

VALLÓ GÁBOR

VISZÁLYOK IDEJE

*ÚJ MAGYAR JÁTÉKKÖNYVEK
SZLOBODNIK GÁBOR KIADÁSÁBAN*

VINDGARDIA HŐSEI SOROZAT

TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR: A VÉGZET PRÓFÉTÁI

MANNINGER BARNABÁS: KARAVÁNKÍSÉRŐK
(MELLÉKLET: SZLOBODNIK GÁBOR:
A HÁROMSZEMŰ VISSZATÉRÉSE)

ELŐKÉSZÜLETBEN:

SOLTÉSZ ADRIÁN: A KRISTÁLYTORONY ÁRNYÉKA

MOLNÁR GÉZA & SZLOBODNIK GÁBOR: VÁLASZÚTON

EGYÉB JÁTÉKKÖNYVEK

VALLÓ GÁBOR: VISZÁLYOK IDEJE

ELŐKÉSZÜLETBEN:

SZLOBODNIK GÁBOR: A BIZONYTALANSÁG BÖRTÖNÉBEN
(JAVÍTOTT, ÁTSZERKESZTETT, KIBŐVÍTETT VÁLTOZAT)

BŐVEBB INFORMÁCIÓK A KÖNYVEKRŐL:

WWW.VINDGARDIA.HU

WWW.VISZALYOKIDEJE.BLOG.HU

WWW.JATEKKONYV.ATW.HU

WWW.JATEKKONYVEK.BLOG.HU

VALLÓ GÁBOR

Üszályok ideje



– FANTASY JÁTÉKKÖNYV –

ÍRTA:
VALLÓ GÁBOR
(2022)

BORÍTÓKÉP ÉS KALANDLAPOK:
JUHÁSZ ERNŐ

BELSŐ ILLUSZTRÁCIÓK:
SZABÓ CSABA

BELSŐ CÍMLAPKÉP:
SÜVEG ISTVÁN

TÉRKÉP:
KOVÁCS JÓZSEF

BORÍTÓSZERKESZTÉS:
VALLÓ GÁBOR & RUNNER

FELELŐS KIADÓ:
SZLOBODNIK GÁBOR
SZLOBODNIK85@GMAIL.COM

TÖRDELÉS ÉS NYOMDAI MUNKÁLATOK:
KÖNYVMŰHELY.HU
TEL: (46) 490-014

ISBN 978-615-01-5232-5

KÉSZÜLT MISKOLCON, 2022-BEN,
250 PÉLDÁNYBAN

Köszönetnyilvánítás

Hosszú idő telt el azóta, hogy 2012 augusztusában először papírra vettem e könyv első mondatát: „*A királyság fővárosa, Eingurd a Dabbok-hegység lábánál terül el.*” A 2013 márciusában elkészült első, 200 fejezetpontos változat a Szlobodnik Gábor által meghirdetett pályázatra készült, ám akkor nem jelenhetett meg, így a fiókba került. 2019 novemberében vettem elő ismét, hogy alapos bővítés és javítás után kikerüljön az internetre – hiszen kiadásban még akkor sem reménykedtem. A mostani, végső változat egy újabb bővítési és átírási szakasz eredménye.

Számos embernek tartozom köszönettel azért, hogy most végre megvalósult az eredeti álmom és immár a nyomtatott változatot is kezükbe foghatják az olvasók:

Szlobodnik Gábornak, aki íróként, szerkesztőként és kiadóként bábáskodott a hazai játékkönyvek elmúlt évekbeli reneszánsza felett.

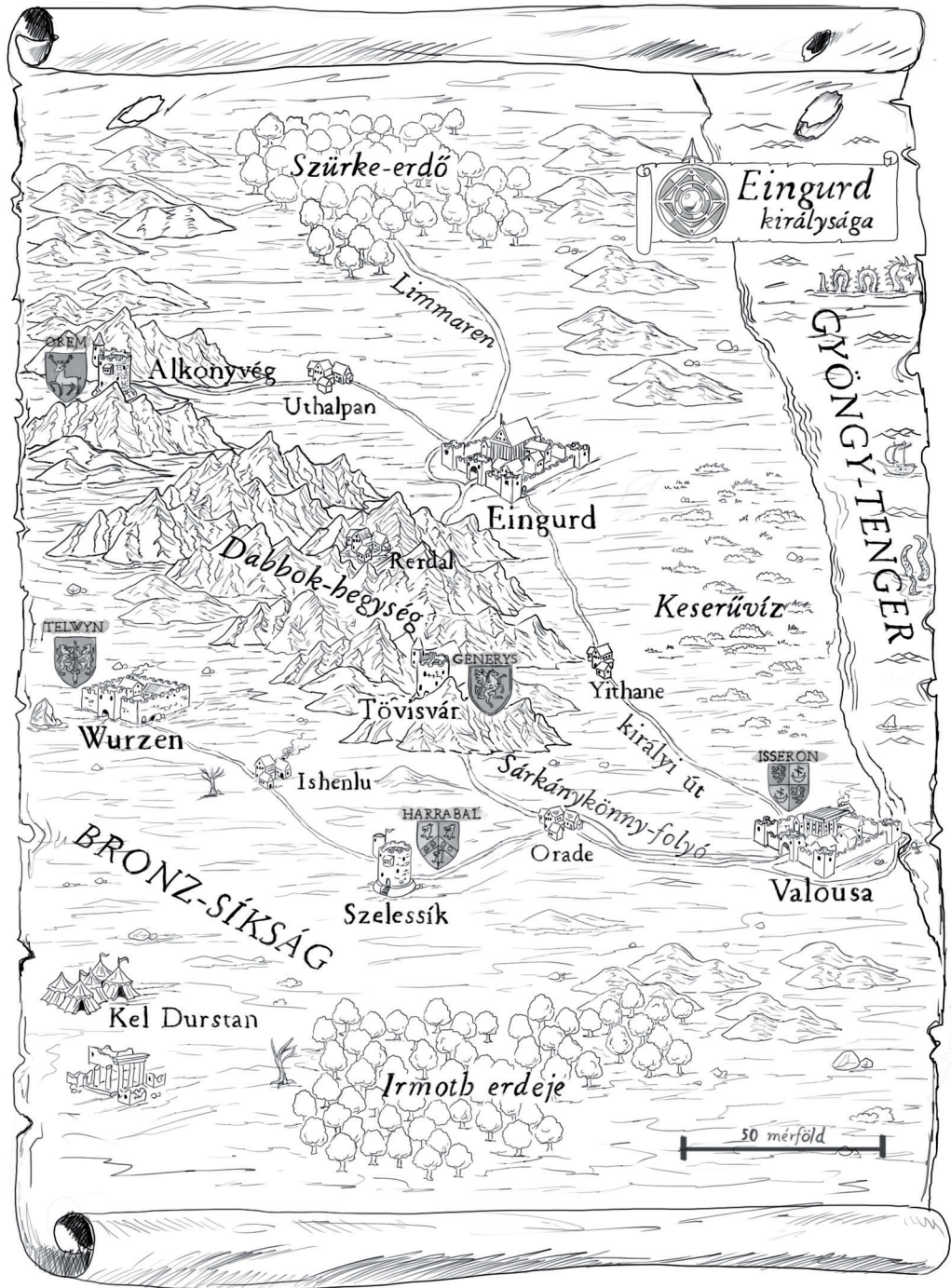
Szalók Dánielnek és Gál Zoltánnak, kiknek anyagi támogatása nélkül nem jelenhetett volna meg ez a könyv.

Szabó Csabának, aki jelképes összegért cserébe elkészítette a könyv belső illusztrációit, valamint Süveg Istvánnak, aki ingyen megfestette a borítókép első változatát (a mostani belső címlapképet).

Takács Dénesnek (aki saját örömére 100 fejezetpontot írt hozzá; noha ezekből csak kettőt használtam fel, néhány általa kitalált szereplő utat talált a kész változatba), Takács Lászlónak, Molnár Gézának, Soltész Adriánnak, Dr. Szabó Andrásnak és az összes többi tetselőnek, aki véleményével segített a hibák kiszűrésében és a könyv jobbá tételében.

Végül, de nem utolsósorban, köszönettel tartozom Annának, drága feleségemnek, amiért türelmesen viselte az írással járó elvonulásaimat.

Valló Gábor



Szürke-erdő

Eingurd királysága

GYÖNGY-TENGER

Limmaren

Alkonyvég

Uthalpan

Eingurd

Dabbok-hegység

Rerdal

Keserűvíz

TELWYN

GENERYS

Yithane

Wurzen

Tövisvár

Sárkánykőny-folyó királyi út

Ishenlu

HARRABAL

ISSERON

BRONZ-SÍKSÁG

Orade

Valousa

Szelessík

Kel Durstan

Irmoth erdeje

50 mérföld

Játékszabályok

Üdvözöllek, kedves olvasó, a fantázia világában! Egy „lapozgatós könyvet”, azaz interaktív regényt tartasz a kezekben, amelyben a történetet bizonyos kereteken belül Te irányíthatod, döntéseiddel befolyásolhatod az egyes események kimenetelét.

Ebben a könyvben nem is egy, hanem két kalandot kapsz. Választanod kell ugyanis egy főhőst, akinek a bőrébe bújva megjelenhetsz a képzelet földjén. Attól függően, hogy Rheanát, a papnőt vagy Talasint, a vándor dalnokot választod, eltérő kalandok és küldetések várnak rád. A szabályok után olvashatod a két karakter Háttértörténetét, amely elmeséli, hogyan kezdődtek a kalandjaid és mi a küldetésed célja.

A Háttértörténetek után megtalálod a karakter *Kalandlapját*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Jól teszed, ha ceruzával írsz a *Kalandlapra* vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy újabb játékokra is felhasználhasd. Ezen kívül csupán két hatoldalú dobókockára lesz szükséged, hogy nekivághass a kalandnak!

