



Zagubieni w Andach to krótka, pulpowa przygoda do **Savage Worlds** oparta o klasyczny komiks Carla Barksa pod tym samym tytułem. Ponieważ jest to komiks dla dzieci, w scenariuszu niewiele jest przemocy; pole do popisu będą mieli za to odkrywcy i negocjatorzy. Pomimo specyficznego źródła inspiracji, przygodę można spokojnie poprowadzić np. drużynie brawurowych odkrywców z przygody *Oko Kilquato*.

Możesz też umieścić scenariusz w świecie gry *Wolsung: Magia Wieku Pary*, zmieniając tylko drobne detale. W takim wypadku ekspedycja ruszy nie z Bogoty, a z miasta Santa Luna. Profesor Rutler nie pochodził z USA, lecz z Wanadii: nazywał się hrabia Herakliusz Bączyński i urodził się w Sławii, zaś wyprawę odbył w roku 1839. Mieszkańcy miasta w Okropnej Dolinie okażą się kanciasnymi krasnoludami, cieszącymi się wieczną mgłą, demonstrując przy tym staroslawijską gościnność.

Komiks „Lost in the Andes” nie został jak dotąd oficjalnie przetłumaczony na język polski, dlatego posłużyłem się przekładem fanowskim. Jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej, skorzystaj z Wikipedii: http://en.wikipedia.org/wiki/Lost_in_the_Andes!

Skarby i jaja!

Przygoda rozpoczyna się w Muzeum Historii Naturalnej, gdzie właśnie otwarto wystawę poświęconą nierozwiązanym zagadkom. Oczywiście, żaden łowca przygód nie przejdzie obojętnie obok takich eksponatów! Dziennikarze mogą opisać to wydarzenie, zaś naukowcy poszukiwać ciekawych inspiracji. Na wystawie umieszczono bezcenne skarby, w tym rekonstrukcję Bursztynowej Komnaty, Kryształową Czaszkę, koronę Dżyngis Chana oraz mapę, rzekomo wskazującą położenie Atlantydy. Niepozornym dodatkiem do wyżej wymienionych skarbów wydaje się być kopczyk dziwnych, sześciennych kamieni.

Gdy BG zwiedzają wystawę, pech chce, że wybucha zamieszanie. Może jakiś złodziejasek połasi się na cenny pierścień leżący na widoku? Oczywiście, dzielni bohaterowie powinni zatrzymać bandziora, a w zamieszaniu nikt nie będzie przecież zwracać uwagi na „kamienie”. MG, rozegraj to tak, by to dzięki bohaterom kilka z nich pękło i odsłoniło coś, co bez wątpienia jest białkiem i kwadratowym żółtkiem. „Te jaja są tu od ponad pięćdziesięciu lat”, mruknie

prof. Eierweiss, kustosz muzeum, gdy będzie gratulować bohaterom zatrzymania oprycha oraz dokonania przypadkowego wprawdzie, ale jednak odkrycia.,

Oczywiście, będzie ono miłym dodatkiem do artykułu o schwytaniu rabusia (jeśli w drużynie nie ma dziennikarza, na pewno jakiś znajdzie się w tłumie zwiedzających), a nudny dzień sprawi, że BG trafią na pierwszą stronę lokalnej, miejskiej czy nawet krajowej prasy. I wtedy się zacznie.

Jajkami zainteresują się archeolodzy, biolodzy, antropolodzy (kto hoduje takie jajka?) i naukowcy wszelkiej maści. Odbędą się stosowne sympozja, a dyskusja na jakiś czas utknie w biurokratycznym bagnie. W tym samym czasie magnaci jajeczni i inni potentaci branży jajcarskiej zainteresują się kwadratowymi jajkami ze względu na niezmiernie długi czas zachowania świeżości oraz kształt, który pozwoli zaoszczędzić krocie na pakowaniu. Dzięki kwadratowym, wytrzymałym jajom przed przemysłem drobiarskim otworzą się nowe możliwości! Nagle wszyscy wokół bohaterów wydają się zarazić jajeczną gorączką.



