

# A medalion

*MAGUS történetvázlat 8-10 TSZ-ű karaktereknek*

2010, RedSign

## Bevezető

A Kyr hatalmasok együttes erejüket felhasználva elűzték Ynev földjéről a bitorló Orwellát, aki után csak az áruló birtok maradt, mely még mindig őrzi az emberek hiszékenységének és gyengeségének nyomát. Több tízezer év után a Hetedkor végén Ynev lakosságának rettegése elérte a csúcspontját és Orwella oly hosszú idő után ismét utat talált birtokára. Ügynökei azonnal szervezkedni kezdtek és a hatalmát és itt létét biztosító medalion darabjai után kutakodtak, melyben sikerrel jártak. Azonban a medalion darabokat oly hatalmas lények védik, melyektől csak tapasztalt kalandozók képesek megszerezni az elveszett ereklye darabjait. Ha a karakterek sikerrel járnak, akkor az Örök Változatlanosság Forrásában meg kell meríteniük az egybe illesztett ereklyét, mely így visszanyeri eredeti alakját és erejét. Ha ez megtörténik és a medalion ismét Orwella kezébe kerül, akkor Ynev sorsa megpecsételődik...

## I. fejezet – A küldött

Garsh Erigen keresi fel a karaktereket, hogy ajánlatot tegyen nekik egy megbízással kapcsolatban, mely kihívással, fizetéssel vagy a karakternek megfelelő érdekességgel kecsegtet. A karaktereket már jó előre kiválasztották és a hetedik csapat lesznek a sorban, akik megpróbálkoznak a feladattal, így jelenleg jól fog jönni nekik a megkeresés. Garsh elmondja a karaktereknek, hogy két éjszaka múlva legyenek az Égszínkék Pegazus fogadóban Erionban, ahol a részleteket egyeztetetik.

*Úgy kell intézni, hogy a karakterek múltjában legyen valami ami miatt el fogják fogadni a megbízást. Ne felejtsük el, hogy a karaktereket már jó pár éve vagy akár a születésükkor kiválasztották a feladatra, így ez nem okozhat problémát.*

A karakterek mindegyikét egy jószág keresi meg (véletlen találkozás vagy a sors akarata), aki némi pénzért megmondaná a jövőjüket. Mindannyian ugyanazt a jóslatot kapják, mely négy ország háborújáról szól és szörnyű utazással kezdődik, ahol a karakterek a tábornokok. A jószágok ennél többet nem tudnak mondani és nem is kérik a fizetséget, inkább félelmükben elmenekülnek a karakterek elől.

## II. fejezet – A megbízás

Az Égszínkék Pegazus Erion Palota negyedének szélén található, a módosabb polgárok és kalandozók részére. A kétszintes épület eltöpreng a hatalmas kőépületek között, csupán vakító kéken ragyogó címere jelzi helyét. Az otthonos épületben már közel egy évszázada a Tharkas család él, akiknek ősapja alakította ki a Pegazust. A karakterek érkezésekor csak a családfő Partan és leánya Marona tartózkodik a fogadóban és az egészet már előre lefoglalták és név szerint várják az érkező karaktereket.

Miután mindannyian megérkeztek és ételt és italt vettek magukhoz, elfoglalták szobáikat is megérkezik Garsh és a második szinten található szobába várja a karaktereket egyeztetésre. Kellemes meleg, finom bor és néhány gyümölcs szolgálja a karakterek kényelmét miközben Garsh előadja nekik a megbízás részleteit:

A karaktereknek meg kell találniuk a megbízó medalionjának – mely egyben szent szimbóluma is (ha nem hajlandók név nélkül segíteni, akkor a **Sigil** nevet kapják) – négy darabját. Ha a karakterek érdeklődnek a megbízóval kapcsolatban, akkor annyit elárul nekik Garsh, hogy Krad papjáról van szó, akit Orwella teremtményei támadtak meg és ott pusztult el a szimbóluma. Istene útmutatását követve találta meg a darabokat, azonban ahhoz hogy ezeket megszerezze segítségre van szüksége. A karakterek itt még kapnak egy **Quertarias Triungulumot** – egy dorani varázstárgy – és egy hozzá tartozó pergament, valamint mindent megkaphatnak amihez az utazáshoz szükségük van.