A szabályokat úgy alkottuk meg, hogy könnyen érthetőek legyenek és hamar belevethesd magad a történetbe. Természetesen bármikor visszalapozhatsz ide, hogy felidézd őket.

1. TULAJDONSÁGAID ÉS A PRÓBADOBÁS

Karaktered tulajdonságait négy területen kell számszerűsítened:

ERŐNLÉT: fizikai erőd, kitartásod a nehézségekkel és a fájdalommal szemben. A harcokban szerzett sérüléseid is az ERŐNLÉTEDBŐL vonódnak le. Ha 0-ra csökken, akkor karaktered meghalt!

ÜGYESSÉG: egyensúlyérzéked, reflexeid, gyorsaságod és a kéz ügyességed. ÜGYESSÉGED képezi harci tudásod alapját is.

ÉSZLELÉS: érzékszerveid élessége és felfogásod gyorsasága. Rejtett csapdáknak, váratlan helyzeteknek és mások szándékainak felismerésére szolgál.

A negyedik tulajdonságod a választott karakteredtől függ: Rheának az ELHIVATOTTSÁG, Talasinnak a ZENÉLÉS a negyedik tulajdonsága.

Tulajdonságaid kezdeti értéke

Tulajdonságaid értéke 6 és 12 közé eshet. Az átlagemberek tulajdonságai 8-asak – téged persze képességeid és tapasztalataid jóval a közönséges emberek fölé emelnek. Kezdekor ezért összesen 38 pontot oszthatsz szét a négy tulajdonságod között, ügyelve arra, hogy mindegyik érték 6 és 12 között maradjon.

Tulajdonságaid soha nem léphetik túl a kezdeti értéküket, kivéve ha a szöveg kifejezetten erre utasít!

Tulajdonságaid próbára tétele

A szöveg időnként felszólít majd, hogy *Tedd próbára* valamelyik tulajdonságodat és megad egy nehézséget is. Ilyenkor dobj két kockával, és az összegükhöz add hozzá a kijelölt tulajdonságodat! Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő a feladat nehézségénél, akkor sikerrel jártál, ellenkező esetben a kísérlet kudarcra végződött.

Időnként az is előfordulhat, hogy a próbáidat valamilyen módosítással (bónusszal vagy büntetéssel) kell dobnod.

Példa: egy szakadék fölött készülsz átugrani. ÜGYESSÉG-próbát kell tenned, amelynek nehézsége 17. Sajnos azonban egy átkozott

amulett van a birtokodban, amely minden próbádra -1 büntetést ad. ÜGYESSÉGED 9. Dobsz a két kockával, az összeg 7, a próbád eredménye tehát $9+7-1 = 15$. Az ugrás nem sikerült!

LÉLEK pontok

LÉLEK pontjaid száma elszántságodnak, magabiztosságodnak és lelkesedésednek a fokmérője. Ezek a pontok egy rejtett tartalékot jelentenek: ha legalább 1 van belőlük, bármikor elkölthetsz egyet, hogy egyszer újradobj egy tulajdonságpróbát, amelynek nem tetszik az eredménye. Az újradobás értékét muszáj elfogadnod. Ne feledd, hogy kizárólag tulajdonságpróbákat dobhatsz újra LÉLEK pontokkal!

LÉLEK pontjaid száma negatív is lehet. Ilyen esetben az első tulajdonságpróbát, amelynél legalább 8-at dobsz a kockákkal, kötelező újradobnod. Ez egygel növeli LÉLEK pontjaid számát.

Induláskor 2 LÉLEK pontod van.

Példa: az előbbi példánál maradva, van 2 LÉLEK pontod és nem akarod vállalni a lezuhanás kockázatát. Lehúzol 1 LÉLEK pontot a *Kalandlapodról* és újradobod a két kockát. Az összeg most 9, a próbád eredménye tehát $9+9-1 = 17$ – éppen elegendő ahhoz, hogy sikerrel teljesítsd a kihívást!

2. HARCI SZABÁLYOK

Kalandod során olykor kénytelen leszel megküzdeni azért, hogy folytathasd a küldetésedet. Ilyenkor a szövegben kiemelve megjelenik ellenfeled neve, valamint ÜGYESSÉGE, illetve ERŐNLÉTE.

A csatákat fordulókra osztjuk. Egy forduló több lépésből áll, a következők szerint:

1. *Tedd próbára ÜGYESSÉGEDET* a rendes szabályok szerint! A próba nehézsége azonban nem egy fix szám lesz, hanem ellenfeled hasonló próbájának összege. (A LÉLEK pontokra vonatkozó szabály erre a próbára is érvényes!)

2. *Tedd próbára* ellenfeled ÜGYESSÉGÉT is!
3. A magasabb eredményt elérő harcosnak sikerült megsebeznie a másikat. A vesztes a két próba eredménye közötti különbség felével egyenlő ERŐNLÉT pontot veszít (lefelé kerekítve).
4. Ha valamelyikőtök ERŐNLÉTE nullára csökkent, az illető – remélhetőleg az ellenfél – elhalálozott, ez értelemszerűen a csata végét jelenti.
5. Amennyiben még mindketten életben vagytok, kezdj újabb fordulót az 1. lépéssel!

Példa egy harci fordulóra: ellenfeled egy szablyát lengető félork rabló, akinek ÜGYESSÉGE 8, ERŐNLÉTE 7. Az első fordulóban először a saját ÜGYESSÉGEDET teszed próbára (ennek értéke 9), a két kockával 5-öt dobsz, a próbád értéke tehát $9+5 = 14$. Azonban van 1 LÉLEK pontod, ezért úgy döntesz, újradobod a támadásodat. Új eredményed egy 10-es dobással 19. Ezután dobsz a félorknak is: a kockák 10-et adnak ki, az ő eredménye tehát $8+10 = 18$. Mivel a különbség csak 1, egyikőtök sem sebződik. (Ha nem dobtad volna újra a támadásodat, a 14 és a 18 közötti különbség miatt 2 ERŐNLÉT pontot veszítettél volna.)

Küzdelem több ellenféllel

Ha egyszerre kell megküzdened több ellenféllel, nehezebb dolgod lesz: a másodiktól kezdve minden ellenfeled után -1 büntetést kapsz a harci ÜGYESSÉG-próbádra. (Tehát például három ellenfél után -2-t.) Magadnak csak egyszer dobj próbát, és ezt hasonlítsd össze ellenfeleid próbáival! A sebzést a rendes szabályok szerint számítsd!

Példa több ellenféllel való harcra: most két zsoldossal kell szembenézned. Az egyik zsoldos ÜGYESSÉGE 6, a másiké 7. A te ÜGYESSÉGED 9. Az első fordulóban a próbádra 8-at dobsz, így eredményed $9+8-1$ (büntetés) = 16. Az első zsoldosnak 5-öt dobsz, eredménye $6+5 = 11$. A második zsoldosnak 11-et dobtál, eredménye $7+11=18$. Megsebezted az első zsoldost (16-11, azaz 2 ERŐNLÉTET veszít), viszont a második téged sebesített meg (18-16, tehát 1 ERŐNLÉTET veszítettél).

Menekülés

Néha megeshet, hogy távoznod kell egy vesztesre álló csatából. Bármelyik csatából elmenekülhetsz, kivéve, ha a szöveg ezt kifejezetten megtiltja. Menekülni legkorábban a 3. harci fordulóban tudsz. Mivel a csatából való kibontakozás elvonja a figyelmedet magáról a harcról, a menekülés előkészítésével töltött harci fordulóban -3 büntetést kapsz az ÜGYESSÉG-próbára, és akkor sem sebez meg ellenfele(i)det, ha a te próbád eredménye magasabb. Ha a forduló végén még életben vagy, sikeresen elmenekültél.

3. UTAZÁSSAL KAPCSOLATOS SZABÁLYOK

Kalandod helyszíne Eingurd királysága, amelyről lejjebb találsz néhány alapvető információt és térképet. Ahogy előrehaladsz a történetben, észre fogod venni, hogy többé-kevésbé szabadon bejárhatod Eingurd városait és vadonjait. Semmi sem akadályoz meg abban, hogy többször is meglátogasd ugyanazt a helyet; persze előfordulhat, hogy későbbi visszatéredkor a dolgok megváltoznak. Egyetlen szabályt kell betartanod: ha egy helyszínen bemész valahová (például Wurzenben a piacra), akkor oda nem léphetsz be újra, csak ha elhagyod a helyszínt és később visszatérsz!

Az ERŐNLÉT visszaszerzése

Mivel ERŐNLÉTED a csaták és egyéb megpróbáltatások miatt bizonyosan csökkenni fog, gondot kell fordítanod az étkezésre és a pihenésre, hogy visszatérjen az erőd.

Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve ott, ahol ezt a szöveg megtiltja. Mindennap enned kell egy adag élelmet, illetve rendszeren ki kell aludnod magad ahhoz, hogy elveszített ERŐNLÉTEDBŐL 1 pont visszatérjen. Ha az evés és az alvás közül valamelyik hiányzik aznap, nem gyógyulsz. Ha mindkettőt hiányolnod kell, veszíteni fogsz 1 ERŐNLÉT pontot!

Gyógyulásodat gyógyfűvek használatával gyorsíthatod. Gyógyfűvekből naponta egy adagot használhatsz fel, ez 1 pontnyi ERŐNLÉTET ad vissza. A *Kalandlap* megfelelő rovatába mindig jegyezd fel, mennyi étellel és gyógyfűvel rendelkezel! Fontos, hogy egyikből sem lehet egyszerre öt adagnál több a hátizsákodban!

