

# HALÁLOS FEGYVER

M.A.G.U.S. kalandmodul 18-66 játékos részére

## Bevezető

A kalandmodul a III. KCsSK Szerepjáték Találkozó versenymodulja. A történet 6-11 csapat részére íródott (egyenként 3-6 játékos részére). A modul 3692-ben játszódik A Cataria államszövetségben (Északi Városállamok). Könnyedén átírható más helyszínre, világba, vagy akár kevesebb csapat számára is. A modul három részből áll, egy nagyjából 7 és egy 3 órás asztal modulból, majd egy 3 órás „live” részből.

A modult írták, és szerkesztették: Kekecs 'Pw' Zoltán, Kekecs 'keki' Miklós, Szám 'Tonyó' Antal

## Cataria államszövetség történelme

*P.sz. XXX.sz.:* Doran által felbérelt kalandozók említést tesznek a M'Lor hegység egy speciális mikroklímájú területéről. Ezen a nagyjából 5000 km<sup>2</sup>-es területen egy Kyr eredetű város viszonylag ép maradványait találták. A varázsló-állam azonnal elrendelte egy expedíció felkészítését. Ezen expedícióval érkezett Detiari con Cata, egy fiatal haonwelli harmadszülött, aki beleszeretett a tájba és kieszközölte apjánál (az aktuális herceg első tanácsadójánál), hogy itt telepedhessen le és hogy telepéseket gyűjtsön maga köré. (mj.: a romok csalódást okoztak, semmi újat nem tudtak meg, ezért 15 év után magára hagyták)

*P.sz. 3002:* con Cata által vezetett 1000 fős telepes-csoport megérkezik az immár vizek völgyének nevezett helyre, és várost alapít, melyet Catariának neveznek.

*P.sz. XXXI.sz.:* Detiari con Cata haláláig (3051) Cataria lakossága magába olvasztja a területen lévő három kisebb falu lakosságát, újabb és újabb telepések jönnek, a város immár több, mint 8000 lakossal bír. A con Catak uralják egy kormányzó tanács segítségével, mely a 6 nagy alapító család (Colla, Den'Asti, Farandre, Nekoli, Teroa, Tikron) egy-egy képviselőjéből áll. A következő két évszázad alatt rohamosan nő az állam lakossága, több kisebb városka és tucatnyi falu tartozik immár hozzá. Viszonya tűrhető a legközelebbi államokkal (főleg viszonylagos elszigeteltsége miatt), gyümölcsöző kereskedelmet folytat a környező pyaronita államokkal és Rowonnal, sőt Abaszisszal és Alidaxszal is.

*P.sz. 3227:* egy újabb gianagi csoporttal érkezik az Erweli család, mely létszáma és Gianagban betöltött szerepe alapján azonnal helyet követel magának a tanácsban, sőt, megkérdőjelezi a con Catak vezető szerepét is. Hamarosan hivatásos ellenzékké válnak, maguk köré gyűjtik az elégetlenkedő újakat, de ekkor még csak szóban tiltakoznak.

*P.sz. 3269:* Cataria ekkor 11db 5000 főnél nagyobb várossal és 36 egyéb településsel rendelkezik, összlakossága 300000 fő, vallása pyaronita, de vannak Ranil, Sogron hívei is. Egy vadászaton életét veszti a 78 éves Erweli családfő, unokája nem hiszi el, hogy baleset történt. Egy sereg felszerelését kezdi meg, mellyel le tudja taszítani a tanácsot és az uralkodó herceget.

*P.sz. 3273:* Egymás után gyilkosság áldozata lesz a Colla és a Nekoli család feje, leég a Teroa udvarház. Cikorit Erweli egy 10000-es sereg élén vonul a főváros ellen. A nagytanács maradék három tagja (Den'Asti, Farandre, Tikron) vezetésével megerősíti a várost és teljesen magára hagyja a Colla, Nekoli és Teroa családokat.

*P.sz. 3274:* A Colla és Nekoli családokat elmossa az Erweli vezette sereg. Cataria városa kezdi megsínyleni az ostromot. A Teroa csapatok maradékai beveszik magukat a legdélebbi bányaváros (Ezüstér) barlangrendszeribe és egy fiatal törpe, Dravik segítségével kiépítenek egy masszív védelmet

*P.sz.3276:* A fővárosban pusztít a pestis, a támadó sereg kiéheztetésre építkezett be mind Cataria, mind Ezüstér határában. Az év közepén északon feltűnik egy asszisz veteránokból és kalandozókból álló 2000 fős sereg, melyet a tűzvészben elesettnek hitt Teroa családfő vezet. Mint kiderült Berond Teroa miután kikerült a tűzből, parancsot adott fiának és öccsének, hogy vonuljanak Ezüstérbe, Ő eközben Abasziszba ment és „nyugdíjazott” katonákat és kalandorokat bérelt fel, mindegyiknek földet ajánlva. Ez a csapat Catariával mit sem törődve egyenesen lerohanta az immár két éve a barlangrendszerbe szorult családját szorongató csapatokat és mind egy szálig leölte azokat, majd téli pihenőre tért.

*P.sz 3277:* Berond Teroa által vezetett sereg megtisztítja a teljes területet Erweli befolyásától, az év végén egy döntő csatában magát Cikorit Erwelit is megölik. A béke helyreállt... Majdnem.

*P.sz. 3278-3292:* Teroa sérelmezi, hogy amikor ez még lehetséges volt, akkor a tanács nem próbálta meg megvédeni a fejét veszített három familiát. A tanács sérelmezi, hogy Teroa egyszerűen elvonult Cataria mellett és először saját családját mentette és csak utána foglakozott a fővárossal. Nem óhajtották a földosztást se végbevenni. Az egyre durvuló vitának Berond Teroa vetett véget, mikor 3292-ben kikiáltotta függetlenségét és eddig nem lakott vidékre, Ezüstér környékére telepítette le a magával hozott zsoldosokat. Ezeknek családjaik hamarosan megérkeztek, míg az eddig családnélküli zsoldosok többsége a férjét veszített Teroa-klánbeli asszonyok közül házasodott.

*P.sz 3300:* Az első határvillongások a két állam között. Mivel mindkét fél az újjáépítéssel van elfoglalva, megszületik az úgynevezett Matelik-béke (Matelik a békekötés helyszínéül szolgáló kisváros), mely egy törekény stabilitást hoz létre. Rövid időre visszatérnek a békeidők.

*P.sz. 3351:* Menekülő gorkviki klán tűnik fel a városállamokban, mivel se Cataria, se Ezüstér nem fogadja be, ezért látszólag továbbáll

*P.sz. 3358:* Bejelenti létét az Új-Abradon nevű állam, mely a 7 éve elutasított Raquarol család vezetésével az egyik

északi völgyet építi ki. A Teroa család földrajzi elhelyezkedése miatt nem törődik az új csoporttal, de Cataria azonnal tiltakozik és seregének nagyobbik felével megindul a völgy ellen

*P.sz. 3361:* A képzetlen és rosszul felszerelt sereget kínos veszteségek sora éri (a gorvikiak nem bocsátkoznak nyílt csatába, inkább gerillaharcot folytatnak). Egyik katonájának sem sikerül egyetlen pillantást se vetnie Új-Abradon városára, ezért a völgy száját elfoglalva berendezkednek kiéheztetésre

*P.sz. 3362 Pengék havának 3. napja:* „A kék halottak napja”. A Raquarolok fegyveres keze életét áldozva mérget juttat Cataria fővárosának melegvizű forrásaiba. Több mint 500 ember hal meg, köztük a teljes nagytanács és a con Caták utolsó egyenes ági sarja.

*P.sz. 3362:* A Teroa családfő bejelenti igényét Cataria felett, arra hivatkozva, hogy űk-űk apja Detiari con Cata kisebbik fia volt (nem végig férfiágon). Az új nagytanács nem akar engedni a követelésnek, de maguk közül sem választanak uralkodót

*P.sz. 3365-3451:* „Örökösödési háború”. Egy félresikerült catariai orvgyilkossági kísérlettel (Ruon Teroa ellen) kezdetét veszi a terület legnagyobb háborúja, mely eredetileg csak a Teroák és Cataria között folyik, de hamarost beszáll több újonnan jött család, ki-ki a neki megfelelő oldalon, vagy éppen megpróbálnak egyensúlyozni a két fél között. A háború fontosabb momentumai:

-*P.sz. 3371:* Új-Abradon és Ezüstér szövetsége felprédálja Cataria városát

-*P.sz. 3377:* Egy Tharr-hitű abasziszi klán veti meg lábát a romoknál. A három fél egyként veti rá magát és két év alatt mind egy szálig leölik őket, majd mintha mi se történt volna, folytatják a háborút

-*P.sz. 3389:* egy öreg dorani varázsló, Xaty Piort és háznépe telepszik le a tavaknál, rövid időn belül köré gyűlnek a békére vágyó catariaiak

-*P.sz. 3402:* a Mantik és tel'Sakok érkezése

-*P.sz. 3411:* egy tel'Sak varázsló térkaput nyit Ifin határára, mely kapu 13 évig áll

-*P.sz. 3427:* a keleti barbárok inváziója miatt több-tízezer menekült érkezik a K'wyn Lior alföldről

-*P.sz. 3449:* Az északi szövetség megbízásából közel ezer lovag, paplovag és pap egy állandó rendházat alapít Cataria városának romjain. Két év alatt sikerül kiharcolniuk egy béke-megállapodást. A vörös hadurak úgy vélik, esetleg könnyíthet terheiken egy lojális államalakulat Rowon és Alidax között. A pyarronita Hópárduc rend kőkeményen tartja fenn a békét, közel 250 évig

*P.sz. 3451:* Cataria békeszerződés aláírása, mely rögzíti a határokat és befolyásoltsági övezeteket. Hat állam és további két független város létét deklarálja és egységes államszövetségnek titulálja a Cataria városállamokat. Egy kormányzó-tanács vitatja meg a közös ügyeket. Az önálló egységek (zárójelben a tanácsba delegálható tagok száma) és politikai berendezkedésük:

Cataria(6): a Den'Asti, Farandre, Tikron családok által vezetett állam

Ezüstér(4): a Teroa család által uralt grófság

Új-Abradon(3): az államszövetség egyetlen nem pyarronita vallású tagja

Tokarna(4): tel'Sakok állama, szintén grófság

Hanoviel(2): kicsiny állam, vezetője az úgynevezett Mester, teljhatalommal

Menedék(6): a K'wyn Lior alföldről menekült emberek által alapított demokratikus városállamok szövetsége

Tófalva(1): Xaty Piort által alapított város. Magiokrácia

Ó-Cataria(1): a hajdani főváros, itt van a Hópárduc rend rendháza

### **Cataria államszövetség jellemzői és érdekességei**

*Cataria:* a történelem során volt idő, mikor az egész államszövetség területét birtokolta és a törekvések most is megvannak erre, bár kicsi az esély régi fényének visszanyerésére. Nemzeti étele a hal, melyet állítólag pont 500 különböző módon tudnak elkészíteni, beleértve a nyerstől a szárított és porított felhasználásig. Külföldiek számára ezek közül több felér az öngyilkossággal, de hát ez is egy módja a szórakozásnak. Kereskedelme igen gyümölcsöző a távoli tengerparti vidékekkel (egyedülként a szövetségből), ezért gyakorlatilag minden luxuscikk beszerezhető, divatja nyomon követi az Alidaxit. A három vezető család között látszat béke van, de minden pitiáner módon próbálják legyőzni egymást (nagyobb bál, színesebb ruha, több gyerek). Kicsinyes ellentéteiket csak egy okból szokták félretenni, ha szóba kerül Ezüstér, a közös ellenség. A nemesi családok fejei közül egyik se volt még háborúban, csak romantikus elképzelésük van róla.

Ezüstér: Idestova 350 éve nevezik az aktuális vezetőjüket Cataria királyának, ami nem véletlenül piszkálja Cataria államának csőrét. Mivel a hegyekben gazdag ércelelőhelyeket birtokol, ezért megengedheti magának, hogy saját fizetőeszközt veressen, melyet örömmel meg is tesz. Szokás, hogy minden lakos a 21. születésnapján 24 óra alatt végigjárja az ezüstéri barlangrendszert, melyben régen két évig védekeztek. Amúgy messze földön híres cseppkőbarlangjai vannak. Régen minden lakos értett a fegyverforgatáshoz (a zsoldosok letelepítése miatt), de még mindig szokásban van egy harci játékok, melyen mindenki indulhat, de eléggé ciki, ha nem hazai versenyző nyer egy-egy ágbán, úgyhogy rendszeren manipulálni is szokták az eredményeket. Idegenbarát politikája odáig terjed csak, hogy betartja a Pyarronita vallás egyik alaptézisét (nevezetesen nem tűri az emberáldozatot), de aki abba belefér, az viszonylag könnyen kap állampolgárságot. Vezetője szívesen emlegeti, hogy ha nem lenne a Hópárduc rend, akkor hogyan esne neki Catariának, de igazából senki nem tudja egy ilyen háború eredményét megjósolni.

*Tokarna:* A terület legjobb kézművesei itt élnek, kár, hogy a többi ország könnyedén behozhatja külföldről a termékeit. Minden adódó alkalommal „hatalmas” (helyi mértékkel) karneválokat rendeznek. Igen népszerűek a tűzijátékok és az ügyességi játékok. Szép lampionokat készítenek és minden falunak megvan a saját virágkötése is. Egy vándor historikus azt állította, hogy egy utazó, miközben gyalog áthalad az országon (2-4 nap), biztosan találkozik egy ünnepellyel, legyen az akár

esküvő, születés vagy egy hős neve napja. A lakók vendégszeretők, bár feltűnően pletykások. Meglepően kevés embert érdekel a magasabb politika, az államszövetség határán kívülre pedig senki se tekint. Szállást könnyű szerezni, egy-két távoli vidékekről szóló történetért cserébe ingyen vacsorához is lehet jutni (ez nyilván nem vonatkozik a vendéglátó-ipari egységekre)

*Menedék (Szerencse, Túlélés, Áldás):* Egészséges verseny van a három város között, gyakorlatilag rosszindulat nélkül. Emlékeznek a közös gyökerekre és ápolják is azokat. Évente egyszer hatalmas bulit rendeznek, mely alatt mindenki eldicsekedhet az éppen aktuális terméssel. Földje gazdag, nagy része gabonafélékkel bevetett, igen sok a gyümölcsös is. Ez utóbbinak köszönhető Szerencse városának leghíresebb versenye, mely minden gyümölcs származékot díjaz: lekvárt, pálinkát, befőttet. Mivel annak idején békét keresni jöttek ide, most is sokra becsülik a békés, ravasz megoldásokat. Mesék százai szólnak arról, hogy az okos legyőzi az erőset. Cataria halételeihez hasonlóan temérdek gyümölcsös-tésztás ételt készítenek. Meglepő módon sikerült egy kisebb nomád törzset letelepíteni a városok közötti pusztára és ezzel egy igen érdekes politikai helyzetet létrehozni. Mindenki röhög még azon az eseten, mikor a nomádok öregsámánja besétált Szerencse városába. Persze mindenki halálra rémült, a város egyik tanácsnoka az öngyilkosságra készült, a sámán meg evett egy szelet süteményt és kiment a városból, a helyiek meg két óra múlva se mertek kimenni az utcára. (állítólag ki is fizette a piskótát)

*Új-Abardon:* maga a megtestesült titokzatosság. Messze áll tőle a falusi vidámság és a harci-, és labdajátékok. Egyetlen fontos megjegyezni való, hogy az államszövetség talán legjobban képzett harcosai innen származnak. Titokzatosságához hozzájárul, hogy néhány száz éve, amikor Cataria megtámadta, akkor az egész támadó seregből senki sem látta a fővárost, sőt az elmúlt száz évben idegen nem járt ott. Vezetője egy hercegnek nevezett ember, de Ő csak saját véreivel érintkezik. A pletyka szerint még mindig ugyanaz az ember vezeti őket, akinek a vezetésével ideérkeztek. Reakció erre egy ranagolítótól: ezek a parasztok hülyék.

