

Maciej Szaleniec, Rafał Olszowski

Powietrzny Okręt

(Powietrzny Okręt I)

- 1501 TH

„Powietrzny Okręt” jest moją pierwszą pieśnią, która z czasem rozrosła się w długi cykl. Napisałam ją przed laty, jeszcze zanim wyruszyłam wraz z Merroxiem na Wielką There i zanim udało mi się wykraść sekrety, które pozwoliły mi poskładać w całość ową historię. Gdy składałam rymy „Powietrznego Okrętu” opierałam się na opowieści obsydianina Jakor’A’Thula, który pośrednio brał udział w opisanych przeze mnie wydarzeniach. Wtedy myślałam, iż będzie to opowieść wyłącznie o grupie barsawiańskich adeptów, którzy wyruszyli w ruiny Parlainth, by odnaleźć skarb. Nie miałam najmniejszego pojęcia, do jak skomplikowaną i groźną historię wplątali się adepci o których pisałam. Po kilku latach, kiedy udało mi się dotrzeć do therańskich raportów na temat ich działalności doceniłam ich czyny. Powiem tylko, że adepci, którzy są bohaterami mojej epopei, zasłużyli po stokroć na to, by o nich śpiewać. Niech Imiona ich trwają wiecznie w naszej pamięci.

*- T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon*

Kilka słów wstępu

Proponujemy, aby poniższą opowieść poprowadzić jako historię szkatułkową. Zabieg polega na stworzeniu dwuwarstwowej fabuły. Mistrz Gry opowiada historię o bazarzu, który z kolei dawną legendę o wspaniałych bohaterach – naszych graczach. Proponujemy „obsadzić” graczy w podwójnych rolach – ich postaci oraz słuchaczy bazarza: tak, by mogli brać udział w obu warstwach opowieści. Dzięki takiej konstrukcji, uzyskacie bardzo ciekawy efekt „storytellingowy” oraz zdynamizujecie akcję. No, i nie należy zapominać, że ten sposób jest opowiadania jest jak najbardziej adekwatny do *heroic fantasy*!

Intrygę scenariusza przedstawiono za pomocą techniki warstw. W każdej warstwie ukazujemy graczom kolejną wersję prawdy, a przy okazji porządkujemy fakty, które należy serwować drużynie.

Opowieść Bazarza

W wiosce stała tylko jedna gospoda. Była nieduża a dach jej ze starości chylił się już ku ziemi. Jednak wieśniakom to nie przeszkadzało. Wszak tylko tam można było napić się okowity, pogwarzyć, czasem potańcować. No, i oczywiście tylko tam – raz, a czasami dwa razy do roku, gościł Bazarz. W dni takie, jak właśnie ten, do gospody schodziła się cała wieś, chcąc posłuchać Opowieści.

W gospodzie było ciepło i duszno. Tłum wieśniaków otaczał kołem starca zasiadającego na wielkim krześle przyniesionym przez gospodarza. Starzec rozglądał się ciekawie po twarzach zgromadzonych, a gdzie spojrzał, tam wnet milkły szept. Gdy już ostatnia osoba weszła do gospody, zatraskując drzwi przed jesiennym chłodem, starzec chrząknął i spytał:

- *O czym mam wam dziś opowiadać, moi drodzy?*
- *O bohaterach! – krzyknął ktoś z sali.*

- *O Pogromie!* – dodał ktoś z sali.
- *Bajarzu, opowiedzcie o skarbach* – wyszeptała nieśmiałym głosem jakaś dziewczyna.
- *A może chcecie usłyszeć o opowieść o świątyni Chorrolisa w Parlainth i wielkiej wyprawie po zgromadzone w niej skarby?*
- *A czy będzie o bohaterach?*
- *I o latających okrętach?*
- *I o czarodziejach?*
- *I o pięknych księżniczkach?*
- *Tak, tak – bajarz uciszył podekscytowanych wieśniaków – będzie o tym wszystkim. A więc, posłuchajcie.*

Działo się to dawno temu. Jakies pół wieku po Pogromie. Był to czas, kiedy magia wciąż była silna, a po ziemi chodzili adepci – Dawcy Imion, którzy potrafili czerpać niezwykłą moc z Ziemi. Dokonywali bohaterskich czynów, o których się nikomu wcześniej nie śniło. Wszystko po to, by wytepić zło, które zagnieździło na ziemi w czasie Pogromu. Ale ta historia zaczyna się jeszcze wcześniej. Otóż jeszcze przed Pogromem było sobie miasto Parlainth, wielka metropolia, therańska stolica Barsawii. Największą i najbogatszą budowlą Chorrolisa, Pasji bogactwa i handlu. Głosiciele Chorrolisa zgromadzili w podziemiach gmachu nieprzebrane skarby, o których mógłby zamarzyć sam władca Thery. A później przyszedł Pogrom i Parlainth zniknęło z pamięci wszystkich Dawców Imion. Wielcy magowie ukryli całe miasto w innym świecie...

