



Bohaterowie przemierzają spustoszone przez inwazję tereny Waluzji, gdy natrafiają nagle na ciało mężczyzny, szarpane przez bandę dzikich psów. Gdy mijają tę ponurą scenę, słyszą jęk świadczący, że nieszczęśnik nie jest całkiem martwy. Psy łatwo przepędzić – czasy są ponure i nietrudno o padlinę, więc nie będą bronić zdobyczy.

Mężczyzna nosi zaskakująco eleganckie szaty, obecnie ubłocone i zakrwawione, a w dłoni ściska rozciętą skórzaną sakwę. Jest w beznadziejnym stanie – pchnięto go w brzuch, a psy zaczęły szarpać wnętrzności. Jednak wciąż, ostatkiem sił, trzyma się życia. Jeżeli drużyna działa w Podziemiu, rozpoznaje w nim jednego z posłańców lorda Herreka.

Goniec otwiera oczy i, widząc bohaterów, szepcze ostatnie słowa, nim skona od ran:

„Zdradzono nas! Moi ludzie przeszli na stronę wroga lub zginęli. Uciekłem, ale zdołał mnie doścignąć. Zabrali bullę od Sary, którą wiozłem do niedobitków z Sotham. Trzeba za wszelką cenę odzyskać ją i dostarczyć na miejsce.”

Bulla

Bulla to list, rozkaz lub zezwolenie, wydane osobiście przez Arcykapłana Solariona. Nazwa pochodzi od pieczęci Solariona, potwierdzającej autentyczność dokumentu. Ten konkretnie nakazuje członkom Podziemia w Sotham, pod dowództwem Brunona Fledermausa, nawiązanie kontaktu z elfami. Ponieważ Arcykapłan nie

żyje – a przynajmniej nie daje znaku życia, wystawiła go w imieniu świątyni kapłanka Sara.

Listu nie zrabowali bandyci – a wyjątkowo plugawci Myśliwi. Dowodzi nimi dawny ławnik z Królewskiego Portu, Woland Freiser. Podczas jednego z procesów wszedł on w posiadanie księgi, stanowiącej dowód w sprawie. Znalazł w niej rytuał przywołania Orcusa, rzekomego bożka, będącego w rzeczywistości upiorem pradawnego wodza stepowych orków. Teraz chce wkraść się w łaski swoich nowych panów i, wykorzystując bullę jako przedmiot należący do Sary, przyzwać bestię by zabiła ważnych członków Podziemia. Miejsce plugawego obrzędu znajduje się niedaleko, w zrujnowanym mauzoleum stojącym na cmentarzu ofiar Wielkiej Wojny Ras. Gdy bohaterowie ją znajdą, rytuał dobiegać będzie właśnie końca.

Strażnica

Udany test Tropienia pozwala odszukać ślady podkutych kopyt. Po zabiciu kuriera napastnicy ruszyli na zachód. Wprawdzie niedawny deszcz częściowo zmył ślady i nie sposób ustalić, ile osób liczyła grupa, można jednak założyć, że była dwukrotnie liczniejsza od drużyny.

Bohaterowie podążają tropem przez kilka kilometrów. W tym czasie pogoda bardzo się pogarsza i gdy docierają na miejsce rytuału, szaleje okropna burza, z piorunami i strugami deszczu.

Trop prowadzi do leżącego w zagajniku zrujnowanego mauzoleum El`ina, jednego z wodzów elfów. Budynek został zniszczony podczas inwazji, a wierzchołek zapadł się do środka, jakby w uderzono ją ogromnym młotem. Z wnętrza dochodzą błyski plugawego, zielonego światła – dzieje się tam najwyraźniej jakieś czarnoksięstwo. Nim jednak drużyna wpadnie do środka, musi uporać się ze strzegącymi wejścia wartownikami.

Strażników jest dwa razy więcej, niż bohaterów. Większość ciśnie się w sieni strażnicy, chroniąc przed deszczem, ale dwaj szczególnie gorliwi myśliwi wciąż stoją na zewnątrz i obserwują drogę. Na szczęście dla bohaterów, zielony poblask bardzo utrudnia wojownikom znajdującym się w wieży obserwację skąpanej w mroku okolicy – odejmują -6 od testów Spostrzegawczości, próbując wykryć intruzów. Bohaterowie bez trudu dostrzegą natomiast towarzystwo w sieni, choć dwójka na zewnątrz może sprawić większe problemy.

Gdy bohaterowie się zdradzą lub zostaną zauważeni, straż zaatakuje bez litości, korzystając z przewagi liczebnej, by szybko rozprawić się z nieproszonymi gośćmi. Nie oczekują żadnego wsparcia osób znajdujących się w strażnicy, i na pewno go nie otrzymają.



Rytuał

W wieży zachowały się wyłącznie kamienne schody oraz jedno piętro, położone w połowie wysokości i bezlitośnie siekane deszczem. Schody są śliskie – traktuj je jak teren trudny: bohater, który próbuje wspinać się po nich z normalną szybkością musi wykonać test Zręczności. W razie niepowodzenia spada i otrzymuje poziom Wyczerpania.

