

# Pylek Na Pustyni

MG: Mafik

środa, 2 czerwca 2010

## Wstęp

Yfez Kahraman, potężny czarnoksiężnik, wezyr króla Arabii, od wieków spoczywa pod piaskami pustyni, w piramidzie na zachodzie Arabii. Razem z nim spoczywają tam ogromne skarby.

Uczestniczycie w wyprawie zorganizowanej przez jednego z ojców Talabeckiego rodu Kellerów, Wilfreda Kellera, oraz jego przyjaciela, szejka z Arabii, Sonera Sari. Celem wyprawy jest zdobycie kosztowności spoczywających pod piaskami i odtansportowanie ich do Imperium.

Po dwóch miesiącach podróży w nadzwyczaj sprzyjających warunkach, dotarliście do piramidy, grobowca Yfeza. Gigantyczna budowla. Swym rozmiarem przewyższa wszystko co widzieliście w Imperium. Obozujecie w oazie o pół dnia drogi od samego grobowca. Chłodnie noce i upał dnia zdają się zupełnie nie przeszkadzać w obozowaniu i podróży.

Dziś jest środa, planowo data zejścia do grobowca. W poniedziałkową noc zdarzyło się jednak coś co przerwało dobrą passę i może oddalić zejście do pod ziemię. Rankiem, Wilfred Keller, główny fundator wyprawy nie obudził się. W istocie, był martwy. Jego ciało nie posiadało żadnych widocznych obrażeń, a jedynie sińce pod oczami sugerowały że mógł zostać otruty. Pomiędzy członkami wyprawy zapanowało poruszenie. Ciało Wilfreda z uwagi na upał musiało zostać jak najszybciej pochowane. Zachowując pamiętki do przywiezienia z powrotem do domu, pochowaliście go na skrawku zdrowej ziemi na skraju oazy.

Na tym zła passa się nie skończyła, bowiem następnego dnia, Soner Sari, jedyny potencjalny konkurent śp. Wilfreda udał się na kąpiel i już z niej nie wrócił. Zniknął pozostawiając po sobie ubrania i cały swój dobytek. Również i jego pochowaliście na skraju oazy.

Dziś jest pogodny, o ile nie liczyć pochmurnych nastrojów, ranek. Zbliżyła się chwila zejścia do grobowca. Czy jednak będzie to bezpieczne? Wśród was może być morderca.

## Dżiny

Dżiny to złe i potężne stworzenia. Dawniej, najpotężniejsze z nich rządziły światem jednak rodzaj potężnych czarnoksiężników, chodzących po ziemi na długo przed pojawieniem się ludzi, zniszczył niemal wszystkie. Tylko największe przetrwały i po odejściu czarnoksiężników, powróciły.

Dżin to duch o niesamowitej mocy. Potrafią przybierać materialne postaci, a sama ich obecność wpływa na przyrodę dookoła. Z tego powodu wokół domostw największych dżinów powstawały pustynie i bagna. Największe z nich zamieszkują środek Sahary, wielkiej pustyni na zachodzie Arabii. Wywołują tam permanentne susze, burze piaskowe, a nieostrożnych podróżnych wciągają w ruchome piaski.

Tysiące lat temu żył w Arabii czarnoksiężnik, wezyr króla Laokira. Nazywał się Yfez Kahraman Posiadł on umiejętność zaklinania dżinów tak by spełniały jego polecenia. Dżiny zaklinał w naczyniach takich jak dzbany, kosze, metalowe pudełeczka, czy nawet w zbrojach.

Z ich pomocą, Kahraman dokonał zamachu na swego króla, oraz szybko podporządkował sobie całą Arabię. Dżiny strzegły go i walczyły za niego.

Yfez spoczął w grobowcu, pod piramidą na wschodzie Arabii. Razem z nim, w grobowcu zakopano magiczną lampę. W niej zaklęty został najpotężniejszy z dżinów, o imieniu Baltazar. To niszczycielski dżin pustyni który spełni każde życzenie tego kto posiada lampę.

