

# Nyomozós kaland

## KALANDMODUL

### Nyomozás

Hogyan használd... Ne vedd túl szigorúan az itt leírtakat, de ezt szerintem már a szabálykönyvekben is láthattad Fontosabb az, hogy minden, ami dőlt és vastag betűvel van az lényeges, kiemelt szerepe van. Ha mesélés közben úgy alakul, hogy esetleg kifelejtenél részeket (mert hasonlítasz rám :), vagy csak biztos akarsz lenni abban, hogy minden a helyén van, nézz rá a modulra és rögtön a szemed elé tévednek ezek a szakaszok...amolyan támpont-  
feleségeknek szántam őket.

Városneveket, országokat, összegeket stb. nem írtam sehol. Minek is az?! Mindenki sejti, hogy hol tudja leginkább elképzelni a történetet. Biztos akad olyan is, akinek vannak teljesen kidolgozott városai, tartományai és ugye az a legmegfelelőbb környezet. Van olyan csapat, ahol egy 10 arany értékű megbízásért már csorog a party nyála. Van ahol ez az összeg kacaj tárgyat képezi.

Légy aljas! Ha volt olyan kreatív a csapat, hogy el talált menni valami lényeges információ mellett, hát így jártak...nem hiszem, hogy rá kéne vezetni őket. Az élet is erről szól. Le-le csúszunk erről-arról. Ez van. Légy jó! Ne engedj valakit azért meghalni, mert gyengébb képességű a karaktere, vagy mert ő mindvégig igen rosszakat dobott, te a DM pedig igencsak jókat.

Úgyis mindig rejtettek a dobások, egy 00-át pedig még te is elnézhetsz...mondjuk láthatod 01-nek is...Hé! A szórakozás a fontos, nem a retkes dobások!

Egyest nem dobunk! Régi szabály...ha sebzést dobsz, és a d6-od 1-et gurított arcátlan módon, mosolyogj a játékosokra és bájos hangon közöld: "Ejnye! Egyest nem dobunk.", majd szemrebbenés nélkül dobd újra. Eleinte kicsit idegesek lesznek, de (nálam legalábbis így volt) hamar megszokják ezt a szép szabályt. Néha-néha nekik is megengedheted. SOHA ne akkor, amikor kérik. Csak ha TE úgy látod jónak! Persze ez a kis `morális jóság` csak sebzéseknél igaz. Ha tudni akarod a kifejlődését e remek vidámságnak, írd meg levelet )

### A Karakterek

Hehhhh...hát ez se` bonyolult. Ha a "szabványt" alkalmazod, azaz nem mindenféle újításokat használva tölteted ki a karaktereket, akkor javasolt öt játékosnak (vagy négynek) mesélni...és ezen a szinten. Ha erősebbek lesznek azzal a kitöltési formával amit választasz, kevesebb játékos legyen, vagy (és ugye ez a kivitelezhetőbb) alacsonyabb a szint.

A szinteket ex-has így határozta meg:

Harcoló kutyák (harcos, gladiátor stb.): 8-9.szint



Jobban harcoló nyavalyások(Harc- és kardművészek): 7-8. Szint

Trükkös-bunyósok(Fejvadász, paplovag): 7-8. Szint

Bides tolvaj-fajzatok (Tolvaj és CSAK tolvaj): 10-11. Szint

Gusztustalan bárdok: 2. szint, ha elf, akkor 1. Szint

(utáljuk a bárdokat, az elf bárdokat pedig KÜLÖNÖSEN utáljuk)

Magukban motyogó mutogatósök (Tűzvarázsló, boszi stb.): 6-7. szint (erőnlétkérdése)

Rettentően tápos mozaikvarázsló: 5-6.szint

Ha valamit kihagytam, belátásod szerint dönts. Nagyjából szerintem már sejtetted, hogy hogyan kategorizáld be a karaktert. Akár az elf bárdot is...pfujjj...

## Epilógus

Bizonyos emberek szörnyű tettekre képesek. Persze, persze. Vannak akik sikkasztanak, pénzt rontanak, lopnak, hazudoznak és még sorolhatnánk. De a leginkább "díjazott" törvénszegés mindig is a gyilkosság volt. De mi van akkor, ha a gyilkos maga a végrehajtó hatalom? Nem az egész, nem mindenki de egy olyasvalaki, aki ilyen ügyekben nyomozni, pontosabban nyomoztatni szokott? Ha ostoba a kedves gyilkos lebukik, ez világos. Viszont ha van annyi esze, hogy valami link bagázst bíz meg ezúttal, hogy járjon utána a történeteknek, akkor ezzel megszervezte, hogy soha ne derülhessen ki a tette. Innentől már csak az a dolga, hogy a vezetőségnek, a többi előljárónak jól tálalja, hogy hogyan is áll az ügy.

