

W czerni kosmosu światłem dla ludzkości są zamieszkane planety. Pomiędzy nimi w bezkresie pustki przemieszczają się okręty wojenne, statki handlowe, barki z pielgrzymami i wiele innych. Nikt nie wie ile z nich zaginęło i przepadło bez wieści. W nieskończonej ciemności kryją się złowrogie siły takie jak piraci i wrogie imperium siły. Jest jeszcze jedno niebezpieczeństwo kryjące się znacznie głębiej. Jeśli na pokład twojego krętu nogę postawi mroczny xenos... to wiedz że twojego krzyku nie tylko nie usłyszy pustka kosmosu; twój krzyk będzie w innym świecie.

Piraci? Lzę na nich i pluę. Z nimi można się dogadać, zwyciężyć lub przegonić. Ja się boję tylko demonów ukrytych w czerni. Niech mnie Imperator chroni przed spotkaniem z nimi.

Kapitan Marius Hohendoler – dzienniki

Orli Pazur to przygoda traktująca o przetrwaniu podczas spotkania z wrogiem zewnętrznym.

Akolici podróżując w sektorze Askellon, działają na zlecenie swojego Inkwizytora. Na pokładzie Orlego Pazura mogą się znajdować przedmioty i artefakty związane z przemytem Czarnego Kartelu. Być może to będzie wątkiem przewodnim który wypycha ich los na pokład Orlego Pazura. Ich śledztwo przerywa niespodziewane wydarzenie. Akolici zmierzają się z Drukhar, rasą xenos która abordażem wdziera się na pokład statku. Głównym celem akolitów stanie się przetrwać i nie dać się pojmać tym którzy z trwogi i bólu czynią sobie rozrywkę.

Instrukcje dla Mistrza Gry

„Niepocharowana zemsta” była kompletnie pusta. Wszystkie pokłady, każda kajuta, nigdzie nie było żadnego członka załogi. Znaleźliśmy niewiele śladów walki czy prowizorycznych barykad. To tak jakby sześć tysięcy załogantów zniknęło... po prostu zniknęło.

Kapitan Marius Hohendoler – dzienniki

Akolici w tej przygodzie staną w obliczu zagrożenia obcych ras. Ich wrogiem także okaże się czas; każda decyzja będzie niosła konsekwencje. Ich zadaniem będzie odkryć czego szukają oraz uciec z zaatakowanego statku. Dodatkowo mogą próbować uratować członków załogi, ostrzec Inkwizytora oraz Gwardię Imperialną o zagrożeniu które pojawiło się na mapie sektora Askellon.

Od autora: Ta przygoda ma elementy horror-gore oraz zagadki. Ten mix może nie podejść Graczom. Proponuje zapytać wprost swoich kompanów gry czy chcą przeżyć taki rodzaj przygody; i ewentualnie skorygować ich treść. Schemat działania jest łatwy do dostosowania tak w trudności jak i spotykanych przeciwników. Zagadki można wyciąć całkowicie, a Drukhar zamienić w zwykłych piratów i wtedy przygoda może wyglądać jak obrona statku przed abordażem.

Tło przygody

Akolici pełnią obowiązki wyznaczone przez Inkwizytora. Znaleźli się na pokładzie Orlego Pazura z transportem SBL-2021; ich zadaniem jest stworzyć grupę która wraz z Akolitami ma sprawdzić dokumentację oraz ładunek na statku. Wysłannicy Inkwizytora dobierają sobie ludzi a następnie schodząc z mostka kapitańskiego przechodzą przez cały okręt do ładowni znajdującej się na ostatnim dziewiątym poziomie okrętu. Muszą znaleźć wszelkie dowody przemytu i kontrabandy. Zwracając szczególną uwagę na wszelkie artefakty i przedmioty które interesuje Świąte Officjum.

Będąc w hangarach, w pewnym momencie Orlim Pazurem wstrząsa kilka uderzeń. Rozbrzmiewa alarm, który nie trwa długo. Załoganci towarzyszący Akolitom w radiach słyszą alarmujące krzyki o ataku piratów, a w tle można wychwycić niejasne i niepokojące dźwięki walki.

Od tego momentu Akolici są skazani na siebie; będąc w niesprzyjających warunkach na nieznanym terenie muszą przedostać się do mostka kapitańskiego obok którego znajdują się kapsuły ratunkowe. Muszą walczyć z nieznanym wrogiem który być może ma przewagę liczebną i technologiczną.

Przygoda w tym momencie nie ma liniowego przebiegu. Mistrz Gry jest wyposażony w gotowe materiały pomagające przeprowadzić Bohaterów Graczy przez szeregi wrogów, przeszkód i pokłady statku. Wszystko leży w determinacji i kreatywności Akolitów, ta przygoda może skończyć się śmiercią lub pojmaniem przez Drukhari którzy zabierają wszystkich żywych do Commoragh; skąd już nigdy się nie wydostaną.

Mostek Kapitański znajduje się na pierwszym z dziewięciu poziomów statku, kapsuły ratunkowe znajdują się w pobliżu apartamentów kapitana. Konsolety uruchamiające wraz z komunikatorem znajdują się w środku każdej pojedynczej kapsuły.

W jakim kierunku zostaną wystrzelone; gdzie wylądują; czy zostaną przejęte przez wrogów czy przyjaciół?

Tylko jeden Mistrz Gry to wie.

Zapraszam.

Drukhari – przedstawiciele rasy xenos na statku Orli Pazur

To nie są piraci, nie wiem co to jest! Podaje koordynaty wraz z tą wiadomością. Ktokolwiek odczytał tą informację niech nigdy się tu nie pojawia. Ratujcie swoje dusze!

Komunikat z okrętu Askelliańskiej Floty Handlowej „Dar Imperium”

Mroczni Eldarzy to uosobienie czystego zła w najgorszym jego wymiarze. Ukształtowane społeczeństwo składające się wyłącznie z samoświadomych sadystów. Ich domem jest Commoragh, miasto które jest ukryte poza rzeczywistym wymiarem. Tam zbierają się by po przekroczeniu rzeczywistego świata atakować w sposób błyskawiczny i przerażająco doskonały. Ataki są podstawą ich egzystencji i jedynym sposobem przedłużenia swojej egzystencji. Każda żywa istota która została uchwycona w ich ataku staje się pożywieniem. Cierpienie; jest jedyną formą energii która się karmi i ono sprawia że odzyskują swoją nadzwyczajną sprawność i mroczne piękno. Pustka jaką pozostała po ich duszy jest nie możliwa do zaspokojenia, chwilę wytchnienia uzyskują tylko przy udręce swych ofiar.

Pośród wielu mieszkańców Commoragh na potrzeby przygody występują te postaci:

Hekatarii

Inaczej Wiedźmy z Commoragh; dumne i piękne przedstawicielki tej rasy. Stale doprowadzają swoje umiejętności do najwyższych możliwych pułapów. Ich bardzo mocno przylegające do ciała kombinezony mają niewiele opancerzenia; a sporo odkrytego ciała. Ich zdolności i umiejętności znacznie bardziej chronią niż ich pancerze które ograniczają ruchy. Ich treningiem jest uczestniczenie w zawodach gladiatorских; wyposażone w sprzęt tworzony na indywidualne zamówienia. Noże, które są trzymane w polach ostrzących; dzięki czemu broń jest stale gotowa do użycia. Hekatarii preferują walkę w krótkim dystansie stosując wiele stylów walki, każdy oparty o podstęp i oszustwo. Władają wieloma dziwnymi rodzajami broni białej; zdolnymi do skracania, wydłużania czy nawet dzielenia się. Podlegają swojej Sukub starając się jej dorównać i w chorobliwej zawiści samej stać się godnej miana Sukuba. Dzięki temu mogą być bliżej swego Archonta który obdarza swe panie wielkimi względami takimi jak pierwszeństwo w torturowaniu dobrze zapowiadających się niewolników.

Poskramiacz bestii – statystyki na końcu przygody

Choć przynależą do wiedźmich kultów, Poskramiacze to głównie mężczyźni którzy unikają Hekatarii. Na arenach słyną z pokazów bestialstwa, które cieszą się niesłabnącą popularnością od wielu lat. Do walki wyruszają wyposażeni zgodnie z swoją tradycją szamańską. Zakładają maski i zabierają totemy które związane są z bestiami które kontrolują. Ukryte w nich transmitters, emiterzy soniczne, zasobniki z feromonami pomagają kontrolować i dozować szal swych podopiecznych. Choć i bez nich poskramiacz jest zdolny samym swym spojrzeniem oderwać bestię od swej ofiary by mogła zostać pojmana w sieć. Wśród bestii którym rozkazują są Khymery.

Khymera – statystyki na końcu przygody

To bestie Osnowy; pochodzą z wymiaru zwanego Empireum, a wywodzą z demonicznych planet. Są dowodem siły Poskramiaczy którzy są zdolni panować nad tymi bestiami. By móc znaleźć i ujarzmić Khymere, Poskramiacz musi odważyć się wejść w stan nieświadomości; by ujrzeć rodzące się dzieci chaosu w krainie snu. Bestie powstają wokół wyrazistych koszmarów, niczym perły wokół drobin piasku by przybrać formę wielozębnego, żylastego potwora o wielu oczach.

Zwykle mają olbrzymią, z grubsza kocią postać. Każda z nich jawi się jako pozbawioną skóry na ciele. Posiadają potężne szczęki, chwytne szpony i potężne kończyny. Jaskrawoczerwone mięśnie lśnią wilgotno bez względu na poziom oświetlenia, podczas gdy naga kość czaszki ma kilka par, czarnych oczu. Długi czarny język wydaje się być podzielony na segmenty, jakby był ogromnym robakiem wychodzącym z paszczy Khymery.

Postrzegają wszystko jako potencjalną ofiarę, nawet inne stworzenia Osnowy. Chociaż nie wykazują żadnej rzeczywistej wrażliwości, wykazują wielką przebiegłość w swoich działaniach podczas polowania.

Khymera nie spędza zbyt wiele czasu na jednym celu i szybko przechodzi do nowej ofiary, starając się szerzyć jak najwięcej strachu i przerażenia w krótkim czasie, uczując na wytwarzanych przez siebie psychicznych emanacjach. W ten sposób rozmnażają się, wykorzystując te przerażające ataki do szerzenia nowych koszmarów i innych silnie emocjonalnych reakcji, z których mogą wyłonić się nowe Khymery. Kiedy już przesiąkną swoimi zabójstwami, Khymery znikną, ponownie dołączając do Osnowy, która je zrodziła. Wówczas rozplývają się w powietrzu, jakby gdyby były z mgły.

Brzytwoskrzydeł

Najpopularniejszy gatunek bestii pośród Poskramiaczy. Ptak który ma nieustający apetyt na kości. Ich czarne pióra są ostre niczym brzytwy którymi obierają swoją ofiarę z skóry i mięśni. Ostro ząbkowane dzioby doskonale sobie radzą z rozłamywaniem gnatów i wysysaniem z nich szpiku.

Sukub, Lady Arial Lelit z wiedźmiego kultu Szkarłatnych Żmij potrzebuje starożytnego eldarskiego artefaktu który znajduje się na pokładzie Orlego Pazura. Przedmiot na którego tropie obecnie znajdują się Akolici staje się centrum jej uwagi. Jest to ważny fragment portalu który jest budowany na terenie systemu Askellon; kiedy Lady Arial wejdzie w jego posiadanie, bardzo zadowolony tym swojego archonta, dzięki czemu zasłuży na jego uwagę i być może nagrodę. Ta część znacząco przyspieszy budowę łącznika między światami; z którego korzystać będą mieszkańcy Commoragh. System Askellon jest bogaty w zasoby ludzkie a jednocześnie słabo broniony; idealny dla precyzyjnych ataków Drukharii.

Sam artefakt staje się głównym celem; jednak jego zdobycie nie spowoduje odwrotu i odejścia Mrocznych Eldarów. Czując swoją siłę i to w jakiej pułapce obecnie znajdują się pasażerowie i członkowie załogi Orlego Pazura, wywoła przyjemne uczucie wypełniające martwe dusze Drukharii. Lady Arial dla czystej drobnej przyjemności postanowi zabawić się z załogą, a zwłaszcza Akolitami w grę. Unoszący się strach, panika, gniew, bezsilność tylko zaostrza jej smak; dokąd zaprowadzą jej zabawy? Do czego będą zmuszeni Akolici i pozostali załoganci w nadziei na przetrwanie?

ZARYS PRZYGODY

Część I

Akolici są w trakcie podróży na pokładzie Orlego Pazura. Goszczą u Wolnego Kupca Mariusa Hohendoler'a ; zajmują apartamenty na poziomie IV przeznaczone dla arystokracji i dostojników. Kapitan zna powód przybycia Akolitów i jako lojalny sługa Imperium zgadza się na każdą pomoc dla wysłanników Świętego Oficjum.

Akolici mają za zadanie przeczesać ładownie w poszukiwaniu zakazanych artefaktów. Znaleźć listy przewozowe po czym zlokalizować nadawcę i adresata; by tak dzięki zdobytym dowodom i poszlakom ukrócić zakazany proceder. Inkwizytor dzięki swej sieci informatorów jest przekonany że na statku może się znajdować pośrednik który ma przypilnować dostarczenie przesyłki. Należy go rozpoznać i ująć.

W tej części przygody Gracze poznają plan statku, jego schematy i załogę. Zapoznają się z dokumentacją przewozową jak i otrzymują listę pasażerów. Czekają ich rozwiązanie zagadki logicznej która pozwoli im powiązać przesyłkę i podejrzaną osobę; pozostanie udać się do ładowni celem zdobycia dowodu który należy przejąć i zabezpieczyć.

Akolici jeżeli zechcą lub potrzebują mogą skorzystać z każdej strefy handlowo-usługowej dostępnej na statku. Mogą wymienić, naprawić lub zakupić sprzęt; odpocząć i odnowić siły duchowe.

Część II

Akolici będąc honorowymi gośćmi, bez skrupułów mogą korzystać z zasobów statku. Jako jedyni pasażerowie mogą nosić przy sobie broń; poszukiwania podejrzanego prędzej przy później skończą się sukcesem. Nie ma drogi ucieczki. Gdy uznają że są gotowi by udać się do ładowni; mogą dobrać do swojej drużyny dowolnych członków załogi. Następnie czeka ich podróż do najniższych poziomów okrętu celem przeszukania ładowni.

Dzięki uzyskanym danym i pomocy załogi mogą łatwo odnaleźć przesyłkę. Schodząc przez poszczególne poziomy statku mogą się rozglądać i zapamiętać charakterystyczne miejsca na pokładach i ich specyfikę.

Poziom XI to ogromna hala wypełniona po brzegi zawartością. Szeregi przesyłek, wysokich ładunków i skrzyń. Zanurzając się w gęszcz oznaczeń, znaków i listów przewozowych Akolici mogą trafić na poszukiwany artefakt. Proces poszukiwania czy jego zakończenie zostanie przerwane przez wstrząsy które można czuć w całym statku. Ściany i podłogi drżą, przez belki i poszycie czuć drżenie i wibracje. Po chwili na sufitach zapalają się czerwone lampy alarmowe a z głośników dobiega alarm informujący o uszkodzeniach poszycia kadłuba.

Z komunikatorów w które są wyposażeni członkowie załóg słychać alarmujące informacje o wtargnięciu piratów na statek. Ogłoszony jest alarm bojowy; kapitan wzywa wszystkich zdolnych do walki o wzięcie udziału w obronie przed wrogim abordażem.

Członkowie załogi towarzyszący Akolitom na zamkniętych kanałach komunikacyjnych słyszą obce dźwięki i wołania o pomoc przeciw koszarom czy demonom. Przez wszystkich przechodzi dreszcz strachu i powoli pełzającej paniki. Od tego momentu grupa wysłanników Inkwizytora musi podejmować szereg decyzji, a każda z nich niesie ze sobą inne konsekwencje.

Wyposażeni w mapę decydują o kierunku i sposobie postępowania. Czy wejdą w otwartą walkę przeciw atakującym? Czy spróbują użyć różnych forteli by wydostać z się z kabały? Czy będą próbować ratować czy wręcz wykorzystać załogę i pasażerów by ratować własną skórę?

Część III

W tej części przygody Mistrz Gry otrzymuje opisy lokacji i możliwości wykorzystania terenu na swoją korzyść.

Zamieszczone są także opisy scen, zdarzeń losowych i konfrontacji z którymi będą musieli zmierzyć się Akolici.

FABUŁA PRZYGODY

Statek

Orli Pazur to stosunkowo nie duży statek z niejasną przeszłością. Księga Pokładowa ma liczne białe plamy w swej historii a także ślady jej zacierania. Wiadome jest że statek wielokrotnie przechodził z rąk do rąk; poprzez sprzedaż lub kradzież. Wielokrotnie przebudowywany; sporo elementów było wymienionych lub zastąpionych przez części z innych transportowców; choć podzespoły spełniają swoją funkcję to widać iż nie pasują do reszty. Okręt jest niezdolny do wchodzenia i przebywania w Osnowie; choć ma strukturę w której miał/lub miał mieć swoje lokum nawigator. Uzbrojenie w postaci bocznych wyrzutni torpedowych także wydaje się być stworzone w miejsce magazynu towarowego. Kapitan Marius Hohendoler nie chce opowiadać o tym w jaki sposób wszedł w jego posiadanie; obecnie lata od planety do planety łapiąc wszelkie drobne zlecenia. Transport pielgrzymów i pasażerów w raz z ich dobytkiem tym razem wygrał z przewozem części maszyn rolniczych na planetę agrarną tylko dla tego że był trochę bardziej opłacalny. Z tego typu podróżyowania bardzo chętnie korzystają wszelkie szumowiny, krętacze, uciekinierzy i przemysłowcy. Małe jednostki na które nikt nie zwraca uwagi.

Załoga statku to zbieranina ludzi którzy zapragnęli wolności i oderwania się od szarzyzny życia na swoich planetach. Ludzie z łapanek i wolnych miejsc; tych którym się płaci by zechcieli zostać i tych którzy muszą odpracować swoje wyzwolenie z łańcuchów jednego systemu by wpaść w drugi. Bogata

zbieranina ludzi stanowiąca zgrany zespół; wszystkich łączy idea różnie rozumianej wolności, tego jak ma wyglądać ich życie teraz i po służbie na Orlim Pazurze.

Pokłady

Poziom I

Najmłodsza część statku pod względem przebudowy i przemian jakie miały tu miejsce. Kapitan dzięki doświadczeniom innych i swoim postanowił zbudować aż dwa pomieszczenia dla siebie i swoich najbardziej zaufanych (i najdrożej opłaconych) ludzi z **kapsułami ratunkowymi**. Każda z nich może pomieścić dwójkę ludzi, odpalane są z środka po zamknięciu i zaryglowaniu wejścia do kapsuły. Można je stosunkowo łatwo zaprogramować i delikatnie zmieniać jej kurs. W tej małej i ciasnej kopule można przeżyć do tygodnia. Ich sensory i czujniki zostały zaprojektowane by wylądować jak najbliżej sensorów nadających Imperialnymi kodami. Może się to skończyć uderzeniem w jedną z iglic Miast Kopców, może też twardo wylądować na jednej z placówek Gwardii Imperialnej lub w zupełnie nieznanym miejscu gdzie pozostawione zostały anteny Imperium Ludzkości.

Z kluczowych pomieszczeń znajduje się tutaj **Skarbiec i Kajuta Kapitana** w której można odnaleźć cenne i wartościowe przedmioty będące na pokładzie. Złamanie kodów wejść i sejfów stanowi bardzo duże wyzwanie. Czy w tych warunkach Akolici będą chcieli poświęcić swój czas by zdążyć się jeszcze wzbogacić?

Dzięki **Monitorum** można mieć podgląd na wszystkie pokłady na których pozostały sprawne obrazokradzy. Także można zamykać część grodzi i zarządzać zasilaniem na poziomach.

Bazy danych pozwalają na wgląd do wszystkich wprowadzonych danych z przeciągu ostatnich setek lat; dla dociekliwych poszukiwaczy można tam znaleźć fragmenty wielu interesujących faktów na temat przeszłości Askellon i ich osobistości. Czy bezpieczne pobieranie informacji z tych urządzeń będzie warte ryzyka posiadania wiedzy która może grozić utratą życia?

Scriptorium składa się z szeregow regałów wypełnionych po sufit dokumentacją związaną z załogantami. Kratowana podłoga wskazuje na możliwość dostania się tutaj kanałami wentylacyjnymi. Są tutaj wszelkie umowy i reguły zatrudnienia każdego członka załogi. Znajdują się także tutaj rachunki i wykazy wszystkich przesyłek jakie są transportowane na pokładzie. To tutaj Akolici spędzą część czasu w poszukiwaniu artefaktu i człowieka który jest za nią odpowiedzialny. Stąd mogą pozyskać mapę pokładu w wersji do odczytu na Auspex jak i fizycznej.