*Hanoviel:* Haonwelli gyökerekkel rendelkező Gilron hívó ország. Előszóval hivatja magát kis Kahrénak. Élén egy mester nevű alak áll, teljhatalommal. Technikai tudásuk lenyűgöző és szívesen vágnak fel vele. 200 éve befogadtak egy alkimistát, aki színes tűzzel és érdekes vegyületekkel látta el őket, azóta külön alkimista céh üzemel náluk. Azt tartják, hogy csak a színhús segíti elő az elme tisztaságát, ezért népes vadászcsapatokat fizetnek, de gyakorlatilag ezek az emberek látják el a határvédelmet is. Mindenben benne van a kezük, aminek egy kicsit is lehet köze az építészethez, mechanikához. Például ők tervezték Új-Cataria városának védelmét és út-utca rendszerét is. A hírek szerint igen piszkálja őket Ezüstér barlangjainak védelmi rendszere, hisz azok még érkezésük előtt készültek.

*Tófalva:* Szokás őket kagylóevőknek, rákzabálóknak csúfolni. Mágusok bérbeadásából élnek, de mivel az alapítónak az elemi mágia volt a szakága, ezért mindannyian elemi mágusok, bár a kutatóik között minőségi anyag-, tér-, idő-, asztrál- és mentálvarázslók is akadnak. Központi városrész az egyik szigeten található (állítólag alatta is). Innen irányít a négytagú varázsló tanács. A tó vízében állítólag furcsa lények élnek, melyek önként hozzák fel a tavak gyümölcsseit a varázslóknak. Híres a fényhidakról, melyek a szigetek között húzódnak és a kutyatenyésztésről.

## A Dartoniták menekülése

Harminc évvel ezelőtt Rowon feldúlásának és elfoglalásának idején egy csapatnyi Dartonita lovag menekült családjaikkal a területre. Üldözik – toroniak - folyamatosan ritkították őket, mígnem elérkezettnek látták a végső leszámolás idejét, és egy sziklaszorosban csapdába csalták a menekülők maradékát. Azt azonban nem tudhatták, hogy a menekülők Darton egyik ereklyéjét szállítják magukkal. Nem volt más választás, fel kellett használni a pusztító fegyvert, hogy megmeneküljenek. Az egész toroni sereg odaveszett. A Dartoniták nagyon kevesen maradtak, úgy döntöttek, nem kockáztatják meg, hogy további üldözik esetleg legyőzik őket, és így megkaparintják az ereklyét, íghát elrejtették a közeli hegyekben egy barlangban, melyet beomlasztottak. Csak néhány lovag tudta, hol a rejték hely a túlélők közül.

## Az ereklye

(1) A csodafegyver úgy néz ki, mint egy másfél méter átmérőjű, kavargó fekete kő, vagy fekete gömb. Négy oldalról láncok tartják, a láncok végei egy nagy szekérhez vannak rögzítve, így szállítani is lehet.

A gömb Darton létsíkjának egy darabja (2), azon síknak, melyre a halottak lelkei kerülnek.

Hogyha aktiválják, az ereklye kiterjeszti a halottak síkját egy rövid időre Yneven (3), egy bizonyos hatókörzeten belül, majd rövidesen (néhány szívdobbanásnyi idő múlva) visszahúzóódik.

Ekkor azonban a hatóterületen lévő élőlények lelkeit is viszi magával (4), ugyan úgy, mint a halott lelkek, ők sem szabadulhatnak ebből a birodalomból.

A két sík közötti utat azonban csak úgy lehet megnyitni, hogyha a gömbön belül meghal valaki (értelemszerűen humanoid)

(5). Így teremődik összeköttetés a két világ között, és ezt nagyítja föl sokszorosára az ereklye.

Az első halál után a gömbön belül kavargó sötétség lassan nőni kezd, öt percen belül pedig mintha felrobbanna (ez a Darton síkjának kiterjesztése), majd egy fél perc múlva visszazuhan eredeti méretére (6).

A hatóterület 100 láb sugarú gömb, de ez növelhető minden egyes újabb halállal, ami az „előkészületi” 5 percen belül történik a gömbben újabb 100 lábbal (7). (A menekülő Dartoniták több tucatja áldozta fel magát, hogy megmentse gyermekeiket és az ereklyét. A lovakok közül kevesen éltek túl.)

Kevés menekvés van a hatás elől: Azok maradnak csak életben, akiken Darton áldása van (8). (Menekülési út lehet még, ha valakinek nincs lelke (9) – vagyis nem él – a hatóidő alatt, vagy ha a lélek nem a megadott területen belül van – vagyis egy léleküton járó szerzetes, vagy egy antyssjáró túlélheti, ha nem a területen van. Kivételes helyzetben vannak Orwella teremtményei (10) az átkuk miatt, miszerint nem kerülhet lelkük a túlvilágra: Rájuk semmi hatással nincs a halál síkjának kiterjeszkedése, de a halálfélelemtől ők is szenvednek.

A gömb látványa minden élőlényből mélyről jövő félelmet, hidegrázást, vált ki (11).

Aki huzamosabb ideig tartózkodik a halál árnyékában, arra lassan a kárhozat nevű varázslatnak megfelelő hatások kezdenek hatni (megöregszik és lassan megörik) (12). Minden megkezdett harmadik napon -1 el kell AKE próbát dobni, minden elvétett próba közelebb visz a kárhozat beteljesedéséhez, ami a 4. elvétésnél lesz teljes. Az örület a 8. elvétésnél teljesebb ki. Azonban ha valaki fizikailag is érintkezésbe lép a gömbbel, a hatás hihetetlen mértékben meggyorsul, minden megkezdett percben kell az AKE próbát megismételni, persze mindig -1-el. Aki teljes testével bekerül a gömbbe, azon azonnal urrá lesz a kárhozat (13), egy percben belül megörik, és akár szívrohamot is kaphat, szörnyethalhat.

Az ereklye – mivel a halottak síkjának egy darabja, és átjárót képes nyitni oda, inaktív állapotban is nyújt némi összeköttetést a két világ között. Rajta keresztül át lehet látni a síkok között, és – ha megvan a megfelelő elszánás és eszközök – még kommunikálni is lehet mindkét irányba (14).

Bizonyos hatalmas szellemek képesek pillanatokra aktiválni az átjárót, és rövid időre képesek átlépni Ynevre, és így kísértetni az élőket (15).

## **Közelmúlt**

A hegyekben elrejtett ereklyéből kiszabaduló szellemek időről időre kísértették Bércfészket (egy kis határfalu) lakosságát, ha a közelbe merészkedtek. Hamarosan legendákat zengtek a helyről, és egy Nekromanta fel is figyelt ezekre a legendákra. Miután megérkezett a helyre, hamar világos lett számára, hogy ezek a lelkek és szellemek valamilyen helyhez, vagy tárgyhoz kötődnek a egyekben, és némi kutakodás után rá is jött, hol van ez a hely. Felbérelt egy bányászcsapatot, mely feltárta neki az ereklye rejtekét. Elvitte magával a fegyvert, nagy lehetőségeket látva a lelkekre valóhatásában. Vizsgálódása során sok dolgot kiderített a szelemekkel kapcsolatban, de egyre inkább urrá lett rajta is az ereklye átkos hatása. Ekkor érkezett a megváltás, egy nomád csapat élén egy sámán érkezett a nekromanta házához, és elvitte a tárgyat. A sámán szintén a szellemekkel foglalkozott, azzal nem számolt, hogy ha emberek közé viszi, az ereklyének milyen káros hatásai lesznek. A szellemek egyike különböző ármányok útján rávette az egyik törzstagot, hogy ölje meg magát a gömb területén belül (lásd még lentebb). A renegát törzs fele odaveszett. Az állam ekkorra szerzett tudomást a fegyver létezéséről, és immár potenciáljáról is, így egy nagyobb csapattal elkobozta a tárgyat. Az egyetemről néhány tudóst, varázstudót stb ráállítottak, hogy derítsék ki, mi az, hogy kell használni stb. A csoportba beépült egy Tófalvai(! Azért nem Hanuviel, mert végül nem mechanikus a szerkezet) mágus is, beépített ügynök, kém. A kutatások lassan haladtak, de néhány tulajdonságára sikerült fényt deríteni, de arra soha, hogy hogyan lehet beindítani a síkkiterjesztést. A kém egyszer csak rájött, hogy hogyan lehet védekezni a hatás ellen. Már eleve túl forró volt a talaj, úgyhogy lelépett. Elkezdtek keresztetni a manust, de túl nagy port vertek fel, a Hópárdúc rendiek felfigyeltek, és begyűjtötték maguknak az erődbe az ereklyét.

A kém nem mehetett egyből haza, mert leleplezte volna hazáját, így egy darabig folyamatosan mozgásban volt, majd úgy döntött, egy alvilági ismerősénél meghúzza magát egy időre. De ugye „sose bízz meg az alvilági ismerőseidben, főleg ha olyan államtitkok vannak a fejedben, amik nagyon sok pénzt érnek” - tartja az ősi gorvicki közmondás: A kémek lekapcsolaták, és kivallatták, Ezüstérben is utánanézték egy kicsit a dolgoknak, fény derült a témára, és úgy döntöttek a kobra, hogy ezt már aztán jelentik, mer ennek a fele se tréfa, és épp jól jönne egy csodafegyver a feketehaduraknak a zászlóháborúban. Meg is kapták a parancsot, hogy szerezzék meg minél hamarabb a fegyvert.

Ehhez elintézték néhány beépített emberükkel, hogy a Hópárdúcot is hívják be a háborúba. Azok azért tettek némi biztonsági intézkedést, pl. az ereklyét erős mágikus bilincsekkel láncolták a helyhez. Ezután elmentek. A kisszámú helyőrség, amit otthagytak már nem jelentett gondot a megérkező toroni harcosoknak.

A probléma az volt, hogy a kémből nem lehetett kiszedni semmi használható információt (jól kiképezték), az ezüstérik sem tudtak semmit, így nagyon kevés információjuk volt a fegyverről.

Ezért úgy döntöttek, hogy több csapatot is útnak indítanak, hogy derítsék ki, amit csak lehet a fegyverről, és hogy megtudják mely szálakat kell elvarrni, amikor majd az infók a birtokukban lesznek.

## **A kobra terve (A MODUL ELŐZETES ÖSSZEFOGLALÁSA)**

A környező városállamokban elhintik, hogy egy alvilági „kereskedő” megkaparintotta a fegyvert, néhány ködös információval egyetemben, meg azt, hogy a becses árut megvételre kínálja, természetesen annak, aki a legtöbbet hajlandó fizetni. A beépített tanácsadók, hivatalnokok, megvesztegetésen keresztül elérik, hogy minden városállam kiállítsa saját kalandozócsapatát, melynek feladata, hogy a licitálás előtt minél többet megtudjanak a fegyverről. Megindul a nyomzás az ereklye, és tulajdonságai iránt.

Az előre kiválasztott kalandozókat mágikus úton követik kobra fejedelmek, és amerre járnak, és felszedik az információkat, a fejedelmek elvarrják a szálakat (megölik az információforrásokat, hogy más utánuk ne juthasson hozzájuk). A végén így lesz néhány kalandozócsapat, akik részleges információkkal rendelkeznek majd a fegyverről, az egészet egyikük sem tudja majd.

*Ezután már csak ki kell szedni az információkat a kalandozókból, elérni, hogy másnak ne mondják el, majd meg kell tőlük szabadulni.*

A nyomozás közben találkoznak majd néhány a kobra egyik beépített emberével is, aki azt állítja, hogy a kutatók között dolgozott, és meggyőzi a kalandozókat, hogy a védelem a fegyverrel szemben, ha az ember megmártózik a gömb anyagában. Ez majd később lesz jó a kobra, amikor meg akarják ölni a kalandozókat. (Attól még, hogy belemennek a gömbbe, nem halnak meg csak nagyon durva halálközeli élményük lesz, durva kárhozat hatás stb, de attól

meghalnak, hogy azt hiszik ettől, hogy mostmár védettek, és beindítják a szerkezetet.)

Ezt úgy érik el, hogy bejelentik a kalandozók visszaérkezésével egyidőben, hogy érkezik egy küldött a „kereskedőtől”, testőrségre a kalandozókat kéri fel, hiszen úgyszólván éppen hazafelé tartanak, arról, ahonnan a küldött érkezik. Azt is világossá teszik, hogyha a küldöttet valami bántódás éri, vagy nem tér vissza időben, a fegyvert egy visszautasíthatatlan ajánlattal az adott városállam legnagyobb ellenségének adják majd el. Ezek után, még mielőtt hazaérhetnének, megtámadják a csapatot, „túszul ejtik” a küldöttet egy „helyi rablóbanda” tagjai. Persze mind a rablóbanda, mind a küldött a kobra tagjai. Küldenek a kormányzókhoz is egy-egy váltságdíjkérő levél egy horribilis összeggel. A kalandozókhöz érkezik a parancs, hogy azonnal keresse meg a küldöttet, mert nagy baj lesz. Némi kutatás után egy napon belül a küldött megérkezik rongyosan hulla fáradtan, állítása szerint megszökött, tudja, kik rabolták el, és azok nem mások, mint az eddig hősnak hitt kalandozók.

Mikor a kalandozók visszatérnek, csapdába csalják, elfogják, és börtönbe zárják őket árulásért, kivégzésük holnap esedékes, hiszen az egész megrendezték, hogy váltságdíjat kérhessenek a küldöttért.

Ezután, mivel már saját országukban senki nem hisz nekik, már csak azt kell elérni, hogy minden kalandozó egy helyre jöjjön, kiszedjék belőlük az összegyűjtött információt, főleg megtudják, hogy hogyan lehet működésbe hozni a szerkezetet, majd eltegyék őket az útból.

Ez a helyszín nem más, mint a Hópárduc Rend erődje Ó-Katariában. Ez megnyugtató a városállamok kormányzóinak is, mert így biztosak lehetnek abban, hogy nem verik át őket, a licit a Hópárduc rend felügyelete alatt fog lezajlani, ezt hangsúlyozza is a „kereskedő küldöttje”, és valszeg a kalandozókat is meg fogja nyugtatni.

Szóval összefoglalva:

1. modul: nyomozás a csodafegyver után
2. modul: a küldöttes trükk beszopása és következményei
3. modul: LIVE a Hópárduc erődben

A live-ról: A kobra célja, hogy mindent kiszedjenek a kalandozókból, majd megölik őket. Ezt úgy akarják elérni nagyvonalakban, hogy ráveszik őket, hogy indítsák be a fegyvert, és ezzel öljék meg magukat: így megtudják a kobra, hogyan kell kezelni, és meg is szabadulnak a csapatoktól. Itt jön be a képbe az a beépített ügynök, akivel a nyomozás során találkozhat néhány csapat, aki beadja nekik, hogy úgy lehet védekezni a fegyver hatása ellen, ha bekenik magukat a gömb anyagával. Ha senki nem szerezte meg azt az infót, hogy hogyan lehet valójában védekezni a hatás ellen, akkor ha minden jól megy nagy nehezen sikerül kislabáztatni, hogy hogyan kell aktivizálni a fegyvert, az el is indítják, és megölik magukat (ez a negatív végkifejlet).

Úgy érik el, hogy be akarják indítani a fegyvert, hogy elhitetik velük, hogy a toroniak ostromolják az erődöt, és hamarosan betörnek, csak a beindítással menekülhetnek meg. (mágiával, és igazi felbérelt csöcselékkel érik le ezt a hatást)

Az ereklyén keresztül a túlvilágból és -ba át lehet látni, Sőt, kommunikálni is lehet, ha nagyon akarják. Eleinte ez persze nem lesz egyértelmű, de ha hálnak meg pc-k, akkor azok rájönnek, így lehetnek a szellemek is részei a játéknak. Ezen keresztül el lehet érni néhány halott dartonitát is esetleg, hogy belőlük csikarjanak ki némi használható információt.

