

[illegible]

Gang Lotnika

-Wstep-

Przygoda Rozgrywa się w niewielkim miasteczku nadmorskim, Berdenlo. Od miesiąca panuje tu gang, którego dowódca, Mark Piersot, zawsze chciał latać.

Wziął on mieszkańców wioski jako niewolników, po czym zaprzęgił do budowy maszyny latającej. Jeden z jego przyjaciół był inżynierem, więc Marek poprosił go o pomoc przy konstruowaniu maszyny. Ale jednemu z mieszkańców udało się zbiec, więc już po tygodniu, burmistrz pobliskiego miasta zebrał grupę ochotników i ruszył do odbicia wioski z rąk nieprzyjaciela. Niestety Marek dowiedział się o tym wcześniej, więc zaraz posłał po pomoc do Wielkiego Mistrza Czaszek, czyli dowódcy wszystkich band Czaszek, a gang Marka do nich należał. Pomoc przybyła na czas i Marek zdążył się przygotować do odparcia ataku. Bitwa rozegrała się rankiem następnego dnia. Armia ochotników poniosła klęskę i musiała się wycofać. Wtedy Burmistrz drugiego miasta nie wiedząc co robić dał ogłoszenie że poszukuje kilku doświadczonych żołnierzy, aby wkradli się do obozu i zabili Marka. Na to ogłoszenie natrafiają akurat przechadzający się po mieście bohaterowie.

-Epizod 1-

Bohaterowie zostaną gorąco przyjęci przez Burmistrza, który wszystko im wyjaśni.

"Będziecie musieli zakraść się do miasta nocą, odszukać Marka, zabić go, po czym po czym odpalić tą rakietę w niebo. Wystarczy podpalić ten knot i uciekać. -wytlumaczy burmistrz wręczając bohaterom jakąś małą raketę na stojaku- W ten sposób dacie nam znak że Mark nie żyje. Wtedy zaatakujemy.

Zaofiaruje bohaterom po 35zk od łebka.

-Epizod 2-

Aby dostać się do miasteczka bohaterowie będą musieli albo przejść niezauważeni obok strażników i wieżyczek, albo zabić strażników w wieżyczkach i przy bramie. W każdej wieży jest trzech strażników (charakterystyka na końcu), a przy bramie czterech. W mieście na ulicach nikogo nie będzie, tylko w niektórych oknach pali się światło.

Od burmistrza bohaterowie dowiedzieli się gdzie najprawdopodobniej mieszka Marek. Kiedy bohaterowie dotrą do jego domu, nagle zza rogu wybiegnie czterech strażników i zaatakują bohaterów.

Marek obudzony odgłosami walki zaraz pobiegnie na podwórze i zacznie przygotowywać się do lotu.

Kiedy bohaterowie skończą już ze strażnikami, usłyszą jakieś dziwne turkotanie z podwórza. Kiedy tam pójda, zobaczą dziwną maszynę unoszącą się w powietrze a w niej Marka. Machina będzie na wysokości półtora metra, więc bohaterowie jeszcze będą mogli do niej wskoczyć. Marek nie podda się i za wszelką cenę będzie bronił swego życia. Kiedy już go zabiją, nastanie nowy problem. Jak wylądować. Jeden z bohaterów będzie musiał wykonać test Int aby domyślić się jak wylądować. Inaczej będą musieli skakać z wysokości czterech metrów. Na ziemi zaatakuje ich jeszcze pięciu strażników, a potem będą mieli trochę czasu na odpalenie rakiety. Przebieg bitwy zależy od MG, powiem tylko tyle że ludzi Marka będzie 50, a atakujących 150. Na dodatek sprzymierzeńcy zła zostaną zaskoczeni.

-Charakterystyki-

Strażnicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	33	3	3	8	33	1	33	33	33	33	33	33

Marek

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	53	5	5	15	54	2	57	68	70	61	53	40