

Orli Pazur

W czerni kosmosu światłem dla ludzkości są zamieszkane planety. Pomędzy 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 zdrajcy Imperium. Piraci.

Statek

Orli Pazur to stosunkowo nieduży 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. 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 podróżowania bardzo chętnie korzystają wszelkie szumowiny, krętacze, uciekinierzy i przemytnicy. Małe jednostki, na które nikt nie zwraca uwagi.

Proponowany przebieg wydarzeń. – str. 10

Pokłady

Poziom I

To najmłodsza część statku pod względem przebudowy i przemian jakie miały tu miejsce.

Kapitan, dzięki doświadczeniom swoim i innych, 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, można 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.

Dzięki **Monitorum** można mieć podgląd na wszystkie pokłady na których pozostały sprawne obrazokrady.

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 szeregów 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.

Sensorium i Kopała nawigacyjna dla każdego kto wchodzi do tych pomieszczeń pierwszy raz stanowią istny mętlik i szeregi węzłów kabli i zasilaczy. W konsekwencji, Kopała nawigacyjna jest niezdolna do użytku, a Sensorium działa tylko w podstawowych parametrach.

Poziom II

Mostek kapitański; Tron Mariusa został ustanowiony na cylindrycznym podwyższeniu zdolnym do obracania 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.

Serwis serwitorów jest jednocześnie miejscem ich karmienia i ładowania. Wszystkie ściany są obwieszane częściami zamiennymi i niezbędnymi środkami przedłużającymi użyteczność tych biomaszyn.

Szeregi **baterii zasilających** głośno brzęczą i buczą ze względu na ich nieustanne korzystanie. Hałas jest spowodowany także ze względu na duże wentylatory, które na bieżąco muszą wciągać ciężkie szkodliwe powietrze. Stały balans pomiędzy ich przeładowaniem a nadmiernym rozładowywaniem jest kluczowy. Inaczej 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. Nikt poza Dorox-0899 nie ma dostępu do świątyni.

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. Plątana nagrzanych 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 nieodizolowany 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.

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 dobrym 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.

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. Samo wejście do nich jest zabezpieczone niezależnymi stalowymi drzwiami. Każde z wejść 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).

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.

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. Niewykluczone, 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.

Centrala artyleryjska jest miejscem ustawiania koordynatów podawanych przez mostek kapitański. Stąd prowadzone są obserwacje sensorów bojowych oraz bezpośrednio odpalenie ładunków.

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 sprowadzić chmurę śmierci na jeden z pokładów.

Magazyn amunicji jest składowiskiem torped, szeregi cylindrycznych ładunków ustawione są wedle typów. 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 najczystej, 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. 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 automatycznie 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.

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.

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. Niefiltrowana rozprowadzana jest do wszystkich pomieszczeń gospodarczych i lokatorskich. Woda z tego zbiornika służy, jako rezerwowo 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 ładowane 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.

Kolejnym świadectwem o dawno minionej chwalebnej 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 przykłada 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. 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.

Poziom VIII

Na Orlim Pazurze wielokrotnie transportowano duże ilości ludności cywilnej. Kapitan Marius słyszał i widział, co się może dzieć z tłuszcą i masą ludzi, którą dopada atak hysterii 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 zgromadzona najcięższa broń palna i najszerszy wachlarz broni białej.

Areszt przeznaczony dla agresywnych i niebezpiecznych pasażerów. Perspektywa trafienia do najgorszego pomieszczenia w całym statku potrafi ostudzić część chojraków. Opinia wśród starszych załogantów czy pasażerów o nigdy niemytych 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 nieużywana, 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 konsolami 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 trawieniu się ludzi, kiedy poszła plotka o cudownym uzdrowicielu na poziomie VII. Śmierć przez zaduszenie, stratowanie 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 oszczędności całego życia.

Każdy niepokojący sygnał i alarm z powyższych podzespołów jest kierowany do **serwerowni**, która stanowi zautomatyzowany zespół koordynujący pracę wszystkich podzespołów. Jest tutaj kapitan Adeptus Mechanicus, który stale znajduje się w pogotowiu na miejscu. Tylko on i kapitan mają elektroklucz 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/przejścia 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 broń krótką 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 miejsce na statku. Równoległe do ruchomej wierzy ładunkowej rozstawione są wielkie wiatraki, które wymuszają cyrkulację powietrza. Osadzająca się szadz zmieszana z żółtawą mazią elektrolitów oblepia nieczyszczone elementy.