W każdym razie, sensacja związana z jajkami powoli przysięga, przyduszona dyskusjami i spekulacjami. W końcu, ktoś mądry – profesor biologii, bogaty hodowca drobiu, potentat kulinarny czy inny wielki jajcarz – zdecyduje się na sfinansowanie ekspedycji w górskie rejony Andów, w poszukiwaniu źródeł kwadratowych jaj. Prasa podchwyci ten pomysł i zaproponuje, by w wyprawie uczestniczyli bohaterowie graczy.

O jajach

Kwadratowe jaja znajdują się w muzeum od pięćdziesięciu lat. Można dokładnie zbadać źródła, które świadczą o ich pochodzeniu, czyli kwity i rachunki, a następnie prześledzić dostawców i handlarzy, którzy je wystawili. Jeżeli gracze zajmą się tym, niech wykonają test Wyszukiwania z karą -2: sukces ujawni, że jajka pochodzą z wysokich Andów, a nabyto je w roku 1883. Przebiecie pozwoli BG skojarzyć ich pochodzenie z wyprawą profesora Bretta Rutlera z Alabamy, który zaginął w Andach w tym samym okresie. Możesz dodać różne komplikacje – np. kłótnię z geologiem, który jest święcie przekonany, że sprzedał muzeum wapienne sześciany o nietypowej budowie itp. Postać profesora jest dość ważna, powinienes więc tak czy siak o nim napomknąć!

Badacze po kilku tygodniach odkrywają, że jaja są bardzo pożywne (gdy świeżo zniesione), wytrzymałe na temperaturę i czas, a wyhodowane z nich kury również powinny odznaczać się wytrzymałością i odpornością. Niestety, żadne ze zbadanych jaj nie jest zapłodnione.

Dokładne pochodzenie jaj nie jest znane, nawet prywatne dzienniki profesora Rutlera nie opisują wyprawy, podczas której je odkrył – wiadomo jedynie, iż są pamiątką samotniej wyprawy profesora Rutlera, podczas której przemierzał najbardziej niedostępne rejony Andów, zaś geografia nie była jego mocną stroną. Choć profesor miał opinię sympatycznego, południowego dżentelmena, (a może właśnie dlatego) nie był lubiany w środowisku naukowców.

Poszukiwacze kwadratowych jaj

Czas wyruszyć na wyprawę. Jeśli BG są doświadczonymi łowcami przygód, będą bardziej szanowani, ale to na ich barki spadnie organizacja wyprawy. Jeśli nie posiadają doświadczenia, ich zadaniem jest czekać cierpliwie, gdy profesorowie i biurokraci załatwią sprawy organizacyjne. Tak czy siak, podczas rejsu na statku płynącym do Kolumbii, dowódca wyprawy zażyczy sobie omletu na obiad; niestety jedynymi jajkami na statku są te siedemdziesięcioletnie. Wszyscy, którzy zjedzą obiad z kapitanem, poczują się gorzej – jeśli BG również jedli omlet paleologiczny, wyzdrowieją jako pierwsi. Po przybyciu do Bogoty okaże się, że właściwie jedynymi osobami zdolnymi wyruszyć dalej są BG. Profesorowie dojdą do wniosku, że nie ma sensu zwlekać, a bohaterowie równie dobrze mogą przetrzeć szlak właściwej ekspedycji. Pozostali członkowie wyprawy muszą zostać przez dwa miesiące w szpitalu w Bogocie.

Zaczyna się długa, żmudna wędrówka przez Andy. BG mogą rozpytywać mieszkańców o jajka albo o profesora Rutlera (jeśli mają jego zdjęcie). Choć wierzącym w etos Wielkiego Białego Odkrywcy bohaterom może się wydawać, że Andy zamieszkują zabobonni Indianie, tubylcy są bardzo pragmatyczni. BG zostaną pierwotnie potraktowani jak turyści, a pytana o kwadratowe jaja spotkają się z szyderstwem („Oczywiście, señor, biorą się one od kwadratowych kur! HA-ha! Z pewnością to dla nich bolesne!”). Jeśli BG spróbują przekupstwa, po wsiach rozniesie się wieść o szalonych *gringos* szastających pieniędzmi, a w konsekwencji zaatakuje ich grupa chciwych dinero tubylców (zob. *Tubylczy wojownik*, str. 163 SWPL – 2 bandytów na BG „wojownika”, 1 na niewalczącego, połowa z nich uzbrojona jest w sztucery: 24/48/96, 2k8 obrażeń, 10 strzałów, PP1). Pamiętaj, że Indianie doskonale znający swój teren i mogą łatwo zwabić BG w zasadzkę. Jeśli i z tym BG sobie poradzą, być może zmyli ich oszustwo.

