

ZEMSTA, DIAMENTY I ORKOWIE

Wotański przemysłowiec zaprasza przebywających w Państwie Księdza Jana bohaterów na zwiedzanie swojej kopalni diamentów. Wizyta jednak omal nie kończy się tragicznie. Okazuje się, że akty sabotażu powtarzały się już w przeszłości. Podejrzenie pada na orcze plemię Ziwa, które jednak zniknęło z okolicy, jakby zapadło się pod ziemię. Czy bohaterom uda się powstrzymać łasego na diamenty demona, podstępnie manipulującego dzikimi tubylcami?

Związanie: Sereńska firma, zajmująca się produkcją krystalografów, chce wprowadzić na rynek nowe urządzenie. Do jego produkcji potrzebne są jednak duże ilości diamentów. Bohaterowie zostają poproszeni o odnalezienie w Transalanei dobrego dostawcy klejnotów. O kontrakt z sereńczykami walczy kilka firm. Gdy tylko przybywają do Państwa Księdza Jana, otrzymują zaproszenie do kopalni diamentów firmy King Konig. Orowadzającym ma być sam Walter Konig, wotański inwestor i właściciel złóż. Tak ważna persona nie życzy sobie odmowy – wycieczka zajmie najwyżej jeden dzień.

Rozwiązanie: Wizyta drużyny w kopalni to dla Waltera okazja do pokazania swojej firmy z jak najlepszej strony. Potężne parowe maszyny, błyszczące diamenty w wagonikach i cała armia zadowolonych górników – tak właśnie wotański porządek i dokładność cywilizują dziką Lemurię.

Jednak czy naprawdę Konigowi udało się stworzyć utopię? Wielka koparka, duma kopalni, zaśłania obskurny barak dla pracowników, nienaturalnie uśmiechnięci robotnicy mają wychudzone twarze, a wózki ze szlachetnymi kamieniami są do połowy wypełnione zwykłym granitem. Zwrócenie uwagi Waltera na którykolwiek z tych problemów grozi wybuchem skandalu – bohaterów zaproszono aby podziwiali, nie oceniali.

Wycieczka po włościach pana Koniga powoli dobiega końca. Bohaterowie docierają do najmłodszych korytarzy. Tutaj tory kolejki urywają się, a nieliczne podpory stropu zdają się nie stanowić żadnego zabezpieczenia. W ścianach widać świeże otwory na materiały wybuchowe. Nie są one jednak puste – w środku umieszczone zostały podpalone laski dynamitu! Zgaszenie ich wszystkich jest niemożliwe, trzeba uciekać, zanim korytarz wybuchnie (testy *wysportowania* lub *pojazdów* – wagoniki do przewożenia kruszcu, walące się stropy i ściany, dodatkowy cel – uratowanie Waltera Koniga, porażka oznacza stratę punktu

Kondycji). Zanim jednak nastąpi wybuch bohaterowie mogą wykonać test *spostrzegawczości* o ST 15. Sukces oznacza bonus +5 do najbliższego testu, podbicie pozwala obdarzyć tą premią także innego gracza.

Zaraz po wyjściu z kopalni Wotańczyk, choć sam trzęsie się ze strachu, zacznie przeproszać bohaterów za zaistniałą sytuację. Opowie o licznych aktach sabotażu, dokonywanych w ciągu ostatnich miesięcy przez nieznaną sprawców. Z początku nie były one groźne – zniknął fragment torów dla kopalnianych wagoników, innym razem unieruchomiono największy parowy świder, nikt jednak nie spodziewał się aż takich zniszczeń. W czasie rozmowy bohaterowie mogą też podzielić się swoimi spostrzeżeniami. Walter ze szczerym smutkiem przyzna im rację – naprawa skutków tajemniczych wypadków pochłaniała spore sumy, trzeba więc było oszczędzać na pracownikach. Na koniec bohaterowie zostają poproszeni o wykrycie sabotażystów. W nagrodę mogą liczyć na bardzo korzystną ofertę sprzedaży diamentów do Serenissimy.

Niestety, bohaterowie nie mogą liczyć na pomoc górników w śledztwie. Nie chcą oni dzielić się spostrzeżeniami z obcymi. W pewnym momencie z wyjeżdżającej właśnie z jednego z szybów windy wybiegną przerażeni górnicy. Na dole natknęli się na wielkie, agresywne nietoperze. Jeżeli bohaterowie zdecydują się na walkę z potworami, zyskają w oczach robotników i uzyskają od nich kilka cennych informacji (walka – krwiożercze nietoperze).