A liveban a szellemeknek más szerep is jut majd, a régen az ereklyétől bekreptáltak közül jónéhányan azt akarják, hogy más halandókra is ez a sors várjon, így néha megjelenetnek, és a gömbön át kommunikálnak, és megpróbálják rávenni/átbaszni a csapatagokat, hogy indítsák be az ereklyét.

(A live pontos megbeszélése szombaton!)

Ami nincs a kobra tervében:

Van egy Dartonita öreg paplovag, aki még ott volt a fegyver aktivizálásakor, és most visszajött az ereklyéért, hogy a vörösöknek adja. Ő álcázva szintén követi valamely csapatot, segítheti őket, mert ő is meg akarja tudni, hol a fegyver. Ő igazából nagyon sok infót tud, de nagyon jól álcázza magát (vándornak), meg azt se tudják, hogy van egyáltalán.

Jó pontok a megoldásban, a kobra számításának keresztülhúzásai pl.:

- ☞ Rá lehet jönni, hogy követik őket, és hogy varázsjel van rajtuk, arra is, hogy aki követi őket, az eltűnteti a nyomokat, és el lehet kapni, ki lehet kérdezni, persze nem túl sokat tud, csak annyira elég, hogy gyanakodjanak
- ☞ Rá lehet jönni már az első modulban, hogy mások is a nyomában vannak a fegyvernek, és akár interakciózni is lehet két csapat között, bár a kobra mindent meg fognak tenni, hogy ez ne lehessen így.
- ☞ Ha kimossák magukat a szarból a küldöttes incidensnél, amikor rájuk akarják verni a ballét, akkor az országuk küldötteiként mehetnek a licitre, ami nagy előny, sok pénz, jó háttér
- ☞ Valahogy rájönnek, hogy nincs is odakint ellenség, és nem kell beindítani a szerkezetet
- ☞ A Darton lovaggal szövetkezni

(Van egy Darton szentély Ezüstérben, de ott darton papok vannak, vagyis nem a „renegát lovagok”, hanem déli

hagyomány alapján gondolkodók, így tőlük nem lehet túl sok infót kinyerni, mert keveset tudnak valójában.)  
Rá lehet jönni:

### **FIGYLEM!**

Ez egy különleges verseny lesz! A kalandozók egyazon területen fognak ténykedni, néha keresztezve egymás forró nyomait (ha minden a terv szerint megy, nem találkozhatnak egymással). A nyomozás különböző irányokon fogja kezdetét venni. Minden országnak van egy kéme ezüstérben, aki némi előnyozást végzett, és kijelöl egy nyomozási irányt, amin a kalandozók elkezdhetik a kutakodást. Minden kalandozót egy másik helyszínrre irányítanak, így első helyszínükön nem fognak találkozni. A kalamajka a második helyszínektől kezdődik, amikor tovább követik a nyomkat, és az előző kalandozók, és az őket követő fejjadázok nyomaiba ütköznek. Éppen ezért bizonyos fokú interaktivitást követel meg a mesélés a mesélőktől. Az első nyomozási irányt úgy tervezzük, az IRL 3.órára fejezzék be. Ekkor, miután látszik már, hogy merre akarnak továbbmenni tartunk egy rövid szünetet, amikor a KM-ek konzultálnak azzal a KM-el, aki azt a helyszínt mesélte az elsőként, amelyekre a saját kalandozói éppen menni fognak. Így hiteles információt tud átadni. A tervek szerint ez nem fogja nagyon meglasztítani a játékmenetet, mégis becsempész egy kis izgalmat mind a játékosok, de főleg a mesélők játékába 😊

## **I. rész**

### **Érdekcsoportok**

A versenyen tehát minden csapat más-más érdekcsoport megbízásából kerül a történetbe. Ezek az alábbiak:

*Cataria*  
*Tokarna*  
*Hanoviel*  
*Új-Abradon*  
*Tófalva*  
*Szerencse (Menedék)*  
*Túlélés (Menedék)*  
*Áldás (Menedék)*

Opcionálisan (több csapat esetén) beépíthetők az alábbi érdekcsoportok is:

*Octopus Kereskedőkartell*  
*Északi Szövetség titkosszolgálat*  
*Mortegord Vérebei (zsoldossereg)*

A csapatok kiosztása a helyszínen történik majd.

### **Megbízás**

Egy a fővárosban áttivornázott (ügymond dorbézolt) este után kezdődik a kaland. A kalandozókat megkeresik a saját államuk képviselői.

A megbízás minden csapatnál némiképp másként történik, a lényeg a következő:

Érkezett egy bizalmas levél a kormányzóhoz, melyben egy bizonyos „Kereskedő” egy csodafegyvert kínál eladásra. Akivel tárgyalnak, itt elmondja az államuk érdekeit, miért jó, miért rossz ez a fegyver (II.rész, újabb megbízás részből követeztethetsz + az államok leírása).

A kalandozók feladata az lenne, hogy menjenek el Ezüstérbe - ahol az ott lévő kémük szerint egy éve megtalálták a fegyvert - és TUDJANAK MEG MINÉL TÖBBET ERRŐL A FEGYVERRŐL! Mivel a Kereskedő egy licitet fog tartani az országok között erre a fegyverre, és az információ ebben a helyzetben súlyos aranyrudakat érhet.

Fontos, hogy amire készülnek, azt egyesek informálódásnak vagy kíváncsiságnak, mások viszont kémkedésnek hívnák, ezért teljes inkognitóban kell maradniuk, rejtve kell közlekedniük, az Ezüstérik figyelmét semmivel sem felkeltve. „Természetesen - mint mindig - ha bármelyikőjüket elfognák, vagy megsebesülne, a társaság nem tud semmit róluk.”

Ha nagyon erősködnek, ki tudnak harcolni maguknak felszerelési tárgyakat, lovagat, és maximum 30 arany előleget.

A feladat megoldására Ezüstérbe érkezésüktől számítva 36 órájuk van (ha most azonnal indulnak), ez után haza kell jönniük, hogy találkozzanak a Kereskedő küldöttjével, és elkísérjék a fővárosba.

### **A nyomozás vonalai:**

*(Az összes helyszín Ezüstéren és környékén található.)*

### **Az ütközet helyszíne**

Ezüstér kelet- északkeleti csücskében található a keselyű-hágó. A hágó ezüstéri oldalán helyezkedik el Bércfészek, egy kis határfalu. Az emberek között egy-egy sötét éjszakán előkerülnek azok a legendák, melyek a Halottak völgyéről szólnak. A halottak völgye a hágóból nyílik, észak felé. Megközelíteni szinte lehetetlen egyedül, a hegyi ösvények kiismerhetetlenek, a hó a köd és a szél már több tapasztalt utazót is halálos útvesztőbe vezettek, nemhogy hegyjárásban tapasztalatlan kalandozókat.

A feladat, hogy a falu hegyivezetői közül meggyőzzenek egyet, hogy vigye el őket a tiltott völgybe, ahol gonosz szellemek és mindenféle szörnyetegek lakoznak, és múltkor láttak leszállni egy hollót, ami akkora volt mint egy ház, és olyan sötét, mint az éjszaka... szóval félnek az emberek a helytől. Ha egyedül vágnak neki, szinte semmi esélyük (10% az életbenmaradásra, és akkor is csúnya fagyások, néhány ujj, fül, orr elvesztése stb.).

Ha épségben megérkeztek, a helyszínen a következőt találják (persze a völgybe már magukban kell menniük, a vezető nélkül, és ha nem jönnek vissza időben, a vezető otthagyja őket):

A völgyhöz közeledve 3 mérföldes körzetben hirtelen szörnyű szorongás, talán halálfélelem fogja el őket. Semmilyen állat nem merészkedik ezen a körzeten belülre. Az őszvérek sem mernek bemenni. A legjobban idomított hátsókat lehet csak nagy nehezen beráncigálni. Ez, ha nem akarnak bevinni más élőlényt, a természethez közel álló lényeknek (pl.: elf), vagy hegyjárásban járatosoknak tűnhet fel.

Mindenfelé fagyott, az örök téltől konzerválódott holttestek hevernek. Mind toroni katona lehetett. Külsérelmi nyom egyikőjükön sem látható! A holttestek a völgy két oldalát szegélyező sziklabérzektől egészen a völgy közepe felé közeledve találhatók, a magaslatokon sátrak voltak felállítva, melyeket a szél már régen összedöntött, de néhol kikandikálnak a hódnék közül, ugyan úgy, ahogy a holttesteknek is csak egy része látható a felszínen. A sátrak mellett több helyen lovak dőgeit is meg lehet találni, de feltűnhet néhány döglött keselyű és pocok is. A völgy közepén másfajta holttestek fekszenek. Ezek orkok, és nehéz lovagi fegyverek által ütött sebekbe haltak bele. Egy hadvezetésben, nyomolvasásban járatos ember, vagy aki csontészlelés varázslattal feltérképezi a területet, annak nyilvánvaló, hogy a toroniak csapdába csaltak itt valakit, de a roham közben történt valami, ami miatt a legtöbb támadó sohasem jutott el az ellenségig. Az orkok esete még mindig rejtély lehet számukra, valószínűleg rájuk nem hatott az ereklje, így ők tovább folytatták a rohamot, és megtizedelték a maradék dartonita csapatot. (Maguktól is rájöhetnek milderre, bár kevés az esély.)

Nem messze a csatatérről a völgy egyik dombján egy temető van, ahová a dartoniták temették halottaikat. (Kevesen voltak, és csak a saját halottakra volt idő, a fagyott földbe így is gigászi erőfeszítés lehetett mindenkinek külön sírhelyet ásni.) Akinek van vallásismerete pyarroni vallásra alapfokon, vagy bármilyen vallásismeret mesterfok, heraldika af., vagy pyarronita vallású és 50%alá dob, megtudhatja, hogy ezek dartonita sírhelyek, akik a sírokban fekszenek, dartoniták. Kétfajta sírhelyet lehet találni. Az egyik fakeresztjein az szerepel, „Érettünk állottak az atya színe elé!” Ebből 30 körüli sírhely van. A többire (kb. még 40). az van írva, „Véreték a véreinkért” és előttük egy kőbe vésett szöveg: „Úgy óvjon titeket az Úr odaát, ahogy ti oltalmaztatok gyermekeinket!”

Ha valamilyen elvetemült gondolattól vezérelve exumálják ezeket a szerencsétleneket, megtudhatják, hogy az első fajta sírokban fekvőkön nincs külsérelmi nyom, de körmeik és hajuk mérgezésre utal, mérgezésével, vagy mérgezésismeret, mérgekeverés stb. képességekkel ki lehet deríteni, hogy ez egy azonnal öltető nagyon erős italmérge volt, az áldozat nyelve és szemei feketére színeződnek a mérge hatására. Ezek az emberek jóval öregebbnek tűnnek, izmaik kissé aszottabbak, hajuk ősz (a gömbbe lépés káros hatásai). A második fajta sírok alatt olyan lovagok fekszenek, akik az orkokkal vívott csata során veszték oda. Rajtuk harci sérülések vannak.

DE: Darton nem szereti, ha a halottakat zargatják. Nem működik az egész csatatéren semmilyen beavatkozó nekromancia (legfeljebb a csontészlelés), vagyis a testeket nem lehet feltámasztani, és megkérdezni, mi történt, és nem is lehet a csontokból sem kiszedni (lásd a vonatkozó papi és boszorkánymester varázslatokat!), hogy mi történt. Aki pedig exumálni merészeli a holttesteket, arra Darton büntetése vár. Az intő jel varázslat hatása alá kerül (etikátlan volna a játékos kizárni a játékból már az elején, ezért a halálos, vagy teljes örületet okozó dobásokat vissza kell fokozni), és e mellett a szellemek és túlvilági lelkek gyűlölni fogják. Ez majd a live-ban lehet érdekes, meg talán a sámánnál, ha odakerülnének. Aki a sírok megbolygatása nélkül nézi meg a testeket (pl.: valamilyen érzékelő mágiával, vagy valamilyen élőlényen keresztül), annak nem jár ilyen büntetés.

Figyelem! Az egyik leglényegesebb infót lehet itt a modulban megtalálni, mégpedig azt, hogy hogyan lehet beindítani a szerkezetet (abból, hogy a dartoniták feláldozták magukat, mérget vettek be). Ezt semmiképpen sem szabad a játékosok szájába rágni, a jószívű mesélők vigyázzanak magukra (pl.: Csepi!), mert a végén az infómegosztós agyalós rész a live-ban elveszti az értelmét. Persze ha rájönnek, akkor az ellen nem tehetünk semmit, (talán egy kis jótékony KM-i ködösítés ☺) de úgysem lehetnek benne biztosak egyelőre.

*Kapcsolati pont:* A rejtekhely. A faluban említhetik nekik azt a nemrég nyitott bányát is, ahonnan nemrég egy nekromanta segítségével valami ősi titokzatos tárgyat (a fegyvert) tártak fel...

## A rejtekhely

Bércfészek falujában sötét estéken – amikor már megunták a halottak völgyéről való pletykálgatást megunták – előkerülnek a Bércoromról szóló legendák. A Bércorom egy kísértetjárta hegyoldal (volt egy évvel ezelőttig).

Ha a faluban utánaérdeklődnek egy csomó más pletyka mellett fellelhető néhány hasznos információ is:

A falusiak rettegnek a helytől, mert szellemek tanyáznak ott. Néhányan saját hozzátartozóikat vélték felfedezni a kóbor lelkekben. A jelenségek kb 10 éve kezdődtek. A falusiak hamar megtanulták, hogy ne menjenek a hely közelébe, azonban ez körülbelül egy évvel ez előtt megváltozott. Egy sötét varázsló érkezett a faluba, és hegyivezetőket és bányászokat bérelt olyan összegért, amit még egy szellemjárta hegyoldal sem tud kompenzálni, így a néhány bátor

kalandor elindult Bércoromra. Alig egy hét kutakodás után rábukkantak egy helyre, egy beomlott barlangra, melyet feltárva egy különös rejtekhelyre bukkantak.

Senki sem mert belépni a helyre, pedig kívülről nem látszott semmi ijesztő. Mégis úgy lehetett érezni, mintha maga a halál lesne áldozatára odabentről. A barlangba akkor sem, és azóta sem tette be a lábát senki falubeli. A nekromanta megkérte őket, hogy hagyjanak jelzéseket visszafelé, hogy hogyan juthat vissza az útra, és szélnek eresztette őket. A fizetéséről sem feledkezett el.

Attól a naptól fogva se a nekromantának, se a szellemeknek nem látták nyomát többé, de a legtöbb falusinak sem, akik elmentek az expedícióra. Egyetlen ember élte túl azt az estét, Rommie Poltus, aki viszont örök életére megnyomorodott. Tőle lehet megtudni azt, hogy mi történt a visszaúton a kis csapattal. Az odavezető úton egyetlen szellemmel sem találkoztak, a nekromanta megvédte őket a gonosztól, de mikor „magukra maradtak”, védtelenek lettek. Kőd ereszkedett le, és hófűvés kezdődött, a szellemek pedig úgy megzavarták a tapasztalt hegyivezetőket is, hogy észvesztve bolyongtak a hegyi ösvények között a hóban. A többiek úgy döntöttek, letáboroznak egy barlangban, és kivárájk a vihar végét, de Rommie ösztönei azt súgták, el kell hagynia a helyet. Egymaga vágott neki a hazaút megtalálásának, és sikerült neki, bár bal lába, és bal kezéről az összes ujj lefagyott. A többieket abban a barlangban találták meg halálra fagyva. A szellemek Rommie elmondása szerint úgy tévesztették meg a csapat tagjait, hogy mindenki azt hitte, valamelyik társuk vezet a sort, követték az elől menő alakot, és mire rájöttek, hogy csak egy látomás volt, már nem tudták, hol vannak.