Kilka wiosek spróbuje sprzedać BG świeże kwadratowe jajka, twierdząc, że pochodzą od tutejszych kur, a ich kształt to wynik świeżego górskiego powietrza. Sprzedawcy nie pozwolą jednak obejrzeć niosek, ani dokładnie zwiedzić okolicy. Z chęcią sprzedadzą za to kury, a gdy okaże się, że znoszą zwykłe, owalne jajka, wyklócać się będą, że „panowie musieli zaburzyć korzystny mikroklimat. Zwrotów nie przyjmujemy”. Jeśli chcesz rozegrać to mechanicznie, dla roli przywódców wsi użyj profilu wodza plemienia, jednak zastąp umiejętność Tropienie Przekonywaniem na k6, i załóż, że jest Blotką. Przeciwny test Przekonywania i Spostrzegawczości ujawni, że mieszkańcy wsi coś ukrywają. Oczywiście, jeśli BG rozejrzą się dokładnie, sami stwierdzą, że Indianie produkują jajka z gipsu, posługując się zwykłymi jajkami i sześciennymi foremkami. Odkrycie bynajmniej nie rozweseli tubylców, którzy znów mogą posunąć się do przemocy.

Zagubieni wśród szczytów

BG mogą poczuć się zagubieni. Być może ucieczka przed rozszluszczonymi tubylcami zagna ich w wysokie szczyty? Może po prostu będą iść dalej, szukając kolejnych tropów? Gdy ogarnie ich desperacja, podrzuć im wskazówkę: wielki głaz przy ścieżce wiodącej w niebotyczne góry, z wrytymi inicjałami „prof. B.R. U.A.I. 1883”. Inicjały znaczą oczywiście profesor Brett Rutler, University of Alabama, 1883 to zaś data jego wyprawy i rok, w którym jajka zostały przywiezione do Stanów.

Im wyżej, tym ciekawsze widoki, piękniejsza natura i rzadsze powietrze. Możesz zacząć wykonywać testy wyczerpania za Zimno (z karą -1 ze względu na wysokość). By ożywić nieco grę, możesz też nasłać na bohaterów desperowanego drapieżnika (wielki kot - jak lew, Siła k8, Zręczność k10, rozmiar 0, wytrzymałość 6, niedźwiedz lub, jeśli w twoim świecie gry istnieją fantastyczne bestie, gigantyczny ptak czy wąż) albo grupę wyrzutków ze społeczeństwa (bandyci, str 161 SWPL).

W końcu BG zaczną gubić się w gęstniejącej mgłę. Chociaż winny jest nie tylko opar: kompas odmawia posłuszeństwa, a słaba widoczność nie pozwala orientować się wedle słońca i gwiazd. W końcu bohaterowie dotrą do kolejnego tropu. Napotkają bardzo starego myśliwego - jest o pierwszy człowiek, który rozpozna kwadratowe jajko i powie, że gdzieś już coś takiego widział! Gdy był młody, on i jego ojciec spotkali podczas polowania amerykańskiego uczonego z torbą pełną takich jaj. Zaopiekowali się nim, ale był wyczerpany i wkrótce zmarł. Przed śmiercią prosił, by przygotowali mu jajko, mające go wzmocnić - rzeczywiście, trochę pomogło, ale nie wystarczyło, by przeżył. Myśliwi spróbowali trochę jaj, ale były paskudne w smaku, choć rzeczywiście pożywne. Uznając je za mało smaczne, sprzedali je w mieście. W ten sposób po wielu perypetiach trafiły do muzeum. Jeśli BG zachowają się uprzejmie, myśliwy wskaże im grób profesora i ścieżkę, przy której go znaleźli. A mgła będzie gęstnieć i gęstnieć.