## A régmúlt

Vagy harminc éve ismerkedett össze Zemien Visra egy barátságos, kedves emberkével aki sokat segített neki az útján. (Ez az ember az egyik party-tag apja.) Nos hát. Az útjuk különvált ugyan, de a barátság maradt. Zemiennek felvitték az Istenek a dolgát és hát volt olyan szerencsés, hogy egy városkának az egyik előljárójává lehetett. Úgy döntött, hogy itt éli le az életét és a lehető legjobbat és legtöbbet fogja kihozni magából annak érdekében, hogy a város szépen fejlődjön. Voltak sikerei így hamar beválasztották őt is a tízek

tanácsába. A tíz első előljáró közé. Ennek sok éve már.

## Előzmények

Mostanra már öregecske a nagy varázsló, de úgy véli, a természet harmóniája az, hogy ha valaki megszületik, az meg is kell, hogy haljon. Ezért nem fiatalítja magát. Nem is tette soha. Úgy véli, mindent elért az életben amit ember elérhet. Voltak álmok, amik nem teljesültek és olyanok is, amik valóra váltak. Ez elég. A tízek tanácsában is szép a posztja, a város is fejlődik...csak ez ne lenne, ez a Marco De Wul. Ő is a tízek tanácsának tagja de Zemien érzi belőle a gonoszt, akárhogy is nyájaskodik és akármit is tesz a városért. Valami nem stimmel vele. Mégsem folyamodik mágiájához, hogy kiderítsen róla mindent, kiolvassa az emlékeit, a múltját és a jelenét. Főleg nem befolyásolja hatalmával. Tiszteli az Ősi Törvényeket. Különbözik is! Egyszer haragjában próbált rá hatni, de nem sikerült. Iszonyatosan védett Marco szelleme. Nem is bánta.

Jobb ez így. Csak ártott volna a tetteivel. Ez alatt egy másik vidéken úgy adódott, hogy egy régi barátja (az a bizonyos akiről szót ejtettem már a `régmúlt` - szakaszban is) valami kis ajándékkal akart kedveskedni neki. Egy szoborral. Fából van, egy aukción licitált rá, méghozzá azért, mert a történelme szerint még rég egy Kyr varázsló maga faragta. Gondolta örülni fog ennek a barátja.

### A Csapat

Futásra csak nem akarta rábízni, így hát megkérte a fiát, hogy ha már úgyis a barátaival járja a vidéket (jaja, ez lesz a party) vigye már el ezt a kis ajándékot Zemiennek és segítsenek neki bármiben, ha az o öreg barátja esetleg ezt kívánná. Fontos előljáró, így hát szüksége lehet pár erős kézre. Letelepdeni azért nem kell, de segíteni illik már csak tiszteletből is. Elmondja a ház pontos helyét is, ahol Zemien lakik és útnak eresztí a csapatot.

### A város

A színhelyen egy virágzó várost láthatnak a hozzáértő szemek. Építészettel meg effélékkel fel lehet fedezni viszonylag újonnan épült házakat is és feltűnhet, hogy a régebbiek is fel lettek újítva, már amelyik rászorult. Persze

azért itt is van szegény- és nyomornegyed, de nem különösebben nagy. Viszont mint tudjuk ez a városok sajátja. Függetlenül attól, hogy berendezkedik-e a party és szétnéz-e a városban, vagy bulizik pár napot az eredmény (de érdekes!) ugyan az lesz. Bekövetkezik...

