

TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR

A VÉGZET PRÓFÉTÁI

A VINDGARDIA HŐSEI SOROZAT ELSŐ KÖTETE

VINDGARDIA HŐSEI

SOROZATSZERKESZTŐ:
SZLOBODNIK GÁBOR

A SOROZAT TERVEZETT KÖTETEI A KÖVETKEZŐK:

1.

TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR: A VÉGZET PRÓFÉTÁI

2.

SZLOBODNIK GÁBOR: A RÉMKIRÁLY BIRODALMÁBAN

3.

SZLOBODNIK GÁBOR & TAKÁCS LÁSZLÓ:
VINDGARDIA ÚRA

BŐVEBB INFORMÁCIÓK A SOROZATRÓL: WWW.VINDGARDIA.HU

TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR

A VÉGZET PRÓFÉTÁI

– FANTASY JÁTÉKKÖNYV –

ÍRTA:
TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR
(2012-2014; 2019-2020)

ILLUSZTRÁCIÓK:
JUHÁSZ ERNŐ (KRAKATIT)

BORÍTÓSZERKESZTÉS:
RUNNER

TESZTELÉS:
TAKÁCS DÉNES & TÓTH NORBERT

FELELŐS KIADÓ:
SZLOBODNIK GÁBOR
SZLOBODNIK85@GMAIL.COM

TÖRDELÉS ÉS NYOMDAI MUNKÁLATOK:
KÖNYVMŰHELY.HU
TEL: (46) 790-014

ISBN 978-615-00-7846-5

KÉSZÜLT MISKOLCON, 2020-BAN,
200 PÉLDÁNYBAN

BEVEZETŐ

A könyv, melyet a kezeden tartasz, ablak egy másik világra, a fantázia, a képzelet világára – ahol Te lehetsz a főhős! Csupán két hatoldalú dobókockára van szükséged, valamint egy ceruzára meg egy papírra, és már bele is vetheted magad a kalandba.

Történetünk a Vindgardia nevű földrészen játszódik, melyet tucatnyi sziget vesz körül. Utóbbiak még többnyire ismeretlenek, Vindgardia azonban már jól feltérképezett. A csodák és a mágia földje ez, ahol jól megférnek egymással az emberek, törpék, elfek, a lovagok és a varázstudók. Megtalálhatóak itt a sűrű erdőségek és ködlepte hegységek csakúgy, mint az elfeledett romok vagy a gazdag kikötővárosok és kastélyok. A földrész múltja igen viszontagságos: évszázadokig kisebb-nagyobb hercegségek marakodtak itt egymással a hatalomért, mostanra azonban szinte mind egyesítette őket a titokzatos és bölcs Werdias király, elhozva így a békét Vindgardia népének. Ám az élet továbbra sem veszélytelen e földön, hiszen a sötétség és káosz lényei folyton lesben állnak, a szeszélyes istenekről már nem is szólva... Igencsak vigyáznia kell hát itt magára minden halandónak!

Ebben a könyvben egy tapasztalt vindgardiai zsoldosvezért alakítasz. Karakteredről többet majd a Háttértörténetből tudhatsz meg, és a csapatodat is ott állíthatod össze; addig azonban olvass el néhány alapvető szabályt.

HARCKÉSZSÉG ÉS ERŐNLÉT

Csapatod életképességét e játékban két érték határozza meg: a *Harckészség* és az *Erőnlét*. Mindkettőt a hátrébb található *Zsoldoslapon* (vagy annak másolatán) kell majd vezetned.

A *Harckészség* pontok a csapatod kardvívótudását, általános harci tapasztalatait mutatják; minél magasabb ez az érték, annál nehezebb titeket legyőzni. A *Harckészség* a kaland során csak ritkán változik majd.

Az *Erőnlét* pontok jelzik a csapatod kondícióját; minél magasabb ez az érték, annál hosszabb ideig maradhattok életben. Az *Erőnlét*-

tetek a harcok és egyéb megpróbáltatások során gyakran csökken majd, és ha nullára vagy az alá esik, úgy embereiddel együtt utolér a végzet, és előlről kell kezdened a játékot az induló értékekkel és felszereléssel! (Ezt kell tenned akkor is, ha egy fejezet végén az „Utad itt véget ér.” mondatot találod.)

Mindkét érték növelésének e kaland során egyetlen módja van: ha újabb csapatok csatlakoznak hozzád. Ilyenkor az ő *Harckészség* és *Erőnlét* pontjaikat hozzáadhatod a ti aktuális pontjaitokhoz (mindkét érték a kezdeti fölé is mehet ezáltal!). Amennyiben lehetőség adódik újabb csapatok felfogadására, a könyv tájékoztatni fog erről.

A CSATA

A kaland során gyakran előfordul majd, hogy csapatoddal ellenséges teremtményekbe botlotok és csatára kerül a sor. Ezt a következőképpen kell lebonyolítanod:

Először is jegyezd fel ellenfeleitek megadott *Harckészség* és *Erőnlét* pontjait a *Csaták* nevű oldal első üres rovatába!

Ezután, ha vannak olyan embereid, akik a könyv szerint bevetethetik különleges képességüket (ez a legtöbbször egy extra támadást jelent), úgy ez meg is történik; csökkentsd a leírtaknak megfelelően ellenfeleitek *Erőnlétét* vagy *Harckészségét*!

Ezek után kezdetét veszi az első harci kör. Ezt a következőképpen bonyolítsd le: dobj két kockával, és az eredményhez add hozzá az ellenfelek *Harckészség* pontjait! Ez lesz az ő *Harcerejük*. Ezután dobj két kockával, és az eredményhez add hozzá a ti *Harckészség* pontjaitokat! Ez lesz a ti *Harcerőtök*.

Amelyik csapatnak nagyobb a *Harcereje*, az nyerte ezt a kört, tehát az tudott veszteséget okozni a másiknak; hogy megtudd, milyen komoly ez a veszteség, dobj egy kockával, az eredményt pedig felezd el (ha kerekíteni kell, mindig felfelé kerekíts)! Az így kapott eredményt (1-3) vond le a kör vesztes csapatának *Erőnlétéből*! Ha a két csapat *Harcereje* véletlenül egyforma, akkor ebben a körben egyik csapat sem tud veszteséget okozni a másiknak.

Ezzel véget ért az első harci kör. Amennyiben még mindkét csapat *Erőnléte* több, mint 0, akkor kezdj új harci kört a fentiek szerint

(tehát ismét állapítsd meg mind a két fél *Harcerejét*, majd számold ki a veszteséget)!

Addig folytasd ezt így, amíg valamelyik csapat *Erőnléte* 0-ra vagy az alá csökken; ez esetben az a csapat megsemmisült. Ha ez az ellenfél csapata, akkor legyőztétek őket, és folytathatjátok utatokat (lapozz a szövegben megadott fejezetre); ha a te csapatod járt így, akkor embereiddel együtt téged is utolért a vég, és előlről kell kezdened a kalandot!

SORSPRÓBA

A kaland során előfordul majd, hogy az események kimenetele a sorson múlik – vagy, ahogy Vindgardiában tartják, az égitestek együttállásán.

Amikor a szöveg felszólít, hogy *Tégy egy sorspróbát!*, az alábbiak szerint kell eljárnod: lapozz vissza ide, Liera sorstáblájához, majd válassz két eltérő színű dobókockát! (Ha nincs két ilyen kockád, úgy két egyforma is megfelel, de ebben az esetben az egyiket jelöld meg valamilyen módon.) Az egyik kocka fogja szimbolizálni a sorstábla vízszintes sorait (ezeket arab számmal jelöltük), a másik a függőleges oszlopait (ezeket római számmal jelöltük). Ezután dobj mind a két kockával, és keresd ki a táblázatból a kapott számokat; ezek metszete határozza meg, hogy mi lesz a sorsod.

-	I	II	III	IV	V	VI
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Például: ha az egyik kockával hármast dobtál, a másikkal római ötöst, akkor a nap ábrát kapod meg, és arra a fejezetpontra kell lapoznod, ami ehhez az ábrához tartozik.

Természetesen sohasem tudhatod majd előre, mi lesz a sorsotok; előfordulhat, hogy a sors és szerencse istennője rátok mosolyog, de az is megeshet, hogy eltakarja előletek orcáját, és ez olykor komoly következményekkel is járhat!

FELSZERELÉS

A kalandodat csak néhány alapvető felszerelési tárggyal kezded; van egy jól bevált, egyszerű kardod, valamint egy már szintén régóta hordott bőrpáncéld. Ezen kívül oldaladon lóg egy erszény, amiben a pénzedet tartod, valamint van egy hátizsákod is, amibe minden mást teszel; például majd azokat a tárgyakat is, amikhez e kaland során jutsz hozzá. Bármit is találsz, azt mindig vezesd fel a *Zsoldoslapra*, a *Tárgyak* vagy az *Aranytallérok* rovatba!

Zsoldoslap

Zsoldoscsapatok:

Harckészség:



Erőnlét:



Tárgyak:



Aranytallérok:



Jegyzetek:



CSATÁK



Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Harckészség:

Erőnlét:

Háttértörténet

Minden katona életében eljön a pillanat, amikor elege lesz a harcból, békére és nyugalomra vágyik; nálad ez húsz év után érkezett el. Ezt az időt jórészt Vindgardia északi részén töltötted, különféle határvédő csapatokban; amikor azonban az északi hercegség is csatlakozott a királysághoz és beköszöntött a béke, a goblinok fenyegette Carfaxion erődjébe rendelték át. Itt csapatoddal együtt nem csak az erőd biztonságaért kellett felelnetek, hanem a közeli falvacskákért is, és a folyamatos ostromokba hamar belefáradtál. Elhatároztad hát, hogy végleg felhagysz a katonaélettel, és visszatérsz Ildenorba, a csendes déli városba, ahol még fiatalkorodban éltél.

Hosszú hajóút után, üres erszénnyel érkezted meg a Mor-folyó torkolatánál elterülő kikötővárosba. Eleinte nehezen találtad a helyed, hiszen Ildenor alaposan megváltozott az elmúlt húsz évben: széles sugárutak és kastélyok épültek városszerte, és az itt lakók között is sokkal több lett a kereskedő, a tudós, a művész. Végül azonban a jó szerencséd egy Fengor nevű tőpörödött, őszülő hajú kereskedőhöz vezetett, aki testőri munkát ajánlott neked, igaz, nem túl sok pénzért, de legalább szálláshellyel együtt.

Mindez fél évvel ezelőtt történt; azóta Fengor, vagy ahogy a városban ismerik, „Zsugori” Fengor házában laksz és a személyes testőre vagy. Te kíséred egyik kereskedőtől a másikig Ildenorban, és te véded meg a városi rablóktól és banditáktól is. Utóbbira szerencsére ritkán van csak szükség, így a munkád végül is nyugodt és könnyű, főleg a küzdelmes katonaévekhez képest. Ugyanakkor „Zsugori” Fengor sajnos valóban rászorgált a nevére: bár többször is hangoztatta ez alatt a fél év alatt, hogy mennyire elégedett veled, soha egyetlen aranytallérral sem emelte meg a fizetésedet.

Egy nap aztán a kereskedő magához hívat. Karikás szeme és gondterhelt arca arról árulkodik, hogy ezúttal nem a munkádról vagy az alacsony béredről lesz szó, hanem valami komolyabb dologról.

– Nem kertelek, hatalmas problémákkal küzdök – szól vékonyka hangján. – Az utolsó két karavánomat kirabolták, rengeteg pénzem és árum veszett oda, a hitelezőim a véremet követelik, a városi adó-

szedőkről már nem is beszélve... Ha a következő szállítmányom is a rablók kezére jut, végem van! Egy tapasztalt, megbízható harcosra és vezetőre lenne szüksége a karavánomnak ahhoz, hogy biztosan célt érjen... épp olyanra, amilyen te vagy! Ha sikerrel végrehajtod a küldetést, beveszlek társamnak az üzletbe, és nem kell testőrködéssel keresned a kenyeredet... Vállalod-e a feladatot?

Gyorsan átgondolod a dolgot, de mivel valóban nem akarsz örökké testőrködni, ráadásul egyébként is vonz a kaland és a kihívás, így igent mondasz. Kezet rázol Fengorral, ő pedig elmondja a részleteket.

– A karaván holnap reggel indul útnak borostyánkővel, bőrárúkkal és fűszerekkel. A célpont az északi hegyek közötti városka, Nordhern, addig kell elkísérned a három szekeret. Az ottani embereim már várni fognak rátok, illetve az árura. Az utakat azonban több rablóbanda is figyeli, és számos egyéb veszéllyel is szembe kell majd néznetek, úgyhogy légy nagyon résen! Szekerekről, öszvérekről és hajtókról gondoskodtam, valamint veled tart egy megbízottam, Serena is, aki jól ismeri az utat és a nordherni embereimet is. A karaván védelmét azonban neked kell megszervezned.

A kereskedő az asztala egyik titkos rekeszéből három, aranytallérokka teli erszényt húz elő.

– Fogd ezeket, és egy óra múlva legyél a „Féktelen Tivornya” ivóban, ahol a kocsmáros reményeim szerint már összehívta a város összes olcsón felbérelhető és megbízható csapatát. Válassz közülük bölcsen, nem szeretném, ha indulás után azonnal veszélybe kerülne az áru vagy valamelyikük hátba döfne... Sajnos több pénz nem áll a rendelkezésemre, így ebből a kétszázhatvan aranytallérból kell kigazdálkodnod a karaván védelmét. És siess: holnap reggel már indulásra készen kell állnotok!

Bólintasz, és már éppen távoznál, amikor Fengor a homlokára csap.

– Majdnem elfelejtettem! – kiáltja. – Van itt egy elefántcsont szobrocska, amit kedves barátomnak, Bíborszemű Gerethnek szántam. Ő egy khalebori tudós, és bizonyára ki tudja majd deríteni, hogy mit jelentenek a rúnák ezen a tárgyon. Mivel a város úgymint útba esik, kérlek,

add majd ezt át neki! – Ezzel átnyújt egy szobrocskát, ami egy négykarú nőt ábrázol, a talapzatán pedig különös vésetek látszódnak.

Ruhád belsejébe csúsztatod a tárgyat, valamint a kétszázhatvan aranytallért (írd fel őket a *Zsoldoslapra!*), elbúcsúzol munkaadódtól, és elindulsz a „Féktelen Tivornya” kocsmá felé. Valamiféle kikötői lebujra számítasz, de amikor odaérsz és belépsz, kellemesen csalódsz: a hely meglepően tiszta és csak néhányan iszogatnak odabent.

A nagydarab, szakállas kocsmáros a tűzhely előtti asztalhoz vezet, ahol némi étel, egy üveg bor és egy ónkupa vár. Egyenként hívja oda hozzád a csapatok vezetőit, hogy megismerkedhess velük; közülük kell kiválasztanod az útitársaidat (ráérsz azután is dönteni, hogy mindegyikükkel beszéltél).

Elsőként egy széles vállú, izmos félork áll eléd csatabárdjára támaszkodva. Egyik szemét szemtakaró fedi, a másikkal azonban szúrósan méreget. Mély, rekedt hangján Thogarként mutatkozik be, majd elmondja, hogy öt társával együtt a helyi tolvajcéh tagja, ám nemrég kissé forróvá vált a lábuk alatt a talaj, így el kell tűnniük egy időre... Állítása szerint, ha kíséřőket akarsz, náluk jobbat keresve sem találhatsz: harcban nincs párjuk, ügyességük és ravaszságuk pedig messze földön híres. Ezen kívül jók a kapcsolataik is, például a környékbeli rablóbandákkal. Ez utóbbi kijelentését készséggel el is hiszed neki. Amikor közli, hogy száz aranytallért kér a szolgálataikért, merészen az arcába nevelsz; végül hetven aranytallérra alkudod le az árat, de hozzáteszed, hogy még átgondolod a dolgot.

Félszemű Thogar és emberei:

Harckészség: 2

Erőnlét: 6

Felbérelhetők – 70 aranytallérért

Következőnek egy csapzott hajú, rongyos öltözékű lány ül le veled szemben. Nyakában egy piros csontsíp lóg, karján pedig egy sötétbarna tollú, igen harcias külsejű madár ül. Megdöbbenésedet látva a lány elmosolyodik, majd elmondja, hogy az ő neve Mileona, és a város egyik félreeső helyén él hat harci sólymával. Szeretne azonban

minél előbb új lakhelyet találni maguknak, mert a helyiek boszorkánynak tartják őt és nem igazán kedvelik. Különösen igaz ez Félsemű Thogarra, aki nemrég részegen próbált meg kikezdeni vele, ám a madarai közbeléptek; azóta a félork már csak egy szemmel nézheti a világot... Ezután Mileona ecsetelni kezdi, hogy milyen nagy segítségedre lehetne utad során, hiszen a sólymai valóban bárkivel és bármivel szembeszállnak, ha szükséges; ráadásul ő maga bír némi látnoki képességgel is. Ahhoz, hogy máshol telepedhessen le a madaraival, legalább nyolcvan aranytallérra lenne szüksége, így ennyit kérne tőled a szolgálataiért cserébe. A homlokodat ráncolva figyeled a lányt; ahhoz képest, hogy egyedül van, ez kissé drága ajánlatnak tűnik... Ráadásul csak akkor tart veled, ha a félorkot és embereit nem viszed magaddal!

Mileona és harci sólymai:

Harckészség: 2

Erőnlét: 5

Különleges képesség: Mileona látnoki képességének köszönhetően néha előre megérzi a veszélyt, valamint valóban ért egy keveset a boszorkánysághoz is. Amennyiben hasznát láthatjátok a képességeinek, a könyv ki fog térni rá.

Felbérelhetőek – 80 aranytallérért

Ezután egy valóságos óriás áll az asztalod elé, és tekint le rád acélos szemmel. Szegecsekkel borított bőrpáncélja és fából faragott maszkja, mely elrejtí arcát, igen határozott és erős ember benyomását kelti. Két tört látsz a derekához erősítve, de úgy tűnik, pusztá kézzel is remekül boldogulna, ha éppen arra lenne szükség. Elmondja, hogy az ő neve Sziklaöklű, és hat gladiátortársával együtt Theor nagyurat szolgálja, aki igen tekintélyes ember, lévén övé a város egyetlen arénája. Sajnos azonban mostanában nem túl népszerűek az arénaharcok Ildenorban, így a nagyúr meghagyta nekik, hogy keressenek valami kiegészítő munkát, például csapjanak fel zsoldosnak. Szívesen elkísérnek téged is bárhová, ha megfizeted őket. Állítása szerint csapatuk a négy harci szekérrel önmagában többet ér, mint az összes itt felsorakozott szedett-vedett banda. Ezt a kijelentését hangos

füttyszó és dühös ordibálás fogadja a többiek részéről, a kocsmáros alig tudja lecsendesíteni a lármázó tömeget. Amikor az árról kérdezed Sziklaöklűt, majdnem torkodon akad a vacsorád: százharminc aranytallért kér, és ebből nem is akar engedni!

Theor nagyúr gladiátorai:

Harckészség: 4

Erőnlét: 9

Különleges képesség: a harci szekerek látványa a legtöbb emberben és értelmes teremtményben félelmet kelt, így (hacsak a könyv másként nem rendelkezik) minden csata során csökkentheted 1 ponttal ellenfeleitek Harckészségét.

Felbérelhetők – 130 aranytallérért

Egy vékonyka, varázslósipkás alak ül le következőnek az asztalodhoz. Kezében pálcát tart, vállán táska lóg, melyből egy könyv csücske kandikál ki; nyilván valamiféle varázslóinas lehet. Elmeséli, hogy szeretett mestere, Zender épp nemrég veszítette életét egy robbanás következtében, így négy társával elhatározták, hogy elhagyják a várost, és máshol folytatják a tanulmányaikat. Khalebör vagy Nordhern épp megfelelő lenne mindannyiuk számára. Állítása szerint leginkább támadó jellegű varázslatokat ismernek, amik pusztítóbbak lehetnek egy csapat harcosnál is. Ezt a kijelentését a szomszédos asztalnál ülő gladiátorok hangos röhögéssel „jutalmazták”, majd néhányan közülük fenyegetően fel is állnak. Szerencsére a kocsmáros ismét közbelép... Amikor a fizetség kerül szóba, a varázslóinas szemrebbenés nélkül hatvan aranytallért kér tőled.

Zender tanítványai:

Harckészség: 1

Erőnlét: 3

Különleges képesség: bár a varázslóinasok nem látszanak túl harcias egyéneknek, mágikus tudásuk jól jöhet a kaland folyamán. Amennyiben lehetőséged lesz bevetni őket, a könyv ki fog térni rá.

Felbérelhetők – 60 aranytallérért

Ezután egy csinos, talpig páncélba öltözött nő lép eléd. Kardjával tiszteleg neked, majd leül veled szemben. Határozott hangján Estrel-

laként mutatkozik be, majd elmondja, hogy öt társával együtt északnak tart, egy gyilkos nyomait követve, de erről többet nem hajlandó elárulni. Nordhern mindenesetre épp útba esik nekik, így szívesen elkísérnek odáig. Csapata, a Pajzsos Hajadonok olyan nőkből áll, akik évek óta gyakorolják a vívás tudományát, és harci képességeikhez nem férhet kétség. Estrella mosolyogva hív ki egy kis erőpróbára, de te elutasítod, mondván, még sok a dolgod. Amikor a pénz kerül szóba, élénk vita alakul ki közöttetek. Végül a harcosnő az asztalra csap, és kijelenti, hogy száz aranytallér az utolsó ajánlata.

Estrella és a Pajzsos Hajadonok:

Harckészség: 3

Erőnlét: 6

Felbérlehetők – 100 aranytallérért

Következőnek egy mókás kinézetű, szemüveget viselő, pocakos emberke állít oda eléd. Róla aligha tudod elképzelni, hogy valaha is fegyvert fogott a kezébe... Vidám, csengő hangján Corpiusként mutatkozik be, majd miután látja, hogy a neve semmit sem mond neked, elárulja, hogy híres alkimista, és négy segédjével együtt épp Nordhernbe tart egy saját szekérrel. Csekélyke ötven aranytallérért hasznos alkimiai tudományával segíthet téged utad során, azt azonban kiköti, hogy nem hajlandó semmiféle varázslófajzattal együtt utazni, így például Zender tanítványaival sem, mert szerinte csak kontárok a tudomány terén. Nem vagy teljesen meggyőződve róla, hogy valóban olyan jelentős-e a férfi tudása, mint állítja, így csupán remélni mered, hogy jó útitárs lehet számodra.

Corpius és alkimistái:

Harckészség: 1

Erőnlét: 3

Különleges képesség: Corpius és segédei számos savas üvegcsét, mérgező anyagot, füstgömböket és egyéb alkimista holmit tartanak maguknál, melyek igen veszélyesek lehetnek az ellenfeleitekre nézve. Amennyiben lehetséged lesz bevetni őket, a könnyv ki fog térni rá.

Felbérlehetők – 50 aranytallérért

Ezután öt rongyos ruhájú, nevetgélő fiúcska veszi körbe az asztalodat. Már épp el akarod hessegetni őket, amikor egy szőke, közepmagas gyerek, vélhetően a vezetőjük, barátságosan feléd nyújtja a kezét, és elmondja, hogy munkát keresnek, és bármit elvállalnak, amivel csak egy csekélyke pénzhez is juthatnak. Állítása szerint ügyes felderítők, ami jól jöhet számodra, ha hosszabb útra indulsz. Igaz, harci tapasztalataik igen szerénynek mondhatóak, de a hús aranytallér, amit kérnek a szolgálataikért cserébe, igazán nem sok.

Vindgardia felderítői:

Harckészség: 1

Erőnlét: 2

Felbérelhetőek – 20 aranytallérért

Miután mindegyik társaság vezetőjével beszéltél, elgondolkodva hátradőlsz a széken, és belekortyolsz a borodba. Az biztos, hogy legalább három csapatot fel kell bérelned ahhoz, hogy a karavánnak megfelelő védelme legyen; de vajon melyek legyenek ezek, kikkel járnál a legjobban?

Válassz három csapatot a fentiek közül, maximum kétszázhatvan aranytallér értékben! (Ha marad pénzed, úgy akár még egy negyediket is választhatsz, bár nem kötelező minden aranytallért elköltened, félretehetsz valamennyit az útra is.)

Amennyiben kiválasztottad a csapatokat, írd fel a nevüket a *Zsoldoslap Zsoldoscsapatok* rovatába, majd add össze a *Harckészség* pontjaikat, és jegyezd fel a *Harckészség* rovatba; ez lesz az induló *Harckészség* pontotok. Ugyanígy kell eljárnod az *Erőnlét* pontokkal is: azokat is add össze, és jegyezd fel az *Erőnlét* rovatba; ez lesz az induló *Erőnlét* pontotok! Amennyiben a csapataidnak különleges képességei is vannak, úgy azokat is jegyezd fel!

Miután közölted döntésedet a kiválasztott csapatok vezetőivel, és tájékoztattad őket a holnapi indulásról, elfogyasztod a vacsorádat, és felhajtod a maradék borodat. Ezt követően visszatérsz Fengorhoz, aki már vár téged, még hozzá egy csinos, bőrpáncélos, hollófekete hajú fiatal nő társaságában.

– Ő a megbízottam, Serena – mondja a kereskedő. – Ő felel majd az úton az áru épségéért; nem szeretném, ha útközben bárki megdézsmálná azt... Ő fogja kiosztani neked és embereidnek az étel és ital fejadagokat is. – A bőrpáncélos nő először kissé bizalmatlanul méreget téged, majd amikor munkaadód harci jártasságodat dicséri, barátságosan rád mosolyog.

Miután pontosítottátok az indulás időpontját, elkészönsz Fengortól és Serenától, majd visszatérsz a szálláshelyedre, hogy holnap kipihenten indulhass útnak a karavánnal Nordhern felé.

És most lapozz az **1**-re!

1.

Szép, napfényes tavaszi reggel van, amikor a karaván szekerei megállnak a város kapujánál. Az itt posztoló három városi őr unottan figyel benneteket, nyilván számukra mindennapos dolog, hogy emberek jönnek és mennek. Épp az egyik strázsával váltasz pár szót, amikor egy női sikolyt hallasz a szekerek mögül.

– Eressz el, te vadállat vagy kibelezlek!

– Serena, csak nem akartál búcsú nélkül távozni?! – kérdezi kajánul egy öblös férfihang. – Még tartozol nekünk tíz arannyal a legutóbbi munkánkért! De tudod mit, nagylelkűek leszünk: ha egy éjszakát velünk töltesz, elengedjük a tartozásodat... – Durva röhögés kíséri az ajánlatot.

Azonnal a szekerek mögé rohansz, és egy tíz főből álló szedett-vedett csavargóbandát pillantasz meg, akik fenyegetően veszik körül Serenát. Egy szakállas, sebhelyes arcú, medvetermetű fickó egészen „Zsugori” Fengor megbízottja mögött áll, egyik kezével hátulról átölelve, a másikkal egy kést nyomva a torkához. Serena kétségbeesetten próbál kiszabadulni a satuszerű ölelésből, egyelőre nem sok sikerrel. Amikor a sebhelyes arcú megpillant téged, így kiált fel:

– Nocsak, egy szárazföldi patkány! Talán hozzád tartozik a kicsike? Nos, vagy kifizeted a tartozását, vagy kicsit elszórakozunk vele... Én a helyedben inkább fizetnék, tudod, eléggé kiéhezünk a tengeren! – Emberei újabb kaján röhögéssel jutalmazták vezérük szellemességét.

Gyorsan átgondolod a lehetőségeidet. Az nyilvánvaló, hogy nem hagyhatod a sorsára munkaadód megbízottját... de vajon hogyan szabadítsd ki?

Ha van nálad tíz aranytallér, és kifizeted a fennálló tartozást, remélve, hogy a kalózok így elengedik majd Serenát, lapozz a **167-re**!

Ha nincs nálad ennyi pénz vagy nem bízol a kalózok becsületességében, és inkább megleckézteted őket, lapozz a **42-re**!

2.

Befordultok még néhány kanyarulaton, majd végül egy északnak vezető csatornajáratban találjátok magatokat. A víz itt sötétebb színű, mint eddig, és mindenféle szemét, ruhafoszlányok, ételmaradékok, rozsdás vasdarabok és még ki tudja, mik úszkálnak benne. Embereid mogorva arccal tapossák a vizet, és bizony neked sincs éppen rózsás kedved.

– Életemben nem éreztem még ilyen bűzt – sipítja melletted Bíborszemű Gereth befogott orral. – Istenem, az ott egy emberi láb-szárcsont?

Mielőtt bármit is mondhatnál, előlről lágy furulyaszó üti meg a füledet. Meglepődve nézel a hang irányába, és nem messze tőletek, a járat jobb oldalán egy szemétkupacot pillantasz meg, amin egy barna csuklyás alak ül. Veletek látszólag mit sem törődve játszik hangszerén, körülötte pedig három kövér patkány futkározik izgatottan. Jobb híján tovább gázoltok előre, de igyekeztek az alak minden mozdulatát szemmel tartani. Már nem jártok messze tőle, amikor hirtelen felemeli a fejét, és abbahagyja a muzsikálást.

– Üdvözöllek titeket a királyságomban! – kiáltja hangosan kacagva, majd hátracsapja a csuklyáját, és még te is meghökkensz egy pillanatra csúfsága láttán: vörös és fekete hegek borítják tar fejét, és az egyik füle is hiányzik. – Remélem, hoztatok számunkra ajándékot... – szól vészjósló hangon. – Kis alattvalóimmal sokra becsüljük a szép, csillogó korongokat! Mindegyikünk kettőt szeretne... – Patkányai-val együtt izgatottan figyel titeket.

Ha van nálad nyolc aranytallér, és hajlandó is vagy a patkánymessternek „ajándékozni” őket, lapozz a 172-re!

Máskülönben lapozz a 70-re!

3.

A varázslótanoncok belekezdenek a *Fagyasztás* rituáléjába, ám a csatornakigyó megérezhet valamit, mert egy újabb jókora adag maró levét köp rátok. Mágusaid ordítva hagyják abba a megkezdett varázslatot (a sérüléseik miatt vonj le 1 pontot az *Erőnlétetekből!*), és

majdnem bele is zuhannak a medencébe; csak az utolsó pillanatban kapják el őket a többiek. Valami mást kell kitalálnotok, de gyorsan!

Ha megtalálhatóak a kíséretedben az Estrella vezette Pajzsos Hajadonok, és megkéred őket, hogy pajzsaikkal fedezzenek titeket, amíg elgördítitek a túloldali kőlapot, lapozz a **61**-re!

Máskülönben utasíthatod embereidet, hogy dobjanak néhány fáklyát a Konsztriktuszra, remélve, hogy ezzel megfutamíthatjátok, ti pedig elmenekülhettek; ebben az esetben lapozz a **154**-re!

Ha zsoldosaid élén egyszerűen megrohamozod a csatornakígyót, lapozz a **116**-ra!

4.

Az ork farkaslovasok rozsdás baltáikat lengetve rohamozzák meg a karaván szekereit. Azonnal fegyvert rántotok, hiszen meg kell védenetek tőlük az értékes szállítmányt!

ORK FARKASLOVASOK

Harckészség: 5

Erőnlét: 6

Ha legyőztétek ellenfeleiteket, az egyik ork kezéről egy ezüstkarperecet sikerül leszedned, mely kellően jó állapotban van ahhoz, hogy Khalebor piacán majd esetleg értékesítsd (írd fel a *Zsoldoslap-ra*!). Ezt követően folytatjátok utatokat a síkságon át. Lapozz a **102**-re!

5.

Mély levegőt veszel, és teljes erővel lesújtasz a varázsgömbre. Valami baljós eseményre számítasz, ahogy embereid is... ám semmi ilyesmi nem történik; a gömb csupán hangos csörömpöléssel szilánkokra törik, a kék sugár pedig, amely eddig körbefogta az élőhalott lényt, elenyészik.

– Ez az! – kiált fel a lics túlvilági hangon. – Most a következő!

Embereid rémülten, visszafojtott lélegzettel nézik, ahogy odalépsz egy újabb gömbhöz... melyik lesz az?

A vörös színű? Lapozz a **60**-ra!

A zöld színű? Lapozz a **130**-ra!

6.

A hidat elhagyva az út fokozatosan északra kanyarodik, majd nemsokára egy elágazáshoz értek. Az egyik út továbbvezet északra; erre a füves síkságot semmi sem töri meg néhány szikladarabon kívül. A másik út keletre vezet, amerre viszont egyre több bokor és fa látszódik, a távolban pedig egy kisebb erdő is kivehető. Megkérdezed Serenát, hogy merre menjetek tovább, mire elmondja, hogy Khaleb-
bor északkeletre van innen, és tudomása szerint mindkét út arrafelé vezet egy idő után, tehát lényegében mindegy, melyiket választjátok.

Míg ezen gondolkodsz, egy kis kőoltárra is felfigyelsz balra, a fű között; tűzpiros virágok ölelik körül, előtte pedig egy rovásírásos kőtábla fekszik. A szöveg szerint a terület Obronnak, a tudósok és varázslók istenének lett felszentelve.

Ha elkísértek Zender tanítványai vagy Corpius és alkimistái, lapozz rögtön a **30**-ra!

Máskülönben el kell döntened, hogy merre menjetek tovább.

Ha úgy határozol, hogy északra folytatjátok utatokat, a síkságon át, lapozz a **115**-re!

Ha kelet felé vezeted tovább a karavánt, az erdő irányába, lapozz a **149**-re!

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Vindgardia felderítői, kiküldheted őket egy rövid terepszemlére is; ez esetben lapozz a **66**-ra!

7.

Sikerül egy félkört kialakítanotok a szekerekből, és mögéje bújnok, ellenfeleitek azonban már a nyakatokon is vannak. Szürke csuklyát viselnek, hogy gonosz, fekete ábrázatukat elrejtsek. Sötételfek... Hát persze! Mágusaik elsötétítették az eget, hogy harcosaik lecsaphassanak rátok... Kemény küzdelem vár rátok!

SÖTÉTELFEK

Harckészség: 6

Erőnlét: 7

Mivel sötétben kell harcolnotok, hátrányban vagytok ellenfeitekkel szemben; egyik csapatod sem vetheti be különleges képességét, és csökkentsd 2-vel a *Harckészségeket* is!

Ha győztök, az ég újra kivilágosodik. Gyorsan átvizsgáljátok ellenfeleitek holttestét, és bár zsoldosaid nem sok mindent találnak, te észreveszel az egyik mágus nyakában egy ezüstitálcán függő, hold alakú talizmánt, mely feltehetőleg rézből készült. Úgy döntesz, hogy elrakod ennek a csatának az emlékére (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Serena sürgetésére a karaván hamarosan folytatja útját. Lapozz a **156-ra**!

8.

Mileona épp ekkor tér vissza a szekerek irányából, és ahogy meglátja a tábornoknál helyet foglaló alakot, az arca elkomorul. Gyanakodva közelebb lép, majd hirtelen felkiált:

– Ez egy gonosz boszorkány, érzem az erejét! Azonnal el kell fogunk! – Ezzel már nyúl is a bűvös sípjához, hogy ráuszítsa az öregasszonyra a sólymait.

Te csak kapkodod a fejed, a magát gyógyfűárusnak mondó nő azonban gonoszul felkacag, és így kiált:

– Úgy, egy másik boszorkány... Védjete meg, madárkáim!

A következő pillanatban fekete, borotvaéles karmú halálsólymok lepik el az eget, és azonnal lecsapnak rátok.

HALÁLSÓLYMOK

Harckészség: 5

Erőnlét: 8

A támadás váratlan mivolta miatt most egyik csapatod sem vetheti be különleges képességét!

Ha a halálsólymok *Erőnléte* 4-re csökken, lapozz a **135-re**!

9.

– Helyesen válaszoltál, mesterem biztosan fogadni fog benneteket – bólint az ifjú. – Térj vissza embereidhez, én addig tájékoztatom mesteremet az érkezésekről.

Néhány percig kell csak türelemmel lennetek, aztán a tanítvány már be is invitál mindannyiótokat a tudós házába. Lapozz a **108-ra!**

10.

Alig hagyjátok magatok mögött a szikladarabot, amikor újra megpillantjátok északon a lovas alakokat... ráadásul nagyon úgy tűnik, hogy kiszúrtak titeket, mert egyenesen felétek tartanak! Próbáljátok gyorsabb haladásra bírni az öszvéreket Serenával és a hajtókkal, ám az alaposan megpakolt szekerek miatt ez nem igazán sikerül, a lovasok pedig egyre közelebb kerülnek hozzátok. Legalább tucatnyian vannak, és most már az is kivehető, hogy tagbaszakadt, primitív külsejű férfiak, testüket harci jelek és állati bőrök borítják. Hangos csatkiáltással, fejszéiket lóbálva vágtnak felétek, szemernyi kétséget sem hagyva szándékaik felől. A balszerencsétek egy barbár hordával hozott össze, ami elől nincs menekvés!

Mit teszel?

Félkör alakzatba állítod a szekereket, hogy megfelelően védekezhessenek a támadással szemben? Lapozz a **98-ra!**

A horda elé sietsz, hogy kihívd a vezérüket egy párbajra a barbár szokások szerint, s így elkerüljétek a komolyabb vérontást? Lapozz a **173-ra!**

Köszöntöd őket? Lapozz a **189-re!**

11.

A fiúcskák lelkesen bólintanak, és miután meghagyod nekik, hogy legyenek nagyon óvatosak, és a kezükbe nyomsz egy fáklyát, már indulnak is. Egy darabig még látod őket, ahogy másznak előre az aknában, majd az lefelé kanyarodik, és a felderítők is lassan eltűnnek. Izgatottan vársz maradék embereiddel együtt, de a gyerekek nem bukkannak elő újra. Aztán fojtott kiáltásokat hallasz, meg olyan

hangot, mintha valamit rángatnának... bajt szimatolsz, végül azonban a fiúcskák újra felbukkannak a kanyar mögül, és lassan kimásznak. Ruhájuk csupa szennyvíz, de nem volt eredménytelen a kalandjuk, ugyanis van velük egy idegen gyerek is, egy szutykos arcú, vörös hajú leányka. Amikor titeket megpillant, elmosolyodik, majd bemutatkozik, mint „Enyveskezű” Mea. Elmondja, hogy az egyik helyi tolvajbanda növendéke, és az őt üldöző városi örök elől menekült le a csatornába, mert tudta, hogy ide úgysem követik. Kis kóborlás után valamiféle csillanást látott ennek az aknának a mélyén, és bemászott, hogy megvizsgálja, a lába azonban beszorult egy részbe. Ha nem segítenek rajta, valószínűleg előbb-utóbb éhen halt volna... Ezt követően egy kis barna tégelyt húz elő koszos ruhájából, és átadja neked.

– Fogadjátok hálám jeléül! – mondja vékonyka hangján. – Ebben örölt mocsári zsálya kivonat van. A csatorna hemzseg a patkányemberektől, de ez majd távol tartja őket tőletek... tudjátok, érzékeny orrukkal képtelenek elviselni a növény szagát! A társaimmal mi is gyakran alkalmazzuk ezt a kis trükköt. – Ezután elköszön tőletek, mondván, a tolvajcéhben már biztosan várják.

Mosolyogva nézitek, ahogy fütyörészve baktat dél felé, a jókedvetek azonban hamar elillan.

– Az erszényem... a kis fruska ellopta! – üvölti egyik embered.

– Az enyémet is! – ordítja egy másik kísérőd.

– Hát ez tényleg enyveskezű! – kiáltja egy harmadik zsoldosod.

Gyorsan te is az erszényedhez kapsz, ám annak is hűlt helye... (Húzd le az összes aranytallérod a *Zsoldoslapról*, már ha egyáltalán volt még nálad!)