Z ust słuchających wyrwało się pełne zdziwienia westchnienie. Bajarz zamilkł na chwilę, by wzmoczyć jeszcze ciekawość słuchających, po czym opowiadał dalej:

- *Gdy skończył się czas Pogromu, miasto wróciło do Barsawii. Jakże jednak odmienione! Nikt z jego mieszkańców nie przeżył, pozostały tylko kamienne budowle, pokryte nieprzebytą dla zwykłych śmiertelników dżunglą. Tylko nieliczni i najodważniejsi ośmielali się zanurzyć w tajemny gąszcz, by wyruszyć na poszukiwanie przedwiecznych skarbów. I tak było również tym razem. Na pewno słyszeliście o słynnym adepcie...*

O co chodzi w intrydze

W Parlainth, a dokładniej w osadzie Przyczółek, gdzie obecnie przebywają bohaterowie, znikają w tajemniczy sposób adepci. Gracze stają się kolejnym celem. Do tego dołącza się jeszcze ze swymi machinacjami wywiad Throalu, który posiada informacje o Groharze – therańskim dostojniku manipulowanym przez Horrora. Wywiad chce wykorzystać praktyki Grohara do zdyskredytowania Thery w oczach barsawiańskich adeptów.

Strony konfliktu

- bohaterowie jako ofiary i jednocześnie główni detektywi,
- therańska załoga statku, porywająca ludzi do oddziałów wojskowych, mających się składać z adeptów,
- **Grohar**, który jest człowiekiem manipulowanym przez Horrora,
- Oko Throalu, na czele z **Wilhelmem**, który zna prawdziwą tożsamość Grohara i powie o niej kilka słów śmiałkom (jednak nie za wiele, by zbytnio ich nie wystraszyć).

Pierwsza warstwa intrygi

Planowana jest wyprawa do położonej w ruinach Parlainth piramidy- świątyni Chorrolisa (Pasji bogactwa, handlu, zazdrości i pożądania). Organizuje ją Almand-Freaik,

wietrzniacki złodziej, wraz ze swoim bratem bliźniakiem Armandem-Freaik. Członkowie drużyny najprawdopodobniej zostaną zwerbowani w jakiejś gospodzie – może być nią „Dziedzictwo Loaka” w Starej Dzielnicy. Z bohaterami będzie rozmawiać tylko Almand, podczas gdy Armand w ogóle nie stawia się na spotkanie. Almand ukrywa fakt posiadania brata bliźniaka. Fizyczne podobieństwo do Armanda wielokrotnie pozwalało mu wykaraskać się z wielu kłopotów.

Według słów Almanda chodzi o dotarcie do legendarnego skarbu pozostawionego w świątyni Chorrolisa. Bohaterowie mają za zadanie zapewnić ochronę przed ewentualnymi potworami i pomóc wietrzniakowi wynieść stamtąd legendarne skarby. On z kolei zaprowadzi grupę do świątyni (jest w posiadaniu wietrzniackiej mapy ze specjalnie zakodowanymi znakami złodziejskimi) i rozbroi ewentualne pułapki. Wietrzniak zażąda dla siebie jednej trzeciej skarbu i nie będzie się targował.

Po zwerbowaniu drużyny, wietrzniak umówi się z nią na wieczór następnego dnia pod obeliskiem Barlub-Otala, pradawnego bohatera Parlainth.

Ukryte wątki

Do wyruszenia w podróż pozostały więc adeptom całe dwa dni. Szykując się na wyprawę, zaczęli dostrzegać, że coś w tym wszystkim nie gra.

Karczmarz powie im, że Almand jest osobą bardzo podejrzaną. Ci, którzy robili z nim interesy, znikali z Przyczółka, nie zabrawszy swoich rzeczy z gospody.

Artur Gomblin, jeden z kupców w Przyczółku, handlujący przedmiotami znalezionymi przez plądrujących Parlainth awanturników, powie bohaterom (już po zaangażowaniu ich przez Almanda), że w tej chwili są jednymi z nielicznych adeptami w mieście. Jest to bardzo dziwne, bowiem zazwyczaj kreci się ich tu wielu.

W karczmie bohaterowie poznają trolla **Grunga Krwawego**. Grung chętnie opowiada o swoich łupieżczych wyprawach. W istocie ów kryształowy łupieżca nie jest ani dyskretny ani subtelny – gdy tylko wypije z bohaterami strzemiennego, zdradzi im w „sekrete”, że w pobliżu stacjonuje jego powietrzny drakkar. Wpierw jednak zapyta się bohaterów, czy nie są szpiegami Thery (sic!).