Ha el akarnak menni a barlangig, megethetik, nincs túl messze, de egyedül Rommie ismeri az utat, és ő sem készséges abban, hogy bárkinek elárulja. Azt mondja, újra halált fog hozni, ha megbolygatják azt a barlangot. Ki lehet belőle szedni, hogy hol van (pl.: alkoholizmusát kihasználva, erőszakos vallatással, vagy más furfangos csellel, és dumával. Mivel ő maga nem tud már felmenni egy hegyre, azért újabb feladat, hogy rávegyenek egy hegyivezetőt, hogy kísérje el őket a megfelelő helyre. Beavatkozás nélkül a vezetők csak az adott hegy lábáig hajlandók elkísérni a kalandozókat. A barlang megtalálása így órákkal tovább tart. (A hegyi utat le lehet mesélni, ha kell egy kis időhúzás.)

A barlangnál arra lesznek figyelmesek, hogy valaki megelőzte őket. Lábnyomok vezetnek be a barlangba (csak egy emberé). A barlang teljesen átlagos, eltekintve a közepébe kövekből kirakott háromembernyi átmérőjű darton szimbólumtól (a hollószárny). A remete egy utazónak álcázza magát, aki azt állítja, a terület nevezetes helyeit látogatja. (Bővebben kérdezd Tonyót!) A modul szempontjából fontos, hogy megmeneküljön, de persze nem kell ezért az irrealitásokig elmenni.

Kapcsolati pont: A nekromanta, Darton lovag

Kobrák ténykedései: A fajvadász megöli Rommie-t, alkoholmérgezésnek állítja be, egyébként egy másik ételméreggel öli meg, valamint a hegyivezetőt, aki elkísérte őket a barlangig, vagy tudomást szerzett a barlang hollétéről. Így a barlangot megtalálni szinte lehetetlen, csak a falusiak pletykáit lehet infóként begyűjteni, hacsak nem találnak ki valami nagyon furfangos ötletet.

## A nekromanta

(Ezt a modult lehet gyakásorientált csapatnak mesélni, mert van benne néhány tucat-monsztra, amivel el lehet szórakozni). A nekromanta a közeli falu, Ótábor közelében lakik az erdőben. Az Ótáboriaktól meg lehet tudni, hogy a nekromanta - Partawog – a falu bírójának fia. A fiú Doranban tanult, és tanulmányai befejeztével hazajött, hogy tudásával segítse a falucskát. Onnantól fogva a falusiaknak kevesebbet kellett dolgozniuk, éjszaka a varázsló praktikáival mindig besegített a munkásoknak, parasztoknak, rendbe szedte a falu temetőjét is, és még a gonosz szellemek elleni védekezésről is gondoskodott. (Élőholtakkal dolgoztatott, a temetőből „kölcsonvett” hullákkal, a kóbor szellemeket pedig saját irányítása alá vonta.)

Egy nap azonban különös szekérrel érkezett éjszaka a faluba a családi kúriába. Attól kezdve alig lehetett látni. Folyamatosan ezzel a szekérrel volt elfoglalva. Amikor valaki mégis találkozott vele, néha nem ismerte meg, lehet hogy annyira el volt merülve a gondolataiban, és furcsán viselkedett, agresszív lett. Egyik este - alig két héttel a szekérrel való megérkezés után – betörték hozzájuk, persze behatolásnak semmi nyoma. Anyját holtan találták, tucatnyi késszúrás végzett vele, és a fiú pedig eltűnt, az apja szerint elrabolták. (Persze valójában a nekromantát megszálló szellem ölte meg az anyját, a fiú ráeszmélt, hogy mit tett, és elszánta magát a döntésre, soha többé nem megy emberek közé, amíg nem tudja száműzni magából a lényt, de azt sem akarta, hogy ha erre rájön a lény, bárkiben el tudjon menekülni, ezért élőhalottakkal körülbástyázva bevette magát az erdőbe.)

Egyes pletykák úgy tartják, hogy az apa tette el láb alól mindkettőjüket, és hogy a fiú szellemét máig látni vélik néhányan az erdőben. Persze arra a helyre senki nem merészkedik, mert ott vérengző szörnyetegek tanyáznak, csontvázak meg járkáló halottak.

Az apa fia eltűnése óta nem beszél szinte senkivel bejárónőjén kívül, szóval ők sem nagyon várhatnak audienciát tőle. A bejárónő már évtizedek óta a családot szolgálja. Ő el tudja mondani, hogy a szekéren valami kavargó fekete gömb volt, akkor látta, amikor lement első nap takarítani, de úgy megijedt tőle, hogy majdnem ott helyben szívgörcsöt kapott, mintha a halál sötét szemébe bámult volna. Onnantól fogva többet le se ment a szekérhez a pincébe. (A pincébe van egy kocsilejáró, hogyha nagy mennyiségű árút hoznak, ne kelljen messzire rakodni, hiszen ez a falu télen sokszor hónapokra el van zárva a külvilágtól, úgyhogy ősszel jól be kell raktározni.) A fiúról annyit tud mondani, hogy ez után a nap után egyre furcsábban viselkedett. Elkezdett össze-vissza beszélni, utolsó héten már nem is evett nem is ivott nagyon, csak a szekérrel volt elfoglalva. Miután eltűnt a fiú, nemsokkal egy nomád csapat érkezett egy sámánnal az élükön, és elvették a szekeret. A pincében ezután pentagrammát, és gyertyát is talált. A pincét azóta kitakarította. Ha rákérdéznek, a fiú



dolgai még mindig meg vannak a szobájában. Ebből úgy gondolhatják, hogy betörnek a jegyzeteiért, és egyéb lelutolnivalókért, és jól is teszik (persze csak ha ilyen beállítottságú a csapat). A behatolás nem túl nehéz, örök nincsenek. Egyetlen problémát a falu őrségének nagyon ritkás őrjáratai jelenthetik, és a retesz és zár az ajtókon, ablakokon. A falu legnagyobb háza a bírói kúria két szintes +1 padlás. A fiú dolgozószobája az első szinten van, ajtaján zár és lakat (egy tolvajnak nem túl nehéz feltörni). A dolgozószobában viszont nagyobb veszély leselkedik. A szobát árnyak védik (illeszd a kalandozók erősségéhez, úgy hogy nem legyen túl könnyű dolguk. Persze az árnyak meglepetésből támadnak, csak mágikus fegyver sebzí őket, valójában az árnyékok ők. Ha nincs árnyék, nincs is árny. Vagyis tökéletes sötétséggel meg lehet tőlük szabadulni annak idejére (ez csak mágiával lehet, mert van egy rácsos ablaka a szobának, és besüt a hold). Egyébként pedig le kell gyakni. Odabenn mindenféle nekromanciával, élettannal, gölemekkel stb foglalkozó könyv. A jegyzetek között a legfrissebbek vannak az íróasztal tetején, a bejárónő tette oda (őt és az apát ismerik az árnyak, ezért nem támadják meg őket). Ebben sok információ van leírva, de a végén már értelmetlen szósalátákká olvad az eleinte értelmes, tudományos szöveg. Amit ki lehet hámozni:

Ez egy Darton ereklye, egy másik létsík, valószínűleg a halott lelkek síkjának egy darabja. Az ereklye képes összeköttetést teremteni a két sík között valamiképpen (azt nem írja, hogy hogyan). Az erős szellemeknek rövid időre átjáróként szolgál, de a gyengébbek is képesek rajta keresztül kommunikálni Ynevvvel.

Hogyha úgy döntenek, elmennek megkeresni a fiút, hogy információt szedjenek ki belőle, az erdőbe kell menniük (ha erre rájönnek, bár nem túl nehéz), az „elátkozott területre”. Itt egész nap élőhalottak császárnak fel alá (mintha valamelyik tucat számítógépes-rpg berkeibe keveredtek volna. Az élőhalottak feladata, hogy elriasszák az embereket. Az erdőnek ez a része, ahová nem akarja a nekromanta, hogy kövessék karóra szúrt koponyákkal is ki van jelölve. Odabenn közönséges zombik és csontvázak vannak, egy tapasztalt csapatnak nem túl nagy kunszt levágni őket, a KM-re van bízva, mennyire nehezíti meg a dolgukat. A terület közepén van egy kis elmoszarosodott tavacska (benn néhány vízhullával, esetleg lidércfénnyel), partján egy kis kunyhó. A kunyhóban tengeti napjait a nekromanta fiú. Néha az általa megidézett szellem, ami örületében megszállta átveszi felette az irányítást. Ezt ő előre érzi, ilyenkor lebilincseli magát az ágyhoz mágikus bilincsekkel, mikor visszanyeri az irányítást, mágiája segítségével (telekinézissel a kulcsot, természetes anyagok mágiája átformálás stb.) kiszabadítja magát. Amikor a karakterek ide érnek, 50-50% az esély, hogy ő, vagy a szelem lesz épp jelen. A szellem símanyelvű rábeszéléssel megpróbálja majd őket rávenni, hogy oldozzák el. Pl.: azt próbálja beadni a kalandozóknak, hogy ő a nekromanta, megszállta egy szellem, és hogy ide láncolta, amikor érezte, hogy vissza fogja nyerni egy pillanatra az irányítást, hogy ne tudjon semmit tenni ellene (vagyis pont fordítva állítja be a helyzetet). Ha eloldozzák, megszállja valamelyiküket, (ha akaraterije 16 alatt van, akkor tudja), és testében ledöfi az éppen éledező varázslót, és jó nagy káoszt szít, egymásra uszítja őket. Egyébként ha nem sikerül meggyőzni őket az eloldozásról, neki az is jó, ha megölik a varázsló testét, ekkor is felszabadul a mágikus bilincsek alól, és szintén megszállja az egyik kalandozót (itt akár az egész party is elvérezhet).

Ha ezeket a veszélyeket sikerül elkerülni, tudnak beszélni a varázslóval. Ő viszont nem beszámítható. Folyamatosan változtatja érzelmeit, mindenképpen el akarja üzni a kalandozókat. De a bilincsekből nem állhat fel, mert akkor elengedné a szellemet, hogy megszállja őket. Azért cserébe, hogy elmennek, hajlandó elárulni esetleg, amit tud. Motyogásai és kacagásai közül csak annyit lehet kivenni, hogy gonosz szellemek és jóságos szellemek is lakják az ereklyét, hogy vele is ez bánt el, megidézett egy szellemet annak buzdítására, vagyis kiszabadította a halottak síkjának fogságából, de az megszállta testét. Óvva int mindenkit attól, hogy az ereklye közelében tartózkodjanak huzamosabb ideig.

Azt is meg lehet tudni, hogy a szekeret a szomszédos faluból (Bércfészekből) hozta.

Kobrák ténykedései: A sámán, A rekjtekhely

Második csapat: A fejudász el teszi láb alól a bejárónőt, és rágyújtja a házat a bíróra, így a maradék esetleges nyomok is bennégnek. A falusiaktól még mindig meg lehet tudni a nekromantáról, és az elátkozott erdőreszről szóló legendákat, de a területen már csak az élőhalottak vannak, a nekromantát kivégzi a fejudász. Ettől viszont felszabadul a szellem, és megszállja a fejudászt, majd elkezd egy minél gyorsabb mód után nézni, ahogy bejuthat egy nagyvárosba... **Vagyis az a csapat aki itt kezd, megszabadul a fejudásztól!**

## A sámán

Miután a törzs nagy részét elpusztította a fegyver, az ezüstéri sereg eljött az ereklyéért. A törzs maradék részét is sikerült eliminálniuk. Egyedül a sámán volt képes megmenekülni a kormányzó csapatainak pengéje elől a természeti mágiájának segítségével (vihar, jégeső, földrengés stb.). A kormányzó vérdíjat tűzött ki a fejére, és majd egy éves sikeres bujkálása után sikerült a nyomára bukkanni. A fővárosban bebörtönözték mágikus védelem alatt, és kivégzése éppen holnap hajnalban esedékes, a bitó már fel is van állítva a főtéren.

Itt nincs mese, ki kell szabadítani a sámánt, vagy legalábbis be kell hozzá jutni a börtönbe, hogy kifaggassák. A sámán persze csak akkor beszél, ha már kinn vannak. A kivitelezésnek rengeteg módja lehet, úgyhogy inkább a helyszínt írrom le, és oldják meg ahogy tudják. (Lásd mellékelt térképet!)

Ha cselhez akarnak folyamodni, csak a börtön főparancsnoka, és a kormányzó (Palton de Drakka) maga állíthat ki olyan papírt, ami arról szól, hogy át kell szállítaniuk máshova, vagy arról, hogy meglátogathatják.

Az örök mind írástudók, nem lehet őket átverni egy felvillantott álparancssal. Hosszú kardokkal és sodronyínggel vannak felszerelve, ők katonák, nem városőrök. A börtön udvarát nyílpuskákka is őrzik, a falakon 2 shadoni páncéltörőhöz hasonló nagy nyílvető is van. Egyenruhájukon a kormányzó címerével, és egy rácsba kapaszkodó ördögszerű szörnyeteggel. Négyóránként váltják egymást.

A börtön maga az erődben található, ahol maga a kormányzó is székel. Az erőd a város mellett magasodó hegyre épült, egyetlen úton lehet megközelíteni, melyen akár két szekér is elfér egymás mellett. Az erőd alkalmas arra, hogy a város lakosságát befogadja, és ellássa hónapokig, szóval elég nagy, egy egész kis város van benne. A várban természetesen csak a legtehetősebbek laknak, és a katonák a barakkban. A katonák öt fős csapatokban járőröznek, nem túl gyakran lehet velük találkozni, hiszen nincs hadiállapot, de ha riadóztatnak, egy egész kis hadsereg állhat készenlétben rövid időn belül. A kapuban is őrködnek, és megállítják a gyanús alakokat, és a nem ide illő elemeket visszafordítják, ha másképp nem megy, hát erőszakkal.

A börtön a nemesi házaktól messze, a várfal egyik sarkában található, felette egy bástya magasodik, melyről békeidőben csak a börtönt figyelik. A börtönt külön fal veszi körül. Odabenn egy adminisztrációs épület – melyben a „konyha” is helyet kap, egy istálló, egy kis barakk az őrködnek, és maga a fogda foglal helyet. Található itt egy kút is, ami a vár csatornájába nyílik.

A börtön területére minden reggel érkezik egy gyakorlatilag moslékot szállító szekér, melyet a „konyhában” elkészítenek, és innen mehet a rabokhoz. Ha új rabok érkeznek, azokat vagy rabszállító szekérral, vagy gyalog hozza be a városőrség, ritkábban valamelyik katona. Látogatók természetesen nem tehetik be a lábukat a börtön területére, csak speciális paranccsal, amire eddig alig volt példa. Az őrködnek néha hoznak bort, melyet a konyhán tárolnak, és porcióznak, étküket nem a börtönben, hanem a vár másik barakkjában fogyasztják el, vagyis a konyhán rájuk nem főznek.

A rabokat tároló épületbe magába csak a katonák (őrök) és a rabok tehetik be a lábukat. A csatornából nem lehet ide bejutni, a tetőn sincs kijárat, csak néhány kémény, de ezeken sem tud egy felnőtt ember leereszkedni. Az ablakok rácsosítottak (bár néhol elég rozsdásak), a kapuban pedig őrök várják a be- vagy kijutni vágyókat.