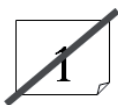
Amennyiben ERŐNLÉTED 2-re vagy az alá csökken, muszáj pihened egy napot. Ilyenkor azon a fejezetpontra kell maradnod, ahol az új nap elkezdődött. Ekkor 2 pontnyi ERŐNLÉTET gyógyulsz.

A napok múlása

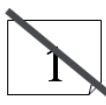
Küldetésedet az 1. napon kezded és 39 nap alatt kell teljesítened (a határidő okát a Háttértörténetből tudhatod meg). Lóháton sík vidéken egy nap alatt nagyjából 50 mérföldet tudsz megtenni. Az idő folyamatosan telik vándorlásaid során, ezért *Kalandlapodon* van egy hely a nyilvántartására. Az aktuális napot mindig a legelső üres négyzet jelöli. Ezen áthúzással jelöld, hogy ettél-e aznap, illetve sikerült-e kialudnod magad, a következő módon:



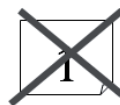
*A napi étkezés és alvás is hiányzik:
-1 ERŐNLÉT!*



Mégvan a napi étkezés.



Mégvan a napi pihentető alvás.



*A napi étkezés és alvás is megvan:
+1 ERŐNLÉT!*

Amikor tehát azt az utasítást kapod, hogy növeld a napok számát, egyél, ha akarsz (és még nem tetted aznap), illetve válassz a felkínált pihenési lehetőségek közül, majd húzd be az első üres négyzetbe a napi étkezésedet és alvásodat! Ezután módosítsd az ERŐNLÉTEDET, ha kell, végül pedig karikázd be a napot, jelezve, hogy elmúlt!

Ha aznap nem folytattad az utadat (pihentél), akkor kétszer kell egymás után végrehajtanod a napok számának növelését (a vadonban nem kell újra dobnod útmenti eseményre).

Példa: Eingurd és Valousa között utazol, amikor a szöveg jelzi, hogy növeld a napok számát. Legutoljára a 3. napot karikáztad be, ez tehát utazásod 4. napja volt. Még nem ettél, ezt gyorsan pótolod: lehúzol a *Kalandlapodról* egy adag ételmet, és ferde vonallal jelölöd

a 4. nap négyzetén az étkezést. A szöveg szerint a helyi fogadóban 4 aranytallérba kerül az éjszakai szállás. Erre most nem akarsz költeni, így a szabad ég alatt alszol, azonban emiatt nem tudod rendesen kipihegni magad (az alvást nem jelölöd be a 4. nap négyzetén). Mivel az étkezés és az alvás közül az egyik hiányzik, ERŐNLÉTED most nem változik. Végül bekarikázod a 4. napot és másnap folytatod az utadat.

Kódszavak

Kalandod során bizonyos alkalmakkor kódszavakat kapsz, ezeket jegyezd fel *Kalandlapod* megfelelő rubrikájába! A kódszavak arra jók, hogy „emlékezzenek” a veled megtörtént dolgokra és ennek megfelelően alakítsák a következő eseményeket.

Különleges események

Két helyszín között utazva, illetve fogadóknál a szöveg gyakran megkér majd, hogy dobj, és a dobás eredményétől függően különféle események történhetnek veled. Azok az események, amelyeknél el kell lapoznod egy másik fejezetpontra, különleges események. Mielőtt odalapoznál, mindig írd fel, melyik ponton voltál, hogy az esemény után visszalapozhass!

A megtörtént különleges események fejezetszámát írd fel *Kalandlapod* megfelelő rovatába! Amennyiben később egy dobás miatt újra ugyanerre a pontra kellene lapoznod, dobj újra! Ha másodszor is ugyanazt az eredményt kapod, tekintsd úgy, hogy semmi nem történt!

4. RHEANÁRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Rheana Gindelnek, a Béke Istennőjének papnője. Kitartó és lelkiismeretes ember, aki az istennője érdekeit képviseli Eingurd hatalmi viszályokkal teli földjén. Bár nem harcos, meg tudja védeni magát és nem retten meg a veszélyektől. A hivatásából adódóan tekintélye van az urak és a parasztok között egyaránt, és korlátozott varázshasználatra is képes.

Amint azt a *Kalandlapodon* is láthatod, amennyiben letelik a 39. nap, azonnal a 238-ra kell lapoznod, bárhol is vagy!

Felszerelésed

Tarisznyádban étel-ital és kovakő lapul, valamint azok a tárgyak, amelyeket később megszerzel. Fegyvered egy hosszú bot, amely mágikus erejű, azaz megsebezheted vele az anyagi testtel nem bíró ellenfeleket is. Nyakadban Gindel jelképe, egy nyitott tenyerű kéz lóg ezüstből. Öt adag élelemmel kezdesz, erszényed pedig 40 aranytallért rejt. Ne felejtse el minden felszerelési tárgyadat felírni a *Kalandlapra*, azokat is, amelyekkel indulsz, és azokat is, amelyeket utad során találsz majd!

ELHIVATOTTSÁG és varázslás

Negyedik tulajdonságodként az ELHIVATOTTSÁGOD lesz az istenőd iránti hűséged és a vele való bensőséges viszonyod fokmérője. Ha magas az ELHIVATOTTSÁGOD, imáid könnyebben találnak meghallgatásra.

Papi képzednek hála ismersz néhány varázslatot is. Gindel papjai és papnői elsősorban szent emberek, nem mágusok, így mindössze két varázslatot használhatsz utad során:

Békítés (16): Ez a varázslat rövid időre csillapítja az értelmes lények érzelmeit. Hatása arra épp elegendő lehet, hogy a szenvedélyektől megszabadulva, józanul végiggondolják tetteik következményeit és így elkerülhetők legyenek a konfliktusok. Haszontalan azokkal szemben, akik igazán elvakultak és azokkal szemben is, akik hideg fejjel hajtják végre cselekedeteiket.

Végső nyugalom (17): Ezzel a félelmetes varázslattal kapcsolatba léphetsz a nyugtalanul kóborló szellemekkel és kísértetekkel, hogy rávedd őket, térjenek vissza a túlvilágra. A gyengébb jelenéseket akár el is űzheted vele, az erősebbeknél viszont olykor csak nyugtalanságuk okát tudhatod meg. A varázslat nem hat a lelketlen élőholtakra.

Varázsláskor próbára kell tenned ELHIVATOTTSA GÓDAT. A varázslat neve mögötti szám jelzi a próbád nehézségét. A varázslatokat csak ott használhatod, ahol a szöveg erre lehetőséget ad. Ha elrontotad a próbát, nem tehetsz újabb kísérletet!

Rheana harcban

A Béke papnőjeként természetesen ellenzed az erőszakot és próbálsz elkerülni, hogy más lényeknek ártalmat okozz. Persze ez nem jelenti azt, hogy lemondasz az önvédelemtől, hiszen ez balgaság volna. Azonban hacsak a szöveg nem tiltja, a büszkeségedet féltretevé minden esetben el kell menekülnöd a harcból! Ez nem vonatkozik a szellemekkel, a gonosz lényekkel és az állatokkal vívott csatákra.

5. TALASINRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Talasin, a Kobzos vándor dalnok és szélhámos, aki imádja a szép nőket, a finom borokat és a kártyát. Mivel emiatt állandó pénzzavarral küzd, olykor kénytelen könnyíteni a nála gazdagabbak erszényén (márpedig ilyen sok van!). Időnként forró lesz a lába alatt a talaj, de csavaros esze segítségével eddig mindig sikerült kivágnia magát a bajból.

Felszerelésed

Tarisznyádban étel-ital és kovakő lapul, valamint azok a tárgyak, melyeket később megszerzel. Oldaladon lóg elmaradhatatlan kobzod, ezenfelül egy rövid kard szolgálja a védelmedet. Sem pénzzel, sem étellel nem rendelkezel induláskor – de ez nálad nem szokott akadályt jelenteni! Ne felejtse el minden felszerelési tárgyadat felírni a *Kalandlapra*, azokat is, amelyekkel indulsz, és azokat is, amelyeket utad során találsz majd!

Zenélés

Negyedik tulajdonságodként a ZENÉLÉS mutatja meg, milyen eséllyel sikerül egy szép énekkel vagy dallammal elbűvölnöd a közönségedet.

Kalandod során gyakran kényszerülsz majd művészetedet aprópénzre váltani. Amikor egy adott városban felkeresed a piacteret (piactérnek számít minden olyan városi helyszínen, ahol árucikkek vannak felsorolva), előadhatsz néhány dalt a vásári közönségnek. Ekkor tedd próbára ZENÉLÉSEDET 15-ös nehézség ellen!

Sikernél az embereknek tetszik a műsorod, így annyi aranytallért szórnak eléd, amennyivel a próbád eredménye 15 fölött van. (Ha pontosan 15 az eredmény, akkor a próba sikerült ugyan, de a hallgatóság nem fejezte ki aranyakkal a tetszését.)

Példa zenélésre: Valousa piacterén muzsikálsz. ZENÉLÉSEDET 10-es, a két kockával összesen 9-et dobtál, így a próbád eredménye 19. Mivel ez négyvel több a próba nehézségénél (ami 15), 4 aranytallért nyersz.

Rejtekhelyek

Talasinaként úgy ismered Valousát, mint a tenyeredet, így tudsz olyan rejtekhelyekről a városban, ahol biztonságba helyezheted az értékeidet. Ez hasznos lesz, hogy ne kelljen sok pénzzel utaznod. Ha Valousában vagy, felírhatod a *Kalandlapodra*, mennyi pénzt rejtettél el. Ezt később a városban járva bármikor magadhoz veheted. Ha legalább 40 aranytallért rejtettél el, és a pénzed felvételekor szerepel a *Kalandlapodon* a *SAPU* kódszó, azonnal a **295**-re kell lapoznod!