Sensorium i Kopuła nawigacyjna dla każdego kto wchodzi do tych pomieszczeń pierwszy raz stanowią istny mętlik i szeregi węzłów kabli i zasilaczy. Sami członkowie Mechanicum którzy są drogo opłacani przez kapitana niechętnie zaglądają w te miejsca ze względu na złożoność bałaganu który się tutaj znajduje. Wiadome jest że każdy kto próbował zrobić porządek z tymi pomieszczeniami, pozostawiał po sobie jeszcze większy chaos. W konsekwencji, Kopuła nawigacyjna jest niezdolna do użytku, a Sensorium działa tylko w podstawowych parametrach.

Poziom II

Mostek kapitański; jako centrum dowodzenia stanowi najbardziej skomplikowany system zarządzania statkiem. Tron Mariusa został ustanowiony na cylindrycznym podwyższeniu zdolnym do obrania się wokół swojej osi. Sala jest częściowo oszklona, kosmos można obserwować gołym okiem przez przednią ścianę i sufit. Oficerowie oraz główni inżynierowie zasiadają na swoich stanowiskach usytuowanych na kształt podkowy. Złożony system okablowania niknie w podłodze i ścianach. Wmontowany serwitör pozbawiony nóg, a swymi plecami wbudowany do ściany; zarządza danymi

wyświetlanymi na dużym holoekranie przed nim. Pozbawiony oczu, w miejsce których zostały wprowadzone dwa grube kable złączeniowe a jego dłonie zostały ukryte pod blatem stołu.

Serwis serwitorów jest jednocześnie miejscem ich karmienia i ładowania. Jedyne użytkowy pokój w którym panuje jako taki ład. Wszystkie ściany są obwieszane częściami zamiennymi i potrzebnymi środkami przedłużającymi użytkowość tych biomaszyn.

Szeregi **baterii zasilających** głośno brzęczą i bucą ze względu na ich nieustanne korzystanie. Hałas jest spowodowany także ze względu na duże wentylatory które na bieżąco muszą wciągać ciężkie szkodliwe powietrze. Stałe balansowanie pomiędzy ich przeładowaniem a nadmiernym rozładowywaniem jest odpowiedzialnością oddzielnego członka Mechanicum na statku. Bez jego czujnej opieki może łatwo dojść do pęknięcia obudowy baterii, rozlania się silnie żrących kwasów które są łatwo palne.

Maszynownia odpowiada za sprawne działania wszystkich mechanizmów poziomów I do IV. Jeżeli zostanie wyłączona lub uszkodzona zatrzymane zostaną systemy dosyłające wodę, wszelkie oczyszczacze, filtry i pompy powietrza, zatrzymane zostaną windy które swoją bezwładnością mogą spaść zabijając pechowych pasażerów. Lub zakleszczyć się tworząc niekonwencjonalne więzienie.

Świątynia Omnisjasza to stosunkowo nie duże pomieszczenie oddane w opiekę kapłanom i reprezentantom Kultu Omnizjasza. Jest to jedyne absolutnie niezależne miejsce w które nie ingeruje Kapitan. Nikt poza Dorox-0899 nie ma dostępu do świątyni wypełnionej świętymi księgami, znakami i olejami; każdy kto będzie chciał zakłócić spokój tego miejsca spotka się z wielkim gniewem tak ze strony Mechanicus jak i całej załogi statku. Nikt nie ma cienia wątpliwości że statek wciąż lata tylko ze względu na wysiłek kapłanów Marsa.

Sanitariaty stanowią konieczność dla każdego człowieka. Stanowią także punkt przez który przechodzą szerokie rury wentylacyjne dla pozbycia się przykrych zapachów.

Pokój związany z **bezpiecznikami, obwodami i kontrolą zasilania** jest niczym innym jak ręczną sterownią odpowiedzialną za obsługę zautomatyzowanych systemów na statku. Bezpośrednio zależne z sprawną maszynownią. Stąd można wygodnie, sprawnie i precyzyjnie zarządzać sprawnymi i podłączonymi systemami grodzi, zasilania; uruchamiania wind, działania systemów wentylacyjnych, ciśnienia wody etc.

Długie, grube ciężkie kable nikną w tunelu który prowadzi przez kilka pokładów. Płatnina nagranych przewodów które od lat mogły nie być konserwowane i przy okazji podgryzane przez szczurowate mogą spowodować nieszczęście dla siebie i innych którzy chcieliby przejść tą drogą która nie ma zabezpieczeń.

Sprawne **oczyszczalnie** na poziomie drugim obsługują poziomy od I do IV. Bez nich pokłady mogą dość łatwo zamienić się w promieniotwórcze środowisko; a silnie trujące powietrze łatwo wypełni każdy nie odizolowany skrawek pokładu.

Poziom III

Zbiorniki wodny pitnej mogą także posłużyć jako ostateczny środek gaśniczy na poziomach I do V. Przez szerokie kanały woda szybko dostaje się na każdy poziom zalewając pomieszczenia silnymi strugami wody; zmniejszając zagrożenie ze strony trujących gazów i niekontrolowanych pożarów. Można do nich się dostać włazami konserwatorskimi, a w środku przemieszczać się po śliskich drabinach.

Zagrożenie jakie stanowi dla wszystkich włączone zasilanie wraz z wodą; oraz dalsze konsekwencje reakcji łańcuchowej jest trudne do przewidzenia i opisanie. Zniszczenie całej elektryczności na głównych pokładach może nieść ze sobą nieprawdopodobne skutki. Gdzie permanentne wyłączenie wszystkich systemów i wpadnięcie w dryf samego statku jest jego najdelikatniejszym rodzajem konsekwencji tej decyzji.

Przy zamknięciu grodzi może to spowodować nawet zalanie pomieszczeń, czy w skrajnym przypadku całego poziomu po sufit. A powolne przesiąkanie wody na niższe poziomy może nieść dalsze nieoczekiwane efekty; zwłaszcza jeśli woda zamieni się w napromieniowaną, silnie trującą breję.

Obróbka żywności na tym poziomie to lepiej wyposażone i doposażone stanowisko dbania o załogę Orlego Pazura. W połączeniu z dobrze zaopatrzonymi **magazynami żywności i chłodnią** jest samo wystarczającym źródłem pożywienia.

Kompresory powietrza to małe pomieszczenie wspomagające wymianę i oczyszczanie powietrza z gazów i zapachów wydobywających się z kuchni, pralni i sanitariatów.

Sanitariaty wraz z **pralnią** stanowią konieczność dla każdego człowieka. Stanowią także punkt przez który przechodzą szerokie rury wentylacyjne dla pozbycia się przykrych zapachów.

Zbrojownia jest miejscem składowania pancerzy, tarcz i środków ochrony. **Magazyn broni**, jak sama nazwa wskazuje jest miejscem przechowywania karabinów i „grubszych” argumentów w ramach ataku lub obrony. **Skład amunicji** jest uzupełnieniem dla magazynu broni.

Poziom IV

Pompy wody, ręczne sterowanie pozwalające na przekierowywanie strumienia wody; zasilanie poszczególnych pokładów i pilnowanie ciśnienia by wszędzie był bieżący dostęp do tego arcyważnego źródła życia na statku.

Pokoje oficerskie stanowią najlepsze kwatery dostępne na pokładzie, w pełni wyposażone z wszystkimi dostępnymi udogodnieniami jakie sobie na własną rękę można sprowadzić i zamontować. Zamieszkane przez najlepszych i najdłużej pracujących dla kapitana załogantów. Samo wejście do nich jest zabezpieczone niezależnymi stalowymi drzwiami. Każdy z sześciu pierwszych wśród równych ma osobną kartę która wpuszcza tylko do swojego przypisanego lokum.

Jadalnia jest stołówką dla załogi, wspólnie spożywane posiłki jednoczą załogę. Kapitan także stara się w nich uczestniczyć, zajmując centralne miejsce przy stole. Po jego lewej i prawej siadają w stosownej kolejności kolejni oficerowie i oficjele (którzy zażyczą sobie współbiesiadowanie z kapitanem i jego załogą). W ciągu doby pokładowej serwowane są dwa posiłki między pierwszą i drugą wachtą. Dania są podawane tak by ci którzy zmieniają swoich towarzyszy doczekali się ciepłej i pożywnej strawy. Na stalowych ścianach na których wiszą wszelkiej maści plakaty propagandowe imperium która sama w sobie stanowi rodzaj galerii widnieją liczne przymocowane kandelabry pełne świec na wypadek kolejnej awarii zasilania.

Magazyny stanowią miejsce przechowywania przedmiotów załogi, ich trofeów i przedmiotów przeznaczonych na drobny handel. To także miejsce cichej kontrabandy gdzie dominują używki i alkohole. Każdy z członków załogi ma dostęp do magazynu pilnując się wzajemnie; by z wspólnego dobra nic nie ubyło. To także miejsce schadzek i cichych romansów.

Pomieszczenie z **bezpiecznikami, obwodami i kontrolą zasilania** na tym poziomie zabezpiecza głównie przesył energii na niższe poziomy. Stanowi też ręczną kontrolę nad zabezpieczaniem i

zamykaniem pokoi załogi i oficerów. Częste przepalanie bezpieczników powodowane jest przeciążaniem obwodów prowadzących do jadalni.

Liczne **pokoje załogi** są przeznaczone do czterech osób na pokój. Przydział do danego lokum jest przypisany na stałe; skutkuje to że wewnętrzny handel wolnymi miejscami stanowi osobną kategorię reguł i zasad dla „starszych” członków załogi. A walka o co lepsze sąsiedztwo i pokoje potrafi skutkować pertraktacjami opartymi o pięści.

Poziom V

Cały pokład został przebudowany. Gołym okiem widać ślady po cięciach i starych ścianach które tutaj były. Prawdopodobnie pokład był pierwotnie przeznaczony na transport ludności. Nie wykluczone że w swych starych dziejach, Orli Pazur mógł być wojskowym transporterem dla Gwardii Imperialnej. Wyrzutnie torpedowe choć jednego modelu to również stanowią zestaw składający się z kilku źródeł; czego dowodem są ich kolory obudowy i tabliczki znamionowe. Nad pokładem czuwają przedstawiciele Adeptus Mechanicus i towarzyszące im serwitory w każdej chwili gotowe transportować i ładować śmiercionośne ładunki.

Pomieszczenie Mechanicus stanowi główne miejsce przebywania serwitorów na Orlim Pazurze. Tutaj oddaje się ich konserwacji, odżywianiu i utrzymywaniu w sprawności. Tutaj składowane są wszelkie części zamienne i serwisowe konieczne do utrzymania sprawności bojowej statku. Pojedynczy przedstawiciel Adeptus Mechanicus czyni tu wartę na gotowość alarmu i uruchomienia i prowadzenia wszystkich podwładnych mu serwitorów.

Centrala artyleryjska jest miejscem ustawiania koordynatów podawanych przez mostek kapitański. Stąd prowadzone są obserwacje sensorów bojowych oraz bezpośrednie odpalanie ładunków. Jest to zarazem najbardziej spartańsko wyposażone pomieszczenie, choć zarazem najbardziej zadbane i czytelnie prowadzone. Nie ma tu zbędnych elementów i niesprawnych urządzeń.

Wystrzał torpedy niesie ze sobą wypuszczenie wielu bardzo szkodliwych gazów i oparów. Oddanie pełnej salwy powoduje że cały pokład zapełnia się siwym dymem ograniczającym widoczność niemal do jednego metra. Tylko serwitory potrafią przebywać w tych warunkach; tym bardziej sprawne działanie **wentylacji i oczyszczalni powietrza** jest konieczne by móc przebywać na tym pokładzie. Nieudolne kontrolowanie turbin i przepustnic w rurach odsysających może spowodować chmurę śmierci na jeden z pokładów.

Magazyn amunicji jest składowiskiem torped, szeregi cylindrycznych ładunków ustawione są wedle typów. Znajduje się tutaj szeroka gama śmiercionośnych dzieł Imperium. Bardzo prawdopodobne że część z nich znajduje się tutaj tylko po to by móc je prehandlować na coś innego co przyniesie kapitanowi zysk.

Pomieszczenie z **bezpiecznikami, obwodami i kontrolą zasilania** na tym poziomie obejmuje kontrolę nad zasilaniem dla wszystkich luk torpedowych, wentylacji i centrali artyleryjskiej.

Poziom VI

Można traktować ten poziom jako pokład I klasy. Jest tu najczystiej, najładniej pachnie i zadbane jest by nikt z dolnych pokładów tutaj się nie zgubił. Przy windach i klatkach schodowych stale pilnują pracownicy ochrony. Rezydują tutaj goście których stać na podróż w komfortowych warunkach jak na statek tej klasy. Każde lokum może pomieścić do sześciu pasażerów którzy podróżują razem. Apartamenty mają najwyższy status luksusu i również pozwalają pomieścić do sześciorga pasażerów jednocześnie.

Pomieszczenie ochrony wraz z magazynem broni w której składowana jest broń krótka i broń paraliżująca stanowi punkt zapobiegania potencjalnym kłótniom i waśniom między podróżującymi. Do konfliktów dochodzi rzadko; a kapitan nie lubi zamieszania w związku z tym na terenie poziomu VI stale patrolują tylko dwa patrole po dwóch ochroniarzy wyposażonych w pałki energetyczne.

Po środku została wniesiona mała **świątynia** w której zbierają się wierni by uczestniczyć w uroczystościach i wysłuchiwać nauk i treści litanii kapłanów którzy mają w swej opiece ten przybytek. Mimo że to stalowa konstrukcja, jest ona wewnątrz ozdabiane malowidłami i freskami. Zamiast witraży, serwoczaszki wyświetlają w wyznaczonych miejscach sceny i krótkie filmy o historii Imperium i Imperatora. Nad główną nawą znajdują się organy na których automaton lub jeden z kleryków wygrywa dumne hymny, które w wzniosłych treściach niosą się cichym echem po poziomie VI.

Świątynia sąsiaduje bezpośrednio z **parkiem**. Kilkanaście drzew i spora gromada krzewów które starają się przetrwać pod lampami luminasfernymi. Pomiędzy ich długimi gałęziami wytyczono szeregi ścieżek, ławki na których można spocząć i wsłuchać się w cichą nutę idącą od kościoła ustawiono co dziesięć metrów. Jest to jedyne miejsce na Orlim Pazurze gdzie są żywe rośliny; pomiędzy załogantami chodzi cichy zakład o to czy i które drzewo zdoła zaowocować w tych warunkach.

Sala konferencyjna jest kolejnym śladem bytności Gwardii Imperialnej. Wprawne oko zobaczy układ i schemat budowy tego pomieszczenia jako bliższe Sali Odpraw i oglądu taktycznego przed misjami bojowymi. Teraz to miejsce zostało zagospodarowane jako miejsce mediacji i załatwiania spraw biznesowych dla gości. Dochodzi tutaj do podpisywania intratnych kontraktów i biznesów między rodzinami a nawet z kapitanem Mariusem.

Drugi z **magazynów wody** który przechodzi przez trzy pokłady zaopatruje pokłady VII do X. Ta woda jest pobierana z dostępnych darmowych źródeł występujących na planetach i miastach kopcach. Nie filtrowana rozprowadzana jest do wszystkich pomieszczeń gospodarczych i lokatorskich. Woda z tego zbiornika służy jako rezerwowi i ostateczny środek schładzający reaktor na statku. Pełni także tą samą funkcję gaśniczą jak zbiornik z Poziomu III. Jest on mniejszy i zabezpiecza 5 pozostałych poziomów.

Oświetlenie, ogrzewanie, nagłośnienie oraz ładowanie wszelkich urządzeń jest konieczne dla poczucia komfortu na tym pokładzie. Jest to możliwe dzięki **bateriom zasilającym**. Sąsiadujące z nimi **bezpieczniki i obwody zasilania** ściśle są ze sobą powiązane na tym pokładzie. Ich wzajemnie uzupełnianie i kontrola nad nimi daje swoistego rodzaju władzę nad dostępem do elektrycznych zamków w lokalach pasażerskich, funkcjonowania katedry czy działania wind.

Poziom VII

Ten poziom stanowi drugą klasę dla ludności przebywającej na Orlim Pazurze. Nie ma tutaj żadnych dodatkowych udogodnień, a surowość otoczenia uzupełnia tą świadomość. Odrapane ściany, drobny handel który kwitnie wprost na korytarzach. Słodkawy zapach wymiocin z powodu słabych żołądków nie przywykłych do przebywania w zamkniętej przestrzeni. Wszystkiemu towarzyszy tłumne gromadzenie się przy głośnikach nadających z świątyni wyżej.

W tej strefie żyją wszyscy ci którym udało się wepchnąć; ponieważ było ich stać na podróż w lepszych warunkach.

Kolejnym świadectwem o dawno minionej chwałebnej historii statku jest kompletnie rozebrany **hangar szpitalny**. Jedyne co z niego pozostało to mnóstwo śladów w ścianach i sufitach po hakach, zaczepach, złączach i odpływach. Teraz jest to miejsce kupców i handlarzy, jadalnia organizowana na

garkuchniach oraz uciech cielesnych w grubych namiotach z skór, lekkiej blachy i wszystkiego tego co da się użyć by zbudować elementarną intymność. Podróżni trzeciej klasy mogą swobodnie przychodzić na ten poziom by móc zobaczyć ten lepszy świat o którym było dane tak często słyszeć.

Izolotka to jedyne miejsce gdzie chorzy, czy raczej zainfekowani podróżni zostają odizolowani od reszty społeczeństwa by nie roznieśli jakiejś zarazy. Lekarz pokładowy ma tutaj masę pracy; lecz przykładą się do niej zgodnie z swoją oceną sytuacji i stanem zamożności klienta. A pomoc przez niego oferowana jest bardzo szeroko interpretowana przez jego własne sumienie.

Sekcja ochrony na tym pokładzie jest wyposażona w tarcze i wszelaką broń białą. Od noży, po maczety i długie miecze. W **magazynie broni** znajduje się kilka sztuk broni długiej laserowej na wypadek tłumienia zamieszek. Patrole składają się z minimum trzech ochroniarzy którzy dbają głównie o to by nie doszło do otwartych walk; a łapówkarstwo jest czymś równie oczywistym jak obecność nielegalnej areny walk gdzie można walczyć nie tylko do pierwszej krwi.

Pokoje z bateriami i bezpiecznikami odpowiadają głównie za wspomaganie pokładu VIII; na tym poziomie potrzeby energetyczne nie są wysokie. Większość przedmiotów i urządzeń wymagających zasilania została dawno temu zdemontowana lub rozkradziona. Jedynie oświetlenie i opancerzone drzwi wejściowe do sekcji ochrony, izolotki i winda mają tutaj największy pobór mocy.

Poziom VIII

Na Orlim Pazurze wielokrotnie transportowano duże ilości ludności cywilnej. Kapitan Marius słyszał i widział co się może dziać z tłuszcą i masą ludzi którą dopada atak histerii i paniki z powodu bycia zamkniętym w stali a z wszystkich kierunków może przyjść śmierć. Postanowiono rozdzielić klasę II od klasy III całym poziomem gdzie swoją najliczniejszą grupę stanowi sekcja ochrony; gotowa zabezpieczyć i odciąć od siebie dwa poziomy VII i IX by w spokojnym i miarowym tempie przejść do pacyfikacji. Dlatego drzwi do schodów na tym poziomie są zamknięte i niedostępne dla pasażerów.

Maszynownia obsługuje poziomy V do XI; odpowiada za sprawne działanie systemów dosyłających wodę, wszelkie oczyszczacze, filtry i pompy powietrza. Kontroluje zatrzymanie wind tworząc niekonwencjonalne więzienie.

Wszelkie większe naprawy dokonuje się w **pomieszczeniu serwisowym**. Tutaj jest zgromadzona największa kolekcja części i zamienników. Każdy z nich może zostać przehandlowany jeśli zajdzie taka potrzeba a zysk będzie procentowo adekwatny. Z tej kolekcji kreatywny i zdolny człowiek byłby zdolny zbudować interesujące urządzenia i narzędzia. Począwszy od tarczy po miotacz ognia.

Sekcja ochrony wraz z magazynem broni i amunicji stanowi na tym poziomie najsilniejszy punkt obrony. Tutaj są zgromadzone najcięższa broń palna i najszerzy wachlarz broni białej. Wejście do nich jest zarazem najtrudniejsze, dostępu do środka bronią drzwi z plastalii z sześciocyfrowym kodem dostępu.