Embereid legszívesebben a lányka után erednének, és kitekernék a nyakát, és ez bizony neked is megfordul a fejedben... mivel azonban nem biztos, hogy el tudnátok kapni a csatornában otthonosan mozgó „Enyveskezű” Meat, valamint a küldetésetek amúgy is fontosabb, végül csak legyintesz, és továbbvezeted zsoldosaidat (a tégelyt azért megtarthatod, ha akarod; ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra!*). Lapozz a **185**-re!



12.

Találomra elindultok keletre, a közelben magasodó dombok felé, bízva abban, hogy rábukkantok egy alkalmas éjszakai táborhelyre. Fél óra keresés után aztán végül a szerencse istennője rátok mosolyog; az egyik domb oldalában észrevesztek egy jókora barlangot, mely mohás és bűdös ugyan, de legalább védelmet nyújt a csípős esti szelektől. A közepén egy kisebb tó is látszódik, aminek azonban nyugodt a felszíne, így reméletek, hogy nem él benne semmi.

Mindannyian behúzódtok a barlangba, a szekerekkel együtt, és amíg te kijelölöd az éjszakai őrséget, néhány embered tüzet gyújt a tó partján. A bejárat közelében találtok néhány bokrot ehető vörös bogyókkal, és zsoldosaid közül páran ízletes gombákat is gyűjtöttek útközben, így szerencsére van mit ennetek (ha napközben az éhség miatt le kellett vonnod magatoktól 2 *Harckészség* pontot, most ezeket visszaírhatod!). Vacsorád elfogyasztása után nyugovóra térsz a barlang egyik sarkában, és hamarosan álomba is merülsz.

Éjfél körül hangos ordibálásra ébredsz. Körülnézel, és döbbenten látod, hogy embereid szinte valamennyien talpon vannak, és mindegyikük nagyon izgatott. Aztán rémisztő üvöltés hasít az éjszakába, és még te magad is elszörnyedsz, amikor egy nyolc méter magas fekete troll lép be a barlangba. Arca állatias, ferde szemei és tűhegyes fogai vannak, és csupán egy ágyékkötőt visel, így láthatóak jókora izmai. Egy kisebb fának beillő bunkósbotot lóbál, mellyel rögtön ki is lapítja a hozzá legközelebb álló emberedet (vonj le 1 pontot az *Erőnlétetekből!*). Bár a trollok e faja rendkívül ritka, nektek mégis sikerült összeakadnotok egy óriási példánnyal!

Ha nálad van a Vízmagusok botja, itt az alkalom, hogy használd; amennyiben így döntesz, lapozz rögtön a **183-ra!**

Máskülönben jobb híján megrohamozzátok a rémet, mielőtt még mindannyiótokkal végezne... Most igazán kemény küzdelem vár rátok!

FEKETE TROLL

Harckészség: 10

Erőnlét: 12

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, levonhatsz a troll *Harc-készségéből* 1-et, valamint *Erőnlétéből* 3-at, mert savas üvegcséikkel komoly sebeket ejtenek a szörnyetegen.

Ha Zender tanítványai kísérték el, úgy ők sietve közlik, hogy egyetlen varázslatuk sem maradt, és amíg nem memorizálnak újabbakat, nem tudnak segíteni nektek...

Ha sikerül valahogy legyőznötök ezt a félelmetes teremtményt, embereid győzelmi táncot lejtenek a holttest körül, te pedig megtöltesz három üres kulacsot trollvérrel; kis szerencsével egy varázsló szép summát fizethet majd egy ilyen ritka varázskomponensért (írd fel a trollvért a *Zsoldoslapra!*).

Mivel elaludni aligha tudnátok ezek után, így ébren töltitek az éjszaka hátralévő részét, halkan beszélgetve a félhomályos barlangban. Hajnalban aztán felkerekedtek Khalebör felé, bízva abban, hogy most már beengednek benneteket a városba. Lapozz a **124**-re!

13.

Előhúzkod a kulcscsomót a zsebedből, és szemügyre veszed a lakatot. Az egyik álkulcs pontosan beleillik a zárba, ám amikor elfordítod, apró szúrást érzel a tenyereden. Ijedten kapsz a kezedhez, melyen most két kicsiny, tüske ütötte sebhely látható. Felkiáltanál, de képtelen vagy rá, a nyelved teljesen megbénult... Mire embereid ráébrednek, hogy baj van, te már holtan fekszel a templom lépcsőin. Utad itt véget ér.

14.

Találomra kiválasztotok egy folyosót, mely talán a legkevésbé bűdös, és elindultok rajta. Eleinte könnyen haladtok előre, de aztán a járat nemsokára ismét összeszűkül, majd pedig egyre nő a szennyvíz mennyisége is. Hamarosan már térdig gázoltok a mocsokban, melynek felszínén ráadásul fekete, olajos foltok úsznak. Éppen azon gondolkodsz, hogy nem kellene-e visszafordulnotok, amikor előlről pusmogást hallasz, és mintha néhány mozgó alakot is látnál a fáklyáitok fényében. Aztán hirtelen fémes, reszelős hang töri meg a csen-

det, és fentről valamiféle kátrányos folyadék zúdul a nyakatokba... Felordítotok, rémületetek pedig csak fokozódik, amikor egy vasrács csapódik le előttetek, két sötétben megbújó, csuklyás alak pedig fáklýákat dob a vízbe. Fejvesztve, egymást taposva menekülnétek vissza a csatornájáratban, a tűz azonban sajnos gyorsabb nálatok...

Legnagyobb balszerencsétekre Khalebor orgyilkos bandájának titkos búvóhelyére bukkantatok, ők pedig nem szeretik túlzottan az illetéktelen behatolókat... Utad itt véget ér.

15.

A druidák befejezik a kántálást, és tisztos távolságban, félkörben felsorakoznak előttetek. Vezetőjük egy magas, feketeszemű alak előlép, és megkérdezi tőled, mi dolgotok errefelé. Röviden elmondod, honnan jöttetek és hová igyekeztek, mire a druida bólint, majd egy kérdést intéz feléd:

– Véletlenül nem találkoztatok az úton egy társunkkal? Már három napja várjuk, és félünk, hogy valami történt vele.

Ha van nálad egy levélmintákkal ékesített faragott bot, valamint egy aranyhímzéses zöld selyempöponyeg, lapozz rögtön a 33-ra!

Ha csak az egyik tárgy van a birtokodban, lapozz rögtön a 137-re!

Ha egyik sincs nálad, akkor nem igazán tudtok segíteni a druidáknak, így úgy döntesz, hogy továbbmentek északra, Khalebor felé, az erdő mellett; lapozz a 148-ra!

16.

A tanítvány megrázza a fejét.

– Sajnálom, de el kell, hogy küldjelek – szól szelíden. – A meseterem nem fogad olyanokat, akik még egy egyszerű kérdésre sem tudnak válaszolni.

Dühösen hagyod ott embereiddel együtt a tudós házát, és épp a következő lépésen töröd a fejed, amikor felétek közeledő városi örökre leszel figyelmes. Pillanatok alatt körülzárnak titeket, majd az osztag vezetője, egy alacsony, köpcös kis alak közli veled, hogy le vagytok tartóztatva kémkedés vádjával. Döbbsenten nézel az örök-

re, majd amikor észreveszed a közöttük álló, kárörvendően vigyorgó Serenát, mindent megértesz. Árulás! Felmordultok és fegyvert rátotok.

– Így is jó! – kiált fel ekkor a köpcös alak.

Vad harc alakul ki a városőrök és közöttetek, s éppen ledöföd a köpcös férfit, amikor hirtelen szúró fájdalmat érzel az oldaladban. Döbbenten nézel körül, és Serenát pillantod meg melletted. Gúnyosan mosolyogva figyel téged, kezében pedig egy mérgezett tórt tart... Még szinte fel sem tudod fogni a történeteket, máris holtan rogysz a földre az előbb megölt férfi mellé. Utad itt véget ér.

17.

Azonnal kiadod a parancsot a menekülésre, ám embereidet lebénítni a félelem, a szellemek pedig nagyon gyorsak... Körülvesznek titeket, és túlvilági erejükkal teljesen megbabonáznak mindenkit. Akaratod ellenére lassú, egyenletes léptekkel elindulsz a Mor-folyó felé, akárcsak kíséroid. Hamarosan elmerültök az iszapos vízben, hogy aztán halálotok után az idők végezetéig kísértetek a szellemeikkel együtt. Utad itt véget ér.

18.

Már több mint két órája járjátok a vidéket zsákmány után kutatva, ám a szerencse nem mosolyog rátok: semmit sem sikerül elejtenetek. Már éppen feladnád, amikor egy kis liget közelében hirtelen riadt kiáltásra, valamint mély morgásra leszel figyelmes. Embereiddel azonnal a hangok felé indulsz, és hamarosan egy két lábon álló nagy, barna bundájú vadállatot pillantasz meg. Körülötte két vérvörös fejű férfi hever, míg egy harmadik egy lándzsával hadonászva próbálja ledöfni a fenevadat. Bárki is legyen az illető, segítségre szorul, méghozzá sürgősen!

Intesz embereidnek, és támadásba lendültök. Ellenfeletek egy felbőszült barnamedve; harapásai legalább olyan veszélyesek, mint a mancsai!

BARNAMEDVE

Harckészség: 5

Erőnlét: 6

Mivel most minden perc számít, így egyik csapatod sem vetheti be különleges képességét!

Ha legyőztétek a medvét, a megmentett férfi köszönetet mond nemes tetteitekért, majd bemutatkozik.

– Corveus a nevem, és a khalebori Wogard-ház fővadásza vagyok – mondja. – Társaimmal épp a holnapi ünnepi lakomára kerestünk valami fejedelmi vadat, ám sajnos a medve keresztezte utunkat. Mire felocsúdtam, két társammal már végzett is. Én is erre a sorsra jutottam volna, ha ti nem jöttök... Azonnal vissza kell térnem a városba az uramhoz, de nem szeretnék hálátlannak tűnni, ezért kérek titeket, fogadjátok el ezt a bronzmedált. Ennek a segítségével könnyen bejuthattok Khaleborba.

Azzal egy kissé már megkopott bronzmedált nyújt át neked (írd fel a *Zsoldoslapra!*). Mivel a férfi gyalogszerrel van, úgy döntesz, hogy az egyik tartalék öszvéreket odaadod neki, hogy minél hamarabb elérhesse úti célját. Eközben embereid sem tétlenkednek: gyorsan megnyúzzák a medvét, hogy azután a lobogó tűz felett megsüthessetek egy-egy finomabb húsdarabot.

Miután valamennyien jóllaktatok, folytatjátok utatokat. Lapozz a 141-re!

19.

Kissé félve vezeted rá embereidet a hídra, de az szerencsére megbízható, és nem omlik össze alattatok. Viszont az átkelés sajnos mégsem zajlik olyan simán, ugyanis az utolsó szekér kereke menet közben kitörik. Szitkozódva néztek egymásra embereiddel; bele fog telni némi időbe, amíg megjavítjátok... Vajon mit tartogat még ez a nap a számotokra?

Tégy egy sorspróbát!

Ha a kockák a nap szimbólumon állnak meg, lapozz a 177-re!

Ha a kockák a hold szimbólumon állnak meg, lapozz a **104-re!**
Ha a kockák a csillag szimbólumon állnak meg, lapozz a **86-ra!**

20.

Tudós zsoldosaid egyike is közelebb lép a kapuhoz, és – hála Ob-ron áldásának – könnyűszerrel megfejtí az írásjeleket. Elmondja, hogy a szöveg a következőképpen hangzik: *„A papnő szent állatai megnyitják a lezárt kaput!”*

Hümmögve vakargatod a fejed. Melyik téglát fogod benyomni?

Azt, amelyikre egy patkány alakját vésték? Lapozz a **121-re!**

Azt, amelyikre egy pók alakját vésték? Lapozz a **79-re!**

Azt, amelyikre egy madár alakját vésték? Lapozz a **62-re!**

Amennyiben felbérelted Zender tanítványait, és megkéred őket, hogy varázserejükkel próbálják meg kinyitni a vaskaput, lapozz a **195-re!**

21.

A főpapnő, látván újabb kudarcát, torz hangon felhördül, majd az istennő nyolc méter magas bronzszobrára mutat. Az recsegni-ro-pogni kezd, majd egyszerűen életre kel. Nagyot nyelsz, ahogy az óriási figura egy lépéssel zsoldosaid között terem. Mégis, hány rémséggel kell még megküzdenedek? És hogyan állítsátok meg ezt a gigászt? Elkeseredetten nézed, ahogy embereid megpróbálják felvenni vele a harcot, de a szobor egy kézlegyintéssel félresöpri őket. Az egyik zsoldosod ekkor a főpapnőhöz rohan, hogy végezzen vele, hátha megtörik a varázs, ám Kachestra egy mágikus erőteret varázsol maga köré, így senki el nem érheti. A szobor közben továbbra is rendületlenül támad, és döngő léptekkel egyenesen feléd közelít. A helyzetetek teljesen reménytelennek tűnik...

Ha van nálad egy mágikus erejű láncos buzogány, lapozz rögtön az **53-ra!**

Máskülönben lesújtasz a hatalmas bronzszoborra, de az fel sem veszi (még ha egy ékköves karddal sújtottál le, akkor sem). Válaszul egyetlen csapással leterít, majd egyszerűen agyontapos. Talán

néhány embered szerencsésebb lesz, és el tud majd menekülni, de számodra az út itt véget ér...

22.

Félszemű Thogar hirtelen a fa tetejére mutat.

– Hárpiafészek... – mondja vigyorogva.

A szemedet meresztve vizslatod a fát, és valóban, az egyik legfelső ágon egy jókora, gallyakból épített fészek sötétlik. Gyorsan szétnézel, de a környék teljesen kihaltnak tűnik, egyetlen hárpiát sem látsz sehol. Talán éppen zsákmány után néznek valamerre...

– Gyerünk, fiúk, fosszuk ki! – szól Félszemű Thogar, majd mielőtt bármit is mondhatnál, két társával együtt már el is indul a fához.

A fejedet csóválva figyeled embereiddel együtt, ahogy a félorkok egyre magasabbra másznak a göcsörtös ágakon. Némelyik ugyan vésszesen meghajlik a bőrvértes tolvajok alatt, ám végül nem történik baj. Thogarék elérik a fa tetejét, és rögtön el is kezdenek turkálni a jókora fészekben. Látod, ahogy halkan nevetgélve több dolgot is a zsájkjukba pakolnak, ám hirtelen hangos visítás hallatszik... aztán szinte a semmiből egy emberszerű, sötét bőrű, szárnyas lény jelenik meg a fa közelében. Egy hárpia! Hát mégsem hagyták őrizetlenül a fészket! A tolvajok meglepetten felhördülnek, de Félszemű Thogar nem esik pánikba; előrántja a törét, és tövig szúrja a szörnyetegbe. Az újra felvisít, majd arrébb repül, de végül hangos puffanással a földnek csapódik, és nem mozdul többet. A félorkok lassan leereszkednek a fáról, majd újra csatlakoznak hozzátok.

– Az átkozott bestiák nem sok mindent loptak össze – szól sajnálkozva Thogar, és felmutat egy erszényt, amiben csupán három aranytallért látsz. – Ez a teljes zsákmány... Ezért kockáztattuk az életünket! – A földre köp, majd kivesz egy aranytallért az erszényből, és átnyújtja neked, mondván, neked köszönhetően jöttek erre, így a zsákmány egy része téged illet.

Kissé furcsán nézel a félorkra, és inkább nem mondasz semmit. Elteszed a felajánlott egy aranytallért (írd fel a *Zsoldoslapra!*), majd

gyorsan továbbindítod a karavánt, mielőtt még újabb szörnyetegek bukkannának fel. Lapozz a **192-re!**

23.

Amikor felolvasod a tekercsen lévő bűvigéket, a kőlények azonnal darabokra hullnak, a bebörtönzött démonok pedig hangos sikollyal térnek vissza saját síkjukra. Megkönnyebbülten felsóhajtotok, majd a sziklákon átlépve folytatjátok utatokat a járatban, ami pár méter után véget ér egy felfelé vezető lépcsősornál. Rátaláltatok hát a templom bejáratára! Habozás nélkül elindultok felfelé, hálát adva az isteneknek, amiért végre magatok mögött hagyhatjátok ezt a bűzös labirintust. Lapozz a **35-re!**

24.

Eszedbe jut a térkép, amit nemrég találtál. Gyorsan előhalászod, és hamar kiderül, hogy éppen a csatornahálózatot ábrázolja, ráadásul a templom is be van jelölve rajta. Micsoda szerencse!

Habozás nélkül elindultok balra a térkép alapján a kellemes illatúnak éppen nem nevezhető labirintusban. Néhány újabb elágazás, valamint forduló után aztán egy hosszú, észak felé vezető folyosóra értek, és ezen haladva nemsokára egy különös mellékágot vesztek észre balra. Jóval keskenyebb, mint az eddigiek, valamint alacsonyabb is; csak libasorban és meghajolva tudnátok végigmenni rajta, ráadásul az innen áramló szennylé különösen bűdös, és fekete, olajos foltok úsznak rajta. Tudós kísérőtökkel ránéztek a térképre, és azt látjátok, hogy az északi folyosó egyenesen a templomhoz vezet, míg a mellékág egy terembe, viszont onnan egy kanyargós úton szintén el lehet jutni a templomig. Gondolkodóba ejt a dolog...

Ha úgy döntesz, hogy ezen a mellékágon indultok tovább, lapozz a **188-ra!**

Ha inkább az egyenesen a templomba vezető északi folyosót választod, lapozz a **100-ra!**

25.

Zender tanítványai összedugják a fejüket, és varázsolni kezdenek. Erős szél támad, a folyó fodrozódni kezd, majd egy óriási hullám partra sodorja a bajba jutott embereket. Odasiettek hozzájuk, de szerencsére mindannyian jól vannak, csupán ketten szenvedtek könnyebb sérüléseket. Ezeket a tanítványok gyorsan meggyógyítják néhány egyszerűbb igével, így a halászok végül csak egy törött csónakot könyvelhetnek el veszteségként. Ekkor egy öreg, összakállú férfi lép hozzátok, és köszönetet mond nektek a megmentett emberek nevében, majd megkérdi, merre tartotok. Mikor megtudja, hogy északra, elmosolyodik, mondván épp arra van a falujuk is, közvetlenül a Mor-folyó partján; menjeteek együtt. Elfogadod az ajánlatot, és a férfiak társaságában folytatjátok utatokat.

Félóra múlva elértek a halászok falujához, ami mindössze néhány szalmatető, víz mellé épített viskóból áll. Tucatnyi nő és gyerek vár már titeket izgatottan, és amikor az idős férfi elmeséli, hogy mi történt, és mit tettetek, könnyes szemmel mondanak nektek köszönetet. Leültetnek titeket a folyóparton, egy nagy tűz köré, és megvendégelnek egy fenséges, sült halas lakomával. Serenanak ugyan nem tetszik a dolog, és dühöng az idővesztés miatt, de azzal nyugtatod, hogy szükségetek van egy kis pihenésre, nektek és az öszvéreknek egyaránt.

Miután valamennyien jóllaktatok, az idős, összakállú férfi így szól hozzátok:

– Nem tudjuk eléggé megköszönni azt, amit értünk tettetek! Nélkületek jóval kevesebben ülnénk most itt... Kérlek titeket, fogadjátok el ezt a zacskónyi igazgyöngyöt, melyet a Mor-folyóból halásztunk ki. – Ezzel egy tömött, barna zacskót nyújt át neked. – Ha pedig továbbmentek, térjeteek le a karavánútról, mert sötéltelf hor-dák állnak lesben a közelében! Haladjatok a folyó mellett, egészen a legközelebbi kőhídig, és keljeteek át rajta; az a környék már jóval biztonságosabb.

Megköszönöd az igazgyöngyöket (írd fel őket a *Zsoldoslapra!*), valamint a tanácsokat, majd elbúcsúztok a falusiaktól. Az öreg halász

útmutatásait követve haladtok tovább, közvetlenül a folyó partján. Lapozz a **156-ra**!

26.

Észreveszed, hogy Mileona megborzong melletted a tábla láttán. Megkérdezed tőle, hogy tudja-e, ki ez a Morthiana, mire bólint, és elmondja, hogy egy gonosz viharboszorkány, akinek hatalma van az időjárás felett.

– Most is érzem rettenetes varázserejét, és abban is biztos vagyok, hogy figyel minket. Nyilván az adományunkat várja, de majd én gondoskodom róla, hogy ne tudjon ártani nekünk... Elvégezem a *Vérváltság* szertartását, ti csak induljatok tovább! Hamarosan utolérlek benneteket.

Hallgatva a kis boszorkányra, továbbvezeted a karavánt, miközben reméled, hogy a szertartás tényleg meg fog óvni benneteket az esetleges kellemetlenségektől. Mileona hamarosan újra csatlakozik is hozzátok. Lapozz a **36-ra**!

27.

Amennyiben viselsz egy napot formázó nyakláncot, úgy Liera sugallatára az utolsó pillanatban mégsem lépsz be ebbe az átjáróba; lapozz vissza rögtön a **155-re**, és válassz egy másik utat!

Máskülönben az átjáró egy sárga porral felszórt kamrába vezet. A falakat polcok borítják, melyeken apró dobozok, ládák sorakoznak, a túlsó falnál azonban két csontváz áll kopott páncélban, így óvatosan láttok neki a helyiség átvizsgálásának. A csontvázak ugyan nem mozdulnak meg, a padlót borító port azonban gyorsan felkavarjátok lépteitekkel... Elég egyet szippantanod belőle, és máris heves köhögés fog el. Alig kapsz levegőt, a szemed könnybe lábad, és bár embereidhez hasonlóan megpróbálsz kihátrálni innen, de már késő. Egymás után zuhantok a földre, és már sohasem keltek fel. Utad itt ér véget, Lamena istennő templomában...

28.

Némi kérdezősködés után sikerül megtalálnotok a piacot, ahol azonban elég élénk a forgalom; úgy látod, már minden jó árusító hely elkelt. Éppen feladnád, amikor belebotlasz egy görbe hátú zugárusféle alakba, aki ugyan kissé sunyinak tűnik, de legalább hajlandó üzletelni veled. Mivel nem akarsz túl sok időt elvesztegetni, belecsapsz a tenyerébe, és megalkusztok az eladó portékáidon.

A következő tárgyakat veszi meg tőled az árus, az alábbi összegeért:

Egy zacskó igazgyöngy	10 aranytallér
Rézből készült, hold alakú talizmán	6 aranytallér
Barna fejpánt, vörös ékkővel a közepén	12 aranytallér
Levélmintákkal ékesített faragott bot	10 aranytallér
Aranyhímzéses zöld selyemköpönyeg	8 aranytallér
Csillag alakú ékköves gyűrű	18 aranytallér
Ezüstkarperec	8 aranytallér
Négy barbár ló	30 aranytallér
Napot formázó nyaklánc	10 aranytallér
Az Ítélet Kürtje	10 aranytallér
Vízmágusok botja	35 aranytallér
Három kulacs trollvér	35 aranytallér
Két bíborszínű tojás	12 aranytallér
Bronzmedál	5 aranytallér

Amennyiben van nálad egy ékköves kard, az árus csupán tíz aranytallért kínál fel érte, mondván, szerinte nem varázserejű. Döntsd el, hiszel-e a férfinak, illetve eladod-e neki a kardot vagy sem!

Ha rendelkezel egy kis csiszolt, zöld kővel, az árus csak a fejét rázza, mert ez szerinte nem smaragd és semmit sem ér.

Ha a birtokodban van egy tejfehér köddel teli üveggömb, az árus még megvizsgálni sem hajlandó, mondván, ilyen sötét dolgokkal ő nem foglalkozik.

Ha eladsz valamit, jelöld a változást a *Zsoldoslapon*!

Amikor befejeztétek az üzletelést, a férfi megkér, hogy kísérd el embereiddel együtt a boltjába, ahol vásárolhatsz tőle néhány igazán különleges varázstárgyat.

Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a **96**-ra!

Amennyiben visszautasítod, dönthetsz úgy, hogy itt a piacon néztek szét hasznos holmik után kutatva; ez esetben lapozz a **112**-re!

Vagy megkereshetitek a legközelebbi fogadót, hogy további kísérrőket bérelj fel; lapozz a **103**-ra!

Ha úgy gondolod, hogy már épp elég időt elvesztegettetek, és inkább felkutatjátok Bíborszemű Gerethet, a tudóst, lapozz a **164**-re!

29.

A délután hátralévő része eseménytelenül telik el; végig a füvet tapossátok, és mivel közel és távol semmit sem láttok, nincs túl jó kedvetek.

Alkonyattájt aztán egy magas, szikrázó tornyot pillantasz meg messze északon, mely impozáns látványt nyújt a lemenő nap fényében. Ez lehet a híres Kristálytorony, melynek legendáját még kisgyermekként hallottad... A történet szerint egy vén varázsló élt az épületben, aki az örök élet titkát kutatta, de mivel kísérletei sorra kudarcba fulladtak, így egy nap levetette magát a tornyából. Állítólag szelleme máig is kísért, bár sokak szerint ez csak egy mese, amivel a szófogadatlan gyerekeket rémisztgetik.

Már éppen egy kis pihenőt rendelnél el, amikor valami ismeretlen erő arra késztet benneteket, hogy induljatok el északra, a ragyogó torony felé. Vajon mi várhat ott rátok?

Amennyiben viselsz egy napot formázó nyakláncot, úgy lapozz a **82**-re!

Ha nincs, *tégy egy sorspróbát!*

Ha a kockák a nap szimbólumon állnak meg, lapozz a **82**-re!

Ha a kockák a hold szimbólumon állnak meg, lapozz a **197**-re!

Ha a kockák a csillag szimbólumon állnak meg, lapozz a **107**-re!

30.

A tudományban jártas zsoldosaid letérdelnek az oltár közelében, és egy rövid fohász után áldást kérnek védőistenüktől. Látszólag semmi sem történik, de amikor a tűzpiros virágokat figyeled, észreveszed, hogy azok közben kis lángnyelvekké alakultak, melyek körbeveszik imádkozó embereidet. Istenük kegyes volt hozzájuk, megkapták az *Írásjelolvasás* tudományát (írd fel a *Zsoldoslapra*)! Ha ezután bármilyen idegen nyelvű szöveggel találkoztok, zsoldosaid ennek a tudásnak a birtokában valószínűleg le tudják majd fordítani azt. Ilyen esetekben mindig vonj le 20-at az aktuális fejezetszámból, és lapozz az így kijött pontra! (A könyv ezt a lehetőséget nem fogja felkínálni.) Most viszont ideje továbbindulnotok.

Ha úgy döntesz, hogy északra folytatjátok utatokat, a síkságon át, lapozz a **115-re**!

Ha kelet felé vezeted tovább a karavánt, az erdő irányába, lapozz a **149-re**!

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Vindgardia felderítői, kiküldheted őket egy rövid terepszemlére is; ez esetben lapozz a **66-ra**!

31.

Mágiahasználóid bólintanak, majd elkezdik mormolni a *Hervasztás* varázslat szavait. Ez valóban hatásosnak bizonyul, ugyanis a burjánzó, kusza növények elfeketednek, és szabaddá válik előttetek az út. Elégedetten mentek tovább a sötét csatornajáratban. Lapozz a **90-re**!

32.

A felderítők vezetője unott arccal néz végig embereiden, majd rövid kérdezősködésbe kezd, leginkább a szállítmány tartalmával, valamint úti célokkal kapcsolatban. Amikor megemlíted, hogy Khalebor felé tartotok, sokat sejtetően elmosolyodik.

– Nos, talán némi pénzért, csekélyke öt aranytallérért cserébe adhatok pár hasznos tanácsot...

Amennyiben maradt még ennyi pénz, és hajlandó is vagy fizetni a férfinak, lapozz az **58-ra**!

Ha nem bízol meg benne vagy nincs nálad ennyi pénz, csendesen figyeled, ahogy a felderítők ellovagolnak Ildenor felé. Mivel nektek sincs vesztegetni való időtök, ezért kiadod a parancsot az indulásra; lapozz a **168-ra**!

33.

Elnézve a druidákat, eszedbe jutnak a kereskedőtől vásárolt tárgyak, melyek bizonyára az eltűnt személyé lehettek. Előveszed a botot meg a köpenyt, és röviden elmondod, hogy miként is kerültek hozzád. A druidák vezetője átveszi tőled a tárgyakat (húzd le őket a *Zsoldoslapról!*), majd társaihoz fordul.

– Immáron bebizonyosodott, hogy fivérünk halott. Lelke azonban tovább szolgálja majd szent erdeinket!

Azzal a földbe szúrja a botot, ráteríti a köpönyeget, majd újabb monoton gyászénekbe kezdenek. Már éppen továbbvezetnéd a karavánt, amikor azt veszed észre, hogy az átadott tárgyak helyén most egy fiatal facsemete növekszik.

– Köszönjük, hogy segítettetek – fordul felétek ismét a druidák vezetője. – Jó cselekedetetekért kötelességünknek érezzük, hogy elkísérjünk titeket hosszú utatokon.

Boldogan fogadod el az ajánlatot. Írd fel a druidákat a *Zsoldoslapra*!

Druidák:

Harckészség: 2

Erőnlét: 5

Különleges képesség: a druidák jó pár hatásos varázslatot ismernek, melyeknek még biztosan hasznát veszitek majd a kalandotok további részében. Amennyiben lehetőség lesz bevetni őket, a könyv ki fog térni rá.

Ezután úgy döntesz, hogy északra mentek tovább, Khalebor felé, az erdő mellett. Lapozz a **148-ra**!

34.

A főpapnő váratlanul felsikolt, arcán kidagadnak az erek, mozgása darabossá válik, úgy tűnik, mintha nem lenne ura önmagának... aztán hirtelen összeesik, és nem mozdul többet.

– Végre beteljesedett a bosszúm! – kiáltja egy hang, majd feltűnik a korábban látott áttetsző szellemalak. – Köszönöm nektek, vakmerő kalandorok!

Ekkor a hatalmas bronzszobor, mely éppen halálra sújtaná egyik utolsó emberedet, oldalra dől, és hangos csattanással az imaterem padlójára zuhan. Mindenre készen közelítitek meg, de már nincs benne élet. Gyorsan körülnézel, de már nyomát sem látod a különös szellemalaknak. Hogy pontosan mi történt most, talán sohasem tudjátok meg... de az biztos, hogy éppen jókor történt!

A fáradságtól kábán tekintetek egymásra embereiddel, és ekkor a korábban megszállt társaid is kezdenek magukhoz térni. A főpapnő halálával minden átkozott mágiája megszűnt, és a gonosz lelkek is örökre eltávoztak!

Teljes győzelmet arattatok a Végzet Prófétái felett, így már csak annyi dolgotok maradt, hogy megsemmisítsétek az elefántcsont szobrocskát... Lapozz a **200**-ra!

35.

A lépcsősor végül egy tágas, boltozatos helyiségbe vezet, mely egykor talán pince lehetett, de most leginkább kínzókamrának tűnik. Számtalan szörnyű eszköz található itt, nyújtópadok, kalodák, vasszüzek, fogók, korbácsok... és jó páron friss vérnyomokat is láttok; nyilván nemrég még használták őket. Megborzongtok, és már indulnátok tovább, amikor Bíborszemű Gereth az egyik félhomályos sarokban öt vasketrecre figyel fel, melyek a mennyezetről lógnak alá. Közelebb léptek hozzájuk, és ekkor rájöttek, hogy mindegyikben egy-egy megkínzott férfi hever. A közelben lévő csörlők segítségével gyorsan leengeditek a ketreceket, és kiszeditek belőlük a foglyokat. Alaposan megkínnozhatták szegényeket; ruhájuk cafatokban csüng, arcukat csúnya vágások torzítják el. Halott-



nak tűnnek, ám ekkor az egyik magas, szakállas férfi mégis kinyitja a szemét, és rátok néz.

Ha az előző éjszakát a városban töltöttétek, lapozz rögtön a **81-re!**

Máskülönben az alak motyog valamit a papnőkről és a kínzásukról, de pár mondat után a halál örökre lezárja ajkait.

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, lapozz rögtön a **114-re!**

Máskülönben nem tudtok mit tenni, így a kegyetlen papnőket átkozva elindultok az északi falból nyíló lépcsősoron; lapozz a **162-re!**

36.

Elcsigázottan haladtok az úton. Késő délutánra jár már, a nap lassan kezd lebukni a távolban, alkonyi fénybe öltöztetve a tájat. Mindannyiátoknak elege van már ebből a napból, és örültök, hogy hamarosan véget ér és megpihenhettek... ám aztán kiderül, hogy még mindig nincs vége a megpróbáltatásoknak. A távolban ugyanis hirtelen egy füstoszlopot pillantasz meg az ég felé kígyózni, közvetlenül a víz fölött. Nemsokára már azt is ki tudod venni, hogy a folyón átívelő fahíd ég; felette egy jókora szárnyas lény repked hangosan bömbölve, a parton pedig legalább féltucat alak mozgolódik. Úgy tűnik, vad harc dúl arrafelé...

Gyorsan megbeszélitek a lehetőségeiteket, de Serena hallani sem akar a visszafordulásról, mivel az túl nagy idővesztéssel járna. Ráadásul akkor újra el kellene haladnotok Morthiana, valamint a szellemek mellett is, ami jókora kockázatot jelentene. Ezzel egyetértesz, így végül elmormolsz egy szitkot, és jobb híján hadrendbe szervezed embereidet. Azután jelt adsz, és a karavánt meg a hajtókat kissé hátrahagyva, mindenre készen elindultok előre.

Közelebb érve a felforduláshoz, már azt is ki tudod venni, hogy miféle lény repked az égő híd felett: egy félelmetes vörös sárkány! Legalább tizenöt méter hosszú, a hátán és a farkán pedig hegyes tüskék meredeznek. Láthatóan arra készül, hogy támadást indítson a folyóparton állók ellen, akik között több törpe és pár varázslóféle alak is van. Feláll a szőr a hátadon a sárkánytól, de még mielőtt bármit is tehetnél, a szörnyeteg észrevesz titeket, és pokoli hangon

felüvölt. Most már egész biztos, hogy itt harc nélkül nem juthattok tovább...

Tégy egy sorspróbát!

Ha a kockák a nap szimbólumon állnak meg, lapozz a **106**-ra!

Ha a kockák a hold szimbólumon állnak meg, lapozz a **163**-ra!

Ha a kockák a csillag szimbólumon állnak meg, lapozz a **196**-ra!

37.

– Erre gyertök, nőmes urak! – mutat az asszonyosság a bejáratról jobbra eső lépcsősorra, mely nyilván az emeletre vezet. – A karavánutokat a szűgák majd átvezitek a hát'só udvarba!

Követitek a fogadósnőt, és hamarosan birtokba is veszitek a szobákat; szerencsére aránylag tiszták, ráadásul minden csapatodnak jut egy, sőt, még neked is. Lepakoljátok a felszereléseket, majd vissza lementek a földszintre, ahol ekkora már a szolgák kiürítettek számotokra néhány asztalt a sarokban. Amíg a zenészek játszanak, elfogyasztjátok a felszolgált sült csirkéket, melyek kissé íztelenek ugyan, de legalább laktatóak (ha napközben az éhség miatt le kellett vonnod magatoktól 2 *Harckészség* pontot, úgy most ezeket visszaírhatod!). Ezután társaid nyugovóra is térnek, te azonban még üldögélsz kicsit egy korsó sör mellett, és a küldetéseteken töprengsz.

Hirtelen megüti a füled, hogy a szomszédos asztalnál öt helyi öreg épp a mai fontos eseményről beszélget:

– Hallottátok? – kérdi az egyik a többitől. – A nyugati mágusfejedelem is kötélnék állt végre... ők is csatlakoznak a királysághoz! Vindgardia végre tényleg egyesül!

– Hallottam bizony! – bólint egy másik. – Azt mondják, holnap reggel már indulnak is innen a Citadellába, hogy elkezdjék a tárgyalásokat Werdias királlyal...

– Ugyan, Werdias király már nem is él! – szól közbe ekkor egy fogatlan vénség. – Temirez, az ősz lovag intéz majd mindent... ő vezeti a királyságot is már egy esztendeje.

– Werdias király él! – kiáltja az előző öreg. – Hogyan is halhatott volna meg, amikor Obronnak hála örökéletű?

– Obronnak hála? Hiszen Obron nem is létezik! – száll vitába vele a fogatlan vénség.

– Inkább Werdias király nem létezik! – kiáltja a negyedik öregember. – Maga Obron vezette a királyságot mindig is...

– Ugyan már! – így az ötödik. – Mindenki tudja, hogy egyikük sem létezett soha!

Kezd elegend lenni ebből a társalgásból, és egyébként is késő van már, így felhajtod maradék sörödet, majd felmész a szobádba. Magadra zárod az ajtót, lefekszel, és hamarosan már alszol is.

Az éjszaka szerencsére nyugodtan telik, másnap reggel pedig frissen ébredtek. Gyorsan megreggeliztek a már jóval kihaltabb földszinti helyiségben, majd búcsút vesztek a fogadósnétól, és elindultok felderíteni a várost. (Amennyiben Theor nagyúr gladiátorai is elkísértek, a harci szekerek a karavánnal maradnak a hátsó udvaron, így mostantól az ezekből adódó előnyötök nem érvényesül!)

Ha úgy döntesz, hogy azonnal megkeresitek Bíborszemű Gerethet, a tudóst, lapozz a **164**-re!

Ha először a piacra néznél ki embereiddel együtt, hogy pénzzé tedd néhány holmidat, lapozz a **28**-ra!

38.

– Akkor legyen az a sorsotok, ami nekem is osztályrészül jutott Lamena által! – hördül fel dühösen a lics. – Pusztuljatok itt mindannyian!

Az élőhalott ősi nyelven kántálni kezd, és rémülten látjátok, hogy a padlón heverő csontokból újabb csontvázalakok állnak össze. Bíborszemű Gereth közben felkiált mögötted, és ahogy hátrafordulsz, elszörnyedsz: az egész csatornajáratban, amíg fáklyátok fénye elér, csontvázak nyüzsögnek... darabos mozgással, zörgő csontokkal közelednek felétek, rozsdás kardjaikat lengetve. Túl sokan vannak ahhoz, hogy legyőzhessétek őket vagy csak átverekedjétek magatokat rajtuk.

Ha ismered a *Gonosz Lélek Elűzése* varázslatot, jobban teszed, ha használod; lapozz rögtön a **83**-ra!

Máskülönben a csontvázszereg mindkét oldalról rátok veti magát, és bár vitézül küzdötök, ennyi élőhalott ellen nincs esélyetek. Embereid egymás után esnek el, és mivel ők is azonnal új életre kelnek a lics mágiájától, így a talpon maradtak is egyre gyorsabban fogynak... Végül csak te maradsz, ám egy rozsdás kard a te sorsodat is beteljesíti. Utad itt véget ér.

39.

Gyorsan, kapkodva meggyújtjátok a fáklyákat, majd csatárláncban haladva, bőszen ordítózva próbáljátok meg elijeszteni a felbőszült állatokat. A boranok jórészt szerencsére sikerül is ily módon oldalirányban elterelnetek, ám közben számos zsoldosod esik áldozatául az akciónak. Dobj egy kockával, majd a kapott számot oszd el kettővel, és adj hozzá 1-et! (A törtet felfelé kerekítsd!) Ennyit kell levonnod az *Erőnlét* pontjaitokból.

Szinte még felocsúdni sincs időtök, amikor a csorda mögött ork farkaslovasok tűnnek fel csontkürtjeiket fújva. Nyilván az volt a terük, hogy legázoltatnak titeket a boranokkal, akik pedig esetleg életben maradnak, azokkal ők végeznek... Ezt részben megghiúsítottátok, de vajon hogyan fognak reagálni a történetekre az orkok?

Ha jelenlegi *Erőnlétetek* 5 vagy ennél kevesebb, lapozz a **4-re**!

