się z więzów, do izolatki wpadnie uzbrojona w siekiere kultystka w okrwawionym stroju pielęgniarki – właśnie ma zamiar sprawdzić, czy więziom „niczego nie brakuje”. Kultyści (i inne napotkane istoty) otrzymują +2 do Walki, jeżeli bohaterowie walczą gołymi rękami. Drużyna natomiast zadaje wówczas obrażenia równe Sile.

W izolatce jest jednak mnóstwo improwizowanej broni: pręty z łóżek, kawałki drewna i wyrwane ze ściany rury zadają Si+k4 obrażeń i zwiększają Obronę o +1. Jeżeli jednak bohater wyrzuci 1 na kostce Walki, broń się łamie.

Po pokonaniu kultystki drużyna może przeszukać izolatkę. Pewnie przyjdzie im do głowy, by wyłamać okiennicę i uciec. Niestety, mury skrzydła zostały spryskane krwią Todoto – dlatego ściany i okna są odporne na obrażenia. Gdy je naruszyć, krwawią, ale wyłom natychmiast się zasklepia. Drugi atak powoduje, że budynek zaczyna się bronić: posiada Walkę na k8 i zadaje k8+k6 obrażeń.

Tak dziwaczne wydarzenia wymuszają test Odwagi (-1). Niepowodzenie oznacza konieczność rzutu w Tabeli Strachu lub ucieczki z izolatki. Nieszczęśnik, który odbiegnie samotnie, beznadziejnie się zgubi.

Labirynt Chaosu

Krew Mrocznego Boga zniekształciła przestrzeń w całym skrzydle. Ofiary mogą sądzić, że wędrują do wyjścia, ale się mylą – jedyna droga prowadzi do sali operacyjnej, gdzie czeka doktor Jordan.

Za każde dziesięć minut włączęgi po korytarzach pociągnij kartę i sprawdź wynik w poniższej tabeli. Jeśli drużyna się rozdzieliła, ciągnij osobne karty dla każdej grupy. Bohaterowie mogą testować Tropienie, by zmienić wynik – przesuwają wówczas rezultat w górę lub dół tabeli o tyle rzędów, ile udanych rzutów wykonali. Nie mogą w ten sposób zmienić pociągniętej dwójki.

- 2 Ofiary trafiają do izolatki, z której wyruszyły.
- 3-6 1k3 Sług Todoto.
- 7-10 Ofiary zostają rozdzielone – może wyrasta między nimi ściana, albo pojawia się coś wymagającego testu Odwagi.

Walec 1k4 kultystów zbrojnych w skalpele.

Dama-Król Znajdują się wszyscy zagubieni.

As Ofiary zostają rozdzielone – może wyrasta między nimi ściana, albo pojawia się coś wymagającego testu Odwagi.

Joker Sala operacyjna. Patrz niżej.

Doktor Mutant

Gdy ofiary pokonają straszliwy labirynt stworzony dzięki krwi Todoto, stają u progu Sali operacyjnej doktora Jordana – w samą porę, by zobaczyć finał prowadzonej właśnie transformacji. Doktorowi towarzyszy trzech kultystów zbrojnych w skalpele, a nieszczęśnik na stole operacyjnym gotów jest bronić go za wszelką cenę. Obecne są też Sługi stworzone z zagubionych wcześniej bohaterów. Rezultat „Panika” w Tabeli Strachu nie powoduje ucieczki do labiryntu. Jeżeli nie masz dostępu do tabeli, niech nieduany test Odwagi powoduje Szok.

Podsumowanie

Po śmierci doktora Jordana moc Mrocznego Boga przestaje wpływać na szpitalne skrzydło. Wszystkie Sługi topią się jak wosk, gdy pryska potęga, która powołała je do życia. Sam Jordan eksploduje deszczem krwi. Ocaleni bohaterowie znajdują wyjście – i zapewne nikt nigdy nie uwierzy, co im się przydarzyło.

Kultysty

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

Umiejętności: Odwaga k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k6

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

Zawady: Lojalni (wobec dr Jordana)

Sprzęt: Skalpele (Si+k4), siekiery p-poż (Si+k6)

Zdolności specjalne:

- **Fanatycy:** Jeżeli kultysta znajduje się w pobliżu przywódcy kultu, otrzymuje cios zamiast niego – każdy atak wymierzony w kapłana trafia wyznawcę.

Sługi Todoto

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

Umiejętności: Odwaga k10, Skradanie k6,

Spostrzegawczość k6, Walka k6, Zastraszanie k8

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

Zdolności specjalne:

- **Przerażający:** Każdy, kto zobaczy Sługę, wykonuje test Odwagi.
- **Broń naturalna:** Sługi atakują rozmaicie: kłami, pazurami, mackami i ogonami. Wszystkie ataki zadają Si+k6 obrażeń.



Doktor Jordan, awatar Todoto

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

Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k10, Spostrzegawczość k8, Walka k8

Tempo: 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 6

Zdolności specjalne:

- **Przerażający:** Każdy, kto zobaczy Jordana bez rękawiczek, wykonuje test Odwagi.
- **Strzykawki:** Powyżej pierwszego knykcia, palce doktora Jordana zmieniają się w strzykawki wypełnione wrzącą krwią. Dzięki nim rani ofiary zadając Si+k6 obrażeń – a w wypadku przebicia w teście Walki wstrzykuje im krew Todoto.
- **Mutagenna krew:** Osoby, którym wstrzyknięto krew Todoto muszą wykonać test Wigoru (-2), by uniknąć przemiany w Sługę Mrocznego Boga. Proces trwa jedną rundę, podczas której ofiara nie może wykonywać żadnych akcji, i jest nieodwracalny.

przygody jednostrzałowe

darmowa jazda próbna

gotowi awanturnicy

materiały dodatkowe

sklep

WWW.WYDAWNICTWOGAMEL.PL

Savage Worlds, Deadlands, One Sheets, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved. Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gravel logo are Copyright Gravel. All rights reserved.



WWW.WYDAWNICTWOGAMEL.PL

