



Zbrodnia sprzed lat

W Królewskim Porcie żyła ongiś prześliczna półelfka, imieniem Róża. Sława jej urody dotarła do najświetniejszych domów miasta, nic dziwnego więc, że młodzieńcy z najbogatszych rodów starali się o jej rękę. Róża odtrąciła jednak wszystkich zalotników, oddając swe serce młodemu, ubogiemu medykwowi. Trójka najbardziej zaciekłych adoratorów nie mogła przełknąć tej zniewagi. W przeddzień ślubu trzech zalotnicy zasztyletowali dziewczynę. Władze nigdy nie odkryły, kto dokonał zbrodni, a zrozpaczony medyk wyjechał z miasta.

Od tamtej pory minęło ponad dwadzieścia lat. Narzeczony Róży powrócił do miasta, nierozpoznany przez nikogo. Dawny ubogi medyk to dziś potężny czarodziej, który strawił lata na opanowanie arkanów mrocznej magii, by przy jej pomocy odkryć tożsamość zabójców ukochanej. Życie odebrał jej elf Rondhell oraz ludzie o imionach Czarny Morano i Herwath Dolci – dziś szanowani patrycjusze. Przy pomocy zakazanego rytuału, medyk przywołał starożytnego bożka, który dopełni zemsty.

Karnawał

W Mieście rozpoczyna się święto urodzin króla Kadena. Place i fasady domów ozdobiono kwiatami i kolorowymi girlandami. Wieczorami ulice wypełniają rozbawione tłumy, leje się wino, w niebo strzelają fajerwerki, rozbrzmiewa muzyka i śmiech.

Radosna zabawa zostaje zakłócona drugiego dnia karnawału, gdy w jednej z uliczek odkryte zostaje ciało Rondhella, bogatego kupca. Ktoś rozszarpał mu gardło. Nieopodal, na kamiennej ścianie, widnieją ślady ogromnych pazurów. Mieszkańcy miasta są przekonani, iż za zbrodnią stoi wyjątkowo groźny potwór.

Śledztwo

Więść o mordzie obiega cały Królewski Port. Bohaterowie powinni uznać, że tylko oni mogą złapać potwornego zabójcę (większość drużyn przebywa z dala od Miasta, wykonując polecenia króla Kadena). Szybko przekonają się, że niełatwo prowadzić śledztwo w rozradowanym Mieście. Drużyna będzie mogła wziąć udział w nocnych zabawach, podziwiać występy błaznów, aktorów i akrobatów, porwie ją taneczny korowód. Wystawiona zostanie na liczne pokusy: miasto tonie w alkoholu, wybuchają pijackie bójki i porachunki nożowników, a tajemnicze kobiety o obliczach przykrytych maskami uwodzą nieznanym mężczyzną.

Bohaterowie, którzy nie zatracą się w zabawie, będą mogli odkryć następujące wskazówki:

- Na miejscu zbrodni można odnaleźć ślady pazurów. Kamień wokół nich jest popękany, być może od gorąca.
- W domu zamordowanego trwa żałoba, więc Bohaterowie nie będą mieli szans na rozmowę z rodziną. Mogą jednak wyciągnąć od służby informację o najbliższych przyjaciółach zabitego – to ludzcy kupcy, Morano Czarny



i Herwath Dolci. By się tego dowiedzieć, należy służących Przekonać, Zastraszyc lub przekupic.

- Złodziejaszek, który zdecyduje się włamać do rezydencji któregoś z powyższych patrycjuszy musi przekraść się obok straży (test Skradania przeciwko Spostrzegawczości k8) i otworzyć zamek (test Włamywania). W gabinecie kupca znajdzie sekretarzyk, a w nim list, który przed śmiercią napisał Rondhell. Wyznaje w nim, że obawia się o swoje życie. Uważa, że zamachowiec może mścić się za występki sprzed lat „o którym wszyscy trzej dobrze wiemy”.