## Postaci Graczy

### Hakim Alzadie'

| Gracz | Wynik |
|-------|-------|
| Tomek | 1/3   |

### Prywatny opis

| Moc | Gibkość | Walka | Mądrość | Siła woli |
|-----|---------|-------|---------|-----------|
| 2   | 3       | 3     | 2       | 2         |

W wyprawie bierzesz udział jako dobry towarzysz szejka Sonera Sari. Pełnisz tu obowiązki przewodnika. Znasz ten region jako że wielokrotnie tędy podróżowałeś i jesteś w stanie bezpiecznie przeprowadzić karawanę. Przewodnikiem jesteś jednak tylko oficjalnie. Mniej oficjalnie, jesteś Assasinem. Płatnym mordercą, od dziecka szkolonym w klasztorze. Soner Sari w istocie był efendi, starszym, zakonu i prowadził interesy na zewnątrz. Soner

Sari był również przyjacielem Wilfreda, fundatora wyprawy. Oboje jednak zginęli.

Kodeks nakazuje ci podjęcie misji którą przerwał Soner. Problem polega na tym że niewiele ci o niej wiadomo. Soner mówił wiele jednak jako że to nie wy mieliście być tu zwierzyną, nie zrobił z ciebie oficjalnego sekundanta. Wiesz jedno. Skarby które znajdują się w grobowcu są nic nie warte w porównaniu z jednym, magicznym przedmiotem. Magiczna Lampa, która jest tam ukryta stanowi dom potężnego dżina pustyni. Każdy kto ją posiada, posiada władzę nad nim.

### **Publiczny opis**

Młody Arab, w wieku ok 25-29 lat. Towarzysz Sonera Sari i zarazem wasz przewodnik przez ten ciężki teren. Wysportowany i schludny (chyba żaden Arab poza nim się nie goli). Nosi się w luźnych czarnych ubraniach i zapewnia karawanie wspaniałe wsparcie od strony logistycznej. Zajmuje się polowaniem, gotowaniem, oraz kieruje rozbijaniem obozowiska. Mówi jedynie po Arabsku.

Jego ulubiony temat rozmów to...

### **Cele**

- dowiedzieć się jak najwięcej o lampie
- zdobyć lampę
- dowiedzieć się kto zabił Sonera Sari

### **Dodatek: Kodeks Assasinów**

1. Strzec tajemnicy i dobra zakonu
2. Być posłusznym względem zwierzchników
3. Za wszelką cenę wykonywać zlecone zadanie

### **Atuty**

- udajesz że znasz tylko Arabski

Przez to pozostali prowadzą przy tobie poufne rozmowy. Czasami wiedza może dać ogromną przewagę. Minus jest taki że do komunikacji z Malkiorem zawsze korzystasz z pomocy tłumaczki, Ady.

- wszyscy mają cię za Araba, nie wiedzą że jesteś Assasinem
- jesteś przewodnikiem drużyny na pustyni
- specjalne zdolności
  - 3 x orzech Tijan'e  
Rzuca się nim o ziemię. Orzech wytwarza obłok dymu i teleportuje cię w pobliskie miejsce nad którym się skupisz (do stu metrów, im dalej tym trudniej)
  - strefa cienia  
Połknięcie orzecha sprawia że przez następne kilka minut wydychasz gęsty, czarny dym który błyskawicznie pokrywa obszar o promieniu do 5m i całkowicie blokuje na nim widoczność
  - rozmawianie z węzami  
Potrafisz rozmawiać z węzami. Kiedy nie stwarza to dla nich zagrożenia, wykonują twoje polecenia i odpowiadają na pytania.
  - doskonały zmysł przestrzeni, audiolokacja  
Gdy raz spojrzysz na pomieszczenie jesteś w stanie bezbłędnie poruszać się w nim nawet z zamkniętymi oczami. Potrafisz również nadzwyczaj dokładnie określić miejsce z którego dobieł się dany odgłos. Obie zdolności posiadasz dzięki treningowi sztuk walki w klasztorze Assasinów.

## Malkior Keller

| Gracz | Wynik |
|-------|-------|
| Aldik | 2/2   |

## Prywatny opis

| Moc | Czujność | Walka | Mądrość | Siła woli |
|-----|----------|-------|---------|-----------|
| 3   | 2        | 3     | 2       | 3         |

Jako były dowódca regimentu armii wiesz jak obchodzić się z ludźmi.

Jesteś bratankiem śp. Wilfreda. Właściwie byłeś. Dopóki ktoś go nie zamordował. Coś jest wyraźnie na rzeczy bowiem dzień wcześniej Wilfred powiedział ci że wybieracie się do grobowca nie tylko po skarby, że wiecie o czymś jeszcze, o czym inni nie mają pojęcia. Zdażył jedynie powiedzieć ci że chciałyby z Tobą o tym porozmawiać, oraz że to długi temat, dlatego zarezerwował na niego cały dzień. Tego dnia, Wilfred się jednak nie obudził.

