

POSZUKIWACZE ZAGINIONEGO DINOZAURA

Do Korioli powróciła wreszcie wyprawa profesora Davida Attenborga – alfhheimskiego podróżnika zajmującego się z ramienia Królowej Belladonna badaniem Atlantydy. Jeszcze przed wyjazdem zapowiadał on, że tym razem przywiezie żywego dinozaura – teraz wszyscy wyczekują potwierdzenia tych słów. Jednak po przyjeździe naukowca do Pantalumy, gdzie miał się spotkać z królową, okazuje się, że zwierzę zniknęło. Wszystko zbiega się w czasie z coroczną gonitwą byków, najstynniejszą atrakcją miasta, na której pojawić się ma przebywająca w mieście królowa Belladonna.

Zawiązanie: Bohaterowie odpoczywają w słonecznej Pantalumie. Być może przyjechali tu właśnie po to, aby być świadkami powrotu wyprawy z Atlantydy. Nieoczekiwanie do śmiałków zgłasza się sam profesor Attenborg. Wedle jego słów przywiózł schwytanego dinozaura, jednak ten zniknął pierwszej nocy po przybyciu do Wanadii! Profesor podejrzewa o porwanie Lyoneskie Towarzystwo Archeologiczne, zazdrosne o odkrycia rodaka, który nie wstąpił w ich szeregi. Za pomoc Attenborg oferuje bohaterom nagrodę pieniężną oraz możliwość nazwania nowego gatunku prehistorycznego stwora.

Rozwinięcie: Kluczem do rozwiązania zagadki jest wnikliwe śledztwo, obejmujące personel zatrudniony podczas wyprawy. Wszystkich jego członków znaleźć można w obozie rozbitym niedaleko Pantalumy. Bohaterowie spotkają tam koboldy-tragarzy, ogry zatrudnione do ochrony, nawigatorów obdarzonych absolutnym wyczuciem kierunku, krasnoludzkich inżynierów tworzących pułapki na dinozaury i wiele innych ciekawych postaci. Wszyscy potwierdzają słowa profesora – widzieli schwytaną bestię na własne oczy i z chęcią o tym opowiadają.

Mieszmasz postaci pozwala na łatwe rozwinięcie prze-

różnych wątków pobocznych. Gracze mogą zapobiec skandalowi związanemu z romanssem młodej dziennikarki z jednym z przybyłych atlantydzkich tubylców lub też przeszkodzić głównemu kucharzowi wyprawy we wprowadzeniu na czarny rynek halucynogennych, egzotycznych ziół.

Podczas pokonywania przeciwności bohaterowie wpadną na ślad Petera Leafa, młodego asystenta profesora Attenborga. Kontynuując powyższe przykłady: wdzięczny za pomoc atlantydzki ochroniarz, który pilnował namiotu dinozaura, wyzna, że feralnej nocy Leaf postanowił go zastąpić albo też obozowy kuchcik napomknie o zbyt dużym zainteresowaniu Petera ulubionym jedzeniem dinozaura.

Odnalezienie chłopaka w obozie nie nastręczy zbyt wielu kłopotów. Przebywa on w swoim namiocie, gdzie bada właśnie dziwne rośliny. Zapytany o sprawę zniknięcia dinozaura, ze złością każe bohaterom odejść, zawoła nawet roślących ochroniarzy. Sposobem na wydobycie z wygadanego Petera informacji jest Dyskusja (czy to przesłuchanie, czy to odwoływanie się do rozsądku i uczciwości młodego naukowca). Jeszcze przed wyjazdem do Atlantydy Leaf dostał pewną propozycję od przedstawiciela organizatorów tegorocznej gonitwy byków. W zamian za przekazanie dinozaura chłopak miał spełnić swoje marzenie: otrzymać list polecający i pieniądze pozwalające na wstąpienie do Lyoneskiego Towarzystwa Archeologicznego. Leaf przystał na tę propozycję. W nocy, po powrocie z wyprawy, zgodnie z umową przekazał zleceniodawcy uspięone zwierzę i odebrał nagrodę.

Bohaterowie powinni skojarzyć ogłoszenia o „niezwykłym wyzwaniu”, czekającym na biorących udział w tradycyjnym pampeluńskim święcie z historią Petera. Tegoroczna gonitwa byków – a także jednego dinozaura – może przynieść krwawe żniwo. A najgorsze, że

do jej rozpoczęcia pozostało bardzo niewiele czasu!