Ha jelenlegi *Erőnlétetek* 6 vagy ennél több, akkor ellenfeleitek, látva létszámfölségüket, hátat fordítanak nektek, és gyáván megfutamodnak. Nem vesztegetve az időt, folytatjátok utatokat a síkságon át; lapozz a **102-re**!

40.

A csatornajárat végül véget ér egy rácsokkal megerősített vaskapunál. A térkép szerint ez már közvetlenül a templombejárat, tehát mindenképpen át kell jutnotok rajta. Homlokráncolva lépsz közelebb a vaskapuhoz, és ekkor krétával rajzolt írásjeleket veszel észre rajta, melyek nagyon hasonlítanak az elefántcsont szobrocskádon lévőkre. Sem a tudós nem tudja értelmezni a jeleket, sem te, ezért aztán inkább valamiféle nyitómechanizmust kerestek. Végül találsz

három téglát egymás mellett, a kaputól balra; mindhárom alig észrevehetően kiáll a falból, és egy-egy állat ábrája látható rajtuk. Bíbor szemű Gereth szerint az egyik feltehetőleg a kaput nyitja, de vajon melyik? Hátrébb küldöd az embereidet, és alaposan átgondolod, hogy mit tegyél. Melyik téglát nyomod be?

Azt, amelyikre egy patkány alakját vészték? Lapozz a **121-re!**

Azt, amelyikre egy pók alakját vészték? Lapozz a **79-re!**

Azt, amelyikre egy madár alakját vészték? Lapozz a **62-re!**

Amennyiben felbérelted Zender tanítványait, és megkéred őket, hogy varázserejükkel próbálják meg kinyitni a vaskaput, lapozz a **195-re!**

41.

Felmutatod a gyűrűt, amit a druidáktól kaptál. A két ór összenéz, majd egyikük előkeríti számotokra az örök kapitányát. A magas, szakállas férfi összehúzott szemmel méreget benneteket, láthatóan nem tudja eldönteni, hogy mit is tegyen.

Ha felbérelted Félszemű Thogart és embereit, akkor a kapitány egyszerűen kiutasít benneteket Khaleborból, mondván, hogy gyanús külsejű illetők is vannak veletek... Lapozz a **12-re!**

Máskülönben az örök kapitánya megbízhatónak ítéli társaságotokat, és beinvitálja a karavánokat a városba. Megkönnyebbülten sóhajtasz fel. Végre bejutottatok Khaleborba!

Maga a város valamivel kisebb, mint Ildenor, és jóval kevésbé pazar; többnyire egyszerű kő- és faépületek állnak a macskaköves utak mindkét oldalán, a járókelők között pedig észrevehetően sok a szegény. Ez nem is túl meglepő, hiszen amennyire tudod, Khalebor kereskedelmileg nem igazán jelentős város; csupán néhány temploma miatt számít valamennyire mégis látogatottnak, meg amiatt, hogy itt áll Temirez lovag kastélya.

Az örök kapitánya elkísér benneteket egy magas, kétszintes kőépülethez a kapu közelében.

– Ez itt a „Három Buzogány” nevű fogadó – szól ekkor. – Itt olcsón kaphattok ételt, italt és szállást is. Minden jót, nekem most visz-

szá kell térnem az őrzőjáráshoz! – Azzal sarkon fordul, majd eltűnik az egyik kanyar mögött.

Mivel közeledik az este, és fárasztó napotok volt, megfogadod a tanácsot, és embereid élén bemész a fogadóba, míg a szekerek hajtói addig odakinn vigyáznak a karavánra.

Egy faoszlopokkal alátámasztott mennyezetű teremben találjátok magatokat, melyet a dohányfüst szinte teljesen beborít. A zsúfoltság ennek ellenére igen nagy, szinte minden asztalnál ülnek; vannak itt egyszerű városi emberek, de kopott ruhájú utazók és harcosok is, a túlsó sarokban pedig négy törpe is kockázik, míg egy ötödik az asztal alatt hortyog. A jobb oldali falnál három fiatal férfit is megpillantasz, akik lantjaikkal egy közkedvelt nótát adnak elő, a kissé kapatos vendégek vidám énekhangjától kísérve. Alig léptek be a fogadóba, máris egy zsíros hajú, kövér asszonyság terem előttetek.

– Na mi köll, he? – kérdezi sipítós hangon.

Miután előadod a kérésedet, csodálkozva húzza fel a szemöldökét.

– Na és pénzetek lösz-e? Ingyenélűkre itten nincs szükség ám! Hús, vagyis inkább ha'minc aran'ért kaphattok szobákat és vacsorát is – rikácsolja, és feléd nyújtja szutykos tenyerét.

Ha van nálad harminc aranytallér, és fizetsz is ezért a nem túl fejedelmi ellátásért, vond le magadtól az összeget, és lapozz a **37-re!**

Ha nem veszed igénybe a szálláslehetőséget, lapozz a **169-re!**

42.

Odalépsz a medvetermetű alakhoz, mintha fizetni szeretnél... azután egy villámgyors mozdulattal orrba vágod. A férfi ordítva löki el magától Serenát. Közben zsoldosaid is odaérnek a szekérhez, és azonnal rávetik magukat a rongyos öltözetű alakokra. Azok dühösen üvöltözve próbálnak védekezni.

FOLYAMI KALÓZOK

Harckészség: 5

Erőnlét: 8

A második forduló után hangos kürtszó hallatszik, majd csizmák ütemes dobogása.

– Utat a városi őrségnek! – kiáltja egy hang.

A folyami kalózok erre abbahagyják a harcot, és villámgyorsan felszívódnak a város zezugos síkátoraiban. Ti maradtok a helyeken, és nyugodtan bevárjátok az öröket. Azok feltesznek néhány kérdést a verekedéssel kapcsolatban, majd amikor elmondod nekik, mi történt, megígérik, hogy igyekeznek elkapni a bajkeverőket. Úgy tűnik azonban, hogy nem nagyon érdekli őket az ügy, mert lassan visszaballagnak az őrházakhoz, majd tovább beszélgetnek, nevetgélnek egymással. Legyintesz, és mivel amúgy is fontosabb a küldetésetek, inkább nem foglalkozol a dologgal.

Rendezitek a soraitokat, azután a szekereitek lassan kigördülnek a város kapuján. Lapozz a **94-re!**

43.

A Méregkeverők azonnal felemelik a fúvócsöveiket, és amikor az örök megjelennek, kilövik halálos tuskéiket. Első három üldözőtök rögtön holtan rogy össze, a többiek pedig hátrább húzódnak. Néhány őrnél azonban sajnos nyílpuska is van, amikkel most visszavágnak... A nyílzápor felkészületlenül ér titeket, így több embered is súlyosan megsérül; vonj 1 pontot az *Erőnlétetekből!*

Ettől függetlenül az örök láthatóan nem mernek megközelíteni titeket, így ezt kihasználva lerohantok a pincébe. Lapozz a **119-re!**

44.

Hirtelen észreveszed, hogy Serena övén a pusztában talált kard lóg, mely annyira megbabonázta. Ez nem is túl meglepő, ugyanis ez valóban egy varázskard – de nem teljesen úgy, ahogy arra Serena számított... A fegyvert ugyanis egy jó varázsló készítette hajdanán, méghozzá úgy, hogy semmilyen plusz erőt ne adjon, ám megbabonázza a gonosz embereket; azután pedig, ha valami rosszra akarják használni, ellenük forduljon. És most épp ez történik... Amikor Serena vicsorogva előhúzza az ékköves kardot, hogy végezzen veletek,

az önálló életre kel, és egyszerűen hasba szúrja. Egykori társnőtök döbbenten rogy az imaterem padlójára, és nem is mozdul többet. Kapzsiságáért végül hatalmas árat fizetett!

Lamena papnői elszörnyedve lépnek hátrébb. A főpapnő dühösen rájuk üvölt, így vonakodva újra elindulnak felétek, ám a harci kedvük jelentősen megcsappant; nem lesz nehéz dolgok velük!

LAMENA PARNŐI

Harckészség: 5

Erőnlét: 6

Ha felbérelted a Méregkeverőket, csökkentheted ellenfeleitek *Erőnlétét* 2 ponttal; mérgezett tüskéikkel alaposan megtizedelik a papnőket!

Amennyiben veletek vannak Estrelláék, úgy rajtuk most is erőt vesz az öregasszony iránti gyűlölet, így hatékonyabban küzdenek; növeld meg 1-el a *Harckészségeket*!

Ha legyőztétek a papnőket, lapozz a 143-ra!

45.

Az öregasszony megköszöni jószágodat, majd leül a tűz mellé. Ezután ruhája redői közül magokat vesz elő, és tenyeréből etetni kezdi vállán ülő madarát. Közben lassan mindenki megkapja az ellátmányát, és miután kijelölted az éjszaki őrseget, te is elindulsz az élelmet szállító szekér felé.

Ha veletek van Mileona, lapozz rögtön a 8-ra!

Máskülönben miután Serena neked is kiosztotta az élelemadagodat, csatlakozol a tábortűz mellett ülő embereidhez, és jóízűen falatozni kezdesz. Már épp végzel, amikor egyik kísérő a gyomrához kap, majd a földre zuhan.

– Megmérgezték az ételt! – hörgi. – Árulás!

Rémülten nézel szét, de már a többiek is kezdenek rosszul lenni, és egymás után esnek össze. Egyedül Serena és a magát gyógyfűárusnak mondó nő ül nyugodtan a helyén...

Mielőtt bármit is tehetnél, téged is szörnyű fájdalom ránt gör-
csbe, és lassan elhomályosul előtted a világ. Egy pokoli összeeskü-
vésbe csöppentetek, melynek most te is áldozatául estél... Utad itt
véget ér.

46.

– Talán ránk szánna egy-két percet... – lép elő hirtelen a druidák
vezetője.

A tanítvány szeme tágra nyílik a csodálkozástól, majd így szól:

– Ah, Varanthar mester! Elnézésetet kérem, hogy nem ismerte-
lek fel azonnal. Máris értesítem mesteremet az érkezésekről!

Besiet az épületbe, majd néhány perc után visszatér, és közli, hogy
mestere vár benneteket. Zsoldosaiddal együtt belépsz a tudós házá-
ba. Lapozz a **108**-ra!

47.

Bár hatással van rád a bűbáj, de fejpántodnak köszönhetően még-
sem veszted el teljesen a tudatodat. Hangosan kiabálva megpróbá-
lod magukhoz téríteni embereidet, és a legtöbben szerencsére fel is
ocsúdnak. Küzdjete meg a kristályharcosokkal!

KRISTÁLYHARCOSOK

Harckészség: 6

Erőnlét: 7

Mivel ellenfeleitek valósággal lerohannak benneteket, így egyik
csapatod sem tudja bevetni speciális képességét, sőt, mivel zsoldosa-
id egy része még mindig a bűbáj hatása alatt áll, ezért a csata idejére
csökkentened kell a *Harckészségeket* 1 ponttal! Ráadásul kísérőid
javarésze csak szűrő- és vágófegyverekkel rendelkezik, amik kevés
kárt tesznek a kristályharcosokban, így minden sikeres találat után
csupán 1 *Erőnlét* pontot vonhatsz le tőlük!

Ha győzedelmeskedtek, azonnal délkelet felé irányítod a kara-
vánt, mert a toronyból kiszűrődő zajok arra engednek következtetni,

hogy a gonosz varázsló csapatának csak egy részével végeztetek! Lapozz a **120**-ra!

48.

Nekifeszülsz az urnának, de az szilárdan tartja magát, még csak megmozdítani sem tudod. Több embered is megkísérli ezt a mutatványt, de hiába.

– Alighanem valamiféle varázslat akadályozza meg, hogy elmozdítsuk – szól tudós kísérőtök. – Félek, hogy gonosz mágia van a dologban! Gyerünk innen, de azonnal!

Ha megfogadod Bíborszemű Gereth tanácsát, és továbbvezeted az embereidet, lapozz a **151**-re!

Ha nem, megkísérleheted szétzúzni az urnát; ha ezt választod, és kard van nálad, lapozz a **117**-re, ha viszont láncos buzogány van nálad, lapozz a **129**-re!

49.

Három embered kíséretében leballagsz a kereskedőhöz, aki erre izgatottan dörzsöli össze a tenyerét. Leveszi a nyakában lévő kulcsot, kinyitja vele az egyik faládát, és elkezd kiapakolni az áruit.

Ha felbérelted félszemű Thogart és embereit, lapozz rögtön a **125**-re!

Máskülönben a kereskedő egyesével megmutatja a termékeit, elmondja, hogy mi mennyibe kerül, s közben nem győzi hangsúlyozni, hogy mennyire alkalmi lehetőség ez számodra.

A következő holmikat veheted meg tőle, az alábbi összegeért:

Agyagbaba	12 aranytallér
Három kulacs törpepálinka	8 aranytallér
Levélmintákkal ékesített faragott bot	8 aranytallér
Aranyhímzéses zöld selyemköpönyeg	7 aranytallér
Barna fejpánt, vörös ékkövel a közepén	11 aranytallér
Tizenhárom álkulcs egy rozsdás karikára fűzve	4 aranytallér
Egy fiola porrá őrölt kosszarv	4 aranytallér

Az agyagbabát akkor érdemes megvásárolnod, ha felbérelted Zender tanítványait, ugyanis ők képesek ember méretű gölemmé varázsolni; ezt a lényt bármelyik csatában bevethetitek, így nő a *Harckészségetek* 2 ponttal, az *Erőnléteket* pedig 5 ponttal, de csak a küzdelem erejéig, mert utána a gölem szétporlad! A törpepálinka feltüzeli embereidet, ha szétosztod közöttük, így bátrabban fognak harcolni; ezt bármelyik összecsapás előtt megteheted, és így a csata idejére megnő a *Harckészségetek* 1 ponttal! A díszes bot, a selyemköpönyeg és a kulcsok közönséges tárgyaknak tűnnek, de ki tudja, mire lehetnek még jók. A fejpánt a kereskedő szerint valamiféle mágikus hatalommal bír, bár fogalma sincs róla, hogy mifélével; mindazonáltal ha megvásárolod, felhelyezed a homlokodra. A porrá őrölt kosszarv akkor lehet hasznos, ha Corpius is elkísért az alkimistáival, ugyanis ez a *Pokoltűz* nevű alkímiai elegy egyik alapanyaga; csak egy üvegnyit tudnak készíteni a porból, de ha ezt valamelyik csatában bevetitek, félelmetes pusztítást végez ellenfeleitek között, így levonhatsz tőlük 4 *Erőnlét* pontot!

Ha van a birtokodban egy zacskó igazgyöngy, azt a kereskedő hajlandó megvenni tőled tizenkét aranytallérért; ha pedig egy rézből készült, hold alakú talizmán van nálad, azért nyolc aranytallért kínál fel. Bármilyen mást mutatsz meg neki, csak a fejét rázza, mondván, tucátáru, senkinek sem kell.

Ha eladsz valamit a kereskedőnek, akkor annak árát le kell vásárolnod nála, pénzt nem kapsz érte!

Bármit veszel meg vagy adsz el, jelöld változást a *Zsoldoslapon*!

Ha befejezted az üzletelést, megkérdezheted a fiútól, milyen könyvet olvas olyan elmélyülten; ebben az esetben lapozz a **92-re**!

Máskülönben lassan elköszöntök a fiútól és a kereskedőtől, aki azonban még gyorsan elmondja, hogy az északkeleti út kissé nehezen járható mostanában; ha tehetitek, inkább forduljatok vissza és keljetek át a korábbi hídon. Megköszönöd a tanácsot és visszatértek a szekerekhez.

Ha most úgy döntesz, hogy mégis továbbmentek északkeletre, lapozz a **170-re**!

Ha inkább hallgatsz a kereskedőre, és visszavezeted a karavánt az előbb látott hídhoz, majd átkeltek rajta, lapozz a **19**-re!

50.

Az örök alaposan átvizsgálják a szekereiteket, talán még alapsabbak is a megszokottnál. Közben az őrházak felől több tucat újabb fegyveres közeledik felétek, és rémülten ismered fel közöttük az ildenori felderítők vezetőjét.

– Ők azok! – mutat rátok vádlón. – Azonnal tartoztassátok le őket!

Mivel egy esetleges csata kimenetele elég bizonytalan lenne, ráadásul az árut is itt kellene hagynotok, így úgy döntesz, hogy meg sem próbáltok ellenállni. Dühös szitkok közepette tűritek, hogy elvezessenek benneteket, és hamarosan már a városi börtönben vagytok. Ugyan tulajdonképpen semmi törvénytelen nem követtetek el, mégis bűnhődnötök kell! Bezárnak titeket egy nagy, közös cellába, ráadásul minden felszereléseket elkobozzák. Embereid többsége téged okol mindenért, és bár megpróbálsz kimagyarázni a dolgot, nem sok sikerrel jársz: már a legelső éjszakán történik veled egy „baleset”... Utad itt véget ér.

51.

A csata után egy tetőtől-talpig kékbe öltözött, vörös szakállú férfi nyújtja feléd a kezét barátságosan.

– Engedelmeddel, Vörösszakállú Pippen vagyok Ildenorból, a Víz Mágusainak harmadik köréből. Társaimmal együtt szeretnénk megköszönni mindazt, amit értünk tettetek.

A folyóból előmászó, baltáját szorongató törpe barátságtalan tekintettel méreget benneteket, míg a földön eddig eszméletlenül heverő, kormos ruhájú férfi inkább csodálkozva, mint akinek fogalma sincs, mi történt. Te is bemutatkozol, és röviden elmondod utazásotok célját. Pippen bólint, majd felvesz a földről, az egyikük zsákja mellől egy erős, tölgyfából készült, hullámjelekkel díszített botot.

– Kérlek, fogadd el ezt hálánk jeléül, még biztosan jó hasznát veszitek majd utatok során. Mágustársainkkal készítettük, és a vizet lehet életre kelteni vele ott, ahol nagyobb mennyiség található. Például itt... – Ezzel oldalra mutat, a folyó felé, aminek a felszíne egy ponton mozogni kezd, majd hirtelen három jókora, emberszerű alak emelkedik ki belőle.

Ámulva figyeled a puszta vízből álló lényeket, amik várakozva néznek rátok. Pippen elmosolyodik, majd ismét int egyet a botjával, mire a két alak vízcseppekké esik szét.

– Tessék – nyújtja át neked a botot.

Írd fel a Vízmágusok botját a *Zsoldoslapra!* (Ahol hasznát veheted, ott a szöveg ki fog térni erre.)

Megköszönöd Pipennek az értékes ajándékot, majd a még mindig füstölgő fahídra mutatsz.

– Ó, talán ebben is a segítségetekre lehetek – mondja mosolyogva a mágus. – Készüljetek fel az indulásra, és ha megkérhetlek benneteket, igyekezzetek, mert az én varázserőm is véges!

Néhány furcsa jelet rajzol a levegőbe, majd égneke emeli mindkét karját, miközben varázsszavakat mormol. Álmélkodva figyelitek, ahogy a folyó szinte megdermed, majd kettéválik, és egy szekérnyi széles földsáv tárul fel előttetek. Azonnal kiadod a parancsot az indulásra, bár embereid közül néhányan láthatóan kissé haboznak, nyilván bizalmatlanok az efféle mágiával szemben. Szerencsére a folyónak egy keskeny szakaszánál vagytok, így viszonylag gyorsan átérték a szekerekkel.

A túloldaltól búcsút intesz a mágusnak és társainak, majd folytatjátok utatokat, most már északnyugatra fordulva, Khalebor irányába, szerencsére megint kellemesebb, füves, fás környezetben. Lapozz a 85-re!

52.

– Helyesen válaszoltál, mesterem biztosan fogadni fog benneteket – bólint az ifjú. – Térj vissza embereidhez, én addig tájékoztatom mesteremet az érkezésekről.

Néhány percre kell csak türelemmel lennetek, aztán a tanítvány már be is invitál mindannyiótokat a tudós házába. Lapozz a **108**-ra!

53.

Fegyvereddel az istennő bronzszobrára csapsz, mely megroggyan a félelmetes erejű ütéstől. Úgy tűnik, varázserejű láncos buzogányod képes megsebezni gigászi ellenfeleteket! Felismerve ezt, embereid megpróbálják elterelni a figyelmét, míg te felkészülsz egy újabb csapásra.

BRONZSZOBOR

Harckésztség: 7

Erőnlét: 20

Hamar egyértelművé válik, hogy hiába van varázserejű fegyvered, nem győzhetitek le ezt az óriási ellenfelet, melyet talán maga Lamena ereje mozgat... csak némi időt nyerhettek.

Ha sikerül túlélnetek a harmadik kört, és kiszabadítottad korábban a lícset, lapozz rögtön a **89**-re!

Ha nem szabadítottad ki a lícset, de megsemmisítettél egy agyagurnát Lamena templomában, lapozz a harmadik kör után rögtön a **34**-re!

Máskülönben tovább folytatjátok az elkeseredett küzdelmet, ám az óriási szobor hamarosan az utolsó embereddel is végez... Megpróbálkozol egy végső, elkeseredett rohammal, ám hiába találod el ismét a szobrot, az szinte fel sem veszi. Buzogányod végül kiesik a kezedből, a gigász pedig a főpapnő gonosz nevetése közepette téged is agyontapos... Utad itt véget ér.

54.

A felderítők vezetője unott arccal végignézi embereiden, majd rövid kérdezősködésbe kezd, leginkább a szállítmány tartalmával, valamint úti célokkal kapcsolatban. Amikor megemlíted, mit is szállítotok, meglepődve húzza fel a szemöldökét, és követeli, hogy mutasd meg a kereskedői engedélyedet. Mivel nincs nálad ilyen

papír, közli, hogy húsz aranytallér fejében hajlandó eltekinteni az okmány hiányától, ellenkező esetleg vissza kell lovagolnotok velük a városba.

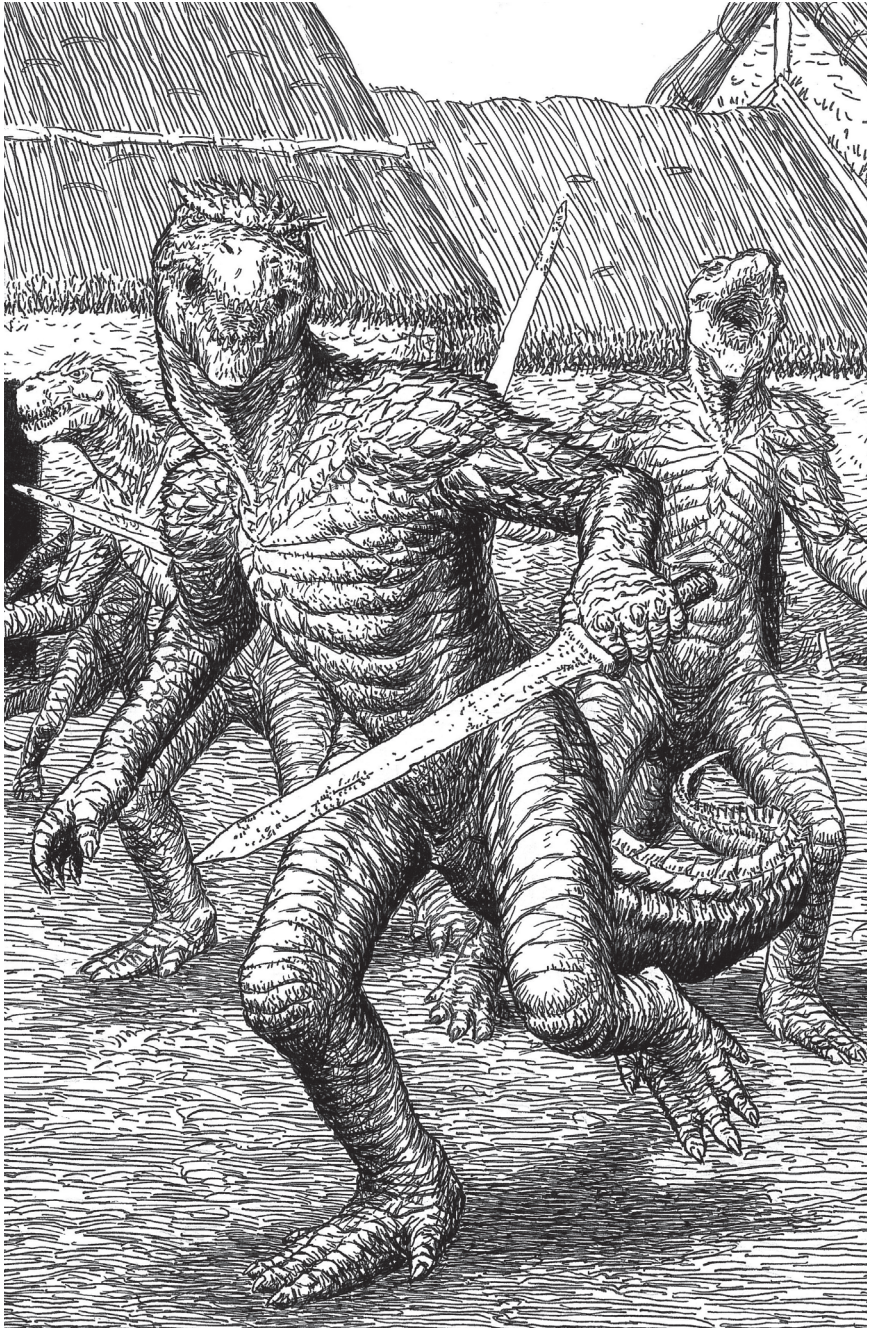
Ha van nálad ennyi pénz, és ki is akarod fizetni ezt a kapzsi felderítőt, átadod neki az összeget (húzd le a *Zsoldoslapról!*), ő pedig elégedett mosollyal zsebre vágja az érméket, majd embereivel együtt Ildenor felé veszi az irányt. Nektek sincs vesztegetni való időtök, ezért kiadod a parancsot az indulásra; lapozz a **168**-ra!

Ha nincs ennyi pénzed vagy nem akarsz fizetni, akkor a fegyverekkel lesztek kénytelenek kivágni magatokat szorult helyzetetekből; lapozz a **144**-re!

55.

Sziklaöklű, a gladiátorok vezetője elmosolyodik kérésed hallatán, majd int a társainak, akik szintén mosolyogva bólintanak. Nyilván nincs ellenükre egy kis erőpróba! Beleköpnék a tenyerükbe, majd neki is veselkednek a szikladarabnak, és némi erőlködés árán sikerül is oldalra gurítaniuk.

Egy sötét verem tűnik elő; a széléhez lépsz, és letekintesz, de csak egy vadul ugráló és kiabáló árnyat látsz néhány méternyire alattatok. Intesz Sziklaöklűnek, aki ledob egy kötelet, azon át pedig egy igen megviselt külsejű öregember mászik elő. Hosszú, ősz haja zilált, arca koszos, ahogy barna ruhája és köpenye is. Készenlétben tartjátok a fegyvereiteket, de a férfi semmilyen támadó szándékot nem mutat, sőt; térdre borul előttetek, és úgy köszöni meg, amiért megmentették az életét. Ezután elmondja, hogy a neve Tharand, és Liera istennő szolgálja; a barbárok talán ezért sem ölték meg, mert tartottak tőle, hogy ezzel balszerencsét zúdítanak a fejükre. Sajnos azonban teljesen kirabolták, így nem igazán tudja meghálálni nektek nemes tetteket. Csak rendjének jelképe, egy napot formázó nyaklánc maradt nála, amihez a barbárok nem mertek nyúlni; ezt végül lecsatolja a nyakából, és neked adja, mert biztos benne, hogy szerencsét fog hozni számodra. Megköszönöd az ékszert, és a nyakadba teszed. (Írd fel a *Zsoldoslapra!*)



Felajánlod a férfinak, hogy jöjjön veletek Khalebör felé, de ő meg-
rázza fejét, mondván, a barbárok még a közelben lehetnek, és nem
szeretne újra találkozni velük. Titeket is óvatosságra int, majd gyorsan el is köszön, és elindul délnyugatra, Ildenor felé. Nézed, ahogy
lassan eltűnik a hajladozó fűtengerben, és nagyon reméled, hogy el
fogja érni a várost. Aztán intesz embereidnek, és folytatjátok utato-
kat kelet felé. Lapozz a **10**-re!

56.

Kétórányi vándorlás után egy eldugott kis tanyára bukkantok.
Kiszáradt bokrok és fák veszik körül, a kerítés romokban áll, és az
épület egy részén a szalmatető is beomlott. Nyilván már jó ideje nem
él itt senki, de ha már megtaláltátok, úgy döntesz, hogy körülnéztek
odabent.

Épp a ház felé közelítesz, amikor bentről dühös morgást hallasz.
Intesz embereidnek, hogy készítsék elő fegyvereiket, és ekkor egy
gonosz hüllőpofát pillantasz meg az épület ablakában. Egy sárkány-
fattyú! Apró, sárga szemével kíváncsian méreget titeket, majd villás
nyelvével elégedetten megnyalja a szája szélét. Három másik társával
együtt kirohannak az ajtónyíláson, és rozsdás kardjaikat lengetve rá-
tok támadnak. Küzdjetek meg velük!

SÁRKÁNYFATTYAK

Harckészség: 6

Erőnlét: 5

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, levonhatsz a hüllők *Harc-
készségéből* és *Erőnlétéből* is 1 pontot, mert savas üvegcséikkel ko-
moly sebeket ejtenek rajtuk.

Ha Zender tanítványai kísérték el, ők egy tűzgolyót hajítanak a
sárkányfattyakra, így a *Harckészségükből* és az *Erőnlétükből* is levon-
hatsz 1 pontot.

Ha legyőztétek őket, beléptek a viskóba, melynek padlóját vasta-
gon lepi a por és a szemét. Iszonyatosan büdös van mindenfelé, és

semmi használhatót nem látsz, egyedül a sarokban fedezel fel két különleges, bíborszínű tojást. Nem tűnnek ehetőnek, de talán Khalebor piacán kaphatsz majd értük pár aranytallért, így elteszed őket (írd fel a tojásokat a *Zsoldoslapra*!).

Nincs több elvesztegetni való időtök, így azonnal a város felé indultok. Mivel azonban nem tudtatok élelemre szert tenni, és az éhség egyre jobban legyengít titeket, csökkentened kell a *Harckészségeket* 2 ponttal! Csak remélni mered, hogy hamarosan tényleg eléritek a várost. Lapozz a **141**-re!

57.

– A Véreskezű Amazonok! – sziszegi Estrella, ahogy megpillantja a közeledőket, és látod, hogy a Hajadonok arca is elkomorul.

Megkérdezed társnőidet, hogy kik is ezek pontosan, mire Estrella elmondja, hogy egy hozzájuk hasonlóan szintén csak harcosnőkből álló csapat; rájuk azonban nem a tisztaság és a bátorság a jellemző... A Véreskezű Amazonok ugyanis erkölcstelen és kétszínű nők, akik a vidéket járják, és minden férfit igyekeznek elcsábítani. Ígéreteik és kincseik azonban hamisak, áldozataikat pedig kihasználják és kirabolják, sőt, a ruhájuk alá rejtett töreikkel gyakran meg is ölik. A Hajadonok egyszer már összetűzésbe kerültek ezekkel a nőszemélyekkel, és akkor megfogadták, hogy elűzik őket a vidékről...

Mivel nem akarsz felesleges konfliktust, akármilyen nőkről is van szó, ezért igyekszel lenyugtatni Estrellát. Épp elég gondotok van most a karavánnal, mondod, nekik meg még ott a gyilkos is, akit üldöznek; majd legközelebb leszámolnak a Véreskezű Amazonokkal. Estrella bólint, majd inkább hátrébb vonul társaival együtt, de azért kezüket végig a kardjuk markolatán tartják.

Közben a bőrruhás nők odaérnek a karavánhoz, és mosolyogva köszöntenek titeket. Az egyikük, egy feltűnően szép, aranszőke hajú nő éppen szólásra nyitná a száját, de aztán csak észreveszi Estrelláékat; mérges arcot vág, majd int társainak, és szó nélkül továbbindulnak Ildenor felé. Kíséreted férfitagjai vágyakozva néznek

utánuk, de végül Serenával szerencsére sikerül továbbindítanotok a karavánt. Lapozz a **132**-re!

58.

Átadod az öt aranytallért a sóváran figyelő vezetőnek (jelöld a változást a *Zsoldoslapon!*), aki azonnal zsebre vágja a pénzt, majd így szól hozzád:

– Egy ideje az út felső szakasza már elég nehezen járható, kissé lápos is; jobban jártok, ha átkeltek a Mor-folyó legközelebbi hídján! Ha pedig átkeltetek, kerüljétek el az északra vezető utakat, mert bár bár hordák fosztogatnak arrafelé!

Miután mindezt elmondta, embereivel együtt ellovagol Ildenor felé. Nektek sincs vesztegetni való időtök, ezért kiadod a parancsot az indulásra. Lapozz a **168**-ra!

59.

Nem tudsz ellenállni Serena kérésének, és önkéntelenül is a zsebedbe nyúlsz, hogy előhúzd a szobrocskát. Útitársnőd elégedetten mosolyogva figyeli, amint átadod neki az apró tárgyat.

– Köszönöm, harcosom – szól gúnyosan, majd egy hirtelen mozdulattal a torkodba mélyesztí törét.

Egy pokoli összeesküvésbe csöppentetek, melynek most te is áldozatául estél... Utad itt véget ér.

60.

Bár nem vagy teljesen biztos a dolгодban, odalépsz a vörös színű varázsgömbhöz, és teljes erővel lesújtasz rá.

– Nagyon jó! – kiáltja a lics, amikor ez a gömb is csörömpölve összetörik, a vörös sugár pedig elenyészik. – Most semmisítsd meg az utolsó gömböt is! Ígérem, tartom a szavam – teszi még hozzá.

Egy pillanatig habozol, hiszen ki tudja, hihetsz-e egy túlvilági lénynek? De végül úgy döntesz, hogy nem igazán tehetsz mást, így lesújtasz az utolsó gömbre is, mire az is összetörik, és a zöld sugár is elenyészik.

– Végre megszabadultam, hála neked, halandó! – kiáltja ekkor diadalmasan a lics.

Zsoldosaiddal együtt kissé hátrébb lépsz, felkészülve egy esetleges támadásra, de a túlvilági lény szerencsére semmilyen fenyegető mozdulatot nem tesz. Úgy tűnik, tényleg a papnőket tekinti igazi ellenségeinek...

– Állom a szavam – szól a lics, miközben üres szemgödrével téged figyel. – Amikor majd szembekerültök a főpapnővel, én is ott leszek... Most azonban távozzatok! Erőt kell gyűjtenem!

Embereid meg sem várják, hogy a lics befejezze mondandóját, azonnal elindulnak a jobb hátsó sarokban talált keskeny csatornajáraton át. Sietve követed őket. Lapozz a **150**-re!

61.

Estrella harcosnőivel együtt azonnal a medence széléhez siet, majd mindannyian feltartják pajzsukat, úgy, hogy titeket védjenek a csatornakígyó támadásaitól. A Konztriktusz dühödten köpködi maró váladékát, de a Pajzsos Hajadonok minden adagot ügyesen kivédenek. Eközben te a maradék embereiddel együtt oldalra gördíted a kijáratot fedő kőlapot, majd odakiáltasz Estrelláéknak, és mindannyian gyorsan elhagyjátok a csatornakígyó fészket. (Mivel azonban a Konztriktusz váladéka néhány harcosnő pajzsát és páncélzatát tönkretette, így le kell vonnod magatoktól 1 *Harckészség* pontot!) Lapozz a **181**-re!

62.

Benyomod a téglát, mire a kapu azonnal emelkedni kezd, és szabaddá válik az út. Megkönnyebbülten lélegzel fel, ám aztán a kapu túloldalán négy, közel emberméretű szobrot pillantasz meg, melyek nagyon hasonlítanak a négykarú elefántcsont szobrocskákra. Kissé félve haladtok át közöttük, de szerencsére semmiféle kellemetlen dolog nem történik. A járat pár méterig még egyenesen vezet, majd véget ér egy felfelé vezető lépcsősornál. Rátaláltatok hát a templom bejáratára! Habozás nélkül elindultok felfelé, hálát adva az istenek-

nek, amiért végre magatok mögött hagyhatjátok ezt a bűzös labirintust. Lapozz a 35-re!

63.

Amikor a felderítők vezetője végigtekint a karaván kíséretén, szemek megakad Thogaron, és azonnal előrántja a fegyverét.

– Most megvagy, te bitang! A várbörtön mélyén fogsz elrohadni társaiddal együtt! – kiáltja bosszúszomjasan.

Gyorsan a feldühödött lovas elé állsz, és közlöd vele, hogy a félorka kíséretedhez tartozik, és eszed ágában sincs megválni tőle.

– Akkor vele együtt fogsz tömlöcbe kerülni! – üvölti.

Sehogy sem tudod lecsillapítani a felderítőt, így nincs más választásotok: a fegyveretekkel kell kivágnotok magatokat szorult helyzetekből! Lapozz a 144-re!

64.

– Helyesen válaszoltál, mesterem biztosan fogadni fog benneteket – bólint az ifjú. – Térj vissza embereidhez, én addig tájékoztatom mesteremet az érkezésekről.

Néhány percig kell csak türelemmel lennetek, aztán a tanítvány már be is invitál mindannyiótokat a tudós házába. Lapozz a 108-ra!

65.

A tudós a vándor kezébe helyezi a kristályt. Vidám füttyszó hallatszik, majd egy különös versike hangzik fel, mely valamiféle vándorénekeknek tűnik:

*„Melegedj meg a nap tűzénél!
Majd pihenj le a csillag fényénél!
De légy nagyon óvatos, mert
A hold sugara elveszejt!”*

Ezután a kristály fénye kihuny, úgy tűnik, varázsereje kiapadt. Mivel így már semmit sem tehettek itt, távoztok a helyiségből, és folytatjátok utatokat a lépcsőn felfelé. Lapozz a 71-re!

66.

A kis felderítők a tartalék öszvéreken útnak indulnak a megadott két irányba. Amíg várakoztok rájuk, megitatjátok az igavonó állatokat, és hagyjátok, hadd pihenjenek végre egy keveset.

Húsz perc elteltével a felderítők visszatérnek, és jelentik, hogy észak felé egy kis falut láttak égni, valamint felfigyeltek néhány marcóna kinézetű alakra is, akik egy öregembert kergettek. Kelet felé az erdő eléggé ritkás, és a terepviszonyok megfelelőnek tűnnek. Ugyanakkor az egyik fiúcska megemlíti, hogy az arra vezető útnak cseppet sincs jó híre: a szóbeszéd szerint számos ember tűnt már el nyomtalanul az erdő környékén.

Ha úgy döntesz, hogy északra folytatjátok utatokat, a síkságon át, lapozz a **115-re!**

Ha kelet felé vezeted tovább a karavánt, az erdő irányába, lapozz a **149-re!**

67.

Nem sokkal arrébb egy tutajt pillantasz meg a folyó partjánál, melyen egy középkorú férfi és egy nyurga fiú üldögél néhány láda mellett. Durva szabású, kék színű ruhát viselnek, és míg az idősebb egy jókora sült combot rágcsál, a fiatalabb valamiféle könyvet tanulmányoz, meglehetősen sajátos vigyorral az arcán. Amikor aztán a karaván a közelükbe ér, mindketten felkapják a fejüket, és az idősebbik így kiált:

– Gyertek csak közelebb, barátaim, tekintsétek meg Merkurius varázslatos árukínálatát! Van itt minden, amire egy utazónak csak szüksége lehet... de vásárolok is, ha van valami jó portékátok! – teszi hozzá.

Furcsa szerzetek, annyi biztos.

Ha megtekintenéd a kereskedő áruit, lapozz a **49-re!**

Ha nem törödsz velük, és inkább továbbvezeted a karavánt, lapozz a **170-re!**

68.

Félszemű Thogar elégedetten elvigyorodik, amikor a segítségüket kéri.

– Csak készítsétek elő a fegyvereteket, jó kis móka lesz! – kiáltja.