Ha sikerült kijuttatni a sámánt, az segít nekik. Amiket elmond:

A szellemvilágban egyik nap – kb. egy éve – furcsa zavart kezdett érezni. Elküldte embereit, hogy nézzenek utána a dolognak, majd maga is útrakelt, és megtalált egy gonosz tárgyat. Ez a tárgy egy szekéren volt. Egy majd embrenyi gömb, melyben forrongtak, kavargtak a kijutni vágyó szellemek. Ő elvette ezt a tárgyat az ezüstéri falusiaktól, és elvitte a törzsébe. Az innen jövő szellemek sok mindent meséltek neki az ő világukról (ha valaki a csapatból jártas a pyarr vallásban, az rájöhet, hogy ez a halottak síkja, Darton területe). De sokan csalfák és hazugok voltak közülük, néhányan bármit megtettek volna a kijutásért, vagy azért, hogy értelmetlen bosszút álljanak halálukért az élőkön. Az erős szellemek ki is tudtak jönni rövid időre a tárgyból. A törzstagok nagyon rosszul érezték magukat a tárgy miatt, kezdtek megtévelyedni, ezért úgy döntött, elviszi a tárgyat másnap, de aznap este majdnem minden törzstag meghalt. Egyikükön sem volt sérülés, egyszerűen meghaltak, kivéve talán egyet, aki már annyira megtévelyodott, hogy önmagát szúrta szíven (vigyázzunk, hogy ez ne kapjon túl nagy hangsúlyt, csak egy átlagos infó legyen, mert ugye így lehet aktiválni a fegyvert, és az, hogy ezt összerakják, terveink szerint a live-ra tartozik). Ez után a törzs tagjainak szellemével a gömbben lehetett találkozni, mintha beszippantotta volna őket. Csak azok élték túl, akik a táborhely túlsó végében laktak (a 100 méteres hatósugaron kívül), értük pedig az ezüstéri hadsereg jött el, és lemészárolta őket. Elkezdték a temetést, de nem sikerült befejezni, mert megérkeztek a csapatok. Ha kérdezik, és jó indokuk van rá, pontosan meg tudja mondani, hogy hol volt az utolsó táborhelyük. Ő csak nagy nehezen tudott elmenekülni, de ráaláltak. Óvva inti a kalandozókat, hogy huzamosabb ideig a gömb mellett tartózkodjanak, mert az egy gonosz dolog, és csak a legerősebb lelkűek tudnak ellenállni tébolyító hatásának.

Kapcsolati pontok: A nomádok utolsó szálláshelye, A hadsereg

Kobrák ténykedései: A sámánt rövid úton elintézi a fejedász, miután kifaggatták, és elváltak útjaik. Persze a börtönből való menekítés híre eljuthat a következő csapatokhoz, de megtalálják a sámán holttestét, és a kormányzó úgy állítja be, mintha sikerült volna elfogni őt.

## **A hadsereg**

A hadsereg főhadiszállása a főváros felett tornyosuló erődben van. Lásd még a sámános részben a leírását.

A hadsereg főparancsnoka a kormányzó, Palton de Drakka.

A hadsereg több három ízben is kapcsolatba került az ereklyével.

Elsőként, amikor az udvari varázsló felfedezte helyét a nomád törzs kipusztulásakor. Ekkor Olin de Morgen kapitányt küldték egy elég nagy létszámú csapattal, hogy gyűjtse be a mágikus tárgyat, amit ott talál. Az udvari varázslót is vitték magukkal.

Ha eléggé megbíznak bennük a katonák, akkor tőlük is meg lehet tudni, hogy kik voltak abban a csapatban, akik az ereklyéért mentek.

Erről a helyről azoknak a katonáknak, akik ott voltak, a következő információik vannak:

A helyszínen alig több mint egy tucat ellenálló nomádot találtak, akiket mind el is intéztek annak rendje és módja szerint. A többi nomád már meghalt, mire odaértek, valószínűleg már majdnem egy napja. Néhányukat eltemették, de a legtöbben még mindig sátraikban feküdtek, mintha álmukban érte volna őket a vég. Külsérelmi nyom nem látszott egyikükön sem. Mindannyian jól emlékeznek az ereklyére. Talán életükben nem félték még annyira, mint a hazaúton, amikor azt az átkos szekeret kísérni kellett. Közben mintha furcsa hangokat is hallottak volna. A lovak is idegesek voltak, és arra a területre, ahol a halottak voltak, sehogysem lehetett őket beráncigálni, erre azért emlékeznek, mert nekik kellett kitolni egy darabon az ereklyét. Az ereklye leírását is meg tudják adni, bár nagyon eltorzítva, az emlékezetükben sokkal félelmetesebbként él.

Másodszor, mikor a kutatási területet kellett őrizniük.

Az egyetem a város egyik legszebb részén van, már az erdőben. Falain belül egy egész egyetemi város helyezkedik el. Több oktatási épülettel, szállással a messziről jött diákoknak, kiszolgálóépületekkel, sőt, még egy kisebb piac is van itt, ahol a mindennapi dolgokat beszerezhetik a campus lakói. A fákat nem irtották ki, egyetemi ligetnek hívják magát a campus is. Gyönyörű táj, jó levegő, szigorú, egyetemi hangulat. A hadsereg - mikor eldöntötték, hogy kivizsgálják a fegyverben rejlő lehetőségeket – lezárta az egyetemisták elől az egyik kísérleti labort, és ide szállították az éj leple alatt az ereklyét. Ettől fogva 24órás őrizet alatt állt ez a terület. Senki nem mehetett se ki se be ellenőrzés és papírok nélkül.

Az itt szolgáló katonák a következőkről tudnak:

A kísérletek esténként folytak, odabentről nem látszott, vagy hallatszott ki semmi, csak néha hallottak furcsa suttogásokat, sikolyszerű hangokat, de erre az udvari varázsló előre figyelmeztette őket, ezért bár félni féltek, de megpróbálták őket figyelmen kívül hagyni (ezek a szellemek voltak).

Tudják, hogy ki dolgozott a kutatásban: legalább 10 egyetemi tanár és tudós, még egy bérnagust is szerződtettek tófaluból erre a célra. Ha kell név szerint is megemlíti őket, elégszer látták az aláírt pecsétes papírjaikat ahhoz, hogy belevésődjön az agyukba. Arra is figyelmesek lettek, hogy egyre kevesebb kutató érkezik meg, és hogy ők is mintha napok alatt öregednének éveket. Egy alkalommal be is hívták őket, hogy az egyik őrző professzort lefogják, ezek az emberek megőrültek odabenn. A munka rutinszerűvé vált. Egyik napon kora hajnalban érkezett a tófalui varázsló, és hozott magával valakit. Sikerült megdumálnia az őrt, hogy engedje őt is be, mert a kutatásban kell segítenie. Az őrző azóta tömlőben ül, a tófalui varázslóról pedig kiderült, hogy kém, és kerestették az egész országban, de nem leltek a nyomára. A nyomozással Petrik főhadnagy foglalkozott (ha erre akarnak nyomozni, lásd a tófalui kém részt!). Ha bemennek a dutyiban ülő katonához, akkor tőle megtudhatják, hogy azért engedte be az idegent, mert darton papja volt, és gondolta, hogy a pap úr biztosan nem fog semmi galibát okozni.

A harmadik eset, amikor kapcsolatba kerültek az ereklyével, az volt, mikor a Hópárduc rend eljött a fegyverért. A határokon belül az ő kíséretükkel vitték a rend képviselői a fegyvert, de ekkor már semmi különös nem történt, ezektől a katonáktól csak ugyan azt lehet tudni: a fegyver kinézetét, a halálfélelmet, a furcsa szellemhangokat, stb. A fontos infó itt az, hogy legutoljára a hópárduc rendnél látták a fegyvert.

Ha valamelyik nagyobb fejessel akarnak beszélni, mint mondjuk a kapitány, vagy az udvari varázsló, tőlük időpontot kell kérni, ami jóval túlmegegy a határidőn. Ha valahogy mégis sikerül, a kapitány ugyan azt tudja elmondani, mint a katonái, abban segíthet, hogy pontosan megmondja, mely osztagok vettek részt mely feladatban. Az udvari varázsló lényegében elérhetetlen, a legtöbb ember azt sem tudja, hol tanyázik. Valójában a legtöbb időt a kormányzóval, annak tanácsosaival, és a tornyában tölti. Ő azt tudja hozzátenni a fentiekhez, hogy az ereklye biztosan valamilyen kaputárgy, képes átjárót nyitni egy másik síkra.

Valójában ebben a részben az a feladat, hogy megtalálják az információforrásokat, a jó emberekkel beszéljenek, azok bizalmába férkőzzenek, és mégse tereljék magukra a gyanút.

Kapcsolati pont: A nomádok utolsó rejtekhelye, Az egyetem – kutatási terület I. és II., A hópárduc rend, A tófalui kém, A titoknok, A tófalui kém, A dartonita rendház (Ez a hely azért is király, mert sok felé el lehet indulni innen).

A kobra ténykedései: Itt a fejedelmész nem túl sokat tud tenni, így nem is avatkozik be. Azt kell lemesélni a többieknek, hogyha olyanoktól kérdezősködnék, akiket már a kalandozók is megkerestek. Így megtudhatják, hogy jártak már itt előttük.

### **Az egyetem – kutatási site – kutatók I.**

Az egyetem (leírását lásd fent a hadsereg részben) Ezüstér egyik büszkesége. Több százan járnak ide a régió különféle országairól. Az oktatók jónevűek, az egyetem biztos tudást nyújt.

A diákok el tudják mondani, hogy kb. egy fél éve a katonák lezárták az egyetem egyik részét, a kutatólaborok egyikét, ahol előtte alkimista kísérleteket folytattak. Onnantól kezdve 3 hónapon keresztül folyamatosan járőröztek a területen, senkit nem engedtek a lefoglalt laborok közelébe, csak néhány embert, akinek papírja volt. Csak pletykák szólnak arról, hogy mely tudósok mehettek be a területre, de egy idő után a professzorok valóban kezdtek eltűnedezni. Ilyen volt például Leven professzor, aki a misztikus tudományok doktora volt. Leven doktort nem látta senki az elmúlt három hónapban. A diákok nem tudják, hol lakott, vagy jelenleg hol van, de azt javasolják, kérdezősködjének a misztikus tudományok tanszéken, vagy a többi professzortól.

A diákoktól még azt is meg lehet tudni, hogy azzal lett mindennek vége, hogy érkezett egy tucat lovag a Hópárduc rendből, és valamit elszállítottak egy szekéren.

A misztikus tudományok tanszéken csak úgy nem adják ki a professzorok adatait, de az asszisztenshölgy akivel beszélni tudnak persze hozzáfér ezekhez az adatokhoz, szóval csak a kalandozókon múlik, milyen praktikákhoz folyamodnak az információ megszerzéséhez. Elég nehéz kiszedni belőle az információt, de hogyha az alakját dicsérik, attól mindig elolvad. Egyébként valamilyen jó kamut kell kitalálni hozzá.

Megtudhatják tőle, hogy a professzor már hónapok óta a katonaság ispotályában van, (állítólag megbomlott az elméje)

ott viszont csak a hozzátartozói látogathatják. Ebbe az ispotályba kell bejutni, hogyha vele személyesen akarnak beszélni.

Ez az ispotály a várban található, a fő barakkok mellet. Az ispotályban főként hadirokkantakat, és magasabb rangú tiszteteket ápolnak, a közkatonák apró-cseprő betegségeivel nem foglalkoznak. Az ispotályba csak a megfelelő papírral lehet belépni, vagy ha már ismerik az illetőt, hogy van papírja. (A katonák rövid leírását lásd a sáman résznél fentebb!) Ide hozták azokat a tudósokat is, akik megtévelyodtak az erekllyével való munka közben. Közülük öten annyira megöregedtek és legyengültek, hogy néhány hónap alatt elvitte őket valamilyen betegség, vagy saját magukkal végeztek, esetleg örületükben vérengzésbe csaptak át, és a katonák vágták le.

Az itt fekvő Leven professzor is az örület határán egyensúlyozik. Tisztább pillanataiban meg lehet érteni, bár ekkor is hadar, nehéz összefüggéseiben értelmezni azt, amit mond, amikor belesüllyed örületébe, teljesen beszámíthatatlan, általában hallucinál, dertonhoz imádkozik, vagy valamilyen kitekeredett pozícióba merevedve tölt akár órákat, úgy hogy nem lehet vele szót érteni.

Nem bízik meg senkiben, paranoiás, így kihívást jelent beszédre bírni, ehhez is valamilyen jó sztorit kell kitalálni, bár nem kiszámítható, hogy egy pszichotikus mit fogad el hihető sztorinak, és mit nem (pl. eliheti, hogy a holdról jöttek, és az övék az erekllye, leesett a földre, ezért szeretnék visszavinni, mert ami itt a halál, az ott az élet, és nekik szükségük van rá az életbenmaradáshoz...)

Ha sikerül rávenni, hogy beszéljen, akkor elárulja, hogy valójában ő Darton küldötte, az új megváltó. Azért húzódott meg itt, mert itt senki nem figyel rá, amíg titkos ellenállását szervezi, akik majd átveszik a hatalmat először Ezüstérben, utána pedig szépen lassan egész Yneven. Persze a kalandozókat is beszervezi a szent küldetésbe, és el is árulja a következő feladatot, vagyis hogy ki kell szabadítaniuk Klepit barátját, akit éppen magánzárkába zártak, mert leleplezték kémtevékenysége közben (Klepit szintén egy öregember, és tényleg az elkülönítőbe zárták.) Csak akkor hajlandó tovább tárgyalni, amikor ezt megtették neki. Klepitet kiszabadítani nem nagy kunszt, csak meg kell találni az elkülönítőt két folyosóval lejjebb, és kinyitni a reteszt. Az elkülönítőnél persze nem járhatnak látogatók, így a gyógyítókna feltűnhetnek, ha nem vigyáznak, és először figyelmeztetik őket, de akár az őrséget is riaszthatják. Klepit (aki pestises) kiszabadítása el kell vinniük a professzorhoz, csak ekkor oldódik meg a nyelve, és hajlandó arról beszélni, amiről a kalandozók akarnak.

A kutatásról el tudja mondani, hogy ő volt a vezetője, persze nem nyíltan, hanem a háttérből irányította a szálakat. A tárgy, amin dolgoztak, Darton egyik szent fegyvere volt. Ezt azért küldte, hogy ezzel segítse a megváltót. A fegyvert először fel kellett térképezni, valójában egy sárkánytojásról van szó (a ködsárkány tojásáról, ami Darton egyik kedvenc állata), ami, hogyha megtörik, Darton síkjára viszi azt aki a közelben tartózkodik. Odabenn persze a halál vár minden szerencsésre és szerencsétlenre. Darton ezen a tojáson keresztül üzent neki, így tudatta, mit akar tőle, az isteni hangok mintha még mindig ott visszhangoznának a fejében néha. Persze több hangon és nyelven beszélt, de ez egy istennél nem furcsa, sőt megcáfolhatatlan bizonyíték. Darton hangjának hallatára a legtöbb ember megrémül, de ő nem. Ő figyelt rá és meghallgatta, nem örült meg tőle, ebből tudta meg, hogy ő a kiválasztott, ő érti meg egyedül darton szent szavát. Persze a többiek úgy tesznek mintha nem hallanak. A fegyvert erőszakkal elragadták tőle, és ezért ide bújta az üldözői elöl, akik folyamatosan figyelik, de ő nem ijed meg tőlük. Az ellenség a hópárducok. Ők vitték el a fegyvert, és ők azok is, akik folyamatosan a tarkóját kaparásszák a szemükkel, amikor elfordul. Persze amikor visszafordul, már visszaváltoznak emberré, mert gyávák szemtől szemben megküzdeni vele, de pont időben fordul mindig hátra, mert ha későn tenné ezt, elharapnák a torkát. (Eközben hogy nyomatékossítsa, folyamatosan hirtelen hátrafordul, olyan sebességgel, és olyan erővel, hogy az ember már azt várja, mikor fog elroppanni a nyaka.) Van Ezüstérnek egy nagy titokládája, abba kerülnek mindenkinek a titkai. Egy sötét ember mindig körbejár éjszaka, és az álmokból kiszedi a titkokat. Neki is sok titkát elvette már, de mostmár rájött erre, ezért nem alszik. Ezentúl – mondja a kalandozókank – nekik sem szabad aludniuk, nehogy a szervezet titkait kivegyék a fejükből, meg mást is. A tófaluiak mind árulók – mondja még, és innentől szalagszakadás... egy tetszőlegesen választott kitekeredett pozícióban megmerevedik, és nem szólal meg többet aznap. (Persze a fenti dolgok közül csak néhány igazi információ, a többsége pusztán pszichotikus képzelgés.)