Niedaleko kopalni żyło niegdyś orcze plemię Ziwa. Czcilo ono małe, podziemne jezioro, które w czasie prac górniczych zostało osuszone z obawy przed zalaniem kopalni. Szaman plemienia poprzysiął wówczas zemstę. Od tamtego czasu nikt nie widział Ziwa. Orkowie są najlepszymi kandydatami na sabotażystów, jest jednak pewien problem – noszą oni w nosach kościane ozdoby, więc łatwo byłoby ich dostrzec (test *empatii* pozwoli potwierdzić prawdziwość górników).

Rozmowę z robotnikami przerwie głośnie wołanie o pomoc. Golemy górnicze nagle oszalały i zaczęły ciskać diamentami w stojących dookoła ludzi. Trzeba je poskromić (walka – golem budowlany).

Obozowy golemolog przekazuje następujące informacje: *shemy* zostały zakłęte za pomocą magii. Wewnątrz golemów znaleźć

też można małe kościane amulety, wykorzystywane do zaklęć przez orczych szamanów. Te poszlaki dość wyraźnie wskazują na Ziwa, jak ich jednak odnaleźć? Sposobem jest dalsze badanie amuletów na własną rękę (*okultyzm* o ST 20, możliwa pomoc golemologa), które pozwoli zaobserwować nasilenie się ich aury magicznej wraz ze zbliżaniem się do jakiegoś celu, najprawdopodobniej twórcy przedmiotów. W czasie błąkania się po sawannie w poszukiwaniu źródła „sygnału” (opuszczonej kopalni) bohaterów czekają różne wyzwania (testy *przyrody* – pożar buszu, ucieczka przed dzikimi zwierzętami).

Moment kulminacyjny: Aby dostać się w dół szybu należy zjechać prymitywną, drewnianą windą. Można też spróbować wspinać się (*wysportowanie* o ST 20).

Nieczynna kopalnia stała się domem dla Ziwa. Mrok jaskini oświetlają liczne ogniska, a także dziwne, fluorescencyjne mchy. Orkowie już czekają na bohaterów. Na ich czele stoi... górnik z kopalni King Konig! To jednak tylko iluzja, pod którą kryje się szaman. Obok niego w powietrzu unosi się trzymetrowy demon!

Gdy tylko dostrzeże bohaterów rzuci do walki przeciwko nim najlepszych wojowników plemienia (walka – orczy wojownicy, szaman-demonolog). Obserwując potyczkę opowie o dniu, w którym zdesperowany szaman przyzwał go na pomoc, o swoich planach wypędzenia Waltera Koniga i oddania orkom jeziora – co najprawdopodobniej jest kłamstwem. Zwycięstwo bohaterów zbije go z pantafelku. Zmieni taktykę, będzie próbował nakłonić ich do współpracy kusząc bogactwem i potęgą (dyskusja – demon).

Rozwiązanie: Jeżeli bohaterowie dadzą Ziwa do zrozumienia, że chcą ich dobra, z łatwością zdobędą przychylność ludu. Z pogromcami demonów się nie dyskutuje. Walter Konig także jak najszybciej postara się oddać jezioro i rozpocząć życie w harmonii z tubylcami.

Przegrana w dyskusji nie oznacza wcale, że demon spełni swoje obietnice. Będzie się starał jak najszybciej zlikwidować skorumpowanych bohaterów, a następnie zakończyć swój plan przejęcia kopalni. Tym razem nikt mu w tym nie przeszkodzi.

PRZECIWNICY:

Golemy kopalniane

Niezwykle wytrzymałe konstrukty, pomagające górnikom we wszystkich pracach. Nie straszne im zasypanie skałami czy długą pracą przy rozładunku kopalnianych wagoników.

Domyślna konfrontacja: walka

Statysta, konstrukt, pula 1k10, grupa 5 golemów

Zdolności:

- **atak dystansowy:** diamenty, zasięg średni;
- **pancerz:** golemy mają przetrwać nawet lawinę – obrona +3;
- **silny cios:** zdejmuje dwa znaczniki w każdym udanym ataku;

Walka: *walka* 6/8+, diamenty 6/10+, obrona: 19*. Atak dystansowy, silny cios.

Pościg: ruch 6/10+, wytrzymałość: 12.

Dyskusja: wykluczona, golemy stworzono jedynie do pracy.

Krwiożercze nietoperze

Jak olbrzymi orzeł (PG, str. 400) ze zdolnością **regeneracja** (przy każdym ataku w walce zakończonym dwoma podbiciami odzyskuje znacznik).

Wojownicy plemienia Ziwa

Jak Hobgobliny, wojownicy plemienni (PG, str. 414).

Szaman

Jak Hobgoblin, szaman (PG, str. 415), plus poniższa zdolność:

demonolog-dziki talent: kuszenie (moc), uderzenie (moc).

Demon (PG, str. 440)

Autor: Jan ‘Wędrowycz’ Jęcz

Redakcja: Michał ‘rincewind bpm’ Smoleń

Skład: Szymon ‘neishin’ Szweda

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