Areszt przeznaczony dla agresywnych i niebezpiecznych pasażerów. Mimo że nie jest trudno tutaj trafić. To perspektywa trafienia do najgorszego pomieszczenia w całym statku potrafi ostudzić część chojraków. Opinia wśród starszych załogantów czy pasażerów o nigdy nie mytych kratkach spod których widać szczury i inne paskudztwa czekające na zaśnięcie uwięzionego jest na tyle skuteczna że niegrzeczni pasażerowie wolą ustępować pracownikom ochrony.

Kostnica i zarazem pomieszczenie przeznaczone do sekcji zwłok. Przeznaczona na wypadek śmierci znaczącego gościa lub dla transportu zwłok. Ciemne i opuszczone miejsce do którego nikt nie zagląda;

przejmujący chłód przechodzi do kości, niespokojne unoszące się opary chłodziw dodają tylko strachu zwłaszcza kiedy wiecznie nerwowo migoczące lumisfery zaczynają nieregularnie gasnąć i zapalać się.

Obraz tego co się dzieje na zewnątrz jest kluczowy dla poprawnego koordynowania nim w przestrzeni. Dane gromadzone przez szeregi czujników dostarczane są do **monitoringu czujników i sensorów zewnętrznych**. Ich poprawna gromadzenie i interpretowanie stanowi miejsce pracy jednego z oficerów pokładowych. To jeden z kluczowych elementów w trakcie przechodzenia przez atmosferę planety i spokojne przemieszczenie się w jej atmosferze.

Sprawną **oczyszczalnią powietrza** pozwala funkcjonować pomimo smrodu jaki ze sobą niesie życie w drugiej i zwłaszcza trzeciej klasie na poziomie IX. Odpowiedzialna jest także za usuwanie ciężkich i trujących cząsteczek z powietrza. Przynajmniej do momentu kiedy filtry się nie zapchają. Sąsiedztwo **głównego węzła wentylacyjnego** nadaje tempa filtracji. Z tego punktu można stosunkowo wygodnie dostać się do wszystkich węzłów i rur wentylacyjnych by w ramach kary za niesubordynację przejść przez nie wszystkie i je oczyścić z wilgotnej flegmy, robactwa i zatorów.

Przechodzące przez ten pokład **zapasy wody** mają swoje osobne wejście; łączące cały pion jedną drabiną. Zaśniedziałe i zardzewiałe śruby, pręty, schodki. Jest to nigdy nie używana ale możliwa droga by dostać się wyżej lub niżej poziomów przez które przechodzi ten zapas wody bez potrzeby wchodzenia do środka samego zbiornika wody.

Baterie zasilające wraz z konsoletami bezpieczników i obwodów tak jak na pozostałych poziomach dbają o zasilanie, oświetlenie i funkcjonowanie sprawnych kamer na wszystkich pokładach.

Poziom IX

Pokład III klasy stanowi miejsce podobne slamsom. Stałe przeludnienie z wynikające z jednej osoby na metr kwadratowy; smród ciał, brudu i uryny. Część osób organizuje sobie miejsce wzdłuż korytarza lub w zagłębieniach tam gdzie ktoś już kiedyś wykręcił kawałek poszycia pokładu.

Stały ruch na schodach między poziomami jest kontrolowany przez pracowników ochrony. Windy są zarezerwowane dla załogi i gości pierwszej klasy. Na klatce schodowej nie może być wyższa liczba ludzi niż dwadzieścia osób. Wprowadzono ten rygor po ostatnim traktowaniu się ludzi kiedy poszła plotka o cudownym uzdrowicielu na poziomie VII. Śmierć przez zaduszenie, strącanie i liczne urazy wewnętrzne poniosło pięćdziesiąt sześć osób nim zaryglowano drzwi (które zgniotyli dwoje z nich).

Na tym pokładzie pracują najcięższe **maszyny oczyszczające** Stalowy Pazur z związków ciężkich, gazów reaktora i pozostałościach po sanitariatach. Dudniący miarowo hałas nadaje swoistego tempa życiu na tym pokładzie. **Konwertery energii i wymienniki ciepła** konieczne do sprawnego działania reaktora Gallera który wymaga sprawnego działania chłodziw pracują nieustannie wprawiając najbliższe otoczenie w drżenie. Szum, popiskiwanie złączy, hałas przelewających się płynów, stukot przełączników; to narastająca to spadająca temperatura na tym poziomie daje się we znaki tym wszystkim szczęśliwcom którym dane jest podróżować dzięki oszczędnością całego życia.

Każdy niepokojący sygnał i alarm z powyższych podzespołów jest kierowany do **serwerowni** która stanowi zautomatyzowany zespół koordynujący pracę wszystkich podzespołów. Ich awaria, lub niedziałający automat pilnowany jest przez kapłana Adeptus Mechanicus który stale znajduje się w pogotowiu na miejscu. Tylko on i kapitan mają elektrokłucz pozwalający wejść do środka.

Każde lokum pasażera posiada (oryginalnie i wedle zapisów Księgi Pokładowej) własną toaletę, na wypadek większej ilości żołnierzy, znajdują się tutaj dodatkowe **sanitariaty**. Nawet kapitan Marius nie ma pewności czy były one w pełni sprawne w momencie nabycia/przejęcia tego statku. Powstała

osobna lista kolejkowa oraz stójkowi którzy za opłatą są gotowi czekać w kolejce za każdego kto ceni swój czas by nie czekać jednej do dwóch godzin w kolejce biegnącej przez cały korytarz.

Pomieszczenie ochrony przypomina bardziej bunkier z szeregiem zasuw wzdłuż ściany. Wejście do niego jest chronione wrotami z plastali i elektronicznym zamkiem na kartę. Rezydują tam stale w lekkiej zbroi i zawsze uzbrojeni ochroniarze. Ich obowiązkiem jest zapobiegać wszelkim rozpoczynającym się rozruchom w zarodku; bez większego przebiegania w środkach.

Poziom X

Po wejściu na ten pokład w ustach pojawia się metaliczny posmak, do uszu dostaje się głośny pomruk pracujących maszyn i samego reaktora, po nogach przechodzą drgania które nieustannie rozchodzą się po podłodze i ścianach. Jest to najcieplejsze/najgorętsze miejsce na statku. Pod powałą sufitu drgają i pod wpływem ciepła wiją się długie wstęgi modlitw do Imperatora i Omnisjasza prosząc o łaskę by duch maszyny nie rozgniewał się; a w swym gniewie nie rozjuszył maszynierii życia i śmierci. Ciężkie powietrze wraz z oparami parującej wilgoci która skrapla się na poszyciu elementów jest stale filtrowana przez duże wentylatory w ścianach. Równolegle do ruchomej wierzy ładunkowej rozstawione są wielkie wiatraki które wymuszają cyrkulację powietrza. Osadzająca się szadź zmieszana z żółtawą mazią elektrolitów oblepia nie czyszczone elementy.

Magazyn skafandrów ochronnych oraz radiacyjnych, stanowi miejsce przeznaczenia kombinezonów ochronnych które zakłada się w ramach pracy przy reaktorze i chłodziwach. Bez nich żaden organizm nie zdoła przetrwać w wcześniej wymienionych miejscach dłużej niż dziesięć minut, a i samo wystawienie się na radiację gwarantuje śmierć spowodowaną przyjęciem bardzo dużych ilości promieniowania. Skafandry są przystosowane do pracy w przestrzeni kosmicznej w razie niespodziewanej awarii poszycia lub ważnych elementów po zewnętrznej stronie statku. Powietrza wystarczy na trzydzieści minut wędrówki bez podpięcia węzów z tlenem. Tutaj też znajduje się śluza pozwalająca na wyjście i ekstremalnie trudną wędrówkę po poszyciu statku w przestrzeni kosmicznej. Jakikolwiek działanie w przestrzeni jest możliwe tylko w czasie zatrzymania wszystkich silników.

Na planie statku widnieje pomieszczenie pod nazwą **Rezerwowe silniki**. Stan faktyczny stanowi stertę różnych części i innych „skarbów” które są tutaj gromadzone. W starożytnych manuskryptach które znajdują się na Świętej Terze, to pomieszczenie nazwano by Składziem, Komórką lub Schowkiem.

Zbiornik paliwa dla silników rezerwowych po dokładnym oczyszczeniu, oraz usunięciu wszystkiego co dało się sprzedać; a po ponownym przystosowaniu stał się miejscem schadzek i miłosnych uniesień dla załogantów. Z dala od cienkich ścian pokojów załogi i wścibskich oczu.

Reaktor jest sercem Orlego Pazura. Przestrzeń w której nie da się żyć, a jednocześnie bez niego nie sposób przetrwać. Płynna plazma której energia napędza wszystko co na statku działa i czyni że w martwym kosmosie jest ślad życia zamknięty w małej metalowej przestrzeni.

Chłodziwa kontrolują temperaturę reaktora. Stała praca silników pompujących powietrze i płyny są ważne na równi co sam reaktor. Ich zatrzymanie to śmierć dla statku.

Sterownia Reaktora to miejsce pracy Adeptus Mechanicus, strzeżonych przez najdroższego BOTA obronnego na jakiego było stać kapitana. Znajduje się w środku naprzeciw wejścia, każde nieautoryzowane wejście stanowi aktywowanie go bez zbędnych ostrzeżeń.

Największy bałagan i zarazem kontrolowany chaos znajduje się w **Narzędziowni**, która jest miejscem magazynowania wszystkiego co się przyda oraz tego co jeszcze może się przydać. Kiedy wchodzisz tam po klucz dziesiątkę; wychodzisz z zestawem śrubokrętów, żarówką i uszkodzonym asupexem,

który da się jeszcze naprawić. Kilku ludzi miało za zadanie skatalogowanie części, ale przez stale wymieniane i uzupełniane części staje się to niemożliwym.

Sterownia wierzy ładunkowej jest miejscem pracy magazynierów odpowiedzialnych za wciągnięcie gabarytów i dużej ilości ładunku pomiędzy pokładem X i XI.

Poziom XI

Wrota stanowią miejsce załadunku towaru i wejście wszystkich pasażerów na statek. Sterownia obok jest integralną częścią odpowiedzialną za otwieranie i zamykanie Wrót i Przejścia osobowego które jest potrzebne w ramach dużego ruchu pasażerskiego by móc regulować ruch motłochu pracującego bezwiednie przed siebie.

Garaż pojazdów jest miejscem postoju trzech łazików i jednego małego statku powietrznego przeznaczonego na niedalekie podróże planetarne. Wszystkie pojazdy są lekko uzbrojone. Demontaż uzbrojenia bez odpowiedniego sprzętu, narzędzi oraz czasu jest niemożliwy.

Magazyn jest miejscem serwisowym dla pojazdów. Znajdują się tam kanistry z paliwem, smary i części zamienne. Magazyn jest zamkniętą przestrzenią; służy także jako miejsce trzymania cenniejszych towarów na czas podróży międzyplanetarnych. Klucze do drzwi wiszą w Sterowni wierzy ładunkowej.

Cywile i załoganci

Kapitan Marius Hohendoler – noszący się bogato zdobionymi strojami kapitan który przy nieco innych sposobnościach mógłby równie dobrze być piratem. Długie związane w kuc włosy zdobi broszkami i koralami. Ceni czerwień i złoto. Człowiek średniego wzrostu który widać że dba o swoje ciało treningami. Przy boku nosi szpadę a na szerokim pasie ma zdobną klamrę z orłem imperialnym. Nie jest to jego pierwszy kontakt z Inkwizycją; zna swoje miejsce, wie też kiedy i jak korzystać na rzadkich wizytach Akolitów Świętego Oficjum. Skłonny do współpracy i szanujący tajemnice które dzieją się na jego terenie. Statystyki i wyposażenie Magnata Handlowego z Podręcznika Głównego strona 399.

Ochroniarz z Orlego Pazura – statystki Pokładowiec z Podręcznika Głównego strona 394. Uniform to ciemnogranatowe kombinezony z naszywkami na ramionach.

NPC: Tadhil Xeroshall – „Szef”. Przełożony ochroniarzy na statku, zimny i zasadniczy w obyciu. Bez zbędnego zastanawiania się wyda polecenia dla swoich ludzi by w sposób bezwzględny zaprowadzić porządek tam gdzie może zalegnąć się chaos i zamęt na statku. Podwładni się go boją i nie wchodzą w nim w dyskusję. Statystyki i wyposażenie Szefa Gangu z Podręcznika Głównego strona 386.

Załogant/Technik – statystki Mieszkaniec Kopca z Podręcznika Głównego strona 392. Dla łatwego rozróżnienia z tłumu chodzą w jasno pomarańczowych kamizelkach z obszyciami na plecach wskazujących gdzie jest ich miejsce pracy. Odpowiadają za każdą niepotrzebującą kwalifikacji pracę.

NPC: Navis Nobilitus „Kadrowy”. Przełożony pracowników którzy odpowiadają bezpośrednio przed nim. Każde uchybienie jest mu raportowane, które notuje w swoim skoroszyku. Ma ze sobą określoną ilość notatników które zawierają wiedzę z wszystkich bieżących, awariach, uszkodzeniach, odniesionych ran przez członków załogi, stanu zdrowia, zakwaterowania pasażerów, ilości wody święconej w katedrze etc. Człowiek zaangażowany w wszystko co robi; lojalny i oddany kapitanowi który wykupił go z zarządzania więzieniem na Galipoli II. Statystyki Kupiec z Podręcznika Głównego strona 393.

NPC: Regiel Trimes – „Ósmy”. Pracownik magazynów; odpowiada za załadunek i opiekę nad transportem. Prowadzi kartoteki i stany magazynowe ładunków. Pseudonim wiąże się z tym że jest ósmym z kolei człowiekiem który zajmuje to stanowisko. Jedna pomyłka co do zagubienia przesyłki, niewłaściwego jej traktowania, czy w najgorszym wypadku uszkodzenia powoduje że określenie „wylatujesz” nabiera dosłownego znaczenia w przestrzeni kosmicznej. Statystki Żołnierza gangu Buziek z Podręcznika Głównego strona 439.

NPC: Weroshan Alvova – „Medyk”. Uciekinier z bogatego rodu; wyniosły, dumny i nade wszystko kombinator. W pośpiechu opuszczał bogate domy świata Hrax. Wystawiono za nim list gończy; a jego głowa jest dużo warta. Kapitan chroni go, a jego służba jest odpłatą i wiążącą umową na długie lata. Nikt prócz kapitana nie zna jego przeszłości. Pracuje w Izolatce. Statystki Skryba z Podręcznika Głównego strona 439.

NPC: Fenniaston Sicameon – „Ojciec”. Stary pijak i wierny sługa boga Imperatora. Długie godziny spędzone w (dosłownym) oparciu o nieliczne święte księgi wprowadzają go z czasem w stan uniesienia. Dorywa się wówczas do mównicy i peroruje z zapalem przez godziny, a jego głos rozchodzi się po pokładach VI i VII. Gdy skończy idzie się położyć na „swojej” ławce w parku i tam drzemać tuż pod grzejącą lumisferą. Statystki Kaznodziei z Podręcznika Głównego strona 390.

NPC Dorox-0899. Adepta Mechanicus. Przewodzi grupie pięciorga swoich braci. Kapitan przewyższa go tylko swoim tytułem. Nosi na sobie ślady walk i pomimo czasu odmawia ich naprawy. Niemal w pełni zmieniony na podobieństwo maszyny. On wraz swoimi podwładnymi nosi szaty w kolorze czerwieni i czerni. Jest na swój sposób rasistą wobec innych, dla niego „ciało jest słabe” odnosi się do wszystkich spoza wierzących w Omnisjasza. Statystki TechKapłana z Podręcznika Głównego strona 396.

NPC Bagcrum Elmlod – Jest to poszukiwany przez BG przemytnik. Oddany swojemu zadaniu. Lecz gdy na szali położy się jego życie, zacznie się układać i negocjować. Jest on nieświadomym swych mocy psionikiem. Który w razie traumatycznego doświadczenia wiążącego się z utratą życia, wyzwoli swoją moc pirotechniki. Nie zna zawartości i znaczenia przesyłki; jest tylko pośrednikiem. By ratować swoją skórę i w strachu przed agentami Świętego Oficjum będzie współpracować; byle by ująć całość. Statystyki Zakradacza z Podręcznika Głównego strona 388.

Ukrywa się pośród tłumu na pokładzie III klasy. Jest niewyróżniającym się człowiekiem, który stara się dbać o swoją anonimowość. Jego odnalezienie powinien stanowić szereg testów związanych z Plotkarstwem, Wyszukiwaniem, Logiką; oraz testów przeciwstawnych na ukrywanie się; zwłaszcza kiedy wyróżniające się obce osoby wejdą na jego pokład i zaczną węszyć. Tym bardziej próby ukrywania się wzmocnią się kiedy przemytnik zobaczy BG w towarzystwie załogantów. Będzie próbował zmylić trop i chować się w zaułkach między pokładami VII i IX.

Krótko ostrzyżony na oko czterdziestolatek, niski i chudy, cechą szczególną jest dziwaczny tatuaż na jego szyi przedstawiający otwartą paszczę z szeregiem zębów.

Opcjonalnie (!) – z lewej strony, pod żebrami widnieje rana po poparzeniu. Jej kształt jest nie przypadkowy, przedstawia trzy głowy hydrę. Ten człowiek został zwerbowany przez Legion Alfa. Co to oznacza? Tylko jeden Mistrz Gry to wie.

NPC Lady Arial Sukub Drukhari z Kabały Szkarłatnych Żmij – wysoko postawiona liderka Kabały uczestniczyła w pierwszych atakach na Aseklon już dekady wcześniej. Jej rajd na Harron Hold sprawił że umocniła swoją pozycję i mogła realizować swoje plany co do swojego Archonta. Teraz jej kabała wraca. Jest przygotowana i ma niemal beczelny plan co do sektora Askellon. Używając szantażu,

łapówkarstwa, obietnic, kłamstw i oszustw dzięki swojej siatce pośredników którą budowała przez lata. Zbiera wszelkie poszlaki dotyczące eldarskich artefaktów. Jeden z nich, obecnie znajduje się na pokładzie Orlego Pazura.

Lady Arial jak na wiedźmę przystało, zasłużyła na tytuł Sukuba poprzez pokonywanie wszystkich i wszystkiego, co stało jej na drodze. Sadystyczna i pozbawiona nawet elementarnych ludzkich odruchów. Zmysłowo piękna, prowokująca i kusząca. Na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie istoty idealnej w swej fizyczności. Posiada nienaturalnie bladą, idealnie gładką cerę. Skórzany lekki pancerz skrywający jej biust dekoltem do samych bioder. Długie skręcone w warkocz jasno czerwone włosy odsłaniające zakolczykowane spiczaste uszy. Uzbrojona w łańcuszek i broń krótką. U jej pasa wisi szereg ostrzy do rzucania i rząd buteleczek z kolorowymi płynami. W wysokich doskonale opinających nogi butach na obcasie widać wystające rękojeści noży.

Proponowany przebieg wydarzeń.

AKT I Klatka

Poziom VI Apartament 05

Akolici z polecenia swojego przełożonego znajdują się na pokładzie Orlego Pazura. Zostali ulokowani w jednym z apartamentów; dla załogi są uznawani za handlarzy przyprawami. Ich dane w rejestrze są ukryte co bywa częstym zwyczajem i żaden z załogantów nie będzie się temu dziwił. Przygodę zaczynają w trakcie lotu w pustce kosmosu po rozpakowaniu swoich rzeczy w swoim apartamencie.

Przykładowy wstęp dla Mistrza Gry:

Święte Oficjum tym razem wysyła swoich Akolitów na pokład Orlego Pazura. Zgodnie z informacjami zebranymi od pozostałych agentów, jest bardzo duże prawdopodobieństwo że w transporcie SBL-2021 znajduje się artefakt xenos o dużej wartości rynkowej. Nie znana jest jego natura oraz przeznaczenie. Waszym zadaniem jest przejęcie artefaktu oraz rozpoznanie, ujęcie i przesłuchanie przemytnika który znajduje się gdzieś pośród pasażerów statku. Po dotarciu do portu docelowego, przesyłkę wraz z ujętym przemytnikiem należy niezwłocznie przekazać organom Inkwizycji które oczekują na miejscu w porcie HiveNeedle CNBV4413 na Juno.

Przemytnik posługuje się fałszywymi danymi. Może podróżować posługując się dokumentami wypisanymi na Bagcrum Elmlod.

Akolici swoje zadanie mają rozpocząć od kontaktu z kapitanem Mariusem Hohendoler który wie o ich obecności.