Rövid szabályösszefoglaló

Tulajdonságpróba

tulajdonság + két kocka összege +/- módosító

≥ nehézség: siker, < nehézség: kudarc

1 LÉLEK pontért: egyszeri újradobás

LÉLEK pontok 0 alatt: ha az eredmény 8+, muszáj újradobnod +1

LÉLEK pontért

Harc

te ÜGYESSÉG-próbád vs ellenfeled ÜGYESSÉG-próbája

a vesztes a különbség felével egyenlő ERŐNLÉTET sebződik

több ellenfél: -1 a másodiktól kezdve minden plusz ellenfélért

menekülés: 3. fordulótól, -3 az ÜGYESSÉG-próbádra, nem sebzelsz

Napok számának növelések

ettél és kialudtad magad?

ha egyik sem: -1 ERŐNLÉT

ha csak az egyik: nincs változás

ha mindkettő: +1 ERŐNLÉT

ERŐNLÉTED 2 vagy alatta: egy napot pihenedd kell, +2 ERŐNLÉT

Rheanára vonatkozó szabályok

varázslás (ELHIVATOTTSAG-próba): nehézség *Békítés* 16, *Végső nyugalom* 17

harcban muszáj elmenekülnöd, ha lehet

ha letelt a 39. nap: 238

Talasinre vonatkozó szabályok

zenélés piactéren (ZENÉLÉS-próba): nehézség 15, sikernél különbség = kapott aranyak száma

Valóságban elrejtethsz aranyat (min. 40 aranynál felvételnélkor *SAPU* kódszó: 295)

Eingurd, a törékeny béke országa

Eingurd egy kicsiny királyság a Kembar nevű kontinens északkeleti részén, a Gyöngy-tenger partján. Lakossága emberekből, törpékből, tündékből, orkokból, manókból és egyéb népekből áll.

Maga az ország jobbára termékeny síkság, amelynek nagy részét megművelik. Eingurd urainak gazdagsága a parasztok dolgoz munkájára épül. Az ország középső részén a Dabbok-hegység magas csúcsai emelkednek, itt bányászattal és legeltetéssel foglalkoznak az emberek. A nagyobb folyókon, valamint a partok mentén élénk hajóforgalom zajlik, az utakon, kivált a városokat összekötő királyi úton kereskedők szekerei zötyögnek.

Eingurd három nagyobb és több kisebb várossal büszkélkedhet. Hasonló nevű fővárosa az ország közepén áll, azonban ez méretben csak a második a tengerparti Valousa után, amely a kereskedelemből hízott meg. A harmadik város, Wurzen egy nagyra nőtt laktanya, amely a nyugati határokat védi.

Noha az ország kembari viszonylatban civilizáltnak mondható, az utaktól és a városoktól távolabb, különösen az erdők és a hegyek között, bizony fel kell készülnöd váratlan dolgokra is!

Történet és politikai viszonyok

A legendák szerint északról jött emberek telepedtek le itt, akiket Egyesítő Grahar király szervezett egységes államba. Az ország története meglehetősen viharos, egészen a közelmúltig gyakran pusztítottak belháborúk. Az évszázadok során a nagyurak egyre jobban megerősödtek, mára pedig gyakorlatilag ők irányítják Eingurdot, és a királyt is ők választják maguk közül.

Az ország legfőbb kormányzó szerve a Hetek Tanácsa, amelyben Elestan főisten és Gindel istennő főpapjai mellett az öt legerősebb báró ül. Ezek jelenleg a következők:

1. Lord Telwyn, Wurzen ura
2. Lord Harrabal, Szelessík ura
3. Lord Isseron, Valousa ura

4. Lord Orem, Alkonyvég ura

5. Lady Generys, Tövisvár úrnője

Természetesen ez a felállás nem örökkévaló, hiszen a hatalom nemcsak gyarapodhat, hanem fogyhat is, és számtalan nemesi család várja, hogy a bárók valamelyike kidőljön a sorból.

Az égi hatalmak

Kalandjaid során biztosan találkozni fogsz az istenek hatalmával, hiszen Eingurd népe igen vallásos. Hitük több istent és istennőt ismer. Az istenségek egy része jószándékú vagy semleges, ezek imádatát az állam támogatja vagy elnézi. Némelyik isten gonosz, ezek követőit viszont üldözik.

Az istenek vezetője Elestan, a Fényes Tekintetű, a fény, az igazság, az egyenesség védnöke, valamint Keris, a Sápadt Úrnő, a születés, halál és újjászületés királynője. Őket követik azok az istenek, akik az emberek segítségét tűzték ki feladatukul. Ilyen például Urfalan, az égi bölcs, Aradhil, az egek bajnoka, Taraden, az életet adó, Nolfiher, a mennyek mesterembere vagy Gindel, az alázat és megbocsátás úrnője.

Az égiek másik része olyan erőket képvisel, amelyek ugyanúgy lehetnek az emberek hasznára, mint kárára. Közéjük tartozik Treven, a szelek, az utazók, a dalnokok és a kalandorok szeszélyes istene, Enil, a harcok angyal, aki megvédi a gyengéket és elégtételt vesz a sérelmeikért, Avald, a folyók és az esők ura és Berrig, az erdők és a vadállatok ura.

A harmadik csoportba a gonosz istenségek tartoznak. Közülük az egyik legerősebb Ivreth, a Büszke Úr, a féktelen és gátlástalan hatalomvágy istene, de ebbe a csoportba tartozik Orna, az élvezetek és a csábítás kétnemű istensége, Vriss, a hazugságok, mérgek és manipuláció kígyónyelvű istene, Caranoc, a pusztító viharok atyja, Diurne, a baljós álmok, látomások és örület istennője vagy Gurgon, a járványok, éhínségek és aszályok ura is.

Háttértörténet – Rheana

Rheának hívnak. Egy faluban született és kislány korodban figyelt fel a benned rejtőző varázstehetségre Gindel egyik papnője. Szüleid örömmel bíztak az Istennő gondjaira, hiszen így hasznos és megbecsült hivatásod lehet. Gindel papjai tanítottak ki, és beavatásod óta lelkiismeretesen végzed a feladataidat. Tudod, hogy a béke fenntartása nem könnyű, de nélkületek Eingurd könnyen ismét a háború szakadékába hullhat.

Szorgalmaznak köszönhetően a fővárosba kerültél, ahol Gindel főtemplomának papnője lettél. A templom egyik vezetője, az idős Annon atya mellett szolgálsz. Azonban nem csak csendes imával és a szent iratok tanulmányozásával töltöd napjaidat; gyakran kapsz olyan feladatokat is, amelyek miatt el kell utaznod. Ellentétben egyik-másik pappal, aki nem szívesen hagyja ott a szentélyek csendjét, te jól megállod a helyed a külvilág ezer veszélye között is és – talán a származásodnak köszönhetően – jól megérteted magad az egyszerű emberekkel.

Egy nap Annon atya magához hívat a tanácsterembe. Amikor belépsz, a hajlott hátú öreg papot a padon ülve találod, előtte egy állványon régi fóliáns hever. Köszöntöd az atyát, aki feltekint a szövegből.

– Üdvözöllek, leányom. Kérlek, ülj le. Fontos dologról szeretnék beszélni veled – mondja, és bár mosolyogni próbál, látod rajta, hogy nyomasztja valami. Tudod is, mi az.

Eingurd ugyanis lassan, de nyilvánvalóan egy újabb háború felé sodródik. A királyság uralkodóját a hagyományok szerint az öt leghatalmasabb főúr közül választják. Amikor néhány hónappal ezelőtt meghalt az előző király, úgy tűnt, az utódja, Lord Telwyn egyöntetű támogatást élvez. Azonban a főurak egyike, a gazdag és büszke Lord Harrabal nem nyugodott bele a választásba, és a szóbeszéd szerint pártütést fontolgat. Az Istennő papjai jelenleg ennek megakadályozásán dolgoznak.

– Valami hír jött Gedrik atyától? – kérdezed. A tudós wurzeni atyát néhány héttel ezelőtt bíztátok meg, hogy tárgyaljon a lorddal, hátha egyezséget tud vele kötni a polgárháború elkerülésére.

– Úgy tudom, visszatért Wurzenbe – feleli fejcsóválva Annon.
– A jelek szerint küldetése nem járt sikerrel. Harrabalt nem tudjuk meggyőzni szép szóval. Ugyanakkor van valami, egy nálunk nagyobb erő, ami talán képes lehet erre. Nézd csak meg ezt a képet!

Az atya a könyvre mutat, amelynek nyitott lapján egy rajzot látsz. Odahajolsz, hogy jobban megnézhesd. Egy termet ábrázol a rajz, nagy, címeres asztallal, körülötte díszes ruhába öltözött emberekkel. Hamar felismered, hiszen jártál már ott.

– Ez a Hetek Tanácssterme a királyi palotában – mondod feltekintve. Az öreg pap nehézkesen feláll, egészen közel hajolva tanulmányozza a képet, majd ujjával rábök az egyik részletre.

És ezeket felismered?

Követed az ujját. A képen az asztal mögött öt alacsony oszlopot látsz, azokon pedig... apró alakok, mintha szobrok lennének. Csofálkzol, hiszen amikor ott voltál, nem láttad ezeket az oszlopokat. Megrázod a fejed.

– Nem is csoda – szólal meg lassan Annon –, hiszen a Béke Örei ma nincsenek a helyükön. Akkor tűntek el, amikor a legutóbbi háborúban Lord Baral, a Bitorló seregei kifosztották a Termet. Nagy csúfság volt ez, mondhatom. Baral ostobán azt hitte, hogy a főváros elfoglalásával jogot szerez a trónra is, de elbukott, és noha a Termet azóta helyreállították, a Béke Örei elvesztek. Semmit sem tudtunk a hollétükről... egészen mostanáig.