Gdy bohaterowie zaczęli się rozpytywać o wietrzniaka, trafi do nich obsydianin **Jakor’A’Thula**, który powie im, że **Armand-Freaik** (!) robił interesy z jego przyjacielem, **Hakarodem Ma-Tarenem**, (jeżeli gracze zapytają, okaże się, że ów również był adeptem), o którym potem zaginął wszelki śluch. Obsydianin ostrzeże drużynę przed zdradzieckim wietrzniakiem. Obieca też nagrodę za odnalezienie przyjaciela.

Wieczorem dnia poprzedzającego wyprawę bohaterowie spotkają w jednej z karczm półelfa **Aelfwina** – barda (nie będącego adeptem), który będzie wypytywał drużynę o dotychczasowe przygody oraz plany na najbliższą przyszłość. Ciekawość ta może wydać się bohaterom nieco podejrzana. Aelfwin nie ma jednak złych intencji. Jeżeli śmiałowie potraktują go życzliwie, odwdzieczy się krótkim wierszem, z gatunku tych, które – jak sam mówi – „często się sprawdzają” (bard posiada ograniczoną zdolność jasnowidzenia):

*Okrety płyną nad piramidą,
A w dole Parlainth, drogi rozstaje.
Kłęką- pogrążyć się w sennych zwidach;
Nie wszystko takie jest, jak się wydaje...*

Rankiem dnia, w którym drużyna ma spotkać się z wietrzniakiem pod obeliskiem, po mieście zaczynają krążyć plotki o therańskim statku widzianym ponoć nad domami.

Do graczy przyjdzie krasnolud **Wilhelm z Throalu** (jest agentem Oka Throalu – czyli wywiadu krasnoludzkiego królestwa) i spyta ich wprost, co sądzą o Therze. Jeżeli bohaterowie odpowiedzą, że są przeciwni prowadzonej przez nią polityce, poradzi im, by uważali na szpiegów Imperium, którzy montują w mieście jakąś intrygę. Jeśli odpowiedzą wymijająco, Wilhelm udzieli im tylko niejasnego ostrzeżenia, wspominając coś o mrocznych mocach. Dodatkowo bohaterowie po wizycie Wilhelma zauważą, że są śledzeni przez zamaskowanego krasnoluda. Jednak wszelkie próby pojmania obserwatora spełzną na niczym – mimo, że zdekonspirowany, agent jest jednak zawodowcem.

Tajna rozmowa

Po południu bohaterowie mogą zobaczyć **Armanda-Freaik**. Niewątpliwie wezmą go za Almanda (należy przy tym zaznaczyć, że Armand bohaterów nie zna). Jeżeli zawołają wietrznika, ten zignoruje ich i będzie się starał ich zgubić. Można jednak, przy odrobinie szczęścia (test Percepcji ze stopniem trudności 6) próbować go śledzić. Będzie leciał na spotkanie z **Groharem**, które odbędzie się w dżungli za miastem. Jeżeli graczom uda się podsłuchać rozmowę, w oględny sposób dowiedzą się o zastawionej na nich pułapce. Jeżeli nie, pułapka będzie bardziej skuteczna, choć naturalnie nie pozbawi ich to jeszcze szansy na wymknięcie się z rąk Theran. Jeśli braciszek Almanda zostanie schwytany, będzie przysięgał, że nazywa się Agronian-Vierik (lub wymyśl jakieś inne imię). Dopiero, jeżeli bohaterowie go przycisną, opowie im o tym, że na życzenie therańskiego wielmoży sprowadza z bratem adeptów do jednej z piramid, a później... nie wie, co się z nimi dzieje. Jeżeli zmuszą go do doprowadzenia ich na to miejsce, wprowadzi ich wprost do jakie...

Bajarz przerwał na moment swą opowieść, by zwilżyć gardło lykiem dobrze przyprawionego, grzanego wina. Zza drzwi ciepłej i przytulnej karczmy słychać było szum wiatru oraz bębniące krople deszczu. Dziewka służebna napełniła naczynia co znaczniejszym gościom, czyniąc to na tyle szybko, aby nie uронić zbyt wielu słów z podjętej na nowo historii.

- I tak wyruszyli w drogę, która już na początku wydawała się zdradliwa, a zawieść ich miała nie tam, gdzie się spodziewali...

Druga warstwa intrygi

Jak już się dowiedziałeś, Mistrzu, wyprawa do świątyni jest mistyfikacją. W rzeczywistości dwóch sprytnych wietrznickich złodziejasków skumało się z therańskim agentem, łowącym w Parlainth specjalnych niewolników – adeptów. Oficjalnie mają posłużyć oni do sformowania jednostki wojskowej zwanej Magicznym Legionem. Tak myślą wszyscy legioniści stanowiący załogę powietrznego galeonu „Duma Thery”. Świątynia Pasji to główna baza Theran. W podziemnej grocie skuci łańcuchami i otumanieni narkotykiem, spoczywają schwytani adepci. Nasi bohaterowie mają stanowić ostatnio „kasek”. Po ich złapaniu, przybyły już na miejsce galeon ma skierować się do Powietrznej Przystani.