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 Składziami, 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 serwitora obronnego, na którego 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.

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.

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 PG str 394. Uniform to ciemnogrnatowe kombinezony z naszywkami na ramionach.

Tadhel Xeroshall – „Szeff”. 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 dyskusje. Statystyki i wyposażenie Szefa Gangu z PG str 386.

Załogant/Technik – 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. Statystyki Mieszkaniec Kopca z PG str. 392.

Navis Nobilitus „Kadrowy”. Przełożony pracowników, którzy odpowiadają bezpośrednio przed nim. Każde uchybienie jest mu raportowane, które notuje w swoim skoroszycie. Ma ze sobą nieokreśloną 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 PG str. 393.

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 PG str. 439.

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 PG str. 439.

Fenniaston Sicameon – „**Ojciec**”. Stary pijak i wierny sługa boga Imperatora. Długie godziny spędzone w (dosłownym) oparciu o nieliczne święte księgi wprawiają 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 PG str. 390.

Dorox-0899. Adepta Mechanicus. Przewodzi grupie 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 PG str. 396.

Bagcrum Elmłod – Krótko ostrzyżony na oko czterdziestolatek, niski i chudy. 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 Officjum będzie współpracować; byle by ująć cało. Statystki Zakradacza z PG str. 388.

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

Piraci:

Kapitan Dejvy Jones – człowiek okrutny i zły. Najemnik i bandyta. Szerzy powoli swój terror w sektorze. Łasy na sławę i pełen pychy. Gotów pertraktować z xenos i wbić nóż w plecy każdemu; czy to wróg czy sojusznik. Kocha złoto, i nim się obwiesza, tworząc dziwną mozaikę wczepionych w skórę kawałków żółtego metalu. Wysoki, chudy i łysy; w długiej brodzie pełnej koralików i kamieni szlachetnych. Statystyki i wyposażenie Wygnany Nobil z PG str. 398.

Przybył po wskazany ładunek na zlecenie Drukharrii, którzy nagrodzą go zbędnym dla nich metalem szlachetnym.

Statystyki i wyposażenie piratów, sugerowane:

Żołnierz Gangu Buziek z PG str. 439

Uzbrojony Najemnik z PG str. 439

Oswojona bestia **Skargaul** z PG str. 401

Najemnicy (opcjonalnie):

Sslyth – dodatek „Wróg Zewnętrzny” str. 120.

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 wysłało 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. Nieznana 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.

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 rozeznać 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 Nobiltusa 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 statku 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 podążać dalej za Novisem i by ten mógł sprawdzić szczegółowe rejestry w systemie danych statku.

Idąc za Novisem trafią do jadalni gdzie mogą poznać część NPCów, dowiedzieć się nieco o statku i jego roli w systemie Askellon. Mogą też wykonać Bardzo Trudny (-30) test Przekonywania by Navis zgodził się przekazać kod otwierający zamek do drzwi Bazy danych i samemu pójść to sprawdzić.

Będąc w pomieszczeniu Bazy Danych, i towarzysząc Navisowi (lub bez jego obecności: a 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 ciężej 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, zejdą 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 mieszanką 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.

Poszukiwania można zacząć od rozmowy z ochroniarzami przy schodach. Oni kierują ruchem i liczbą ludzi na klatce schodowej. Wyrывkowo 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 tłumy. Każdy z przewodników zwerbowanych 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 przeciwstawny test ukrywania się (Spostrzegawczość).

Przemytnik będzie usiłował zmieniać swoje ubrania, będzie gotów zgolić włosy, często zmieniać swoje miejsce, odwracać uwagę akoliców prowokacjami tłumy, która odwróci uwagę od niego samego. Im bardziej pętla na jego szyi będzie się zaciskała 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 pokładnej 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 poziom XI mijają pokład Zasilania. Urzęduje tutaj między innymi Regiel Trimes – „Ósmy”, który jest niezadowolony z faktu, że ktoś chce grzebać w dobie, który traktuje jak swój na czas transportu. Opierając się o balustradę przy Sterowni wieży ładunkowej oczom agentów tronu ukaże się wypelniona po brzegi hala hangaru. Pomoc Ósmego zaoszczędzi sporo czasu na odnalezienie konkretnej skrzyni. Do hangaru załadunkowego 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.

Będąc w sterowni agenci tronu mogą próbować skomunikować się z mostkiem. Jedyny sensowny komunikat, jaki się przebija przez szумы, 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 niezrozumiałe 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

BG dokonując pierwszego wyboru mają czas na przygotowania obrony. Mogą pozwolić sobie na barykady z dostępnych materiałów. Wówczas tłum uciekających zalewa ten pokład, ścigani przez agresorów.