- W gospodzie można usłyszeć pieśń minstrela o nieszczęśliwej miłości medyka i pięknej dziewczyny. Trubadur sporo zmyślił, jednak przysłuchujący się balladzie bywalcy karczmy mogą potwierdzić, że historia jest prawdziwa i rozegrała się w Mieście dwadzieścia lat temu. Informacje o zbrodni można też odnaleźć w kronikach.

- Udany rzut na Wypytywanie pozwoli odnaleźć króla żebraków. Sowita jałmużna przyniesie po dniu oczekiwania następujące informacje: w pobliżu miejsca, w którym zginął elf, widziano wysokiego, łysiego człowieka z blizną po oparzeniu na lewej stronie twarzy. Jeden z żebraków rozpoznał w nim medyka, który wiele lat temu stracił ukochaną.

- Można też odwiedzić bibliotekę królewską lub księgozbiór Arcyświętyni Solariona. Jeżeli bohaterowie będą szukać wzmianki o potworach z płonącymi pazurami, udany test Wyszukiwania pozwoli im natrafić na kilka wzmianek o starożytnym bożku stepowych orków, Orkusie, który posiada „płonące ogniem oczy i szpony”. W bibliotekach można też potwierdzić prawdziwość historii o miłości Róży i młodego medyka.

- Część zbiorów biblioteki Mizrindoru jest zakazana i zamknięta w pomieszczeniu pilnowanym przez młodego adepta. Wygląda na służbistę i z początku nie wpuści drużyny do zbiorów zamkniętych. Jest jednak sfrustrowany – nudzi się śmiertelnie, gdy pozostali Mizroni bawią się w najlepsze. Jeżeli bohaterowie to odkryją, mogą przetestować Przekonywanie i wcisnąć adeptowi antałek wina lub obiecać, że popilnują drzwi z napisem „Libri prohibiti”, gdy on wymknie się do miasta. Za drzwiami można odnaleźć księgę (test Wyszukiwania -1) opisującą rytuał przywołania Orkusa. Do jego przeprowadzenia potrzebny jest rzadki składnik – błękitna tynktura, a sam obrzęd odbywać się musi na terenie cmentarza.

- Panowie Rondhell, Czarny Morano i Herwath Dolci często odwiedzali zamtuzy. Herosi, którzy zawędrują do jednego z tych przybytków, będą musieli dogadać się z rezolutnymi kurtyzanami, które nie zamierzają zdradzać tajemnic klientów. Udany rzut na Wypytywanie pozwoli dowiedzieć się, że po śmierci elfa jego przyjaciele głośno się kłócili. Ponoć obawiają się „zemsty za zbrodnię sprzed lat”.

- Jeżeli dojdzie do drugiego morderstwa, w pobliżu ciała odnaleźć można (rzut na Spostrzegawczość -2) strzęp pogrzebowego całunu. Ślad ten pojawi się również, jeżeli drużyna w ostatniej chwili ocali kupca przed śmiercią.

- Aptekarz może przypomnieć sobie, że jakiś czas temu wysoki mężczyzna z poparzoną twarzą kupował u niego alchemiczne substancje, w tym błękitną tynkturę. Od tego czasu pojawiał się jeszcze dwa razy. Jeżeli apteka znajdzie się pod obserwacją (przez dwa dni), bohaterowie ujrzą w końcu tajemniczego nieznanego. Śledzenie go wymagać będzie udanego testu Skradania przeciw Spostrzegawczości.