BG wspinają się coraz wyżej. Są już tak blisko celu! W końcu odkryją, że liny i sprzęt wspinaczkowy jest na krawędzi całkowitego zużycia, a mgła jest tak gęsta, że nie widać końca własnej ręki. Przypomnij im, że są w górach, gdzie łatwo o przepaść czy śliskie kamienie. Gdy popadną w rozpacz, jeden z nich wymaca nagle... kamienny mur, zbudowany z ociosanych bloków. Ktoś inny usłyszy głosy - jeśli dobrze się wsłucha (Spostrzegawczość), odkryje, że mówi one po angielsku. Ba, przebicie w teście może wskazać, że ktoś... śpiewa Dixie? Cywilizacja! BG muszą tylko wspiąć się na mur w gęstej mgłę (test Wspinaczki -4, nieudany test oznacza, że bohater odłącza się od drużyny, jest poturbowany, a pozostała część grupy będzie musiała go znaleźć).

W Okropnej Dolinie

Po drugiej stronie muru mgła jest rzadsza... można swobodnie oddychać pełną piersią, a ziemię porasta trawa! Dolina leży we wnętrzu krateru wygasłego wulkanu. Co więcej, widać kształty jakichś budynków w oddali. Cała okolica usłana jest sześciennymi kamieniami, rozrzuconymi po dnie kotliny.

Droga do miasta pokaże bohaterom, że to żyzna, zadłaba ziemia. Dość monotonna - nie widać większych drzew, rosną tu jednak sześcienne krzaki (wydają się przystryżone, ale to ich naturalny kształt), i im bliżej miasta, tym więcej jest idealnie kwadratowych pól uprawnych. W końcu BG natkną się na grupę mieszkańców.

Tubylcy są niewielcy, i mają kanciaste głowy, nosy, oczy... rozumiesz, o co chodzi. Zapewne jednak najbardziej zaskoczy BG to, że wszyscy mówią piękną południową angielszczyzną z akcentem dżentelmena z Alabamy, nuca „Dixie” i są bardzo gościnni.

Tubylcy zaproszą BG na spotkanie z Prezydentem, podczas którego wyjaśni się, że:

- Miejsce nazwa się Okropna Dolina, zaś jego mieszkańcy to Okropnianie. Tak nazwał ich, z pewną dozą ironii, profesor Rutler.

- „Odkrył ich” (tak się wyraża) sympatyczny dżentelmen z Alabamy, jedyny człowiek z Zewnątrz, który odwiedził Dolinę. Nie powiedzą tego wprost, lecz gołym okiem widać, że wzorce kulturowe szybko się rozeszły. Okropnianie pokażą gościom rzeczy, których nauczył ich profesor - jego książki, mapy i kompas (ten ostatni ktoś ukształtował w kwadrat, lecz sprzęt działa). Tubylcy nie mają skaz kultury południa - za to są bardzo gościnni, przyjaźni, i mili, zwłaszcza wobec dam.

- Architektura miasta jest zdecydowanie sześcienna - wszystko zbudowane jest z kwadratowych lub sześciennych płyt o różnej wielkości. Kwadratowe jest wszystko: domy, pałace i świątynie. Kwadratowe są krzesła, stoły i łóżka. Mieszkańcy są zdecydowanie kwadratowi.

- Jeśli ktoś odłączył się od drużyny, Okropnianie pomogą w wyrobieniu sprzętu i sformują ekspedycję poszukiwawczą.

- Kwadratowi tubylcy są bardzo gościnni, i z radością pozwolą gościom mieszkać tu, jak długo zechcą. Ze smutkiem, ale pozwolą im odejść w każdej chwili, oczywiście nie bez pożegnania.

- Żywią się płodami rolnymi, zbożem i jagodami, a także jajkami, które według nich pojawiają się czasem w dolinie. Nie wiedzą w ogóle, co to jest kura. Wprawdzie profesor Rutler opowiadał im o kurczakach, ale nikt nigdy żadnego nie widział.