Na szczycie schodów tłoczy się grupa strażników dorównująca liczebnością drużynie. Zrobią wszystko, co w ich mocy, by nie dopuścić do zakłócenia rytuału wezwania upiora, który skończy się za dwie rundy.

Na podłodze strażnicy wyryto dziwną magiczną figurę i to ona pulsuje chorobliwą zielenią. Pośrodku figury stoi Freiser, a u jego stóp leży dokument. Jeżeli drużyna zdoła mu przeszkodzić zadając Ranę lub powodując Szok, pentagram eksploduje, zadając wszystkim w jego wnętrzu 3k6 obrażeń. Jeśli natomiast obrządek zostanie zakończony, pojawi się paskudny – i być może już znany bohaterom – potwór.

Istota będzie atakować onyksowymi szponami, póki nie otrzyma dwóch Ran - wówczas spróbuje uciec i ukończyć swoje podstawowe zadanie. Woland i pozostali myśliwi zrobią wszystko, by drużyna nie powstrzymała Orcusa.

Podsumowanie

Miejmy nadzieję, że drużyna zdoła pokonać demona, nim ucieknie i zrealizuje bezecną misję. Gdyby bestia umknęła, Sara, oraz całe Podziemie, znajdzie się w śmiertelnym niebezpieczeństwie.



Orkus

Starożytny upiór jednego z pierwszych orczych wodzów przybywa tylko na wezwanie magów, którzy przyzwą go na terenie dużej nekropolii. Cmentarze służą mu także za kryjówki. Celem Orkusa jest uśmiercenie ludzi, wskazanych przez przyzywającego, lecz zaatakuję każdego, kto stanie mu na drodze.

Orkus wygląda jak potężna, człekokształtna istota o czarnej, grubej, pofałdowanej skórze. Czerwone, płonące ogniem oczy osadzone są w bezwłosej głowie, nad paszczą pełną ostrych, czarnych zębów. Długie pazury u łap przypominają noże wykonane z onyksu. Orkus przemyka ulicami, okryty w grobowe szaty i maski porzucone przez cieszących się karnawałem ludzi.

Cechy: Duch k8, Siła k12, Spryt k6, Wigor k12, Zręczność k10

Umiejętności: Pływanie k4, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Tropienie k8, Walka k10, Zastraszanie k8

Tempo: 8 **Obrona:** 7 **Wytrzymałość:** 9

Zdolności specjalne:

- **Chyży:** Orkus rzuca podczas biegu k8, zamiast k6.
- **Cios pazurami:** Si+k4
- **Czuły węch:** +2 do testów Spostrzegawczości,

- **Nietykalny:** Niemagiczne ataki mogą spowodować u Orkusa Szok, ale nie Ranę. Magia powoduje połowę obrażeń.
- **Nieulekły:** Orkus jest odporny na Strach i Zastraszanie.
- **Piekielny dotyk:** Wykonując test Ducha, Orkus może sprawić, że jego pazury rozgrzeją się niczym rozpalone do białości żelazo. Dodaje wówczas +2 do rzutu na obrażenia. Działania to traktowane jest jak akcja, a efekt trwa sześć rund.
- **Regeneracja (wolna):** Orkus wykonuje test Leczenia każdego dnia.
- **Rozmiar +1:** Orkus jest wielkości potężnego orka.
- **Słabość (broń z brązu lub kamienia):** Ataki dokonywane bronią wykonaną z brązu (stopu miedzi z innymi metalami) lub kamienia zadają potworowi normalne obrażenia.
- **Smród:** Każdy w odległości 6 cali (12 metrów) od Orkusa może wykonać test Spostrzegawczości, by wyczuć bijący od niego smród palonej siarki.
- **Widzenie w ciemności:** Orkus ignoruje kary za słabe oświetlenie.
- **Węch:** Orkus posiada czuły węch, który pozwala mu dodać +2 do testów Tropienia



Woland Freiser

Cechy: Zręczność k8, Spryt k6, Duch k8, Siła k8, Wigor k8

Umiejętności: Walka k8, Zastraszanie k8, Wiedza (pluga-we rytuały, sądownictwo) k8, Spostrzegawczość k6, Jeździectwo k6, Skradanie k8

Charyzma: -2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 8; **Wytrzymałość:** 8 (2)

Zawady: Wredny, Mściwy (poważna)

Przewagi: Blok, Zaprawiony w walce, Baczność!, Charakterny

Sprzęt: kolczuga (+2), średnia tarcza (+1 do Obrony), miecz (Si+k8), wierzchowiec

Myśliwi

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Odwaga k6, Spostrzegawczość d8, Strzelanie k8, Walka k8, Wspinaczka k6,

Tempo: 6; **Obrona:** 6;

Wytrzymałość: 8 (2)

Zawady: Kajdany Sa Karanów, Krwiożerczy, Wredny

Przewagi: Muszkieter

Sprzęt: Kolczuga (+2), muszkiet (zasięg 10/20/40; obrażenia: 2k8; PP: 2; dwie akcje ładowania), dwa pistolety (zasięg 5/10/20, obrażenia 2d6+1, PP: 1), bagnety (Si+k4/Si+k6), 10 ładunków (w sumie), bomba prochowa (2k6, SWW)