### III. fejezet – Nincs pihenés, harcra fel!

Miután a karakterek átvették a varázs tárgyat és a pergament, Garsh távozik. A pergamen azonban a legelső helyzetben már mozgásra is kényszeríti a karaktereket, mivel az első szimbólum oszlop elkezd lassan halványodni és a karaktereknek csupán 15 percük marad, hogy felkészüljenek az utazásra – valamint a megfelelő irányba forgassák a kockákat. A varázstárgy szimpatikus mágiát használ, így nincs menekvés: egyetlen karakteren keresztül az összes többit is elteleportálja az első helyre.

**Quertarias Triungulum:** Egy varázslók által készített utazó eszköz, mellyel az előre meghatározott helyeket gyorsan és pontosan lehet végigjárni a legkisebb kockázattal. A varázs tárgyat csak varázsló képes beállítani és csak akkor ha rendelkezik drágakő mágiával, valamint a térmágia beavatottja egyben. A speciális mitrhill rúdra fűzött drágakőből csiszolt kockák mindegyike elforgatható a rúd körül, de ehhez aprócska kapcsokat kell feloldani. Ha a megfelelő állásba kerül, akkor létrejön egy meglehetősen erős szimpatikus hatás (100E), mely a drágakőhöz fűzött személyeket azonnal egy lánccá kapcsolja és a jelek által meghatározott helyre teleportálja (összesen kockánként 1000 kg súlyt és 2 személyt képes teleportálni az előre meghatározott helyre!).

### IV. fejezet – Egy átlagos falu

Az Északi Városállamok északi részének határán fekszik Thabadron faluja. A falu lakossága teljesen átlagos életét éli, mindenben önellátók így nincsen kötöttségük a szomszédos falvakkal, városokkal. A falut déli oldalán szántó- és termőföldek terülnek el, míg a keletre fekvő füves réteken és szellős erdőkben tenyésző állatokat tartanak. A falu nyugati határában folyik a Larthatos patak, melyet egy gáttal duzzasztottak fel és kisebb csatornákon vezetnek el a mélyebben fekvő déli szántóföldekre.

A falu bírása Thordruck bírósága a felülnagyobb kétszintes házában él, ide vezetik a helybeliek a karaktereket. A faluban egy templom is található, melyben minden pyarroni istencsalád minden ikonja megtalálható. A falunak nincsen külön papja, de egy vándor pap minden héten egyszer istentiszteletet tart, melyért ételt és italt fogad el csupán.

**Küldetés:** A karakter alkonyat után egy sikeres Érzékelés próbával kiszűrhetik, hogy az északról érkező szélben valami furcsa morgást, morajlást hallanak. A helyiek ezt a Hegyi Óriás horkolásának mondják – már teljesen immunisak a jelenségre, ami körülbelül 5-15 percenként ismétlődik sötétedés után – és jó jelenek, mivel ez azt jelenti, hogy még alszik. A karakterek megtudhatják a falusiaktól, hogy a hegyek lábánál – jó három órás erőltetett menet – található a Hegyi Óriás barlangja, ahová botorság volna bemenni.

Ha van a karakterek között a mágiára érzékeny (bárd, pap, varázsló, boszorkánymester,

boszorkány) kasztú, akkor sikeres Érzékelés -2 próbával érzékelheti, hogy a morgással egy időben a manahálóból minden energia északi irányba áramlik. Az áramlás után a háló lassan regenerálódik és mikor ismét eléri az átlagos szintet – ez kb. 5-15 percenként valósul meg – akkor a morgás megismétlődik. Erről egy sikeres Intelligencia próbával rájöhet az adott karakter, hogy valami a hegy mélyén begyűjti a mágikus energiákat a környékről és ha ez egész éjszaka ismétlődik, akkor hatalmas mennyiségű energiát fókuszálhat. Az áramlás egyébként csak itt helyben észlelhető és valószínűleg a falu eldugottsága miatt nem figyeltek eddig fel rá Ynev hatalmasabb varázslói.