Droga przez Parlainth

Piramida leży w dżungli, niedaleko miasta. Wietrznik nie ma problemów z odnajdywaniem drogi pośród chaszczy. Posługuje się swoją mapą, kompletnie niezrozumiałą dla bohaterów.

Wszystko zdaje się iść jak z płatka, jednak jeśli któryś z adeptów zboczy na moment ze szlaku (albo zechcesz „uatrakcyjnić” mu wyprawę) czeka go przykra niespodzianka...

Nieuważne stąpienie może spowodować obsunięcie się nierównego podłoża i wpadnięcie bohaterów w sam środek gniazda jadowitych węży. W takim przypadku należy

określić szansę ukąszenia, zależnie od obuwia nieszczęsnego Dawcy Imion oraz jego szybkości reakcji (najprawdopodobniej 10-80 procent)i uwzględnić przy teście jego Percepcję. Jad węży zadaje natychmiast obrażenia o stopniu 9, a także infekuje bohatera. Konieczny jest test Żywołności o stopniu trudności 7, w wypadku porażki bohater traci przytomność. Zalecane jest podanie odpowiedniego antidotum lub położenie okładu. Co godzinę należy wykonywać podobny test. Adept odzyskuje zmysły po pierwszym udanym sprawdzianie.

Bohater może się natknąć na zmurszały posąg z oczami ze szlachetnych kamieni. Jego dotknięcie powoduje uruchomienie klasycznej pułapki ochronnej (PZ, str. 210).

W pewnym momencie bohaterowie dostrzegą dawne miejsce bitwy, pełne spróchniałych kości.. Wietrzniak sugeruje ominięcie go szerokim łukiem. Jeżeli ktoś nie zastosuje się do tej rady, po dotknięciu którejś z kości może zostać dotknięty słabą klątwą, związaną z długotrwałym nawiedzaniem tego miejsca przez złe moce.

W dżungli porastającej ruiny Parlainta nietrudno natknąć się na jej groźnych mieszkańców. Czekają tam ostrodrobny, skrzydlate małpy i jaszczury błyskawic (PZ, str. 302, 303 i 298).

Co w piramidzie?

W piramidzie czeka na drużynę zasadzka. Świątynia jest bardzo stara i wygląda jak sumeryjski zikkurat. Bohaterowie będą długo wspinali się schodami obrosniętymi trującym bluszczem (o czym od niechcenia wspomni Almand). Adepti zanurzą się w mroczne korytarze świątyni. Postaraj się, Mistrzu, wytworzyć w tym miejscu odpowiedni nastrój. W końcu adepci trafili w sam środek Zapomnianego Miasta, którego wszyscy mieszkańcy zginęli w czasie Pogromu. Kto wie, jakie okropieństwa mogą się czić w czeluściach ciemnych korytarzy? Postaraj się dobrać odpowiednią muzykę i zafunduj graczom chwilę strachu, kiedy ich postacie będą skradały się ciemnymi korytarzami świątyni.

. Zanim ktokolwiek zdoła zareagować, Almand poleci z powrotem uruchamiając niepostrzeżenie pułapkę. Rozlegnie się zgrzyt przypominający tarcie kamienia o kamień, i w tym momencie droga ucieczki zostanie odcięta przez ciężkie bloki skalne. Jednocześnie z sufitu odpadnie kilka ceramicznych płytek i do pomieszczenia zacznie sączyć się duszący gaz.

Pozwólmy teraz bohaterom przeżyć kilka przerażających chwil, gdy będą rzucali się w pułapce niczym złapane w potrzask myszy. Następnie wykonaj, Mistrzu, jakieś testy (np. na Percepcję, a może ktoś z bohaterów zna się na starożytnej architekturze?). Ten, kto otrzyma najlepszy wynik, dojrzy ukryte przejście w bocznej ścianie. W ostatniej chwili bohaterom uda się schronić w niewielkiej niszy, nie posiadającej żadnych wyjść. W niszy jest mało miejsca ale czyste powietrze dociera przez szyby wentylacyjne. Dodatkowo w ścianie są dwa otwory, umożliwiające podglądanie tego co dzieje się w pomieszczeniu - pułapce, a doskonała akustyka pozwala wszystkim podsłuchiwać co dzieje się po drugiej stronie ściany.