– Tulajdonképpen mik ezek az Örök? – kérdezed. Mindig érdekelték a legendák.

– Öt szobor – feleli Annon atya –, amelyek Eingurd legnagyobb hőseit ábrázolják: Egyesítő Grahar királyt, Fehér Talaqua királynőt, Oroszlán Ansgart, Biztoskezű Varëont és Viharbárdú Keort. Olyan hősokeket, akik egytől-egyig az ország egységéért küzdöttek. A szobrok külön-külön közönséges díszek csupán, együtt azonban szent erő járja át őket, amely átsugárzik a Tanácssteremre is és segít az ott ülőknek, hogy a megfelelő döntéseket hozzák az ország érdekében.

Néhány napja híreket kaptunk: egy rendtársunk felismerte az egyik Őrt egy valousai kereskedő, bizonyos Dartok Ervis gyűjteményében. A Béke Őreinek felbukkanása jel: istennőnk azt akarja, hogy ismét összegyűjtsük őket. Ez az utolsó esélyünk a béke megőrzésére! Mint tudod, leányom, közeledik az új király, Lord Telwyn beiktatásának napja...

– Amikor először ül össze az új Tanács és mind hűséget fogadnak az új uralkodónak – mondod.

– Ha az Őrök nem lesznek a helyükön, amikor ez megtörténik, akkor csak az istenek tudhatják, nem borul-e ismét lángba az ország.

– Az öregember rád emeli tekintetét. – Téged szeretnénk megbízni, leányom, hogy keresd meg az Őröket. Egyedül benned bízhatunk, hiszen tapasztalt szolgálója vagy a Béke ügyének, ráadásul igencsak sürget az idő.

– Szívesen elvállalom – mondod, boldogan, hogy ilyen fontos feladatot bíz rád a rend. – Holnap reggel indulok is.

Annon atya bólint.

– Te vagy az egyetlen, aki megbirkózhat a feladattal. Sajnos a rendünk negyven aranynál többet most nem adhat neked. Ez talán elég lesz arra, hogy megvedd az első Őrt Dartok Ervistől. Próbáld megtudni, honnan szerezte a szobrot és hogy hol rejtőzik a többi!

– És ha elfogy a pénzem? – kérdezed.

– Meg kell oldanod valahogyan – mondja az öreg főpap és közben kerüli a tekintetedet. Annon atya mindig egyenes jellem volt, nyilván nem szívesen kér törvénytelenésre, még szükségből sem. – Kérj segítséget a templomainktól. Felkeresheted Gedrik atyát is, megtudakolni tőle, hogy mit végzett Harrabalnál. De ne feledd: időben vissza kell érned a koronázási ünnepségre! Akárhogyan is döntesz, tudom, hogy Gindel tekintete követ majd téged, leányom.

Elbúcsúzol az atyától és a szállásodra mész. Becsomagolod úti felszerelésedet és öt adag ételmet, közben pedig átgondolod a teendőidet. A beiktatási ünnepséget harminckilenc nap múlva tartják, addig kell visszaérned az öt szoborral. Este imádkozol utad sikeréért és azért, hogy hiánytalanul megkerüljenek a Béke Őrei.

Aznap éjjel különös álmot látsz. Képek jelennek meg előtted lát-szólag összefüggéstelenül, te azonban érzed, hogy kapcsolat van kö-zöttük. Először egy árnyas fáktól rejtett barlang feketén ásító száját látod, majd egy öregember tűnik fel, aki félhomályos szobájában a csizmáját tisztítja éppen. Ezután minden elsötétül és úgy érzed, mintha be lennél zárva egy szűk helyre. Majd egy tárgyakkal zsúfolt kis szobában vagy, ahol egy zömök, szemüveges, szakállas férfi nyújt valamit mosolyogva feléd. Végül egy erdei tisztást látsz, amelynek közepén dombocska emelkedik, rajta egy bejárattal.

Mikor felébredsz, odakint már magasan áll a reggeli nap, fénye az arcodra tűz. Az álmodban látottakra különös módon élesen em-lékszel. Biztos vagy benne, hogy nem egyszerű álmokképek voltak, hanem látomások, amelyeket istennőd küldött segítségképp! Büsz-keséggel kevert szorongás tölt el, amiért Gindel úrnő ilyen kiemelt figyelemmel kíséri küldetésedet. Hirtelen átérzed, hogy talán az egész ország sorsa nyomja a válladat.

A látomás jelentésén morfondírozva mész át a templomba, ahol átveszed a negyven aranytallért rejtő erszényt Annon atyától. Búcsút veszel tőle, nyeregbe szállsz és kiléptetsz a kapun a főváros reggeli nyüzsgésébe.

És most lapozz a 150-re!

(Amikor először hagyod el Eingurdot, nem kell növelned a napok számát.)

Háttértörténet – Talasin

Bár te magad Talasinként, a Kobzosként szoktál bemutatkozni, mások gyakran „csibésznek”, „lökötőnek” vagy egyszerűen csak „nyavalyásnak” szólítanak. Szó, ami szó, ezen jelzők mindegyikét többszörösen kiérdemelted, mióta a vándor dalnokok útját járod. Valóságban láttad meg a napvilágot, szüleidet nem ismerted, így árva utcagyerekként nőttél fel. Rövid és dicstelen élet várt volna rád, ha egy napon nem áll meg a városban egy vándor színtársulat. Azonnal megtetszett szabad életük, és hozzájuk csapódtál. Hamar felfedezted zenei tehetségedet, így lett belőled dalnok.

Ma már nem is tudsz más életet elképzelni, mint ezt: kötöttségek nélkül, csupán a kedvteléseidnek hódolva. Imádod csapni a szelet a szép nőknek, finom ételekkel és italokkal tömni a hasad (noha elég ritkán jutsz hozzájuk), kártyázni és kockázni. Sosem vered fogadhoz az aranytallérokat, így gyakran kényszerülsz némi „keresetkiegészítésre”. Nem vagy gonosz ember, de úgy gondold, a törvényeket a gazdagok és hatalmasok találták ki, hogy a segítségükkel még inkább növeljék a vagyonukat és a hatalmukat a magadfajta szegény flótások kárára. Persze ennek az életmódnak megvannak a veszélyei, de eddig még kitartott a szerencséd.

Nemrég tértél vissza Valóságba, ahol elhatározod, hogy nyakára hágsz frissen szerzett vagyonomnak, amelyet két drága aranykehely eladásából szereztél. Egy este éppen legjobb cimboráddal, Grimivel szórod a pénzt az örömnegyed és a kikötő közötti Derűs Szöcske fogadóban. Ezzel a vidám kis fickóval néhány éve barátkoztál össze. Grimi zsonglőrködésből és kártyatrükkökből él, hasonlóan gondolkodik az életről, mint te, így kiválóan megértitek egymást. Többször kisegített, amikor pénzsűkében voltál, és nem egyszer falazott neked, amikor forró lett a lábad alatt a talaj. Ő az egyetlen, akiben igazán megbízol – sőt, az egyetlen, akit őszintén a barátodnak nevezhetsz.

Ezen az estén sikerül egy kisebb vagyont veszítened kártyán, de legalább bezsebelsz néhány együttérző mosolyt a szőke csaposlány-

tól. Ebből még lehet valami, gondolod, de nem ma, mert kissé szédülsz a bortól.

Hazafelé indulsz a sötétben. Nem veszed észre, hogy árnyak szegődnek melléd a kikötői utcán, és amikor késve a kardodhoz kapsz, torna puffanást érzel a fejedben. Elsötétül előtted a világ.

Két pofon térít észhez.

– Ébresztő, barátocskám! Ágyat ne hozzak neked? – Álmodban is felismered ezt a mennydörgő hangot. A gazdája Hájas Rolgar, hírhedt valousai orgazda, egykori munkaadód.

Kinyitod a szemed. Sötét, dohos helyiségben vagy. Egy oszlophoz kötöztek és egy nagydarab, vörös szakállú alak hajol föled. Mögötte, az árnyékokban több felfegyverzett alakot is látsz. Kobzod és a kardod a földön hever.

– Rolgar? – nyögöd, csak hogy időt nyerj. – Milyen váratlan öröm, hogy újra látlak...

– Igen? – harsogja a tokái mögül a vörös szakállú. – Akkor talán megmagyaráznád, hogyan került ez hozzád? – Int az embereinek, akik két aranytárgyat nyújtanak át neki. Bizony, azok az aranykelyhek, amelyeket egy héttel ezelőtt egy eingurdi kereskedőnek adtál tovább... Valahogy nem lep meg, hogy most Rolgarnál látod őket viszont.

Az igazság az, hogy eleve őt illette volna. Vagy hogyan is volt ez? Fájó fejjel próbálsz visszagondolni az elmúlt hetek eseményeire.

Hájas Rolgar... a valousai polgárok nagy része számára tisztos kereskedő, aki értékes műtárgyak adásvételéből él. Csak az alvilági berkekben járatosak tudják róla, hogy kisebb tolvajsereget tart fenn, és az említett műtárgyak nagy részét az előkelő polgárok házaiból lopatja el. Együttműködésük jól indult: te dalnokként be tudtál jutni a gazdag polgárok estélyeire, lakomáira, ahol felmérte a terepet és előkészítette az éjszakai akciókra. Rolgar azonban minden emberének megtiltotta, hogy bármit is megtartsanak a zsákmányból. Remélted, hogy nem fog feltűnni neki az a két aranykehely, de hiba volt... Ahogy ismered, most példát fog statuálni veled.

– No, barátocskám, megkukultál? – Rolgar int az egyik emberének, aki lekever neked még egy pofont.