## **IV/a. fejezet**

Ha a karakterek elindulnak, akkor könnyedén megtalálhatják a hegyek lábánál ásító barlang száját. A sűrű lombhullató erdő és a monumentális sziklák mellett a karakterek aprónak érezhetik magukat, mintha valóban egy óriás otthonába érkeztek volna. Itt éri őket az első támadás: a fák közül lecsap rájuk egy fejdázsz [Ismeretlen fejdázsz], akinek meg kell akadályoznia a küldetés sikerességét. Ezt többféleképpen is véghez viheti – a varázstárgy megszerzése, a pergamen megszerzése vagy a karakterek megölése – de első lépésként altató tűkkel próbálkozik, hogy így jusson a tárgyakhoz. Ha ez nem megy, akkor orvtámadással próbálkozik még mielőtt a karakterek magukhoz térnének. Amennyiben a fejdázsz sikerrel jár, akkor a karakterek nem képesek folytatni az útjukat a Quertarias Triungulum vagy a pergamen nélkül – itt a történetük véget ér! Ha a karakterek fogságba ejtenék, akkor egy azonnali halált okozó méreggel öngyilkos lesz.

## **IV/b. fejezet**

A karakterek behatolnak a barlangba, ahol a fényt nekik kell megoldaniuk. A bevezető szakaszban, mely egy nagyobb szoba méretű terem még könnyedén megoldható a fény, akár egy fáklyával is, azonban a mélyben lévő termekben, ahová egy vízmosáson keresztül lehet eljutni csak mágikus fénnel lehet világítani (itt az infra- és ultralátás sem működik).

A karakterek több emeletnyi mélységbe ereszkednek alá a vízmosáson keresztül és a negyedik teremben egy ősi kriptába érkeznek. Az ősi kriptát már teljesen megette az idő vasfoga, így az oldalsó hullafülkében már a csontok porai találhatók csak, a hatalmas szarkofágok (kettő, a terem közepén) pedig széthasadva pihen a porban. Egyetlen tárgy állja csak az időt, az pedig a terem távolabbi felén elhelyezkedő kerek sziklaajtó, melyen halovány derengéssel ősi rúnák rajzolódnak ki. A mágia már nem túl erős az ajtóban, így könnyedén széteszatható (25E ismeretlen eredtű mágia), melynek hatására az ajtó begördülő a falba és szabaddá teszi az utat a belső szentélybe.

A belső szentélyben a karakterek egy sírboltba lépnek, azonban a szarkofág helyén egy bazalt emelvény áll, melyen egy vaskos fém láda pihen. A bazalt emelvényhez képest körkörösén vésetek borítják a padlót (ugyanaz az ismeretlen eredetű mágia, de jelenleg nem aktív), valamint a terem három részre osztó egyenesek mentén egy-egy lovag kardos kő szobra áll. Ha a karakterek megpróbálják megszerezni a ládikát, akkor a kő szobrok életre kelnek és megpróbálják megállítani őket (Crantai kóborlók). A karaktereknek le kell győzniük a harcosokat, ha el akarják vinni a ládikát. A ládikában a medalion egyik darabja található.

## **V. fejezet**

A karakterek Triungulum használatával a következő helyszínre indulhatnak, mely az **Örök**

**Nyár kertje** lesz Elfendel ősi erdejeinek legmélyén.

A karaktereket szinte pár perccel később már meg is lepi és a természet erejével sakkban tartja Malchaias a Kert őrzője. Az elf a kertben Ynev ritkaságait – sehol máshol már nem létező növényeket – őrzi, melyek a csodálatosan széptől a halálosig bármi lehet. A kert közepén álló házában egy vas ládikába elrejtve pihen a medalion következő darabja, melynek funkciójára vagy mibenlétére az elf már nem emlékszik, mivel nagy atyja Bölcs Miernadel hagyta rá. Az elf kérésre könnyedén átadja a ládikát, de a lopásra azonnali kiutasítással felel. Ha a karakterek megszerzik a ládát a két medalion fél azonnal rothasztani kezdi a környezet növényeit és kisajtolja az életet, így a karaktereknek menekülnie kell... Malchaias üldözőbe veszi őket, de másfél mérföld után feladja – ha addig túlélik a karakterek.