Moment kulminacyjny: Bohaterowie powinni jak najszybciej wyruszyć do Pantalumy. Niestety, na ulicach panuje już chaos. Byki zostały wypuszczone, tak samo jak dinozaur, który szybko wyrwał się spod kontroli i przystąpił do niszczenia miasta. Herosi muszą oczywiście unieszkodliwić bestię. Celem konfrontacji jest zabicie dinozaura lub pojmanie go żywcem – wybierając tę drugą opcję bohaterowie zyskają ogromną wdzięczność Attenborga... Najlepiej rozegrać łowy jako konfrontację finałową z zastosowaniem zasady specjalnej scenerii „gonitwa byków” (patrz niżej).

Rozwiązanie: Sukces bohaterów oznacza także powodzenie ekspedycji profesora Atenborga oraz organów ścigania, które zajmą się bezmyślnymi organizatorami gonitwy. Oprócz tego zyskają wielkie uznanie w oczach królowej Belladonna, będącej pod wrażeniem walki w katedrze. Pozostaje także kwestia nadania nowemu gatunkowi nazwy.

A co, jeżeli doszło do porażki? Ogromna bestia spowoduje wielkie zniszczenia, a nawet śmierć wielu osób – być może coś złego stało się samej władczyni Korioli. Bohaterowie natomiast, o ile przeżyli, znajdą się wśród winnych tej tragedii.

STATYSTYKI ANTAGONISTÓW I DODATKI

PETER LEAR

Jak Otto ven Rautter, antykwariusz (str. 466).

DINOZAUR

Czworonóg wielkości sporej lokomotywy z trzema rogami na głowie. Pomimo że jest roślinożercą, rozwścieczony może swoimi rogami zrobić człowiekowi wielką krzywdę.

Domyślna konfrontacja: starcie finałowe, trzy etapy.

Przeciwnik finałowy, zwierzę, pula 4k10, odporność 2/4/5.

Zdolności:

- **Pancerz:** twarda skóra zapewnia bestii bonus +3* do obrony;
- **Przerazający:** wzbudza Strach o ST 10;
- **Szarża, Taranowanie, Powalenie:** patrz str. 379;
- **Atuty:** riposta – uderzenie rogami, bez sentymentów.

Sceneria: gonitwa byków

Zasada specjalna: Po wszystkich ulicach miasta biegają byki, bodąc i potracając ludzi. Stają się szczególnie agresywne, gdy widzą czerwony kolor. Gracz, który jako kartę inicjatywy otrzyma kiera lub karo, musi wykonać test **Zręczności** o ST 15 – chyba że mogą ją zastąpić innym kolorem. Niepowodzenie w teście oznacza odrzucenie losowej karty z własnej ręki.

Starcie finałowe

Etap 1: walka z wściekłym bykiem (str. 398 – jak bizon) i dinozaurem. Ten drugi próbuje wydostać się z miasta, nie zważając na blokujących ucieczkę bohaterów – taranowanie 9/8+; obrona: 19*. Odporność 2. Przerazający, szarża, taranowanie, powalenie.

Etap 2: wobec stawianego przez bohaterów oporu bestia rzuca się do ucieczki. Na stole, oprócz znaczników odporności dinozaura, połów cztery dodatkowe znaczniki odporności. Symbolizują one przechodniów, stragany i inne rzeczy narażone na atak dinozaura w czasie pościgu (mają one wytrzymałość na poziomie 15, bestia atakuje je w pierwszej kolejności), które jednak bohaterowie mogą uratować. Można to uczynić poprzez rezygnację ze zdjęcia znacznika dinozaurowi na rzecz „uratowania” jednego z tych dodatkowych. Za każdy z nich można odzyskać własny znacznik – jednak zdjęcie wszystkich nie kończy konfrontacji, dzieje się tak jedynie w wyniku pokonania dinozaura. Ten będzie się starał zgubić bohaterów w gąszczu uliczek – ruch 9/9+, wytrzymałość: 16. Odporność 4. Taranowanie.

Etap 3: dinozaur, niszcząc ozdobny portal, wbiega do stojącej w centrum miasta potężnej katedry pod wezwaniem świętego Sanfermina – jednego z patronów miasta. Zapędzony w kozi róg, ostatkiem sił postanawia skończyć z przeciwnikami. Walkę z bestią obserwuje z chóru... sama władczyni Belladonna, która wraz ze świtą postanowiła ukryć się w świętym przybytku – jak na Królową Dewotkę przystało. Jeżeli bohaterowie chcą poskromić stwora zamiast go ranić, mogą testować *przyrodę* jako umiejętność ofensywną bez żadnych kar. Rogi 12/8+; obrona 19*. Odporność 5. Szarża, taranowanie, powalenie.

Autor: Jan ‘Wędrowycz’ Jęcz

Redakcja: Michał ‘rincewind bpm’ Smoleń

Skład: Szymon ‘neishin’ Szweda

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