Kapcsolati pontok: A hópárduc rend, A titkok, A dartonita rendház

A kobrák ténykedései: Leven professzor elvágja „saját torkát” egy tompa késsel, amit valószínűleg a furcsa látogatók hagytak ott neki...

## **Az egyetem – kutatási site – kutatók II.**

A diákoktól ugyan azt lehet megtudni, mint a fenti részben le van írva (kutató I.).

A másik élő professzorhoz ugyan úgy a diákok vezethetik el a másik csapatot, csak más diákok más nevet ismernek, ezért ők a Baltima professzor nevet kapják, a hadtudományok tanszékről. (Itt tanulnak a tiszték hadtörténetet, hadvezetést, egy kis politikát, különféle harcmódorokat, és ostromgépek használati fortélyait stb.) A hadtudományi tanszéken sem hajlandóak kiadni csak úgy Baltima professzor adatait. Hollétének megszerzéséhez más irányból kell megközelíteniük a problémát. A többi professzor közül néhány ismerte Baltimát annyira, hogy tudják, hol lakik, néhányan már voltak is nála. Ha elég jó kamut találnak ki, esetleg tőlük megszerezhetik ezt az információt, bár senki sem beszél szívesen Baltimáról, mert már három hónapja nem látták, és azt beszélnek, megörült abban a tragikus kutatásban, ami már oly sok professzort elvitt az egyetemről. Az egyetem adattárában is meg lehet lelteni ezt az információt, de oda csak a tanszékvezetőknek van kulcsuk. Persze egy profi tolvajnak ez nem okozhat gondot. A nagy

irathalmazokban való eligazodás annál inkább. A könyvekben, könyvtárakban járatos személynek is fél órába telik, mire megtalálja azt, ha ilyen nincs a csapatban, akkor 2 órát is elszöszmötölnek vele.

Baltima professzor a Palton de Drakka kapitány jóbarátja, ezért ő elkerülte a katonai ispotályt. Ő házi ápolásban részesül. Házát folyamatosan két katona őrzi (bár nem túl lekesek, nem értik, miért kell egy egyszerű polgárt lakásában őrízni, de a parancs ellen nem tehetnek semmit. Napközben Baltimát két ápolónő és egy cseléd látja el, esténként egy ápolónő van mindig vele (persze általában ő is alszik). Előző este a kobrak egyik ügynöke elrejtőzött a házban, és aznap, mikor a kalandozók megérkeznek majd, elteszi láb alól a három nőt, elrejtí őket a pincében egy boroshordóban, majd várja hőseinket egy elég jól sikerült álruhában. Ő az az ember, aki megpróbálja elhitetni a csapattal, hogy a fegyver ellen az újított védelmet a kutatások szerint, hogyha az ember bekeni magát a gömb anyagával.

Az ügynök nagyon jó színész, és tökéletesen játssza a már beszélni is alig tudó haldokló öregember szerepét. Hangját alig lehet hallani. Nem túl nehéz meggyőzni, hogy beszéljen, elég egy kis folytogatás, vagy bármilyen gyenge kamu.

Elmondja, hogy a fegyver egy tömegpusztító eszköz. Valószínűleg védekezésre szolgál akkor, amikor már semmilyen más remény nincs a megmenekülésre. Hatalmas erő lakozik benne. Energiáját közvetlenül a manahálóból nyeri, és ami közepén kavargó, az halott lelkekből összetapadt ősananyag. Ebből az anyagból született valójában Ynev is valaha az ő elmélete szerint. Hatósugara 500 láb, de ha több energiát fektetnek be, akkor ez növelhető. A szellemek képesek kommunikálni, és át is lépni a gömb határán, és ha kell, megvédik az illetéktelenektől a fegyvert. Az aktivizálás módjáról sajnos nem tud semmit. Az biztos, hogyha valaki huzamosabb ideig tartózkodik a közelében, az sokkal gyorsabban kezd el öregedni, és az elméje is elborulhat, ha nem vigyáz.

A kobrak ténykedései: Az ügynök a kalandozók eltűnte után egyszerűen otthagyja a terepet, Baltima holttestét visszacipeli emeleti hálójába, majd távozik.

## A titoknok

Az ereklye vizsgálata során folyamatos jelentéseket írtak a kutatók, amik aztán a titoknoknál futottak össze. Ezután az iratok az erőd egy rejtett irattárába kerültek. Ennek pontos helyét viszonylag sokan ismerik. A titoknok, a segédje, a kormányzó, a vár építómérnökei, néhány szolgáló, és a helyi tolvajklánból elég sok embere.

A kormányzót nem szerencsés ilyesmivel zargatni, és a titoknok sem igazán megközelíthető.

A titoknok segédje, az írnok számításba jöhet. A várban él, egy kis kőházban a kovácsműhelyek mellett. Reggeltől estig iratokat körmöl, gyakran átvirrasztja az egész éjszakát. Igen megbecsült, és értékes személy a városállam számára, így egy katona (aki a közeli műhelyekre is vigyáz) folyton járőrözik a háza közelében. Esténként többször ellenőrzi is, hogy nincs-e semmi gond. Az írnok is ért valamiképp a fegyverforgatáshoz, de még ezzel együtt sem okoz nagy gondot az elkapása (ha esetleg ezt terveznék a karakterek). Ha megkínózzák, vagy megfenyegetik, kiszedhető belőle az információ az irattár helyéről. Lefizetni szinte képtelenség. Elég jól megfizeti őt az állam, és ideje sincs nagyon költekezni.

Az erőd három építómérnöke szintén a várban él, közel az írnok házához, bár nagyobb eséllyel találhatóak meg a közeli ivóban, a Tockos Tatuban. Készségesen segítenek a karaktereknek, persze csak ha nem államtitokról van szó. Az irattár helyét néhány üveg pálinka után hamar kikotyogják. A megvesztegetés is eredményes lehet, bár ebben az esetben mélyen a tarsolyukba kell nyúlniuk, hisz az építómérnökök sem számítanak szegénynek a városban.

Néhány szolgáló, aki régebb óta dolgozik itt tudhatja az irattár helyét, bár idegeneknek egyáltalán nem pletykálnak, és amúgyse valószínű, hogy a karakterek tőlük próbálják majd kideríteni a dolgot. Ha mégis, akkor nagyon hosszú gyözködés, és néhány ezüstpénz hatására megered a nyelvük.

A tolvajklán emberivel elég nehézkes találkozni. Maximum az ezüstéri csapat tudhat meg róluk valamit, esetleg ha a korábbi nyomozás során beleakadtak egyikőjükbe. A tolvajklán egy összekötő emberével, Vikkel a Tockos Tatuban lehet beszélni. Bizalmatlan, sunyi, pénzhajhász ember. Az információkat pedig drágán adja. Fél arany körüli összegért elárulja, hogy az irattár melyik toronyban található. 2-3 aranyért a pontos helyét is megmondja. 5-6 arany körüli összeg után pedig minden részletet elárul a helyről, amivel tisztában van, beleértve a csapdákat, őrséget is. Megfenyegetni, megtámadni nem érdemes, telepátiával azonnal segítséget kér klántársaitól.

Az irattár egy „Kistorony” elnevezésű építményben található. A Kistorony közvetlenül a lakótorony lábánál épült fel. A bejáratát 4 katona őrzi. Idegenek nem mehetnek be, hisz ez az épület ad helyet mindenféle tárgyaló-, és a fontosabb raktárhelyiségeknek, valamint nagy szerepe van a lakótorony védelmében. Az 5 szintes épületbe természetesen máshonnan is be lehet jutni. Az egyik lehetőség a híd, amely a 3. szinten köti össze a lakótoronnyal, a másik pedig a Kistorony háta mögött épült raktárépület, melynek tetejéről kötél és csáklya segítségével be lehet mászni az egyik ablakon.

Ha szemből próbálnak behatolni az épületbe, az nehézkes lesz, hisz a Kistorony bejáratára rálátnak a lakótorony őrői is. Az összekötőhíd is védett (szintén négy őrrel; a híd két végében 2-2), bár itt jóval könnyebb feltűnésmentesen elintézni az őröket. Ehhez persze az kell, hogy bejussanak valahogyan a lakótoronyba, ami már egy fokkal könnyebb mint a Kistoronyba bebocsátást nyerni. Elegendő egy bebocsátási papír, amelyet szinte bármely tisztviselő kiállíthat. A raktárépület tetejét természetesen nem védik, bár elég nehéz felmászni rá, és onnan tovább az ablakon keresztül. Ráadásul nagyon csendben kell megtörténnie a dolognak, mert az őrök könnyedén meghallhatják például a csáklya koppanását. Ezen kívül megvan az esélye annak is, hogy a szobában, melybe érkezik a behatoló, tartózkodik valaki. Ekkor nyomban segítségért kiált, és hamar megérkezik az őrség.

Láthatatlanság jó ötlet, de vigyázni kell ezzel is. A hídon például elég szorosan állnak az őrök egymáshoz, így elég nehéz elslisszolni mellettük.

A torony tehát 5 szintes. Az első szinten két tárgyalóterem, egy kisebb konyha, és egy apró raktárhelyiség található (néhány fegyverrel, és takarításhoz szükséges eszközökkel). A második szinten található raktárakban olyan tárgyak

találhatóak, amelyek a kormányzói család örökségei. Értékesek ugyan, de esztétikai érték hiányában ide kerültek. Lószerszámok, ládák, edények, törött vázák, régi gyertyatartók, elhasználdott bútorok, szőnyegek, stb... A harmadik szinten egy fegyverraktár található. Közepesen értékes kardok, bárdok, lándzsák, vérték. Innen nyílik egy titkosajtó egy másik helyiségbe, melyben a kormányzói család ősi fegyvereit őrzik. (63, és 93 Mp-os rúnafegyverekkel/vértekekkel egyenértékű tárgyak találhatóak itt. A titkosajtó megtalálásához -25%-al kell titkosajtókeresést dobni, vagy Érzékelés tulajdonságpróbát -6-al.) A harmadik szinten található ezen felül egy térképszoba, amely a környék hihetetlenül részletes katonai térképeit tartalmazza. (Megfelelő háborús helyzetben igen sokat érnek.)

A karakterek a 4.szintet keresik. Itt található egy irattár, melyben a „publikus” iratokat tárolják, valamint egy könyvtár, amiben több tucat külhoni, főleg délvidéki könyvet, és tekercestet őriznek. Az irattárból nyílik a titkosajtó, amely mögött egy nagyon apró helyiségben találhatóak a titkos iratok. Az egész gyakorlatilag egy fülke méretű helyiség, egyetlen szekrénnel. Rajta zárt tekercestartókkal (fakkokkal). A fülkébe belépve a látogató orrát rögtön egy különös szag csapja meg (valószínűleg méregre gondolnak majd a játékosok). Az anyag valójában egy olyan gáz, amely reakcióba lép egy folyadékkal, melybe korábban a tekerceket áztatták. Ha kivisziknek a teremből egy tekercestet, akkor a benne lévő anyag (a gáz jelenlétének hiányában) lassan kezd felizzani, és fél órán belül lángra lobbantja a papírt. A szag alapján erre rájönni csak az képes, akinek legalább mesterfokú az alkímiája, és sikeres Érzékelés-próbát dob +2-vel. (Lar-Dorban, illetve Doranban tanult karaktereknek elegendő, ha alapfokú Alkímiával rendelkeznek, hisze ezeken a helyeket alkalmazzák ezeket a szereket előszeretettel erre a célra.) A gáz folyamatos pótlásáról a szomszédos irattárban található gyertyák gondoskodnak, melyek közül egyet hetente el kell égetni a fülkében, hogy a hatás megmaradjon.

Ez persze még nem gátolja meg azt, hogy egy behatóló elolvassa még a felgyulladás előtt az iratokat, ezért a fakkok apró ajtajait csapda védi. Egy szerkezetet indítanak be, mely az egész toronyban riasztja az öröket. A csapda semlegesíthető egy rejtett kapcsoló működésbe hozásával. (Titkosajtókeresés +20%-al, vagy Érzékelés -2-vel megtalálható. Ha nem keresik tudatosan, akkor -6-al dobandó az Érzékelés próba. A „riasztó” csak sikeres Csapdakeresés próbával található meg. Módosító nincs a dobásra, amennyiben a karakter gondoskodik a világításról. Ha nem találják meg a kapcsolót, a szerkezet akkor is semlegesíthető, felezett Csapdakeresés próbával. 85 feletti sikertelen dobás esetén a csapda aktivizálódik. Persze ebben az esetben fakkonként semlegesíteni kell a szerkezetet, a gyakorlatszerzés miatt csak az első dobást kell felezett próbával dobni, a többit módosító nélküli Csapdakeresés értékkel.) A fakkok fel vannak címkézve, így nem nehéz megtalálni a keresett iratokat. A „Kutatási jelentések a rowoni fegyverről” címke szinte összekeverhetetlen, ez összesen 5 fakk tartalma.

Az ötödik szint a torony legfelső emelete. Ez egy egybenyitott helyiség, melyben 4 ór tartózkodik, az ablakok lőrésékként szolgálnak, és páncéltörő nyilpuskákkal vannak felszerelve. Az örök közül 2 óránként végignézi a termeket, hogy minden rendben van-e. (Az örök jelenléte nem nagyon gátolja meg a behatólás kezdeti szakaszát, hisz háború hiányában nem igazán van értelme az ablakokon kémlelni, pláne éjszaka, amikor úgyse látni semmit, kártyázni meg különben is jobb, mint aktívan őrködni.) A behatóló számára az okozhat csak gondot, hogy a felfelé vezető csigalépcső végig nyitott, így szinte minden nesz felhallatszik a felső szintre, amiket azért ellenőrizni szoktak az ott őrködő katonák. A kijutásra ugyanolyan lehetőségek vannak, mint a bejutásra, persze a legalacsonyabban található (a 2. szinten nyíló) ablakból sem túl nehéz kiugrani. A tekerceket ezután nem érdemes mutogatni, hisz a katonák többsége felismeri a rajta látható jelzéseket.

A tekerceből egyfelől mindent meg lehet tudni az ereklye kinézetéről, és passzív tulajdonságairól (félelem, kárhozat, örület okozása, stb...). Ezen felül található egy jelentés egy kísérletről, melyben egy „önként jelentkező” rabot vittek be a masszába, aki azóta is kataton állapotban van. Sejtések vannak leírva az ereklye eredetéről (Darton, külső sík), valamint rövid leírás, hogy honnan származik a tárgy (sámán). A jelentések tartalmazznak még utalásokat arra, hogy a masszán keresztül szellemekkel lehet kommunikálni.

Persze rájöttek a kutatók arra is, hogy hogyan lehet a fegyvert aktiválni, és arra is, hogy hogyan lehet ellene védekezni, de ezt az információt a tófalvai kém visszatartotta, így mégcsak utalás sincs rá az iratokban.

Ha a karakterek nem vigyáznak, akkor az iratok fél órán belül teljesen elégnak. Ha időben észreveszik ezt, akkor megmenthető még a papírok egy része, de így az információknak kevesebb mint a feléhez juthatnak csak hozzá.

A Kóbrák ebben a részben nem avatkoznak bele semmibe sem, hisz a csapat nem képes nyomokat hagyni maga után...