Po rozpoznaniu celu misji, do apartamentu Akolitów wejdzie kapitan statku. Przywita się i oznajmi że jest wierny Imperium; nie zna natury i celu misji. Jest gotowy na konieczną pomoc i odpowie na wszystkie pytania na które zdoła. Zaznaczy też, prosząc by agenci tronu starali się nie zważać na pozostałe drobne akty herezji a skupili się na swoim zadaniu. Jest zaskoczony i nie spodziewał się interwencji przedstawicieli inkwizycji. W ostatniej chwili zdołał zorganizować przykrywkę i pokój. Obecnie działają pod przykrywką handlarzy przyprawami i tak będą tutaj rozpoznawani. Jako agenci mogą zostawić przy sobie broń krótką, która nie będzie się rzucać w oczy, prócz nich tylko ochroniarze są uzbrojeni. Otrzymają od kapitana przepustki oficerskie odblokowujące wszystkie drzwi

na statku a ich pokazanie załodze będzie uznawane za zgodę na dostęp do wszystkich miejsc poza jurysdykcją Mechanicum. Jeżeli w tym momencie nie będzie im potrzebny to znajdą go na mostku lub ogrodzie przy świątyni.

BG mogą przejść do hangaru ładunkowego na poziomie XI. Mogą też skorzystać i najpierw rozeznaczyć się w terenie; uzupełnić zapasy zakupić nowy przedmiot i zaciągnąć języka.

Lub poprosić o dostęp do danych pasażerów by próbować ustalić czy poszukiwany widnieje w rejestrze. To można sprawdzić u Navisa Nobilitusa oficera pokładowego który jest odpowiedzialny za gromadzenie i posiadanie takich informacji. Navis może przebywać na poziomie V na pokładzie działonowym.

Przechodzenie między pokładami wiąże się z wylegitymowaniem z przepustki oficerskiej danej przez kapitana Mariusa. Navis jest obecnie w pobliżu magazynów amunicji do wyrzutni bocznych. Jest w trakcie rozmowy z członkiem Adepta Mechanicum; gdy spostrzegą nadchodzących BG zakończy rozmowę nim Akolici zdążą usłyszeć czego rozmowa dotyczyła. Wyznawca Omnisjasza odejdzie a oficer Navis z gniewnym wyrazem twarzy uda się w kierunku intruzów by jasno im dać do zrozumienia co myśli o „turystach” panoszących mu się po pokładzie.

Ukazanie mu glejtu od kapitana nieco go uspokoi. Pytanie o listę pasażerów natomiast wprawi go w niepokój; dbanie o anonimowość na tym pokładzie jest celem w samym w sobie. Utwierdzenie go w przekonaniu że BG działają za zgodą Mariusa sprawi że będzie współpracował. Wyciągnie jeden z swoich zeszytów w których wszystko notuje odręcznie i zacznie powoli przeglądać swoje zapiski. Będzie jednocześnie przemieszczać się do Jadalni załogi na poziomie IV. Pasażer Bagcrum Elmlod widnieje w rejestrze. Jest też przypisana do niego skrzynia znajdująca się w hali magazynowej, jest opisana jako H8-U606. Dokładne miejsce przypisane dla tego pasażera oraz umiejscowienie przesyłki na statku znajdują się w bazie danych na poziomie I statku. Akolici w tym momencie mogą zacząć działać na własną rękę i próbować śledzić przemytnika i lub próbować od razu zabezpieczyć przesyłkę. Jeżeli nie, powinni podążyć dalej za Novisem i by ten mógł sprawdzić szczegółowe rejestry w systemie danych statku.

Najpierw udadzą się do jadalni gdzie mogą poznać część NPCów, dowiedzieć się nieco o statku i jego roli w systemie Askellon; lub wykonując Bardzo Trudny (-30) test Przekonywania by Navis zgodził się przekazać kod otwierający zamek do drzwi Bazy danych.

Będąc w pomieszczeniu Bazy Danych, towarzysząc Navisowi lub wykonując Trudny (-20) test Inteligencji, agencji tronu otrzymają następujące informacje:

Bagcrum Elmlod, mężczyzna, podróżuje do HiveNeedle CNBV4413 na Juno, transport opłacony z góry. Ulokowany na poziomie IX w pomieszczeniu nr 32. Przypisany ładunek H8-U606 to skrzynia; waga 30kg znajduje się na poziomie XI regał 44, półka 1. Odbiór bezpośrednio z rampy statku.

Na ścianie pomieszczenia znajduje się książkowa mapa pokładów Orlego Pazura. Na pierwszy rzut oka widać po niej że jest bardzo stara. Nosi ślady użytkowania, ma rozdarcia, nierówne zagięcia i plamy. Spostrzegawcza osoba zobaczy że część stron była wymieniana, a najstarsza ma bardzo niewyraźny zapis sugerujący że pokazywała pokład statku Imperialnej Obrony Planetarnej planety której nie sposób odczytać z powodu zabrudzeń i zniszczenia papieru. Przychylnie w wyniku interakcji z BG nastawiony Navis zaproponuje wersję mapy pokładu do zainstalowania na Auspex Akolitów.

AKT II łowy

Posiadając wszystkie dane jakie GB mogli uzyskać Akolici mogą się zdecydować na następujące działania:

I poprosić kapitana Mariusa o wsparcie w postaci NPC:

1. Uzbrojonej ochrony, asysta od jednego do trzech ochroniarzy. Im ciężiej wyposażeni tym mniejsza przychylność pasażerów trzeciej klasy. Towarzyszący agentom tronu to: dowódca Mabel oraz Stiwe i Gobs.

2. przewodnika spośród załogantów:

- Elyn – Tłumaczka - nie każdy na statku potrafi płynnie mówić nawet w niskim gotyku.
- Maglind – Technik - pomagający w razie nierzadkiej awarii na statku (zwłaszcza na niższych poziomach).
- Gerd - Młody kapelan który m. in. uspokoi i odwróci uwagę pospólstwa i bogobojnych w razie konfliktu.
- Roz – Załogant który łatwo wtapia się w tłum, często jego rolą jest typowanie potencjalnych wariatów na statku by móc ich szybko spacyfikować bez robienia hałasu.

II Stosując pełną anonimowość przejść przez pokłady i działać samemu.

III Uznać że „Wszystko okaże się na Juno” i czekać aż przemytnik w raz z przesyłką zostaną ujęci za jednym zamachem na miejscu przy rampie załadunkowej Orlego Pazura.

Trzecia opcja sprawia że do abordażu xenos dochodzi w mało oczekiwanym momencie przez BG którzy powinni przebywać możliwie jak najdalej od kapsuł ratunkowych.

Najprawdopodobniej Akolici wybiorą pierwszą opcję; i w zależności czy zabiorą ze sobą dodatkowych NPC lub nie, zejść na poziom IX do habitatów gdzie będzie się ukrywał Elmlod lub XI do ładowni celem zlokalizowania przesyłki.

Kamyk w bucie.

Agenci tronu dostając się na poziom IX zostają od razu zaatakowani smrodem który uderza w ich nosy. Stają w progu tłumy ludzi którzy są mieszkanką pielgrzymów, uciekinierów i emigrantów łudzących się że gdzieś pośród kopców na Juno czeka ich lepsze życie.

Elmlod po wejściu na ten pokład zmienił swój strój oraz imię jakim się przedstawia. Jednak gdy zostanie zmuszony do wylegitymowania się ochroniarzowi, pokarze swój imienny dokument pozwalający na podróż do Juno.

Propozycja: Odnalezienie przemytnika zamiast szeregu testów powiedzie się po rozwiązaniu zagadki. Zagadka 1. Rozwiązanie na ostatnich stronach przygody.

Jest pięcioro podejrzanych:

A: B kłamie, jeżeli D mówi prawdę.

B: Jeżeli C nie kłamie, wtedy kłamie A albo D.

C: E kłamie. Oprócz tego kłamią A albo B.

D: Jeżeli B mówi prawdę, to także A albo C mówią prawdę.

E: Spośród osób A, C i D kłamie przynajmniej jedna.

Dokładnie dwie osoby kłamią, wskaż je.

Poszukiwania można zacząć od rozmowy z ochroniarzami przy schodach. Oni kierują ruchem i liczbą ludzi na klatce schodowej. Wyrywkowo legitymują przechodzących, by móc wymuszać wykupne za brak dokumentów; co jest dla ochroniarzy odrobiną rozrywki i źródłem małego dochodu.

(BG decydując się na zabranie ze sobą NPC ochroniarzy zyskują ułatwienie +10 do testu)

Dzięki trudnemu (-20) testowi Ogłady BG dowiedzą się że jeden z ochroniarzy legitymował już jakiegoś Elmloda. Z rozmowy wyniknie że to Gines, która jest teraz w Sekcji Ochrony na poziomie VIII. Sugerowane jest by BG udali się tam osobiście dzięki czemu poznają ten pokład i mogą przeprowadzić kilka rozmów na temat uzbrojenia, wyszkolenia i wyposażenia ochroniarzy.

Gines kojarzy Elmloda, ze względu na jego zawzięte targowanie się z nią o wysokość łapówki by móc mieć inny komplet dokumentów na czas podróży. Opisz jego wygląd i potwierdzi że ostatnim razem widziała go na poziomie IX.

Uzyskanie tej wiedzy sprawi że Akolici wiedzą kogo szukać. Pozostaje wyłowić przemytnika spośród tłumu. Każdy z przewodników zwербowanych przez Akolitów dodaje bonus do testów na czas poszukiwań. Elyn (+10) Inteligencji, Gerd (+10) Percepcji, Roz (+10) Wpływu.

By bez przemocy i ujawniania się wyłuskać Bagcruma Elmloda z pośród pasażerów należy zdać trudny (-20) test Inteligencji, Percepcji i Wpływu. Każdy nieudany test można powtórzyć, ale jego trudność rośnie o 10 z każdą kolejną próbą. Po trzech nieudanych rzutach Elmlod zauważy że ktoś zaczyna się nim interesować. Od tego momentu GB muszą wykonywać dodatkowy przeciwny test ukrywania się (Spostrzegawczość).

Przemytnik będzie usiłował zmieniać swoje ubrania, będzie gotów zgolić włosy, często zmieniać swoje miejsce, odwracać uwagę akolitów prowokacjami tłumu która odwróci uwagę od niego samego. Im bardziej pętla na jego szyi będzie się zaciesniać tym bardziej desperackich kroków będzie używać. W momencie ujęcia nie będzie stawiał oporów; wierząc w ochronę swoich zwierzchników. Jeśli dojdzie do bezpośredniego zagrożenia jego życia, MG powinien wykonać Trudny (-20) test Siły Woli Elmloda. Jeżeli go obleje, wywoła moc psioniczną zgodnie z zasadami niesankcjonowanego psionika, przeciw agentom tronu.

W jego rzeczach znajdują się pistolet igłowy, granat halucynogeny, mrocznica x2, stym x3, zestaw do charakteryzacji, auspex, zniszczony infoczytnik.

Próbując wydobyć zeznania akolici mogą poznać następujące informacje:

- Elmlod nie zna zawartości przesyłki, zostało mu surowo przykazane by pod żadnym pozorem nie sprawdzać co jest w środku.
- Jest tylko pośrednikiem, skrzynię odebrał w umówionym miejscu, z nikim się nie widział. Jego obowiązkiem było wprowadzić przesyłkę na pokład.
- Ma ją wyłącznie dostarczyć do Juno, tam miał zostać odnaleziony i poznać ewentualne dalsze polecenia.
- Nie obchodzi go kim są bohaterowie graczy, liczy się dla niego zlecenie i mocodawcy. Nie może zdradzić żadnych imion bo ich nie zna. Propozycje na zlecenie dostał w barze „Wisielczy sznur” (na planecie startowej), zgodził się i po zainkasowaniu pokaźnej zaliczki dostał infoczytnik z nazwą statku, miejscem i opisem przesyłki; to wszystko.

Puszka Pandory

Akolici mogą przemieszczać się po statku wraz z ujętym przemytnikiem, lub oddać go pod straż ochrony. Ich kroki powinny skierować się w stronę najniższego pokładu by odnaleźć pożądany ładunek.

Wchodząc na pokład poziomu XI mijają pokład Zasilania. Urzęduje tutaj między innymi Regiel Trismes – „Ósmy” który jest nie zadowolony z faktu że ktoś chce grzebać w dobytku który traktuje jak swój na czas transportu. Opierając się o balustradę przy Sterowni wieży ładunkowej oczom agentów tronu ukaże się wypełniona po brzegi hala hangaru. Pomoc Ósmego zaoszczędzi sporo czasu na odnalezienie konkretnej skrzyni. Do hangaru ładunkowego można zejść drabiną, lub zjechać przy pomocy wieży ładunkowej.

Znajdując się przy stalowej, hermetycznie zamkniętej kwadratowej skrzyni z oznaczeniami H8-U606, która posiada dwa uchwyty po bokach. O boku równym metr. Bohaterowie graczy mogą uznać że ich misja się zakończyła.

AKT III – Owca, wilk i skóra niedźwiedzia.

Najpierw dochodzi do wstrząsu. Coś uderzyło w statek. Część zbyt luźno zabezpieczonych przesyłek spadła z wysokich półek magazynu. By nie upaść należało czegoś się chwycić. Po dłuższej chwili wzdłuż poszycia statku czuć wyraźne wibracje. Przykładając dłoń do ściany sterburty Orlego Pazura czuć te wibracje najmocniej. Ósmy ma stacjonarny komunikator w swojej sterowni wieży ładunkowej. Akolici muszą zdecydować czy zostawiają ciężki i nieporęczny ładunek na miejscu, czy zabierają go ze sobą. W chwili ustalonej przez Mistrza Gry następuje wszczęcie alarmu na pokładzie. Sprawne lampy alarmowe zaczynają pulsować w żółtej nieprzyjemnej barwie. Część zasilania zostaje wyłączona co sprowadza na cały pokład półmrok. Przy Bardzo Trudnym (-30) teście Percepcji można usłyszeć krzyki z górnego pokładu.

Jeżeli w drużynie jest członek Astra Telepahica wykonując Ambitny (+0) Test Siły Woli może wyczuć zakłócenia psioniczne. (Na pokładzie pojawił się Nietykalny – strona 91 Podręcznik Główny).

Będąc w sterowni agencji tronu mogą próbować skomunikować się z mostkiem. Jedyny sensowny komunikat jaki się przebija przez szumy, trzaski i hałas w tle jaki trwa na mostku jest to że nastąpił atak. Piraci dokonali abordażu i trwa walka na środkowych pokładach. Kapitan wysyła sygnał ratunkowy; każdy zdolny do walki ma bronić pokładów, ochrona może wydawać broń. Po tym następuje szum i przebijające się przez kanał niezrozumiałe krzyki, głosy i niezrozumiały bełkot.

Możliwe decyzje BG jakie są do podjęcia:

I - Obrona poziomu X; zabezpieczenie reaktora i wrażliwych systemów statku.

II - Przedostanie się (winda lub schody) do poziomu IX by wesprzeć w walce obrońców statku.

III - Zabezpieczenie na miejscu przesyłki i/lub przemytnika. Czy zabranie ich ze sobą.

AD I

Jeżeli akolici będą chcieli sprawdzić co się dzieje z reaktorem, Tech kapłan przez komunikator przekaże że Duch Maszyny jest obudzony, na chwilę obecną stabilny. Jest wyraźnie czym obciążony, obarczony i znosi większy wysiłek. Dlatego zdecydował o jego odciążeniu i redukcji zasilania na wszystkich pokładach. Zostanie tutaj i będzie go monitorował; taka jest jego służba, taka jest jego rola. Dobrowolnie nikogo nie wpuści, jest strzeżony przez Serwitora bojowego.

BG dokonując pierwszego wyboru mają czas na przygotowania obrony. Mogą pozwolić sobie na barykady z dostępnych materiałów. Następnie czeka ich pierwsza walka z xenos. Jeżeli to ich pierwszy kontakt z nieznaną obcą rasą powinien wykonać test Strachu (2) Straszny -10 (strona 285 Podręcznika Głównego). Bo oto z klatki schodowej zbiegają koszmary z piekieł. Khymery czują ludzkie mięso i pragną go zakosztować. (Ilość bestii należy dostosować do poziomu i ilości Bohaterów Graczy).

Po walce Akolici poznają naturę przeciwników – nie są to ludzie. I pozostaje im przebić się do kapsuł ratunkowych lub próbować zabić wszystkich wrogów na statku. AD A) Bierna obrona sprowadzi Wiedźmy i Sukuba do taktyki która metodycznie i powoli wykrwawi Akolitów w walce obronnej. Odbierze im ładunek po który przybyła. Dokona serii niszczących umysł i ciało tortur na agentach tronu, i pozostawi ich na pokładzie Orlego Pazura. AD B) Tłum przedrze się przez schody i wydarzenia z AD II odbędą się w scenerii Poziomu X.

AD II

Agenci tronu postanawiają wesprzeć obronę statku lub samemu zadbać o swoje bezpieczeństwo i ruszają ku górnym pokładom. Gruba furta zabezpieczająca schody na poziomie IX jest zamknięta. Po zewnętrznej stronie wyraźnie słychać krzyki spanikowanych ludzi. Którzy usiłują daremnie wpłynąć na nie by się otworzy. Adept Tech Kapłanów jest w stanie Ambitnym (+0) Testem Korzystania z Technologii otworzyć drzwi. Należy jednak przygotować się do odparcia ściany ludzkich ciał która w bezmyślnej panice może zepchnąć i zdeptać wszystko co stanie im na drodze ucieczki na niższe poziomy. Drugim rozwiązaniem jest użycie windy, te nadal funkcjonują. Gdy winda wjedzie na poziom IX a ich rozsuwane drzwi otworzą się, Akolici powinni wykonać test Strachu (2) Straszny -10 (strona 285 Podręcznika Głównego).

W ich oczy uderzy obraz dzikich bestii z piekła rodem które rozrywają ludzkie członki na strzępy. Krwawa posoka dekoruje niemal każdą ścianę i sięga pował sufitu. Ranni pozbawieni kończyn będąc w szoku przytulają swoje nogi i ręce próbując znaleźć czy wołać o lekarzy, szamanów, znachorów i innych z imienia które zapadły im w pamięć. Krew wsiąka między kratki podłogi, zalewając przewody. Odór gorąca które podgrzewa wszelkie odpadki wymieszane z posoką jest powalający. Ci którzy żyją za wszelką cenę cisną się do klatek schodowych, te prowadzące na górne piętro są otwarte. Ciżba napiera na siebie dusząc tych którzy chcieli być pierwsi. Kakofonia krzyków i zawołań ogłusza i dokonuje spustoszenia w umysłach.

Tego bestialstwa dokonuje sfera bestii spoza rzeczywistości której przewodzi ich opiekun. Poskramiacz bestii ma przyodzianą maskę, w dłoni dzierży bicz a w drugiej totem. Przy pasie ma przytwierdzone szeregi butelek z płynami. Z totemu wydobywa się grzechoczący dźwięk oraz sączy się dym. Gdzie nie spojrzy swoją upiorną maską tam bestie zmieniają kierunek koszmarnego pochodu. Przy Wymagającym (-10) Teście Percepcji Akolici mogą dostrzec metodykę i sens w tej masakrze. Ci którzy przeżyli wydają się być zaganiani przez Khymery na schody prowadzące wyżej.

Akolici w tej sytuacji mogą zaatakować bestie i wywiąże się walka. Poskramiacz bestii widząc nowe niespodziewane zagrożenie wycofa się otaczając się Khymarami. Wyraźnie wstrzymuje się z decyzjami o ataku na agresorów, pomimo przewagi liczebnej. Strwożony motłoch przy drzwiach zacznie wlewać się do windy, uniemożliwiając swobodne działanie. Akolici znajdują się wśród dziesiątek żywych i rannych pasażerów. Jeżeli Bohaterowie Graczy nie wykonają akcji bojowych; stworzy się wokół wszystkich ściśniętych kordon z warczących bestii. Każda próba ucieczki kończy się w paszczy potworów.

Gdy ciżba nieco się uspokoi, za Poskramiaczem pojawi się ruch. Nadchodzą kolejni xenos. Pełne surrealistycznego wdzięku i gracji; kuszące swoim wdziękiem i zarazem odpychające. Wiedźmy.

Piękne mroczne elfki w swych obcisłych kombinezonach poruszają się swobodnie i zarazem z rodzajem elegancji. Uzbrojone w pistolety, noże, łańcuchy. Z przypasanymi do pasa fiolkami i granatami. Pomiedzy nimi, długowłosa liderka odznaczająca się wśród nich pięknoscia. Długie purpurowo czerwone włosy oplatają jej plecy, kołyszają się wraz z jej biodrami. Spoglądają na rzeź z obojętnym po wielokroć przyzwyczajonym do takich scen wzrokiem. Uwagę przykuwają do żywych; zwłaszcza ciężko rannych. Jedna z opuszcza pochód i jedną ręką łapie ciężko rannego mężczyznę. Namietnie obcałowując go po szyi odchodzi w boczną drogę gdzieś w osobne pokoje habitatu.