Kézbe fog egy jókora követ, majd a közeledő dereglye felé dobja, miközben ork nyelven üvölt valamit. A hatás igen látványos: a vad elfek azonnal a folyópart felé korányozzák vízi járművüket, és miután partot értek, bunkósbotjaikat lengetve a félorkra rontanak. Ő azonban felkészülten várja őket, ahogy ti is!

VAD ELFEK

Harckészség: 4

Erőnlét: 3

Ha legyőztétek őket, átvizsgáljátok a dereglyét, de csak néhány zsák lisztet, egy kevés szárított húst, és a félork legnagyobb öröme két-hordónyi bort találtok. Amikor azonban felhasítod az egyik zsákot, annak kiömlő tartalma között fémes csillanást veszel észre, és egy henger alakú fémdoboz kerül napvilágra. Izgatottan nyitod fel, s negyven aranytallérra, valamint egy összetekert, szalaggal átkötött térképre bukkansz, mely valamiféle alagútrenszert ábrázol. Az ábra mellett néhány odafirkantott szó is szerepel, de mivel embereid közben megjavították a szekér kerekét, így nincs időd alaposabban is áttanulmányozni a térképet; zsebre vágod (írd fel a *Zsoldoslapra* az aranytallérokkal együtt!), és máris nekivágtok a síkságnak. Lapozz a **6**-ra!

69.

A druidák vezetője hirtelen melléd lép, és érces hangján figyelmeztet, hogy semmikképp se táborozzatok le itt, ugyanis ezt a területet előszeretettel látogatják a gyilkos méhek. Meglepődsz a szavain, hiszen semmilyen erre utaló jelet nem látsz, a környék teljesen békésnek tűnik; mivel azonban a boranoktól már megmentettek titeket a druidák, ezért úgy döntesz, hallgatsz a férfira. Folytatjátok utatokat Khalebor felé: lapozz a **85**-re!

70.

– Arcátlan betolakodók! – kiáltja dühösen a csúf, kopasz alak, amikor látja, hogy nem számíthat adományra tőletek.

A torkának szegezted a fegyveredet, hogy lecsillapítsd, ám ő ekkor cérnavékony hangon felnyűszít, mire az állatkái a lábadba marnak. Összegörnyedsz a fájdalomtól, a patkánymester pedig tébolyultan felnevet, és belefúj bűvös furulyájába. A hangra újabb patkányok özönlenek elő a szeméthalomból, valamint a környező csatornanyílásokból, és azonnal rátok vetik magukat.

Ha elkísérték Zender tanítványai, lapozz rögtön a **136**-ra!

Máskülönben hatalmas kavarodás támad, és bár sikerül leütnöd a patkánymestert, az állatkáival nem boldogultok; mindegyikőtöknek összeharapdálják a lábát, és olyan fürgék, hogy képtelenség végezni velük. Jobb híján fejvesztve menekülni kezdtek észak felé, és sikerül is lehagynotok a patkányokat, mert azok inkább mesterük körül maradnak, arcát, testét nyalogatva.

Néhány kanyarulattal később megállítod embereidet, és miután kifűjtátok magatokat, folytatjátok utatokat a csatornában. Sajnos azonban a patkányok a harapásukkal megfertőztek titeket egy csúnya ragállal, ami nemsokára komolyan megvisel benneteket... gyengülni kezdtek, és lázasak is lesztek, ami egyesek számára végzetes. Dobj egy kockával, majd az eredményt vond le *Erőnlét* pontjaitokból, valamint vonj le 2 *Harckészség* pontot is! (Ha megtalálhatóak a kíséretedben a druidák, úgy ők részben ki tudnak gyógyítani benneteket ebből a szörnyű kórságból, így csak 1 pontot kell levonnod az *Erőnlétetekből*, valamint 1-et a *Harckészségeetekből*.)

Ha még életben vagytok néhányan, lapozz a **40**-re!

71.

A lépcsősor végül egy tágas, kör alakú imaterembe vezet, amelynek boltozatos mennyezetét csavart mintázatú oszlopok tartják. A helyiség közepén egy legalább nyolc méter magas bronzszobor áll, ami egy szépséges nőt ábrázol; hosszú köntöst és kalapot visel, a háta mögött pedig egy tört rejteget. Körülötte nyolc köpenyes nő imád-

kozik elmélyülten, az egyiküket azonnal felismered: a fekete kendős öregasszony az, akivel már korábban is találkoztatok... ráadásul ott áll mellette Serena is! Közvetlenül előttük két aranyedény látszódik, melyekben vörös színű áldozati tűz lobog. Megérkeztetek hát Lamena istennő belső szentélyébe!

– Szentségtörők! – kiált fel a főpapnő, amikor meglát benneteket.
– Hogy merészeltek belépni ide? – Azzal karját az ég felé emeli. – Ó, nagy Lamena istennő! Büntesd meg e pimasz betolakodókat!

Mielőtt bármit is tehetnétek, fényes villanás támad, mely teljesen elvakít titeket. Amikor nem sokkal később kinyitod a szemedet, már egy üres, feketére festett helyiségben álltok, melyet csupán két fáklya világít meg halványan. Szinte még körül sem tudtok nézni, máris egy gonosz mosolyú, hosszú, sötét hajú női szellemalak jelenik meg előttetek, alaposan rátok ijesztve ezzel. Lamena!

– Szánalmas halandók! Tényleg azt hittétek, hogy büntetlenül háborgathatjátok a szentélyemet? – csattan fel az istennő. – De értékelem eddigi erőfeszítéseiteket, és azt, hogy magatokkal hoztátok az ősi szobrocskát, ezért nem öllek meg benneteket azonnal. Megadom a lehetőséget, hogy ti választhassátok meg a sorsotokat... A helyiségből három folyosó vezet tovább; bármelyikben elindulhattok. Ha jól döntötök, visszaérkeztök az imaterembe, ha nem, nos... a lelketek örökké engem fog szolgálni a túlvilágon. – Harsányan felkacag, majd egyszerűen eltűnik.

Amikor alaposabban szétnéztek a helyiségben, az északi falban három átjárót fedezel fel, melyeket sötét színű leplek takarnak. A jobb oldali függönyön a nap ábrája díszel, a középsőn a holdé, a bal oldalin pedig egy csillagé. Azonnal rájössz, hogy pontosan ilyen jelképek találhatóak Liera sorsabláján is; hát így értette Lamena, hogy ti választhatjátok meg a sorsotokat! Mivel te vagy a vezető, neked kell eldöntened, hogy melyik átjárón indultok el.

Ha a nap jelzésű átjárót választod, lapozz a **91**-re!

Ha a hold jelzésűt, lapozz a **176**-ra!

Ha a csillag jelzésűt, lapozz a **138**-ra!

72.

– Még hogy harci játékokra megyünk, igaz? – kérdezi vészjósló hangon a barbárok vezére, amikor végre kifújjátok magatokat az üldözés után. Mielőtt bármit is mondhatnál, a vörösre festett arcú férfi előrántja a baltáját. – Átvertél minket, te féreg! – üvölti, és éppen csak el tudsz táncolni elsöprő erejű ütése elől. Próbálsz magyarázkodni, de a vezér rád se hederít; felemeli a fegyverét, és újult erővel esik neked, maradék embereivel együtt.

Vond ki a barbárok értékeit csapataid összesített értékeiből (a barbárok *Harckészsége* 4, a mostani *Erőnlétük* megállapításához pedig dobj egy kockával!), majd küzdjetek meg velük! (Amennyiben *Erőnlétetek* a levonás után nullára vagy az alá csökken, akkor sajnos a barbárokon kívül már nincs veled senki, ők pedig pillanatok alatt végeznek veled... utad itt véget ér.)

Ha legyőztétek őket, gyorsan rendezitek soraitokat, Bíborszemű Gereth pedig a pince egyik sarkához vezet titeket, ahol már nyitva áll a hordók közötti rejtekhajtó. Fáklyát gyújtotok, majd embereid élén belépsz a szűk, dohos járatba. Csak libasorban fértetek el, ráadásul ahogy haladtok előre, a bűz is egyre erősebbé válik; igaz, legalább biztosak lehettek benne, hogy közeledtek a célotokhoz...

Néhány perc múlva érkeztek az átjáró végéhez, és már a város csatornahálózatában, a bokáig érő szennyvízben álltok. Ez a hely már sokkal tágasabb, de az út rögtön háromfelé válik. Kérdőn nézel tudós kísértőkre, de ő csak tanácstalanul rázza a fejét; fogalma sincs arról, hogy merre is kellene továbbmenetek...

Ha van nálad egy térkép, lapozz a **24-re!**

Ha nincs, lapozz a **14-re!**

73.

Mély levegőt veszel, és teljes erővel lesújtasz a varázsgömbre. Az nem törik össze, viszont egy színes energianyaláb csap ki belőle, mely körbefog, és leperzseli a húst a csontjaidról. Embereid elszörnyedve nézik, mi történik veled, de a végzetedet már nem tudják megakadályozni... Utad itt véget ér.

74.

Rövid idő elteltével néhány szalmatető s halászviskót pillantasz meg balra, a folyó partján, melyek bizonyára a korábban látott férfiaké lehetnek. Ínycsiklandozó sült hal illatát hozza felétek a szél az épületek felől, de megállás nélkül haladtok tovább, hiszen mielőbb Khaleborba kell érnetek. Az út ezután északkeletre kanyarodik, és félóra múlva azt veszed észre, hogy az égbolt egyre jobban elsötétedik, bár még dél sincs. Mintha a nappal hirtelen éjszakába fordult volna...

Csapdára gyanakodva megállítod a menetet, ám váratlanul nyílzápor érkezik jobbról, egy közeli liget felől, mely teljesen felkészületlenül ér benneteket. Halálhörgés és dühös szitokáradat hallatszik a szekerek felől. Vonj le 2 pontot az *Erőnlétektekből*! (Ha felbérelted Estrellát és a Pajzsos Hajadonokat, úgy csak 1 pontot kell levonnod, mert őket pajzsaik és páncéljaik megvédik az effajta támadásoktól.) A túlélők a karaván mögött keresnek fedezéket, így a második nyílzápor már nem jár áldozatokkal, ellenben két ösvért fekete csonthegyű nyílveszők sebeznek meg. Ellenfeleitek még most sem mutatkoznak, te azonban elérkezettnek látod az időt, hogy valamilyen módon visszavágyj...

Ha felbérelted Theor nagyúr gladiátorait, és a harci szekereket vezényeled rohamra a ligetben meglapuló ellenfeleitek ellen, lapozz a **171-re**!

Ha megtalálható a kíséretedben a kis boszorkány, Mileona, és utasítod, hogy küldje rá ellenfeleitekre a harci sólymait, lapozz a **109-re**!

Ha Félszemű Thogar és emberei kísérték el, és megkéréd őket, hogy kerüljenek az ellenség háta mögé, két tűz közé szorítva így őket, lapozz a **128-ra**!

Ha inkább védekező alakzatba szervezed a szekereket, valamint embereidet, és megvárod, mit lépnek ellenfeleitek, lapozz a **7-re**!

Ha felbérelted Zender tanítványait, ők meglepve tapasztalják, hogy egyik varázslatuk sem működik, így most nem tudnak segíteni nektek!

75.

A kis boszorkánynak elkerekedik a szeme, amikor megpillantja a különös növényrengeteget.

– Boszorkánytövis – suttogja.

Megkérdezed tőle, mi is ez pontosan, mire Mileona elmondja, hogy egy veszélyes növény, melyet jellemzően a fekete mágia avatott ismerői használnak, hogy megvédjék magukat. A tüskék rosszsullétet, sőt akár halált is okozhatnak, így mindenképp kerülőtök kell a velük való érintkezést. A bogyók levének viszont talán még hasznát vehetitek Mileona szerint; némi ráolvasással ugyanis komoly fegyverméreggé válhatnak.

Ezzel a kis boszorkány a növényekhez lép, és vigyázva, nehogy megsértse magát a tüskékkel, összegyűjti az elérhető fekete bogyókat. Ezután mormol néhány szót, majd szétosztja közöttetek őket, és utasít titeket, hogy a levüket facsarjátok a fegyvereitek élére. Így is tesztek, és bár látható eredménnyel nem jár mindez, a fegyvereitek egy időre valóban halálosabbakká válnak: emiatt a következő két harc során minden megnyert körben hozzáadhatsz 1 pontot az ellenfeleteknek okozott veszteséghez!

Ezt követően Mileona azt javasolja, hogy ha csak nem tudjátok varázslattal megtisztítani a járatot magatok előtt, akkor forduljatok vissza. Elgondolkodsz a szavain.

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Zender tanítványai vagy a druidák, ők talán képesek lehetnek szabaddá tenni az utat; ha megkéred őket erre, lapozz a **31**-re!

Máskülönben úgy döntesz, hallgatsz a kis boszorkányra, és nem kockáztatod az átkelést a veszélyes növényeken. Visszavezeted embereidet a csatornakígyó fészken túli elágazáshoz, ahol északra indultok: lapozz a **100**-ra!

76.

Visszaemlékezvén a fővadász szavaira, felmutatod a bronzmedált, de az örök csak csodálkozva néznek rád. Amikor aztán megemlíted Corveus nevét, a két strázsa gúnyosan felkacag.

– Még hogy fővadász? Ha-ha-ha! Közönséges vadorzó az illető! – feleli az egyikük mosolyogva.

– Azt ajánlom, kotródjatok innét vagy pórul jártok! – szól a másik strázsa.

Nincs más választásotok: elkullogtok a kaputól, miközben elátokozod a „fővadászt”, amiért ilyen csúnyán átvert... Lapozz a **12-re**!

77.

– Sziklaöklű! – kiált fel hirtelen az egyik tolvaj, famaszkos kísérrődre mutatva. – Az ott Sziklaöklű... Tűnés innen, de azonnal! Én biztosan nem fogok ujjat húzni Theor nagyúr legnagyobb bajnokával!

A többiek is láthatóan megrémülnek, és pillanatokon belül az egész szedett-vedett csapat eltűnik az utcák labirintusában.

Termetes kísérrődre nézel, aki csak megvonja a vállát.

– Biztos látott az arénában... – mondja.

Ismét bebizonyosodott, hogy jó döntés volt felfogadni a gladiátorokat! Ettől függetlenül az éjszaka hátralévő részét inkább ébren töltöd, a környezető utcákat fürkészve, ám újabb támadás végül nem történik, és hamarosan rátok köszönt a hajnal. Úgy gondolod, ideje körülnézni a városban, így a karavánt és a hajtókat egyelőre itt hagyjátok, valamint a harci szekereket is, és nekiindultok Khalebor utcáinak. (Mostantól a harci szekerekből adódó előnyötök nem érvényesül!)

Ha úgy döntesz, hogy azonnal felkeresitek Bíborszemű Gerethet, a tudóst, lapozz a **164-re**!

Ha először a piacra néznél ki embereiddel együtt, hogy pénzzé tedd néhány holmidat, lapozz a **28-ra**!

78.

Embereid szerencsére szót értenek a sámánnal, így hamarosan az is kiderül, hogy miféle szertartás zajlik éppen: az orkok fajtársaik itt kísértő szellemeit próbálják megbékíteni. Egykori harcosaik másfél évvel ezelőtt valamiféle szerzeteseket próbáltak kirabolni a folyó kö-

zelében, ám azok megátkozták őket, így lelkük a haláluk óta nem nyugodhat; mindenkit megtámadnak, aki csak beteszi a környékre a lábát. Sok utazó járt már így pórul, bár állítólag van egy mód, amivel el lehet űzni a szellemeket. Amikor erről kezditek faggatni a sámánt, az előhúzza egy kis csontkürtöt ruhája redői közül.

– Ez az Ítélet Kürtje! Csak bele kell fújni, a szellemek pedig rögtön eltűnnek! – mondja, majd felajánlja, hogy neked adja a kürtöt, amennyiben kap érte öt aranytallért vagy valamilyen tárgyat a háztizsákodból.

Semmilyen rúna vagy egyéb jel nem látszódik a kürtön, de ha gondolod, üzletelj a sámánnal (ez esetben húzd le az öt aranytallért vagy a felajánlott tárgyat a *Zsoldoslapról*, és jegyezd fel az Ítélet Kürtjét!).

Mivel Serena továbbra sem akar hallani a visszafordulásról, így folytatjátok utatokat a vizes talajon. Lapozz a 113-ra!

79.

Lapozz a 121-re!

80.

A tudós a koldus kezébe helyezi a kristályt. Fáradt sóhaj hallatszík, majd a kámzsás alak panaszos hangon így szól hozzátok:

– Egész életemben nem szánt meg senki, és mily nyomorultul kellett elkárhoznom! Átkozottak legyenek az istenek, és mindazok, akik áldoznak nekik!

A félelem hulláma söpör végig rajtad és embereiden, amikor az átok megfog, és mindannyian gyengébbnek érzitek magatokat, mint korábban. Szerencsére a hatás átmeneti, ezért csupán a következő csatában kell majd csökkentened a *Harckészségeteket* 2 ponttal.

A kristály fénye kihuny, úgy tűnik, varázsereje kiapadt. Mivel így már semmit sem tehettek itt, távoztok a helyiségből, és folytatjátok utatokat a lépcsőn felfelé. Lapozz a 71-re!

81.

A férfi furcsán ismerősnek tűnik a számodra, és ekkor rájössz, hogy az örök kapitánya az! Láthatóan ő is felismer és elmosolyodik.

– A papnők... – kezdi suttogva. – Rólad kérdeztek... árulás... figyelmezz a vándorra... bosszú... – Talán még mondana valamit, de a halál örökre lezárja ajkait.

Úgy tűnik, Lamena papnői nem válogatnak az eszközökben, ami a kis szobrocška megszerzését illeti! Ez az eset csak még inkább megerősít abban, hogy el kell pusztítanod; nem engedheted meg, hogy a gonosz eszközévé váljon!

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, lapozz rögtön a **114-re**!

Máskülönben nem tudtok mit tenni, így a kegyetlen papnőket átkozva elindultok az északi falból nyíló lépcsősoron; lapozz a **162-re**!

82.

A torony egyre jobban ragyog, ám hirtelen egy különös késztetés hatására behunyod a szemedet. Ekkor mintha újra kitisztulna az elméd, és egy lágy, női hangra leszel figyelmes:

„Legyetek óvatosak, kalandorok! Az örült varázsló mágiája csapdába csalja azokat, akik a lenyugvó nap fényében ragyogó toronyra tekintenek. Kerüljétek el messzire ezt a gonosz helyet!”

Talán maga Liera, a sors és a szerencse istennője fogadott kegyébe? Bárhogy legyen is, azonnal délkelet felé irányítod a karavánt, hogy minél messzebb kerüljétek a toronytól. Lapozz a **120-ra**!

83.

Utolsó lehetőségként előkapod a tekercset, majd gyorsan felolvassod a rajta lévő szöveget. Az élőholt varázsló mintha megsejtené, mi is a terved ezzel, de már nincs lehetősége bármit is tenni; amikor az utolsó szavakat is kimondod, hangos üvöltéssel semmivé foszlik, majd a megidézett csontvázak is darabokra esnek. Síri csend támad a kamrában, amit végül Bíborszemű Gereth tör meg félénken; javaslatát, hogy azonnal folytassátok utatokat, azonnal elfogadjátok.



A kamra jobb hátsó sarkában találtok egy keskeny csatornájáratot, ezen keresztül hagyjátok el ezt az elátkozott helyet. Lapozz a **150-re!**

84.

Remegő kézzel a szádhoz illeszted a kürtöt, és belefújsz. Mély, hosszan elnyúló hang tör elő a tárgyból, mely elnyomja a szellemek hörgését, de nem teljesen az történik, mint amit az ork sámán ígért... A kürtszó ugyanis újabb szellemeket hív elő a folyóból, és így esélyetek sem marad a menekülésre. A szellemek körülvesznek először téged, majd embereidet, és túlvilági erejükkel teljesen megbabonáznak mindenkit. Akaratod ellenére lassú, egyenletes léptekkel elindulsz a Mor-folyó felé, akárcsak kísérőid, és hamarosan elmerültök az iszapos vízben.

Néhány órával később az orkok eljönnek, hogy kifosszák a gazdátlanul maradt karavánt, valamint megnézzék az új szellemeket: titeket... Hiszékenységedért szörnyű árat fizettetek! Utad itt véget ér.

85.

Már majdnem teljesen besötétedik, amikor egy kis csermelyhez értek, mely a föld alól bugyog fel. Néhány szikla is hever a közelben, melyek némi védelmet nyújtanak a csípős tavaszi szél ellen. Ideális táborhelynek tűnik, ezért úgy döntesz, hogy itt fogjátok tölteni az éjszakát.

A karaván hajtói kifogják az öszvéreket, míg zsoldosaid körülállják az ellátmányt tartalmazó szekeret, ahol is Serena megkezdí az étel- és italadag kiosztását. Néhány embered tüzet gyújt, és már te is épp az ellátmányodért indulnál, amikor egy felétek közeledő idősebb nőt veszel észre. Szokványos, sötét szoknyát, felsőrészt és köpenyt visel, meg egy kendőt, a vállán pedig egy fekete madár ül.

– Üdvözöllek! – köszönt halk hangon. – Niantha vagyok, és gyógynövényeket gyűjtök, melyeket aztán Khalebor piacán adok el. Megengeded, hogy leüljek a tábortüzetekhez, és átmelegedjek egy kicsit?

Ha megtalálhatóak a kíséretedben az Estrella vezette Pajzsos Hadjadonok, lapozz rögtön a **166**-ra!

Máskülönben mit teszel?

Udvariasan fogadod a nőt? Lapozz a **45**-re!

Közöd vele, hogy némi ellenszolgáltatás fejében lehet róla szó? Lapozz a **194**-re!

Nyíltan elutasítod a kérését? Lapozz a **111**-re!

86.

Éles, visító hangokra leszel figyelmes, és a fejetek felett egy kisebb csapat emberszerű, szárnyas teremtményt pillantasz meg. Sötét bőrük és borotvaéles karmaik egyértelművé teszik, hogy egy hárpia-csapattal akadtatok össze! Öszvéreiteket valószínűleg finom falatnak vélik, és talán a csillogó aranyat sem vetik meg. Gyorsan fegyvert rántotok, a háрпиák pedig már a nyakatokon is vannak...

HÁRPIÁK

Harckészség: 5

Erőnlét: 8

A háрпиák villámgyors támadása miatt most egyik csapatod sem vetheti be különleges képességét, sőt, hacsak nem bérelted fel Mileonát és harci sólymait, hátrányba is kerültek a repülő teremtményekkel szemben, így a csata idejére csökkentened kell a *Harckészségeket* 2 ponttal!

Amint a Háрпиák *Erőnléte* 3-ra vagy az alá csökken, felvisítanak, majd úgy döntenek, könnyebb zsákmány után néznek. Mielőtt azonban még elrepülnének, megpróbálnak magukkal ragadni valamit... Dobj egy kockával!

Ha az eredmény 1 vagy 2, akkor a háрпиák az egyik kísérőd hátizsákját kaparintják meg, aki dühösen kiabálva néz utánuk.

Ha az eredmény 3 vagy 4, akkor a háрпиák a te hátizsákodat ragadják el; húzd le az összes tárgyat a *Zsoldoslapról* (az aranytallérokot ne, mert azokat az erszényedben tartod)!

Ha az eredmény 5 vagy 6, úgy a hárpiák az erszényedet tépik le rólad; húzd ki az összes aranytallérodát a *Zsoldoslapról*!

Megátkozzátok a szárnyas tolvajokat, majd miután eltűntek a távolban, morogva folytatjátok a szekér kerekének javítását. Amikor végeztetek, nekivágtok a síkságnak. Lapozz a **6**-ra!

87.

Eszedbe jut, hogy megpróbálhatnátok kiadni magatokat a hadisten híveinek, hátha akkor barátként tekintenének rátok a barbárok... Felkapaszkodsz hát egy szekérre, hogy jól lássanak, majd karodat a magasba emeled.

– Szulde a leghatalmasabb! – kiáltod.

Amikor kiejted a barbár hadisten nevét, a lovasok lelassítanak, és némi tanakodás után a horda vezére, egy lófarkas, vörösre festett arcú férfi odalovagol hozzád. Hideg, kék szemével kíváncsian fürkész, mintha nem tudná eldönteni, mit is tegyen.

– Kik vagytok, és mit kerestek ezen az istenverte vidéken? – szegezi végül neked a kérdést.

Épp mondanál valamit, amikor Serena lép melléd.

– Nordhernbe megyünk, hogy részt vegyünk a hadisten tiszteletére rendezett gladiátorviadalon! – hazudja szemrebbenés nélkül.

– Egy hadijáték istenünk tiszteletére? Ez szinte hihetetlen! – kiáltja lelkesen a horda vezére. – Megtiszteltetésnek vennénk, ha néhányan veletek tarthatnánk!

Hát erre a fordulatra aztán nem számítottatok! Meglepetten néztek a barbárokra, de mivel nem akartok összetűzést, ezért elfogadjátok a felajánlást. Végül is a barbárok még akár jó szolgálatot is tehetnek utatok során. Majd őket vezénylitek ki elsőként a rátok támadók ellen...

A vezér kiválasztja négy társát, azután csatlakoznak hozzátok. Írd fel őket a *Zsoldoslapra*!

Barbárok:

Harckészség: 4

Erőnlét: 6

A csapat nagyobbik része ezután visszatér északra, így te inkább kelet felé vezeted tovább a karavánt a síkságon. Lapozz a **29**-re!

88.

Tudós zsoldosaid egyike is szemügyre veszi a tekercset, és – hála Obron áldásának – könnyűszerrel megfejti az írást. Elmondja, hogy a tekercsen egy *Gonosz Lélek Elűzése* varázslat szerepel, mely igen hasznos lehet.

Bíbornemű Gereth csak ámul-bámul embered tudása láttán, majd úgy dönt, hogy mivel neki nincs szüksége az irományra, nektek adja. Azonnal magadhoz is veszed (írd fel a *Zsoldoslapra*, valamint azt is jegyezd fel, hogy a varázslat többször is használható!). Most pedig lapozz vissza a **108**-ra!

89.

Váratlanul egy titokzatos, sötét lepelbe burkolt csontváz tűnik fel a főpapnő mögött. Az egyik kezében egy göcsörtös varázsbottot tart, mely lila fénnel izzik, sötét szemgödrei pedig mereven az öregasszonyra szegeződnek. A lics! Hát tényleg eljött!

– Kachestra, ördögi hatalmadnak immár vége! – sziszegi a túlvilági lény. – Sorsod megpecsételődött...

A főpapnő riadtan felsikolt, és szembefordul a liccsel, de a varázsereje már annyira megfogyatkozott, hogy esélye sincs ellene. Az élőholt lény botjának lila izzása egyre erősebbé válik, végül egyszerről beszippantja a főpapnőt.

Ekkor a hatalmas bronzszobor, mely éppen halálra sújtaná egyik utolsó emberedet, eldől, és hangos csattanással az imaterem padlójára zuhan. Mindenre készen közelítitek meg, de már nincs benne élet. A fáradtságtól kábán tekintetek egymásra embereiddel, és ekkor a korábban megszállt társaid is kezdenek magukhoz térni. A főpapnő halálával minden átkozott mágiája megszűnt, és a gonosz lelkek is örökre eltávoztak!

– Végre beteljesedett a bosszúm! – kiáltja dörgő hangon a lics, és felétek fordul. – Köszönöm nektek, halandók! – Aztán az élőhalott varázsló is semmivé foszlik, és síri csend telepszik az imateremre.

Teljes győzelmet arattatok a Végzet Prófétái felett, így már csak annyi dolgotok maradt, hogy megsemmisítsétek az elefántcsont szobrocskát... Lapozz a **200**-ra!

90.

A növényeket elhagyva a csatorna vize egyre zavarosabbá válik, és csontok meg koponyák is felbukkannak benne. Rosszat sejtve haladtok tovább, és nemsokára valamiféle lilás izzást pillantotok meg a távolban. Fogalmatok sincs, mi lehet az, de teljesen megigéz benneketek, így semmi mással nem foglalkozva folytatjátok utatokat. Míg azonban a titokzatos izzásra figyeltek, addig a csontokból emberi alakok állnak össze a közeletekben, és már csak akkor veszitek észre őket, amikor rozsdás kardokat lengetve rátok rontanak... Meglepetten felhördültök, de szerencsére még éppen sikerül hárítanotok az első támadást. Most azonban meg kell küzdenetek a csontvázhordával, vagy az fog végezni veletek!

CSONTVÁZHORDA

Harckészség: 6

Erőnlét: 12

A támadás váratlan mivolta miatt most egyik csapatod sem veheti be különleges képességét!

Ha sikerült az utolsó csontvázat is lekasabolnotok, tovább folytatjátok utatokat a titokzatos izzás felé. Végül aztán a csatornajárat egy kamrában ér véget, aminek padlóját csontok és koponyák borítják; mintha csak egy sírboltba kerülnétek volna... A helyiség túlsó végében, egy kis beugró előtt három alacsony talapzat áll, az egyiken egy zöld üveggömb látható, a másikon egy kék, a harmadikon pedig egy vörös. Mindhárom gömbből ugyanolyan színű energiasugár tör elő, amik egy titokzatos, sötét lepelbe burkolt csontvázat vesznek

körül a beugróban. Az alak egyik kezében egy göcsörtös varázsbottot tart, mely lila fénnel izzik, sötét szemgödreivel pedig mereven titeket néz. Ez minden bizonnyal egy lícs, egy élőhalott varázsló, és a botjából kiáradó fény vonzott ide titeket! Ahogy beléptek a kamrába, a lény dörgő hangon rátok rivall:

– Halandók! Talán ti is Lamena istennő szolgálatában álltok?

Alaposan meglepődtek ezen a kérdésen... mit válaszolsz?

Hogy Lamena istennőt szolgáljátok? Lapozz a **38**-ra!

Hogy semmi közötök hozzá, és el akarjátok pusztítani a papnőit? Lapozz a **161**-re!

91.

Az átjáró egy kicsi, fegyverekkel telezsúfolt helyiségbe vezet. Kardok, bárdok, török, és még ki tudja hányfajta gyilkos eszköz lapul itt polcokon, állványokon vagy csak a fal mellé támasztva. Szép kis gyűjteményt halmoztak fel a papnők az évek alatt! Embereid rögtön el is kezdenek válogatni a fegyverek között, és ahogy körülnéz, neked is megakad a tekinteted egy láncos buzogányon. A nyele fekete ébenfából készült, a végén lévő tüskés golyó pedig mintha lila fényben izzana. Katonaéveid alatt láttál és használtál is már mágikus fegyvert, de ilyenhez még sohasem volt szerencséd. Boldogan cseréled le sok csatát látott kardodat erre a remek láncos buzogányra (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Miután végeztetek, a helyiség túlsó végén lévő ajtón át távoztok innét. Lapozz a **155**-re!

92.

A fiú meglepődve fogadja kérdésedet; bizonyára nem sok idegenrel beszélt eddig életében. Látszik rajta, hogy nem teljesen épelméjű, és csak akadozva tud válaszolni neked:

– A csillagképeket tanulmányozom... A csillagok elárulják a jövőt az avatott szem számára. Nézd! Ezek itt az északi égbolt csillagképei... Az ott a Héják ura! – mutat az egyik ábrára. – Az meg ott a Vízköpő! Megmutassam a kedvencemet? – Mielőtt bármit is vá-

laszolhatnál, már odébb is lapoz a könyvben, és egy újabb ábrára mutat. – Ez a Vadász csillagkép, melyet kilenc fényes csillag alkot. Ha felnövök, én is vadász akarok lenni!

– Elég legyen! – szól közbe erélyesen Merkurcius. – Oldozd el a kötetet, ideje indulnunk! Bocsássátok meg a fiam ostoba fecsegését – fordul felétek a kereskedő –, bizonyára sietős a dolgotok nektek is.

Valóban elég sok időt elvesztegettetek már itt, így elkészöntök a fiútól és a kereskedőtől, aki azonban még gyorsan elmondja, hogy az északkeleti út kissé nehezen járható mostanában; ha tehetitek, inkább forduljatok vissza és keljeteek át a korábbi hídon. Megköszönöd a tanácsot és visszatértek a szekerekhez.

Ha most úgy döntesz, hogy mégis továbbmentek északkeletre, lapozz a **170-re!**

Ha inkább hallgatsz a kereskedőre, és visszavezeted a karavánt az előbb látott hídhoz, majd átkeltek rajta, lapozz a **19-re!**

93.

– Van itt a folyó mellett egy tágas barlang, amit a céh csempészet-re használ! – kiáltja a félork hirtelen. – Ott meghúzhatjuk magunkat!

Megörültök a hírnek, Serena viszont azonnal felháborodik, és kijelenti, hogy ő semmilyen „koszos banda” rejtékhelyére nem hajlandó betenni a lábát... még akkor sem, ha „rongyosra ázik”. Thogar gyilkos pillantást vet rá, de nem foglalkozik vele különösebben, ahogy te sem, hiszen tudod, hogy nincs más választásotok; nem kockáztathatjátok a szállítmány épségét ebben a viharos időben! Azonnal kiadod hát a parancsot az indulásra, és csak remélni mered, hogy Thogar igazat mond.

Néhány percnyi erőltetett menet után aztán elértek a lápos folyóparton egy dombhoz, ahol is a félork előrelép, és felfedi a faágakkal elrejtett bejáratot. Megkönnyebbülten sóhajtotok fel, és azonnal bevezetitek a szekereket, valamint az öszvéreket is, szerencsére még azelőtt, hogy a villámok elkezdenének csapkodni odakint. Épp lepihennétek egy keveset, amikor a barlang hátsó részéből hirtelen három bőrpáncélos félork bukkan elő, karddal a kézben.

– Ugye megmondtam! A nyomorult félszemű csapdába csalt minket! – hördül fel azonnal Serena, és kardot ránt.

Mindannyian megmarkoljátok a fegyvereiteket, de Thogar elétek ugrik, és megnyugtat titeket, hogy ők csak a rejtkehely őrzői. Gyanakodva fürkészitek a félorkokat, ám azok nem tesznek fenyegető mozdulatot, sőt, amikor meghallják Thogartól, hogy zsoldosokként egy karavánt kísérték, felcsillan a szemük, és felajánlják, hogy csatlakoznak hozzátok... feltéve, ha van számukra hús aranytallérotok.

Dönts el, hogy felfogadod-e a három félorkot vagy sem; ha igen, akkor csatlakoznak Thogar csapatához, és megnövelheted a *Harc-készségeket* 1 ponttal, valamint az *Erőnléteteket* 2-vel (de ne felejtse el levonni a hús aranytallért sem)!

Bárhogy is döntesz, ezután lepihentek végre egy keveset, majd tüzet raktok a barlangban található üres hordókból, és megszáritjátok nedves ruháitokat is. Thogar és emberei közben magukhoz vesznek néhány dobótőrt, valamint egy fojtóhurkot a barlangban elrejtett fegyverek közül, aztán ők is leülnek kicsit.

A vihar amilyen hirtelen jött, olyan gyorsan el is vonul. Hamarosan már újra úton vagytok. Lapozz a **36**-ra!

94.

Elhagyva a várost, nekivágtok a sík, itt-ott fás, bokros vidéknek. Te mész elől, mögötted a nyikorgó szekerek haladnak, melyeket felbérelt embereid vesznek körbe utasításodnak megfelelően. Serena valahol a menet közepén gyalogol, ügyelve az árura, valamint a rendre.

Alig hús perce vagytok úton, amikor vágatató lovak dübörgésére leszel figyelmes. Megállítod a menetet, és a közeledő lovasokat figyeled. Körülbelül tucatnyian vannak, és valamennyien az ildenori városőrség egyenruháit viselik. Ruhájuk és páncéljuk meglehetősen viseltes állapotú, szinte mindegyikükön kisebb-nagyobb sebeket látsz, mintha egy friss ütközetből tértek volna vissza. Lehetséges, hogy felderítők, akik a város környékének biztonságára ügyelnek. Vezetőjük,

egy ezüstszínű páncélt viselő, bajszos férfi mogorva tekintettel néz végig társaságotokon.

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Theor nagyúr gladiátorai, lapozz rögtön a **122-re**!

Ha nem, de felbérelted félszemű Thogart és embereit, lapozz rögtön a **63-ra**!

Ha egyikük sem kísért el, *tégy egy sorspróbát!*

Ha a kockák a nap szimbólumon állnak meg, lapozz a **32-re**!

Ha a kockák a hold szimbólumon állnak meg, lapozz az **54-re**!

Ha a kockák a csillag szimbólumon állnak meg, lapozz a **131-re**!

95.

Az első összecsapás után egy sötét alakot pillantasz meg Serena háta mögé lopakodni; Félszemű Thogar az, kezében a barlangból elhozott fojtóhurokkal!

– Most megfizetsz mindenért, némbér! – kiáltja hirtelen a félork, és átdobva a hurkot egykori társnőtök nyakán, két kézzel kíméletlenül szorítani kezdi. Serena felhördül és a torkához kap, de nem tudja eltépni a hurkot, és hamarosan élettelenül zuhan az imaterem padlójára.

Ugyanekkor Thogar egyik megmaradt embere dobótőrével egy papnővel is végez. Életben maradt ellenfeleitek hátrébb húzódnak, de aztán az öregasszony rájuk üvölt, mire vonakodva újra felveszik veletek a harcot.

Lapozz vissza a **151-re**, és folytassátok a csatát, de a veszteségeik miatt levonhatsz a papnőktől 2 *Harckészség* és 2 *Erőnlét* pontot is, valamint ezután már nem kell dobnod minden kör végén, hogy megtudd, sikerült-e elbájoznia Serenának egyik emberedet vagy sem!

96.

Szűk kis utcácskákon követetitek a zugárust, aki végül megáll egy barnára festett ajtajú, romos ház előtt. Hármat kopog, mire néhány tagbaszakadt, rongyos alak ront ki az épületből, fegyverrel a kézben.

– Ők azok! – üvölti a zugárus. – A főpapnő szép pénzt ígért a fejükért! Öljétek meg őket!

Mielőtt bármit is tehetnétek, a közeli háztetőkről mérgezett hegyű nyílveesszők záporoznak rátok, alaposan megtizedelve beneteket. Vonj le 2 pontot az *Erőnlétetekből*! (Ha megtalálhatóak a kíséretedben az Estrella vezette Pajzsos Hajadonok, úgy csak 1 pontot kell levonnod, mert a harcosnőket megóvjá a páncélzatuk a nyilaktól.)

Gyorsan összeszeditek magatokat és visszavágtok.

KHALEBORI BANDITÁK

Harckészség: 6

Erőnlét: 8

A támadás váratlan mivolta miatt most egyik csapatod sem veteti be különleges képességét!

Ha legyőztétek a banditákat, bosszúsan veszed észre, hogy a zugárusnak hűlt helye; nyilván harc közben bemenekülhetett valamelyik épületbe... Jobb híján legyintesz, és törbe csalótokat átkozva lehajolsz, hogy átkutasd bérencei holttestét. Az egyiküknél találsz harminc aranytallért, valamint egy gondosan összehajtogatott térképet, mely valamiféle alagútrendszer ábrázol. Az ábra mellett néhány megjegyzés is szerepel, de mivel nem akarod megvárni, hogy a zugárus újabb banditákkal térjen vissza, így alaposabb vizsgálat nélkül zsebre vágod a térképet (írd fel a *Zsoldoslapra* az aranytallérokkal együtt!), majd sebesen távoztok innét.

Ha ezután úgy döntesz, hogy visszamentek még a piacra hasznos holmik után kutatni, lapozz a **112**-re!

Ha a legközelebbi fogadót keresed meg embereiddel együtt, hogy felbérelhess néhány további kísérőt, lapozz a **103**-ra!

Ha inkább Bíbor szemű Gereth azonnali felkutatása mellett döntesz, lapozz a **164**-re!