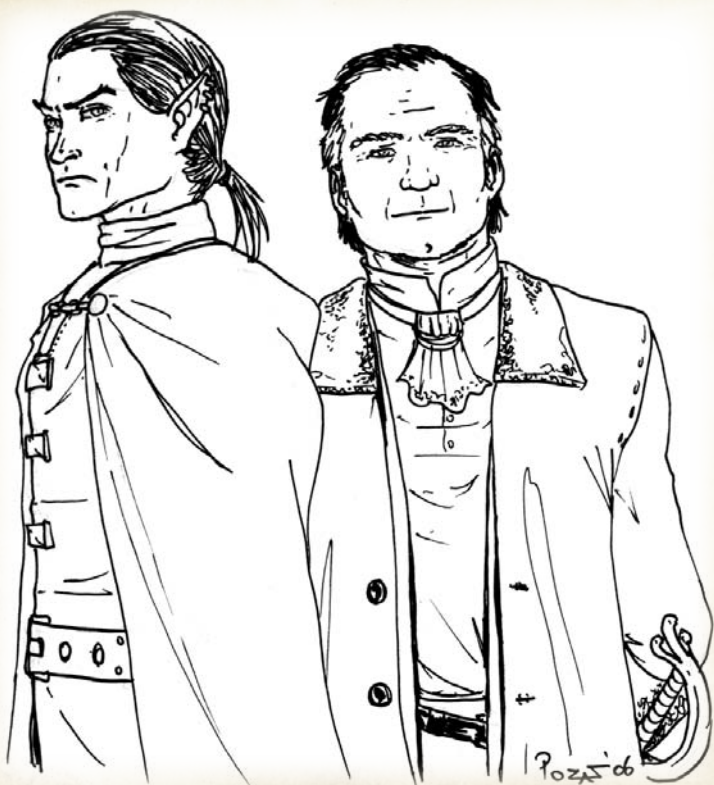
- Upadli bohaterowie, którzy dobrze znają półświatki, mogą wykonać test Wypytywania -2, by skontaktować się z gildią złodziei. Przystępcy powiedzą drużynie o ruinach wieży na północ od Miasta. Jeszcze niedawno była ona świętą kryjówką, ostatnio jednak ktoś w niej zamieszkał.

Drużyna powinna mieć swobodę w wyborze tropów, którymi zechce podążać. Nie musi też odkrywać wszystkich.

Drugi atak

Morano i Dolci to bogaci kupcy, którzy nie przyjmują gości z ulicy – nawet bohaterów. Jeżeli nasi śmiałkowie zechcą z nimi porozmawiać, miejscem spotkania będzie zamtuzy lub przyjęcie u któregoś z prowadzących hulaszczy tryb życia dworaków. Dwaj kupcy nie pokazują się ostatnio razem, z każdym trzeba będzie zatem rozmawiać osobno.

Rozmówcy będą opryskliwi i niegrzeczni, a gdy zostanie poruszony temat śmierci pana Rondhella,



zechcą natychmiast zakończyć konwersację. Jeżeli bohaterowie odkryli już jakieś ślady, w szczególności wiedzą o Orkusie, mogą postraszyć patrycjusza (Próba woli przeciw Duchowi k6). Udany test oznacza, iż kupiec załamie się i wyzna całą prawdę o zbrodni. Jeżeli bohaterowie zamierzają skorzystać z tego wyznania w sądzie, powinien przysłuchiwać się mu jakiś niezależny, wiarygodny świadek. Mogą też skłonić kupca do sporządzenia pisemnego zeznania.

Podczas rozmowy Orkus może zaatakować po raz kolejny. Demon zamierza uśmiercić patrycjusza, jeżeli jednak nie uda mu się tego dokonać w ciągu sześciu rund, ucieknie.

Kryjówka mściciela

Medyk Soranus ukrywa się w ruinach wieży, na północ od bram Miasta. Jeśli bohaterowie odnajdą to miejsce, będą mogli z nim porozmawiać. Soranus przyzna, że to on stoi za morderstwami. Opowie też historię nieukaranej zbrodni, oraz wspomni o rytuale przywołania Orkusa.

Soranus nie będzie bronił się, więc można go łatwo pojmać. Bohaterowie zrobią jednak lepiej, jeżeli uświadomią medykowi, że eksperymentując z czarną magią naraził wielu ludzi, i namówią do oddania się w ręce władz. Rzecz wymagać będzie testu Przekonywania z modyfikatorem -4, chyba że drużyna doprowadziła do aresztowania kupców (lub dysponuje dokumentem, w którym jeden z nich przyznaje się do winy) albo mordercy są już martwi. Jednocześnie medyk oświadczy, iż nie potrafi odesłać bożka powrotem w niebyt i jedynym sposobem powstrzymania Orkusa jest zabicie go. Soranus nie weźmie bezpośredniego udziału w starciu z potworem, udzieli jednak informacji o Słabości demona i wskaże jego kryjówkę.