### Az esemény

Amikor Zemien házához érnek, nagy tömeget látnak és rengeteg városört. És itt van egy fő-fő is, akiről kiderül, hogy ő Marco. Úgy kell intézni hogy kiderüljön, hogy a party az öreghez jött. Ki fog, ha tudni akarják mi történt. És lám! A helyzet az, hogy Zemien-t előző éjszaka megölték. Ezt Marco mondja el. Valamint (se szó, se beszéd) mindenféle előzetes érdeklődés nélkül megbízza a party-t, hogy nyomozzák ki, hogy ki volt a tettes. A kezükbe nyom 100 aranyat (ha ez a te party-dnak kevés lenne ahhoz, hogy túlzásnak ítéljék akkor többet) és "megadja a városháza címét", hogy ha van valami eredmény ott keressék fel SZEMÉLYESEN őt és CSAK őt, hogy tájékoztassák. Miután ezt levajazta elmegy. Meg lehet nézni a hullát, de nem engedik közel őket és a sok ör miatt nem igen lehet varázsolgatni. Lehúzzák nekik a vérfoltos lepedőt az emberke arcáról és kiderül, hogy valóban Zemien az. Megtudhatja a csapat továbbá, hogy egy jó lírányzott, profi szűrés ölte meg az öreget. Az is kiderül, hogy már másnap eltemetik és zárt körű lesz a zsúr. Lehet követni a koporsót (pár perc és viszik is a tetemet), de egy `jelöletlen` épületbe szállítják és ha be is megy a csapat a házba nem talál ott senkit és semmit. Amennyiben van varázsló, még egy darabig zónát érez. Aztán a zóna huss, eltűnik.

A valóság itt két részből tevődik össze. A temetés még aznap lezajlik + a koporsót amint bevitték, elteleportálja onnan egy missszzztikus alak, akiről később lesz szó. Egyébként ha valamelyik remek játékos kikényszeríti, hogy márpedig o varázsolni fog, akkor is mit mondhatnánk?! Itt nincs semmi mágikus például.

### A nyomozás

A helyiektől meg lehet tudni (például a városházán), hogy volt Zemien-nek egy barátja, akivel majd` minden héten együtt iszogattak egy fogadóban. Sakkoztak és beszélgettek a világ dolgairól, semmi extra. A neve Iktor. Iktor a polgári negyedben lakik, nem messze a Náthás Bagoly fogadótól. Itt szoktak egyébként inni. Momentán nincs otthon a fickó, de a szomszédok sem látták azóta, hogy meghalt az öreg. Ezt nem így mondják, hanem úgy, hogy x napja. Ugyebár... A fogadóban meg lehet tudni némi készpénz fejében, hogy lepakolt pár cuccot és azt mondta visszajön értük. Nem mondta, hogy mikor. Ki lehet várni, egy napon belül megérkezik és igencsak megretten a csapattól ha megszólítják. Tesz pár gyengébb mozdulatot amit menekülésnek szán, de könnyen el lehet kapni. Azt hiszi, meg akarják ölni. Úgy érzi Zemien halálával o is veszélybe került. Megtudják tőle, hogy Zemien-nek van egy tornya is, úgy 4-5 napi járóföldre a várostól. Egy hangyányit láthatatlan és nem lehet bejutni, csak egy mágikus holmival, amiből kapott egyet Zemientől. Szívesen odaadja a csapatnak, de neki csak egy van. Majd az ajtóból nyílpuskával lelövik mint a kutyát.

A támadók úgy mozognak mint állat és kétfelé futnak. Gyorsak. Ha van belső időben is haladni képes még az sem tudja elkapni őket. Van a támadóknak kb. egy harci kör előnye és igen komoly terepismerete. 5-6 másodperc alatt eltűnnek mindenféle kis mellékutcákban és keresztülmennek nem egy házon is. Az összes ami kiderül róluk, hogy a ruhájuk fekete és sárga köpeny volt rajtuk, a köpenyen pedig volt egy nagy vörös ábra. Valami szimbólum-féleség de emlékfelidézéssel is csak piros pacának látni. Emlékeznek is rá, meg nem is. Furcsa dolog ez a mágia, igaz? Ha mégis olyan jól csinálja a csapat, hogy nincs szíved megmenteni valamelyik támadót, ám legyen. Mesterfokú kíznás elviselése van és 105-ös mentál statikusa. Amint magához tér akár egy percre is (feltéve, hogy elájult egyáltalán mérget nyel (a fogából). Ha ez sem elég annyit meg lehet tudni tőle, hogy Tharr híve és a főpap utasítására követte Iktor-t amióta megkapta a csapat az ügyet (nem így mondja, hanem hogy x napja, de amúgy azóta azzal a céllal, hogy ölje meg ha az nem tűnik el a városból anélkül, hogy komolyabban beszédbe elegyedne bárkivel is. A

főpap kiléte számára is ismeretlen. Csak üzeneteket hoznak neki parancsokkal, amiket o végrehajt.