Kapcsolati pont: A sámán, Az egyetem – kutatási site – kutatók I, Az egyetem – kutatási site – kutatók II, A nomádok utolsó szálláshelye

### **A tófalui kém**

(Helyszíni megbeszélés szerint)

### **A dartonita szentély**

Ezüstér temetője messze a várostól, a hegyoldalon épült közel négyszáz éve, mikor az akkor még apró bányavárosba bevonultak a Teroa család seregei, és véres csatákat vívtak a környéken. Az azóta hatalmasá duzzadt temető középpontjában áll a Ezüstér Darton-szentélye.

A templomi rend vezetője Trenning atya szívesen lát minden látogatót, élőt és holtat egyaránt. A karakterek valószínűleg információért jönnek majd ide, bár erre nem ez a legmegfelelőbb hely. Ugyan tudnak információval szolgálni arról, hogy hogyan került a városba az ereklye, de több konkrétumot ők sem tudnak. Van azért néhány dolog, ami hasznos lehet a karakterek számára.

Az első, hogy ez az egyetlen helyszín ahonnan teljes bizonyossággal megtudhatják, hogy a fegyver Darton ereklyéje. A papok elmondják, hogy a renegát rowoniak készítették (esetleg kapták Dartontól), de a konkrét működéséről semmit

nem tudnak. Nem is nagyon érdekelte őket a tárgy, hisz a pyarronita egyház nem ismeri el a rowoni eretnek paplovagokat.

Trenning atya ezen felül tippeket adhat arra vonatkozóan, hogy honnan deríthetnének ki többet az ereklyéről. Mesél a városi kutatókról, a szanatóriumról, a titoknokról. Útbaigazíthatja a csapatot a csata helyszínére, a nomádok régi szálláshelyére, vagy a sámanhoz a börtönbe.

Elmondja a karaktereknek azt is, hogy jött egy kutató az erődből, és magával vitte az egyik papot. Azt mondta, a kutatáshoz van szükség a segítségére. Az állítólagos kutatót ezután még látták az erődben, de másnap reggelre nyomtalanul eltűnt, és a csatornából halászták ki a Darton-pap holttestét. Trenning atya nem sokat tud a kutató kilétéről, viszont egyedül ő beszél a Darton pap haláláról. Ezt az információt az Ezüstéri vezetők ugyanis szándékosan visszatartották.

Kapcsolati pontok: Az ütközet helyszíne, A sáman, A hadsereg, Az egyetem – kutatási site – kutatók I, Az egyetem – kutatási site – kutatók II, A titoknok, A tófalui kém, A nomádok utolsó táborhelye

A karakterek ezután benézhetnek a ravatalozóba, ahol valószínűleg számtalan friss halottat találnak majd.

*(A mesélők a verseny során jegyzetelik majd, hogy Ezüstér városában kik haltak meg a történet alatt. A listát megnézve így az aktuálisan ezt a részt mesélő kalandmester pontos információt adhat majd az utóbbi napokban elesett emberekről. A csapatok ezáltal utánajárhatnak majd az eseményeknek, ezzel információt szerezve a Kobraák akcióiról, és más csapatok tetteiről.*

*Az interaktivitás szempontjából lényeges dolog, hogy ezt a helyet a Kobraák nem érintik, így egymás után több csapat is meglátogathatja a helyszínt, és beszélhet Trenning atyával, aki majd elmondja, hogy jártak már itt utazók, és szintén ugyanazokat a kérdéseket tették fel, mint az ott lévő csapat. Itt válik fontossá a csapatok inkognitása...)*

Ezen a helyszínen (újra) találkozhatnak a Darton-paplovaggal. Utazónak van álcázva, aki itt talált szállásra. Nem zavar túl sok vizet.

### **A nomádok utolsó táborhelye**

A nomádok utolsó táborhelyét ember nem bolygatta azóta a fél év óta, mióta az Ezüstéri sereg itt járt és lemészárolta a maradék nomádokat is. A hullák lassú bomlásnak indultak, de néhány hónap múlva beköszöntött a tél, és valamennyire konzerválta a fagy őket. Szokás szerint egyetlen állat sem merészkedik arra a helyre, ahol az ereklye működésbe lépett, így a dögevők és a legyek sem, amik meggyorsíthatnák a csatatér elbomlását.

Amikor a kalandozók a helyszínre érnek, néhány jurta jelzi a helyet messziről, így tudják merre kell menni a fagyott pusztában. Amikor elérik a sátrak határát furcsa, megmagyarázhatatlan halálfélelem keríti hatalmába őket. Lovaik egyáltalán nem akarnak bemenni.

Találnak kardokkal levágott hullákat (az ezüstéri csapat hagyatéka), és sértetlen tetemeteket, amik mintha csak elaludtak volna, de sohasem keltek már fel többé. A jurtákban félig kész sírgödörök vannak, amelyek elkészültek, már be is vannak temetve (ezek a nomádok a jurtáikban temetkeztek, arra a helyre fektetik végső nyugalomra a testeket, ahol életükben is nyugalmat találtak a természet viszontagságaival szemben. Mivel úgymint gyakran vándoroltak, így nem volt probléma a fertőzésekkel). Ezek a holttestek is sértetlenek, egyet kivéve, azét a törzstagét, aki szívendőfte magát a kör közepén, hogy szerelmével lehessen. Ez a holttest persze csak egy a sok közül, és csak akkor találják meg, ha minden sírt egyenként feltárnak. Ez a test elég öregnek tűnik (a gömbe való belépés káros hatása). Egyébként általánosságban lásd még az ütközet helyszíne leírását, hogyha valamivel megpróbálkoznának. Itt nincs átok, ha exumálják a halottakat.

Kapcsolati pontok: nincs

A kobraák ténykedése: A kobraáknak ezzel a helyszínnel nincs dolguk, már mindenki meghalt.

### **(A Hópárduc rend)**

Az utazás a hegyi terep miatt nagyon hosszú idő lenne, kifutnának az időből. Ha mindenképp el akarnak ide menni, akkor a leírást lásd „Ó-Cataria” a második rész leírásában.

### **A Kobraák**

A kalandozókat követő kobra ügynökök nem viccelnek. Érzékelhetetlenség amullattjuk, rejtőzködés köpenyük, lopakodás lábbelijük, és jó álruhái vannak. Ha szükséges. Van náluk egy ital, ami második fokú légiességet és láthatatlanságot biztosít nekik. Szinte lehetetlen őket kiszűrni. Akkor lehetséges, hogyha gyanakodnak, valamiért, és a megfelelő trükkökkel megnézik, követi-e őket valaki. Az is megnehezíti a kiszűrésüket, hogy nem kell közvetlenül követni a kalandozókat, mert egy átdorbézolt éjszaka után olyan varázsjeleket tetováltak rájuk, amik segítségével a varázsjelek párijainak hordozója (esetünkben a fejjadászok) pontosan érzékelik, milyen irányba, és milyen messze vannak egymástól. (Ezek a varázsjelek a fenék belső oldalára vannak pingálva speciális tintával.) Emellett szimpatikus mágiához szükséges anyagokra is szert tesznek minden karaktertől (hajszál, vér, vizelet, ürülék, bőrdarabok, stb...) Ezekkel a tervben meghatározott úton tartják majd őket. *lásd II. rész*

Például valamilyen praktikával véletlenül felfedezhetik a varázsjeleket, vagy ha visszamennek egy olyan helyre, ahol

már jártak, akkor észrevehetik, hogy itt valaki járt közvetlenül utánuk stb. A következő csapat szintén leleplezheti a másik csapat fejevadászát.

Mégegyszer: azért van rájuk szükség, mert nem akarják, hogy egyetlen csapatnál túl hamar összefussanak az információk, és össze tudják rakni a képet, majd csak akkor, amikor már a jól ellenőrizhető Hőpárdac erődben vannak (live), ezt pedig úgy lehet elérni, hogyha egy csapat egy olyan helyre érkezik, ahol már járt valaki, akkor ott csak elvarrt szálakkal találkozik majd, és nem tudja majd begyűjteni az információkat. Azért is hasznos, hogyha esetleg mások megpróbálnak majd a fegyver után nyomozni, akkor sokkal nehezebben tudnak majd rátalálni.

Fontos, hogy arról is gondoskodnak, hogy ne találkozhassanak egymással a csapatok (fenti okok miatt), ezt is megpróbálják elérni. Ha a csapatok üzeni próbálnak valakivel, azt elintézik, ha az egyik helyen hagynak valamilyen üzenetet, azt eltüntetik. Ha szükséges, a kalandozók által hagyott nyomokat is átrendezhetik. Persze a kalandozók által hagyott nyomok szerencsések, mert így rájuk lehet verni az egész balhét Ezüstér szemében.

Ha harcra kerülne sor, a fejevadász megpróbál elmenekülni előlük, de ha ez nem lehetséges, mindent megtesz az életéért, akár meg is öli a kalandozókat. Ők 6.sz-ű fejevadászok, vagyis úgy 20 TÉ-vel, 15 VÉ vel, és 9 KÉvel erősebbek, mint a harcosok kalandozóink közül, és mesterfokon használják mérgezett pengéjű rövidkarjukat (2szer támadnak vele körönként), alkarvédővel vannak felszerelve. Nehéz ellenfelek. E mellett rendelkeznek fegyver- és étel- altatóméreggel, melyet szintén céljainak megfelelően tud használni (pl. fűvócsővel).

## **A Darton-lovag**

Vándornak adja ki magát, aki a környék „nevezetességeit” látogatja. Keveset beszél, hallgatása és robosztus testalkata erőt sugároz. Egyetlen fegyvere hosszú vándorbotja. (Hátizsákjában darton szimbólum van elrejtve). Nem ellenséges senkivel szemben, önmagát és istene érdekeit viszont minden áron megvédelmezi.

Ő az, aki minden információt tud az ereklyéről, hiszen azért érkezett, hogy megtalálja, és jelentse, hová jöhetnek érte társai. Nem avatkozik bele a kalandozók munkájába, hacsak őt magát, vagy istene érdekeit nem veszéjzetik.

## **II. rész**

### **A küldött**

A Kereskedő küldöttje a megbeszélte időpontban és helyen várja a karaktereket. Nem késik, nem siet, pontosan érkezik. Nem sok holmit visz magával, valamennyi élelmet, italt és könnyű fegyverzetet csupán. Felszerelésének egyetlen fontos darabja a fegyver egy darabja. Egy apró (törhetetlen) üvegcsében kavargó fekete massa, amely - mintha valamiféle élőlény lenne - mindig a fegyver irányában próbál meg „kitörni” a lezárt üvegből.

A küldött természetesen a Kobra - egy nem túl jelentékeny - ügynöke. Csak a legnélkülözhetetlenebb információkat osztották meg vele, így még akkor sem deríthető ki tőle sok minden ha kifaggatják. Persze nem túl szerencsés dolog megkínózni, vagy megfenyegetni, hisz ekkor (a Kereskedő ígérete szerint) egy rivális állam kapja majd meg a tárgyat. Magától pedig semmit nem hajlandó elmondani, bárhogyan kérdezősködnek is a karakterek. Mágiával természetesen lehet próbálkozni, de pajszeit nagyhatalmú toroni varázstudók helyezték rá, szinte biztos hogy a karakterek nem fogják tudni lebontani.

Ha a játékosok a „Majd mi átadjuk az üzenetet” taktikával próbálkoznak, akkor a válasz csupán annyi, hogy az információk teljesen bizalmasak, így csak az állam vezetősége tudhatja meg azokat.

### **Visszaút**

A hazaút első fele teljesen eseménytelenül zajlik. Ha beszélgetni próbálnak a küldöttel, az szívesen szóba elegyedik a karakterekkel, egészen addig, míg a fegyverről, vagy az üzenetről nem kezdenek kérdegetni. Egyébiránt szívesen mesél a családjáról, a kutyájáról, kedvenc pálinkájáról, vagy arról, mennyire utálja a goblinokat.

### **A támadás**

A visszaút első érdemleges eseménye az éjszakai táborozás alatt érkezik el. Éjfél körül a csapatot váratlanul rajtaütés éri. A támadók biztosra mennek. Lesből támadnak, mérgezett nyílvevesszőket, és mágiát használnak. Az ellenállás, vagy menekülés szinte lehetetlen, a láthatatlan támadók mindenkit a földre terítenek.

Természetesen ez is a Kobra jólkomponált akciója. 5-6 jól felszerelt fejevadász, és egy Tharr-pap (kb. 6.szintűek) intéz támadást a karakterek ellen. Céljuk, hogy „elrabolják” a küldöttet, anélkül, hogy a karaktereknek túl nagy bántódásuk essen. Erős, és hosszú ideig ható altatómérgeket, valamint láthatatlanságot használnak. A csapat szinte esélytelen, hamarosan valószínűleg mindannyian mély álomba zuhannak majd.

Felkészülni nem nagyon lehet a támadásra. A Kobra már jóideje figyelik őket a mentálsíkon keresztül, és persze a küldött is mindent megtesz az akció sikere érdekében (pszi - telepátia).

### **Eszközök**

A támadók nyílpuskákkal, lagossal és pügossal vannak felfegyverkezve. (Ez utóbbi kettőt csak azok az északi(!)



karakterek ismerhetik fel, akinek legalább mesterfokú a fegyverismerete, persze sötétben elég nehéz megvizsgálni a láthatatlan fegyvereket...)

A Tharr-pap Mp-i rámennek a fejtámaszok támogatására, így ő kivonul a harcból, és a mentálsíkon szemléli az eseményeket. Bármit észerversz, azt jelzi társainak telepátiával.

A méreg amit mindannyian használnak 7. szintű azonnali hatású altatómérreg. Hatása 6+6 óráig tart. Az első 6 óra elteltével hosszas szenvedés után felébredhet az áldozat, korábban semmiképp. Ha bárki korábban használt pszichébesztést, az csak a 6. óra után fog hatni, amennyiben ezt konkrét időpontra állította, akkor a hatás nem jön létre.

## **Szép Álmodok**

Mialatt a karakterek a méreg hatása alatt alszanak, a küldött elindul az adott ország fővárosába. Ott elmondja történetét a város vezetőinek, miszerint elfogták őt a karakterek, és váltságdíjat akartak érte kérni, de neki egy arra járó zsoldoscsapat segítségével (elég sok ilyen rohángál erre felé ezekben az időkben) sikerült megszöknie.

Így mialatt a csapat tagjai legmélyebb álmukat alusszák, a város katonái elindulnak a keresésükre...

## **Ébredés**

A támadás után 8 órával megérkezik a karakterek táborához a városból érkező könnyűlovas század. A kopják, és íjak tömege láttán nem valószínű, hogy a karakterek bármiféle ellenállást fognak tanúsítani. A százados közli, hogy elfogatási parancsa van, és lefegyvereztetni a karaktereket. Nemsokára már megkötözve fognak ülni a lovaik hátán útna a börtön felé.

Amennyiben még alszanak, amikor a katonák megérkeznek, akkor nem fogják őket felébredtetni. Ha pedig már elhagyták a táborhelyet, akkor is rájuk akadnak a lovasok, feltéve, ha elrejtőztek az erdőben. Ekkor valószínűleg a határőrszolgálatok kapják majd el őket. Ha ez sem következik be 24 órán belül, akkor a Kobrák varázslói vérszimpátiát alkalmazva lebénítják a karaktereket, és a katonáknak leadják a „fülest” a tartózkodási helyükről.

## **Ítélet**

A karakterek kérdéseire természetesen válaszolnak a katonák, szóval hamar megtudhatják miért is kerültek abba a helyzetbe amiben most vannak. Emberrablás, váltságdíjkérés, árulás, egyéb „finomságok”... Nem sok jó vár hőseinkre...

Természetesen van esélyük elkerülni a börtönt, viszont ahhoz hihetetlen meggyőzőerő, és halálbiztos alibi szükséges. Ebben az esetben a karaktereket elengedik, és a város vezetősége elé viszik.