97.

Emlékezve a Vízmágus szavaira, felemeled a hullámjeles botot, és a medence felé intesz vele. Ebben a pillanatban a víz felszíne hullámszerűen kezd, majd három jókora, emberszerű alak emelkedik ki belőle, melyek kísértetiesen emlékeztetnek a legutóbb látottakra. Azonnal megparancsolod a vízlényeknek, hogy öljék meg a csatornakígyót, és azok habozás nélkül meg is ragadják satuszerű markukkal. A Konztriktusz magas hangon felvisít, majd vadul hánykolódva szabadulni próbál, és savas váladékot köp ellenfeleire, ám nem tud ártani nekik. Hitetlenkedve nézed embereiddel, ahogy a vízlények kíméletlenül szorítják, préselik a csatornakígyót, egészen addig, míg teljesen ki nem lapul; ezután elengedik a tetemet, mely lesüllyed a medence aljára, és várakozóan megállnak előtted. Mivel így már elmúlt a veszély, a három lény felé intesz a bottal, mire azok apró vízcseppekké esnek szét. Biborszemű Gereth ámulva nézi a botot, majd megjegyzi, hogy ő ekkora varázserővel bíró eszközt rég látott már, és feltétlenül tanulmányoznia kell a küldetések befejezése után. Megígéred, hogy oda fogod adni neki, majd miután rendeztétek soraitokat, elgördítitek a kijáratot fedő kőlapot, és elhagyjátok a Konztriktusz fészket. Lapozz a **181**-re!

98.

Ha felbérelted Zender tanítványait, lapozz rögtön a **139**-re!

Máskülönben megkezdődik az öldöklő küzdelem, mely remek alkalom lesz arra, hogy kiderüljön, milyen fából faragták embereidet!

BARBÁR HORDA

Harckészség: 8

Erőnlét: 10

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, úgy ők a harc előtt bevetik savas üvegcséiket, így néhány barbárt harcképtelenné tesznek; vonj le 3 pontot a horda *Erőnlétéből*!

Ha győzedelmeskedtetek, nekiálltok kizsebelni a barbárokat, ám a remélt aranytalléroknek nyoma sincsen; csupán néhány értéktelen fülbevalót és nyakláncot találtok, embereid bosszankodnak is emiatt. Szerencsére azért négy barbár lovat sikerül befognotok, melyeket Khaleborban majd talán értékesíthettek (jegyezd fel őket a *Zsoldoslapra!*).

Mivel nem akartok újabb barbárokkal találkozni, ezért továbbra is kelet felé folytatjátok utatokat a síkságon. Lapozz a **29**-re!

99.

Harsány kiáltással adsz jelt embereidnek a támadásra. Előhúzod a fegyvered, majd a druidák felé rohansz, akik erre megtorpannak, és hangosabban kezdenek el kántálni. Már majdnem eléred az egyik zöld csuklyás alakot, amikor váratlanul furcsa gyengeség uralkodik el rajtad, és végül ájultan esel össze.

Amikor magadhoz térsz, döbenten látod, hogy kezedet és lábadat is egy-egy karóhoz kötözték, úgy, hogy mozdulni sem tudsz. Több embered is hasonló helyzetben fekszik a közelben, és mindegyikük nagyon rémültnek tűnik. Aztán hirtelen szörnyű halálordítást hallasz; valakit épp most áldozhattak fel egy vérszomjas istenségnek! Léptek zaja üti meg a füledet, és amikor oldalra nézel, három druidát pillantasz meg a közeletekben. Az arcuk komor, egyikük pedig egy vértől csepegő kést tart.

A druidák ugyan alapvetően békés népség, ám az ellenségeikkel kíméletlenül leszámolnak... Utad itt véget ér.

100.

Ahogy haladtok előre a bűzös csatornában, a jobb oldali falon egy szűk, kerek nyílás tűnik fel, melyből zavaros szennylé csordogál. Benézel, de nem látsz semmi különösét, csak az akna falait, így éppen továbblépnél, amikor bentről gyereksírás üti meg a füledet. Beljebb dugod a fáklyádat, de még mindig nem látsz semmit. Bekiáltasz, mire egy vékonyka hang szólal meg bátortalanul. Először nem érted, mit mond, de aztán rájössz, hogy azt akarja, segíts neki,

mert beszorult, és meg sem bír mozdulni. Ekkor Bíborszemű Gereth lép melléd, és óvatosságra int, mondván, a csatornában számtalan veszélyes lény él; egyáltalán nem biztos, hogy ezek a hangok valóban egy gyerektől származnak...

Ha most veletek vannak Vindgardia felderítői, és megkéred őket, hogy másszanak be az aknába, és járjanak utána a dolognak, lapozz a **11-re!**

Ha nincsenek veled a fiúcskák vagy nem akarod ilyesmire kérni őket, úgy nem tudtok mit tenni, hiszen ti nem fértek be az aknába. Tovább kell folytatnotok utatokat a csatornában; lapozz a **185-re!**

101.

A tudós a szobor kezébe helyezi a kristályt. Halk sóhaj hallatszik, majd a pap így szól hozzátok:

– Idegenek! Ti nem Stur hívei vagytok! Térjetek át a bosszú istenének hitére, mert közeleg a vég... – Gonoszul felkacag, majd gyűlölettel teli hangon folytatja. – Legyen a ti sorsotok is az enyémhez hasonló... legyetek kárhozottak mindannyian!

A félelem hulláma söpör végig rajtad és embereiden, amikor az átok megfog, és mindannyian gyengébbnek érzitek magatokat, mint korábban. Szerencsére a hatás átmeneti, ezért csupán a következő csatában kell majd csökkentened a *Harckészségeket* 2 ponttal.

A kristály fénye kihuny, úgy tűnik, varázsereje kiapadt. Mivel így már semmit sem tehettek itt, távoztok a helyiségből, és folytatjátok utatokat a lépcsőn felfelé. Lapozz a **71-re!**

102.

Nemsokára egy bokrokkal szegélyezett területre értek. A földet jókora, fehér virágok borítják, a levegőben pedig kellemes mézszag érződik. Embereid ekkora már valóban elcsigázottnak tűnnek, és erősen sötétedik is; igaz, még vagy egy fél órát tudátok haladni a célotok felé.

Ha veletek vannak a druidák, lapozz rögtön a **69-re!**

Máskülönben dönthetsz úgy, hogy megállítod a karavánt és elrendeled a táborbontást; ebben az esetben lapozz a **159-re!**

Ha inkább úgy határozol, hogy még folytatjátok utatokat Khalebör felé, egészen addig, amíg teljesen be nem sötétedik, lapozz a **85-re!**

103.

A legközelebbi fogadó a „Három Buzogány”. Alig léptek be a füstös, zajos, vendégekkel teli helyiségbe, máris előtettek terem a kövér, zsíros hajú tulajdonosnő. Amikor előadod a kérésedet, mosolyogva közli veled, hogy fél órán belül itt lesznek a környék legjobb zsoldosai, csupán tíz aranytallért kér a közreműködéséért.

Ha van nálad ennyi pénz és fizetnél is, vond le az összeget a *Zsoldoslapról*, és lapozz a **127-re** (amennyiben az éjszakát itt töltöttétek, a fogadósnő eltekint a tíz aranytallér kifizetésétől)!

Máskülönben elindultok megkeresni végre Bíborszemű Gerethet, a tudóst; lapozz a **164-re!**

104.

Egy dereglye tűnik fel tőletek jobbra, mely Ildenor felé sodródik az árral. A fedélzetén hét-nyolc rongyos ruhájú, hegyes fülű alakot látsz; arcukat harci jelek borítják, és éppen azon fáradoznak, hogy egy kopasz férfi holttestét a folyóba lökjék. Amikor észrevesznek benneteket, fenyegetően rázzák felétek bunkósbotjaikat, de ezen kívül semmilyen támadó szándékot nem mutatnak. Egy fosztogató vad elf csapattal hozott össze titeket a sors!

Ha akarod, megleckéztetheted őket, de ez esetben ki kell találnod valamit a közelharc helyett, hiszen tudod, hogy ha belegázolnátok a folyóba, komoly hátrányba kerülnétek!

Ha felbérelted Mileonat, és megkéred, hogy uszítsa rá madarait a vad elfekre, lapozz a **165-re!**

Ha Zender tanítványai kísérték el, és utasítod őket, hogy mérjenek mágikus csapást a fosztogatókra, lapozz a **133-ra!**

Ha Félszemű Thogar és emberei ravaszságára bízod a dolgot (már amennyiben felbérelted őket), lapozz a **68-ra!**

Ha egyikük sem kísért el vagy inkább hagyod az elfeket, akkor megjavítjátok a szekér kerekét, majd nekivágtok a síkságnak. Lapozz a 6-ra!

105.

Gyorsan kinyitod a kapott tégelyt, majd leteszed a földre. Tömény gyógynövénysszag csapja meg az orrodat, és izgatottan várod a hatást. Ez nem is marad el: éles, vinnyogó hang hallatszik, a patkányemberek pedig gyorsan eliszkolnak. „Enyveskezű” Mea tehát nem hazudott, a mocsári zsálya kivonat szaga tényleg kibírhatatlan e teremtmények számára... Megkönnyebbülten folytatjátok utatokat a csatornában. Lapozz a 2-re!

106.

Összeszeditek magatokat és megrohamozzátok a sárkányt. Ekkor azonban a másik csapat irányából egy aranyhegyű dárda szúrja át a szörnyeteg egyik szárnyát, így képtelen a levegőben maradni, és hangos puffanással a földre zuhan. Szerencsére nem sérül meg senki, ám ellenfeletek még nem adta fel a harcot: perzselő lángcsóvát fúj, mialatt tüskés farkával meglegyinti az egyik túl közel merészkedő baltás törpét, aki a vízbe repül. A társai ijedten kiabálnak, és láthatóan minden maradék harci kedvük elszáll. Most már valóban nincs más választásotok, nektek kell végeznetek a sárkánnyal, mielőtt még ő nem végez mindannyiótokkal!

VÖRÖS SÁRKÁNY

Harckészség: 10

Erőnlét: 8

A sárkány a második harci körtől kezdve beveti ellenetek tüzes leheletét, így a továbbiakban minden fordulóban le kell vonnod magatoktól 1 *Erőnlét* pontot, még akkor is, ha ti nyeritek a kört (ha veletek vannak Zender tanítványai, úgy ők mágikus védővarázsla-

tot alkalmaznak rátok, így a sárkány nem tud megsebezni titeket tüzes leheletével!).

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, levonhatsz ellenfeletek *Harckészségéből* 1 pontot, valamint *Erőnlétéből* 3 pontot, mert savas lombikjaikkal jelentős sebeket okoznak a sárkánynak.

Még ha meg is találhatók a kíséretedben Theor nagyúr gladiátorai, ők most nem tudnak előnyt biztosítani számotokra a szekerekkel, a sárkány ugyanis egyáltalán nem retten meg tőlük!

Ha legyőztétek a bestiát, lapozz az **51**-re!

107.

A különös erő egyre jobban vonz benneteket az égbenyúló épület irányába. Nem tudhattátok, de a lenyugvó nap fényében ragyogó Kristálytorony megbabonáz mindenkit, aki csak rátekinthet...

Már nem jártok messze az épülettől, amikor annak ajtaja hirtelen kinyílik, és féltucatnyi különös alak lép ki rajta. Testük egyetlen hatalmas kristályból áll, mely kékesfehéren csillog, kezükben méretes kalapácsot tartanak. A kristályharcosok döngő léptekkel indulnak el felétek, hogy szétzúzzanak minden idegent korábbi mesterük parancsának engedelmeskedve. Kábán lépkedtek tovább, nem törődve a közelgő veszéllyel, ám aztán a napot váratlanul sötétbe borítja néhány viharfelhő, így a Kristálytorony ragyogása megszűnik, a bűbáj pedig lefoszlik rólatok. Összeszeditek magatokat, és mivel tudjátok, hogy a nálatok lévő szűrő- és vágóeszközök kevés kárt tennének a kristályharcosokban, így sietve felfegyverkeztek a szekereken található vascsövekkel. Mire végeztek, a félelmetes lények már a karaván közelében járnak. Harcolnotok kell!

KRISTÁLYHARCOSOK

Harckészség: 6

Erőnlét: 7

Mivel azonnal védekeznetek kell a kristályharcosok támadásával szemben, így most semmilyen különleges képesség bevetésére nincs idő!

Ha győzedelmeskedtek, azonnal délkelet felé irányítod a karavánt, mert a toronyból kiszűrődő zajok arra engednek következtetni, hogy a gonosz varázsló csapatának csak egy részével végeztetek! Lapozz a **120**-ra!

108.

Az ifjú egy könyvekkel telezsúfolt dolgozósobába vezet titeket, ahol végre szembetaláljátok magatokat Bíborszemű Gerethel; éppen egy díszes íróasztalnál ül, és valamiféle megsárgult pergament tanulmányoz. Pocakos, középkorú férfi, ősz kecskeszakállal, barna bőrruhában, a szeme pedig mintha valóban bíborszínű lenne. Amikor megpillant téged és embereidet, zavartan felköhint, majd hellyel kínál titeket.

– Bocsássatok meg nekem, amiért nem fogadtalak benneteket azonnal, de a munkám teljesen leköt – mondja szabadkozva. – Épp tegnap kaptam egy igazán érdekes varázstekercset, ám nem igazán boldogulok a fordításával.

Te is szemügyre veszed a kérdéses tekercset, de nem sokat értesz belőle, így visszaadod a tudósnak.

– Nos, mi járatban itt, szerény hajlékomban? – teszi fel ekkor a kérdést Bíborszemű Gereth. – Hogy van öreg barátom, Fengor?

Válaszul előveszed az elefántcsont szobrocskát, melyet féltve őriztél utatok során. Reméled, hogy a tudós meg tudja magyarázni, mi ez, és miért lehet olyan fontos Serenának és a „főpapnőnek”.

Amikor a tudós meglátja, hogy mit szorongatsz a kezeden, a szeme azonnal elkerekedik, és felpattan az asztaltól.

– Yakkendar ősi szobra! Azt hittem, az egész csak legenda! – szól elképedve.

Értetlenkedve rázod a fejed, hiszen semmit sem értesz az egészről.

– Akkor az lesz a legjobb, ha röviden elmondom, miről is van szó – mondja gyorsan a tudós, és visszaül a helyére. – Talán hallottál már az irigység és a féltékenység istennőjéről, Lamenaról... Nos, a legendák szerint első tanítványai a yakkének voltak, akik a Vindgardia



körüli egyik szigeten éltek; odaadóan szolgálták az istennőt, és véres áldozatokat mutattak be neki szentélyeik mélyén. Lamena hálából négy ilyen szobrocskát adott híveinek, melyeket varázshatalommal ruházott fel. Ezek által a yakkenek harcban szinte legyőzhetetlenné váltak. Aztán úgy százötven évvel ezelőtt ismeretlen okból fellázadtak istennőjük ellen, aki büntetésül valamennyiüket elpusztította, a szobrok pedig elvesztek. Én eddig azt hittem, hogy ez csak mese, és a szobrok nem is léteznek... de úgy tűnik, tévedtem. – Megrázza a fejét, majd elgondolkozva nézi a szobrot, amit még mindig a kezében szorongatsz. – Vajon hogyan juthatott hozzá ehhez Fengor? Akárhogy is, megpróbálhatom kideríteni a talapzaton lévő rúnák-ból, hogy pontosan milyen varázsereje van a tárgynak... de ez időbe fog kerülni.

Elmondod a tudósnak, hogy két nappal ezelőtt megpróbálták ellopni tőled a szobrot, Serena pedig valami „főpapnőt” emlegetett.

– Csakis a Végzet Prófétái lehettek! – kiált fel ekkor Bíborszemű Gereth. – Szerencse, hogy nem sikerült hozzájutniuk! A Végzet Prófétái – teszi hozzá gyorsan, amikor látja, hogy nem értitek a dolgot –, egy csapat gonosz papnő. Itt, Khaleborban bujkálnak, és úgy sejtem, néhány városört is a markukban tartanak. Laménának esküdtek fel mindannyian, és az a tervük, hogy feltámasszák a régi yakkenek kultuszát. Káoszt és felfordulást akarnak okozni a világban, és ebben nyilván nagy hasznukra lenne Yakkendar ősi szobra... nem engedhetjük meg, hogy a kezükbe kerüljön, és így legyőzhetetlenné váljanak! Ez hatalmas fenyegetés lenne egész Vindgardia számára! – Gondolkodik egy kicsit, majd folytatja. – El kellene vinnünk a szobrot Temirezhez, de tartok tőle, hogy a jelenlegi helyzetben ez sem lenne könnyű feladat... és még ha sikerülne is, akárhová is rejtené el a lovag a faragványt, Lamena papnői úgymint megkaparintának előbb-utóbb. Nem, a legbiztosabb az, ha elpusztítjuk... Ha nem tévedek, ez csak egyetlen módon lehetséges: ha bejutunk Lamena templomába, és az istennő szobra előtti áldozótűzbe vetjük ezt a varázstárgyat. A történetek szerint abban minden elég...

Elmondod Bíborszemű Gerethnek, hogy neked Nordhernbe kel-
lene elvinned a karavánt az áruval.

– Felejtsd el! – figyelmeztet a tudós. – A papnók ezek után bizto-
san figyelik a városkapukat, és valóban lehetnek embereik az örök
között is... Nem tudnátok kijutni Khaleborból. Sőt, lehet, hogy már
a szekerek tartalmát is megszerezték...

Embereid felhördülnek e szavakra, de Bíborszemű Gereth meg-
nyugtatta őket, hogy Lamena templomában mesés kincsek rejtőz-
nek, melyek bőségesen kárpótolnak majd mindenkit. Mielőtt bármit
is mondhatnátok erre, halk csengettyűszó hallatszik; a tudós tanítvá-
nya kisiet, de nemsokára vissza is tér, és ijedten közli veletek, hogy a
városőrség emberei kérnek bebocsátást a házba, mert gyanús alako-
kat láttak ide bejönni...

– Ezek ők! – kiáltja Bíborszemű Gereth és azonnal felpattan. –
Gyorsan, le a pincébe! Van ott egy titkos járat, mely a város alat-
ti csatornarendszerbe vezet... Azon keresztül eljuthatunk Lamena
templomába! Te pedig, drága tanítványom – fordul a fiatal férfi felé
–, próbáld meg figyelmeztetni Temirez lovagot az összeesküvésre a
papnók és az örök között! – Az ifjú bólint, majd ki is viharzik egy
hátsó ajtón át.

Bíborszemű Gereth sem vesztegeti az időt, gyorsan a szoba sar-
kához lép, és kinyit egy másik ajtót két könyvespolc között. Egy fák-
lyával megvilágított, széles lépcsősor tárul elétek; azonnal elindul-
tok rajta lefelé, ám alig haladtok pár métert, máris felharsan mögöt-
tetek üldözőitek kiáltása.

– Utol fognak érni! – lihegi melletted Bíborszemű Gereth. – Mu-
száj valahogy feltartóztatnotok őket, amíg kinyitom odalent a titkos
ajtót! – Ezzel már rohan is tovább, a pince irányába.

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, lapozz rögtön a **184-re**!

Máskülönben bevetheted a Méregkeverőket, már ha veletek van-
nak; lapozz a **43-ra**!

Vagy megpróbálhatjátok közelharcban feltartóztatni üldözőite-
ket; lapozz a **145-re**!

109.

Mileona bűvös sípjával magához hívja harci sólymait, majd a liget felé mutat. A madarak szempillantás alatt elrepülnek, és lecsapnak a fák mögött rejtőző ellenfeleitekre. A támadás szerencsére meghozza a várt eredményt: hangos ordítás hallatszik, mely egybevegyül a sólymok vijjogásával, az ég pedig hirtelen újra kivilágosodik, így láthatóvá válnak szürke csuklyát viselő ellenfeleitek. Sötételfek... Hát persze! Mágusaik elsötétítették az eget, hogy harcosaik lecsaphassanak rátok... a madarak támadása viszont keresztülhúzta a számításukat, nem tudták fenntartani sötét mágijukat. Rohamra vezényeled zsoldosaidat, hogy leszámolhassatok velük. Mivel ellenfeleiteket zavarja a napfény, ezért minden körben csökkentheted a *Harckészségüket* 1 ponttal!

SÖTÉTELFEK

Harckészség: 6

Erőnlét: 7

Ha győztök, gyorsan átvizsgáljátok ellenfeleitek holttestét, és bár zsoldosaid nem sok mindent találnak, te észreveszel az egyik mágus nyakában egy ezüstláncon függő, aransárga színű, hold alakú talizmánt. Úgy döntesz, hogy elrakod ennek a csatának az emlékére (írd fel a *Zsoldoslapra!*).

Serena sürgetésére a karaván hamarosan folytatja útját. Lapozz a 156-ra!

110.

A druidák nem vesztegetik az időt: kört alkotnak, majd megfogva egymás kezét, vad kántálásba kezdenek. Az égbolt vörös színt ölt magára, és tűzgolyók kezdenek el záporozni odafentről a boranokra. Üvöltésük teljesen összekeveredik a mögöttük haladó, csontkürtöket fújó ork farkaslovasokéval, akiket csak most pillantotok meg. A gonosz teremtmények nyilván azt tervezték, hogy legázoltatnak titeket a boranokkal, akik pedig esetleg életben maradnak, azokkal

ők végeznek... ám társaid varázslata visszájára fordította tervüket! A boranok jó része elpusztul a tűzgolyóktól, a maradék pedig visszafelé menekülve eltapossa az orkokat.

Amikor mindennek vége, átkutatjátok a teremtményeket, de csak értéktelen kacatokat találtok; egyedül egy ezüst karperecre figyelsz fel a legdíszesebb ruhájú ork karján. Elég jó állapotban maradt ahhoz, hogy Khalebor piacán majd esetleg értékesítsd, ezért lehúzkod és elteszed (írd fel a *Zsoldoslapra!*). Ezt követően folytatjátok utatokat a síkságon át. Lapozz a **102**-re!

111.

– Így is jó! – üvölti mélységes haraggal a nő. – Gyertek, madárkám! Öljétek meg ezeket az önhitt kalandorokat!

A következő pillanatban fekete, borotvaéles karmú halálsólymok lepik el az eget, és azonnal lecsapnak rátok.

HALÁLSÓLYMOK

Harckészség: 5

Erőnlét: 8

A támadás váratlan mivolta miatt most egyik csapatod sem veheti be különleges képességét!

Amennyiben a halálsólymok *Erőnléte* 4-re csökken, arra leszel figyelmes, hogy valaki a nevedet kiáltozza. Körülnézel, és útitársnődet, Serenát pillantod meg, amint riadtan próbál bekúszni az ellátmányt tartalmazó szekér alá két halálsólyom elől. Fegyvert vagy bármi mást, amivel megvédegetné magát, nem látsz nála. Nem hagyhatod, hogy baja essen, ezért haladéktalanul a segítségére sietsz. Két villámgyors kardcsapás, és a madarak többé nem jelentenek veszélyt a számára.

– Köszönöm, megmentőm! – hálálkodik Serena, majd amikor kimászik a szekér alól, váratlanul megváltozik az arckifejezése. – És akkor most add ide szépen a szobrocskát! – szól kajánul vigyorogva, és előhúzza ruhájába rejtett törét. – Ne is tagadd, tudom, hogy rád

bízta az a zsugori Fengor! Nekem nem akarta ideadni, hiába férköztem a bizalmába... de most megszerzem!

Hitetlenkedve nézel Serenára, és nem érted a dolgot. Azok után, amin átmentetek, képes lenne kirabolni titeket? Hiszen még a folyami kalózok bosszújától is megmentettétek... Útitársnőd, mintha tudná, hogy mire gondolsz, gúnyosan felnevet.

– Azt hiszed, egy pillanatig is érdekelt a küldetés... vagy ti? Csak azért vállaltam el ezt az utat, hogy megkaparinthassam végre a szobrot a főpaprónak. Már a miénk is lenne, ha a madarai kicsit ügyesebbek... vagy ha szépen mind megeszitek az ételt, amit a délutáni pihenő alatt mérgeztem meg... – Dühösen fúj egyet, majd sürgető mozdulatot tesz. – Na gyerünk, mire vársz még? Ide a szoborral vagy kényszeríteni foglak!

Döbbsen hallgatod Serenát, a fenyegetését pedig egyszerűen nem tudod komolyan venni... ám a nyakában lévő rézmedál hirtelen zöldes fénnel kezd el világítani, és amikor a tekinteted odatéved, úgy érzed, hogy akaratom teljesen elhagy.

Ha van a homlokodon egy barna fejpánt, vörös ékkővel a közepén, lapozz rögtön a **186**-ra!

Máskülönben dobj egy kockával, hogy megtudd, milyen erős az akaraterőd!

Ha 1-4-ig dobsz, lapozz az **59**-re!

Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, lapozz a **186**-ra!

112.

A piacon rengetegen nyüzsögnek. Vannak itt zsonglőrök, tűznyelők, énekmondók... és persze ezerféle eladó holmi.

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Vindgardia felderítői, lapozz rögtön a **157**-re!

Máskülönben találomra kinézel egy varázstárgyakat árusító bódét a közelben, de csak nagyon nehezen tudtok haladni a hömpölygő tömeg miatt. Aztán hirtelen egy ijedt női hang hallatszik:

– Tolvajok! Ellopták az erszényemet!

Még látod, ahogy négy, karneváli jelmezbe öltözött alak tűnik el az egyik közeli sikátorban. Ijedten kapsz te is az erszényedhez, de annak bizony már hűlt helye. Teljesen kizsebeltek! Húzd ki az összes aranytallérodát a *Zsoldoslapról*!

Megátkozod a jelmezes tolvajokat, majd mivel így már nincs mit elköltened, úgy döntesz, hogy elhagyjátok a piacot, és megkeresitek Bíborszemű Gerethet, a tudóst. Lapozz a **164**-re!

113.

Magatok mögött hagyva az orkokat, próbálsz minél gyorsabb iramot diktálni Serenával együtt, de ez a vizes talaj miatt nem éppen könnyű. A környék pedig csak egyre barátságtalanabbá válik: hamarosan ugyanis sűrű köd száll fel a Mor-folyóról, mely mindent beborít. Embereid idegesek lesznek, és bár igyekszel megnyugtatni őket, de neked is borsózik a hátad ettől a helytől. Alig látsz valamit, és csak az ork sámánok kántálása, valamint dobjaik ütemes hangja visszhangzik a távolból.

Azután hirtelen rekedtes halálhörgést hallasz, és három áttetsző alakot pillantasz meg a folyó mélyéről előemelkedni. Testüket foszladozó rongyok borítják, koponyájuk ijesztően csillan meg a halvány fényben. Dermedten nézed, ahogy felétek repülnek, miközben eszedbe jutnak az eddig dajkamesének hitt történetek a folyami szellemekről, melyek áldozataikat lakhelyük mélyére csalják, hogy velük együtt kísértsenek tovább az idők végezetéig... Ténnetek kell valamit, méghez a sürgősen!

Ha a birtokodban van az Ítélet Kürtje, és belefűjsz, lapozz a **84**-re!

Ha nincs nálad ez a tárgy vagy nem akarsz belefűjni, de megtalálható a kíséretedben Mileona, lapozz rögtön a **146**-ra!

Máskülönben nem tehettek semmit a szellemek ellen, így meg kell próbálnotok elmenekülni...

Ha van a homlokodon egy barna fejpánt, vörös ékkővel a közepén, lapozz a **142**-re!

Ha nincs, lapozz a **17**-re!

114.

Corpius alaposan megvizsgálja a foglyokat, majd a fejét vakargatva közli, hogy szerinte kettőben még van élet. Tarisznyájából előhúzza egy fiolát, és mindkét férfi orra alá odatartja, mire azok hangos köhögés kíséretében kinyitják a szemüket. Titeket meglátva ijedten kapják fejük elé a kezüket, vélhetően újabb kínzástól tartva, te azonban gyorsan megnyugtatód őket. Elmondod, kik vagytok, és miért jöttek, majd megkéred őket, hogy meséljenek el mindent, amit tudnak a papnókról és a templomról. A két férfi bólint, de elmondják, hogy nem sokat tudnak, hiszen csak egyszerű városi örök, akiket tegnap este ejtettek foglyul, és rögtön itt tértek magukhoz, a kínzókamrában. A papnők Temirez lovag, valamint a nyugati mágusfejedelem közötti találkozóról kérdezték őket, de mivel semmit sem tudtak, így néhányukat kivégezték, a kapitányukat pedig halálra kínozták. A foglyok ezután felajánlják, hogy veletek tartanak, és segítenek a papnők elleni harcban, hiszen minden vágyuk, hogy megbosszulják az őket ért sérelmeket, valamint kapitányuk halálát. Végignézel rajtuk, és bár eléggé le vannak gyengülve a kínzástól, de úgy gondold, némi hasznukat még így is vehetitek, és különben sem hagyhatnátok sorsukra őket. Intesz tehát embereidnek, hogy adjanak ételt és italt a foglyoknak, majd végül a kezükbe nyomsz két kardot is. Írd fel a Foglyokat a *Zsoldoslapra*!

Foglyok:

Harckészség: 1

Erőnlét: 1

Minden eddiginél elszántabban indultok tovább az északi falból nyíló lépcsősonon; lapozz a **162-re**!

115.

Még egy órája sem mehettek az úton, amikor elmosódott ordítás üti meg a füledet, és messze előttetek sötét füstgomolyagot veszel észre az ég felé kigyózni. Serena közli veled, hogy nagyszámú lovas alakot lát arrafelé; bizonyára banditák, akik éppen egy falut vagy tanyát gyújtottak fel! Társnőd indítványozza, hogy irányítsátok kelet

felé a karavánt, és mivel te sem akarsz felesleges összetűzésbe keveredni, ezért utasítod is a hajtókat az irányváltásra. Elhagyjátok hát az utat, és nekivágtok a fűtengernek.

Alig párszáz métert haladhattok kelet felé, amikor hirtelen segélykiáltásra figyelsz fel. Azonnal a hang irányába nézel, és nem messze tőletek északra egy jókora szikladarabot pillantasz meg a fű között; a segélykiáltás alóla jön! Óvatosan közelebb lépsz az embereiddel, és arra a megállapításra jutsz velük, hogy a szikla alatt valószínűleg egy kút vagy verem lehet, ahová beszorulhatott valaki. Amikor aztán a bajbajutott meghall titeket, még erősebben kezd el kiabálni és könyörögni, hogy szabadítsátok ki. Megkérded, hogy került oda, mire elmondja, hogy a környéket fosztogató barbárok zárták ebbe a kútba, miután felégették a faluját. Serena ezt hallva azonnali továbbhaladást javasol, te azonban elgondolkodsz.

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Theor nagyúr gladiátorai, és utasítod őket, hogy gördítsék el a szikladarabot a lyukról, lapozz az **55-re!**

Ha felbérelted Zender tanítványait, és az ő varázserejűkre bízád a szikla elmozdítását, lapozz a **182-re!**

Ha egyikük sincs veletek, úgy ez a feladat biztosan meghaladja a képességeiteket, így még ha szeretnéd, sem tudtok segíteni a bajbajutotton. Tovább kell haladnotok kelet felé a síkságon; lapozz a **10-re!**

116.

Összeszeditek magatokat, és megtámadjátok a szörnyeteget. Most aztán igazán kemény küzdelem vár rátok...

KONSZTRIKTUSZ

Harckészség: 8

Erőnlét: 12

Hacsak nem bérelted fel Theor nagyúr gladiátorait, csökkentened kell a *Harckészségeket* 1 ponttal, mert néhány emberednek inába száll a bátorsága ettől a méretes, savas váladékot köpő szörnyetegtől

(ha veletek vannak a gladiátorok, akkor ők Sziklaöklűvel az élen bátorságot öntenek embereidbe)!

Ha felbérelted a Méregkeverőket, úgy ők fúvócsöveikből halálos tüskéket lőnek a csatornakígyóra, amikkel sikerül is alaposan legyengíteniük; levonhatsz a szörnyetegtől 1 *Harckészség*, valamint 4 *Erőnlét* pontot!

Ha sikerült legyőznötök a Konsztriktuszt, azonnal a kijáráthoz siettek, és miután arrébb toljátok a kerek sziklatömböt, továbbhaladtok az alagútban. Lapozz a **181**-re!

117.

Kardod egyszerűen kettészeli az urnát, melyből egy apró, fekete kristály esik elő. Elég értékesnek látszik, így felemeled, hogy alaposabban is megvizsgáld.

– Szentségtörők! – mennydörgi ekkor egy női hang. – Ezért a lelketek örökké engem fog szolgálni a túlvilágon!

Ősi varázsigék hangzanak el, és mielőtt bármit is tehetnél, bénán a földre zuhansz, lelkedet pedig beszippantja a kristály varázsereje. Embereid fejvesztve menekülnek a helyiségből, de a templomot már egyikük sem hagyja el élve... Utad itt véget ér.

118.

Szerencsére a szellemek nem követnek titeket, és hamarosan a ködből is kiértetek. Ettől megkönnyebbültök, de azért továbbra is készenlétben tartjátok a fegyvereiteket, ahogy haladtok előre a vizes talajon, a satnya bokrok és kopár fák között.

Hamarosan aztán egy elhanyagolt kőkunyhó tűnik fel az út jobb oldalán. Falai repedezettek, a kertben csak gaz nő, és a kéményből valamiféle orrfacsaró füst száll fel. Egy fekete kandúr figyel titeket a háztetőről, a kert szélénél pedig egy nyitott faláda áll, mellette egy táblára az alábbi szöveget írták szénnel: „*Adakozz bőkezűen, és megkímél Morthiana haragja!*”

Ha elkísért Mileona, lapozz rögtön a **26**-ra!

Máskülönben fogalmatok sincs, hogy ki lehet ez a Morthiana, de ha akarsz, és van még nálad pénz, elhelyezhetsz néhány aranytallért aládában; ha így döntesz, írd fel, hogy mennyit hagysz itt, és jelöld a változást a *Zsoldoslapon*!

Akár adakozol, akár nem, a karavánnak tovább kell haladnia. Lapozz a **140-re**!

119.

Amikor utolsóként leérsz a pincébe, embereid azonnal eltorlaszolják a bejáratot az itt talált ládákkal és hordókkal.

Ha megtalálhatóak a kíséretedben a barbárok, lapozz rögtön a **72-re**!

Máskülönben gyorsan kifűjjátok magatokat, Bíborszemű Gereth pedig a pince egyik sarkához vezet titeket, ahol már nyitva áll a hordók közötti rejtekajtó. Fáklyát gyújtotok, majd embereid élén belépsz a szűk, dohos járatba. Csak libasorban fértek el, ráadásul ahogy haladtok előre, a bűz is egyre erősebbé válik; igaz, legalább biztosak lehettek benne, hogy közeledtek a célotokhoz...

Néhány perc múlva elérkeztek az átjáró végéhez, és már a város csatornahálózatában, a bokáig érő szennyvízben álltok. Ez a hely már sokkal tágasabb, de az út rögtön háromfelé válik. Kérdőn nézel tudós kísérőtökre, de ő csak tanácstalanul rázza a fejét; fogalma sincs arról, hogy merre is kellene továbbmennetek...

Ha van nálad egy térkép, lapozz a **24-re**!

Ha nincs, lapozz a **14-re**!

120.

Fáradtan taposod a füvet embereiddel együtt. Mivel már lassan sötétedik, épp a táborverésen gondolkozol, amikor tompa csillanásra figyelsz fel téled balra. Fegyveredet készenlétben tartva közelebb lépsz, és egy bőrpáncélos csontvázra bukkansz a fű között. Hanyatt fekszik, szája nyitva, szemüregai az ég felé merednek. Valószínűleg nem túl régóta lehet itt, mert a fején lévő vassisak, valamint a közelében heverő kard még nem rozsdál. Ahogy látod, nincs semmi hasz-

nálható a csontváznál, egyedül a kard kelti fel a figyelmedet; igen ősi, mívés darabnak tűnik, aminek rézből készült markolatát egy vörös ékkő díszíti elől is és hátul is. Katonaéveid alatt láttál már néhány hasonló fegyvert, és azok varázserejűek voltak, így elképzelhetőnek tartod, hogy ez is az lehet.

Épp azon gondolkozol, hogy mihez kezdj a karddal, amikor Serena ugrik melléd, és közli, hogy ő tart igényt rá... és szerinte őt is illeti, hiszen ő választotta ezt az utat. Te nem pont így emlékszel a dologra, ezért kissé csúnyán nézel társnődre, mire ő felveti, hogy akkor döntsetek el sorsolással, kié legyen a kard. Ezt végül jobb híján elfogadod. Dobj egy kockával!

Amennyiben 1-3-at dobsz, úgy Serena nyeri el a kardot; gyorsan fel is veszi a földről, majd gyönyörködve a szépségében, hátra is siet vele a szekerekhez.

Amennyiben 4-6-ot dobsz, úgy te nyerted el a kardot; felveszed a földről, és megforgatod a kezedben. Nem érzed, hogy erősebb vagy ügyesebb lennél tőle, de mintha valami melegség sugározna belőle, így valóban nem tűnik lehetetlennek, hogy varázserejű. Ha akarod, használhatod ezt ezentúl a régi kardod helyett, vagy elteheted csak tartalékba (akármelyik lehetőséget is választod, írd fel a *Zsoldoslapra!*). Ha esetleg valamiért mégsem szeretnéd megtartani az ékköves kardot, dönthetsz úgy is, hogy Serenának adod; ebben az esetben ő hálásan rád mosolyog, és azonnal magához is öleli a fegyvert.

Bárhogy is, folytatjátok utatokat, és alig mentek pár percet, amikor egy bokrokkal szegélyezett területre értek. A földet jókora, fehér virágok borítják, a levegőben pedig kellemes mézszag érződik. Embereid ekkora már valóban elcsigázottnak tűnnek, és erősen sötétedik is; igaz, még vagy egy fél órát tudátok haladni a célotok felé.

Ha megállítod a karavánt és elrendeled a táborbontást, lapozz a **159-re!**

Ha inkább úgy döntesz, hogy még folytatjátok utatokat Khalebor felé, egészen addig, amíg teljesen be nem sötétedik, lapozz a **85-re!**

121.

Benyomod a téglát, mire halk kattanást hallasz, aztán a kapu emelkedni kezd, és szabaddá válik az út. Azaz mégsem...

A kapu túloldaláról négy kőlény lép elő. Megszólalásig hasonlítanak a négykarú elefántcsont szobrocskákra, csak jóval nagyobbak, a szemük pedig vörösen izzik. Lamena istennő hajdanán négy kisebb hatalmú démont zárt büntetésül ezekbe a kőtestekbe, majd híveinek adományozta őket; eddig békésen álltak a helyükön, ám ti botor módon életre keltettétek őket, és most pusztítani akarnak!

Ha ismered a *Gonosz Lélek Elűzése* varázslatot, és használni is akarod, lapozz rögtön a **23**-ra!

Máskülönben meg kell küzdenetek a szikladémonokkal!

SZIKLADÉMONOK

Harckészség: 9

Erőnlét: 9

Amennyiben nem bérelted fel a Khalebori törpéket, minden sikeres harci körben csupán 1 *Erőnlét* pontot vonhatsz le a szikladémonoktól, mert a szűrő- és vágófegyverek csak kevés kárt tesznek ezekben a lényekben!

Ha legyőztétek ellenfeiteket ebben a gigászi csatában, folytatjátok utatokat a járatban, ami pár méter után véget ér egy felfelé vezető lépcsősornál. Rátaláltatok hát a templom bejáratára! Habozás nélkül elindultok felfelé, hálát adva az isteneknek, amiért végre magatok mögött hagyhatjátok ezt a bűzös labirintust. Lapozz a **35**-re!

122.

A felderítők vezetője láthatóan nincs elragadtatva társaságotoktól, de amikor a gladiátorokat is észreveszi, mosolyra húzódik a szája és odaüget hozzájuk.