## Még mielőtt rátérnénk a toronyra:

Zemien házának a környékén, mondhatni a környező házakban is van némi információ. Az egyikben egy idősebb hölgy lakik, aki persze nem látott vagy hallott semmit. Ez a szemközti épület. A beszélgetés során beszalad hozzá a kis unokája a szomszéd szobából és megkérdezi, hogy az esti zaj miatt jöttek-e a bácsik/nénik érdeklődni. Bukta van, nincs mit tenni. Az anyóka tényleg csak valami zajt hallott, de a gyerek fenn volt és látott "mindent". El is mondja, szívest-örömet. Aznap éjszaka nem tudott aludni, mert délután tök sokat aludt, meg minden ilyesmi (elmeséli a fél életét) és pont kinézett az ablakon, amikor azt látta, hogy egy óriási lángoszlop átment Zemien bácsi szobáján, aztán meg egy hatalmas durranás és utána csend. Néhány perc múlva valami kékesen villant és csak ott vibrált a levegőben. Egy alak belement ebbe az izébe és nem jött ki belőle. Aztán ez a valami eltűnt.

Ennyi. Hasznos lehet. Ha átmennek újra Zemien házába, valóban lehet látni a láng nyomait a falon, de gondosan le van takarva. Egy része falvédővel, a másik darabja bútorral. Persze ezek az információk akkor is kiderülnek ha máskor nézik át igen alaposan a szobát. Egy jó tolvaj titkosajtókeresésre dobhat mondjuk -75-tel. A gyerkőc információjával meg lehet találni, mert tudják, hogy mit kell keresni és nagyjából hol.

## A torony

Nos. Ha viseli valaki a nyakláncot, az látja a tornyot (milyen érdekes!). A többiek meg csak az erdőt, viszont az adott csapattaggal be tudnak menni a toronyba. Belülről már a valós képet kapják. A nyaklánc viselőjétől legfeljebb öt méterre állhatnak annak érdekében, hogy ne essen bajuk. Ha valaki eltávolodik, annak baja esik jól. Így lehet vendégeket bevinni. Ha utána újra visszajön, az már rég késő. A nyakláncot le kell venni és újra feltenni, hogy megint védve legyen mindenki az öt méter sugarú körön belül. Ez a torony olyasmi (illetve majdhogynem pontosan az), mint amit Ad&d-ben Living Tower-néven ismerhettünk meg. Ha valaki betolakodónak minősül a falból, plafonból vagy épp a padlóból egy kögölem-szerű lény formálódik

(olyasmi mint a terminátorban a folyékony srác amikor felmászik a padlóról és átszervezi a kávézni készülő zsernyák arcát, ha még emlékszel) majd dinamikus lendülettel pofán vágja a behatolót elégszer ahhoz, hogy kifektesse. Ezalatt az épület többi része sem tétlenkedik. Formálódik egy-két kéz a padlón és elkapja a lábát, ha teszem azt megfog egy kilincset az visszafog és így tovább. Tehát lényegében esélytelen a behatoló. Minden vér, husika és egyéb szerves holmi felszívódik (feltéve, hogy gazdátlan) és a torony a maga javára fordítja. Ha például beszakadt már egy ajtaja, jól jön egy kis életerő, hogy újjáépítse. Ha valamelyik kő-srácot lenyomja a fűrge kalandozó, az is visszagyógyul a padlóba stb. Nem hiszem, hogy tovább kéne ragozni. De térjünk csak vissza. Ha a csapat elkezd kitapasztalni a nyaklánc működését, azt várd végig. Jókat lehet röhögni egy-két dolgon (nálam pl. az egyik party-nál akiknek meséltem az elf harcosnak szilánkokra törte az egyik bokáját egy kéz aki a padlóból kapta el, aztán majdnem megfojtotta a lépcsőkortlát). Ha ezzel megvagyunk, vagy nem törődnek vele, akkor az emeletről igen komoly harci-zajt lehet hallani...valakit nagyon nyúznak....