Stłoczeni ludzie, falują przestrachem przed tym co widzą. Sukub stając na czele swych wiedźm przygląda się zgromadzonym. Bestie które warują, są obojętne wobec jej towarzystwa. Każda z xenos pożera wzrokiem przerażonych ludzi, głaszcząc się dłońmi po szyi, biodrach i korpusie. Im większy przestrach przechodzi przez tłum, tym większe podniecenie jest widoczne wśród Wiedźm.

Pomiedzy xenos, idzie jedna osoba która może być człowiekiem. Trudno określić płeć, na całej głowie ma założoną nieprzenikającą czarną kopułę. Ciało przykrywa powłóczysta czarna szata. Zawsze stoi metr za swoją panią. Ono jest Nietykalmym, każdy Adept Astra Telephatica odczuwa obecność tej osoby z daleka. Sam Elmlod wygląda przy niej jakby miał zwymiotować, a jego cera jest niemal tak biała jak u xenos.

Jeżeli przemysłnik wcześniej nie towarzyszył Akolitom, to teraz stoi on za Sukubem. Ma założoną obrożę na szyi, która srebrnym łańcuszkiem przytroczona jest do pasa. Jeżeli nie, zostanie on wywołany z imienia. Jeśli nie zostanie wydany lub sam się nie zgłosi to bestie zaczną pożerać ludzi jeden po drugim aż go znajdą.

Będąc z Akolitami, Elmlod krzyknie że jest wśród tłumu. Jeśli to możliwe zasłoni sobie oczy dłońmi lub jakimś materiałem i wyjdzie przed szereg. Jedna z Wiedźm przyprowadzi go do swej pani. Sukub pogłodzi go po policzku i założy mu obrożę. Ze słowami że już dobrze, że jego serce i dusza zaraz z nią wyjdą. Umowa zobowiązała ją do tego by przeżył. Tylko niech wskaże to co było jej obiecane. Ten bez sprzeciwu wskaże zgodnie z jego wiedzą miejsce przesyłki.

Dwie z Wiedźm zabiorą skrzynię. W tym czasie Sukub uśmiechając się w stronę zgromadzonych przemówi.

Drodzy pasażerowie Orlego Pazura. Witam was. Moje imię to Lady Arial, jestem Sukubem z Kabały Szkarłatnych Żmij; chciałam wam przekazać bardzo dobrą wiadomość. Nie wszyscy zginiecie! Ładownia na moim statku jest już pełna. Pan Kapitan Marius Hohendoler po rozmowie ze mną chętnie się zgodził użyczyć kapsuł ratunkowych w zamian za uratowanie swoich oficerów. Wiem jednak, że parę miejsc jeszcze zostało. Zapraszam was do gry „Dance macabre”. Zasady są proste, ten kto dotrze do pozostałych kapsuł ratunkowych; wygrywa! Oczywiście wszystkie chwytły dozwolone. Macie na to określony czas, więc radzę się spieszyć.

Odwróciła się do swojej załogi i po kilku komendach, odprawiła część swoich Wiedźmich sióstr. Następnie odchodząc w kierunku schodów prowadzących do wyższych poziomów, wyciągnęła z kieszonki biała chusteczkę. Podniosła ją wysoko i puszczaając zawołała „Start!”

Kto pierwszy ten lepszy

Poskramiacz bestii wraz z swoją sforą siedmiu Khymer, stanie przy wejściu na schody prowadzące do poziomu VIII i będzie czekał. Dwóm z nich pozwoli iść pomiędzy kwatery, korytarze i pomieszczenia; losowo to chłepcąc krew, to posilając się zwłokami i wciąż rannymi ludźmi.

Każdy kto odważy się podejść do schodów usłyszy w ledwo zrozumiałym niskim gotyku że od każdego kto chce przejść, oczekuje się okazania dwunastu palców.

(Obie dłonie to już dwadzieścia. Wystarczy mu pokazać swoje dwanaście palców. Poskramiacz wyśmieję tego kto mu pokaże obie ręce; powtarzając że chce dwanaście nie dwadzieścia. Akolita pozbawiając kogoś dłoni musi nakarmić nią jedną z bestii – jeśli nie posiada zdolności: Zobojętniały. Musi wykonać Niepokojący (+0) Test Strachu podczas tej czynności.)

Najodważniejsi lub ci najbardziej zdesperowani po usłyszeniu i zrozumieniu komunikatu zaczną przeczesywać habitat w poszukiwaniu zmarłych. Przy użyciu noży, szkła czy choćby zębów zaczną odcinać zmarłym ich palce. Trudno powiedzieć czy wystarczy ich dla wszystkich i co z tymi którzy nie zdołają zbierać odpowiedniej ilości kończyn.

Każdy kto zdoła przedstawić wymaganą ilość palców – którymi karmi bestie; zostaje przepuszczony przez Poskramiacza. Skrwawione i ociekające krwią schody prowadzą ku górze.

Ciemna klatka schodowa prowadzi stalowymi stopniami ku górze. Na poziomie IX stoi na warcie jedna z Wiedźm, wskazuje by wejść na ten pokład. Oczom Akolitów ukazuje się obraz po walce, jest też tutaj dość niska temperatura. Xenos przepalili poszycie kadłuba i dostali się wprost do głównego pomieszczenia ochrony. Dokonali błyskawicznego abordażu zabijając od razu wszystkich którzy stanęli im na drodze. Część z osób zdążyła zginąć z bronią w dłoni. Drukharii błyskawicznie opanowali cały poziom i ruszyli ku pozostałym pokładom.

Spostrzegawcza osoba, zobaczy po śladach na podłodze, że pospiesznie przemaszerowała tędy duża liczba osób. Ślady krwi które są rozciągnięte i zacierane stopami i butami pojmanych prowadzą wprost do Sekcji Ochrony.

Akolici zostają postawieni pod ścianą. Na przeciwko nich przyprowadzono szereg pojmanych którzy trzymają przed sobą duże szablony. Jedna z Wiedźm trzymająca plik kart patrzy się na pierwszego z szeregu akolitę i odczytuje pytanie. Następnie na trzymany przez ludzi kartach wyświetlają się odpowiedzi. Wiedźma odwraca miniaturową klepsydrę i czeka. Niepoprawna odpowiedź kosztuje trzymającego hologram z błędną odpowiedzią życie. Zabity zostaje zastąpiony kolejnym stojącym w kolejce która utworzyła się za stojącym szeregiem pojmanych. Absolutne przerażenie jakimu towarzyszą wymioty, puszczające zwieracze i paraliż wprawia Wiedźmy w dobry humor. A ich cera staje się bliższa ceramicznym maską niż skórze.

Każdego z Akolitów czeka pytanie, oraz szereg odpowiedzi. Udany Trudny (-20) test na Inteligencję/logikę sprawia że wyklucza błędną odpowiedź na każdy poziom sukcesu jaki osiągnął w teście. Podpowiadanie w trakcie tej gry jest surowo karane; to znaczy ten kto podpowiada otrzymuje obrażenia od postrzelenia od jednej z Wiedźm. Zdolność Zobojętniały pozwala zignorować test na Strach (+0) za widok konsekwencji za błędną odpowiedź.

NPC towarzyszący Akolitom musi zdać Trudny test Wytrzymałości/Ogłady/Wpływów by móc podjąć się ryzyka podjęcia decyzji że chce wziąć udział w tym teście-zagadce. To nie jest agent Inkwizycji który jest zdolny do takiego ryzyka i szafowania ludzkim życiem. Może ulec namowom Akolitów by podjąć się tego ryzyka. Jego decyzja to (sugerowane) A) tajne głosowanie Graczy B) wspólna narada Graczy C) losowanie wyniku kostką.

Podanie -w końcu- poprawnej odpowiedzi pozwala na przejście dalej. Agenci tronu i pozostali szczęśliwcy wracają na klatkę schodową wiodącą ku górze. Odgłosy strzałów odprowadzają ich kroki.

Co można znaleźć, czego doświadczyć na poziomie VIII

Główny węzeł wentylacji. Jego wyłączenie w długiej perspektywie wywoła niedobory tlenu na gęsto zaludnionym obszarze. Umieszczenie w odpowiedniej odnodze kanału wentylacyjnego gazu lub innego trującego rozpylacza może doprowadzić do stopniowego zatrucia całego poziomu. Decyzją Akolitów zostaje czy cena zabicia dziesiątek niewinnych ludzi by uratować tysiące innych jest warta. I czy ich sumienie wytrzyma ciężar tej decyzji.

Imperator chroni

Drzwi do habitatów na poziomie VII stoją otworem. Ich mechanizm został zniszczony. Wchodząc na ten poziom akolici mają szansę wyrwać się z „Dance Macabre”. Ten pokład zachował się stosunkowo dobrze. Drukharii w trakcie błyskawicznego ataku musieli najpierw ruszyć wyżej, zostawiając ludzi zgromadzonych tutaj w sposób planowy. Wiedzieli że na tym pokładzie nie ma zagrożenia. Dopiero w drugiej fazie w łatwy sposób terrorem przepchali przerażonych ludzi niżej, do ładowni swojego statku który zabierze ich w odmęt horroru.

Wchodząc, bohaterowie graczy zobaczą że wszystkie rzeczy pasażerów są porzucane, jest niewiele zwłok. Kilka pospiesznie i nieudolnie zbudowanych barykad i ciała stawiających opór które są przybite do ścian. Ten pokład stanowi chwilę oddechu i zastanowienie się co dalej.

Co można znaleźć, czego doświadczyć na poziomie VII

Jedno z ciał jest pozbawione mięśni, na skutek żerowania na nim ptaka. Krukopodobne zwierzę odrywa płaty mięsa by dostać się do kości z których wysysa cienkim językiem szpik. Baczenie obserwuje intruzów głośno krząc kiedy się zbliżą. Zabicie go spowoduje szybkie przybycie Poskramiacza wraz z Khymerami. Jego związek z zwierzęciem go przyciągnie; będzie chciał dokonać zemsty. Będzie wymagał ceny: życie za życie. Lub dojdzie do walki. Samo starcie przyciągnie Wiedźmy które złacone nowych wrażeń będą obserwować zmagania Akolitów z Poskramiaczem, robiąc sobie z tej walki rodzaj przedstawienia. Nie będą ingerować w wynik i przebieg konfrontacji. Śmierć poskramiacza przypiszą jego słabości. Jego khyмеры rozwieją się w duszącym dymie, wracając do osnowy.

Wejście do pomieszczenia ochrony jest otwarte. Załoganci stanęli do walki w pierwszym odruchu; widać po śladach że chcieli zbudować barykadę i utrzymać pozycję. Ich wysiłki spełzły na niczym. Wszyscy zginęli, obcy zostawili ich i sprzęt. Przy zwłokach jednego z nich znajduje się karta magnetyczna otwierająca drzwi do magazynu z bronią. Jest tam sześć sztuk pistoletów laserowych. Dwanaście zestawów miecz i tarcza. Dwanaście pałek i dwa granaty ogłuszające. Ten asortyment może pozwolić na uzbrojenie ludzi i próbę stworzenia grupy bojowej. Decyzji MG zostaje czy Akolici zdołają zapanować nad ludźmi by ich poprowadzić. Czy też poczucie sprawczości sprawi że silniejsi zechcą zabić słabszych eliminując konkurencję do ewakuacji.

Nieco znudzone Wiedźmy z radością przyjmą jakiegokolwiek wyzwanie. Ich walka z niedoświadczonymi i słabymi ludźmi będzie przede wszystkim widowiskowa. Ich zabijanie będzie niosło ze sobą ich wynaturzony artyzm.

W pomieszczeniu Ochrony jest sprawny komunikator. Można połączyć się z Mostkiem gdzie czeka kapitan. Pozostał na mostku w oczekiwaniu na bohaterów graczy. Wytłumaczy się że błagał Lady Arial o możliwość przeżycia agentów tronu; ze względu na ich stary układ. Opisał dokładnie kim są, jak wyglądają i zdołał ją przekonać by nie zabijała agentów inkwizycji; nie warto drażnić takiej siły i jest

sporo do stracenia. Ceną byli wszyscy pozostali pasażerowie. Ci oficerowie którzy przetrwali abordaż już się ewakuowali, on jest ostatni i jest gotów im pomóc przedostać się do kapsuł. Nie wiedział że Drukharrii zaatakują. Lecz kiedy się pojawili, oddał statek znając ich metody i taktykę. Niechętnie przyzna że jest pośrednikiem między Imperialna Inkwizycja a xenos. (Jeżeli przełożony BG jest purytaninem, jest okazja na wszczęcie nowego śledztwa i poszukiwanie wewnętrznego wroga.) Z poziomu mostku, kapitan może sterować w ograniczony sposób wentylacją, windami, zaworami wody i zasilaniem.

Jeżeli Akolici w swoim gniewie będą grozić konsekwencjami a zwłaszcza śmiercią, kapitan Marius pożegna się z agentami tronu, życząc im powodzenia. Sam skorzysta z kapsuły ratunkowej i zniknie w ciemności kosmosu.

Jeżeli BG posiadają plany statku to na podstawie jego dokładnego zbadania: Ambitny (+0) test Inteligencji. Mogą się dowiedzieć że jest drabina łącząca Zbiornik wody nie zdatnej do picia między poziomami VI-VIII. Tę informację mogą uzyskać od kapitana Mariusa oraz od Maglinda (NPC – technik). Drzwi do tego miejsca są zamknięte i zabezpieczone grubą kłódką. Metoda prosta i na potrzeby tego statku wystarczająca. Technik Maglinda ma klucz. Bez niego potrzebne będzie jej zniszczenie lub otwarcie wytrychem. Obie czynności wymagają Zwyczajnego (+10) testu Zręczności lub Inteligencji. W środku faktycznie jest stara, zardzewiała i czymś obrosnięta drabina w obłym tunelu wiodąca ku górze. Sprawne pokonanie tej przeszkody wymaga Wymagającego (-10) testu Zręczności. Porażka oznacza spadnięcie oraz narobienie hałasu. W skrajnym przypadku drabina odrywa się od ściany zbiornika uwalniając wodę która zaczyna zalewać wszystko poniżej. Dodatkowym zagrożeniem jest to że inni z pasażerów widząc że ktoś znalazł przejście mogą chcieć również z niego skorzystać. To może spowodować kłótnie, hałas oraz zwróceniem uwagi jeszcze innych pasażerów i samych xenos. Silne emocje przyciągają, a walka o przetrwanie wywołuje najgłębiej skrywane odruchy i porywy serc.

Mogą także spróbować przebić się przez orurowania które prowadzą zasilanie po pokładach. Ta droga jest niemożliwa do przebycia dla gabarytowo dużych osób – na przykład Adeptus Mechanicus z rozbudowanymi mechadendrytami. Tę informację mogą uzyskać od kapitana Mariusa oraz od Maglinda (NPC – technik). Drzwi do tego miejsca są zamknięte i zabezpieczone grubą kłódką. Metoda prosta i na potrzeby tego statku wystarczająca. Technik Maglinda ma klucz. Bez niego potrzebne będzie jej zniszczenie lub otwarcie wytrychem. Obie czynności wymagają Zwyczajnego (+10) testu Zręczności lub Inteligencji. Lata zaniedbań, braku właściwej konserwacji oraz przeróbek spowodowało że w tej przestrzeni między poziomem V a VIII powietrze wypełniające szyby wentylacyjne jest Toksyczne (1) – strona 149 PG. Sprawne pokonanie drogi między jednym pokładem a drugim wymaga też Wymagającego (-10) testu Zręczności. Nie powodzenie powoduje zaplątanie się w przewody, narobienie hałasu i w skrajnym przypadku zagrożenie spowodowania spięcia. Przetarte i nadgryzione robactwem i gryzoniami kable po niefortunnym styku zadają 1k10+1 EN obrażeń z cechą Porażająca – strona 147 PG. Dodatkowym zagrożeniem jest to że inni z pasażerów widząc że ktoś znalazł przejście mogą chcieć również z niego skorzystać. To może spowodować kłótnie, hałas oraz zwróceniem uwagi jeszcze innych pasażerów i samych xenos. Silne emocje przyciągają, a walka o przetrwanie wywołuje najgłębiej skrywane odruchy i porywy serc. Nieodpowiednie zachowanie może doprowadzić do podpalenia nagromadzonego gazu w tym pionie wentylacyjnym. Wówczas wszystkie osoby będące w pomieszczeniach Bezpieczniki, obwody i kontrola zasilania otrzymują obrażenia 1k10+4 En PEN 1 Zapalająca.

W Izolatce zamkniętej od środka ukrywa się Weroshan Alvova (NPC – „Medyk”). Zamknął się od środka za szczelnymi drzwiami i nie ma takiej siły na świecie która go skłoni do otwarcia izolatki.

Wszystkie argumenty dla niego są kłamstwem i próbą wyciągnięcia go na zewnątrz. Jest przekonany że wysoki lord z świata Hrax, Augustus VII znalazł go i chce go zabić. Jedynie Roz (NPC – Załogant) może go przekonać że to nie jest atak wymierzony bezpośrednio w niego. Izolatka Weroshana jest zaskakująco dobrze wyposażona; skąpił na wszystkim i zostawiał najlepsze medykamenty dla bogatych pasażerów od których oczekiwał dobrej zapłaty za swoje usługi. Dzięki czemu dobrze doposażył swój gabinet.

Smutny las

Przedostając się na poziom VI drogą przez schody Akolici napotykają Wiedźmy które zapraszają do Sali konferencyjnej. Tam w swej chorej i wynaturzonej elegancji na prędcie zorganizowały kolejne wyzwanie. Każdy musi uzupełnić braki w układance wedle konkretnych wymagań. Ilość sukcesów w Wymagającym (-10) teście Inteligencji sprawia uzupełnienie luk w ilości uzyskanych sukcesów. Na przeciwko grającego stawiany jest jeden z zniewolonych pechowców. Skończywszy, po kontrolowaniu przez wiedźmę, każdy błąd w układance jest karany utratą wskazanej u zniewolonego przez grającego kończyny. Ręce, nogi, głowa. Widok torturowanego naprzeciw z bliskiej odległości wywołują ogromne ilości odrazy, gniewu, przybicia i bezsilności którymi xenos karmi się z rozsmakowaniem. Zdolność Zobojętniały pozwala zignorować test na Strach (+0) pomimo widoku konsekwencji błędnych odpowiedzi.

Po wyjściu z Sali konferencyjnej można udać się wyżej lub wejść na teren pokładu VI.

Co można znaleźć, czego doświadczyć na poziomie VI:

Imperialny Świąty przybytek jest zniszczony, zewnętrzne ściany zostały sprofanowane bluźnierczymi symbolami xenos. U powały sufitu wiszą przybite kołkami głowy. Jedna z wiedźm urządziła sobie zawody w strzelaniu do latających głów. Świadectw jej pracy można dojrzeć więcej. Ludzkie ciała zostały przybite jej kołkownicą w różnych miejscach w koszmarnej pozycjach. Granicą poczytalności zostaje przekonanie się czy aby na pewno wiszący już zmarli.

Z terenu parku słychać osobliwą muzykę. Nie jest ona ani głośna, ani niosąca grozę. Jej melodia wnosi do serc i umysłu nostalgię. Idąc za dźwiękiem Akolici wejdą na teren parku. Poza wisielcami którzy wiszą na wątłych gałęziach drzew. Ich oczom ukaże się przybity do imperialnego orła kaznodzieja, przodem do niego stoi Lady Arial wraz z świtą. Wygląda na to że go dusi. Zobaczywszy kątem oka agentów tronu obróci się do nich ukazując nagi zbrukany krwią kapłana biust. Jedna z wiedźm podrzuca małe kamyczki; spostrzegawcza osoba zorientuje się że to zęby Ojca Sicameona. Jego usta pozbawione również języka bezgłośnie wołają o łaskę śmierci. Lady Arial ściągnie palcem krew z swego sutka i da go polizać innej wiedźmie która poczyta to za rodzaj docenienia. Sukub zaklaszcze dla bohaterów graczy, powie że postawiła za ich powodzenie dużą sumę. Życzy dalszych sukcesów; następnie wróci do poprzedniego zajęcia. Doceniona towarzyszka swojej Sukub zlizując resztki krwi z swych ust zacznie deklamować:

Stoję i patrzę, a to przede mną las sznurów.

Stają przede mną wisielcy, i patrzą wybałuszonymi oczyma.

Zapadła zapadnia.

Niech żyje bal!

Wszyscy tańczą, wszyscy klaszczą.