– Sziklaöklű! Furcsa téged az arénán kívül látni – köszönti a fahaszkos férfit. – Theor nagyúr legnagyobb bajnoka felcsapott védelmezőnek?

A gladiátor köszönésképpen biccent egyet, majd röviden elmondja, hogy kik is vagytok és miért indultatok útnak.

– Micsoda szerencse, hogy találkoztunk! – szól a felderítők vezetője. – Ha átkeltek a Mor-folyó legközelebbi hídján, feltétlenül kerüljétek el az északra vezető utat, mert egy barbár horda fosztogatja az ottani falvakat, és mindenkit megölnek, aki nem Szulde hadistent imádja. Szerintük Szulde a leghatalmasabb! Néhány katonánkat nekünk is lemészárolták, és mi sem maradtunk volna életben, ha nem elég fürgék a lovaink... No de most vissza kell térnünk, hogy jelentést tegyünk a várkapitánynak. Talán még találkozunk!

Búcsút int nektek, és embereivel együtt továbblovagol szülővárosod irányába. Nektek sincs vesztegetni való időtök, ezért kiadod a parancsot az indulásra. Lapozz a **168**-ra!

123.

A tudós a szobor kezébe helyezi a kristályt. Dühös sóhaj hallatszik, majd a lány panaszos hangon így szól:

– Mennyi kín, mennyi fájdalom... Lamena papnői, kik elvették szépségemet, és örök szenvedésre ítéltetek, legyen sorsotok az enyémhez hasonló... és legyen mindenki másé is, aki betér ebbe a templomba! Legyetek mind átkozottak!

A félelem hulláma söpör végig rajtad és embereiden, amikor az átok megfog, és mindannyian gyengébbnek érzitek magatokat, mint korábban. Szerencsére a hatás átmeneti, ezért csupán a következő csatában kell majd csökkentened a *Harckésziségetek* 2 ponttal.

A kristály fénye kihuny, úgy tűnik, varázsereje kiapadt. Mivel így már semmit sem tehettek itt, távoztok a helyiségből, és folytatjátok utatokat a lépcsőn felfelé. Lapozz a **71**-re!

124.

Khalebor városkapuja előtt már több szekér is felsorakozott. Úgy tűnik, az örök nagyon alaposak, mert a sor alig halad előre. Legalább egy óra telik el így, de végül csak sorra kerültek.

Ha van nálad egy színes selyemkendő, lapozz rögtön az **50**-re!

Máskülönben az örök végül befejezik az ellenőrzést, és intenek, hogy haladjatok tovább. Megkönnyebbülten sóhajtasz fel. Végre bejutottatok Khaleborba!

Maga a város valamivel kisebb, mint Ildenor, és jóval kevésbé pazar; többnyire egyszerű kő- és faépületek állnak a macskaköves utak mindkét oldalán, a járókelők között pedig észrevehetően sok a szegény. Ez nem is túl meglepő, hiszen amennyire tudod, Khalebor kereskedelmileg nem igazán jelentős város; csupán néhány temploma miatt számít valamennyire mégis látogatottnak, meg amiatt, hogy itt áll Temirez lovag kastélya.

Nem vesztegetve az időt, embereiddel keresel egy elhagyatott házat, majd annak udvarán hagyva a szekereket a hajtók felügyelete alatt, nekivágtok a városnak. (Amennyiben Theor nagyúr gladiátorai is elkísértek, a harci szekereket a karavánnal hagyjátok, így mostantól az ezekből adódó előnyötök nem érvényesül!)

Ha úgy döntesz, hogy azonnal felkutatjátok Bíborszemű Geret-het, a tudóst, lapozz a **164**-re!

Ha ezt még korainak érzed, kimehettek a piacra, hogy pénzzé tedd néhány holmidat; ez esetben lapozz a **28**-ra!

125.

– Nocsak, a „nagy” Merkurcius! – kiált fel hirtelen a közeledben álló félork. – Mondd csak, még mindig sírok fosztogatásával keresed a kenyeredet? Vagy egy másik tolvajcéhet is megloptál?

A férfi fülig elvörösödik, és zavartan köhint a markába.

– Ugye nem akarod megsérteni a munkaadómat a magas áráiddal? – kérdi Thogar, és fenyegetően előrébb lép. – Némi kedvezményt igazán adhatnál neki, ha már egyszer hajlandó még egy ilyen cégéres gazemberrel is üzletelni!

Merkurcius hevesen bólogat, és biztosít titeket arról, hogy egyedi áron fog mindent felkínálni. (Hála a félork „közbenjárásának”, a kereskedő minden portékáját két aranytallérral olcsóbban kaphatod meg, és ha van olyan eladó holmid, amit át is venne tőled, azt három aranytallérral többért számítja be!) Lapozz vissza a **49**-re!

126.

Tadeus tekintete hirtelen Liera jelképére esik, és ekkor arca gyanakvóvá válik. Megkérdezi tőled, hogyan jutottál hozzá a nyaklánchoz, mire elmondod neki a találkozásotokat Tharanddal, és azt is, hogy ő maga adta neked az ékszert. A kereskedő a történetedet hallgatva először elszörnyed, majd amikor meghallja, hogy az öreg él, mosolyra húzódik a szája. Elmondja, hogy régóta ismeri Tharandot, rendszeresen szállítja a szekérével egyik városból a másikba, és mindig jól elbeszélgetnek. Nagyon örül neki, hogy nektek köszönhetően megmenekült, és ezért hálából megajándékoz titeket némi étellel: cipóval, sajttal és hússal. Megköszönitek, majd boldogan neki is láttok az evés örömeinek. Eközben Tadeus elmondja, hogy Khaleborban valami fontos találkozó zajlik, és csak szigorú biztonsági intézkedések mellett lehet bejutni a városba. Sajnos többet ő sem tud, de talán majd a település egyik fogadójában bővebb felvilágosítással szolgálnak ez ügyben.

Miután befejeztétek az étkezést, elköszöntök a kereskedőtől, majd folytatjátok utatokat. Lapozz a 141-re!

127.

A fogadósnő bólint, majd int a szolgálinak, akik hamarosan egy kisebb seregnyi mindenre kapható zsoldost vezetnek elétek. Hosszas alkudozás és vita után végül csak két társaság marad, akik megfizethetőnek tűnnek számodra.

Az egyik banda hét izmos törpéből áll, akik szép summával tartoznak a fogadósnőnek, így hajlandóak csekélyke harminc aranytallérért veletek tartani. Vezetőjük Aradin néven mutatkozik be, és elmondása szerint egy Vindgardia körüli kis szigetről származik, de már fiatalkorában elhatározta, hogy híres kalandozó lesz. Sajnos itt, Khaleborban erre kevés lehetőség kínálkozik, de talán veletek végre tudna hajtani valami hősiecs tettet...

Khalebori törpék:

Harckészség: 2

Erőnlét: 8

Felbérelhetőek – 30 aranytallérért



A másik csapat hat sebhelyes, barna köpenyes férfiből áll, akiket „Méregkeverők” néven ismernek. Elég titokzatos alakoknak tűnnek, de mindössze harmincöt aranytallért kérnek a szolgálataikért. Állításuk szerint nem szoktak ennyire olcsón megbízást vállalni, de minél előbb el akarnak tűnni a városból; amióta volt egy kis afférjuk az itteni bíróval és családjával, nem látják szívesen őket a környéken...

Méregkeverők:

Harckészség: 2

Erőnlét: 6

Különleges képesség: a Méregkeverők fúvócsövekkel, valamint mérgezett tüskékkel vannak felfegyverkezve, melyek rendkívül veszélyesek lehetnek ellenfeleitekre nézve. Amennyiben lehetőséged lesz bevetni őket, a könyv ki fog térni rá.

Felbérelhetők – 35 aranytallérért

Bármelyik társaságot felbérelheted (ha van elég pénzed, akár mind a kettőt is). Amennyiben így teszel, vond le magadtól a szükséges pénzt, azután jegyezd fel a kiválasztott csapatot vagy csapatokat a *Zsoldoslapra*!

Elég sok időt eltöltöttetek már a városban, ezért úgy döntesz, hogy megkeresitek végre Bíborszemű Gerethet. Lapozz a **164**-re!

128.

Kérésedet hallva a félork vigyorogva bólint. Ez aztán igazán testhezálló feladat a számukra! Egy kisebb kerülővel rögtön el is indulnak a liget felé, hogy kihasználva a sötétséget, titokzatos ellenfeleitek háta mögé kerüljenek. Hamarosan eltűnnek a szemed elől, te pedig bizakodva, bár némileg feszülten várakozol a többiekkel együtt. Aztán hirtelen ordítás, valamint futó léptek zaja hallatszik, és a félork bukkan fel megmaradt emberei élén.

– Észrevettek, mindenki vissza! – üvölti, miközben egy nyílveessző suhan el a füle mellett.

Bárkik is legyenek ellenfeleitek, jobban ki tudják használni a sötétségből adódó lehetőségeket, mint a tolvajcéh tagjai... Ez a próbálkozás most nem jött be (vonj le 2 pontot az *Erőnléteitekből*)!

Utasítod az embereidet, hogy rendezzék a szekereket védekező alakzatba. Lapozz a 7-re!

129.

Varázserejű láncos buzogányod hatalmas lendülettel csapódik az urnának, mely azonnal porrá omlik. Bármi is volt az edényben, az szintén megsemmisült! Azután hirtelen kékes fény szikrázik fel a levegőben, és egy áttetsző szellemalak jelenik meg előttetek. Elnyújtott sóhaj hallatszik, majd egy hangos kacaj.

– Szabad vagyok... végre szabad! Kachestra, lelkek bebörtönzője, most megfizetsz az árulásodért!

Ezután a szellemalak egyszerűen köddé válik. Fogalmad sincs, hogy pontosan miféle túlvilági jelenés szabadult ki, de úgy érzed, az lesz a legjobb, ha azonnal távoztok a helyiségből. Lapozz a 151-re!

130.

Mély levegőt veszel, és teljes erővel lesújtasz a varázsgömbre. Az nem törik össze, viszont egy színes energianyaláb csap ki belőle, mely körbefog, és leperzseli a húst a csontjaidról. Embereid elszörnyedve nézik, mi történik veled, de a végzetedet már nem tudják megakadályozni... Utad itt véget ér.

131.

A felderítők vezetője unott arccal néz végig embereiden, majd rövid kérdezősködésbe kezd, leginkább a szállítmány tartalmával, valamint úti célokkal kapcsolatban. Amikor megemlíted, mit is szállítotok, meglepődve húzza fel a szemöldökét, és követeli, hogy mutasd meg a kereskedői engedélyedet. Zavartan nézel a férfira, hiszen nincs nálad ilyen papír, ám mielőtt bármit is mondhatnál, Sere-na lép melléd, és így szól a felderítők vezetőjéhez:

– Gondolom, ez egyszer elnéző lehetsz velünk, nem igaz? Sőt, ha esetleg mesélnél valamit a környékről... mondjuk, hogy mennyire biztonságos...

A férfi az útitársnőd nyakában lévő rézmedálra pillant, mely most zöldes fényben izzik, és szélesen elmosolyodik.

– Ó hogyne, kedves barátaim! Nos, a környék biztonságos, ellenőrizzük... de ha átkeltek a Mor-folyó legközelebbi hídján, feltétlenül kerüljétek el az északra vezető utakat, mert egy barbár horda fosztogatja az ottani falvakat, és mindenkit megölnek, aki nem Szulde hadistent imádja. Szerintük Szulde a leghatalmasabb! Néhány katonánkat nekünk is lemészárolták, és mi sem maradtunk volna életben, ha nem elég fürgék a lovaink... No de most vissza kell térnünk, hogy jelentést tegyünk a várkapitánynak.

Búcsút int nektek, és embereivel együtt továbblovagol szülővárosod irányába. Serena elégedett mosollyal nyugtázza a hallott információkat, majd visszatér a hátsó szekerek egyikéhez. Kissé furcsállod a dolgot, de nincs vesztegetni való időtök, így kiadod a parancsot az indulásra. Lapozz a **168**-ra!

132.

Negyedóra múlva eléritek az erdőt, mely kisebb annál, mint amire számítottál; lényegében csak egy nagyobb liget. Az aljnövényzet azonban furcsamód jóval dúsabb a szokásosnál, és a fák levelei is mintha zöldebbek lennének. Valamiféle halk kántálásra is felfigyelsz, mely az erdő mélyéből jön, és leginkább egy gyászénekre emlékeztet. Az út bevezet a fák közé, és azon kezdtek el tanakodni Serenával, hogy mitévők is legyetek; végül útitársnőd azt javasolja, hogy inkább haladjatok északra az erdő mellett.

Mielőtt azonban bármit is tehetnétek, hét zöld köpenyes alak lép ki a fák közül az útra, nem messze tőletek. Hajuk és szakálluk hófehér, és faragott botjaikra támaszkodva lassan elindulnak felétek, továbbra is halkán énekelve. Egy csapat druidába botlottatok bele! Nem sok jót hallottál eddig ezekről a titokzatos alakokról, és való-

színűleg embereid sem, mert néhányan dühösen felmordulnak, és fegyverüket fenyegetően előreszegeznek. Mit teszel?

Nyugalomra inted embereidet, és megvárod, hogy mit akarnak tőletek a druidák? Lapozz a **15-re**!

Meglepetésszerű támadást indítasz a zöld köpenyes alakok ellen? Lapozz a **99-re**!

Kerülve minden érintkezést a druidákkal, továbbvezeted a karavánt észak felé, az erdő mellett? Lapozz a **148-ra**!

133.

A tanítványok összedugják a fejüket, majd belekezdenek a *Villámcsapás* igézetébe. Sajnos azonban a folyó sodrása kiszámíthatatlanná teszi a dereglye mozgását, így a varázslat csak egy korhadt fába csap bele a túlparton. A vad elfek dühösen rázzák az öklüket, és igyekeznek minél távolabb kerülni tőletek. Úgy döntesz, hogy inkább nem foglalkoztok velük tovább, és miután megjavítottátok a szekér kerekét, nekivágtok a síkságnak. Lapozz a **6-ra**!

134.

Eszedbe jut, mit mondott az öregasszonynak Estrella a csata előtt, ezért félrehívod, és megkérdezed, ki is pontosan ez az asszony, és honnan ismeri. Estrella láthatóan nagyon feldúlt az események miatt, de azért szűkszavúan elmond neked pár dolgot. Egy korábbi küldetésük során találkoztak először az asszonnyal, aki akkor is gyógyfűárusnak adta ki magát. Ételet kért tőlük, fizetségképpen pedig két fekete kristályt adott a nővéreinek, amik azonban egyszerűen beszippantották a lelküket. Ezután a gonosz öregasszony elmenekült, ő pedig bosszút esküdött ellene a Pajzsos Hajadonokkal együtt. Megpróbálták a nyomára akadni, de csak annyit sikerült megtudniuk, hogy valahol Khalebör vagy Nordhern környékén él, és „Lélekgyűjtő” néven is emlegetik. Hogy pontosan milyen hatalma van, és mi a célja, azt nem tudják.

Miután ezt elmondta, Estrella hátrasiet a szekerekhez, ahol a társnőivel együtt izgatott beszélgetésbe kezdenek. Nem kétséges;

alig várják, hogy újra útnak induljatok és elkapassák a gyilkost! (Amennyiben a későbbiekben szembekerültök az öregasszonnyal vagy bármelyik szolgájával, ismét hozzáadhatok majd 1 pontot a *Harckészségetek*hez; a harcosnőket ugyanis hatalmába keríti az aszszony ellen érzett gyűlölet, és ezért még keményebben küzdenek! A könyv erre külön figyelmeztetni is fog.)

Mivel mást jelenleg nem tehetsz, így morgolódva, a fejedet vakargatva nyugovóra térsz, de nagyon nehezen tudsz elaludni. Álmodban sem gondoltad volna, hogy Serena ilyen rútul elárul majd titeket, főleg azok után, amin keresztülmentetek...

Reggel lógó orral ébredsz, akárcsak embereid, akik nyilván szintén nem aludtak valami jól a tegnapi események, valamint a koplalás miatt. Megitatjátok az állatokat, és ti is oltjátok szomjaitokat a közeli csermelyből, majd lassan útra keltek. Mivel Khalebor még legalább félnapnyi vándorútra van tőletek, és nem szeretnéd, ha ezt a távot korgó gyomorral tennétek meg, úgy döntesz, hogy egy kis kitérő során megpróbáltok elejteni valami vadat.

Amennyiben viselsz egy napot formázó nyakláncot, úgy lapozz rögtön a **199-re!**

Máskülönben *tégy egy sorspróbát!*

Ha a kockák a nap szimbólumon állnak meg, lapozz az **56-ra!**

Ha a kockák a hold szimbólumon állnak meg, lapozz a **199-re!**

Ha a kockák a csillag szimbólumon állnak meg, lapozz a **18-ra!**

135.

Még javában zajlik a csata, amikor arra leszel figyelmes, hogy embereid közül néhányan a gyomrukhoz kapnak, és a földre zuhannak.

– Megmérgezték! Árulás! – üvölti az egyikük.

Dobj egy kockával, és az eredményt oszd el kettővel! (A törtet felfelé kerekítsd!) Ennyit kell levonnod az *Erőnlét* pontjaitokból. Ha *Erőnlétetek* így nullára csökken, egyetlen embered sem éli túl a mérényletet, így a te sorsod is beteljesedik a halálsólymok által!

Azonnal az élelemszállító szekérhez rohansz, ahol legnagyobb meglepetésedre Serena álldogál. Bájos mosollyal figyel, majd váratlanul megváltozik az arckifejezése.

– És akkor most add ide szépen a szobrocskát! – szól kajánul vigyorgva, és előhúzza ruhájába rejtett törét. – Ne is tagadd, tudom, hogy rád bízta az a zsugori Fengor! Nekem nem akarta ideadni, hiába férköztem a bizalmába... de most megszerzem!

Hitetlenkedve nézel Serenára, és nem érted a dolgot. Azok után, amin átmentetek, képes lenne kirabolni titeket? Hiszen még a folyami kalózok bosszújától is megmentettétek... Útitársnőd, mintha tudná, hogy mire gondolsz, gúnyosan felnevet.

– Azt hiszed, egy pillanatig is érdekelt a küldetés... vagy ti? Csak azért vállaltam el ezt az utat, hogy megkaparinthassam végre a szobrot a főpapnőnek. Már a miénk is lenne, ha a madarai kicsit ügyesebbek... vagy ha szépen mind megeszitek az ételt, amit a délutáni pihenő alatt mérgeztem meg... – Dühösen fúj egyet, majd sürgető mozdulatot tesz. – Na gyerünk, mire vársz még? Ide a szoborral vagy kényszeríteni foglak!

Döbenten hallgatod Serenát, a fenyegetését pedig egyszerűen nem tudod komolyan venni... ám a nyakában lévő rézmedál hirtelen zöldes fénnel kezd el világítani, és amikor a tekinteted odatéved, úgy érzed, hogy akaratod teljesen elhagy.

Ha van a homlokodon egy barna fejpánt, vörös ékkővel a közepén, lapozz rögtön a **186-ra**!

Máskülönben dobj egy kockával, hogy megtudd, milyen erős az akaraterőd!

Ha 1-4-ig dobsz, lapozz az **59-re**!

Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, lapozz a **186-ra**!

136.

Mielőtt komolyabb bajba kerülnének, Zender tanítványai egy fénylőn izzó gömböt varázsolnak a fejetek felé. A patkánymester, valamint az állatkái erre azonnal felvisítanak; a csatorna félhomályához szokott szemüket nyilván bántja a világosság... A tanítványok a

sikert látva újabb fénygömböt hoznak létre, ezúttal a patkánymester feje fölött. A csúf, kopasz férfi ekkor rekedten felhördül, és babonás félelemmel bemenekül a csatorna egyik oldaljára, patkányaival együtt. Varázstudóidnak köszönhetően bántatlanul folytathatjátok utatokat észak felé; lapozz a **40-re!**

137.

Elnézve a druidákat, eszedbe jut a kereskedőtől vásárolt tárgy, mely bizonyára az eltűnt személyé lehetett. Előveszed, és röviden elmondod, hogy miként is került hozzád. A druidák vezetője megköszöni segítőkészségedet, és átveszi a tárgyat (húzd le a *Zsoldoslapról!*).

– Reméljük, hogy csak elhagyta... – Sóhajt fel, azután egy kékeszöld színű, csillag alakú ékköves gyűrűt nyújt át neked. – Khalebor városában nem könnyű boldogulnia egy idegennek, de ez majd a segítségedre lesz. Jó utat... mi most elindulunk, hogy kiderítsük, mi történt a testvérünkkel – szól érces hangján.

Megköszönöd az ékszert (írd fel a *Zsoldoslapra!*), majd elbúcsúztok a druidáktól, és kiadod a parancsot az indulásra. Úgy döntesz, hogy északra mentek tovább, Khalebor felé, az erdő mellett. Lapozz a **148-ra!**

138.

Az átjáró egy sötét szobába vezet. A helyiség közepén egy asztal áll, melyen jöttötökre néhány fekete gyertya gyullad fel, némileg megvilágítva környezeteteket. Jajongó, panaszos hangok kelnek életre, de közel s távol senki sincs! Vagy mégis? Áttetsző árnyalakok suhannak el mellettetek, majd tűnnek el a szoba egyik homályos sarkában. A templom idézőtermében vagytok, mely gyakran szolgál gonosz rituálék helyszínéül! Valamennyien megborzongtok a kísérteties hely láttán. Közben az őrszellemek ismét felétek közelítenek... Mivel nincs varázsfegyveretek, a templomban pedig semmilyen idegen mágia nem működik a papnőknek köszönhetően (még a *Gonosz Lélek Elűzése* varázslat sem, már ha egyáltalán ismered), így nem

tudtok végezni a szellemekkel. Csupán a menekülésben reménykedhettek, ám ehhez meg kell találnotok a kijáratot, ami a folyamatosan támadó szellemek miatt nem lesz könnyű!

ŐRSZELLEMEK

Harckészség: 6

Erőnlét: –

A szokott módon küzdjetek meg ellenfeletekkel, de ha nagyobb is a *Harcerőtök*, nem sebzitek meg őket, csupán a támadásuk elől tértek ki.

Amennyiben a harmadik harcfordulót is túlélitek, ráleltek a szobából kivezető rejtékajtóra, és azonnal távoztok innen. Lapozz a **155-re!**

139.

Az egyik mágustanoncnak eszébe jut, hogy a vad népek baljós jelnek tulajdonítják a földrengést egy csatában, és ezt gyorsan közli is veled. Azonnal utasítod őket, hogy hozzanak létre egy földrengést, mire felemelik a kezüket, és belekezdenek az igézetbe. A következő pillanatban a föld valóban remegni kezd, és apró repedések is nyílnak itt-ott. A barbár horda támadósora erre megtorpan, a lovak megvadulnak, és óriási zúrzavar alakul ki. Mosolyogva figyelitek, ahogy ellenfeletek riadtan, istenükhöz fohászkodva vágatnak el észak felé.

Mivel nem akartok újabb barbárokkal találkozni, ezért ti továbbra is kelet felé folytatjátok utatokat a síkságon. Lapozz a **29-re!**

140.

Kissé szorongva hagyod magad mögött embereiddel együtt a romos kőházat, és próbálsz ismét minél gyorsabb iramot diktálni. Néhány perc múlva aztán enyhe szél kezd el fújni, és mintha egyre több felhő lenne az égen.

Ha adományoztál legalább húsz aranytallért az előbb látott kunyhónál, lapozz rögtön a **36-ra!**

Máskülönben az égbolt egyre sötétebb színárnyalatot vesz fel, majd heves szél támad, ami cibálni kezdi a szekerek ponyváját... aztán hirtelen hangos égzengéssel sűrű záporosó kezd el ömleni a felhőkből.

Ha felbérelted Félszemű Thogart és embereit, lapozz rögtön a **93-ra!**

Máskülönben jobb híján a fejeteket leszegve haladtok tovább az úton, de aztán egy villám hirtelen belecsap az egyik közeli fába, és ekkor az állatok megvadulnak. Próbáljátok féken tartani az öszvéreket, de nagyon nehezen bírtok velük, a villámok pedig már közöttek csapkodnak... Gonosz kacaj hallatszik a távolból, ti pedig pánikba estek és menekülni kezdtek. Vajon túlélitek Morthiana haragját? Dobj egy kockával!

Ha az eredmény 1 vagy 2, úgy sikerül olyan távol kerülnötök Morthiana házától, hogy már nem tud ártani nektek a villámaival.

Ha 3-at vagy 4-et dobsz, akkor ugyan sikerül olyan távol kerülnötök Morthiana házától, hogy már nem tud ártani nektek, ám közben több embered is áldozatul esik a csapkodó villámoknak; vonj le 2-öt az *Erőnléteitekből!*

Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, úgy rettenetes balszerencséd van, ugyan is menekülés közben az egyik kósza villám épp téged talál el... utad itt véget ér.

Ha túlélitek a csapkodó villámokat, a szél is hamarosan elcsendesedik, majd az ég is újra kivilágosodik. Szerencsére a szállítmányt sem érte komoly kár, és megmaradt embereid is jól vannak, így nagyobb veszteségek nélkül haladhattok tovább. Lapozz a **36-ra!**

141.

Az öszvérek miatt többször is rövid pihenőt kell elrendelned, így már majdnem beesteledik, amikor végre feltűnnek Khalebor falai. Megkönnyebbülten indulsz el a kapu felé embereiddel együtt, az ott strázsáló két őr azonban elétek áll, és megtiltja, hogy bemenjeteek. Elmondásuk szerint a város ma egy fontos találkozó helyszíne: Werdias király intézője, Temirez lovag fogadja a nyugati mágusfejedel-

met, hogy megvitassák a királysághoz való csatlakozásukat. Emiatt szigorú intézkedéseket léptettek életbe az egész városban, és holnap hajnalig egyetlen idegen sem teheti be a lábát a falak közé. Az egyik őr azt ajánlja, hogy keressetek addig egy megfelelő táborhelyet magatoknak, de legalább egy nyíllövésnyire Khalebortól, különben elenségnek kell tekinteniük benneteket.

Ha megtalálható a kíséretedben néhány druida, lapozz rögtön a **174-re!**

Ha nincsenek veletek a druidák, de rendelkezel egy bronzmedállal, és elővennéd, lapozz a **76-ra!**

Ha egy ékköves gyűrűt mutatnál fel az öröknek, lapozz a **41-re!**

Egyébként a városon kívül kell töltenetek az éjszakát; lapozz a **12-re!**

142.

Azonnal kiadod a parancsot a menekülésre, ám embereidet lebéntja a félelem, a szellemek pedig nagyon gyorsak... Körülvesznek titeket, és túlvilági erejükkal teljesen megbabonáznak mindenkit; egyedül téged véd meg ettől a fejpántod. Ezt tapasztalva összeszeded magad, és hangosan kiabálva megpróbálsz magukhoz téríteni embereidet. A legtöbben fel is ocsúdnak, ám néhányan akaratukon kívül így is elindulnak a folyó felé a szellemekkel együtt, ahol hamarosan elmerülnek az iszapos vízben. Vonj le 1 pontot az *Erőnlételekedésből!*

Megkettőzöd a karaván tempóját, hogy minél előbb magatok mögött hagyjátok ezt az elátkozott helyet. Lapozz a **118-ra!**

143.

Amikor az utolsó papnő is holtan rogy az imaterem padlójára, az öregasszony felsikolt, és ruhája redői közül néhány fekete kristályt húz elő.

– Jöjjetek elő, gonosz lelkeim, én, Kachestra parancsolom nektek!
– kiáltja rekedt hangon, majd a földhöz vágja a kristályokat.

Azok csilingelő hanggal összetörnek, a darabjaik közül pedig áttetsző árnyalakok törnek elő. Néhány pillanatig a templomban ke-

ringenek, majd hirtelen sikítva körbevesznek titeket, és megpróbálnak az orrotokon, szátokon belétek hatolni... új testet akarnak szerezni maguknak! Mindannyian küzdötök ellenük, ám ez egy nagyon nehéz küzdelem...

Az alábbi listában található pontok a csapatok akaraterejét és ellenálló képességét fejezik ki; keresd ki a veled lévő csapatokat, majd add össze a pontjaikat!

Félszemű Thogar és emberei	2 pont
Mileona és harci sólymai	3 pont
Theor nagyúr gladiátorai	2 pont
Zender tanítványai	3 pont
Estrella és a Pajzsos Hajadonok	2 pont
Corpius és alkimistái	1 pont
Vindgardia felderítői	1 pont
Druidák	3 pont
Khalebori törpék	2 pont
Méregkeverők	2 pont
Foglyok	1 pont

Ha viselsz egy barna fejpántot, vörös ékkővel a közepén, további 1-et hozzáadhatsz a pontokhoz!

Ha az így kapott érték 10 vagy több, csupán néhány embered nem tud ellenállni a gonosz lelkeknek. A megszállt zsoldosokat gyorsan elkábítjátok, remélve, hogy a főpapnő legyőzése után eltávoznak belőlük a gonosz lelkek. Vonj le 2-t az *Erőnlét* pontjaitokból, és lapozz a 21-re!

Ha az érték 9 vagy kevesebb, úgy csapatodnak legalább a fele áldozatul esik a gonosz lelkeknek. Számold ki, hogy mennyi a jelenlegi *Harckészség*, valamint a jelenlegi *Erőnlét* pontjaitok fele (felfelé kerekítve), majd ezeket az összegeket vond le mindkét értékből! A kivont értékekkel fognak rendelkezni a megszállt zsoldosok! (Például: ha a *Harckészségetek* 9, akkor 5 pontot kell levonnod belőle; marad nektek 4, a megszállt zsoldosoknak pedig 5!)

Amikor az összes lélek gazdát talált, a főpapnő gonoszul felkacag, majd utasítja a megszállt zsoldosokat, hogy támadjanak meg tite-

ket. Megmaradt embereiddel együtt nagyokat nyelve figyeled, ahogy társaitok lassú, darabos mozdulatokkal, szemükben különös fénnel felétek tartanak; még Bíborszermű Gereth is ott van közöttük, aki rövid tőrével egyenesen téged szemelt ki magának! Nincs más választásotok, meg kell védenetek magatokat társaitoktól... (Még ha ismered is a *Gonosz Lélek Elűzése* varázslatot, úgy itt nem veszed hasznát, mert a templomban a papnők gonosz praktikáinak köszönhetően egyetlen idegen varázslat sem működik!)

Küzdjetek meg a megszállt zsoldosokkal!

E harc során nem az ölés a célotok; megszállt társaitokat csupán el akarjátok kábítani, remélve, hogy a főpapnő legyőzése után eltávoznak belőlük a gonosz lelkek. Amennyiben a zsoldosok *Erőnléte* 0-ra vagy az alá csökken, úgy sikerül is harcképtelenné tennetek őket, és lapozz a **21**-re!

144.

Előrántod a fegyveredet, és lesújtasz a felderítők vezetőjére, ő azonban ügyesen kitér támadásod elől. Nyilván tapasztalt harcos, akárcsak emberei... Nem lesz könnyű dolgotok velük!

FELDERÍTŐ CSAPAT

Harckészség: 6

Erőnlét: 8

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, levonhatsz ellenfeleitek *Harckészségéből* 1 pontot, mert savas üvegcséikkel és füstgömbjeikkel teljesen összezavarják őket.

Ha a felderítők *Erőnléte* 3-ra vagy alá csökken, a vezetőjük látja, hogy nincs értelme a további harcnak, ezért megátkozva téged, maradék embereivel együtt ellovagol Ildenor felé. Miután távoztak, egy színes selyemkendőt pillantasz meg a földön, mely talán a vezető nyeregtáskájából eshetett ki. Semmi különös nincs rajta, de ha gondolod, elteheted (ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Tartva attól, hogy az örök erősítéssel térnek vissza, kiadod a parancsot az azonnali indulásra. Lapozz a **168**-ra!

145.

Felsorakozol zsoldosaiddal a lépcsősoron, és hamarosan meg is pillantod az öröket magatok előtt. Legnagyobb meglepetésedre Serena is ott áll közöttük, és gonosz mosollyal egyenesen téged figyel! Az örök a következő pillanatban egy alacsony, köpcös férfi vezetésével rátok is vetik magukat. Küzdjete meg velük!

KHALEBORI VÁROSÖRÖK

Harckészség: 8

Erőnlét: 8

Mivel a tudós házában összezavaró mágia uralkodik, ezért még ha el is kísérték Zender tanítványai, most nem tudnak a segítségére tenni!

Ha sikerül két harci kört megnyernetek, úgy a városörök kissé elbizonytalanodnak és hátrébb húzódnak. Ezt kihasználva elfordulsz tőlük, és rohannál le a pincébe a többiekkel együtt, amikor Serena felkiált:

– Nem menekülhetsz előlünk! – Ezzel előreugrik, mérgezett pengéjű törével egyenesen téged véve célba...

Ha felbérelted a khalebori törpéket, lapozz rögtön a **158**-ra!

Máskülönben Serena tövig szúrja törét az oldaladba. Felkiáltasz, és döbbsen fordulsz egykori társnőd felé, de már képtelen vagy bármit is tenni... Elmosódik előtted a világ, és holtan rogysz a padlóra. Utad itt véget ér.

146.

A kis boszorkány hirtelen kihúzza magát, és bátran melléd lép.

– Távozzatok, lidércek, én, Mileona parancsolom nektek! – kiáltja, és egy vörös, pentagramma alakú talizmánt tart előre. Ugyan nem sikerül elűznie a szellemeket, ám azok láthatóan kissé megza-

varodnak. – Siessetek! – fordul felétek ekkor. – Nagyon erősek, nem tudom sokáig feltartóztatni őket!

Nincs szükség további biztatásra, gyorsan összeszeditek magatokat, azután a karaván kettőzött erővel folytatja útját. Lapozz a **118-ra!**

147.

Embereid bólintanak, ám láthatóan nem túl lelkesek, hogy utat kell vágniuk ebben a kusza dzsungelben... Próbálsz azzal vigasztalni őket, hogy a célotok már csak karnyújtásnyira van, és te is beszállsz a növények irtásába.

Negyedórányi kitartó munka árán aztán sikerül megtisztítanotok egy járható ösvényt, igaz, közben mindannyiótokat összevisszaszurkálnak a tüskék. Folytathatjátok utatokat, ám a szűrások helye hamarosan fájdalmasan megdagad, majd rosszul és fejfájás kezd el kínozni titeket. A hatás szerencsére csak átmeneti, de a legközelebbi harc során le kell vonnod magatoktól 2 *Harckészség* pontot!

Fáradtan meneteltek tovább a sötét csatornájáratban. Lapozz a **90-re!**

148.

Hamarosan elmarad mögöttetek az erdő, és újra a füves pusztában találjátok magatokat. Egész délután tapossátok a fűvet, és valahogy egyikőtöknek sincs kedve beszélgetni. Aztán végül, amikor a nap már éppen lenyugodni készül a horizonton, a távolból egyre erősödő dübörgésre leszel figyelmes, melyet mintha rekedt hangú csontkürtök kísérnének. Rosszat sejtve állítod meg a karavánt, és nemsokára egy hatalmas porfelhőt pillantasz meg, melyből száznál is több négylábú állat bukkan elő. Egy megvadult borancsorda tart egyenesen felétek! Ezek az állatok hasonlóak a bivalyokhoz, csak még nagyobbak és erősebbek; az orkok előszeretettel vadásszák és tenyésztik őket. Az ösvéreteik teljesen megvadulnak a látványuktól, a hajtók alig tudják féken tartani a jószágokat. Valahogy el kell térítenetek a boranokat, különben legázolnak benneteket!

Ha elnyerted a druidák bizalmát, és most veletek vannak, lapozz rögtön a **110-re!**

Ha nincsenek veletek a druidák, de felbérelted Zender tanítványait, és az ő varázserejükre bízod a dolgot, lapozz a **160-ra!**

Ha Corpius és alkimistái kísérték el, és őket veted be, lapozz a **190-re!**

Egyébként jobb híján a szekereken tárolt fáklyákkal kell eltérítenetek az állatokat; lapozz a **39-re!**

149.

Félúton jártok az erdő felé, amikor elöttetek nem sokkal néhány alakot fedezel fel; valamiféle vándoroknak tűnnek, és egyenesen felétek tartanak. Hamarosan már azt is ki tudod venni, hogy hatan vannak, és mindannyian csinos, fiatal nők. Nem túl sokat takaró bőr felsőrészt, valamint bőrszoknyát és bőrcsizmát viselnek, és egy-egy hosszú harci botra támaszkodnak. Nem valószínű, hogy veszélyt jelenthetnek a számotokra, de azért intesz embereidnek, és megállítod a karavánt. Serena gyanakodva figyeli a közeledőket, míg kíséreted férfitagjai elismerően méregetik őket.

Ha felbérelted Estrellát és a Pajzsos Hajadonokat, lapozz rögtön az **57-re!**

Máskülönben az amazonok hamarosan odaérnek hozzátok, és mosolyogva köszöntenek titeket. Az egyikük, egy feltűnően szép, aranszőke hajú nő elmondja, hogy Lorele a neve; északról jönnek, és Ildenorba tartanak, a helyi vásárra. Eddig minden rendben volt az útjuk során, de úgy hallották, hogy ezen a környéken emberáldozó druidák élnek, és kissé tartanak tőlük, meg az esetleges többi gonosztevőtől. Ha szükséges, meg tudják ugyan védeni magukat, de azért néhány férfi kíséreléssel nagyobb biztonságban éreznék magukat... Ezután csábosan rátok mosolyog társnőivel együtt.

Sajnálkozva közlöd velük, hogy nektek épp az ellenkező irányban van dolgotok, és egyébként is siettek... ekkor azonban a nő egy jókora, vérvörös rubintot húz elő a tarisznájából, és megvillantja elöttetek. Nagyot nyelsz a látványra; legalább száz aranyat érhet! Gyanakodva figyeled az amazonokat, néhány férfitársad viszont rögtön felajánlja nekik a szolgálatait. Serenával erre azonnal dühbe gu-



rultok, és megpróbáljátok észhez téríteni a társaitokat, ám nekik már láthatóan fontosabbak a nők meg a drágakő, mint a küldetésetek... Gyorsan elköszönnek tőletek, és a mosolygó amazonok oldalán elindulnak vissza, nyugatra.

Minden egyes olyan csapatod után, amely férfitagokból áll (Félszemű Thogarék, Theor nagyúr gladiátorai, Zender tanítványai, Corpius és alkimistái, Vindgardia felderítői) vonj le 1 pontot az *Erőnlétekből*!

Dühösen néztek a távolodók után Serenával, de a karavánnak folytatnia kell útját, így végül szitkozódva kiadjátok a parancsot az indulásra. Lapozz a **132**-re!

150.

Az út végül zsákutcába torkollik. Körülnézel, de csak egy rácctal fedett kerek nyílást látsz fejmagasságban, melyből bűzös szennylé csordogál. Előkapod a térképet, de a szerint itt a templomba felvezető lépcsőnek kellene lennie... Tanácstalanul vakarod a fejed; rossz lenne a térkép? Vagy elnéztetek volna valamit? Embereid dühösen toporognak mögötted, és neked sincs túl jó kedved, amikor belegondolsz, hogy ezek szerint hiába verekedtetek el magatokat idáig...

Már épp készülsz kiadni a parancsot a visszafordulásra, amikor tudós kíséretök odalép a rácshoz, hogy megvizsgálja, és ekkor keze egyszerűen áthatol a falon... Illúzió! Döbrentek rá nyomban. Izgatottan léptek át a falon, és egy rövid alagútban találjátok magatokat, melynek végén egy felfelé vezető lépcső látszódik. Mégis rátaláltatok hát a templom bejáratára! Habozás nélkül elindultok felfelé, hálát adva az isteneknek, amiért végre magatok mögött hagyhatjátok ezt a bűzös labirintust. Lapozz a **35**-re!

