

**A Sivatag Árnyéka**  
**MAGUS történetvázlat**

*Írta: RedSign, 2008*  
*Ötlet: RedSign, 2006*

## Történet

A Baharin család már több évszázada próbálja befolyását megszerezni a Taba el Ibara északi területein, amelynek utolsó lépései sikerrel kecsegtetnek. A Barahin család egyetlen szűz gyermekét egy kalandozó csapattal küldi el az északi városállamokból a Taba el Ibara északi részén fekvő Misshen (Északi jég) tartomány, Miolhassa (Fekete Föld) falujába.

Sajnos azonban a történet nem ér véget, ha a leány eljut a faluba, mivel a toroni Kaldequos család utolsó leszármazottja meghal, mire a célhoz érnek.

Valójában a Baharin család egy dzsenn fejedelemség klán álcája, melynek célja a délre szakadt toroni boszorkánymester elpusztítása. A kis fejedelemségcsoporthoz találja ki az ötletet, mellyel immáron a második kalandozó csapatot bízzák meg.

***A kalandozókat a legkülönbözőbb helyekről bérelik fel, a lényeg hogy egy kisebb csapatot biztosítsanak az értékes szállítmánynak.***

## Prológus - Fogják meg, Tolvaj!

Travagos egy a toroni zsebtolvajok közül, aki remek ajánlatot kap. A kapuk terén kell kalandozó kinézetű alakokat meglovasítani az erszényüktől, majd rávenni őket az üldözésre. Miután Travagos meglovasítja az egyik karakter utolsó aranyait is menekülni kezd a tömegben, majd hirtelen meggondolja magát és szembeszáll a kalandozóval, de ez lesz az utolsó lépése, mivel ekkor meghal. A Kobra elölépnek a tömegből és körbeveszik a karaktereket, majd Ottomoshoz a vezérhez vezetik.

## 1. jelenet - Utazás a Halál Kapuján át

A Vérgőz nevű fürdőbe vezetik a karaktereket, melynek elfüggönyözött termében várja a karaktereket Ottomos Baharin. A Kobra ezen negyedének feje elmondja fürdés közben a karaktereknek, hogy a leányát kellene elkísérni egy sivatagi faluba, de mivel testőrsége és személyes őrsége most éppen nem nélkülözhető, ezért a halál helyett a kalandozókra bízta. Ottomos kikérdezi a karaktereket, hogy mihez is értenek pontosan és mennyire, mivel ezt nagyon fontosnak tartja a küldetés során. Itt mutatja be a karaktereknek leánya személyes testőreit Haulor-t, aki mindenben el fogja látni leánya kéréseit és felügyeli a karaktereket. A karaktereknek viszont szigorúan megtiltja, hogy akárcsak szóban is kapcsolatba lépjenek a leányával, mert akkor Haulor közbelép.

Ezek után a karaktereket Haulor kivezeti a fürdő előtt várakozó batárhoz, majd egy félórás zötyögés után - miközben kiderül, hogy Haulor néma - megérkeznek az egyhangú, elhagyatottnak tűnő épülethez. Itt a karakterek kapnak néhány ruhát, ételt italt, majd nem sokkal később megérkezik Ottomos is. A karaktereket ezek után levezetik a pincébe, ahol bekötetik a szemüket, majd a Halál Kapujához vezetik rengeteg disznóvéren keresztül. A csel lényege, hogy a karakterek ne fogjanak gyanút, hogy nem toroniakról van szó.

## 2. jelenet - Az Oázis csendje

A kapun átlépve a sivatag klímája csapja meg a karaktereket, majd azonnal feleszmélnek hogy egy oázis tavának közepén állnak. A lábukról leázó vér szinte az egész tavat vértóvá változtatja, miközben a teljesen zárt batárt kihúzza a két tevé a tóból. A nap állása szerint azonban csupán kettő órájuk marad az éjszaka érkezéséig, miközben Haulor felméri a távolságot Miolhassa faluig és egy teljes napot jelez a karaktereknek.