– Aú! – kiáltasz fel. – Semmi szükség erre! Nézd, sajnálom a dolgot, de az utolsó aranytallérig megtérítem a károdát. Nyilván tudod, hogy ötven aranyat kaptam azokért a kelyhekért. Fizetek neked nyolcvanarát kártérítésül, készpénzben! – Persze nincs ennyi pénzed.

– És ugyan miből, barátom? Talán abból a nyavalyás tíz aranyból, ami a nyüves szalmazsákod alatt volt? – röhög Rolgar. Hát persze, a tolvajai hamar megtalálták a szállásodat... Belátod, hogy a körülményeket tekintve jobb, ha nem tiltakozol emiatt. – De tudod mit, köpök arra a pénzre. Viszont átvértél, te rohadék, és az ilyesmit nem tűröm!

– Gyorsan megszerzem a pénzt! – próbálkozol. Kezdesz megjegyzni. – Ugye nem akarod kinyírni egy ilyen tehetséges emberedet...

Újabb pofon. Rolgar vállat von.

– Rendben van, adok egy esélyt. Mennyire taksálsz a koszos kis életedet? Száz aranyra? Kétszázra? No, hadd halljam!

– Ööö – nyögöd. Fura kérdés, eddig még nem gondolkodtál rajta. Fogalmad sincs, mi lenne a megfelelő válasz. – Gondolom, kétszáz arany körül...

A szakállas orgazda vészjóslóan mosolyog szavaid hallatán.

– Nem jellemző rád ez a szerénység. Az én szememben „egy ilyen tehetséges emberem” megér... lássuk csak... háromszáz aranyat? Nem, legyen négyszáz!

Elsápadsz.

– Nagyon kedves tőled, de én nem...

Rolgar ekkor elveszíti a türelmét.

– Kussolj, te nyavalyás! – bömböli. – Négyszáz aranyat mondtam és punctum! A koronázásig kapsz időt, érted, harminckilenc tetves napot, hogy előteremtsd nekem a pénzt! Nem érdekel, hogyan csinálod. Csináld azt, amihez értesz: a sunnyogáshoz és a pofázáshoz. És ha netán ismét csalódást okoznál nekem... – Int az embereinek, akik távoznak, majd kisvártatva egy összekötözött, eszméletlen alakot hoznak elő, de egyelőre nem veszik le a fejéről a zsákot. A tömzsi fickó mindenesetre kényelmetlenül ismerősnek tűnik.

– Tudod – folytatja kissé higgadtan Rolgar –, gondolkoztam azon, hogyan biztosítsam be magam a szökésed ellen. Mérgezzelek meg, hogy csak tőlem kaphasd meg az ellenszert? Uszítsak rád or-

gyilkosokat, ha lelész? Mindez drága multság és némi szerencsével kijátszható. Az én módszerem olcsóbb és biztosabb!

Jelzésére a pribékjei leveszik a zsákot a fogoly fejéről.

– Grimi! – szalad ki a szádon. Elszörnyedve látod, hogy barátod egyik füle hiányzik. – Te szemét! Neki mi köze van ehhez?

– Csupán annyi, hogy olyan ember, aki senkinek nem fog hiányozni rajtad kívül – feleli Rolgar. – Remélem, az élete elegendő biztosíték lesz, hogy ne verj át újra. Tessék, egy kis emlékeztető... – A markodba nyomja barátod véres fülét. Iszonyodva fogod, de nem mered eldobni. – És most tágulj innét, harminckilenc napig a szemem elé ne kerülj!

Emberei bekötik a szemedet – most legalább nem ütnek le –, és kivezetnek a pincehelyiségből. Pár percig a néma utcákon gyalogoltok, majd leoldják kezedről a kötelet és hirtelen nagyot taszítanak rajtad. Durva röhögésük közepette egy bűzös csatornában landolsz. Kobzodat és kardodat utánad hajtják.

Mire leveszed szemedről a kötést és kihalászod a holmidat, a csatorna vize messzire sodor. A szennyes folyam partján üldögélsz, reszketve a dühtől. Lehet, hogy hibáztál, de Rolgar eljárását méltánytalanul kegyetlennek tartod. Grimi a te hibádból életveszélybe került, ráadásul a fülét is levágták. Meg kell mentened őt ennek az örültnek a karmaiból! De hogyan? Alighanem muszáj lesz összeszedned az általa követelt 400 aranytallért, különben nem jutsz ismét a közelébe. Ehhez pedig csak két dolgot használhatsz: a kobzodat és az eszedet.

Végiggondolod, hogy kitől is kérhetnél segítséget. Vannak kapcsolataid Valousában és máshol is. Ott van például régi barátod, Stenkar, a Csempész. Ő a Bronz-síkság határán álló vásárvárosban, Kel Durstanban él és neki is vannak emberei, így esetleg abban is segíthet, hogy elbánj Rolgarral. Csak meg kell találnod őt.

Bosszúért lihegve vágsz neki a hajnali utcáknak.

És most lapozz az 50-re!

(Amikor először hagyod el Valousát, nem kell növelned a napok számát.)

RHEANA - Kalandlap

Kezdeti:	ERŐNLÉT	ÜGYESSÉG Kezdeti:								
		ÉSZLELÉS Kezdeti:								
NAPOK		ELHIVA- TOTTSÁG Kezdeti:								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Varázslatok: <i>Békítés</i> (n16) <i>Végő nyugalom</i> (n17) Harcból menekülés Határidő letelik: ⇐238
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39		

FELSZERELÉSI TÁRGYAK	LÉLEK PONTOK ○○
	KÓDSZAVAK ÉS FELJEGYZÉSEK

ÉLELEM ÉS GYÓGYFÜVEK	KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

ARANYTALLÉROK



TALASIN - Kalandlap

ERŐNLÉT	
Kezdeti:	

ÜGYESSÉG
Kezdeti:
ÉSZLELÉS
Kezdeti:

NAPOK									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	

ZENÉLÉS	
Kezdeti:	
Valóságban pénz elrejtése (40 arany és <i>Sapn</i> = 295). Piactéren zenélés (n15): eredmény-15 arany.	

FELSZERELÉSI TÁRGYAK

LÉLEK PONTOK
OO
KÓDSZAVAK ÉS FELJEGYZÉSEK

ÉLELEM ÉS GYÓGYFŰVEK

KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK

ARANYTALLÉROK





HARC ELLENFELEKKEL

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

Ellenfél ÜGYESSÉGE:
Ellenfél ERŐNLÉTE:

1.

Amikor a szellemalak eltűnik, a bejárati folyosó felől ismerős zajt hallasz. A sziklafal elmozdult, szabaddá téve az utat! Hálát adsz az isteneknek, hogy mégsem kell itt töltened hátralevő napjaidat. A kincsekhez lépsz és megszemléled őket. Társad (ha még veled van) is magához tér a szellem megjelenése okozta sokkból és a kincsekhez rohan. Vadul elkezdi behányni az érméket, drágaköveket és ékszereket az egyik, már amúgy is tömött ládába.

Te is elkezded megtönni erszényeidet a csodálatos kincsekkel. Dobj egy kockával és az eredményhez adj 70-et! Ennyi aranytallérral egyenértékű a zsákmányod. Nagy lépést tettél előre a küldetésedben, ezért nyersz 2 LÉLEK pontot!

Ekkor azonban egyre erősödő remegést érzel, mintha földrengés lenne. Azután a mennyezetről leesik egy kődarab. Morajlás kél és már a falak is remegnek!

– Összeomlik a barlang! – kiáltod. Társad (ha még veled van) körülnéz, elsápad, tekintete ide-oda cikázik a kijárat és a kincsek között. Neked is ugyanaz jár az eszedben.

Ha még gyorsan megpróbálsz felmarkolni a kincsekből annyit, amennyit csak lehet, lapozz a **120**-ra! Ha késedelem nélkül a bejárat felé veted magad, lapozz a **147**-re (ha veled van a társad) vagy a **241**-re (ha egyedül vagy)!

2.

Kilépsz az épületből a vakító napsütésbe. El kell döntened, hogyan tovább.

Ha van lámpásod és le akarsz menni a romváros másik felén látott lépcsőn, lapozz a **76**-ra!

Egyébként el kell hagynod a romvárost és vissza kell térned Kel Durstanba. Lapozz a **136**-ra!

3.

Kerülni szeretnéd a feltűnést, ezért nem mész vissza a faluba. Ehelyett az egyik hegyoldalban lejelésző nyájat veszed célba. Üdvözlöd

a pásztort, majd megkérdezed tőle, nem tud-e valakit, aki hajlandó lenne elkísérni téged a Kecskés-patak forrásához, 10 aranytallér fejében. A bajuszos, bizalmatlan tekintetű férfi végigmér, majd füttyent egyet. Egy legény jön felétek.

– Ez itt a fiam, Cadden – mondja a pásztor, majd a fiához fordul.
– Menj, kísérd el ezt az idegent! Tedd, amit mond, 10 aranyat ad érte.

A Caddennek nevezett fiatalember biccent feléd, visszamegy a batyujáért a házba (némi élelmet és egy baltát hoz magával). Te közben kikötöd lovadat a falu közelében, majd útnak eredtek. Írd fel társad nevét a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **239**-re!

4.

Ezt a könyvet egy Frodi nevű törpe tudós írta és Alkonyvég urainak ajánlotta. Röviden ismerteti az évezredekkel ezelőtt itt élt emberek és egyéb népek életét, fontosabb hőseiket. A könyv lebilincselő olvasmány, tele színesebbnél színesebb legendákkal.