Po kilku chwilach bohaterowie zobaczą, że otwiera się nowe sekretne przejście (w miejscu płaskorzeźby) i do pomieszczenia- pułapki wkracza Grohar wraz z kilkoma legionistami i wietrzniakiem, który wygląda jak Almand (a faktycznie jest Armandem, chyba, że bohaterowie trafili do świątyni po schwytaniu brata bliźniaka – wtedy jest na odwrót – z Groharem pojawi się Almand). Będą trzymali blisko nosów chusteczki namoczone w jakimś płynie. Bardzo się zdziwią, gdy nie znajdą ciał bohaterów. Nic nie wiedzą o sekretnej niszy. Będą bardzo zdenerwowani, gdyż obawiają się, że cała intryga wyjdzie na jaw. Grohar zarządzi natychmiastową ewakuację i załadunek jeńców na okręt.

Bohaterowie będą mieli teraz okazję podążyć za Groharem w głąb świątyni. Trafia do wielkiej sali z galerią, przegrodzonej potężnymi kratami. Na dnie wysokiego pomieszczenia stać będą pojmani adepci. Czuć dziwny, jakby ziołowy zapach (to narkotyk odurzający).

Bohaterowie (którzy ujrzą to wszystko z galerii) będą oddzieleni od jeńców metalowymi kratami, tworzącymi swego rodzaju sufit nad głowami jeńców. Po kilku chwilach do sali wejdą therańscy żołnierze i zaczną wyprowadzać więźniów. Bohaterowie powinni w miarę szybko dostać się jakoś na dół. Niech więc chwilę pobłądzą na korytarzach, po czym pozwól im wychynąć niewielkim przejściem na taras na szczycie świątyni. Niech w świetle księżyca ujrzą u stóp piramidy sznur jeńców prowadzonych ku gęstwinie przez legionistów. Teraz wiele zależy od pomysłowości graczy. Mogą poszukiwać zejścia na dół krętymi korytarzami zikkuratu. Mogą się jednak zdecydować na ryzykowny, acz efektowny zjazd po linie ze szczytu świątyni (50 metrów do ziemi). Niezależnie od sposobu, jaki wybiorą, gdy dostaną się już na dół, z łatwością uda się im znaleźć ślady pozostałe po przemarszu kilkudziesięciu osób.

Największym wrogiem drużyny stanie się teraz czas. Postaraj się utrzymywać bohaterów w stałym napięciu. Niech pędzą za therańskim oddziałem przez niebezpieczną puszcę Parlainth, pogrążonego w pozornym tylko uśpieniu, śledzeni przez nienawistne spojrzenia z zarośli, odprowadzani łopotem skrzydeł skrzydlatych małą i skrzekiem jaszczurów.

Jeśli się pośpieszą, ujrzą właśnie kończony załadunek więźniów na zacumowany przy polanie powietrzny galeon noszący wdzięczną nazwę *Duma Thery*.

Czy bohaterowie będą w stanie odbić więźniów? Teoretycznie, taka akcja mogłaby zakończyć się przynajmniej częściowym powodzeniem, jednak wątpliwe, by nasi adepci już teraz się na nią zdecydowali.

Galeon majestatycznie wzniesie się w powietrza. Na terenie świątyni pozostanie tylko kilku therańskich legionistów, pragnących usunąć ślady obecności armii imperium. Właśnie ci legioniści stawiają czoło ewentualnemu atakowi bohaterów (aż do momentu, gdy statek będzie wystarczająco wysoko). Prócz tego, po ewentualnym pojmaniu będą stanowić oni źródło informacji na temat planowanego kursu statku – oczywiście pod warunkiem, że gracze pozostawiają któregoś z nich w jednym kawałku.

- *... a serca adeptów żałość natenczas ogarnęła wielka, nie wiedzieli bowiem co uczynić.*

Nagły podmuch wiatru zdmuchnął kilka świec w pomieszczeniu, ziąb jesiennej nocy i krople deszczu wdarły się do karczmy przez rozwarłe drzwi. Po sali przeszedł pomruk niezadowolenia.

W drzwiach stał ktoś nieznajomy, zapewne podróżny, ubrany w przemoczony kubrak. Jego twarz zasłaniał kaptur. Widząc całe zgromadzenie, czym prędzej zamknął wierzeje i wszedł do środka, odprowadzany nieprzychylnymi spojrzeniami miejscowych.

- *Mówcie, Bajarzu, mówcie dalej – odezwał się chór głosów.*

Trzecia warstwa intrygi

W rzeczywistości adepci wcale nie lecą do Powietrznej Przystani, by sformować Magiczny Legion. Galeon podąża do siedziby Hurgasha Dormadraala - Horrora, który żywi się energią karmiczną. Ponieważ jego moce osłabły wraz ze spadkiem poziomu magii, celem zdobywania pokarmu posługuje się konstruktami, które sprowadzają mu adeptów z całej Barsawii. Takim konstruktem jest właśnie Grohar. Dopóki pozostaje skryty pod iluzijną magią, wydaje się być zwykłym człowiekiem. W rzeczywistości wygląda jak karykaturalne połączenie człowieka i Horrora (dokładny opis znajduje się w rozdziale „Statystyki BN”). Jest on istotą na tyle potężną, by stanowić poważne zagrożenie dla drużyny.