Amikor felér a csapat egy úriember épp kijön az egyik szoba ajtaján, de nem a szokott technikát alkalmazza. Cserfes módon a levegőben közlekedve fiatalos lendülettel tokostul kapja ki a 2 cm vastag tölgyajtót és a falhoz csapódva (biztos ami biztos elég halkán) elkezd még jobban vérezni. Viszonylag halott. Kb. minden második csontja törött és tényleg nagyon véres. Mint egy rongybaba úgy terült el a padlón. Ha megnézik a tetemet, döbbenet lehet tapasztalni, hogy ez bizony személyesen Zemien Visra holtteste. Igen, tudom. Az elmúlt héten o már másodszor halt meg és ez meglepően jó eredmény a pórnép átlagához képest. Nálam a(z egyik) csapat tagjai azt kérdezték, hogy elrontottam-e valamit amikor ezt az egészet kitaláltam, de amikor mondtam, hogy nem elég nagy csend lett vagy öt percig. Aztán elindult a megszokott kavarási NaDe! Ne kalandozzunk el! Ha benéznek a szobába, láthatnak egy kb. három és fél méter magas, teljesen fekete bőrű, sötétkéken világító szemű és lilás-vérű tépett démont. A nyelve is kék és

van egy jó nagy farka, végén buzogány-szerű gömböcskével. hegyes fülei vannak és óriási (szintén korom fekete) fogai. Ő személyesen Zorkunlerxyn! A kis kedvencem, akivel három party-t sikerült eleddig kiirtanom. Mivel nem kívánom a statjait közzétenni, mindenki maga alkosson egy bájos kis démont, aki azt mondja a csapatnak, hogy mivel ok az első érkezők, ki fogja végezni mindegyiküket. Majd fáradságra hivatkozva elteleportál. Hmmmm...ebben a helységben van még egy megtört idéző kör és még valakinek a hullája, aki épp most tűnik el a padlóban. Max. 150cm magas lehetett...legalábbis ebben az állapotában.

Kutakodás segédelmével fel lehet fedezni itt egy titkos helyiséget. Itt van egy jegyzet, ami mindenféle bizonyítékokat és felvetéseket tartalmaz arról, hogy Marco De Wul nem éppen jóindulatú és mindenféle gáztettet követett (és követ) el a város ellen. Ezt érdemes lenyúlni + biztos, hogy van még egy-két csecse-becse a csapatnak. DM's Choice, található mindenfélet.

Lefelé menet zajt hallhatnak a konyhából. A szakácsnő vinnyog épp a sarokban. Az összes információ amit tud, hogy Zemien x-én (a gyilkosság éjszakáján) tért haza és igencsak ideges volt. Megint Marco-t emlegette és a bolond barátját. Ez utóbbi emberke kiléte mindenki számára ismeretlen, de te ugye a DM vagy, úgyhogy lásd később. Mire elmond minden ilyesfajta információt a démon benyúl az ablakon és kirántja, majd (ezt már sajnos nem látja a csapat) jó étvággal elfogyasztja.

## Újra a város

Marco döbbenet tapasztalja, hogy a megbízott csapat nem lépett olajra az átnyújtott összeggel, ezért (lásd alant az okokat) el kívánja tetetni őket láb alól. Nálam a legközelebbi városon kívüli remek csapat a Shadoni Buzogányok pompás együttese volt, akik szíves-örömezt vállalták a nemes feladatot. Családokat 20% árengedménnyel irtanak ki, de e kedvezményt most nem volt lehetőségük

megadni. Elindul a vadászat egy héten belül. A bizonyítékról(jegyzet) tudomást szerezve Marco elküldi a bolond barátját, hogy szerezze meg a terhelő adatokat. Hogy hogyan tudja meg, hogy létezik a jegyzet egyáltalán az nem igazán leírható. A helyzet adja majd magát annak függvényében, hogy a csapat mit akar kezdeni vele. A városőrség parancsnoka Marco embere, vele nincs gond. A főbíró az o kedves bolond barátja, a többi előljáró pedig (a városháza hivatalnoka szerint sajnos épp nem ér rá... Nagyjából ennyi. A csapat nyomában van egy erős Tharr pap és bolond barátja, egy démon aki már csak azért is szeretné kiirtani a party-t mert tudják, hogy ő itt van az elsődleges anyagi síkon valamint egy szakosodott őr- és bérgyilkos társaság. Csupán ezt kell megúszni és közben jó kezekbe juttatni a terhelő bizonyítékot. Nem olyan nehéz, igaz?!)

## Egyéb információk a nyomozáshoz

A helyi alvilágot felkeresve meg lehet tudni komoly pénzekért és némi testi fenyítés foganatosításával, hogy valóban ki lett küldve egy fickó, hogy intézze el Zemien-t, de nem tért vissza. Azóta senki sem látta az igazat megvallva. Ezt persze nem árulta el másoknak a fő-fő alvilági személy, mert a meló végül is megvan, egy renegátról meg csak nem kezd el magyarázni és ezzel égetni magát.