A szerző hosszasan időzik egy Marax nevű király életén, aki nagy hódító volt és az első birodalmat hozta létre Eingurd területén. Országába azonban befurakodott a Káosz, és lassanként romlásba döntötte. A király papjai kiderítették, hogy a rontást egy démon okozza, amelynek nyughelyét megbolygatták. Marax király sorra küldte ellette legjobb harcosait, de az mindegyiket legyőzte. Az utolsó bajnok, Holdkacagó Wurgaz, olyan kemény ellenfélnek bizonyult, hogy a démon elismerésképpen megszállta őt. A démon-Wurgaz visszatért a palotába, ahol megölte a királyt és átvette a hatalmát.

Beleborzongsz, amikor arról olvasol, hogyan csinált a démon élőholtat Marax királyból, hogy holtában is szolgálja őt. A király csontvázaként is megőrizte tudata foszlányait és időnként bosszút akart állni kínzóján, ám Wurgaz ilyenkor csak azt kiáltotta oda neki: „Marax király, megállj! Napjaidnak vége már!” – és a király azonnal hűséges szolgájává vált ismét. A démon-Wurgaz ötven évig irányította vasmarokkal az országot, mígnem egy északról jött harcos végzett vele. Fővárosát földig rombolták, romjai ma Kel Durstan közelében fekszenek és a szóbeszéd szerint ma is kísértetek járják.

Észrevétlenül röppen el az egy óra, amikor vissza kell tenned a kötetet. Megjegyzed az olvasottakat és Frodi nevét is, akitől szívesen hallanál még más történeteket is. Írd fel *Kalandlapodra* a *FRODI* kódszót, majd lapozz vissza a **101**-re!

5.

Az út mentén egyre sűrűbben sorakozó falvak jelzik, hogy közeledsz Szelessík várához. Ez a királyi út egyik végpontja, innen nyugat felé már csak egy karavánút vezet a Bronz-síkságon. Észak felé a Dabbok-hegység erdős lankáit látod a távolban.

Odaérve nagy tömeget és sátrak erdejét veszed észre a vár alatti mezőn. Úgy tudod, a vár ura, Lord Harrabal egy hónapon át ünnepli azt, hogy a jóslat szerint felesége hamarosan fiút szül majd neki (ami három leány után igen jó hírt jelent). A fellobogózott sátrak között most is lovagok küzdelme folyik, arrébb a szokott vásári sokadalom látszik. Vidám kurjongatást, lódobogást és acél csengését hozza feléd a szél.

Ha Talasinnel játszol, nálad van a kobzod és még nem jártál ott, akkor most csepürágóként bejuthatsz a várba, lapozz a **142**-re!

Egyébként dönts el, mihez kezdesz Szelessíkban!

Körülnézel az árusok között? Lapozz a **116**-ra!

Inkább a lovagi tornára vagy kíváncsi? Lapozz a **361**-re!

Az árusoknál vehetsz élelmet 1 aranyért, és a sátrak között fogadót is találsz, ahol 3 aranyért megszállhatsz. Ha a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad, és ha *Kalandlapodon* szerepel az *ÓVATLAN* kódszó, dobj a kockával! 1-3 közötti eredménynél lapozz a **233**-ra! (Ez csak egyszer történhet meg veled.) *Növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, Wurzen és a hegyek felé? Lapozz a **306**-ra!

Északnak, a Dabbok-hegységbe? Lapozz a **82**-re!

Északkeletnek, a királyi úton Valousa felé? Lapozz a **342**-re!

Délnek, Irmoth erdejébe?
Nyugatnak, a karavánúton
Kél Durstan felé?

Lapozz a 77-re!

Lapozz a 260-ra!

6.

– Gedrik atya szobájában találtuk – bököd ki.

Solara olyan hirtelen áll fel, hogy megijedsz a mozdulatától. Rán-cos arcáról aggodalmat tudsz leolvasni.

– Micsoda?! Kivel találtátok? Mit kerestetek az atya szobájában? Azonnal mondj el mindent!

Ha már elkezdted, nincs visszaút: töviről hegyire elmeséled Solarának a Tyssirellet folytatott nyomozásokat és a Gedrikkel kapcsolatos gyanúkat. Az anya feszült figyelemmel hallgat.

– Bizonyos vagy mindebben? – kérdezi végül. – Neked jobban hiszek, mint annak a simlis tündének.

Komorán bólintasz. Lapozz a 311-re!

7.

Éneked végén begyűjtöd a közönség elismerő tapsait és már épen indulnál, amikor egy hórihorgas férfi szólít meg. Mint kiderül, az illető egy gazdag helyi polgár komornyikja. Az ura ma estére fogadást szervezett, de az egyik zenész megbetegedett, így őt küldték ki, hogy keressen pótlást a helyére. Dalod igen meggyőző volt számára, ezért meghívást kapsz az estélyre. Örömmel mondasz igent, hiszen busás ajándékot remélsz. Ugyanakkor a régi reflexek is felélednek és máris tervezgetni kezded, hogyan tulajdoníthatnál el egy-két apróságot a ház gazdájától.

Alkonyatkor a többi zenésszel együtt a ház előtt várakoztok. Sorra érkeznek a vendégek, majd megkezdődik a vacsora. Ti is kaptok enni a szolgák szállásán (ezzel megvan a napi étkezésed), utána behívnak titeket, hogy játsszatok. Most kiderül, hogy miért éppen rád esett a választás: a vendégek ugyanis művelt férfiak és nők, afféle ironépség, akik egymás után „rendelik” híres legendák előadását tőletek.

A dalok után egy unalmasabb felolvasóest következik, ekkor megpihentek. A zenészek csendben beszélgetnek a sarokban, te pedig körül nézel. Hátha ki tudnál surranni az ajtón úgy, hogy ne vegyenek észre, és tehetnél egy „sétát” a házban? Ha megpróbálsz kiosonni és elcsenni néhány csecsebecsét, akkor lapozz a **225-re!**

Ha nem próbálkozol, akkor az estély végén, a vendégek távozása után a házigazda megköszöni a munkátokat és mindegyikötöknek 10 aranytallért nyom a markába. Mivel már éjszaka van, a szolgák szállásán alhattok. *Növeld a napok számát!* Másnap reggel távozol a házból. Lapozz a **150-re!** (Ha elhagyod Eingurdot, akkor most nem kell megnövelned a napok számát, hiszen itt már megtetted.)

8.

Frodi mohón neked szegezi a kérdést:

– Nos, sikerült megtalálnod a táblákat?

Ha nálad vannak a jádekő táblák, lapozz a **215-re!**

Egyébként beismered, hogy nincsenek nálad a táblák.

– Ejnye-ejnye, barátom, de hiszen megegyeztünk, nem emlékszel? – kérdi rosszul leplezett bosszúsággal a törpe. – Ez esetben, ha nem haragszol, visszatérek a munkámhoz, mert egy fontos kutatást szakítottam félbe miattad. Vagy hoztál valami mást nekem?

Ha nálad vannak a következő tárgyak, a bölcs hajlandó a mellettük feltüntetett összeget kifizetni.

Csontvázkirály diadémja	40 aranytallér
Kentaur nyakék	10 aranytallér
Régi térkép	10 aranytallér
Skorpió amulett	5 aranytallér
Varázslat elleni medál	5 aranytallér

Ezután Frodi rövid úton kitessekel a házából. Lapozz vissza a **183-ra**, és válassz mást!

9.

Bejutottál Kelmar Iltarien sírjába! Nyersz 1 LÉLEK pontot ezért a nagyszerű felfedezésért. Körbesétálsz, de semmi egyebet nem látsz a teremben, sem sírkövet, sem a híres lantot. Ennek ellenére megállsz a szobor előtt és magadban azt kívánod, bárcsak élne a híres bárd, hogy segítséget kérhess tőle. Ha csupán töredékével rendelkeznél mindannak a tudásnak, ami az ő kisujjában volt, máris sokkal könnyebben összegyűjthetnéd a pénzt Grimi kiszabadítására...

Halk dallam üti meg a füled a szobor felől. Felnézel, s ekkor lágy hang szólal meg:

*Tudom, dalnok vagy, akárcsak én:
Kobzod nem pihen s szíved is a helyén.
Halld hát meg a tiszta hangokat,
S ujjad sose tévessze el azokat.*

A dallam erősödik, egyre több és több hang szólal meg. Soha életedben nem hallottál ilyen csodálatos muzsikát! Ujjaid remegni kezdenek, végigsimítanak a kobzod húrjain (ha nálad van), melyből olyan tiszta hangok törnek elő, mint még soha. Kelmar Iltarien átadta neked tudása egy részét! Adj egy pontot a ZENÉLÉSEDHEZ (a *Kezdeti érték* fölé is emelkedhet)!

A zene elhallgat, te pedig hálatelt szívvel hagyod el a sírt. Leereszkedsz a lépcsőn, ki a szabadba, majd visszagyalogolsz a tóhoz. Lapozz vissza a **82**-re és válassz mást!

10.

A Béke Istennőjének helyi temploma annyira jellegtelen kőépület, hogy ha nem lenne a kapu fölött az istennő jelképe, a kitért tenyerű kéz, meg sem ismernéd. Odabent azonban tágas és hűvös csarnok fogad.

Ha Rheanával játszol és még nem jártál itt, lapozz a **274**-re!

Egyébként ha akarod, a papnők ellátják a sebeidet és gyógyító főzetekkel erőt öntenek beléd. Cserébe szerény adományt várnak el a

templom javára. Ez azt jelenti, hogy 4 aranytallér fejében 3 ERŐNLÉT pontot gyógyulhatsz. Ha ezzel végeztél, térj vissza a **100-ra!**

11.