151.

Hamarosan újra a templom kör alakú belső szentélyében találod magad embereiddel együtt. A papnők ugyanúgy az istennő óriási bronzszobra előtt imádkoznak, ahogy legutóbb is; amikor felbukkantok, csodálkozva néznek rátok. Úgy tűnik, Lamena bosszúját

nekik kell beteljesíteniük! Az öregasszony dühösen int nekik, mire előhúzzák töreiket, és Serena vezetésével elindulnak felétek.

Ha kalandjaitok során találtatok egy ékköves kardot, és Serena tette el magának, lapozz rögtön az **44**-re!

Máskülönben a fegyvereké lesz a döntő szó!

LAMENA PAPNŐI

Harckészség: 8

Erőnlét: 7

Mivel Serena most is használja a rézmedálja bűverejét, minden harci kör előtt dobnod kell egy kockával! Hacsak nem 5-öt vagy 6-ot dobsz, le kell vonnod magatoktól 1 *Erőnlét* pontot, mert Serenának sikerül elbájoznia egy emberedet, őt pedig levágják a papnők!

Ha felbérelted a Méregkeverőket, csökkentheted ellenfeleitek *Erőnlétét* 2 ponttal; mérgezett tuskéikkel alaposan megtizedelik a papnőket!

Amennyiben veletek vannak Estrelláék, úgy rajtuk most is erőt vesz az öregasszony iránti gyűlölet, így hatékonyabban küzdenek; növeld meg 1-el a *Harckészségeket*!

Ha elkísértek Félszemű Thogarék, és jártatok a céh rejtékhelyén is, úgy az első kör végén lapozz a **95**-re!

Egyéként addig kell küzdenetek, amíg le nem győzitek a papnőket, valamint az áruló Serenát; ekkor lapozz a **143**-ra!

152.

– Egy egyszerű logikai kérdésre kell válaszolnod – szól a fiatal tanítvány. – Mesterem borospincéjében található egy ötvenkét literes hordó, mely jelenleg a háromnegyed részéig van tele. Ha beletöltünk még harmincliternyi bort, összesen mennyi lesz benne?

Ha meg tudod oldani a feladványt, lapozz az eredménynek megfelelő számú fejezetpontra!

Ha nem tudod a választ vagy rossz az eredmény, lapozz a **16**-ra!

Szemfüles kis felderítőid egyike hirtelen a fa tetejére mutat.

– Hárpiafészek! – kiáltja.

A szemedet meresztve vizslatod a fát, és valóban, az egyik legfelső ágon egy jókora, gallyakból épített fészek sötétlik. Gyorsan szét nézel, de a környék teljesen kihaltnak tűnik, egyetlen hárpiát sem látsz sehol. Talán éppen zsákmány után néznek valamerre...

– Mire várunk? Gyerünk, fosszuk ki! – kiáltja az egyik felderítő, és mielőtt bármit is mondhatnál, három társával együtt már oda is rohan a fához.

A fejedet csóválva figyeled embereiddel együtt, ahogy a fiúcskák egyre magasabbra másznak a göcsörtös ágakon, és egyik-másik akrobatikus mozdulatnál még te is felszisszensz. A gyerekek azonban szerencsére minden baj nélkül elérik a fa tetejét, és rögtön el is kezdenek turkálni a jókora fészekben. Látod, ahogy vidáman nevetgélve több dolgot is a tarisznájukba pakolnak, ám hirtelen hangos visitás hallatszik... aztán szinte a semmiből egy emberszerű, sötét bőrű, szárnyas lény jelenik meg a fa közelében. Egy hárpia! Hát mégsem hagyták őrizetlenül a fészket! Felderítőid azonnal pánikba esnek, és nyaktörő tempóban kezdenek el leereszkedni a fáról, a szörnyeteg azonban ott repked körülöttük, és igyekszik összeharapdálni őket. Hacsak nincs veletek Mileona, úgy a fiúcskák komoly sérüléseket szenvednek, és le kell vonnod 1 pontot az *Erőnlétetekből!* (Amennyiben veletek van Mileona, úgy ő azonnal ráuszítja harci sólymait a hárpiára, a gyerekek pedig közben csupán kisebb sérüléseket szenvednek, így nem kell levonnod az *Erőnlétetekből!*)

Épp csak földet érnek a fiúcskák, a szörnyeteg már ismét rájuk is veti magát; ekkora azonban már te is odaérsz embereiddel, és egy jól irányzott kardcsapással végzel a hárpiával. Amennyire lehet, el látjátok a felderítők sérüléseit, közben pedig alaposan leszidod őket, amiért ilyen felelőtlenek voltak. Miután rendeztétok soraitokat, gyorsan továbbindítod a karavánt, mielőtt még újabb szörnyetegek bukkannának fel.

Menet közben a fiúcskák megmutatják neked a fészekben talált kincseket. Érdeklődve veszed szemügyre a tárgyakat: egy kis csiszolt, zöld kő, mely smaragdnak tűnik; egy üveggömb, amiben tejfehér köd örvénylik; végül egy erszény, benne nyolc aranytallérral. Ez valóban nem rossz zsákmány... Elismerően hümmögsz, a gyerekek pedig felajánlják neked, hogy választhatsz egyet a három kincs közül. Megköszönöd a lehetőséget, és valamit elteszel (írd fel a választott tárgyat a *Zsoldoslapra!*). Kicsit jobb kedvvel folytatjátok utatokat a vizes talajon. Lapozz a **192-re!**

154.

Embereid azonnal bedobnak néhány fáklyát a medencébe, mire a csatornakígyó magas hangon felvisít, majd lebukik a víz alá. Ugyanakkor viszont a felszínen úszó olajfoltok tüzet fognak, és a lángok elharapóznak körülöttetek... A káosz, mely eddig embereid között uralkodott, most pánikká alakul át, és őrült tolongás alakul ki a keskeny járdán. Jó pár embered a medencébe esik, sorsuk pedig rögtön meg is pecsételődik a Konztriktusz által. Dobj egy kockával, és az összeget vond le az *Erőnlét* pontjaitokból!

Ha még életben vagytok néhányan, azonnal a kijáráthoz siettek, és amíg a csatornakígyó jóízűen falatozik a szerencsétlenül jártakból, arrébb toljátok a kerek sziklatömböt. Ezután kimenekültök a teremből, és továbbhaladtok a csatornában. Lapozz a **181-re!**

155.

Egy feketére festett helyiségbe érkeztek, mely kísértetiesen hasonlít arra, ahol először találkoztatok Lamena szellemalakjával. Még meglepődni sincs időtök; gonosz kacagás hallatszik, az istennő pedig újra testet ölt előttetek.

– Sajnálom, de ilyen könnyen nem úszhatjátok meg a büntetést, szentségtörők! – mennydörgi. – Tegyetek még egy próbát a sorssal, meglátjuk, ezúttal is álljátok-e a sarat!

Magadban elátkozod Lamenat, de ugyan mit is várhattál volna tőle...

Újra három átjárón haladhattok tovább, melyeket a már jól ismert, égi szimbólumokkal díszített függönyök takarnak el.

Ha ezúttal a nap jelzésű átjárót választod, lapozz a **193-ra!**

Ha a hold jelzésűt, lapozz a **27-re!**

Ha a csillag jelzésűt, lapozz a **179-re!**

156.

Körülbelül egy órán át haladtok, amikor egy kőhídhöz értek, mely átível a Mor-folyón. Kissé roskatagnak tűnik, és nem is kimondottan széles, de a szekerek libasorban valószínűleg át tudnának menni rajta. A túloldalt füves síkság húzódik, ameddig a szem ellát. Az innenső oldalon az út továbbvezet északkelet felé, a folyó mellett. Amikor Serenat kérdezed, azt feleli, hogy valahol át kell kelnetek a Mor-folyón, de feljebb is van egy híd, azt is választhatjátok. A többiek várakozóan néznek rád.

Ha úgy döntesz, hogy megpróbálkoztok a híddal, lapozz a **19-re!**

Ha inkább továbbvezeted a karavánt, lapozz a **67-re!**

157.

Hirtelen éles füttyszó üti meg a füled; a hang irányába nézel, és négy fiúcskát látsz a közelben, akik mosolyogva integetnek nektek. Felderítőitek azonnal hozzájuk szaladnak, és köszöntik őket, majd odahívnak téged is. Hamar kiderül, hogy jól ismerik egymást, többször is járták már együtt a környéket. Amikor aztán az idegen fiúcskák meghallják, hogy Nordhernbe tartotok, még jobb kedvük lesz, mondván, ők is éppen arrafelé akartak továbbindulni. Ezután felajánlják nektek, hogy ha biztosítotok számukra némi élelmet az út során, akkor szívesen veletek tartanak. Állításuk szerint nem maradnak el semmiben sem a többi felderítőtől, és ezt a veletek lévő gyerekek is megerősítik.

Örömmel fogadod el az ajánlatot, a gyerekek pedig csatlakoznak is Vindgardia felderítőinek csapatához. Növeld meg 1 ponttal az *Erőnléteteket!*

Épp továbbindulnátok a piacon, amikor egy ijedt női hang halatszik:

– Tolvajok! Ellopták az erszényemet!

Még látod, ahogy négy, karneváli jelmezbe öltözött alak tűnik el az egyik közeli sikátorban. Ijeden kapsz te is az erszényedhez, de az szerencsére megvan. Úgy tűnik, épp nem kerültél a tolvajok útjába... Mindenesetre gyorsan elhagyjátok a piacot, mielőtt még tényleg ki nem zsebelnek titeket is.

Ha most megkeresed a legközelebbi fogadót embereiddel együtt, hogy felbérelhess néhány további kísérőt, lapozz a **103-ra**!

Ha úgy gondolod, hogy már épp elég időt elvesztegettetek, és inkább felkutatjátok Bíborszemű Gerethet, a tudóst, lapozz a **164-re**!

158.

Bár téged teljesen váratlanul ér a támadás, de szerencsére Aradin, a Khalebori törpék vezetője résen van: felkiált, és harci kalapácsával kiüti a gyilkos fegyvert Serena kezéből. Egykori társnőtök hátrébb húzódik, ti pedig lerohantok a pincébe. Lapozz a **119-re**!

159.

Embereid üdvrivalgással fogadják bejelentésedet; látszik rajtuk, hogy valóban elcsigázta őket a hosszú út. Neki is állnak tábort verni, míg a hajtók megitatják az öszvéreket.

Alig telik el negyedóra, amikor éles, zümmögő hangokra leszel figyelmes. Rosszat sejtve nézel körül, és egy hatalmas rajt veszel észre, mely széleseben közelít felétek nyugatról. Amikor megpillantod a rovarok sárga-fekete csíkjait, már tudod, hogy baj van...

– Gyilkos méhek! Gyilkos méhek! – Kiabálja az egyik hajtó. – Végünk van!

Azonnal utasítod az embereidet a terület elhagyására, de ez nem is olyan egyszerű, tekintve, hogy éppen tábort akartatok verni... Kapkodva szeditek össze a felszereléseket, miközben jobb híján fegyverrel próbáljátok meg távol tartani magatoktól a rovarokat, ám

annyian vannak, hogy szinte ellepnek benneteket. Fullánkjuk nagyon veszélyes, akár halált is okozhat.

Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az *Erőnlét* pontjaitokból! (Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, úgy a dobott értéket felezd meg, tört szám esetén felfelé kerekíts; szerencsére az alkimistáknak remek rovarelleni szerük is van!)

Amikor a karaván újra útra készen áll, azonnal folytatjátok utatokat a félhomályban. Szerencsére a méhek nem követnek titeket, maradnak a bokrokkal szegélyezett területen, a virágok között. Lapozz a **85-re!**

160.

Rövid tanakodás után a tanítványok a *Lángfal* varázslat mellett döntenek, bízva abban, hogy az majd megriasztja a titeket letiporni készülő állatokat. A terv be is válik, mert amikor a hatalmas tűzfal megjelenik előttetek, a boranok irányt változtatva kitérnek oldalra. Már éppen megkönnyebbülten fellelegeznének, amikor a csorda mögött ork farkaslovak tűnnek fel csontkürtjeiket fújva. Nyilván az volt a tervük, hogy legázoltatnak titeket a boranokkal, akik pedig esetleg életben maradnak, azokkal ők végeznek... Balszerencsére a lángfal épp ebben a pillanatban tűnik el. Vajon hogyan fognak reagálni a történetekre az orkok?

Ha jelenlegi *Erőnléteitek* 5 vagy ennél kevesebb, lapozz a **4-re!**

Ha jelenlegi *Erőnléteitek* 6 vagy ennél több, akkor ellenfeleitek, látva létszámfölségüket, hátat fordítanak nektek, és gyáván megfutamodnak. Nem vesztegetve az időt, folytatjátok utatokat a síkságon át; lapozz a **102-re!**

161.

– Hmmm... – gondolkodik el válaszdod hallatán a lics. – Ha ez így van, talán segíthetek nektek... ők nekem is az ellenségeim. Ám jelen helyzetben én is fogoly vagyok... először tehát ki kell szabadítanotok innét! – Ekkor a talapzatokon álló varázsgömbökre mutat. – Lamena istennőnek hála, ezek tartanak fogva... ezeket kell szétzúzni, de

nem mindegy, milyen sorrendben. Az átkom miatt csupán egy talányos verssel segíthetek nektek:

*„Szívem kő, karom acél
Bosszúm perzsel, mint a láng
Pusztít, akár a méreg!”*

– Válasszatok hát – kiáltja még a lics. – De vigyázzatok: rossz sorrend esetén az életetekkel fizettek!

Elgondolkozva figyeled a gömböket. Közben Bíborszemű Gereth izgatottan odasúgja neked, hogy szerinted jó lenne minél előbb kereket oldani...

Amennyiben hallgatsz rá, és azt mondod az élőhalott varázslónak, hogy nem tudtok segíteni neki, lapozz a **38-ra**!

Ha segíteni akarsz a licsnek, akkor neked kell szétzúznod a gömböket, mert embereid közül senki sem hajlandó erre! Melyik gömböt választod először?

A zöldet? Lapozz a **73-ra**!

A kéket? Lapozz az **5-re**!

A vöröset? Lapozz a **175-re**!

162.

Feszülten lopakodtok felfelé a lépcsősoron, hiszen fogalmatok sincs, hol fogtok kilyukadni, és milyen veszélyekkel kell még szembenéznetek a templomban... Nemsokára aztán egy kis pihenőhöz értek, ahonnan egy rozoga faajtó nyílik a bal oldali falból. A réseik közül halványkék fény szűrődik ki, a közepén pedig egy jókora, rozsdás lakat lóg.

Ha van nálad néhány álkulcs egy karikára fűzve, és használni is akarod őket, lapozz a kulcsok számával megegyező fejezetpontra!

Ha nincsenek kulcsaid, dönthetsz úgy, hogy megkíséreltek valami más módon bejutni az ajtón; ez esetben lapozz a **187-re**!

Vagy továbbvezetheted embereidet a lépcsőn felfelé; lapozz a **71-re**!

163.

Emberek egy pillanatra elbizonytalanodnak, és ekkor a sárkány lecsap rátok tüzes leheletével. Vonj le 2 pontot az *Erőnlétekből*!

Amennyiben *Erőnléteket* még ezután is legalább 8, lapozz a **106-ra**!

Amennyiben *Erőnléteket* így már nem éri el a 8-at, úgy túl kevesen maradtatok, és emberek teljesen pánikba esnek: hiába üvöltesz rájuk, szétrohannak a szélrózsa minden irányába. Jobb híján megpróbálsz csatlakozni a másik csapathoz, de mielőtt odaérnél hozzájuk, a sárkány újabb lángtengert okád ki magából, mely téged is beborít... Utad a Mor-folyó partján ér véget.

164.

Némi kérdezősködés után sikerül megtalálnotok Bíborszemű Gereth házát a város keleti szegletében. Egyszerű, kétszintes kőépület; semmi sem utal rá, hogy egy tudós lakik benne. Odalépsz a bejárat ajtóhoz, majd a nagy, bikafejet formázó kopogtatóval bezörgetsz rajta. Hamarosan egy ápolt arcú, vörös köpenyes ifjú jelenik meg az ajtóban, aki kissé meglepettnek tűnik népes társaságotok láttán. Elmondod neki, hogy mi járatban vagytok, ő azonban megrázza a fejét.

– Sajnálom, de a mesterem nagyon elfoglalt... Ma nem fogad látogatókat! – jelenti ki ellentmondást nem tűrően.

Ha megtalálható a kíséretedben néhány druida, lapozz rögtön a **46-ra**!

Máskülönben megmutatod a tanítványnak az elefántcsontból faragott szobrocskát, mire ő gondolkodóba esik.

– Lehet, hogy ez érdekelné mesteremet... de akárkit nem engedhetek be hozzá. Gyere velem, tudáspróbának vetlek alá! Ha jól válaszolsz a kérdésekre, akkor elintézem, hogy találkozhass Bíborszemű Gerethel. Az emberek addig várjanak meg itt!

Követed az ifjút egy könyvekkel és dísz tárgyakkal teli szobába, ahol felemel az asztalról egy vörös borítójú könyvet, majd pörgetni kezdi a lapokat. Vajon milyen kérdést fog feltenni neked?

Tégy egy sorspróbát!

Ha a kockák a nap szimbólumon állnak meg, lapozz a **178-ra!**

Ha a kockák a hold szimbólumon állnak meg, lapozz a **152-re!**

Ha a kockák a csillag szimbólumon állnak meg, lapozz a **198-ra!**

165.

Mileona bűvös sípjával magához hívja harci sólymait, majd a dereglye felé mutat. A vad elfek felrikoltanak a madarak láttán, és mindegyikük egy-egy parittyát akaszt le az övéről. Úgy tűnik, ezzel a fegyverrel mesterien bánnak, mert néhány pillanat múlva máris két madár zuhan holtan a folyóba. Vonj le 1 pontot az *Erőnlétetekből!*

A kis boszorkány ezt látva nem kockáztat tovább: szitkozódva visszarendeli megmaradt szárnyasait, miközben ellenfeleitek harsányan vihogva horgásszák ki az elhullott állatokat a folyóból. Nemcsak hogy nem vált be a terv, de még némi élelemről is gondoskodtatok a számukra... Tovább már inkább nem foglalkoztok velük, és miután sikerül megjavítani a szekér kerekét, nekivágtok a síkságnak. Lapozz a **6-ra!**

166.

Estrella épp ebben a pillanatban tér vissza a szekerek irányából, és tekintete az öregasszonyra esik.

– Átkozott boszorkány! Te ölted meg mindkét nővéremet! – üvölti a harcosnő. – Személyesen nyúzlak meg a madaraddal együtt! Azonnal fogjátok el!

Te csak kapkodod a fejed, a magát gyógyfűárusnak mondó nő pedig gonoszul felkacag, és így kiált:

– Nővéreid már Lamena istennőt szolgálják a túlvilágon... és hamarosan te is a sorsukra jutsz! Védjetelek meg, madárkáim!

A következő pillanatban fekete, borotvaéles karmú halálsólymok lepik el az eget, és azonnal lecsapnak rátok.

HALÁLSÓLYMOK

Harckészség: 5

Erőnlét: 8

A támadás váratlan mivolta miatt most egyik csapatod sem veheti be különleges képességét!

A Pajzsos Hajadonokat azonban hatalmába keríti az öregasszony iránti gyűlölet, ezért a szokottnál is keményebben küzdenek; a csata végéig hozzáadhatsz 1-et a *Harckészségetekhez*!

Ha a halálsólymok *Erőnléte* 4-re csökken, lapozz a **135**-re!

167.

Fejedet csóválva szeded elő a szükséges összeget, majd odalököd az érméket a medvetermető fickónak (ne felejtse el lehúzni ezeket a *Zsoldslapról*!). A férfi erre elvigyorodik, felfedve hiányos, sárga fogait.

– Vidd csak a némbert... Nekünk fontosabb dolgunk van a Féktelen Tivornyában! – Ezzel a földre löki Serenát, aki durcásan tápáskodik fel. Odalépsz hozzá, de láthatóan nem akar beszélni senkivel, így inkább békén hagyod.

Míg a folyami kalózok vidáman dalolászva eltűnnek a házak között, a szekereitek lassan kigördülnek a város kapuján. Lapozz a **94**-re!

168.

Utazásotokat kora délelőtt semmilyen váratlan esemény sem zavarja meg. Minden békés, a nap gyönyörűen süt, a karavánúttal párhuzamosan haladó Mor-folyó pedig lágyan fodrozódik az enyhe szellőben. Egy helyen megálltok inni, és ekkor, nem messze tőletek, három csónakra figyelsz fel a víz közepén: mindegyikben három-három halász ül, akik épp ebben a pillanatban vetik ki a hálójukat.

– Vigyázz, balról! – töri meg a csendet hirtelen egy riadt kiáltás.

A figyelmeztetés azonban elkésett: két csónak összeütközik és felborul az egyik halász ügyetlensége miatt. A többiek jót nevetnek pórul járt társaikon, ám vidámságuk rémületbe csap át, amikor ezüstpikkelyes halraj válik láthatóvá a felborult csónakok közelében.

– Mészárosalak! Kifelé a vízből! – üvölti az egyik fiú, és evezőjével a part felé kormányozza járművüket.

A folyóba esett hat halász riadtan igyekszik a part felé, és bár láthatóan jó úszók, a halrajjal a nyomukban igen kétséges, hogy megússzák-e élve a kalandot...

Ha veled vannak Zender tanítványai, és megkéred őket, hogy vessék be varázserejüket a szerencsétlenül jártak érdekében, lapozz a **25-re!**

Ha nincsenek veled vagy nem akarod bevetni őket, de a halászok segítségére sietsz néhány emberrel, lapozz a **191-re!**

Ha nem törödsz a bajbajutottakkal, és továbbvezeted a karavánt, lapozz a **74-re!**

169.

A fogadósnő szemrehányó tekintetétől kísérve otthagyjátok a „Három Buzogányt”, és elindultok éjszakai szálláshelyet keresni. Szerencsére nem kell sokáig járnotok a sötét utcákat: hamarosan egy elhagyatott házhoz értek, melynek udvara épp megfelelőnek látszik. Letáboroztok, majd miután beosztottad az őrseget, aludni térsz.

Éjfél körül az örök kiáltozására ébredsz, akárcsak embereid jó része. Úgy tűnik, a környék mégsem annyira elhagyatott... Egy csapat szakadt ruhás, felfegyverzett férfi áll a ház udvarán; nyilván tolvajok, akik éjszakánként zsákmányra vadásznak, és most éppen titeket szemeltek ki...

Amennyiben veletek vannak Theor nagyúr gladiátorai, lapozz rögtön a **77-re!**

Máskülönben a csata kezdetét veszi...

KHALEBORI TOLVAJOK

Harckészség: 5

Erőnlét: 7

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit vagy Zender tanítványait, levonhatsz ellenfeleitek *Erőnlétéből* 2 pontot hatékony támadásuk miatt.

Ha legyőztétek a tolvajokat, átkutatjátok őket, de csak értéktelen kacatokat találtok. Tartva esetleges társaiktól, az éjszaka hátralévő

részét már ébren töltöd, a környezető utcákat fürkészve, ám újabb támadás végül nem történik, és hamarosan rátok köszönt a hajnal. Úgy gondolod, ideje körülnézni a városban, így a karavánt és a hajtókat egyelőre itt hagyjátok, és nekiindultok Khalebör utcáinak. (Amennyiben Theor nagyúr gladiátorai is elkísértek, a harci szekereteket is itt hagyjátok, így mostantól az ezekből adódó előnyötök nem érvényesül!)

Ha úgy döntesz, hogy azonnal felkeresitek Bírorszemű Gerethet, a tudóst, lapozz a **164-re!**

Ha először a piacra néznél ki embereiddel együtt, hogy pénzzé tedd néhány holmidat, lapozz a **28-ra!**

170.

Vagy egy órát gyalogolhattok előre, amikor az út újra északra fordul, követve a folyót. Nem sokkal ezután a táj kezd egyre komorabbá válni: az élénk, dús növényzetet felváltják a kiszáradt fűcsomók, satnya bokrok, és a fák is kopárabbak lesznek. A talaj is folyamatosan vizesedik, láposodik, és ez kissé lelassít titeket. A hajtók szitkozódhatnak, amiért ezen az úton jöttetek, Serena azonban hallani sem akar a visszafordulásról, mert az idővesztéssel járna. Rosszkedvűen gyalogoltok hát tovább északra, és nemsokára egy jókora, göcsörtös fatűnik fel az út jobb oldalán, mely a többi fölé magasodik.

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Vindgardia felderítői, lapozz a **153-ra!**

Ha Félszemű Thogart és embereit bérelted fel, lapozz a **22-re!**

(Ha esetleg mindkét csapat veletek van, úgy dobj egy kockával; amennyiben az eredmény 1-3, úgy lapozz a **153-ra**, ha viszont 4-6, lapozz a **22-re!**)

Ha egyikük sem található meg a kíséretedben, úgy lapozz a **192-re!**

171.

Megparancsolod a gladiátoroknak, hogy harci szekereikkel gázolják le a ligetben rejtőző ellenséget; reméled, hogy ezzel el is dönthetitek a harcot. Sajnos azonban ellenfeleitek túljártak az eszeten: a

támadás előtt kisebb vermeket ástak a környéken, melyeket aztán ügyesen álcáztak is. Amikor zsoldosaid utasításodnak megfelelően rohamra indulnak, több szekér is a lyukakra téved, és azonnal felborul. Hatalmas káosz keletkezik, amit csak fokoz, hogy ellenfeleitek előrohannak a liget mögül, és lecsapnak a gladiátorokra. Embereid gyorsan rájönnek, hogy ebben a sötétségben hátrányban vannak, és visszavonulnak, ám így is jelentős veszteségeket szenvedtek. Vonj le 3 pontot az *Erőnlétetekből*!

Jobb híján védekező alakzatba szervezed a szekereket, valamint zsoldosaidat. Lapozz a 7-re!

172.

Odadobod az érméket a csúf, kopasz alaknak (jelöld a változást a *Zsoldoslapon*!), aki izgatottan kap utánuk, és azonnal elmerül a csodálatukban. Nyilvánvalóan teljesen örült, és aligha tudhattok meg tőle bármit is, ezért inkább úgy döntesz, hogy magára hagyjátok kis állatkáival. Lapozz a 40-re!

173.

Bátran előreindulsz, magasra emelve a fegyveredet. Zsoldosaid ugyan zúgolódnak mögötted, de te bízol a tervedben. A barbárok azonban vagy nem tisztelik az ősi hagyományokat, vagy egyszerűen csak nem akarnak párbajozni veled, mert egyszerűen legázolnak... Mire embereid felocsúdnak, már súlyos sérülésekkel heversz a földön. Megpróbálsz talpra állni, de egy hátulról jövő fejszecsapás véget vet az életednek. Zsoldosaid talán visszaverik a támadást, de ez a te sorsodon már nem változtat... utad itt véget ér.

174.

– Talán Temirez lovag megbecsült vendégeivel kivételt tehettek!
– szólal meg hirtelen a druidák vezetője, és felmutat egy kékeszöld színű, csillag alakú ékköves gyűrűt.

A két ör összenéz, majd egyikük sietősen előkeríti számotokra az örök kapitányát. A magas, szakállas férfi mélyen meghajol előttetek,

majd elmondja, hogy Bromor a neve, és szívélyesen beinvitálja a karavánokat a városba. Megkönnyebbülten sóhajtasz fel. Végre bejutottatok Khaleborba!

Maga a város valamivel kisebb, mint Ildenor, és jóval kevésbé pazar; többnyire egyszerű kő- és faépületek állnak a macskaköves utak mindkét oldalán, a járókelők között pedig észrevehetően sok a szegény. Ez nem is túl meglepő, hiszen amennyire tudod, Khalebor kereskedelmileg nem igazán jelentős város; csupán néhány temploma miatt számít valamennyire mégis látogatottnak, meg amiatt, hogy itt áll Temirez lovag kastélya.

Az örök kapitánya elkísér benneteket egy magas, kétszintes kőépülethez a kapu közelében.

– Ez itt a „Három Buzogány” nevű fogadó – szól ekkor. – Itt ingyen kaphattok ételt, italt és szállást is, csak hivatkozzatok rám! Minden jót, élvezzétek bátran a város vendégszeretetét. Nekem most vissza kell térnem az őrzárhoz! – Azzal sarkon fordul, majd eltűnik az egyik kanyar mögött.

Mivel közeledik az este, és fárasztó napotok volt, megfogadod a tanácsot, és embereid élén bemész a fogadóba, míg a szekerek hajtói addig odakinn vigyáznak a karavánra.

Egy faoszlopokkal alátámasztott mennyezetű teremben találjátok magatokat, melyet a dohányfüst szinte teljesen beborít. A zsúfoltság ennek ellenére igen nagy, szinte minden asztalnál ülnek; vannak itt egyszerű városi emberek, de kopott ruhájú utazók és harcosok is, a túlsó sarokban pedig négy törpe is kockázik, míg egy ötödik az asztal alatt hortyog. A jobb oldali falnál három fiatal férfit is megpillantasz, akik lantjaikkal egy közkedvelt nótát adnak elő, a kissé kapatos vendégek vidám énekhangjától kísérvé. Alig léptek be a fogadóba, máris egy zsíros hajú, kövér asszonyság terem előttetek.

– Na mi köll, he? – kérdezi sipítós hangon.

Miután előadod a kérésedet, majd megemlíted Bromort, a nő azonnal bólint, és már parancsokat is osztogat a közelben ácsorgó szolgálinak, hogy készítsenek elő nektek néhány szobát, valamint egy kiadós vacsorát. Lapozz a 37-re!



175.

Mély levegőt veszel, és teljes erővel lesújtasz a varázsgömbre. Az nem törik össze, viszont egy színes energianyaláb csap ki belőle, mely körbefog, és leperzseli a húst a csontjaidról. Embereid elszörnyedve nézik, mi történik veled, de a végzetedet már nem tudják megakadályozni... Utad itt véget ér.

176.

Amennyiben viselsz egy napot formázó nyakláncot, úgy Liera sugallatára az utolsó pillanatban mégsem lépsz be ebbe az átjáróba; lapozz vissza rögtön a 71-re, és válassz egy másik utat!

Máskülönben az átjáró egy kör alakú kamrába vezet, ahol tátva marad a szád a csodálkozástól. A helyiség ugyanis tele van kincsekkel: smaragdok, rubinok, gyémántok hevernek szerteszét a padlón, de akad itt néhány aranytallérral teli láda is, meg arany és ezüst szobrocskák, valamint díszes tányérok és evőeszközök. Ami azonban a legfigyelemreméltóbb számodra, az egy drágakövekkel kirakott serleg, aminek képtelen vagy ellenállni: míg embereid a kincsek között turkálnak, te magadhoz veszed az értékes ivóedényt. De miért is osztanád meg másokkal ezt a rengeteg kincset, amikor az egész a tiéd lehet? Zsoldosaid is hasonló gondolatokat forgathatnak a fejükben, mert szinte egyszerre rántotok fegyvert. Vad csata alakul ki közöttetek, és bár vitézül harcolsz, és több társadat is a másvilágra küldöd, még Bíborszemű Gerethet is, végül halálos sebet kapsz. A földre hanyatlasz, az öldöklő küzdelem azonban tovább folyik embereid között.

Nem tudhattátok, de a kamrában egy gonosz varázslat uralkodik, mely felerősíti a kapzsiság vágyát mindenkiben... és ez sajnos végzetes következményekkel is járhat. Utad itt véget ér.

177.

A távolból vágató paták zaját sodorja felétek a szél. Intesz embereidnek, hogy készüljenek fel egy esetleges harcra, és megérzésed ezúttal sem csal meg... Hamarosan egy nagyobb csapat jól felfegy-

verzett kentaur válik láthatóvá, akik szélesebben közelednek a híd felé. Vezérük egy gonosz tekintetű, sebhelyes alak, sisakján a káosz rúnajelével.

– Zsákmány! – mordul fel, majd előreszegezi a lándzsáját, és társaival együtt rohamra indul.

A Káosz kentaurok fanatikus harcosok; kemény ütközet vár rájuk!

KÁOSZ KENTAUROK

Harckészség: 7

Erőnlét: 12

Ha felbérelted Corpiust és alkimistáit, csökkentheted ellenfeleitek *Erőnlétét* 2-vel, mert savas üvegcséikkel súlyos sebeket ejtenek néhány kentauron.

Ha Zender tanítványai kísérték el, úgy dobj egy kockával, és a számot vond le ellenfeleitek *Erőnlétéből*, ugyanis a tanítványoknak volt idejük előkészíteni egy villámcsapás varázslatot, mely több kentaurt is elpusztít!

Ha legyőztétek ellenfeleiteket, gyorsan átkutatjátok őket, de semmi érdemlegeset nem találtok. Megjavítjátok a szekér kerekét, majd nekivágtok a síkságnak. Lapozz a **6**-ra!

178.

– Egy vallással kapcsolatos kérdésre kell válaszolnod – szól a fiatal tanítvány. – Ki a tudósok és varázslók istene?

Ha van elképzelésed, alakítsd át számokká a név betűit az alábbi kód szerint, add össze őket, és lapozz az így kapott fejezetpontra!

A=1, B=2, C=3, D=4, E=5, F=6, G=7, H=8, I=9, J=10, K=11, L=12, M=13, N=14, O=15, P=16, Q=17, R=18, S=19, T=20, U=21, V=22, W=23, X=24, Y=25, Z=26.

Ha nem tudod a választ vagy rossz a válaszod, lapozz a **16**-ra!

179.

Az átjáró egy hosszú, boltozatos mennyezetű terembe vezet, aminek két oldalán alacsony, sötétre festett oszlopokat látsz. Mindegyiken egy-egy szürke színű, váza alakú agyagurna áll; teljesen dísztelenek, de amikor közelebb lépsz hozzájuk, furcsa vibrálást érzel, amely mintha belőlük áradna.

– Talán jobb lesz, ha meg sem érintjük őket! – javasolja félénken Bíborszemű Gereth.

Ha megfogadod a tudós tanácsát, és továbbvezeted az embereidet, lapozz a **151-re**!

Ha nem, és megpróbálsz a földre lökni egy urnát, hogy lásd, mi rejtőzik benne, lapozz a **48-ra**!

Ha megkísérled szétzúzni az egyik urnát, és kard van nálad, lapozz a **117-re**, ha viszont láncos buzogány van nálad, lapozz a **129-re**!

180.

Tudós kíséroid egyike is megvizsgálja a pergament, és – hála Oboron áldásának – könnyűszerrel megfejt az írásjeleket. A szöveg szerte a következőképpen hangzik:

Kachestra!

Tudok róla, hogy a nyomára akadtatok a szobornak, és már majdnem a tiétek; Lamena büszke lehet rátok! Nagy hasznát fogjuk venni a faragványnak Werdias király ellen. Ám ne feledd: szükségünk van a nyugati mágusfejedelemre is! Használd a tudást, amit átadtam a Fellegváramban, és akkor ő is a miénk lesz. Végezzetek Temirezzel is és mindenki mással, aki az utatokba áll.

Ha közeledik a leszámolás ideje, én is útra kelek Vindgardiába.

Deorax Ura

Elgondolkozva néztek egymásra embereiddel, Bíborszemű Gereth arca pedig azonnal elkomorul. Ez bizony elég nyugtalanító üzenet... Hiába végeztetek a papnőkkel, valamint a szoborral, mégsem hárult el a veszély Vindgardia felől?

Akárhogy is, túl fáradt vagy most ezen gondolkodni, így elrakod a pergament. Ezek után, mivel nem szeretnétek újra átverekedni magatokat a csatornarendszeren, megpróbáltok közvetlenül a városba vezető kijáratot keresni, és az imaterem hátsó falában találtok is egy titkos alagutat. Bizakodva indultok el rajta, és hamarosan egy lépcsőhöz értek, mely végül valóban a felszínre vezet. Egy romos ház udvarán bukkantok ki, nem messze a „Három Buzogánytól”; megkönnyebbülve léptek az utcára, és a közelben a karavánokat is megpillantjátok. Úgy tűnik, háborítatlanok a szekerek, ám körülöttük egy csapat városi őr álldogál, akik észrevéve titeket, rögtön felétek is indulnak... Embereiddel együtt a végsőkéig elszánt vagy, de aztán meglátod, hogy egy vörös köpenyes ifjú is van a közeledők között, és leengeded a gygyvered.

– Drága tanítványom! – kiáltja Bíborszemű Gereth, és megöleli az ifjút. – Hát sikerült figyelmeztetni Temirez lovagot?

Az ifjú mosolyogva bólint, és elmondja, hogy épp jókor jutott be a lovaghoz; a papnókkal szövetkező örök ugyanis már az ő megölését is tervezgették... így azonban sikerült leleplezni az ármányt és minden gonosztevőt vasra verni. Te is elmondod, hogy mi történt a templomban, és hogy Lamena papnőinek örökre vége, ahogy az elefántcsont szobrocskának is. Ekkor egy magas, büszke tartású, csillogó páncélba öltözött lovag lép elétek, akinek ősz haja és bajusza van. Sohasem láttad még ezt a férfit, de rögtön tudod, hogy nem lehet más, csak maga Temirez lovag, Werdias király jobb keze!

– Reméltem, hogy megismerhetlek titeket – mondja mosolyogva a lovag, miután üdvözölt titeket. – Sokat köszönhet nektek az egész királyság... és személyesen én is. Jelentős veszélytől mentettetek meg mindenkit. Ha nem lennék ilyen elfoglalt, meghívnálak titeket a kastélyomba egy ünnepi vacsorára; de tudjátok, a tárgyalás a nyugati mágusherceggel... holnap korra reggel pedig már indulnunk is kell Werdias királyhoz. Azonban bármikor szívesen látott vendégek lesztek ezentúl Khaleborban, és a királynak is be fogok számolni a tettekről.

Úgy érzed, nem titkolhatod el a lovag elől a templomban talált pergament, így előveszed a hátizsákodból, és röviden elmondod, mi-

ról is szól. Temirez a homlokát ráncolva hallgat téged, majd elveszi tőled a levelet, és nagyot sóhajt.

– Elképzelésem sincs, ki lehet ez a Deorax Ura... de nem kétséges, hogy veszélyt jelent a királyságra. Holnap mindenképpen meg kell mutatnom ezt a pergament Werdias királynak. Kérlek titeket, ne hagyjátok el Khalebort; könnyen lehet, hogy még szükségünk lesz rátok. Addig is, Obron és Pallan áldjon titeket, Vindgardia Hősei! – Ezzel búcsút int és az örök gyűrűjében elindul a város szíve felé.

Kissé megilletődve néztek a lovag után, majd úgy határozol, hogy ezek után már valóban nem viszitek el az árut Nordhernbe; inkább csaptok egy ünnepi vacsorát Khalebor legjobb fogadójában... Bíborszemű Gereth javaslatára megkeresitek hát a „Kereskedő Tanyáját”, ahol kibérelitek az egész földszinti helyiséget. A legjobb ételeket és italokat fogyasztjátok egészen hajnalig, miközben felelevenítitek kalandjaitokat az ámuló fogadós előtt... te azonban mégsem tudod teljesen elfelejteni a templomban olvasott levelet, ahogy Bíborszemű Gereth sem.

Másnap délig alszotok, majd a kiadós ebéd után zsoldosaid búcsút vesznek tőled, mondván, dolguk van. Te úgy döntesz, hogy Khaleborban maradsz még egy ideig, ahogy Temirez kérte, és ezt az ötletedet Bíborszemű Gereth is támogatja, sőt: felajánlja neked, hogy addig vendégeskedj nála. Átmentek tehát a tudóshoz, és megbeszélitek, hogy amint visszatért a lovag a városba, azonnal felkeresitek... Mindketten érzitek, hogy egész Vindgardia sorsa múlik azon, sikerül-e kideríteni, ki is ez a titokzatos „Deorax Ura”.

De ez már egy másik történet!

181.

A csatornakígyó fészke után a járat ide-oda kanyarog, míg végül egy olyan részhez érkeztek, mely minden eddiginél barátságosabb: a falak itt szinte feketére vannak színeződve, és fáklyáitok fénye is mintha gyengébben pislákolna. Elindultok előre, de alig haladtok pár métert, amikor halványzöld színű növények kusza tömege állja utatokat; vörös tüskék borítják a szárukat, és fekete bogyók is talál-

hatóak rajtuk. Sosem láttál még ilyen növényeket, és kísérőid is csak tanácstalanul ingatják a fejüket.

Ha felbérelted Mileonát, lapozz rögtön a **75-re!**

Máskülönben el kell döntened, hogy mihez kezdjetek.

Ha megtalálhatóak a kíséretedben Zender tanítványai vagy a druidák, és utasítod őket, hogy mágikus erejükkel tisztítsák meg az utat, lapozz a **31-re!**

Ha egyszerűen megparancsolod embereidnek, hogy vágjanak ösvényt a növények között, lapozz a **147-re!**

Ha inkább úgy gondolod, hogy elég volt ennyi ebből a járatból, és visszavezeted zsoldosaidat a csatornakígyó fészken túli elágazáshoz, és ott északra indultok, lapozz a **100-ra!**

182.

A tanítványok bólintanak, majd felemelt karral bele is kezdenek a *Tárgymozgatás* igéjébe. A varázs meglepően jól sikerül: a szikladarab megemelkedik, és szabaddá válik a verem szája. Ekkor azonban egy sötét hajú, kecskeszakállas tanítvány előrébb lép, és hogy kérkedjen az erejével, karját megemelve jócskán feljebb repíti a sziklát. A többiek ámulva nézik a több méter magasban lebegő szikladarabot, amit az ifjú, fellelkesülve a sikeren, még forgatni is kezd. Váratlanul azonban valami hiba csúszik a varázslatába, mert a szikla vészesen megbillen, majd hatalmas csattanással visszazuhan a lyukra. Azonnal kettéreped, és egy jókora darab le is törik belőle, ami belecsúszva a verembe, agyonnyomja a bajbajutott férfit. Mindannyian elszörnyedtek, a tanítványok között pedig azonnal heves szóváltás alakul ki. Az ifjú dühösen gesztikulálva próbál magyarázkodni, de a többiek nem foglalkoznak vele.

– Betelt a pohár! – kiáltja a vékony, varázslósipkás tanítvány, aki vel a fogadóban tárgyaltál. – Most már valóban elég volt belőled! Azonnal menj el, csak szégyent hozol a csapatunkra!

– Tényleg ezt akarjátok? Hát akkor legyen... Boldoguljatok nélkülem! – mondja durcásan az ifjú, azzal fogja magát, és elindul dél-nyugatra, Ildenor felé. – Még hallotok rólam! – kiáltja vissza, aztán lassan eltűnik a fűtengerben. A fejedet csóválva nézel utána.

A többiek ekkor odalépnek hozzád, és elnézést kérnek a történetekért. Elmondják, hogy már korábban is gond volt ezzel az ifjúval; jelentős varázsereje van, de nem mindig tudja uralni, ráadásul időnként nem is jóra használja a hatalmát. Nagyon sajnálják, hogy nem küldték el már korábban... Mindenesetre szerintük biztosan jobb lesz nektek nélküle. Bólintasz, majd mivel itt már nem tudtok mit tenni, kiadod a parancsot az indulásra. Lapozz a **10-re!**

183.

Emlékezve Vörösszakállú Pippen szavaira és „bemutatójára”, felmeled a hullámjeles botot, és a barlangi tó felé intesz vele. Ebben a pillanatban a víz felszíne hullámzani kezd, majd három jókora, emberszerű alak emelkedik ki belőle, éppúgy, mint korábban a folyónál. Még feleakkorák sincsenek, mint a troll, de bízol benne, hogy így is hathatós segítőitek lesznek, így rögtön meg is parancsolod nekik, hogy öljék meg ellenfeleteket. A vízlények erre habozás nélkül ki is száguldanak a tóból, és körbeveszik a rémet. Az meglepetten felhördül, majd bunkójával lesújt a legközelebbi lényre, ami hangos loccsanással ki is lapul... egy pillanat múlva azonban újra összeáll, és kitepi a troll kezéből a fadarabot, majd messzire hajítja. A rém felbömböl dühében, de mielőtt bármit tehetne, három segítőök megragadja satuszerű markával, és egyszerűen kirántják alóla a lábát. A troll hatalmas döndüléssel vágódik el a barlang talaján, és a fejét is beveri egy jókora sziklába. Elképedve nézed embereiddel együtt, ahogy a három vízlény behúzza a tóba az ájult rémet, ami tekintélyes súlyának köszönhetően azonnal el is merül. Segítőitek néhány pillanatig még a tó mélye felé fordítják a fejüket, majd végül várakozóan rád néznek. Így már feltehetőleg elmúlt a veszély, ezért kissé bátortalanul a három lény felé intesz a bottal, mire azok apró vízcseppekké esnek szét.

Mivel elaludni ezek után már aligha tudnátok, így ébren töltitek az éjszaka hátralévő részét, halkan beszélgetve a félhomályos barlangban. A tavat azért végig figyelitek, és te a Vízmágusok botját is a kezed ügyében tartod, de a troll szerencséire nem bukkan elő többé.

Hajnalban aztán felkerekedtek Khalebor felé, bízva abban, hogy most már beengednek benneteket a városba. Lapozz a **124-re!**

184.

Corpius és alkimistái nem vesztegetik az időt: azonnal előre lépnek, és a közeledő örökhöz hajítják füstgömbjeiket. Óriási füst támad, melyben üldözőitek köhögni, fuldokolni kezdenek, az alkimisták pedig még néhány savas üvegcsét is rájuk dobznak. Az örök azonnal hátrébb húzódnak, ti pedig lerohantok a pincébe. Lapozz a **119-re!**

Mivel azonban Corpiusék most minden felszerelésüket elhasználták, ezért a kaland hátralévő részében már nem tudnak a segítségetekre sietni!

185.

Körülbelül százméternyi gyaloglás után a csatornajárat nem sokkal előttetek végül jobbra fordul. Óvatosan haladtok tovább, és ekkor motoszkálásra figyelsz fel, mely a kanyarulat mögül jön... Vajon miféle csatornalakó rémség tarthat felétek?

Fegyvereiteket készenlétben tartva várakoztok, de végül csak két mocskos bundájú, girhes patkányember lép elő a kanyarulat mögül. Titeket megpillantva megállnak, majd kihívóan vinnyogni kezdenek cérnavékony hangjukon. Egyáltalán nem tűnnek veszélyes ellenfélnek, Bíborszemű Gereth még ki is neveti őket.

Ha van nálad örölt mocsári zsálya kivonat, lapozz rögtön a **105-re!**

Máskülönben megpróbáltok ráijeszteni a patkányemberekre, ám azok meg sem mozdulnak, csak tovább vinnyognak... Aztán teljesen váratlanul még legalább egy tucat patkányember özönlik elő a kanyarulat mögül, és azonnal rátok vetik magukat! Hacsak nincsenek veled Estrella Pajzsos hajadonjai, akkor néhány zsoldosod rögtön el is esik a teremtmények első csapásaitól; vonj le 1 pontot az *Erőnlétetekből!* (Ha veletek vannak a harcosnők, úgy ők pajzsaikkal kivédik az első támadásokat.) Nincs más lehetőségetek, meg kell küzdenetek a patkányemberekkel!

PATKÁNYEMBEREK

Harckészség: 7

Erőnlét: 10

A támadás váratlan mivolta miatt most egyik csapatod sem veteti be különleges képességét!

Ha valamennyi támadót megöltétek, folytatjátok utatokat; lapozz a 2-re!

186.

Bárhogy próbálkozik is Serena, nem tudja befolyásolni a tudatodat. Hitetlenkedve néz rád, aztán felsikolt, és hátat fordítva gyáván belerohan az éjszakába. Nem követed, inkább embereidnek nyújtasz segítséget a halálsólymok elleni harcban, és hamarosan az utolsó madarat is levágjátok.

Az öregasszony, látván hű szolgálai kudarcát, újabb varázslatba kezd: egy holló alakját veszi fel, és gyors szárnycsapásokkal a magasba emelkedik.

– Még találkozunk! – káromlja felétek, majd elrepül északra, Khalebor irányába.

A csata után összehívod embereidet egy tanácskozásra, de egyikőtöknek sincs fogalma arról, hogy miféle pokoli összeesküvésbe csöppenhettetek bele, és hogy ki lehet ez a titokzatos „főpapnő”. Csak annyi biztos, hogy Serenával az elefántcsont szobrocskát akarták megkaparintani, mely ezek szerint igen komoly értéket képviselhet. Hogy miért, elképzeléseitek sincs, de talán majd Khaleborban Bíborsemű Gereth erre a kérdésre is választ ad... Most csak annyit tehettek, hogy megkettőzitek az őrséget, és megpróbáltok pihenni egy keveset a fárasztó nap után. A megmérgezett ételhez természetesen már nem nyúlhattok, mind ki kell dobni.

Ha veletek van Estrella, lapozz rögtön a 134-re!

Máskülönben miután mindent átbeszéltetek, morgolódva nyugovóra térsz, de nagyon nehezen tudsz elaludni. Álmodban sem gon-

doltad volna, hogy Serena ilyen rútul elárul majd titeket, főleg azok után, amin keresztülmentetek...

Reggel lógó orral ébredsz, akárcsak embereid, akik nyilván szintén nem aludtak valami jól a tegnapi események, valamint a koplalás miatt. Megitatjátok az állatokat, és ti is oltjátok szomjaitokat a közeli csermelyből, majd lassan útra keltek. Mivel Khalebor még legalább félnapnyi vándorútra van tőletek, és nem szeretnéd, ha ezt a távot korgó gyomorral tennétek meg, úgy döntesz, hogy egy kis kitérő során megpróbáltok elejteni valami vadat.

Amennyiben viselsz egy napot formázó nyakláncot, úgy lapozz a **199-re!**

Ha nem, úgy *tégy egy sorspróbát!*

Ha a kockák a nap szimbólumon állnak meg, lapozz az **56-ra!**

Ha a kockák a hold szimbólumon állnak meg, lapozz a **199-re!**

Ha a kockák a csillag szimbólumon állnak meg, lapozz a **18-ra!**

187.

Kísérőid az ajtó betörését javasolják, de ezt az ötletet elveted, mert valószínűleg túl nagy zajjal járna. Gondolkodsz egy keveset, majd vetsz egy pillantást a zsanérokra, és rájössz, hogy egyszerű a megoldás... csak néhány markosabb emberre van szükség. Szerencsére zsoldosaid között akad néhány ilyen, és miután leemelték az ajtót a sarokvasakról, átléptek a bejárat küszöbét. Egy tágas, boltozatos mennyezetű terembe érkeztek, aminek közepét egy kőoltár foglalja el; ezen egy gúla alakú, fényes kristály áll, mely kísérteties, halványkék fényt áraszt magából.

– Shambar köve! – kiált fel a melletted álló tudós. – Daleothar tekercsei szerint a segítségével beszélhetünk egy bebörtönzött lélekkel... csupán a kezébe kell helyezni a kristályt.

Nem osztod Bíborszemű Gereth lelkesedését, ahogy embereid sem, de azért alaposabban is szemügyre veszitek a helyiséget, és a négy sarokban egy-egy fekete lepellel borított szobrot találtok. Az első egy lányt ábrázol, aki egyik kezében egy tükröt tart, a másikat pedig előrenyújtja. Az arcán mélységes fájdalom tükröződik. A má-

sodik egy fiatal férfi szobra: az egyik kezét ő is előrenyújtja, ám a másikban egy vándorbotot tart, a fején pedig egy csúcsos, virággal díszített sapkát visel. A harmadik egy büszke kiállású papra emlékeztet leginkább. Egyik kezét figyelmeztetően felfelé tartja, míg a másikat tenyérrel felfelé. Az utolsó szobor egy kámzsás, lehajtott fejű alakot ábrázol, aki mindkét kezét előrenyújtja, mintha alamizsnát kérne. A tudós sorban szemügyre veszi a szobrokat, majd közli, hogy valójában mindegyik egy-egy bebörtönzött lélek.

– Az egyikükkel talán tehetnénk egy próbát! – javasolja Bíbor szemű Gereth. – Ne félj, neked hozzá sem kell érned a kristályhoz, még a végén kiejtenéd a kezedből... Csak mondd meg, melyikükkel szeretnél beszélni, a többit elintézem én!

Ha nem vállalod a kockázatot, és inkább továbbvezeted embereidet a lépcsőn felfelé, lapozz a **71-re**!

Ha megpróbálsz szót váltani az egyik bebörtönzött lélekkel, melyiket választod?

A lányt? Lapozz a **123-ra**!

A vándort? Lapozz a **65-re**!

A papot? Lapozz a **101-re**!

A koldust? Lapozz a **80-ra**!

188.

Bevezeted embereidet a kis mellékágba, bár azok igen morgolódnak, amiért ezt az utat választottad. Úgy százméternyi fárasztó, görnyedt járás után aztán a járat elfordul jobbra, és nemsokára egy téglalap alakú teremmé szélesedik, melyben már szerencsére ki tudtok egyenesedni.

Minden bizonnyal valamiféle víztárolóba kerültetek; a helyiség nagy részét ugyanis egy szintén téglalap alakú medence foglalja el, színültig tele vízzel. A terem szélein egy járda fut körbe, és mind a bal, mind a jobb oldali fal közepén egy ráccsal lezárt, kerek csatornanyílás látszódik, melyekből zavaros, olajos szennylé csordogál a medencébe. A levegő itt még hidegebb és bűdösebb, mint eddig, kivezető járat pedig csak egy van, pont veletek szemben.

Felsorakoztok a bejárat utáni járdán, és éppen azon tanakodtok, hogy melyik fal mellett induljatok el a kijárat felé, amikor Bíborszemű Gereth izgatottan közli, hogy valami mozgást vett észre a medencében. A mutatott irányba néztek, és egy legalább nyolc méter hosszú és egy méter átmérőjű siklóféle lényt pillantotok meg a szennyvíz alatt úszni. A bőre vastag, sötétszürke, szemei helyén csak két fekete lyuk ásítzik, kitátott szájában pedig tűhegyes fogak meredeznek. Ez egy Konztriktusz, és biztosan ellenséget lát bennetek, mert a feje hirtelen kiemelkedik a vízből, és maró váladékot köp rátok! Szerencsére nem okoz vele súlyos sérüléseket, de óriási kiáltozás tör ki erre, és a kíséreted legtöbb tagja fejvesztve rohan a szemben lévő kijáráthoz. Mielőtt azonban bárki is elérné azt, egy jókora, kerek kőlap gördül elé oldalról... A bejárat felé fordultok, de azt is épp ebben a pillanatban zárja el egy ugyanolyan kőlap. Csapdába estetek!

Ha nálad van a Vízmágusok botja, itt az alkalom, hogy használd; amennyiben így döntesz, lapozz a **97-re**!

Ha nem szeretnéd használni a botot vagy nincs is nálad, de felbérelted Zender tanítványait, és utasítod őket, hogy vessék be mágikus tudásukat e szörnyeteg ellen, lapozz a **3-ra**!

Ha megtalálhatóak a kíséretedben az Estrella vezette Pajzsos Hajadonok, és megkéred őket, hogy pajzsaikkal fedezzenek titeket, amíg elgördítitek a túloldali kőlapot, lapozz a **61-re**!

Máskülönben utasíthatod embereidet, hogy dobjanak néhány fáklyát a Konztriktuszra, remélve, hogy ezzel megfutamíthatjátok, ti pedig elmenekülhettek; ebben az esetben lapozz a **154-re**!

Ha zsoldosaid élén egyszerűen megrohamozod a csatornakígyót, lapozz a **116-ra**!

189.

Tudod, hogy hívják a barbárok hadistenét? Ha igen, alakítsd át számokká a név betűit az alábbi kód szerint, add össze őket, és lapozz az így kapott fejezetpontra!

A=1, B=2, C=3, D=4, E=5, F=6, G=7, H=8, I=9, J=10, K=11, L=12, M=13, N=14, O=15, P=16, Q=17, R=18, S=19, T=20, U=21, V=22, W=23, X=24, Y=25, Z=26.

Máskülönben felkapaszkodsz az egyik szekér oldalára, és karodat a magasba emelve hangosan üdvözlöd a barbárokat, ám senki sem foglalkozik veled. Nincs más lehetőségetek, meg kell küzdenetek a hordával! Lapozz a **98**-ra, de a csata idejére csökkentsd 2-vel a *Harc-készségeket*, mert a szekereket már nincs időtök hadrendbe állítani!

190.

Corpius nem késlekedik, gyorsan több tucat üvegcsét oszt szét közöttetek, majd utasít benneteket, hogy hajítsátok őket a közeledő boran csorda felé. Így is tesztetk, és ekkor hangos durranások közepette dögletes bűz árasztja el a síkságot. A megvadult állatok jó része erre irányt változtat, de a maradék tovább rohan felétek, és agyonti-porja néhány emberedet. Vonj le 1 pontot az *Erőnlétektől*!

Szinte még felocsúdni sincs időtök, amikor a csorda mögött ork farkaslovak tűnnek fel csontkürtjeiket fújva. Nyilván az volt a tervük, hogy legázoltatnak titeket a boranokkal, akik pedig esetleg életben maradnak, azokkal ők végeznek... Ezt részben megghiúsítottátok, de vajon hogyan fognak reagálni a történetekre az orkok?

Ha jelenlegi *Erőnléteket* 5 vagy ennél kevesebb, lapozz a **4**-re!

Ha jelenlegi *Erőnléteket* 6 vagy ennél több, akkor ellenfeleitek, látva létszámfölségüket, hátat fordítanak nektek, és gyáván megfutamodnak. Nem vesztegetve az időt, folytatjátok utatokat a síkságon át; lapozz a **102**-re!

191.

Jobb híján kiválasztasz néhányat embereid közül, és az egyik partra sodródott csónakkal elindultok a halászok felé. A nagy kapkodásban azonban túl későn veszitek észre, hogy a kiszemelt vízi alkalmatosság enyhén szolva is rossz állapotban van... Alig távolodtok el a parttól, amikor a ladik kettétörik, ti pedig a jéghideg vízbe csúsztok, mely már

hemzseg az ezüstös pikkelyű, túlhegyes fogú mészároshalaktól... Most már a saját életeteket kell mentenetek! Dobj egy kockával!

Ha az eredmény 1 és 3 közé esik, úgy bár örült tempóban igyekeztek a part felé, egy emberedet közben halálra harapdálják a gyilkos halak; vonj le 1 pontot az *Erőnlétetekből*!

Ha 4 vagy 5 az eredmény, úgy bár örült tempóban igyekeztek a part felé, több embered is áldozatul esik a mészároshalaknak; vonj le 2 pontot az *Erőnlétetekből*!

Ha 6-oson áll meg a kocka, úgy rettenetes balszerencsétek van, mindannyiótokat szétmancangolnak a halak... utad itt véget ér.

Ha sikerül is partot érnetek, a bajbajutott halászok sorsa közben szintén megpecsételődött a gyilkos halak által, így áldozatok hiábavaló volt. Összeszeditek magatokat, majd Serena szemrehányó pillantásától kísérvé kiadod a parancsot az indulásra. Lapozz a 74-re!

192.

Nemsokára különös dobszó, valamint kántáló énekhang üti meg a füledet előlről. Óvatosságra inted embereidet, és mindenre felkészülve haladtok tovább a vizes talajon. Pár perc múlva aztán három orkot pillantasz meg; az út közepén ülnek, és saját nyelvükön valamiféle furcsa siratóéneket adnak elő dobjaik és csörgőik kíséretében. Az egyikük, aki tollas fejdíszet visel, titeket megpillantva felkapja a földről macskakoponyával ékesített botját, és így kiált felétek:

– Abat Shakar! Abat Shakar! Dhahamat va spiet! – Botjával egyenesen rátok mutogat, majd a fejét kezdi el rázni. A másik két sámán folytatja a különös előadást, mintha ott sem lennétek.

Ha felbérelted Zender tanítványait vagy félszemű Thogarékat, megkísérelhettek szót érteni a sámánnal; amennyiben így döntesz, lapozz a 78-ra!

Egyébként Serena sürgetésére a karaván folytatja útját; lapozz a 113-ra!

193.

Az átjáró egy sötét, kerek szobába vezet, mely tele van szeméttel. A teljes berendezés romokban hever; mintha csak egy vad csata zaj-

lott volna itt. Lehetséges, hogy így is történt, mert a szemben lévő boltíves ajtónyílás homályából hirtelen tucatnyi csontvázszerű alak bontakozik ki. Fekete csuklyát viselnek, gonosz, bíborszínű szemük szinte hipnotikus hatalommal bír. Borzongva ismered fel a lényeket, akikről már annyit hallottál: lélekvadászok! A történetek szerint arra kárhoztattak, hogy minden élő lelket elpusztítsanak, az érintésük pedig veszélyesebb bármi másnál. Kemény csatának néztek elébe!

LÉLEKVADÁSZOK

Harckészség: 7

Erőnlét: 8

A szobában uralkodó sötétség miatt hátrányban vagytok ellenfeleitekkel szemben, ezért a harc idejére csökkentened kell 2 ponttal a *Harckészségeteket!*

Még ha el is kísérték Zender tanítványai, most semmit sem tudnak tenni, tekintve, hogy a templom falain belül a legtöbb mágia hatástalan!

Ha legyőztétek a lélekvadászokat, azonnal távoztok a szobából az ajtónyíláson át. Lapozz a **151**-re!

194.

A nő szavaid hallatán megkocogtatja a vállán ülő madara csőrét, majd ruhájából egy apró, fekete kristályt húz elő.

– Remélem, ez megfelelő ellenszolgáltatás lesz! – mondja, és átadja a kincset.

Kezedbe veszed a kristályt, hogy megbecsülhesd az értékét, eközben azonban a nő ajkát varázsszavak hagyják el, majd gonoszul felkacag.

– Botor halandó... Méltó jutalomban részesülsz! Lelked immár örökké Lamena istennőt fogja szolgálni a túlvilágon!

Még meglepődni sincs időd: bénán a földre zuhansz, lelkedet pedig beszipantja a kristály varázsereje. Egy pokoli összeesküvésbe csöppentetek, melynek épp te vagy az első áldozata... Utad itt véget ér.

195.

Nem akarsz felesleges kockázatot vállalni, ezért Zender tanítványaira bízod a dolgot. A varázslók összedugják a fejüket, majd belekezdenek egy nyitó varázsigébe. Látod rajtuk, hogy nem igazán bíznak a sikerben, de aztán halk kattanást hallasz, a kapu pedig emelkedni kezd, és szabaddá válik az út. Azaz mégsem...

A kapu túloldaláról négy kőlény lép elő. Megszólalásig hasonlítanak a négykarú elefántcsont szobrocskádra, csak jóval nagyobbak, a szemük pedig vörösen izzik. Lamena istennő hajdanán négy kisebb hatalmú démont zárt büntetésül ezekbe a kőtestekbe, majd híveinek adományozta őket; eddig békésen álltak a helyükön, ám ti botor módon életre keltettétek őket, és most pusztítani akarnak!

Ha ismered a *Gonosz Lélek Elűzése* varázslatot, és használni is akarsz, lapozz rögtön a 23-ra!

Máskülönben meg kell küzdenetek a szikladémonokkal!

SZIKLADÉMONOK

Harckészség: 9

Erőnlét: 9

Amennyiben nem bérelted fel a Khalebori törpéket, minden sikeres harci körben csupán 1 *Erőnlét* pontot vonhatsz le a szikladémonoktól, mert a szúró- és vágófegyverek csak kevés kárt tesznek ezekben a lényekben!

Ha legyőztétek ellenfeleiteket ebben a gigászi csatában, folytatjátok utatokat a járatban, ami pár méter után véget ér egy felfelé vezető lépcsősornál. Rátaláltatok hát a templom bejáratára! Habozás nélkül elindultok felfelé, hálát adva az isteneknek, amiért végre magatok mögött hagyhatjátok ezt a bűzös labirintust. Lapozz a 35-re!

196.

Összeszeditek magatokat és megrohamozzátok a sárkányt. Ekkor azonban a másik csapat irányából egy aranyhegyű dárda szúrja át a szörnyeteg egyik szárnyát, így képtelen a levegőben maradni;

egyenesen a lángoló hídra zuhan, amely összeomlik tekintélyes súlya alatt. Hangos csobbanással esik a vízbe, és mivel sebei miatt nem tud partot érni, egy borzalmas üvöltést követően a Mor-folyóban leli halálát. Lapozz az **51-re!**

197.

A különös erő egyre jobban vonz benneteket az égbenyúló épület irányába. Nem tudhattátok, de a lenyugvó nap fényében ragyogó Kristálytorony megbabonáz mindenkit, aki csak rátekingt...

Már nem jártok messze az épülettől, amikor annak ajtaja hirtelen kinyílik, és féltucatnyi különös alak lép ki rajta. Testük egyetlen hatalmas kristályból áll, mely kékesfehéren csillog, kezükben méretes kalapácsot tartanak. A kristályharcosok döngő léptekkel indulnak el felétek, hogy szétzúzzanak minden idegent korábbi mesterük parancsának engedelmeskedve. Kábán lépkedtek tovább, nem törődve a közelgő veszéllyel...

Van a homlokodon egy barna fejpánt, vörös ékkővel a közepén?

Ha igen, lapozz rögtön a **47-re!**

Máskülönben a bűbáj rajtad is teljesen eluralkodott, a kristályharcosok pedig elétek lépnek, és sorban végeznek veletek. Utad itt véget ér...

198.

– Egy csillagászzal kapcsolatos kérdésre kell válaszolnod – szól a fiatal tanítvány. – Hány fényes csillag alkotja a Vadász csillagképet?

Ha van elképzelésed, lapozz a válasz számának megfelelő fejezetpontra!

Ha nem tudod a választ vagy rossz választ adtál, lapozz a **16-ra!**

199.

Kétórányi kutatás után sem akadtok semmiféle ehető vadállatra. Már épp kezdenétek végképp elkeseredni, amikor hirtelen egy tiétekhez hasonló karaván tűnik fel észak felől. Tucatnyi nyílpuskás kísérből, valamint két szekérből áll, melyek egyikét egy pocakos, mo-

solygós ábrázatú bajszos férfi vezeti. Ahogy észrevesz titeket, megállítja a menetet, és jókedvűen köszön. Tadeus néven mutatkozik be, és láthatóan nagyon örül, hogy nem banditákkal hozta össze a sors. Amikor elmondod neki, hogy némi élelmet szeretnél vásárolni, elégedetten dörzsöli össze a tenyerét.

Amennyiben viselsz egy napot formázó nyakláncot, úgy lapozz rögtön a **126**-ra!

Máskülönben huszonöt aranytallérért vásárolhatsz húst, cipót és sajtot embereid számára, vagy ha nincs ennyi pénzed, úgy a kereskedő az alább felsorolt tárgyak közül is elfogad kettőt: aranyhímzéses zöld selyemköpeny, ezüstkarperec, csillag alakú ékköves gyűrű, barna fejpánt, vörös ékkövel a közepén.

Ha sikerül megkötnötök az üzletet, jelöld a változást a *Zsoldoslap*on! Embereid ekkor boldogan látnak neki az evés örömeinek, és te is bekapsz pár falatot. Eközben Tadeus elmondja, hogy Khaleborban valami fontos találkozó zajlik, és csak szigorú biztonsági intézkedések mellett lehet bejutni a városba. Sajnos többet ő sem tud, de talán majd a település egyik fogadóiban bővebb felvilágosítással szolgálnak ez ügyben.

Ha nem tudsz üzletet kötni a kereskedővel, úgy továbbra is üres marad a gyomrotok, és mivel az éhség egyre jobban legyengít titeket, csökkentened kell a *Harckészsége*teket 2 ponttal!

Akár kötöttetek üzletet, akár nem, elköszöntök a kereskedőtől, és folytatjátok utatokat. Lapozz a **141**-re!

200.

Odalépsz az áldozati tűzhöz, és a lángok közé veted az elefántcsont szobrocskát. A különös, négykarú figura szinte azonnal meggyullad, és néhány pillanat alatt el is ég. Most már biztos, hogy gonosz hatalmát többé senki sem használhatja fel!

Bevégezve küldetésedeket, nekiláttok átkutatni a templomot, és hamarosan kiderül, hogy Bíbor szemű Gereth nem túlzott, amikor korábban „mesés kincseket” emlegetett... Az egyik hátsó kamrában ugyanis néhány ládára bukkantok, melyek színültig vannak arany-

tallérokkal és drágakövekkel; de találtok itt arany és ezüst szobrocskákat meg díszes tányérokat, evőeszközöket, valamint drágakövekkel kirakott serlegeket is. Embereiddel jókedvűen válogatsz a kincsek között, és mindannyian alaposan megtömiték belőlük a hátizsákotokat. Ez valóban bőséges kárpótlás az utóbbi napok minden nehézségeért! Az egyik asztalon egy különös jelekkel írt pergament is találsz, ám nem értesz belőle semmit, így inkább félrerakod.

Mivel nem szeretnétek újra átverekedni magatokat a csatornarendszeren, így megpróbáltok közvetlenül a városba vezető kijáratot keresni, és az imaterem hátsó falában találtok is egy titkos alagutat. Bizakodva indultok el rajta, és hamarosan egy lépcsőhöz értek, mely végül valóban a felszínre vezet. Egy romos ház udvarán bukantok ki, nem messze a „Három Buzogánytól”; megkönnyebbülve léptek az utcára, és a közelben a karavánokat is megpillantjátok. Úgy tűnik, háborítatlanok a szekerek, ám körülöttük egy csapat városi őr álldogál, akik észrevéve titeket, rögtön felétek is indulnak... Embereiddel együtt a végsőig elszánt vagy, de aztán meglátod, hogy egy vörös köpenyes ifjú is van a közeledők között, és leengeded a fegyvered.

– Drága tanítványom! – kiáltja Bíborszemű Gereth, és megöleli az ifjút. – Hát sikerült figyelmeztetni Temirez lovagot?

Az ifjú mosolyogva bólint, és elmondja, hogy épp jókor jutott be a lovaghoz; a papnőkkal szövetkező örök ugyanis már az ő megölését is tervezgették... így azonban sikerült leleplezni az ármányt és minden gonosztevőt vasra verni. Te is elmondod, hogy mi történt a templomban, és hogy Lamena papnőinek örökre vége, ahogy az elefántcsont szobrocskának is. Ekkor egy magas, büszke tartású, csillogó páncélba öltözött lovag lép elétek, akinek ősz haja és bajusza van. Sohasem láttad még ezt a férfit, de rögtön tudod, hogy nem lehet más, csak maga Temirez lovag, Werdias király jobb keze!

– Reméltem, hogy megismerhetlek titeket – mondja mosolyogva a lovag, miután üdvözölt titeket. – Sokat köszönhet nektek az egész királyság... és személyesen én is. Jelentős veszélytől mentettetek meg mindenkit. Ha nem lennék ilyen elfoglalt, meghívnálak titeket a kastélyomba egy ünnepi vacsorára; de tudjátok, a tárgyalás a nyu-

gati mágusherceggel... holnap korra reggel pedig már indulnunk is kell Werdias királyhoz. Azonban bármikor szívesen látott vendégek lesztek ezentúl Khaleborban, és a királynak is be fogok számolni a tettekről. Obron és Pallan áldjon titeket, Vindgardia Hősei! – Ezzel búcsút int és az örök gyűrűjében elindul a város szíve felé.

Kissé megilletődve néztek a lovag után, majd úgy határozol, hogy ezek után már nem viszitek el az árut Nordhernbe; inkább csaptok egy ünnepi vacsorát Khalebor legjobb fogadójában... Bíborszemű Gereth javaslatára megkeresitek hát a „Kereskedő Tanyáját”, ahol ki-bérelitek az egész földszinti helyiséget. A legjobb ételeket és italokat fogyasztjátok egészen hajnalig, miközben felelevenítitek kalandjaitokat az ámuló fogadós előtt.

Másnap délig alszotok, majd a kiadós ebéd után lassan mindenki megy a dolgára. Fájó szívvel veszel búcsút hűséges zsoldosaidtól, valamint Bíborszemű Gereth-től, és immár tehetős emberként hagyod el a várost. Most már elég pénzed van, hogy betársulj „Zsugori” Fengor üzletébe, de akár le is telepedhetsz Vindgardia valamelyik részén, hogy végre békében és jó módban élj...

Vége

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

Kedves Olvasónk, Játékosársunk!

Tetszett a történet? Szeretnéd esetleg velünk együtt bővíteni, színesíteni e könyv világát, Vindgardiat? Most itt a lehetőség!

Vegyél részt a pályázatunkon: írd egy saját történetet Vindgardia Hőseiről, és küldd el nekünk!

A legjobb két pályaművet megjelentetjük a sorozat egy későbbi kötetében, az írók pedig tiszteletpéldányt is kapnak a könyvből.

Követelmények:

* Bármilyen történetet kitalálhatsz, de az eseményeknek a Végzet Prófétái után kell játszódnia, tehát azután, hogy a Hősök a „Kereskedő Tanyájában” elváltak egymástól. A kezdőhelyszínnek is Khaleborknak kell lennie.

* A kalandban fontos szerepet kell kapnia egy csapatnak a Végzet Prófétáiból. Ezek listája a következő: Félszemű Thogar és emberei; Mileona és harci sólymai; Theor nagyúr gladiátorai; Zender tanítványai; Estrella és a Pajzsos Hajadonok; Corpius és alkimistái; Vindgardia felderítői; Druidák; Khaleborki törpék; Méregkeverők; Foglyok. (Bármelyik csapatot is választod, az egyszerűség kedvéért vedd úgy, hogy részt vett a Végzet Prófétái eseményeiben, és ő is Khaleborkban van!) Szerepelhet több csapat is a fentiek közül a könyvben, ha szeretnéd, valamint akár újakat is kitalálhatsz melléjük.

Hogy ki a főszereplő, kit alakíthat az olvasó, azt Te döntöd el: lehet akár egy külső személy, mint ebben a könyvben, de lehet akár a választott csapat vezetője is, tehát mondjuk Corpiusék esetén maga Corpius. Amelyik csapat nem rendelkezik karakteres, nevesített vezetővel, például a Méregkeverők esetében, ott te adhatsz karaktert és nevet a vezetőnek. A már nevesített szereplőket is karakteresebbé teheted, ha szeretnéd.

* A kalandban szerepelnie kell egy mellékszereplőnek a Végzet Prófétáiból. Az egyszerűség kedvéért íme a lista: Zsugori Fengor;

Merkurcius és fia; Tharand; a Kristálytorony varázslója; Lorele és a Véreskezű Amazonok; Morthiana; Vörösszakállú Pippen; Tadeus; Corveus; a khalebori zugárus; „Enyveskezű” Mea. Szerepelhet több is a fentiek közül a kalandban, ha szeretnéd, valamint bármilyen egyéb karaktert vagy lényt is felhasználhatsz még pluszban. Továbbá természetesen kitalálhatsz teljesen új szereplőket és lényeket is, és a már meglévők karakterén is alakíthatsz, ha szeretnéd.

Azokat a szereplőket, akik meghaltak a Végzet Prófétái eseményei során (például Serena, Kachestra, Lics) nem használhatod fel. Nem szerepelhet továbbá a kalandban semmilyen formában e könyv zsoldosvezére, se Bíborszemű Gereth és tanítványa, se Temirez lovag, se Werdias király, valamint Deorax Ura sem; az ő történetüket ugyanis mi fogjuk folytatni a sorozat egyik későbbi részében. Utalni természetesen utalhatsz ezekre a szereplőkre, valamint a Végzet Prófétái eseményeire is, ha szeretnéd.

* A kalandban szerepelnie kell egy istennek a Végzet Prófétáiban megemlítették közül. Ezek a következők: Liera, a sors istennője; Lamena, az irigység és féltékenység istennője; Obbron, a tudósok és varázslók istene; Pallan, a papok és lovagok istenek; Stur, a bosszú istene; Szulde, a harc és pusztítás istene. Szerepelhet több is közülük a kalandban, ha szeretnéd, valamint akár teljesen új isteneket is kitalálhatsz.

* A kalandban szerepelnie kell Khaleboron, mint kezdőhelyszínen kívül egy további helyszínnek is a Végzet Prófétáiból; tehát vagy Ildenornak, vagy a két város között elterülő vidékről bárminek, hogy csak pár fontosabbat említsünk: Kristálytorony; Morthiana háza; a „céh” rejtekhelye; a Fekete troll barlangja. Szerepelhet több is ezek közül a kalandban, ha szeretnéd, valamint természetesen kitalálhatsz teljesen új helyszíneket is, és a már meglévőkön is változtathatsz, illetve bővítheted őket. Alternatív megoldásként esetleg a kaland játszódhat végig Khaleborban és/vagy az alatta húzódó csatornarendszerben is.

Egy kalandötlet példának, valamint gondolatébresztőnek: miután hőseink leszámoltak a Végzet Prófétáival, Corpius úgy dönt, hogy átkutatja a Kristálytornyot, remélve, hogy hasznos alkímiai eszkö-

zökre bukkan a varázsló otthonában. Vindgardia felderítői csatlakoznak hozzá a kaland kedvéért, Corpius pedig a kincs rá eső részéből felfogad még néhány további kísérőt Khaleborban (ez pár vadonátúj csapatot jelent, amik közül akár választhat is a játékos). Ezután nekivágnak a kalandnak, útközben azonban elromlik az iránytűjük, és teljesen máshol lyukadnak ki (egy vadonátúj helyen). Bolyongásuk közben összefutnak a szélhámos vadással, Corveussal is, aki szintén csatlakozik hozzájuk, és végül, néhány veszélyes kaland és találkozás után megérkeznek a toronyhoz... Odabent azonban jóval komolyabb próbatételek várnak rájuk, mint amire számítottak, ugyanis az örült varázsló szellemként még mindig a toronyban kísért, és szörnyű bosszút akar állni mindenkin, amiben Stur, a bosszú istene is segíti.

Természetesen ez valóban csak egy ötlet, nem kötelező pont ezt megírnod; bár ha van hozzá kedved és látsz is benne fantáziát, esetleg ezt is kidolgozhatod egy kalanddá.

* A kalandnak a Végzet Prófétái szabályrendszerére kell épülnie, de Sorspróbát nem kötelező tenned a történetbe, valamint esetleg a csapatok kezdőértékeit is megváltoztathatod. Kiegészítő szabályokat, például varázslatokat, képzettségeket/képességeket is írhatsz a rendszerhez, ha szeretnéd.

* A kalandnak száz fejezetpontosnak kell lennie (egy fejezetpont bármilyen hosszú lehet).

Beküldési határidő:

2020. szeptember 31.

Beküldési cím:

szlobodnik85@gmail.com

Tarts velünk, színesítsd tovább Te is Vindgardiat, és írd tovább Hőseinek történetét!

Jó alkotómunkát, valamint sok sikert kíván:
Szlobodnik Gábor és Takács László

A Vindgardia Hősei sorozat következő kötete:

Szlobodnik Gábor: A Rémkirály Birodalmában

Klasszikus fantasy játékkönyv, melyben egy elhagyatott barlang-rendszerbe hatolsz be fivéreddel együtt, hogy kinyomozzátok a „Rémkirály” rejtélyét. Vajon ki vagy mi is ez a titokzatos lény? Egyáltalán, él még vagy réges-rég halott? És hogy függ össze mindez Vindgardia múltjával, jelenével és jövőjével? Számtalan titok, rejtvény és izgalmas összecsapás vár rád ebben a játékkönyvben is, melyben ráadásul néhány új szabály is szerepel.

Várható megjelenés: 2020. vége