Nikt nie siedzi wszyscy tańczą; podrygują, podskakują, kręcą się to w lewo to w prawo.

Dygotać i spazmować. Danse Macabre rozpoczęte.

*Wszyscy egoiści, każdy skupiony na swej roli.
Taniec ich wyzwala. Armia kukiełek.
W tem... muzyka cichnie; zmęczeni tańcem zastygają.
Posępnie, niczym posagi czekają. Na wzlot, na upadek.
Spuszczone głowy, spuszczone dłonie.
Tylko pajac przechodzi powoli między nimi.
Łezka w oku, czarną plamą naznaczona.
Mały zagajnik, zrodził się o to pod świątynią.
Drzewa młode, stare, latorośle.
Równo przycięte, bliźniacze przy sobie.
Smutny klaun, z uśmiechem farby na twarzy, świadom że jutro lasu nie będzie.
Wielki wzlot, upadek.
Wkrótce odejdą; a las spłonie.
Każde drzewo i jego owoc stosu nie uniknie.
Smutny las. I smutny klaun.*

Część Apartamentów pozostaje zamknięta; zapewne ci z możnych i arystokracji liczą na to że za stalowymi drzwiami przeczekają okropieństwa walk. Nieświadomi tego co się dzieje trwają w trwodze i stuporze, karmiąc swymi emocjami Wiedźmy. Te spokojnie bawią się dostępnymi rozrywkami, zostawiając sobie takich tchórzy na deser. Apartament Akolitów został już otwarty i obrabowany z przedmiotów pochodzenia xenos; oraz Imperialnych znaków i przedmiotów kultu – nie dotyczy kultu Omnisjasza. Pozostałe przedmioty pozostały porzucane po pomieszczeniu (nie dotyczy ładunków wybuchowych) uznając je za bezwartościowe.

Pomieszczenie ochrony zostało zniszczone, gorzej wyposażeni ochroniarze zostali zabici niemal bez walki. Szybkość, precyzja i skuteczność Drukhari jest zaskoczeniem dla agentów o wojskowym pochodzeniu. Na poplamionej krwią konsoli nadal jest sprawny komunikator który może łączyć się z mostkiem. Na wyposażeniu magazynu broni zostały dwa pistolety laserowe oraz cztery pałki elektryczne.

Uwaga: Kapitan na mostku może już nie odpowiadać na wezwania Akolitów.

Efialtes

Wejście na poziom V jest otwarte. Po wyjściu ze schodów wchodzi się w dużą otwartą przestrzeń pokładu działonowego. Bohaterowie Graczy mogą sprawdzić co za hałas dobiega od strony wind, okaże się że gromadzone są zapasy torped do wyrzutni bocznych. Serwitory w swych ramionach ustawiają pociski w kolejności by następnie ładować je do windy. Wszystko nadzorują Wiedźmy wraz z przedstawicielem Adepta Mechanicus. Amunicja następnie jest rozładowana na poziomie VIII i transportowana na statek xenos. Nikt nie może podejść w trakcie dokonywania transportu.

Ktokolwiek próbuje zakłócić transport, spotyka się z agresją ze strony xenos.

Przedstawiciel Adepta Mechanicus nie jest sterroryzowany, czy zmuszony do wykonywania swojej pracy. Wykonuje swoje zadanie w sposób metodyczny. Jest w stanie się komunikować z swoim odpowiednikiem w drużynie akolitów, pod warunkiem że ma opanowany *Cant Mechanicus*. Wyjaśni w nim że ciało jest słabe, i w imię Omnisjasza służy Marsowi. A Drukhari podzielili się swoją technologią którą badają, oraz dzielą się informacjami na temat położenia SSK. Jeżeli chce do nich dołączyć niech uda się na mostek. Wyraźnie nie podoba mu się że inni Adepta Mechanicus zadają się z cielesnymi; traktując ich równymi sobie. A jeśli nimi nie dowodzi, jego pogarda wzrasta. Jeżeli ich

rozmowa przebiega w pozytywnym tonie, zostanie ostrzeżony o aktywnym serwitorze ochronnym który patroluje poziom wyżej. Jest zaprogramowany do eliminowania cielesnych.

Będąc w pomieszczeniu Wentylacji, można dostać się szerokim szybem wiodącym bezpośrednio do Głównego węzła wentylacyjnego na poziomie VIII. Po drodze mija się trzy duże wirniki powietrza. Jeżeli zostaną uruchomione, wpadnięcie w nie zadaje obrażenia 1k10+9 (Rp) i je unieruchamia. Uniknięcie obrażeń można dzięki mocnemu zaparciu się w szybkie przez Trudny (-10) test Siły, lub przebicie się przez ściankę kanału wentylacyjnego. Można wypaść w jednym z Lokum pasażerów na poziomie VI; nad halą Szpitalną na poziomie VII otrzymując 1k10+2 (Ud) obrażeń od upadku; lub w zamkniętej Kostnicy na Poziomie VIII.

W Centrali Artyleryjskiej można znaleźć dzienniki w których są dowody prowadzenia ostrzału wobec celów naziemnych jak i innych okrętów. Działania były prowadzone w różnych okresach i odstępach czasu. Nie znany jest rodzaj i typ celu; ale są potwierdzenia trafień.

Brutus

Drzwi na schody łączące z poziomem IV są zamknięte, nie strzeżone. Można je otworzyć kartą oficerską. Winda jest pozbawiona zasilania. Stalowe drzwi są zaryglowane od strony schodów. Spod nich kapie krew, a w samym poszyciu widać ślady przepaleń po broni laserowej. Ich otwarcie spowoduje wysypanie się zwłok załogantów na agentów tronu. Doszło tutaj do masakry. Korytarz jak długi, jest usłany trupami. Spostrzegawcza osoba dojrzy różnice sposobu zadania śmierci tym ludziom. Zginęli z imperialnej broni; tutaj nie było xenos.

Akolici mogą ominąć eksplorację tego miejsca i udać się wyżej, na poziom III. Tym bardziej jeśli za nimi lub przed nimi idą inni uczestnicy Dance Macabre.

Co można znaleźć, czego doświadczyć na poziomie IV:

Serwitor bojowy. Pokład jest patrolowany przez serwitora (statystki strona 396 PG). Jest zaprogramowany tak by nie atakować przedstawicieli Adeptów Marsa. Można go wyłączyć ręcznie, przez podpięcie się pod niego Auspexem, lub zniszczyć jego mózg.

Zbiornik wody pitnej i Pompy wody. Znając mechanizmy odpowiedzialne za działanie sieci pomp można doprowadzić do kontrolowanego zalania dolnych pokładów. Można tego dokonać przy pomocy Bardzo Trudnego (-30) testu Inteligencji. Spowoduje to zalanie wybranego pokładu, oraz stopniowo każdego poniżej. Spowoduje to również zachwianie równowagi na statku. Nagłe zmiany w rozłożeniu ciężkości wywoła czasowy przechył okrętu. Kiedy wola zacznie zalewać pokład z Reaktorem, dojdzie do katastrofalnej reakcji łańcuchowej.

Magazyny. Na półkach i szeregach szaf leżą przedmioty należące do załogi. Przy dokładnych przyjrzeniu się zgromadzonym tam przedmiotom można dojrzeć oznaczenia innych statków i sprzętu wojskowego. Są tam też rzeczy które mogły zostać zebrane z planet rozsianych po sektorze Askellon; w tym również rzeczy które można posądzić o pochodzenie od xenos. Wykonując Trudny (-20) test Inteligencji, można dojść do wniosku że zgromadzone tutaj przedmioty pochodzą z handlu i lat gromadzenia, oraz z rabunkowego i pirackiego stylu życia.

Niszcząc blokady i fizyczne zabezpieczenia by można było się dostać do pokojów oficerskich. Odkryje się podobne kolekcje co w Magazynie. Można spotkać kolekcję oficerskich szabli; kapitańskich i oficerskich ornamentów czy odznaczeń. Nawet rzeczy należących do notabli Gwardii Imperialnej. Osobiste dzienniki i notatniki wojskowych, czy mapę sztabową jednego z teatrów działań w Askellon.

Z rzeczy niezwykłych można znaleźć na terenie pokładu IV: bicz elektryczny, ostrze łańcuchowe, celownik termowizyjny, kamizelkę ze skóry xenos, kiepskiej jakości Pole energetyczne. Trzy obroże wybuchowe. Oraz: autopsis, megafon i transponder głosowy.

Dostępu do poziomu III strzegą szczelne grodzie. Patrząc na plan statku, można dojść do wniosku że wystarczy załadować czterech ludzi by móc operować tym statkiem. Jeden w maszynowni i pozostali na poziomach I do III. System zamykania tego pokładu może odciąć od pustki kosmosu na wypadek uszkodzeń poszycia statku; windy obecnie zostały odcięte. Posiadając kartę oficerską można przedostać się do poziomu III przez schody.

Iskarioci

Wchodząc na poziom III akolici spotykają się z irracjonalnym spokojem. Spotyka się ślady porzuconych czynności przez załogę w trakcie trwania abordażu. W Sali obróbki żywności słychać i czuć jakieś spalone potrawy które nadal się gotują. Drzwi do chłodni są na wpół otwarte a na podłodze leżą porzucone przedmioty. Przy Trudnym (-20) teście Spostrzegawczości agenci tronu usłyszą hałas dobiegający z okolic Magazynów broni.

Pracują tam trzej Adepta Mechanicus. Sprawdzają stany uzbrojenia, notując i zapisując dane w Auspex. Komunikują się wyłącznie w Lingua Technis a widząc Adepta Mechanicus w drużynie BG przejdą na łatwiejszy Cant Mechanicus. O ile akolici nie będą się skradać to wysłannicy marsa nie dadzą się zaskoczyć.

Nie będą też wrogo nastawieni, rozpoznając agentów Inkwizycji. Nakazą jednak by odejść i udać się do kapsuł ratunkowych, czas się kończy. Oni pozostaną, statek należy do nich i nie życzą sobie cielesnych na jego terenie. Nie obchodzi ich co z kapitanem, powinien być na poziomie I i czekać na nich.

Potencjalna walka w tym miejscu niesie ze sobą spore ryzyko – patrz tabela walk na pokładzie. Po pokonaniu Adeptów Mechanicus, akolici mogą wejść do Zbrojowni i Magazynów broni.

W Zbrojowni i Magazynie broni można znaleźć sporo sprzętu. Zachęcam do odwiedzin grupy FB: Dark Heresy RPG: Ordo Scriptorum i ściągnięcia darmowego dodatku „Zbrojownia sektora Askellon”.

W pomieszczeniu Kompresory powietrza można doprowadzić do wyłączenia sztucznego ruchu powietrza który spowoduje powolne uduszenie się zebranych na wszystkich pokładach.

Schody na Mostek są otwarte.

Czerwień i czerń

Pokład II jest opuszczony. Znajdują się tutaj serwitory techniczne i ostatni z załogi Adepta Mechanicus w Maszynowni. W samym Mostku znajduje się Dorox-0899; zasiadł na tronie kapitańskim i podłączając swoje wszczepy kontroluje Orli Pazur. Po obu stronach stoją na warcie dwa serwitory

bojowe. Będzie niezadowolony jeżeli ktoś mu będzie przeszkadzał, każąc się wynosić wszystkim z jego statku. Drukharii zaraz zakończy załadunek torped i odleci, a Agenci Tronu mają również natychmiast odejść.

Śmierć i terror na pokładach go nie obchodzą. Sprawy cielesnych go nie interesują; uważa je za głupie i nie warte poświęcania im energii. Za jakiegokolwiek zbrodnie uszkodzenia statku Dorox-0899 będzie coraz mniej przychylny jakimkolwiek rozmową z Akolitami. Agenci Tronu są irytującą zmienną która sprawia bardzo dużo zamieszania w jego obliczeniach. Jako narzędzie kapitan spełnił już swoją rolę i o ile nie uciekł lub nie żyje (jego zwłoki mogą leżeć pod tronem kapitańskim), czeka przy kapsułach. Powiadomi też agentów tronu, że właśnie odblokowuje windę na poziomie V i wyraża zgodę na jej podróż na poziom I; zgoda dla Lady Arial.

Potencjalna walka z Dorox-0899 przebiega w następujący sposób. Aktywowane są serwitory bojowe, następnie w przeciągu dwóch tur Dorox-0899 odłącza się od systemu komunikacyjnego z statkiem i w tym czasie jest bezbronny. Zaalarmowany sługa Adepta Mechanicus z Maszynowni dołącza do walki z Akolitami.

Walka na Mostku może doprowadzić do niespodziewanych skutków i efektów.

Co można znaleźć, czego doświadczyć na poziomie II:

Świątynia Omnisjasza. Dostęp do niej ma tylko Dorox-0899; wpinając do niej swój wszczep który ma konkretny klucz binarny pozwalający na otwarcie wjazdu. Kod można złamać korzystając z Logiki (Inteligencja) wykonując Bardzo Trudny (-30) test.

W środku jest zaskakująco pusto. Bardziej to przypomina sale do medytacji wraz z częścią przeznaczoną dla prac warsztatowych i szeregiem infoczytników. Wszystkie zapisane w Lingua Technis; próbując je rozszyfrować na miejscu należy wykonać Bardzo Trudny (-30) test Logiki (Inteligencja). Pobieźnie zapisane tam dane wskazują że Dorox-0899 został wysłany jako jeden z wielu z misją poszukiwania SSK za wszelką cenę i wszelkimi metodami. Jego Fabrykator Generalny z Stygies VIII zwalnia go w sposób renegacki z służby Imperium. Ma działać pod przykrywką. Liczy się wyłącznie wynik i skutek poszukiwań.

Z jego osobistych raportów wynika że jego współpraca z Kapitanem Mariusem Hohendoler została ukartowana z dużym wyprzedzeniem. Kapitan miał dostęp do kontaktów z xenos, które Dorox-0899 wykorzystał. W okresie kilkunastu lat dostosowywał Orli Pazur do swoich potrzeb i możliwości. Zbierał dane i je analizował korzystając z wszelkich dostępnych źródeł. Następnie według jego obliczeń współpraca z Lady Arial ma przynieść lepsze rezultaty. Wykorzystał statek, pasażerów i ładunek do wymiany i zawiązania współpracy. Przejął inicjatywę i pomijając Mariusa dogadał się z Sukubem; sprzedał jej całą zawartość statku w zamian za technologię Drukhari. Ostatni wpis dotyczy jego niezadowolenia z powodu nieokreślonych zmiennych w postaci Akolitów Inkwizycji i dużego zamieszania w związku z nimi dla Kapitana i Lady Arial.

W świątyni można znaleźć przedmioty pochodzenia xenos. Oraz próby ich analizy i syntezy z technologią imperialną. Są też bardzo dobrze zakodowane informacje dotyczące śladów i mapa potencjalnych miejsc gdzie mogą się znajdować SSK.

Pokój komunikacyjny. Jest pusty, przeglądając wbudowane czytniki danych nie ma w nich wysłanego sygnału SOS. Zeszyt kodów i koordynatów częstotliwości został zabrany. Nikt nie nadał ostrzeżenia i wezwania do Gwardii Imperialnej, Inkwizycji czy chociaż sygnału na otwartym kanale do najbliższych placówek Imperialnych. Korzystając z technologii bohaterowie graczy mogą spróbować nadać sygnał i wystać w eter.

Oczyszczalnia związków ciężkich. Korzystając z tego pomieszczenia akolici mogą odwrócić bieg powietrza. Doprowadzi to do szybkiego wypełnienia napromieniowanym i trującym powietrzem pokładów lub sposób skondensowany jeden pokład. Świadomość śmierci dziesiątek ludzi poniżej może wywołać efekt Strachu (0), wiedząc o tym że mimo wszystko ten cios łaski zabija niewinnych.

Pozostaną złe sny

Eleganckie rzeźbione drewniane schody prowadzą na poziom I. Zdobne drzwi otwierają się dzięki karcie oficerskiej. W powietrzu czuć zapach popiołu a lumisfery wiszące na ścianach biją słabym żółtym światłem alarmowym. Akolici dotarli do szczytu, rzadko rozrzucone świetliki pozwalają widzieć gwiazdy nad głowami. Większe pomieszczenie z kapsułami ratunkowymi jest puste, tak jak i wszystkie kanały w których były zamontowane kapsuły. Na ziemi leżą rozrzucone dokumenty, część skarbów które nie zmieściły się i nie można było ich ze sobą zabrać. Podłoga jest mokra, musiały być włączone zraszacze. Akolici mogą udać się w pierwszej kolejności do drugiego pomieszczenia z kapsułami ratunkowymi. Czekają tam na nich kapitan Marius (jeśli żyje i pozostał) oraz Lady Arial w raz z towarzyszami.

Na potrzeby gry, liczba wolnych miejsc w kapsułach ratunkowych wynosi liczbę bohaterów graczy + 2.

Wchodząc do pomieszczenia z kapsułami, czeka tam na Akolitów Sukub wraz z swoimi towarzyszkami. Siedzi na skrzyni z oznaczeniem H8-U606. Przywiązany do niej jest Elmlod; nic mu nie dolega. Lady Arial przedstawia propozycję: jest X miejsc w kapsułach. Skrzynia zajmuje jedno miejsce; czy Akolici są zdolni do poświęcenia ludzi by zrealizować zadanie swojego Inkwizytora? Czy skrzynia została otwarta i to wszystko jest oszustwem? Czy Elmlod został zdradzony, czy wie coś co jest warte zabrania go ze sobą by przedstawić go katowi Inkwizycji? X Akolitów, kapitan, ktoś kto im towarzyszył, Elmlod i skrzynia. Tylko dwa miejsca, kto zostaje kto jest uratowany? Lady Arial bardzo się spieszy i nie chce nadużywać gościnności Dorox-0899, daje więc Akolitom minutę na dokonanie decyzji, potem zabiera ze sobą skrzynię i Elmloda.

Lady Arial zaprosi akolitów do współpracy. Zaimponowali jej determinacją oraz kreatywnością. Jej zabawy jak to określiła są niczym wobec okrucieństw Imperium wobec swoich własnych obywateli. W tej właśnie chwili giną setki tysięcy, wobec tych kilku nastu dziesiątek na tym statku. Skala bez porównania; a ona może zaoferować znacznie więcej za ich usługi, wiedzę oraz doświadczenie.

Jeśli Dorox-0899 nie żyje znaczy że na tym statku nie ma nic ciekawego, torpedy zostały załadowane i może już odlecieć. A sam statek ostrzela jak tylko odleci na odpowiednią odległość.

Jeżeli akolici zdołali zalać niższe pokłady, Lady Arial nie uczestniczy w scenie w pomieszczeniu z Kapsułami Ratunkowymi.

Jeśli akolici doprowadzili za trucia powietrza, Lady Arial ma ze sobą maskę gazową i przysłała ze skrzynią, Elmlod nie przeżył.

Co można znaleźć, czego doświadczyć na poziomie I:

Kajuta kapitana jest otwarta, wśród bałaganu oraz zgłiszczy które pozostawił w płonącym pojemniku. Znajdują się dowody na zaangażowanie kapitana w handel i kontakty z xenos. Są tam skrawki umów na których widnieją duże sumy za akty piractwa, dywersji i sabotażu placówek Imperialnych w całym Askellon. Jest też umowa która zobowiązała na bezpieczną podróż Bagcruma Elmloda do HiveNeedle

CNBV4413 na Juno, transport opłacony z góry na dużą sumę. Obok niego pozostał fragment dokumentu z nadpaloną pieczęcią Inkwizytora; mowa w nim o zobowiązaniu do współpracy z jego akolitami na czas wypełniania misji.

Pomieszczenie Scriptorium zostało prawdopodobnie potraktowane granatem fosforowym. Niemal cała dokumentacja została zniszczona. Pozostały strzępki informacji, część nazwisk oraz miejsc dostarczania waluty i skarbów. Zobowiązania, i częściowy spis urzędników Administratorum, oficerów Gwardii Imperialnej oraz władków z arystokracji którzy mieli tuszować zniknięcia statków handlowych, placówek Imperialnych. oraz tajemniczych ataków nierozpoznanych piratów.

Omniklucz z kodem do Skarbcza posiada tylko kapitan. Może się znajdować przy jego zwłokach lub będzie chciał nim przekupić agentów tronu do oddania mu miejsca w kapsule ratunkowej. W środku można znaleźć: Pistolet plazmowy; omni lunetę; multikompass oraz duże ilości Dreszczu. Ponad to gotówka i monety: miejscowe waluty stosowane na planetach układu Askellon.