- Życie w dolinie jest dość monotonne, ale szczęśliwe. Sprowadza się do pracy na roli, ceremonii, i zbierania jajek. Tych ostatnich jest taka obfitość i są tak pożywne, że nikt nie głoduje. Okropnianie nie znają pieniędzy, dzięki jajkom nie chorują, i żyją bardzo długo. To chyba najspokojniejsze miejsce na świecie.

MG: zwróć uwagę na kontrasty między trzema światami - naukowcy z ekspedycji są chciwi, zadufani w sobie i przekonani o własnej wyższości. Mieszkańcy Andów są chciwi i pazerni - nie są stereotypowymi dumnymi Indianami. Okropnianie są za to autentycznie sympatyczni i życzliwi, choć może nieco sztywni i rygorystyczni (a może jednak nie? Przeczytaj trzy proponowane komplikacje poniżej).

Podstawowe prawo Okropnian to zakaz kręgów i kul. Jeśli ktoś z BG w oczywisty sposób demonstruje coś okrągłego - np. mistrz Kung-Fu ma widoczny symbol Yin-Yang, pilot posiada koliste gogle, a szalony wynalazca wykorzystuje kulisty bojler do napędzania maszyn parowych - Okropnianie nadal będą przyjaźni, lecz ze smutkiem skazą go na Kamieniołomy („Takie jest prawo, mistah!”). Rozwiązanie jest oczywiste - koła i kule w kostiumach bohaterów powinny zostać zastąpione kwadratami lub sześciąciami, a jako zadośćuczynienie BG powinni nauczyć mieszkańców jakiejś nowej wiedzy lub pokazać coś nowego.

Nierozwiązana zagadka to, oczywiście, pochodzenie jaj. W rzeczywistości, sześcienne kamienie na dnie doliny to...

sześciennie kury o granitowej skórze! Rankiem, gdy wszyscy Okropnianie śpią, znoszą one wielkie ilości jaj. Jeśli BG zaczną obserwować miejsca, gdzie znajduje się jajka, lub przyjrzą się rzekomym sześcianom (zmieniają położenie w nocy), bez trudu dojrzą, że to rzeczywiście kury. Ich mięso okaże się łykowate, ale, rzeczywiście, niezwykle pożywne. Dla Okropnian, którzy nigdy nie próbowali mięsa, będzie ono przepyszne.

Finak

W oryginalnym komiksie kulminacją było wydmuchanie kanciastych balonów (to ma sens w kontekście). Gra RPG jednak ma swoje prawa – oto trzy komplikacje, których możesz użyć, by zapewnić ciekawy finał przygody.

Brzydki podtekst

Inspiracją dla obecnej kultury Okropnian było amerykańskie Południe – główny tekst przygody zakłada, że profesor Rutler był szlachetnym człowiekiem. A co, jeśli to nie prawda? Jeśli BG różnią się od wzoru, (jeśli takich nie ma, załóż, że wystarczy posiadanie bardzo zaokrąglonej głowy!) zostaną potraktowani gorzej i z góry skazani na ciężką pracę. W tym wypadku BG będą musieli odbić przyjaciół i przekonać Okropnian do bardziej postępowych zwyczajów. Finałem będzie więc dyskusja między Prezydentem a BG.

Starożytnie prawa

Co sprawia, że wszystko w dolinie jest kwadratowe? Być może jest ona siedzibą dziwnej siły, zmieniającej prawa fizyki? Okropnianie mogą pod maską życzliwości ukrywać nieludzkie zamiary i składać ofiary kwadratowemu wynaturzeniu. Albo być przez takiego potwora zniewoleni i, choć są naprawdę poczciwi, ze smutkiem wypełnią rozkazy prawdziwego władcy. Finałem przygody będzie walka lub ucieczka przed kwadratową bestią. BG zostaną zamknięci w jednej sali z galaretowatym sześcianem. Inteligentny potwór może oszczędzić BG i naznaczyć ich jako swoich emisariuszy do świata zewnętrznego – tak jak uczynił to z profesorem. Jeśli potwór był nieinteligentny, uznaj, że

profesor Rutler był bardzo charyzmatyczny i po prostu wyniósł się bardzo szybko z miasta.