O tym, że Grohar jest istotą opanowaną przez Horrora, wie doskonale wywiad Throalu. Jednakże Wilhelm, który jest szefem delegatury wywiadu na rejon Parlainth, zamierza wykorzystać poczynania Grohara do celów propagandowych i zdyskredytować

Thereę w oczach jak największej liczby adeptów. Aby tego dokonać, musi w jakiś efektowny sposób pokrzyżować plany Grohara – i do tego właśnie chce wykorzystać bohaterów. Sam jednak nie zamierza nadstawiać karku (ani narażać życia swych cennych agentów). Aż do świątyni śmiałków będzie jego szpieg, później „przyczepi” się do nich, gdy już wydostaną się z piramidy.

Aby dogonić therkański galeon, potrzebny jest graczom inny statek powietrzny. Tutaj może okazać się pomocna znajomość Grunga Krwawego. Trzeba go szybko zawiadomić i wezwać na pomoc. Jeżeli w drużynie jest wietrznik, nie będzie z tym żadnego problemu. Do Przyczółka nie powinno być stąd więcej niż dwadzieścia minut szaleńczego lotu nad drzewami. Grung może bardzo szybko wezwać swoją powietrzną galere, której jest kapitanem – utrzymuje bowiem magiczny kontakt ze sternikiem.

Jeżeli w drużynie nie ma wietrznika, z krzaków wynurzy się krasnoludzki szpieg – podwładny Wilhelma – i zaoferuje swą pomoc. Będzie miał ze sobą magiczny medalion, który zapewnia mu kontakt z szefem. W ten sposób będzie możliwe wezwanie na odsiecz „powietrznej kawalerii”.

Pojmani legioniści wyjawią bohaterom (naturalnie nie od razu), że statek kieruje się na południowy zachód. Szybki drakkar trolli wnet dogoni galeon z Thery.

Powietrzny abordaż

Dotarliśmy do punktu kulminacyjnego. Za chwilę śmiałkowie będą mogli dokonać bohaterskich czynów. Jeżeli masz w domu jakąś dobrą i dynamiczną muzykę symfoniczną, zachęcam do jej wykorzystania (doskonały jest np. kawałek z podkładu „Powrót Jedi” – szturm na Gwiazdę Śmierci; nada się z pewnością również „Lot Walkirii” Wagnera).

Noc rozświecili się strugami ognistych oszczepów, wystrzeliwanych z obu okrętów. Z hukiem poczną się rozrywać w powietrzu ogniste kule, wystrzeliwane przez rufowe działa therkańskiego galeonu. Jednak dla Powietrznych Łupieżców taka sytuacja to nie pierwszyna! Niezwykle zwinny i szybki drakkar niesiony wiatrem i magią zespolonych w wysiłku wioślarzy z łatwością uniknie pocisków ognistych dział i balist. O pokład zabębni żelazny deszcz strzał. Dzika piracka załoga przeskoczy na pokład galeonu i przystąpi do abordażu – natychmiast rozgorzeje bezlitosna walka. Rozgorzeje bezlitosna walka.

Proponujemy, być nie rozgrywał poszczególnych pojedynków. Niech bitwa toczy się między legionistami a piratami, natomiast bohaterom pozostaw czyny prawdziwie bohaterskie, czyli starcie z Groharem. Będzie stał w części dziobowej statku i gromadził wokół siebie legionistów. Dopóki skrywają go iluzyjne czary, może używać tylko swoich ksenomantycznych zaklęć. Jednakże gdy to nie wystarczy lub któryś z graczy za pomocą *wzroku astralnego* odkryje przedziwne wątki, które wplatają się w jego wzór i biegną gdzieś w dal astralnej przestrzeni, odrzuci krępujące go iluzyjne więzy, ukazując swą straszliwą postać. Wtedy jednak legioniści ujrzą prawdziwą naturę swego pana i zaprzestaną walki. Starcie rozegra się wyłącznie pomiędzy Groharem i herosami. Nie pozwól, by adwersarz zginął zbyt łatwo. Jeżeli Twoja drużyna nieraz potykała się z Horrorami, pozwól, by przez konstrukt „przemówiła” cała gama mocy bestii. Jeżeli zaś jest to pierwsze spotkanie z tego typu istotą, postaraj się, by wyglądało naprawdę groźnie. Dodatkowym ciekawym efektem będzie ochrona magiczna, jaką Horror roztacza nad swym konstruktem. Każdy czar rzucony na jego podopiecznego zostaje zawrócony w kierunku czarodzieja...