## **VI. fejezet**

A karakterek ezek után Gro-Ugon egyik ork erődjének közelébe érkeznek, ahol már várja őket – érdekes, honnan tudhatták, hogy jönnek? – egy nagyobb ork csapat, Larg és Margatha vezetésével. Az ork hős és az ork sámán szívélyesen fogadja a karaktereket és menedéket, szállást és ételt kínál fel nekik Ugrand erődjében. A karaktereknek mindenképpen be kell menniük az erődbe, ahol Margatha átadja a kiválasztott karaktereknek a medalion harmadik darabját. Ha a karakterek célzást tesznek a küldetésre vagy a medalion többi darabjára, akkor a sámán erősködni kezd, hogy lássa a darabokat. Ha a karakterek engednek neki, akkor Margatha összerakja a képet és azonnal parancsba adja a medalion darabjainak megszerzését és a karakterek megölését.

A karaktereknek két tucatnyi orkot, az ork sámánt és a hőst kell legyőzniük vagy menekülniük. Egyedül a sámán tudja az igazságot, de nem árulja el a karaktereknek semmi áron – még a halált is vállalja - , mivel fél Orwella haragjától.

## **VII. fejezet**

A karakterek az Elátkozott Vidékre érkeznek egy ősi, elhagyatott romhoz, mely teljes mértékben lepusztult. A templom mélyén könnyedén megtalálják a medalion utolsó darabját és ha nem hívják fel a figyelmet magukra, akkor percek alatt folytathatják is útjukat, egyébként az elátkozott vidék szörnyei csapnak le rájuk.

A templom hajdani öre lehet itt az ellenség, egy lidérc formájában (Lestat)...

## **VIII. fejezet**

A karakterek az utolsó előtti állomáson a Változások Síkjára kerülnek egy hatalmas torony tövébe itt már csak az a feladatuk maradt, hogy a torony közepén fakadó Örök Forrásba megmerítsék a medalion darabjait, mely a mágikus csomópontban egyesül. A medalion teljesen ezüstössé és simává válik és nappali fénnel felragyog. A toronyból ekkor dühös kiáltás hallatszik és Mitequetus megpróbál lecsapni a karakterekre. Mindenáron el akarja pusztítani a medaliont, ha kell a karaktereket sem kíméli. Örülten követi őket és még a síkok közötti teleportálás sem állja útját...

A karakterek ismét az Elátkozott Vidékre és a jól ismert templomhoz érkeznek vissza, ahol már várja őket Garsh. A templom felé mutat, majd szembefordul Mitequetus-szal, hogy feltartsa amíg a karakterek eljuttatják a medaliont a megbízónak. A karakterek itt döntés előtt állnak, ha eljuttatják a medaliont a templomban várakozó papnőnek – aki Orwella maga – és önszántukból átadják, akkor Orwella azonnal teljes erejével megtestesül a templomban.

Orwella megvédi a karaktereket az érkező Hatalmastól és erejének teljében könnyedén elpusztítja azt, majd hálája jeléül – saját felfogása szerint – azonnal teljesíti a karakterek kéréseit, melyek kifordítva torzán fognak teljesülni!

Ha a karakterek inkább a Hatalmasnak adják a medalliont, akkor az egy hatalomszóval elpusztítja azt, mellyel Orwella elveszíti minden erejét és a templom romba dől, Garsh pedig oszló hullaként zuhan a földre. A Hatalmas ezek után a karaktereket is elpusztítja, akiknek lelke Orwella gonosz sötétségébe zuhan a többi szerencsétlenül járt kalandozó mellé.