A karakterek a szomszédos pálmák mellett állíthatják fel sátraikat, miközben egy furcsa szoborra lesznek figyelmesek a tó túloldalán: egy megkopott kőszobor, mely derékmagasságig süllyedt a homokba, egy korszából öntő elf nőt ábrázol.

**Rendszer:** Ha a karakterek háborgatják a tó nyugalma vagy a szoborral próbálkoznak azonnal lecsap rájuk az ősi homoki elf és számon kéri az óvatlan karaktert.

## 3. jelenet - A Fáradt Vándor fogadó

Másnap a karakterek hosszú út előtt állnak, a tikkasztó hőségben kell egész nap tevégelniük és az út

is teljesen eseménytelenül telik el. Így érkeznek meg alkonyatra Miolhassa faluba, ahol a Fáradt Vándor fogadó felé veszik az irányt. Eközben a falu környékét több helyütt is mély gödröket látnak, ahová kőből rakott ereken csordogál a víz és a hatalmas sátrak alatt halomban állnak a méretes agyagedények.

A fogadóban melletti kis szerájba a karakterek kipányvázhatják tevéiket, majd a Fogadóban - a legnagyobb kőépületben - bérelhetnek szobát, miközben beszélgethetnek Hédrával a fogadóssal.

**Rendszer:** A falu lakói az agyagedények készítéséből és szőlőtermesztésből élnek a homokon, mellyel szilárd talajt biztosítanak a többi haszon növénynek. Két hetente érkezik a postakaraván, mely egyéb javakkal és rendelésekkel látja el a falut, de az két napja ment el észak felé.

#### 4. jelenet - Fekete Föld

A falutól nem messze egy a homokból kiemelkedő sziklapárányról emelkedik a Fekete Föld egyetlen toronyépülete, a Lidércek Tornya. Ezen toronyban él(t) a toroni boszorkánymesterek kitagadott gyermeke Ormogras a halálvarázsló. A torony egy hatalmas bazaltépület, melynek ablakai és ajtóí bedeszázottak, a kövekbe faragott csontok és egyéb vízköpő szörnyetegek közül pedig pára szivárog elő. A torony lábánál körben teljesen fekete a föld, melyet több száz ősi sír borít, közöttük pedig térdmagasságig vékony ködréteg kavargó.

Haulor itt megállj-t int a karaktereknek, majd az egyikükkel elindul a hatalmas torony felé, hogy bebocsátást kérjen úrnője számára.

**Rendszer:** Balretor, Ormogras inasa, miután mestere meghalt minden könyvet és iratot feltúrt, hogy megtalálja a módot urának feltámasztására, sajnos sikertelenül. Viszont talált egy ősi rítust, mellyel mestere lelkét bebörtönözheti testébe és rövid időre visszatérhet testébe, azonban ehhez szüksége van egy szűz vérére. Így kapóra jön neki a mester hitvese, ezért cselez és mesterként mutatkozik be a karaktereknek, apró trükköket alkalmazva megjártassa a nagymestert.

#### 5. jelenet - Árulás!!!

Miután a karakterek megbizonyosodtak róla, hogy Ormogras mesterrel minden rendben, átkísérik a temetőn Lady Baharin-t, aki miután belép az ajtón hatalmas csattanással csapódik be mögötte. Majd az épület csontváza hatalmas recsegéssel megmozdul és jó három méternyit süpped a fekete földbe és minden részéből dőlni kezd a párás, dohos levegő. Bentről őrzítő sikolyok és örült nevetések szivárognak kifelé, miközben a sírkövek közül jó pár eldől.

**Rendszer:** A karaktereknek segíteniük kell kiszabadítani a fogságba esett nőt, mivel a fejdászok terve dugába dőlt, így ha szükséges Haulor is leleplezi magát előttük. A karakterek egy korhadat ablakdeszkát kifeszítve, egy apróccka résen tudnak betörni a torony belsejébe. A lépcsőkön lefelé küszködve a megbeszélés szobájában szembetalálják magukat három élőhalott gahullal, akik a mérges gázban ácsorognak. Ha legyőzik őket elérhetik a pince bejáratát és a Halál Körét.