Królestwo umarłych

W podziemiach Miasta znajduje się Nekropolia – ogromny, prastary cmentarz, pod którym ciągną się splątane korytarze katakumb, pochodzące jeszcze z czasów Sa Karanów. To w nich ukrywa się potwór. Penetrując podziemia, drużyna poczuje na plecach oddech minionych epok. Ciemność, grobowa cisza i setki ciał leżących w kamiennych wnękach dopełni atmosfery niepokoju i grozy. Niepewność grupy wykorzysta Orkus, który postara się wystraszyć przeciwników i zaatakować z zaskoczenia. Niełatwo będzie przyprzeć go do muru, a osaczony będzie walczył aż do śmierci.

Jeżeli Soranus został pochwycony lub zgodził się dobrowolnie oddać w ręce sprawiedliwości, zostanie osądzony. Rozprawa odbędzie się przed obliczem Królewskiego Sądu, wspieranego przez oskarżyciela z Mizrindoru.

Za popełnione zbrodnie medykowi grozi ścięcie. Jeśli grupa wstawi się za nim, ten zostanie skazany na dożywotnie odosobnienie w odległej świątyni Solariona, pod strażą Czerwonych Rycerzy. Drugą sprawą będzie skazanie kupców (o ile jeszcze żyją) za popełnione przed laty morderstwo. Bohaterowie, występujący w roli oskarżycieli, będą musieli zmierzyć się z najlepszymi prawnikami. Jeżeli drużyna dysponuje pisemnym przyznaniem do winy lub świadectwem trzech osób, które słyszały wyznanie któregoś z kupców, ci zostaną skazani na śmierć przez powieszenie na głównym placu miasta. W przeciwnym wypadku oskarżeni zostaną uniewinnieni, wobec braku wystarczających dowodów, a drużyna zyska śmiertelnych wrogów.



Soranus

Były medyk, który przed laty, po stracie narzeczonej opuścił Królewski Port. Soranus to imię, które przybrał w Kos, gdzie uzyskał wtajemniczenie w arkana mrocznej magii. Lata studiów magicznych zostawiły ślady zarówno na jego duszy jak i ciele. Alchemiczne tynktury pozbawiły go włosów, a blizna na twarzy jest pamiątką po nieudanym eksperymencie. Soranus jest zgorzkniały, rozpamiętuje wciąż bezsilność władz i bohaterów, którzy nie byli w stanie ukarać zbrodniarzy.



W głębi duszy nie jest jednak złym człowiekiem, wie, że przebudzenie bożka nie przyniesie nic dobrego i cierpi od wyrzutów sumienia.

Cechy: Duch k10, Siła k4, Spryt k12, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Leczenie k10, Odwaga k8, Rzucanie czarów k12, Spostrzegawczość k8, Walka k4, Wiedza (Magiczna) k6, Wiedza (Medycyna) k6, Wiedza (Okultyzm) k8, Wyszukiwanie k10,

Charyzma: -2 **Tempo:** 4 **Obrona:** 4 **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Brzydal, Chuchro, Mściwy

Przewagi: Nowa moc, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (Magia)

Sprzęt: Sztylet (Si+k4), Magiczne składniki i okultystyczne parafenia

Moce: Grom, pancerz, podkręcenie/przykręcenie, rozproszenie, (20 PM)



Orkus

Starożytny bożek stepowych orków, czczony jeszcze w czasach, gdy Sa Karanowie żyli w jaskiniach, jest w gruncie rzeczy upiorem 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 zaatakuj 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. **Smród:** Każdy w odległości 6 cali (12 metrów) od Orkusa może wykonać test Spostrzegawczości, by wyczuć bijący od niego smród palonej siarki.