Soner Sari, który mógłby być jedynym konkurentem do podziemnego skarbu zniknął jednak dzień później. Wilfred był jednak jego serdecznym przyjacielem. Czy Soner mógł zabić własnego przyjaciela? No i kto zabił Sonera?

Twoim osobistym znajomym jest także Kurt, młody czarodziej, praktykujący kiedyś jako specjalista od magii w twoim regimencie. Być może będzie w stanie pomóc ci w dojściu, co się stało.

### Publiczny opis

Bratanek śp. Wilfreda. Potężnie zbudowany mężczyzna, o głębokim głosie i budzącym respekt uzbrojeniu. Niewielu śmiałków wyrusza na pustynię w ozdobnej zbroi oraz mieczem półtoraręcznym. Z natury spokojny, sprawia wrażenie niezwykle roztropnego. Obecnie dowódca wyprawy. Jedyny problem to że nie zna arabskiego, przez co z Hakimem musi porozumiewać się poprzez Adę.

Jego ulubiony temat rozmów to...

### Cele

- poznać prawdziwy motyw Wilfreda
- dowiedzieć się kto kogo zabił

### Atuty

- udajesz że nie znasz arabskiego Tak naprawdę to znasz. W ten sposób jesteś jednak w stanie słuchać rozmów reszty wyprawy kiedy nie wiedzą że cokolwiek rozumiesz.
- dowódca wyprawy
- wyśmienity żołnierz
- znajomy czarodziej (Kurt)

### Ada Meier

| Gracz | Wynik |
|-------|-------|
| Ania  | 1/4   |

### Prywatny opis

| Czujność | Magia | Mądrość | Siła woli |
|----------|-------|---------|-----------|
| 3        | 3     | 3       | 3         |

Podróżujesz jako magiczna asysta karawany, oraz przewodniczka po zejściu do grobowca. Nie poszukejesz skarbów, jednak wiesz że pod piramidą znajduje się ukryta komora z magiczną lampą. W lampie drzemie dżin który wykona wszystkie polecenia posiadacza lampy. Dżin to w istocie demon Khorna, boga mordy. Wiesz że budzenie go ściągnie na was co najwyżej kłopoty. Możliwe że ktoś przypadkiem odnajdzie lampę. Zadbaj o to by w takim wypadku nie otworzył jej wieczka.

Wejście do grobowca zostało zamknięte jednorazowo, bez możliwości otworzenia go. Znalazłaś jednak sposób na zejście na dół. Otóż posiadasz fiołkę z atramentem, z czasów życia Yfeza. Zaklęty w niej demon po uwolnieniu ucieknie do swojego pana. Aby przedostać się przez pieczęć będzie musiał ją zniszczyć i tym samym otworzyć ją dla was.

Jesteś w stanie otworzyć grobowiec, lecz nie poszukujesz jego skarbów. Jedynie wspomagasz w tym resztę wyprawy. Co tak naprawdę tobą kieruje? Otóż podróżuje z tobą para Assasinów, płatnych morderców od dziecka szkolonych w sztukach zabijania. Tak naprawdę nie jesteś czarodziejką kolegium złota, lecz mistrynią magii kolegium cienia. Od dwóch lat podajesz się za Adę Meier i pracujesz w kolegium złota szpiegując przy tym ich działania. Magowie cienia od dawna poszukują sekretu Assasinów, tajemnej formuły która sprawia że mutują oni zyskując nadnaturalne zdolności. Twoje zadanie to przekonać (kłamstwem bądź nie) Hakima Alzadie' do udania się do imperium, do podniszczałej kamienicy, w której mieści się budynek Kolegium Cienia. Dobrze by było jakby Hakim dotarł żywy jednak nie jest to absolutnym wymogiem.

### Publiczny opis

Ada jest młodą, jasnowłosą czarodziejką. Ma szaro-zielone oczy, krótkie, lekko potargane włosy za którymi skryty jest diadem z diamentem. Nosi skórzaną kamizelkę, białą koszulę i proste spodnie. Spod kamizelki dobywa się często grzechot metalowych przedmiotów.

Jest to osoba cicha i spokojna. Sprawia wrażenie czujnej i ostrożnej. Jej ulubiony temat rozmów to...