Pożeracz jajek

W takim wariacie Okropnianie wiedzą o istnieniu kurczaków. Jeśli BG opowiedzą o ich smaku lub złapią jednego, ci powiedzą o istnieniu straszliwej bestii, pożerającej kurczaki, a czasem nawet ludzi. To wielki dinozaur, którego ktoś musi upolować. Jeśli BG mają nowoczesną broń, powinni dać sobie radę z jaszczurem. (swoją drogą pamiętaj, jak Okropnianie zareagują na stwierdzenie, że broń „miota kule”). Olbrzymi, kwadratowy tyranozaur – lub stado kwadratowych raptorów – to widowiskowy finałowy przeciwnik. Alternatywnym przeciwnikiem może być wielki „troll”, lub stado ogromnych pajaków. Najczęściej takiego potwora

nie da się tak po prostu zastrzelić – BG będą musieli znaleźć sposób, by go schwytać (zawalić w jaskini, zrzucić w przepaść, związać?). W końcu jednak wizyta BG w dolinie dobiegnie końca. W podstawowym wariacie przygody Okropnianie nie będą zatrzymywać BG siłą i zaproszą do ponownych odwiedzin. Jeśli BG przypomną sobie o celu podróży, tubylcy z radością dadzą im dowolną ilość jajek, kompas i mapy profesora oraz dwa kurczaki. Podróż z powrotem będzie równie ciężka. BG zgubią powrotną drogę do doliny, a mapy okażą się bezwartościowe. W Bogocie odkrywają, że członkowie ekspedycji doszli już do siebie. Z chęcią zbadają



kurczaki – i ustalą, że oba ptaki to koguty. BG zakończą więc podróż w punkcie wyjścia. Co wynieśli z tej wyprawy? Ciekawe przeżycia i nowe trofea. Dla wielu poszukiwaczy przygód wystarczy świadomość przeżycia przygody. Kurczaki przygarnie pewnie jakiś ogród zoologiczny – kto wie, może da się je jednak skrzyżować ze zwykłymi kurami?

Statystyki:

Mieszkańcy Okropnej Doliny, choć wyglądają odmiennie, bez wątplenia są ludźmi. Wyglądem przypominają nieco kwadratowych Indian, co potwierdzają kwadratowe płaskorzeźby na ścianach ich domostw.

Zwykły obywatel

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

Umiejętności: Przekonywanie k6, Przetrvanie k6,

Spostrzegawczość k6, Walka k4, Wspinaczka k8

Charyzma: +1 **Tempo:** 6 **Obrona:** 4,

Wytrzymałość: 6

Zawady: Dziwactwo (mania kwadratów), Honorowy, Konus

(ale kwadratowy), Nawyk (akcent południowca),

Przewagi: Charyzmatyczny.

Sprzęt: Nóż (Si+k4)



Prezydent Brett

Mieszkańcy Okropnej Doliny w pełni zaakceptowali demokrację i równość. Zamiast wodza i rady starszych mają więc Prezydenta i jego gabinet, oraz Kongres. Prezydent Brett jest więc charyzmatycznym, sympatycznym przywódcą Okropnian.

Duch k8, **Siła** k8, **Spryt** k8, **Wigor** k8, **Zręczność** k8

Umiejętności: Odwaga k8, Przekonywanie k8, Przetrvanie k6, Rzucanie k6, Spostrzegawczość k6, Tropienie k6, Walka k6, Wspinaczka k8, Wyśmiewanie k8.

Charyzma: +3, **Tempo:** 6, **Obrona:** 6,

Wytrzymałość: 6

Zawady: Bohaterski, Dziwactwo (mania kwadratów),

Honorowy, Konus (ale kwadratowy), Nawyk (akcent południowca),

Przewagi: Charakterny, Charyzmatyczny, Garda, Opanowany, Szyczna,

Sprzęt: Włócznia (Si+k6, +1 Obrona, Dwuręczna, Odległość 1)

Potwory:



Galaretowaty sześcian

Ta sześcienna masa galarety pochłania wszystko, co dostanie się do jej wnętrza. Być może to tylko bezrozumny śluz, którego lękają się prości Okropnianie. Albo potworne wynaturzenie, które jest ich bóstwem. Statystyki takiego inteligentnego stwora podane są w nawiasach. Ta wersja potwora pochodzi z darmowego dodatku *Savage Beasts* i jest oczywistym nawiązaniem do klasycznego potwora z klasycznej gry fabularnej.