#### 6. jelenet - A Halál köre

A pince közepén két hatalmas bazalt sírkövön fekszik az elhunyt mester és a méregtől haldokló nő, miközben kettejük között egy öreg pergamen tekercset olvasva áll Balretor, másik kezében a rituális áldozótörrel. Mikor a karakterek belépnek azonnal felizzik egy varázskör, mely megakadályozza minden élő számára, hogy a rítus körébe lépjen. A körön keresztül áttetsző kísértetek hordják a rítushoz szükséges kellékeket az inas felé.

**Rendszer:** A karakterek nem képesek áthatolni a mester által alkotott Halál Körön, csak akkor ha már nem élnek. Itt a karakterek dönthetnek, hogy kockára teszik életüket a nő kiszabadításáért, ekkor Haulor kérdés nélkül a feláldozó karakter segítségére siet és vékonypengéjű törével szíven szúrja.

A szíven szúrt karakternek pontosan az Egészsége 10 feletti része körig van még lehetősége cselekedni, bár ekkor már súlyos módosítókkal. Az így bejutott karakter szinte már egészen könnyedén megölheti a rítusba mélyedt inast, akinek lelkét elragadják a gyötrő szellemek. A hátránya azonban, hogy ezek a szellemek tartották egyben a tornyot, amely ennek hiányában elkezd összeroskadni.

## **Epilógus - Sötét érmék**

Miután a karakterek kimenekültek az összeroskadó toronyból, Haulor azonnal egy üveget vesz elő és megitatja a tartalmát a nővel, aki visszatér az életbe. A nő rejtett övéről is lekaszt egy hasonlóan díszes üveget, majd a halott karakterrel megitatja ezt és az szintén feltámad. Ezek után megköszönik a karaktereknek a segítséget, majd elárulják, hogy észak felé egy napi járófölynyire találnak egy kicsi halászfalut, ahonnan már hajóval bárhová eljuthatnak.

**Rendszer:** Haulor két adag Életvizet használ fel társa és a segítséget nyújtó karakter feltámasztására. Ezek után megkapják a jutalmukat egy részét is, 5 aranyat fejenként mivel többel sajnos nem rendelkeznek a fejedelmek.

## **Nem Játékos Karakterek**

### **Sharabrossa, a Sivatag homokja**

Jellem: Rend, halál

Koncepció: homoki elf avatar

Tulajdonságok: természetfeletti mentális tulajdonságok

Képességek: minden tudományos képzettség

Életerő: nincs fizikai teste

Pszi-használat: a sivatagban korlátlan, Kyr-metódust használónak számít

Mágia: a sivatagban korlátlan, szinte bármely elemet felhasználhat

Fegyverek: nincsenek

Páncélok: nincsenek

### **Gahul**

Jellem: Halál, Káosz

Koncepció: halott szerzetesek

Tulajdonságok: kiemelkedő fizikai tulajdonságok, alacsony mentális tulajdonságok

Képességek: nincsenek

Életerő pontok: 10

Pszi-használat: nincs

Mágia: Savköpet, Savfelhő

Fegyverek: Karmok és harapás, mindegyik halálos betegséget hordoz

Páncélok: immunisak a normális fegyverek sebzéseire

### **Balretor**

Jellem: Halál

Koncepció: a mester inasa (boszorkánymester)

Tulajdonságok: kiemelkedő mentális képességek

Képességek: kiemelkedő tudományos és titkos képzettségek

Életerő: 8

Fájdalom: 50

Pszi-használat: Pyarroni-módszer mesterfoka, 7-ik szintű

Mágia ellenállás: 42/42

Mágia: 49 manapont

Fegyverek: rituális tör

Páncélok: bőrpáncél (1)