Po walce

Po pokonaniu Grohara, trolle wezmą therkańskich legionistów do niewoli i rozdziela statki. Co stanie się ze schwytanymi adeptami? Znajdują się w ładowni galeonu i nie reagują na żadne bodźce zewnętrzne. Zostali zaczarowani przez Grohara. Do każdego z nich przyłączone jest magiczne pasmo, które wiedzie gdzieś w astralną przestrzeń. Aby zbudzić uśpionych jeńców, należy zerwać to połączenie. Może dokonać tego każdy czarodziej, jednakże potrzeba do tego bardzo dużo magicznej energii.

Należy przełamać czar o trudności równej 12, używając zaklęcia Rozproszenie magii, bądź wykonując test Siły Woli. Każda nieudana próba przełamania czaru powoduje wyczerpanie maga (dwa punkty wyczerpania) i dodatkowo pozbawia go jednego punktu karmy. Każdy ze znajdujących się na pokładzie magów, czując mimowolny odpływ energii, będzie musiał zapuścić swe matryce w przestrzeń astralną, by zbierać energię magiczną. Uwaga! Galeon zacznie opadać, gdy magiczna energia esencji powietrza utrzymująca go w powietrzu zacznie słabnąć (czar rzucony przez Horrora próbując oprzeć się rozproszeniu, czerpie moc z otoczenia). Bohaterowi, który "rozpląta" zaklęcie Grohara, należy uzmysłwić, że żaden sukces nie przychodzi za darmo. Zwróci on na siebie uwagę Horrora, który być może zechce kiedyś poznać go bliżej...

Triumf i wiwaty

Na powitanie zwycięskich bohaterów wybiegną prawie wszyscy mieszkańcy Przyczółka (oprócz dwóch wietrzników, którzy zdążyli już spakować swoje manatki). Bohaterom będą dziękowali także uwolnieni adepci. Jeden z nich przekaze najdzielniejszemu bohaterowi (ot, orzech do zgryzienia dla MG) niezwykle cenny magiczny przedmiot – kulę Ormazda. Opowie mu tylko o imieniu przedmiotu – pierwszym tajniku –tak, aby po wpleceniu wątku mógł korzystać z efektu 1 stopnia. Dodatkowo obsydianin **Jakor'A'Thula**, zgodnie z obietnicą, obdarzy bohaterów pewną sumą pieniędzy (do uznania MG). Uroczystości będzie towarzyszyć przemówienie Wilhelma, który wysławi czyny bohaterów, ale jednocześnie nie omieszka wpleść do oracji zjadliwej, antytherkańskiej propagandy.

Ogień w palenisku wolno dogasał, a na dworze pierwsza szarość zwiastowała rychły świt. Bazarz drzemał, oparty o ściankę kominka. Ostatni wieśniacy rozchodzili się na spóźniony spoczynek, wrzucając uprzednio do trzосу starego kilka groszy w podzięce za opowieść. Karczmarz przecierał oczy. Potem, zbierając naczynia, niby to liczył zyski tej długiej nocy, lecz po prawdzie, tak jak wszyscy, wspominał jeszcze słowa opowieści.

Tylko samotny nieznajomy nie opuszczał gospody, siedział zamyślony, wpatrując się w żar paleniska. Nikt, choćby wyteżał silnie wzrok, nie mógłby dostrzec nikłego uśmiechu błakającego się po jego twarzy. Theranie, Horrory, statki, ksenomanci i magiczne skarby... jak dawno to było? Z pewnością minęło wiele czasu, ale stary Aelfwin wciąż jeszcze dobrze się trzyma.

No, pora już udać się na spoczynek, choć przedtem trzeba by odprawić rytuał karmiczny. Przy obecnym poziomie magii nie jest to wcale proste....

Magiczny Przedmiot - Kula Ormazda

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 14

Kula Ormazda, jak wskazuje sama nazwa, jest kryształową kulą o średnicy około pięciu centymetrów. Jest oprawiona w srebro i zawieszona na łańcuchu. Wewnątrz kryształu

wyrzeźbiono magicznym sposobem run magiczny, który jest jednak niewyraźny i ginie w siateczce krystalicznych rysów.

Poziom 1, Koszt 300

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć że kula została wykonana przez Ormazda – obsydianina, który zwalczał Horrory w początkach Pogromu.

Efekt: Kula dodaje +2 do obrony magicznej przed czarami rzuconymi przez Horrory i ich konstrukty.

Poziom 2, Koszt 500

Efekt: Podnosi stopień *rzucania czarów* postaci o +1, a wobec Horrorów o +2.

Poziom 3, Koszt 800

Tajnik: Należy dowiedzieć się, w jakich okolicznościach umarł Ormazd. Został on zabity przez własnego przyjaciela, krasnoluda Zagrakha, o władniętego mocą Horrora.

Efekt: Kula, czerpiąc siłę z gorczy zdradzonego przez przyjaciela Ormazda, generuje moc niszczącą, zdolną do psychicznego ataku na dowolną żywą istotę ze stopniem równym stopniowi *Siły Woli* (bądź *mocy woli*) rzucającego.