## A nagy büdös valóság

Mi is történt valójában? Zemien-t nem nagyon kedvelte Marco és ez az érzés kölcsönösnek bizonyult. Marco tudta, hogy Zemien megsejtett ezt-azt a dolgairól. Pontosabban hogy o Tharr papja és szeretne a város romjain táncolni, mert az vicces. Ennek öröme el akarta tetetni láb alól egy pompás orgyilkossal, de Zemien is látott már ezt-azt így megsejtette a dolgot. Napok óta nem az éjszakát fordította alvásra és eléggé "kihegyezte" az érzékeit. Aznap amikor az orgyilkos a házába osont egy átformázott bútort sikerült leszúrnia az ágyban fekvő. A döbbenetből egy tűzcsóva okán nem sikerült feleszmélnie. Miután szimpatikusan padlót fogott, Zemien eltüntette a láng nyomait a falról a fent leírt módon (annyira nem volt ügyes, hogy az egész házat átformázza ugye és a gyilkost átalakította és átformázta, hogy úgy nézzen ki,

mintha ő halt volna meg. Le is szúrta, bár ez már csak amiatt volt, hogy gyilkosságnak tűnjön a dolog Ezt követően nyitott egy térkaput és hazasietett, hogy előkészítse a város megmentését. Az elmúlt napokban derült ki, hogy Marco egy igencsak nagyhatalmú pap. Ezért más ötlete nem lévén beidézett egy démont. „A torony”-nál láthattuk az eredményt. Ez úgy sikerült a szörnynek, hogy a tanítvány ott leskelődött az ajtónál idézőkor annak ellenére, hogy mestere óva intette az ajtótól és környékéről. Egy kis mentális kontrollt gyakorolt a gyereken (életérzékelés, a mester pedig túl erős volt a mutatóványhoz) és becsalta a szobába. Leüttette Zemien-t és megtörette a varázskört hogy kijöhessen. Eltette a kölköt láb alól, hiszen minek az oda, ha a mór már megtette a dolgát. A mór el is ment. Viszont a Zemien-re mért ütés a gyenge fizikumú tipikus varázsló-tanonctól gyengének bizonyult. Ennek okán egy barátságos mérkőzés vette kezdetét. A démon nyert. Ez a fentiekből is kiderült már. Marco sem tétlenkedett persze. Azt volt kénytelen tapasztalni, hogy a felbérelt kalandozók tényleg nekiláttak nyomozni. Ezt a pofátlanságot! Amikor a csapat elment, kicsit megnyugodott de mikor visszatértek kellett rádobbennie, hogy valami fontosra akadtak. Egy másik szálon ekkor tudta meg, hogy az öregnek volt egy tornya. Ezek szerint onnan jöttek, hát rájuk küldte a varázslót, hogy nézze meg mit találtak. Ezt is írtam már, legalábbis az eredményét. Mivel megtudtak ezt-azt, kénytelen volt kinyíratni őket. Ha ennyi nyomozás után elmennek (ráadásul esetleg még az itteni emlékek nélkül) az már igazán feltűnő lett volna. Ezért ez a választás. Mellesleg kevésbé

helyieket kell felbérelni, hogy a baleset után is dugába dőljön egy esetleges újabb nyomozás. A helyi alvilág nem tudhat semmit az eseményekről. Ennyi. Ezért a furcsa történéssorozat. És mielőtt elfelejteném! Marco bolond barátja egy szintén Tharr-hívő mozaikvarázsló. Ő egyébként a város főbírája és őt emlegeti Zemien Marco „bolond barátja”-ként. Minden efféle mágia ami történik a csapatnál az ő műve. Ne feledd, hogy ha van a csapatban varázsló akkor 40 m-en belül érzik egymás zónáját. Ha ez már legalább hatszor előfordult, akkor a varázsló ezt azonosítani lesz képes (tudni fogja, hogy ezt a zónát érezte itt és ott, ekkor és akkor és mostantól ráismer ha újra érzi).

Azt hiszem ennyi... remélem, hogy minden világos. De pláne, hogy nem hagytam ki semmit, amitől esetleg sántítani kezdene a dolog... ha mégis, ragadj emilt, de ezt szerintem már tudtad eddig is)

2013.03.01.

Szerző: Deák Zoltán

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely