

CO KRYJE PUSZCZA

Edna ven Rimmel, venrierowska strzyga, uprowadza podczas wystawy archeologicznej w samym sercu Lyonesse specjalistę od starożytnych ludów Atlantydy, profesora George'a Londona. Potrzebuje jego wiedzy, by odczytać hieroglify wyryte w starożytnej magicznej ścianie, którą odkryła w zatopionym przed wiekami mieście. Teraz na jego ruinach znajduje się podwodna baza strzygi. Edna wierzy, że starożytna ściana da jej moc wskrzeszenia mictlańskich kapłanów.

Zawiązanie: Śmietanka towarzyska Lyonesse zebrała się na otwarciu wystawy. Goście oglądają eksponaty, pochodzące ze starożytnej kultury Tzitzimime, popijają szampana i dzielą się najnowszymi plotkami. Nagle szklany sufit rozsypuje się w drobny mak, a z zawieszzonego nad muzeum sterowca zlatują venrierowskie zombie w odrzutowych plecakach. Zaraz potem pojawia się Edna ven Rimmel – zabójczo piękna (dopóki działa iluzja) blondynka, z czerwonymi jak maki ustami. Chwyta profesora i odlatuje!

Walkę z zombie możecie rozegrać w formie konfrontacji lub testu spornego. Co ważne – stawką nie może być zapobieżenie porwaniu. Bohaterowie mogą zyskać reputację albo zranić Ednę, zostawiając na jej śnieżnobiałym policzku bliznę – wówczas na pewno ich zapamięta. Można też rozegrać konfrontację o jeden z eksponatów, Szmaragdową Czaszkę. Jeśli zgarnie go Edna, trudniej będzie ją pokonać w finale. Profesor musi jednak zostać uprowadzony.

Rozwiązanie: Bohaterowie muszą udać się śladem sterowca. Pozwól im wymyślić, jak to zrobią. Edna może też uciekać okrętem podwodnym! Tak czy inaczej, w końcu bohaterowie trafią do Santa Luna. Edna, wraz ze swoim skompletowanym jeszcze podczas Wojny oddziałem, ukrywa się w bazie na dnie jeziora pomiędzy szczytami gór, położonych kilkadziesiąt mil od miasta. Aby ją odnaleźć, bohaterowie mogą przeniknąć do środowiska handlarzy bronią. Dowiedzą się wówczas, że pośrednikiem Edny jest wotański adwokat Herr Flugzeug. Niełatwo wycisnąć z niego informacje, a w razie napaści rzuci się do ucieczki swoim luksusowym parabilem. Bohaterowie mogą też wyciągnąć zeznania z pracowników portu (przekupstwo, *zastraszanie*, albo jako nagroda po zwycięstwie w wielkim turnieju siłowania się na rękę), którzy któregoś wieczora dostali od Flugzeuga łapówkę, żeby na godzinę zniknąć z nabrzeża. O kryjówce Edny wiedzą też dzicy tubylcy, zamieszkujący dżungle wokół rzeki.

Można rozwinąć wątek dzikich hobgoblinów. Zakończona powodzeniem konfrontacja z wodzem pozwoli jednemu z bohaterów zająć jego miejsce i na dodatek uzyskać wsparcie plemienia w walce z Edną. Pięciu twardych łowców głów to solidne wsparcie w finale.

Punkt kulminacyjny: Bohaterowie w końcu docierają do kryjówki Edny, która ujawni się jako strzyga. Finałowa konfrontacja może zostać przeprowadzona na kilka sposobów. Najlepiej niech gracze zadeklarują jej typ:

- walka z Edną i właśnie ożywioną, dzięki pierwszemu odszyfrowanemu ze ściany zaklęciu, mictlańską mumią. Sama ściana działa jak spirytystyczny *nexus* o mocy 3;
- pościg wykutymi w skale tunelami; Edna będzie mogła zmienić trasę na nieoświetlone części labiryntu. Będzie wówczas atakować w trakcie pościgu wręcz bez zwiększonego ST;
- konfrontacja społeczna, w której bohaterowie spróbują zachwiać lojalność strzygi wobec Nieumarłej Rzeszy lub zanegować domniemane moce drzemiące w ścianie (w obu przypadkach jej Pewność siebie rośnie o 10 – przekonanie strzygi do czegoś takiego graniczy z cudem; poinformuj o tym graczy zanim zaczniecie konfrontację);

Stawką nie może być całkowite pokonanie Edny, chyba że gracze zdecydują się zagrać *va banque*. Strzyga powinna uciec, by móc powrócić w kolejnych przygodach i mścić się za swoją porażkę. Uciekając, uruchomi autodestrukcyjną bazę. Przymocowane do kopuły ładunki spowodują błyskawiczne zalanie całego kompleksu.

Jeśli bohaterowie wygrali początkową konfrontację o Szmaragdową Czaszkę, mogą jej używać jako gadżetu. Oprócz tego, jeśli dobrze rozegrali wątek dzikiego plemienia, uzyskują wsparcie pięciu Łowców Głównych. Kontrolę nad nimi powierz temu z graczy, którego bohater najsłabiej radzi sobie w wybranym przez drużynę typie konfrontacji finałowej.

Rozwiązanie: Bohaterowie udzielają komentarza na temat swoich wyczynów na konferencji prasowej zorganizowanej naprędce w Atlantydzkim Klubie Odkrywców w Santa Luna. Ocalony profesor obiecuje im swoją dozgonną wdzięczność.

STATYSTYKI ANTAGONISTÓW I DODATKI

SZMARAGDOWA CZASZKA (GADŻET)

Cecha: za żeton bonus +5 do dowolnego testu przeciwko mictlańskiej mumii.

EDNA VEN RIMMEL

Jak *Strzyga* – *agent ven Riera* (podręcznik główny str. 384), tyle że:

- **gadżet:** pistolet – +3 w testach strzelania;
- **zniknięcie:** +3 do testów jeśli sceneria zmieniona na nieoświetlone części labiryntu;
- **wsparcie:** w pierwszej rundzie przyzwie *sforę ghouli* (podręcznik główny, str. 380; bez cechy **mrowie**), które wypełzną z ruin starożytnego miasta.

MICTLAŃSKA MUMIA

Jak *Khemryjska mumia* (podręcznik główny, str. 382), tyle że:

- **atak dystansowy** to zielona maź, która zamiast odnizać odporność zabiera kostki (dodatkowa za każde podbicie);
- **brak zdolności tajne przejścia, trucizna, pułapka;**
- **wsparcie** przywołuje pająki zamiast skarabeuszy i może być użyte najwyżej dwa razy podczas całej konfrontacji.

WÓDZ PLEMIENIA

Jak *Hobgoblin, szaman* (podręcznik główny, str. 415), tyle że bez oporu wchodzi w dyskusję.

ŁOWCY GŁÓW

Grupa pięciu, **okrzyk bojowy** nie działa na strzygi, ghoule i mumię, poza tym jak *Hobgobliny, wojownicy plemienni* (podręcznik główny, str. 414).

GEORGE LONDON

Nie bierze udziału w konfrontacjach, nie można korzystać z jego wsparcia.

HERR FLUGZEUG

Jak Młody lord James Fouley (podręcznik główny, str. 462), ale bez zdolności *konstabl Jones*.

Więcej Szybkostrzałów oraz zestaw gotowych bohaterów znajdziesz na rpg.polter.pl.

Autor: Jarosław 'beacon' Kopeć

Skład: Szymon 'neishin' Szweda