Poziom 4, Koszt 1300

Efekt: Kula obdarza właściciela wzrokiem astralnym (jak zdolność rasowa wietrzników) o zasięgu 20 metrów. Percepcja postaci wzrasta w tym czasie o 3 stopnie. Wszystko to jednak powoduje również utratę przez postać jednego punktu wyczerpania.

Poziom 5, Koszt 2100

Tajnik: Bohater powinien dostrzec i poznać znaczenie runu zawartego we wnętrzu kuli. Oznacza on żywioł ziemi, jako moc, na której pragnął się oprzeć Ormazd w walce z Pogromem.

Efekt: Kula zwiększa o 1 pancerz fizyczny postaci.

Poziom 6, Koszt 3400

Czyn: Bohater musi odnaleźć miejsce śmierci Ormazda i doprowadzić do postawienia w tym miejscu jego pomnika, a ponadto napisać i opublikować dzieło literackie sławiące jego pamięć.

Efekt: Kula potrafi wykrywać obecność tych, którzy zostali splugawieni przez Horrory. Postać musi wykonać test *rzucania czarów* bądź *Percepcji* o trudności równej obronie magicznej Horrora. Sukces w tym teście ostrzega bohatera o obecności bestii.

Podział punktów legend

Odgadnięcie podwójnej tożsamości wietrzników	100
Wykrycie pułapki przed wpadnięciem w nią	100
Uwolnienie obsydianina Hakaroda Ma-Tarena	250
Pokonanie Grohara- konstrukta Horrora	2000
Odczarowanie i uwolnienie adeptów	600

Punkty powinny być rozdzielone między bohaterów nie tylko proporcjonalnie do zasług, ale przede wszystkim stosownie do heroicznego ducha i odwagi, jaką wykazali się w trakcie przygody (wszak to *heroic fantasy*, czyż nie?). Naszym skromnym zdaniem, bohaterska

postawa być szczególnie nagradzana, by wyrobić w graczach przyzwyczajonych do innych systemów, nawyk odgrywania bohaterów charakterystycznych dla gatunku *heroic fantasy*

Statystyki BN

GROHAR, konstrukt Horrora

Zr: 10	SF: 12	ŻYW: 12
PER: 10	SW: 10	CHA: 10
Inicjatywa: 11	Obrona fizyczna: 13	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 11	
Atak: 18	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 20		
Liczba czarów: (2)	Pancerz duchowy: 7	
Rzucanie czarów: 16	Zachowanie równowagi: 11	
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 5	
Próg życia: 56	Szybkość w walce: 105	
Próg ran: 16	Pełna szybkość: 210	
Próg przytomności: 51	Stopień karmy: 15	
Punkty karmy: 40		

Czary: Ból, Lodowa włócznia, Opary grozy, Pakowanie, Odporność na ogień, Dusząca maź, Kamienna klatka, Latanie, Burza błyskawic.

Moce: Grohar za życia (kiedy był jeszcze człowiekiem) trudnił się ksenomancją i sam zna wiele czarów ksenomantycznych. Dodatkowo może go w razie potrzeby wspomagać magia Horrora. Prócz tego, jest zupełnie niewrażliwy na ból, i by go zabić, trzeba go praktycznie posiekać na kawałki. Horror roztacza nad swym konstruktem ochronę magiczną; każdy czar rzucony na jego podopiecznego zostaje zwrócony w stronę maga.

Punkty legend: 2000

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Grohar, gdy ukaże już adeptom swoją prawdziwą postać, będzie wyglądał jak upiornie zmutowany człowiek; różne narządy jego ciała będą pojawiać się i znikać w najmniej spodziewanych miejscach – na przykład gałki oczne na rękach, a zęby na brzuchu. Jego ciało ma konsystencję galaretowatej masy i przypomina zrakowaciałe komórki.

LEGIONISTA THERAŃSKI

ZR: 6 **SF:** 7 **ŻYW:** 7
PER: 6 **SW:** 5 **CHA:** 5

Inicjatywa – Kostki: k4
Szybkość w walce: 33
Pełna szybkość: 65

Próg życia: 56 (54)
Próg ran: 12
Próg przytomności: 45 (43)
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12

Umiejętności:
 Broń biała: 9 (k8+k6)

Walka

 Obrona fizyczna: 8
 Obrona magiczna: 6
 Obrona społeczna: 4
 Pancerz fizyczny: 7
 Pancerz duchowy: 0

Ekwipunek:

 Miecz
 Kolczuga
 Ubranie podróżne
 Sztylet

MIESZKAŃCY PARLAINTH:

 Jaszczury błyskawic (podręcznik Earthdawn, str. 298), ostrodzioby (podręcznik, str. 302) i skrzydlate małpy (podręcznik str. 303).