## ***Nem Játékos Karakterek***

### **Garsh Erigen [Bartg]**

Az udvari ork valójában egy kettő személyiséggel rendelkező ork hérosz, akinek halálakor hűségért Orwella adott új emberi testet. Az új test azonban csak részben volt képes befogadni az ork lelket, ezért szörnyű torzuláson esett át, minek következtében most udvari orknak nézik. A kettőséget kihasználva [Bartg] egy új személyiséget alakított ki magának, mellyel az emberek között tovább szolgálhatja úrnőjét. Úrnője látva Bartg megszállottságát és hűségét halhatatlansággal ruházta fel, mellyel kétlábbon járó élőholtá változtatta. Immáron több, mint három évszázada szolgálja Úrnőjét titokban Garshként...

**Jellem:** Rend [Halál]

**Kaszt:** harcos

**Tapasztalat:** 10 TSZ

**Fegyverek:** Buzogány (KÉ 65 TÉ 105 VÉ 148 Sebzés K6+5)

### **Ismeretlen fejdász**

Krán küldötte egy tapasztalt fejdász, aki eddig sikeresen likvidálta az ide küldött kalandozókat.

**Jellem:** Halál, rend

**Kaszt:** Fejdász (kráni), ember

**Tapasztalat:** 8 TSZ

**Fegyver:** Sequor, Mara-sequor, Kézi nyílpuska, Fúvócső

### **Crantai Koborlók**

Több ezer éve a barlang mélyén lelküket ajánlották az ereklye védelmének érdekében, így most élőhalott harcosként folytatják feladatukat.

**Jellem:** Halál

**Kaszt:** Harcos

**Tapasztalat:** 10 TSZ

**Fegyverek:** Lovagi kard (2K6+3, mágikus), Teljes páncélzat SFÉ: 5 (mágikus)

## Malchaias

Elf papnő, az Örök Nyár Kertjének őrzője, aki Ynev régen kihalt növényeit és állatait vette pártfogásába. Nem tudja, hogy a karakterek milyen céllal érkeznek, de a legkisebb atrocitást is megtorolja, hogy megvédje a természet épségét.

**Jellem:** Rend, élet

**Kaszt:** Harcos-pap (íjász), elf

**Tapasztalat:** ~15/15 TSZ

**Fegyverek:** Elf íj, Levéltőr, dobópenge

**Varázslatok:** papi varázslatok Élet, Természet szféra

## Larg

A legfiatalabb ork Hérosz a városban, aki ellenségként tekint mindenkire, aki nem fajának képviselője. A karaktereket a sámán által megjövendölt hírmondóknak tekinti, így amíg Margatha nem utasítja nem engedi megtámadni a karaktereket a többi orknak.

**Jellem:** Halál, Rend

**Kaszt:** Harcos

**Tapasztalat:** 10 TSZ

**Fegyverek:** Buzogány, Dárda

## Margatha

Az Orwellánus ork több nyelven beszél és intelligenciája kiemeli a fajtársai, sőt több okosabb ember közül is. Látomását még gyermekkorában kapta, így számít a karakterek érkezésére, azonban ha kiderül, hogy küldetésük miről is szól, akkor képes az egész erőd ork lakosságát a karakterekre uszítani, hogy megszerezzék a medalion darabokat, a pergament és a Triangumot.

**Jellem:** Halál

**Kaszt:** Boszorkánymester

**Tapasztalat:** 8 TSZ

**Fegyverek:** dobótőr, rövidkard

**Varázslatok:** boszorkánymesteri varázslatok (villámmágia, átkok, rontások, betegségek)

## Mitequetus

A Változások Síkjának Hatalmasa valaha Ynev egyik fajának tagja volt, aki hatalmával megtalálta az utat az Örök Forráshoz és elfogyasztotta annak vizét. A hosszú idejű egyedüllét és a sík folyamatos változásáról megőrült és azóta a felépített kastélyának fogadó termében őrzi a forrást. Ynev Istenei között is megjelent már és ismeri jól őket, céljaikat és hatalmukat, így meg fogja állítani a karaktereket.

**Jellem:** Káosz, élet

**Kaszt:** nem beazonosítható (varázsló, ős-mágus)

**Tapasztalat:** nem beazonosítható (~35TSZ)

**Fegyverek:** nincsenek

**Varázslatok:** bármi, szinte bármilyen hatás végrehajtására képes