## **Börtön**

Ha tehát nem sikerül kimagyarázni magukat, akkor a tömlőc vár rájuk. Törhetik a fejüket menekülésen, de nem sok esélyük van. A rácsok erősek, a tömlőc mély, az őrség éber. A térmágia nem működik, valamint csak a 4-esnél kisebb, és 40-esnél nagyobb erősségű elemi- és tűzmágia alkalmazható.

Persze minden felszerelésüktől megfosztják őket egy alapos átvizsgálás után. Ha voltak sérüléseik, azokat ellátják az ispotályban. Természetesen a katonák itt is „vigyáznak” rájuk.

6 óra bezártság után ételt, és némi vizet hoznak nekik, ezután senki ne foglalkozik velük. A kaja természetesen borzalmas, ráadásul az őreik is előszedik a kedvenc hőhősök vicceiket.

## **A küldött üzenete**

A Kereskedő embere tehát átadta az üzenetet, miszerint a fegyverért folyó licit, Ó-Cataria városában, a Hópárduc Rend erődítményében, és annak felügyelete alatt zajlik majd le. Nem mellékesen elkér egy nagyobb összeget a Kereskedő kiengesztelésére az út közben ért atrocitásokért. Ezután rögtön útnak indul. (Nem valószínű, hogy jelentősége lesz, de a küldöttek észak felé, a tengerpartra indulnak, onnan hajóval tovább Toronba...)

A karakterek nagyjából 6-7 órája ülhetnek a börtönben, amikor egy postakocsi levelet hoz a város vezetésének. A levél a Kereskedőtől érkezett. Sajnálattal közli, hogy ilyen formában értesít az aukció részleteiről, de értesült arról, hogy egy küldött megérkezett ugyan az országba, de mint kiderült, csupán egy szélhámós volt. A „kárpótlási pénzre” hajtott, és megölte az „igazi” futárt. Közli továbbá, hogy nem szeretné ha bármiféle összetűzés, vagy netalán-tán összecsapás lenne az országok között, ezért amellet, hogy a Hópárduc Rend felügyeletére bízta a dolgot, szeretné, ha az országok a karaktereket küldenék a licitre. Ezzel garantálja még az országok vezetőit, hogy a Hópárduc Rend intézkedik arról, hogy csakis a karakterek mehessenek be a helyszínre, és addig ne is kezdődjön el a licit, amíg minden ország küldötte meg nem érkezik.

## **Miért pont ők?**

Ennek nagyon egyszerűek az okai. A Kobrák egyrészt tényleg nem akarnak háborút, vagy felfordulást. Másrészt vérmágia segítségével teljes mértékben kordában tudják tartani a karaktereket (de persze csak őket). Így mivel elsődleges céljuk, hogy megismerjék a fegyver működését, és akár teszteljék is azt, a legjobb megoldás, ha ezzel

mindenki által nélkülözhető, és könnyen befolyásolható embereket bizzanak meg.

## Újabb megbízás

Az országok tehát kénytelenek elfogadni a Kereskedő feltételeit, ha szeretnék megkaparintani maguknak a fegyvert. A karaktereket rögtön kihozzák a tömlőből, visszaadják felszerelésüket, és vacsorára invitálják a palotába. Mivel minden országnak más-más a célja a fegyverekkel, és különböző információk birtokában vannak a csapatok, ezért ezt a részt nem dolgozzuk ki részletesen, csupán felsoroljuk a különböző érdekcsoportok stratégiáit.

*Cataria* - Tokarnával, Új-Abradonnal és Ezüstérral „tradicionalisan” ellenséges a viszonya. Semmi esetre sem hagyhatja, hogy ezen államok kezébe kerüljön a fegyver. Legszívesebben magának akarja megszerezni, és segítségével újra egyesíteni akarja az államokat, és visszahozni a régi „dicső” birodalmat. Természetesen ha ő szerzi meg a fegyvert, akkor azonnal háborúra kell készülnie a Hópárduc Rend jelenlététől függetlenül is, így valamennyire takarékoskodnia kell a pénzzel. Ha úgy néz ki a helyzet, hogy nem kaparinthatja meg, akkor a háború kirobbanásának elodázása az elsődleges cél. Ebben az esetben a legjobb, ha senki, vagy valamelyik kisebb (potenciális szövetséges) állam tulajdonába kerül. A maximális összeg, amit hajlandóak rááldozni, az 3000 arany, de ez a legfelső határ. Ennél több pénzből már képesek felszerelni egy olyan sereget, amivel biztosan többre mennek, mint egy (szinte ismeretlen) csodafegyverrel.

*Ezüstér* - Mindenképp háborút akarnak. Szükségük van a medencéből egy északi kijáratra, és nagyobb befolyásra a többi állam felett. Ráadásul a mai napig saját uralkodójukat nevezik Cataria királyának. (Örökösödési kérdések.) Mindenképp szeretnék ők is megkaparintani a fegyvert. Erre nekik is 3000 aranyuk van, de ha úgy érzik, hogy az aukcióban egyetlen ellenfelük Cataria, akkor valamivel magasabb összeget is hajlandóak rááldozni. Mivel Catarián kívül a többi országgal baráti a viszonyuk, ezért számíthatnak a többi ország támogatására, szövetségére. Az országok közül talán ők akarják legfanatikusabban megkaparintani a fegyvert, főleg azért, nehogy Cataria kezébe kerüljön.

*Új-Abradon* - Kis államként nem sok esélye van megszerezni a fegyvert, ráadásul az ő érdeke (Ranagolita állam lévén), hogy minnél tovább fennmaradjon a béke. Egy háború végzetes lenne számukra. Mindent megtesznek ezért, hogy senki ne szerezze meg a fegyvert. Utasítja az ország a saját csapatát, hogy próbálják meg szabotálni az aukciót. Próbálják elpusztítani, vagy megrongálni a fegyvert, álnformációkat terjeszteni a fegyver működéséről. Rablás, fenyegetés, orgyilkosság is szóba jöhet, persze anélkül, hogy bármelyik ország gyanút fogna. Ha képtelenek szabotálni az aukciót, akkor a mellé az ország mellé állnak, amelyik számukra a legkedvezőbb feltételeket biztosítja majd. (Értsd: békét akar, stb...) Ha elkerülhetetlen a háború, akkor szövetségesként számíthat, a „liberális” politikát folytató Ezüstér szövetségére, de valószínűleg mindenki szívesen látja majd a saját oldalán jól képzett harcosai (fejvadászai) miatt. A látszat kedvéért 700 arany összegig hajlandóak folytatni a licitet.

*Tokarna* - Ugyan a legnagyobb területű állam, de a kereskedelmi útvonalak, és a hegységek közti átjárók mind elkerülik Tokarnát. Számára az lenne a legkedvezőbb, ha Cataria és/vagy Menedék eltűnne a föld színéről. Szegény ország lévén egyedül képtelen nyerni az aukción, vagy egy esetleges későbbi háborúban, így számít Ezüstér szövetségére Cataria és Menedék ellen. Másik lehetősége egy gazdasági szövetség Catariával, vagy Menedékkal, bár erre jóval rosszabbak a kilátásai. Előkészítettek egy harmadik tervet is, miszerint egy esetleges háborúban Hanoviel lerohanása után átadnák Catariának az elfoglalt bányavárosok egy részét, cserébe pedig Cataria egyik toronyvárosát kérnék. Az aukcióban maximálisan 2000 aranyat tudnak felajánlani a fegyverért.

*Menedék városállamai (Szerencse, Túlélés, Áldás)* - Három viszonylag független városállam révén ragaszkodnak a jelenlegi határokhoz. Fiatal, gyenge államok, a háború mindenképp kedvezőtlen eredményeket hozna számukra. Ellenben nem kockáztathatják meg azt, hogy (Új-Abradonhoz hasonlóan) pizskos módszerekhez folyamodjanak, hisz nekik jóval több a vesztenivalójuk. Első lehetőségük, hogy megpróbálják (közös erővel) megszerezni a fegyvert, majd lepaktálva valamelyik erősebb állammal (Ezüstérral, vagy Catariával) fent kívánják tartani a békét. Ennek buktatója, hogy nem számíthatnak biztosan ezen országok szövetségére. A másik lehetőségük, hogy lepaktálnak a többi gyengébb országgal (Új-Abradonnal, Tokarnával, és Hanoviellel), így kihasználva a Cataria és Ezüstér közötti „ösi” ellenségeskedést, könnyedén önmagát fenntartó stabilitást hozhatnának létre. Persze ehhez is szükséges az, ők szerezzék meg az aukción a fegyvert. Akár a másik három állam segítségével is. Menedék nagy hátránya, hogy a városok nincsenek egységes vezetés alatt. Mindhárman egységes államként képzelik el a jövőt, csak épp a saját vezetésük alatt. A városok egyenként legfeljebb 1300 aranyat hajlandóak rászánni a fegyver megszerzésére.

*Hanoviel* - Nincsenek területszerzési ambíciói. Igazából a többi országtól sem kell igazán tartaniuk, földrajzi elhelyezkedésük okán nem számíthatnak érdeklődésre. A völgy bejáratát ráadásul igen jól bevédtek, és ezzel a ténnyel tisztában is van minden állam. A fegyverre nincs is igazán szükségük, nem akarhatják, hogy emiatt támadja meg őket a többi ország. A karaktereket így egyrészt azért küldik el az aukcióra, mert a Kereskedő ezt az utasítást adta, másrészt érdekli őket a fegyver mibenléte, harmadrészt egy esetleges háborúból (ostromgépek és más mechanikus szerkezetek eladásával) igen nagy pénzekhez juthatnának. Negyedrészt mert nekik mindegy. Ha már végképp muszáj belefolyaniuk az aukcióba, akkor szinte bármelyik államot hajlandóak támogatni. Maximum 1500 arannyal.

*Tófalva* - Szerencsés helyzetben vannak abból a szempontból, hogy a többi ország kizárólag bérmágusokat foglalkoztat, akik „kevesek” egy háború esetén. Sőt, több ország az ő bérmágusait alkalmazza. Így (Hanovielhez hasonlóan) számukra is jól jövedelmezne a háború. Hátrányuk, hogy nagyon rossz helyen vannak. Ha egy Tokarnával ellenséges országgal kötnének szövetséget, az végzetes lehetne számukra. Így kívánnak, és amint a szövetségek megkötöttek, ők a Tokarnával szövetséges államok mellé kívánnak állni. Ők sem engedhetik meg maguknak, hogy az aukción résztvegyenek, bár őket is nagyon érdekli a fegyver működése. Ha úgy hozza a sors, akár 4000 arany értékű mágikus tárgyat tudnak felajánlani erre a célra, de nagyon nem szívesen.

Az államok tehát a fenti irányvonalak alapján igazítják el a karaktereket. Persze nem adnak hatalmat a kezükbe, tehát a csapat nem köthet államok közti szövetséget, vagy gazdasági megegyezést. Persze előkészíthetik a „terepet” későbbi diplomáciai tárgyalások számára, és az aukción is úgy vehetnek részt, mint az államok megbízottai. A szívességet persze meghálálja minden állam. Pénzt, fegyvereket, varázstárgyakat, esetleg földet is felajánlhatnak a karaktereknek. Elég nagy összeget ki lehet alkudni az országokból, hisz teljes mértékben a csapatokra vannak utalva.

Fontos, hogy az országok vezetősége még semmit nem tud arról, hogy kivonult a Hópárduc Rend a területről. Mindenki arra számít, hogy valóban a Rend fogja lefolytatni a tárgyalásokat, és ennek tükrében készülnek bizonyos országok a háborúra. Ó-Catariában így a csapatoknak kell majd „aktualizálni” a tárgyalási stratégiát az új helyzethez.

## **Út Ó-Catariába**

Az eligazítás után esetlegesen kifizetik nekik az előleget, lovakat adnak alájuk, majd Ó-Cataria felé irányítják őket. Ha a karakterek úgy döntenének, hogy ők inkább elmennek innen minnél meszebb, akkor az ellenkezőjéről a Kóbrák varázslóinak szimpatikus mágiája fogják meggyőzni őket. Az államok dönthetnek úgy is, hogy a határig könnyűlovas katonák kísérik őket, bár ez az Ó-Catariától távol eső államokban teljességgel fölösleges.

Ha nem törik semmi turpisságon a fejüket, akkor az odaút szinte teljesen eseménytelen, bár feltűnően sok haderőátcsoportosításnak lehetnek szemtanúi a karakterek, a tanyákon és helyőrségeken nyugtalanok az emberek. Mindenki háborútól tart.

Más csapatokkal nem találkozhatnak. Erről gondoskodik a „Kereskedő”. Mindenkit megpróbál más útra terelni, vagy lemaradásra/sietségre ösztönözni mágiával és fejevadások beavatkozásával. Ha makacsul ragaszkodnak a karakterek ahhoz, hogy bevárjanak/beérjenek egy másik csapatot, akkor összejöhet egy találkozás, de ha van rá mód, mindenképp kerüljük el ezt a lehetőséget.

## **Ó-Cataria**

A város korántsem emlékeztet egy klasszikus értelemben vett romvárosra. A külső épületek ugyan romosak, de a sehol nem látni törmeléket, vagy leszakadt faldarabot, gerendát. Ezeket a Rend összegyűjtötte, és a városfalba, vagy az új épületekbe építette be. A város belső része ráadásul teljesen ép. Az épületeket jól karbantartották, újakat építettek, korábbiakat bővítettek ki. Átjárókkal, hidakkal kötötték össze ezeket, és a főtér körül újabb várfalt húztak fel az évek során.

Az igazán furcsa mégis az, hogy egyetlen lélek sem jár az utcákon. Csak állatok. Háziállatok. Kuttyák, macskák, tehének, tyúkok, libák, sertések mindenütt. A Rend távozásakor eresztette szélnek ezeket a jószágokat, amikre most a környező erdőkből betévedt farkasok, hiúzok, rókok vadásznak.

Ha a karaktereknek kedvük támad fosztogatni az épületeket, azt nyugodtan megtehetik, senki nem fogja őket megzavarni ebben. Értéket ugyan csak egyetlen helyen találhatnak majd, a templomokban. Ezeket az épületeket ugyanis nem tudták teljesen kiüríteni a lovagok. Ehelyett mágikus védelemmel látták el őket, hogy megállítsák a fosztogatókat. Ha a karaktereket érdekli a dolog, rögtönözz, de ne vesszen el sok idő a játékból erre a részre.

Tárgyak elrejtésére is teljesen alkalmasak az épületek. Nem valószínű, hogy más csapatok megtalálják a felszerelést, ha az jól van álcázva egy félreeső házban, ráadásul ha sokat kutakodnak még zárható ládákat, vagy akár titkos szobákat is lelhetnek a nagyobb épületekben.

Az aukció helyszínét könnyedén megtalálhatják, hisz a városban több helyen „útbaigazító” táblákat helyeztek ki a Kóbrák. A jelzések a főtéren magasodó renház egy elhagyott szolgaszállása felé mutatnak.

## **Vérgát**

A helyszínt két vérgáttal vették körül. Az első csak azokat engedi be, akiket a Kóbrák korábban kiválasztottak. Ezek a saját embereik, és a csapattagok. A második pedig senkit (legalábbis a játszható fajok egyikét sem) engedi ki. A gátak 60-as erősségűek, ha sikeres mágiaellenállást dobnak a karakterek, akkor nem hat rájuk a mágia hatása.

### **III. rész - LIVE (megbeszélés a helyszínen)**

**MELLÉKLET I. - A Darton szentély - interaktív adatlap**  
**MELLÉKLET II. - A Catariai városállamok szokásai, érdekességei**  
**MELLÉKLET III. - Nyomozás helyszínek - interaktív adatlap**  
**MELLÉKLET IV. - Cataria Államszövetség térképe**

*I.-III. a helyszínen*

- Háló
- Kapitány út
- Nyíró
- Kétföld
- Vízcs
- Romlás
- Kóvások
- Törvényes
- Helyőrség
- Dunge