Bazy danych. Konsola została zniszczona przy pomocy ciężkiego przedmiotu. Na ekranie widać usuwanie plików; oraz komunikat z pytaniem: „Czy jesteś pewien że chcesz usunąć ten plik?” Pozostało 10% danych. By zachować te informacje bohater gracza ma jednorazową szansę. Musi wykonać Bardzo Trudny (-20) test Korzystania z technologii (Inteligencja). Zachowane dane, to dowody na to że kapitan Marius dowodził atakami pirackimi oraz torpedowaniem z orbity planet miast i placówek cywilnych.

Dostępny jest spis wynagrodzenia jakie otrzymywał od Drukhari i innych organizacji z półświatka za pomoc w niszczeniu Imperialnych baz. Pozostał wykaz astronomicznych kosztów jakie poniósł w związku z przerabianiem Orlego Pazura; wszystko pod nadzorem Dorox-0899.

Pozostała część wykazu przesyłek które szły do Fabrykatora Generalnego z Stygies VIII.

Zakończenie

Gracze mogą zostać rozliczeni punktami doświadczenia głównie za wykonanie zadań Inkwizytora:

Zadanie I Powiązać przesyłkę z pośrednikiem.

Zadanie II Znaleźć, rozpoznać i ująć przemytnika.

Zadanie III Odnaleźć przesyłkę i ją przejąć.

Każde z nich daje ekstra 500 punktów doświadczenia prócz zdobytych za pozostałe sukcesy.

Możliwość zakończeń tej przygody jest bardzo szeroka; pozostawiam ją do rozeznania Mistrzowi Gry wedle kontekstu i tego co wymyślili kreatywni Gracze.

Walka na pokładzie Orlego Pazura

Pokład statku kosmicznego to nie jest najlepsze miejsce na prowadzenie walki. Walka wręcz jest najbezpieczniejszą formą wymiany ciosów. Jednak gdy dołączają lufy pistoletów i karabinów zaczyna być bardzo niebezpiecznie.

Orli Pazur jest bardzo starą maszyną, pełną rdzy, korozji i poluzowanych nitów. Dziesiątki lat eksploatacji stale osłabiało wszystkie elementy. Kapitan Marius jest tego świadom i nakazał absolutny zakaz posiadania broni na jego pokładzie. Każda sztuka broni laserowej i palnej jest rekwirowana i przechowywana w magazynach Ochrony.

Sami Ochroniarze są zobligowani do interwencji wyposażeni w broń białą. W najgorszym przypadku mogą zastosować broń krótką.

Bohaterowie Graczy powinni być świadomi zagrożeń jakie niosą ze sobą przypadkowe niszczenie otoczenia w ramach ostrzału, rykoszetu czy wybuchów. Pokład statku to przede wszystkim walka na krótkim dystansie. Statek jest pełen miejsc gdzie można się skulić, uchylić czy schować.

Habitaty pasażerskie są skonstruowane z cienkich słabych ścian i silna lub sprytna postać może się przebić przez ścianki działowe by oflankować swojego przeciwnika. Niesie to ze sobą fakt że ukrycie się za nimi nie daje żadnego punktu pancerza.

Każde chybienie lub rykoszet niesie ze sobą ryzyko zniszczenia elementu konstrukcyjnego statku. Brak sukcesu w trafieniu przeciwnika wynikające z użycia broni palnej (prócz miotaczy) może zostać rozpatrzone w poniższej tabeli:

Brak trafienia – rzuć kostką k10

Efekty krytyczne

1-3	Pocisk przepadł. Utkwił w czymś nie stanowiącym znaczenia. Brak efektów i skutków.
4	Uszkodzenie podpory, kolumny lub filara. Jeżeli amunicja/pocisk z Penetracją powyżej 2 który trafi w punkt podporu, trwale go uszkadza. Skutkuje to zawaleniem części poszycia; lub jego oderwanie i upadek zgodnie z zasadami Pudło i rozrzut (str. 230 PG).
5	Uszkodzenie przewodów zasilających. W części pokładu gaśnie światło wprowadzając absolutną ciemność. Brak zasilania w skali jednego pokoju czy nawet całego pokładu zostawia się interpretacji MG.
6	Przypadkowy NPC. Może to spowodować panikę i chaos wśród innych ludzi. Skutek wywołania tego zamieszania jest trudny do przewidzenia.
7	Rury kanalizacyjne. Uszkodzenie dotyczy połączenia z wodą i całym zbiornikiem. Ciśnienie powoduje gwałtowne wydostawanie się wody i zalewanie pokładu. Należy znaleźć zawór i go zakręcić inaczej woda będzie uciekać aż do wyczerpania zbiorników.
8	Rury ciepłownicze-parowe. Wrząca niczym gejzer chmura wody uderza z siłą (i zasadami) miotacza ognia zgodnie z zasadami Pudło i rozrzut (str. 230 PG).
9	Wentylacja związków ciężkich. Silnie trujący i radioaktywny dym wydostaje się, „zalewając” stopniowo w sposób promieniowy wokół siebie. Kontakt z dymem skutkuje obrażeniami: 1k10+2 En Dymna (2).
10	Uszkodzenie poszycia statku. Może to już o jedno uszkodzenie za dużo; pocisk przebił się przez wewnętrzne i zewnętrzne poszycie statku. Powietrze ucieka na zewnątrz; należy błyskawicznie zasklepić powstałą dziurę lub ewakuować się. Śluzy między pokładami na schodach i windach zatrzymają powietrze. Uszkodzony pokład nie nadaje się do przemieszczania inaczej jak w skafandrach.

Sukub (Mistrz)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
76	55	40	42	76	40	50	65	54	31

Żywotność: 20

Pancerz G 6(2) Pr 7(3) Lr 7(3) K 7(3) Pn 7(3) Ln 7(3)

Połowa 10 Pełny 20 Szarża 30 Bieg 60 P. Zagrożenia 25

Sieć elektryczna **Klasa:** Biała

Zas. – Szbst. – Obr. 1k10+9 5+bS (Rp) **Pen.** 0 **Mag.** – **Ład.** – **Obc.** 4 kg **Dost.** WY

Właściwości: Unieruchamiająca (2)

Nadziejacz **Klasa:** Biała

Zas. – Szbst. – Obr. 1k10+9 5+bS (Rp) **Pen.** 2 **Mag.** – **Ład.** – **Obc.** 3 kg **Dost.** WY

Właściwości: Toksyczna (2)

Eldarski granat plazmowy **Klasa:** Rzucana

Zas. 12m **Szbst. – Obr.** 1k10+8 (En) **Pen.** 8 **Mag.** 1 **Ład.** – **Obc.** 0,5 kg **Dost.** NS

Właściwości: Porażająca, Wybuchowa (4)

Umiejętności: akrobatyka (ZR) +30, analiza (Per) +10, atletyka (S) +20, blef (Ogd), dowodzenie (Ogd) +10, parowanie (WW) +20, przekonywanie (Ogd), spostrzegawczość (Per) +20, ukrywanie się (Zr) +30, unik (Zr) +20, zastraszanie (S) +10, zwinne palce (Zr) +10

Zdolności: furia, mistrz ostrza, mistrz walki, mistrz walki bez broni, na cztery łapy, niosący śmierć, niszczycielskie natarcie, oburęczność, powstanie, rozbrajanie, szal bitewny, szybki atak, walka na ślepo, walka dwiema broniąmi (walka w zwarcu), wir śmierci, zabójczy atak

Właściwości: nadnaturalna Zręczność (3),znaczony przez los (2), widzenie w ciemności

Wyposażenie: Pamiętka i trofea zebrane z pokonanych wrogów, kombinezon, 4 dawki stymulantów bojowych (dowolne)

Kochanka śmierci: za każdym razem, gdy Sukub zabije BN-a klasy Mistrz lub BG, odzyskuje jeden Punkt Przeznaczenia zużyty wcześniej w tej walce.

Wiedźma (Elita)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
48	44	52	45	58	33	33	40	35	-

Żywotność: 12

Pancerz G 5(1) Pr 6(2) Lr 6(2) K 6(2) Pn 6(2) Ln 6(2)

Połowa 10 Pełny 20 Szarża 30 Bieg 60 P. Zagrozenia 25

Brzytwobicz (Para) **Klasa:** Biała

Zas. – Szbst. – Obr. 1k10+11 6+pS (Rp) **Pen.** 2 **Mag.** – **Ład.** – **Obc.** 2 kg **Dost.** NS

Właściwości: Elastyczna

Rękawice Hydry (Para) **Klasa:** Biała

Zas. – Szbst. – Obr. 1k10+9 4+pS (Rp) **Pen.** 0 **Mag.** – **Ład.** – **Obc.** 2 kg **Dost.** NS

Właściwości: Druzgocząca

[/tabela]

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, atletyka (S) +10, parowanie (WW) +10, spostrzegawczość (Per) +10, ukrywanie się (Zr) +10, unik (Zr), zastraszanie (S), zwinne palce (Zr)

Zdolności: cios zabójcy, oburęczność, powstanie, sprint, walka dwiema broniąmi (walka w zwarcu)

Właściwości: nadnaturalna Zręczność (3)

Wyposażenie: 4 porcje stymulantów bojowych, kombinezon.

Stylowa Śmierć: Wiedźma zyskuje +10 do testu **Walki Wręcz** przeciwko wrogowi, którego nie atakowała od początku swojej zeszłej tury.

Poskramiacz (Elita)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
43	41	38	36	55	44	44	44	32	-

Żywotność: 12

Pancerz G 3 Pr 3 Lr 3 K 3 Pn 3 Ln 3

Połowa 10 Pełny 20 Szarża 30 Bieg 60 P. Zagrożenia 25

Umiejętności: akrobatyka (Zr) +10, atletyka (S) +10, unik (Zr) +10, parowanie (WW) +10,

Zdolności: oburęczność, powstanie, sprint, walka dwiema broniąmi (walka w zwarcu)

Właściwości: nadnaturalna Zręczność (3)

Wypożyczenie: 4 porcje stymulantów bojowych, kombinezon, maska i totem

Żyjący wśród bestii: Poskramiacz nie ma sobie równych w swojej specjalizacji. Jego kontrola nad ich bestiami jest tak całkowita. Władca bestii nigdy nie może zostać zaatakowany przez istoty, które kontroluje. Ponadto tak długo, jak żyje i jest obecny na polu bitwy, bestie pod jego dowództwem zachowują się tak, jakby nie miały cechy Niestabilność demoniczna – str. 137 PG.

Khymera (Trep)

WW	US	S	Wt	Zr	Int	Per	SW	Ogd	Wp
45	-	40	35	50	15	40	35	-	-

Żywotność: 10

Pancerz G 3 Pr 3 Lr 3 K 3 Pn 3 Ln 3

Połowa 15 Pełny 30 Szarża 45 Bieg 90 P. Zagrożenia 25

Kły i pazury (Para) Klasa: biała

Zas. – Szbst. – Obr. 1k10+4 (Rp) **Pen. 1 Mag. – Ład. – Obc. - Dost.** NS

Właściwości: Elastyczna

Umiejętności: Akrobatyka (Zr) +10, parowanie (WW) +10, unik (Zr),

Zdolności: Powalenie, Trudny cel,

Właściwości: Brutalna szarża, Czworonożny, Niestabilność demoniczna (powyżej 20m od Poskramiacza), Przybysz,

Zagadka 1

Kłamcami są B i E. Tylko w tym wypadku dwie osoby równocześnie kłamią. Wychodzi to szybko kiedy się rozważy dziesięć możliwości. Najlepiej zacząć od tyłu, od osoby E.

Zagadki z poziomu VIII:

Nigdy nie byłem
choć zawsze będę
Nikt mnie nigdy nie widział
i nie zobaczy
Każdy kto żyje i oddycha
wierzy w moją komendę
Odpowiedzi: Jutro, Imperialne Credo, Śmierć, Prawda, Kłamstwo,

Coś, co każdy z was posiada, jednak inni używają tego częściej niż wy sami?
Odpowiedzi: Imię, Strach, Wiarę, Łyżka, Sen,

Ten kto ją robi, robi ją tylko na sprzedaż, ten kto kupił nie używa, a ten kto używa nie ma o tym pojęcia. Co to takiego?
Odpowiedzi: Trumna, Moneta, Miecz, Pióro, Nabój.

Gdy wypowiesz moje imię - znikam.
Odpowiedzi: Cisza, Oddech, Śmiech, Kłamstwo, Wiara.

To co zwraca nam zaginionych
Odpowiedź: Pamięć, Obraz, Zemsta, Pokuta, Nadzieja

Znają mnie wszyscy, i młodzi, i starzy,
Wielu się mnie boi, niewielu wciąż darzy,
Nikt mnie zbyć nie może kpinią ni zniewagą,
Bo was na każdym kroku pilnuję z uwagą.
Odpowiedź: Śmierć, Inkwizycja, Złoto, Herezja, Grzech

Gdy wiruję w górze nieskończoną chwilę,
Wszyscy dech wstrzymują, a rozmowy milkną.
A gdy niebu plecy albo twarz pokażę,
Jedne gasną, inne rozbłyskują twarze.
Odpowiedź: Moneta, Szubienica, Wyrok, Prawda, Wola.

Czy słaby czy silny, każdy w lot zrozumie,
Że ja w sercu człowieka jak w domu się czuję,
W ciemności jestem panem, a przed światłem zmiatam.
I ręk mi nie trzeba, by za grdykę złapać.
Odpowiedź: Strach, Herezja, Koszmar, Demon, Pogarda

Lekkie jak piórko, lecz nikt nie utrzyma go za długo.
Odpowiedź: Oddech, Zdrada, Złoto, Teraz, Pamięć

Czego ubywa, gdy przybywa?

Odpowiedź: Życia ludzkiego, Wody, Zmian, Administracji, Wątpliwości

Jak możliwe jest mnie znać, skoro nie wiesz o co pytać?

Przeczytaj uważnie to pytanie, bo odpowiedź to rozwiązanie. Kim jestem?

Odpowiedź: Odpowiedź, Wątpliwość, Strach, Ciemność, Prawo

Jestem przekleństwem człowieka

Kradnę jego przyszłość

Szpecę jego przeszłość

Im więcej posiada, tym mniej oddać gotów

Niewolnikiem zostaje

Błyszczących przedmiotów

Odpowiedź: Skąpstwo, Śmierć, Wiara, Herezja, Umowa

Jestem szaleństwem człowieka

Zaufaniem i szacunkiem go przeklinam

Ostrze w cel biegnące, od celu odginam

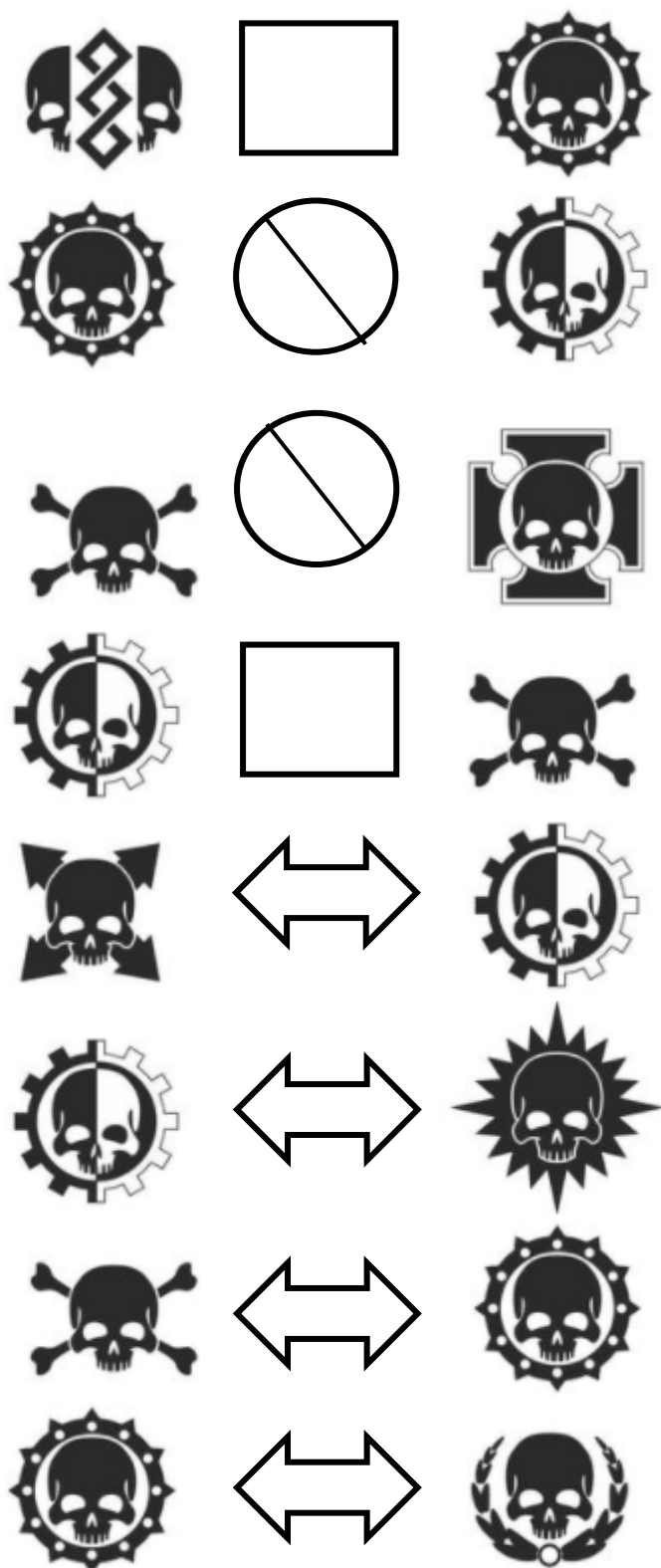
Do krwi namiętność jego tłumię

I w zamian

Łagodniejszym uczuciem obdarowuję

Odpowiedź: Miłość, Zdrada, Tortura, Wyrok, Sen

Zagadki z Sali konferencyjnej z poziomu VI. Należy ułożyć figury według wskazówek by rozwiązać zagadkę.