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 otwały. 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 (1 lub 2 jeśli występują xenos) Straszny -10 (strona 285 Podręcznika Głównego).

W ich oczy uderzy obraz barbarzyńskiej rzezi pasażerów. Wśród ludzi przewijają się węzowate potwory (opcjonalnie). 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. Pośród wszystkich latają nieznanne bestie, które atakują pasażerów i załogantów Orlego Pazura.

Akolici w tej sytuacji mogą zaatakować piratów i wywiąże się walka. Agresorzy wraz z ich przywódcą widząc nowe niespodziewane zagrożenie wycofają się otaczając się zakładnikami. Wyraźnie wstrzymują 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 przemytnik wcześniej nie towarzyszył Akolitom, to teraz stoi on za Dejvy'm Jones.
Jeżeli nie, zostanie on wywołany z imienia.

Będąc z Akolitami, Elmlod krzyknie, że jest wśród tłumu i wyjdzie przed szereg. Jeden z piratów przyprowadzi go do swego kapitana. Dejvy Jones pogładzi go po policzku i założy mu obrozę. 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 jest obiecane. Ten bez sprzeciwu wskaże zgodnie z jego wiedzą miejsce przesyłki.

Dwójka piratów pójdzie po przesyłkę. W tym czasie kapitan piratów uśmiechając się w stronę zgromadzonych przemówi:

Drodzy pasażerowie Orlego Pazura. Witam was. Moje imię to Dejvy Jones. Zapamiętajcie je! Chcę wam przekazać bardzo dobrą wiadomość. Nie wszyscy zginiecie! Ładownia na niewolników na moim statku jest już niemal 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.

Odwraca się do swojej załogi i po kilku komendach, odprawiła część swoich piratów. Następnie odchodząc w kierunku schodów prowadzących do wyższych poziomów, wyciągnie z kieszonki biała chusteczkę. Podniesie ją wysoko i puszczając zawołała „Start!”

Kto pierwszy ten lepszy?

Grupa piratów, stanie przy wejściu na schody prowadzące do poziomu VIII i będą czekać. Co najmniej dwóch z nich pójdzie pomiędzy kwatery, korytarze i pomieszczenia; dobijając i kradnąc, co zostało.

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. Piraci wyśmieją każdego, kto pokaże obie ręce; powtarzając, że chce dwanaście nie dwadzieścia i będą próbować obciąć niepotrzebne kończyny. Opcjonalnie: 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 uzbierać 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 kilku strażników, wskazują by ominąć ten pokład. Zmysły Akolitów mogą wychwycić, że jest też tutaj dość

niska temperatura. Dzięki udanym testom Logiki dojdą do tego, że przepalono 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. Piraci 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.

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. Piraci 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 odmęty 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

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 spęły 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 znudzeni agresorzy z radością przyjmą jakiegokolwiek wyzwanie. Ich walka z niedoświadczonymi i słabymi ludźmi będzie przede wszystkim widowiskowa. 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 Jonesa 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 kapsułów. Nie wiedział, że piraci zaatakują. Lecz kiedy się pojawili, oddał statek znając ich metody i taktykę. Niechętnie przyzna,

że jest pośrednikiem między Imperialną Inkwizycją, piratami i xenos. (Jeżeli przełożony BG jest purytaninem, jest okazją 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 zdanej 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 piratów. 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 piratów. Silne emocje wygrywiają z rozsądkiem, 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.

Smutny las

Przedostając się na poziom VI drogą przez schody Akolici napotykają piratów którzy zapraszają do Sali konferencyjnej. Tam w swej chorej i wynaturzonej elegancji naprędce zorganizowali kolejne wyzwanie. Grę w której do komory rewolweru wkładają jeden pocisk. Kręcą bębniem, następnie

uczestnicy przykładają lufę sobie lub przeciwnikowi do skroni i naciskają spust. Kto umiera, ten przegrywa. Zdolność Zobojętniały pozwala zignorować test na Strach (+0) przed utratą życia. Kto weźmie „na siebie” i przeżyje, przechodzi dalej. Test oparty na k100 wynik powyżej 50 oznacza sukces. Na wynik wpływają wszystkie dostępne modyfikatory których Gracz jest w stanie wykorzystać. Wydany Punkt Szczęścia gwarantuje zdanie tej próby.