Duch k6, **Siła** k8, **Spryt** - [k8], **Wigor** k8 **Zręczność** k4

Umiejętności: [Przekonywanie k10, Wiedza (okultyzm) k6, Zastraszanie k10]

Tempo: 2 ; **Obrona:** 2; **Wytrzymałość:** 10,

Zdolności specjalne:

- **Duży:** Przeciwnicy mają premię +2 do wszelkich testów ataku.
- **Bezmyślny** [Nieludzki intelekt] - Albo nie posiada mózgu, albo posiada nieludzki intelekt. Jest odporny na strach, zastraszanie, wszelkie próby woli oraz sztuczki, jak

również na magię wpływającą na umysł. (Jeśli jest inteligentny, da się z nim jednak dyskutować. BG mogą użyć zastraszania i wyśmiewania jako argumentów w dyskusji).

- **Paraliż:** Sześcian pokryty jest warstwą trucizny. Każdy, kto dotknie go gołym ciałem musi wykonać rzut na Wigor (+2), lub zostanie sparaliżowany na 2k6 rund.
- **Pochłonięcie:** Śluzowaty sześcian atakuje, po prostu pochłaniając przeciwników. Istoty, na które sześcian „wejdzie” zostają wciągnięte w głąb jego ciała (muszą wykonać przeciwstawny test Siły z sześcianem by się wydostać – a najpierw obronić się przed paraliżem). Nawet jeśli bohater nie został sparaliżowany, zaczyna się dusić. W każdej turze niedany test Wigoru oznaczać będzie jeden poziom Wyczerpania. Sześcian nie trawi metalu ani szkła.
- **Powolny:** Tempo 2, nie może biegać.
- **Przezroczysty:** Sześcian jest przezroczysty, wykonaj test Spostrzegawczości -2 by w ogóle go zauważyć.
- **Rozmiar** +4



Tyranozaur - Figura

To klasyczny wielki gad, pożerający kurczaki. Oczywiście, jest kwadratowy. (Potwór pochodzi z dodatku *Savage Beasts*).

Duch k12, **Siła** k12+7, **Spryt** k6 (Z), **Wigor** k10, **Zręczność** k6.

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Tropienie k6, Walka k8, Zastraszanie k12

Tempo 8, **Obrona** 6, **Wytrzymałość** 17 (3),

Przewagi: Nerwy z tytanu.

Zdolności specjalne

- **Pancerz +3:** Twarda, łuskowata skóra.
- **Ugryzienie:** S+k8
- **Przerażający** -2
- **Nieulekły:** T-Rex jest odporny na strach i zastraszanie.
- **Wielki:** Przeciwnicy otrzymują premię +4 do wszelkich testów ataku.
- **Rozdeptanie:** obrażenia równe kostce Siły, liczą się jak broń ciężka. Wróg musi wykonać przeciwstawny test Siły lub Zręczności, by wydobyć się spod stopy dinozaura. Jeśli ten stoi w miejscu, wróg jest przyszpilony i otrzymuje w każdej rundzie obrażenia równe Sile gada (choć tyranozaur woli po prostu zjeść takiego przeciwnika).
- **Połknięcie:** Jeśli dinozaur uzyskał dwa przebiccia w teście ataku ugryzieniem, może połknąć ofiarę w całości (tylko o rozmiarze maksymalnie +1). Połknięte istoty otrzymują w każdej rundzie 3k6 obrażeń, mogą jednak spróbować wyzwolić się, jeśli mają nóż lub podobne narzędzie. Wymaga to testu Zręczności przeciwko Wytrzymałości 8. Jeśli zadasz gadowi co najmniej jedną ranę, możesz wydostać się na zewnątrz.
- **Rozmiar** +7

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.

Photo courtesy of the National Archives.



WWW.WYDAWNICTWOGRAVEL.PL