Zagadka 1



oznacza że figury mają być w jednym pionie

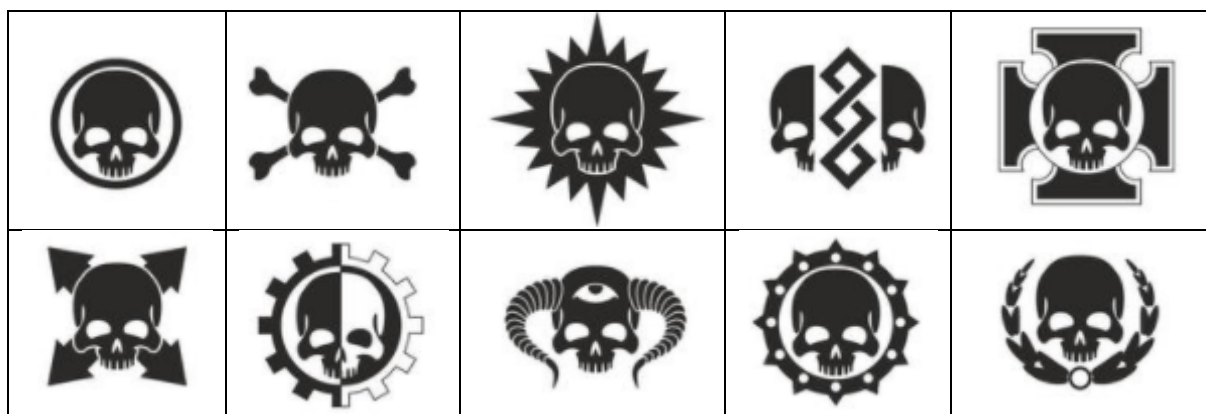


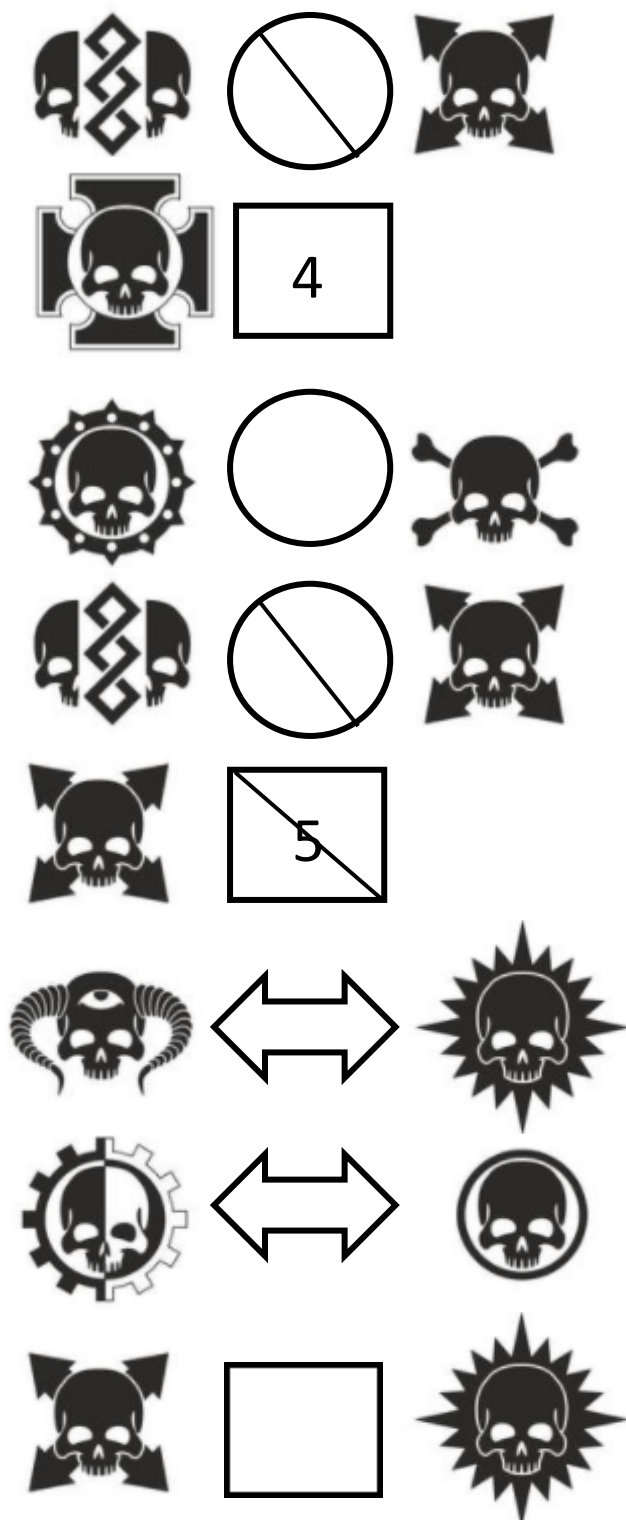
Oznacza że figury nie mogą ze sobą sąsiadować w pionie i poziomie



Oznacza że wskazane figury muszą być po swojej lewej i prawej zgodnie z wskazówkami strzałek

Rozwiązanie zagadki 1





Zagadka 2



oznacza że figury muszą być w jednym pionie



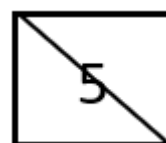
Oznacza że figury nie mogą ze sobą sąsiadować w pionie i poziomie



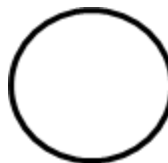
Oznacza że wskazane figury muszą być po swojej lewej i prawej zgodnie z wskazówkami strzałek



Oznacza że wskazana figura musi być w czwartym pionie

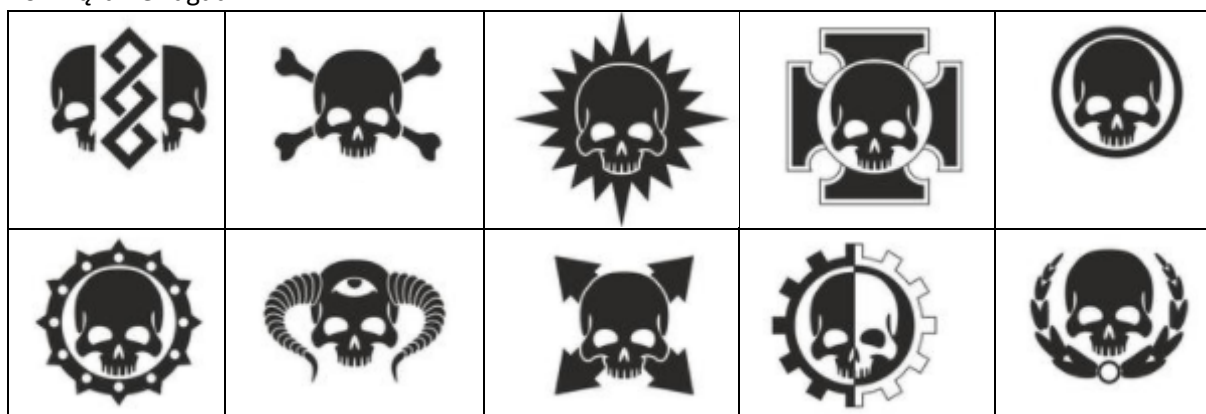


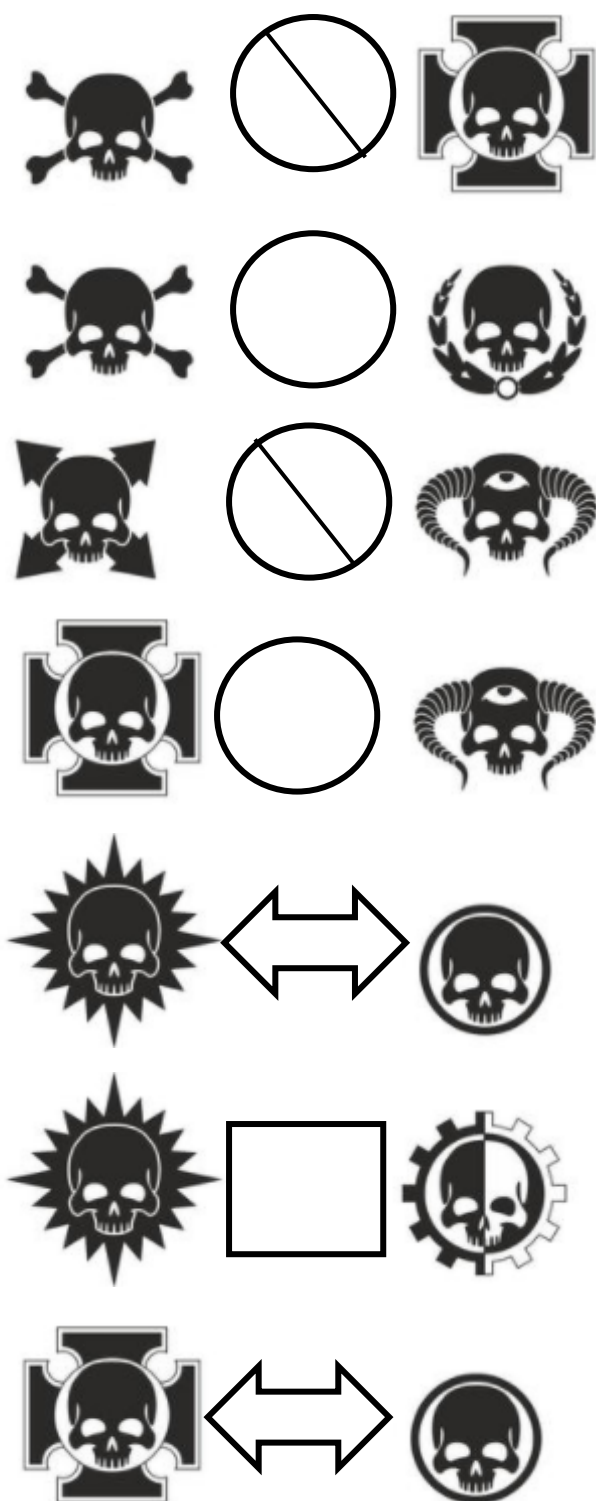
Oznacza że wskazana figura nie może być w piątym pionie



Oznacza że wskazane figury muszą ze sobą sąsiadować w pionie, poziomie lub przekątnej

Rozwiązanie zagadki 2





Zagadka 3



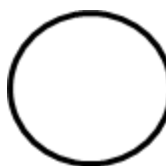
oznacza że figury muszą być w jednym pionie



Oznacza że figury nie mogą ze sobą sąsiadować w pionie i poziomie

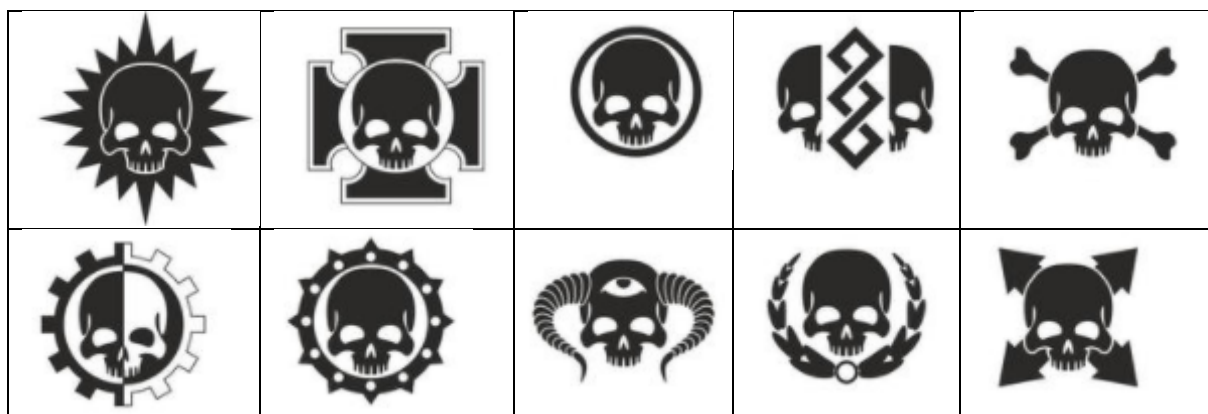


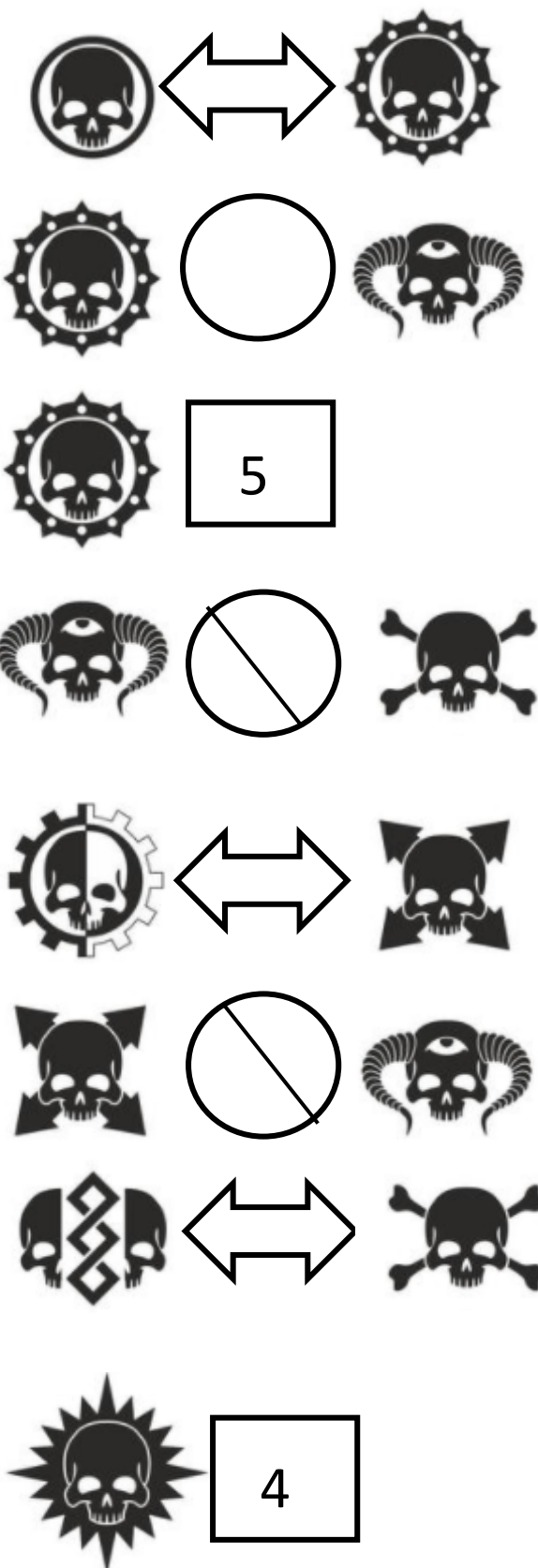
Oznacza że wskazane figury muszą być po swojej lewej i prawej zgodnie z wskazówkami strzałek



Oznacza że wskazane figury muszą ze sobą sąsiadować w pionie, poziomie lub przekątnej

Rozwiązanie zagadki 3





Zagadka 4



Oznacza że figury muszą być w jednym pionie



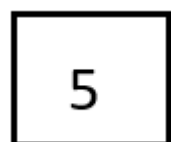
Oznacza że figury nie mogą ze sobą sąsiadować w pionie i poziomie



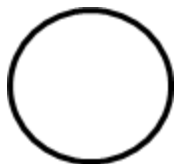
Oznacza że wskazane figury muszą być po swojej lewej i prawej zgodnie z wskazówkami strzałek



Oznacza że wskazana figura musi być w czwartym pionie

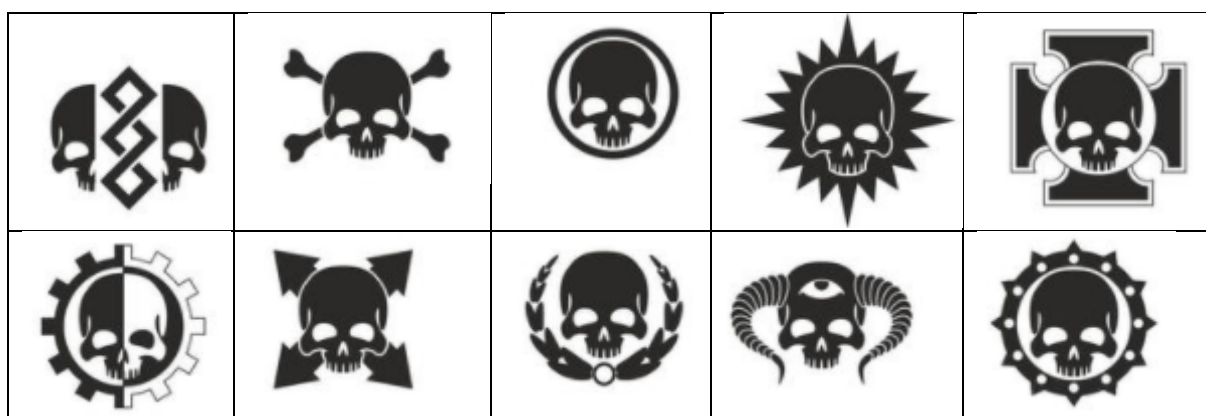


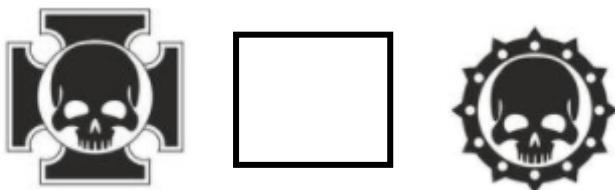
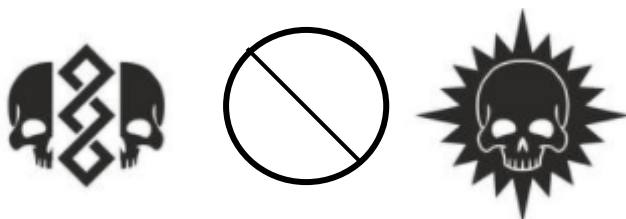
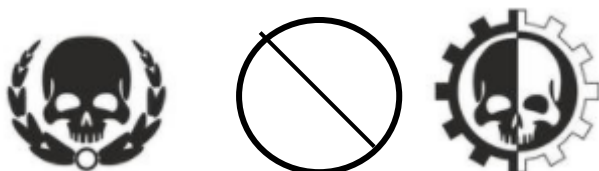
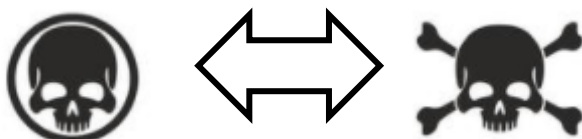
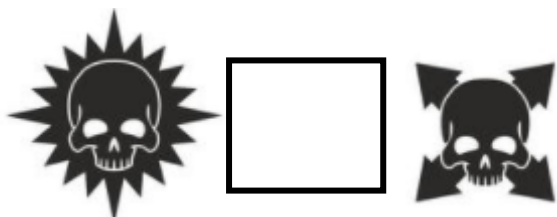
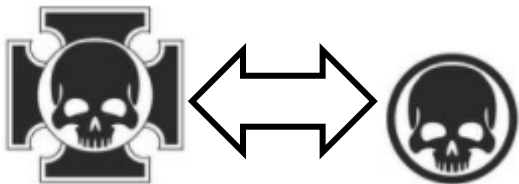
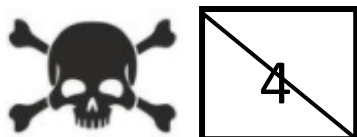
Oznacza że wskazana figura musi być w piątym pionie



Oznacza że wskazane figury muszą ze sobą sąsiadować w pionie, poziomie lub przekątnej

Rozwiązanie zagadki 4





Zagadka 5



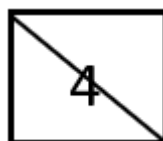
oznacza że figury muszą być w jednym pionie



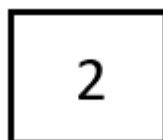
Oznacza że figury nie mogą ze sobą sąsiadować w pionie i poziomie



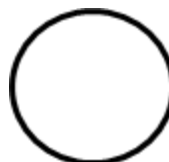
Oznacza że wskazane figury muszą być po swojej lewej i prawej zgodnie z wskazówkami strzałek



Oznacza że wskazana figura nie może być w czwartym pionie

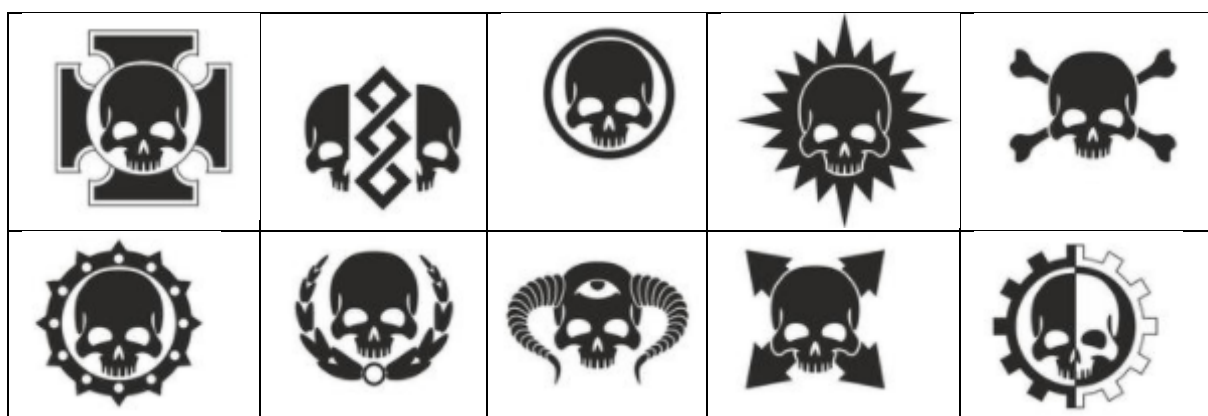


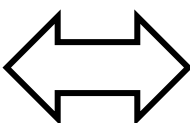
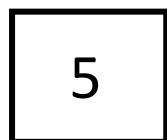
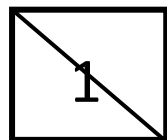
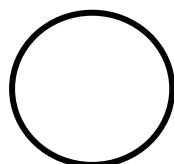
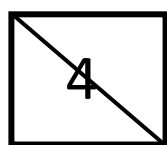
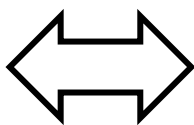
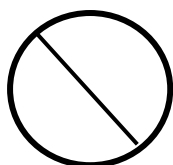
Oznacza że wskazana figura musi być w drugim pionie



Oznacza że wskazane figury muszą ze sobą sąsiadować w pionie, poziomie lub przekątnej

Rozwiązanie zagadki 5





Zagadka 6



oznacza że figury muszą być w jednym pionie



Oznacza że figury nie mogą ze sobą sąsiadować w pionie i poziomie



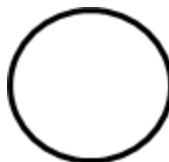
Oznacza że wskazane figury muszą być po swojej lewej i prawej zgodnie z wskazówkami strzałek



Oznacza że wskazana figura musi być w piątym pionie



Oznacza że wskazana figura nie może być w pierwszym i czwartym pionie



Oznacza że wskazane figury muszą ze sobą sąsiadować w pionie, poziomie lub przekątnej

Rozwiązanie zagadki 6



Szablony zagadek

Zagadka 1

Zagadka 2

Zagadka 3

Szablony zagadek

Zagadka 4

Zagadka 5

Zagadka 6