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/chaosu. U powały sufity wiszą przybite kołkami głowy. Jeden z piratów urządził sobie zawody w strzelaniu kołkownicą do latających głów. Świadectw jego pracy można dojrzeć więcej. Ludzkie ciała zostały przybite jego bronią w różnych miejscach w koszmarnych pozycjach. Granicą poczytalności zostaje przekonanie się czy aby na pewno wiszący już zmarli.

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. W tym czasie piraci podczepiają ładunki wybuchowe do zamków ich drzwi, 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 mające wartość zostały zrabowane lub porzucane po pomieszczeniach.

Pomieszczenie ochrony zostało zniszczone, gorzej wyposażeni ochroniarze zostali zabici niemal bez walki. Szybkość, precyzja i skuteczność piratów i ich najemników jest zaskoczeniem dla agentów o wojskowym pochodzeniu. Na poplamionej krwią konsolce 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 piraci wraz z przedstawicielem Adepta Mechanicus. Amunicja następnie jest rozładowana na poziomie VIII i transportowana na statek adwersarzy. Nikt nie może podejść w trakcie dokonywania transportu. Ktokolwiek próbuje zakłócić transport, spotyka się z agresją ze strony piratów.

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. „Cieleśni” od kapitana Devy Jones’a podzielili się zgrabioną wiedzą, oraz obiecują informacje na temat położenia SSK (Standardowy Szablon Konstrukcyjny – najcenniejsze artefakty dla Mechanikum). 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. Nieznany jest rodzaj i typ celu; ale są potwierdzenia trafień.

Brutus

Drzwi na schody łączące z poziomem IV są zamknięte, niestrzeżone. 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 piratów.

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 transmiter głosowy.

Dostępu do poziomu III strzegą szczelne grodzie. Patrząc na plan statku, można dojść do wniosku że wystarczy zaledwie 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 wprost 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. Nakażą 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. 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. Piraci zaraz zakończą załadunek torped i odlecą, 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 zbędne 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 kapitana Dejvy Jones'a.

Potencjalna walka z Dorox-0899 przebiega w następujący sposób. Aktywowane są serwitorzy bojowi, 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 Dejvy Jones ma przynieść lepsze rezultaty. Wykorzystał statek, pasażerów i ładunek do wymiany i zawiazania współpracy. Przejął inicjatywę i pomijając Mariusa dogadał się z piratem; sprzedał mu całą zawartość statku w zamian za wiedzę na temat SSK. Ostatni wpis dotyczy jego niezadowolenia z powodu nieokreślonych zmiennych w postaci Akolitów Inkwizycji i dużego zamieszania w związku z nimi dla obu kapitanów.

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 lumifery 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 Dejvy Jones 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 przywódca piratów wraz z swoimi towarzyszami. Siedzi na skrzyni z oznaczeniem H8-U606. Przywiązany do niej jest Elmlod; nic mu nie dolega. Jones 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? Jones bardzo się spieszy i nie chce nadużywać gościnności Dorox-0899, daje więc Akolitom minutę na dokonanie decyzji, potem zabiera ze sobą skrzynie i Elmloda.

Jones zaprosi akolitów do współpracy. Zaimponowali mu determinacją oraz kreatywnością. Jego zabawy jak to określa są niczym wobec okrucieństw Imperium wobec swoich własnych obywateli. W tej właśnie chwili giną setki tysięcy dla Imperium, wobec tych kilku nastu dziesiątek na tym statku. Skala bez porównania; a on może zaoferować znacznie więcej za ich usługi, wiedze 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, Kapitan Dejvy Jones nie uczestniczy w scenie w pomieszczeniu z Kapsułami Ratunkowymi.

Jeśli akolici doprowadzili za trucia powietrza, Kapitan Dejvy Jones ma ze sobą maskę gazową i przyszedł ze skrzynią, Elmlod nie przeżył.

Co można znaleźć, czego doświadczyć na poziomie I:

Kajuta kapitana jest otwarta, wśród bałaganu oraz zgliszczy 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 władcyków z arystokracji którzy mieli tuszować zniknięcia statków handlowych, placówek Imperialnych. Oraz tajemniczych ataków nierozpoznanych piratów.

Omniklucz z kodem do Skarbca 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; multikompas 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 z ramienia oficjeli Askellonu.

Dostępny jest spis wynagrodzenia jakie otrzymywał od Drukhari, piratów 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.

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 niestanowiącym 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 zatrzymują powietrze. Uszkodzony pokład nie nadaje się do przemieszczania inaczej jak w skafandrach.