## Cele

- kto kogo zabił?
- chronić tajemnicy Kolegium Cienia
- schwytąć Assasina
- nie dopuścić do wypuszczenia dżina

## Atuty

- tłumaczka
- przewodnik pod ziemią
- udawany mag Kolegium Złota
- ukryta mistrzyni magii Kolegium Cienia
- wiesz o magicznym przedmiocie

## Kurt Bohlmann

| Gracz | Wynik |
|-------|-------|
| Qba   | 2/3   |

## Prywatny opis

| Moc | Czułość | Magia | Mądrość | Siła woli |
|-----|---------|-------|---------|-----------|
| 2   | 3       | 1     | 2       | 3         |

Jesteś terminującym uczniem kolegium niebios. Od ok. miesiąca pracujesz jako asystent wędrownej czarodziejki Kolegium Złota, Ady Meier. Kiedy Ada zdecydowała że wyrusza na wyprawę do Arabii stwierdziłeś że nie możesz przegapić takiej okazji i ruszyłeś razem z nią.

Podróżuje z wami Malkior Keller. Jakiś rok temu, kiedy odbywałeś praktyki na asyście magicznej w oddziale wojska służyłeś właśnie pod jego dowództwem. Widocznie Malkior ma pamięć do twarzy bo dobrze cię zapamiętał i ze wszystkich członków wyprawy najbardziej ufa właśnie tobie.

Podczas wyprawy, jeszcze przed śmiercią jej fundatorów, zaobserwowałeś dziwne wróżby dla Hakima. Nie zdradza tego, ale gwiazdy mówią że znalazł się w bardzo niebezpiecznej sytuacji.

W Adzie natomiast dziwi cię zupełny brak wróżb. Zupełnie jakby gwiazdy nic o niej nie wiedziały.

## **Publiczny opis**

Krótkie, położone da tyłu ciemne włosy. Ciemno niebieskie oczy które zdają się świecić własnym blaskiem. Kolczyki w brwiach. Ubiera się w granatową pelerynę i tunikę wyszywane srebrnymi nićmi i białą koszulę. Kurt jest młodym, dziewiętnastoletnim czarodziejem kolegium niebios. W chwili obecnej terminuje u Ady i wraz z nią wyruszył na wyprawę. Jego ulubiony temat rozmów to...

## **Cele**

- kto kogo zabił
- asystowanie Adzie
- pomoc w bezpiecznym przeprowadzeniu wyprawy

## **Atuty**

- mag Kolegium Niebios

## **Otto Becker**

- kwatermistrz
- hobbit
- rumiane policzki, wesoły
- nie zchodzi do grobowca.

## **Hermann Kiper**

- sługa Malkiora
- szczupły
- wiek po 30
- blady jak wampir, poważny
- nie zchodzi do grobowca.



## **Postaci Tła**

### **Wilfred Keller**

Ojciec rodu Kellerów, znanej ze swej rozrzutności rodziny z Talabeklandu zorganizował wyprawę po skarb

### **Soner Sari**

### **Yfez Kahraman**

Starożytny czarnoksiężnik. Władca dżinów. Drużyna wyrusza na wyprawę po magiczną lampę.

### **Dżin Melchior**

Zaklęty w butelce z tuszem

### **Dżin Baltazar**

Zaklęty w magicznej lampie

### **Dżin Kacper**

Dziko lata i zabija.

## **PLAN**

### **Wyprawa**

Zorganizowana przez Balthazara Kellera, ojca rodu Kellerów i szejka Soner Sari.

### **Tło**

### **Ginie Wilfred**

Zatruty. Brak widocznych ran.

### **Nast dnia ginie Soner Sari**

Znika w oazie, pozostawia po sobie amulet z wilczym kłębem, ubrania, broń.

Dotarcie do Piramidy

Wejście do piramidy

Wykorzystanie klucza

Djinn się wydostaje, otwiera przejście dla drużyny

Wrota się zamykają, pułapka

Postaci poznają historię Baltazara

Baltazar, Kacper i Melchior niszczą miasta

Zostają spętani przez Yfeza

Yfez buduje imperium

Spisek czarodziejów, zabijają Yfeza, djinnny:

Baltazar, potężny, zamknięty w lampie w grobowcu

Melchior, mądry, zamknięty w butelce z atramentem

Kacper, przewrotny, uchodzi wolno

Postaci ruszają na dół / postaci ruszają na górę