A királyi úton lovagolsz, amely Alkonyvég várát köti össze a fővárossal. Ez egy elég forgalmas út, amelynek mentén dúsan termő szántóföldek és legelők húzódnak. Az itteni parasztok barátságosak és keményen dolgoznak. Délre a Dabbok-hegység vonulatai kéklenek, északabbra dimbes-dombos, erdővel borított tájat láatsz. Útközben számtalan falu és nemesi udvarház mellett haladsz el. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben!

Dobás	Esemény
2-3	Lapozz a 220-ra!
4-5	Egy bozótoson kelsz át éppen, amikor hirtelen csattanást hallasz és éles fájdalom hasít a lábadba. Beleléptél egy ravaszul álcázott vadászcsapdába! Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot.
6	Keletről sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástól. Veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag élelmed is ehetetlenné ázik.
7	Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként utad eseménytelenül telik.
8	Egy vándorkereskedővel találkozol az úton. A kis ember szekeren rengeteg áru van. Az alábbiak közül bármit megvehetsz: gyógyfüvek (egy adag 3 arany), lámpás (4 arany), papiros és tinta (4 arany).
9-10	Egy patak partján a termékenység istennőjének, Taradennek a szobra áll, a vízben pedig pénzt láatsz csillogni. Ha akarod, imádkozhatsz és bedobhatsz egy aranyat a vízbe: dobj egy kockával! Ha az eredmény legalább 3, Taraden megáldott: kapsz 1 LÉLEK pontot!
11-12	Lapozz az 56-ra!

A falvakban vehetsz élelmet, adagját 1 aranyért. Estefelé egy Ut-halpan nevű barátságos városkába érsz, ahol megszállhatsz éjszakára 3 aranyért. Ha viszont a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!*

Ha Talasinnel játszol és most jársz itt először, lapozz a **284**-re!
Egyébként merre indulsz el másnap?

Északnak, a Szürke-erdőbe?	Lapozz a 95 -re!
Keletnek, a Limmaren folyóhoz?	Lapozz a 192 -re!
Délkeletnek, Eingurdba?	Lapozz a 150 -re!
Délnek, a Dabbok-hegységbe?	Lapozz a 66 -ra!
Délnyugatnak, Alkonyvégbe?	Lapozz a 183 -ra!

12.

A dombok között nyöszörgésre leszel figyelmes. Egy sebesült kentaur fekszik egy ligetben! A teremtmény segítségért könyörög. Úgy döntesz, ellátod a sebét és adsz neki enni (vonj le magadtól egy adag élelmet, ha van!). A kentaur erőre kap, és hálából jó tanácsokkal lát el, hogyan kerüld el a déli síkság veszélyeit. Ezentúl a 260., a 306. vagy a 342. fejezetponton járva +1-et adhatsz az eseménydobásaidhoz. Most lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

13.

– Még valami – jegyzed meg. – Jelenleg az Arndel-ház megbízásában állok. Tudsz róluk valami érdekességet?

Frodi szeme felcsillan.

– Ki ne ismerné a városban a gyönyörű Isabailt, nem igaz? No meg a családja tragikus történetét.

– Tragikus? – vonod fel a szemöldököd. – A férje haláláról beszélsz?

– Ha hinni lehet a szóbeszédeknek, nem egyszerű baleset volt! A pletykák szerint a férje és annak fivére testét karmok marcangolták szét... mintha egy hatalmas vadállat tépte volna szét őket!

– Miféle vadállat? – kérdezed borzongva.

– Bármi volt is, jókora bestia lehetett. – A törpe elgondolkodik.
– A levéltárban kutatva több hasonlóan rejtélyes esetet is találtam a családi históriában. Isabail dédnagyapjáról egyenesen azt híresztelték, hogy teliholdkor szörnyeteggé változott. Persze a legtöbb régi nemesi család múltjában akadnak rejtélyek.

– A Taggato-családéban is? – váltasz témát.

– Dehogy, ők az unalmas polgárok mintapéldányai! – nevet fel a bölc. – Cornels vel Taggatóval volt szerencsém együtt szolgálni Lord Dernotot. Nála földhözragadtabb emberrel nemigen találkoztam. És még a törpékre mondják, hogy csak az anyagiak érdeklik őket! De egyebet nem tudok róluk.

Megköszönöd Frodinak a sok információt és elbúcsúzol tőle. Lapozz vissza a 347-re!

14.

Carsoran dühösen nézi kedvenc házi szörnyetegei tetemét.

– Pusztuljatok, nyomorultak! – dörgi és felétek emeli a kezét. Ajkát ártó igék hagyják el, mire újjából fekete villámok csapódnak közétek. Több paptársaiddal együtt téged is eltalálnak. Társaid fájdalmas ordítással görnyednek össze, megperzselődött testrészeik füstölnek. Ha nincs varázslat elleni medáloed, veszítesz 3 ERŐNLÉT és 1 ÜGYESSÉG pontot! Mielőtt a mágus újra támadhatna, Gedrik varázsszavakat mormol, így a második sorozat villám ártalmatlanul pattan le a körülöttetek felragyogó sárgás auráról. Gedrik koncentráll, hogy fenntartsa a védőburkot, a többiek pedig szent jelképüket szorítva, imádkozással segítik a tudós atyát.

Carsoran még néhány villámot megereszt felétek, azután taktikát vált. Felkap maga mögül egy kardot és körkörösén suhogtatni kezdi. Néhány varázsszót mond, és egy pillanat múlva megdöbbenve látjátok, hogy új karok sarjadnak a testéből. Legalább négy plusz karja nőtt és mindegyikkel egy-egy kardot lóbál! Úgy tűnik, fegyveres erővel próbálja áttörni a védelmeteket. Négy pap előrelép, hogy kékesen fénylő botjukkal felvegyék vele a harcot. A mágus dühös visorral forgatja a pengéit. Te a háttérben maradsz, ahogy Gedrik atya

mondta és erősen imádkozol. Közben látod, hogy az atya egy újabb varázslatba kezd.

Ha elmondtad neki, mi a neve a Carsorant támogató hatalomnak, lapozz a **45-re!** Ha nem, akkor lapozz a **162-re!**

15.

A folyosó hamarosan egy nagyobb helyiségben ér véget. A terem magas, falait a padlótól a mennyezetig ablaknyílásszerű mélyedések borítják. Minden mélyedésbe egy-egy kőtábla van becsúsztatva. Találomra kiveszel néhányat: mindegyiken a már korábban látott, különös ősi írás jelei sorjáznak. El sem tudod képzelni, miféle titkokat őrizhet ez a helyiség – Frodi nyilván boldogan leélné itt egész hosszú törpeéletét, ha egyszer bejutna. Azonban egyik tábla sem jádeköből készült, ezért tovább kell kutatnod.

Észreveszed, hogy a terem végében a padlón egy csontváz hever. Koponyáját egy kőtábla törte be, amely valahogyan kieshetett a helyéről. Talán az ősi templom egy szolgája lehetett az illető? Kalandorok biztosan nem jártak itt. Fehérlő ujjai között egy apró, vörös kőből faragott szobrocskát pillantasz meg. Egyéb kijárat nincs.

Ha elveszed a szobrocskát a csontvázról, lapozz a **362-re!** Egyébként vissza kell menned a folyosóra és a másik irányban kell folytatnod az utat, lapozz a **104-re!**

16.

– Súlyosak a sérüléseid – csóválja a fejét a gyógyító. – Ez legalább fél napos szertartás lesz. Helyezd magad kényelembe!

Lefektet egy ágyra, a lábához egy újabb füstölőt tesz, majd megkér, hogy vedd a kezébe Taraden istennő szimbólumát és tedd a mellkasodra. Ezután imádkozásba merül. Mormoló hangja megnyugtat, a füstölő illatától hamarosan elálmosodsz és elalszol.

Azt álmodod, hogy sikerült összegyűjtened mind az öt Őrt, és boldogan állsz Annon atya oldalán az új király koronázásán. Békeséggel eltelve ébredsz fel. Érzed, hogy elmúltak a fájdalmaid – szinte

újjászülettél a gyógyítónak hála. Állítsd vissza ERŐNLÉT és ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti értéükre!*

A gyógyító egy székbe roskad, láthatóan kimerült a szertartástól. Felkelsz, megköszönöd a segítségét és megkérded, mivel hálálhatnád meg. A férfi feltekint.

– Figyeltem az álmaidat, miközben aludtál. Tudom, hogy te is a Jót szolgálod, és küldetésed sikere mindannyiunk számára fontos. Ezért nem kérek mást, mint hogy a következő héten minden hajnalban mondj el egy imát Taradennek!

Megfogadod, hogy így teszel, majd elhagyod a hajlékát és viszszalovagolsz Oradébe. Mint kiderül, egy napig aludtál, ezért *növeld a napok számát!* Alkonyatra érsz vissza a városkába. Lapozz a 342-re és válassz éjszakai szállást!

17.

– Vesztettél, Rolgar! – kiáltod. – Az ország legkiválóbb harcosait hoztam ellened. Neked és a pribékjeidnek semmi esélyetek! Add át Grimt és elmegyünk. Ha nem, akkor egyikőtök sem éri meg a reggelt!

Rolgar feláll. Összevont szemöldökkel néz végig rajtad és a harcosokon, mintha az általad mondottakat mérlegelné.

– Rendben van – mondja aztán. Meglepődsz. Ilyen könnyű lenne? Rolgar Grimt-hez lép és felállítja a székbe. Ezután szorosan maga előtt tartva őt, hirtelen nekilódul, még hozzá a terem túlsó vége felé!

– Támadás! – ordítja közben. A pribékjei elsütik a számszeríjait. Nyílvesszők potyognak rátk, több harcosodat el is találják.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 17-es nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, 2 ERŐNLÉT és 1 ÜGYESSÉG pontot veszítesz a válladba fúródó nyílvessző miatt.

A harcosaidnak nem kell több, azonnal az ellenségre vetik magukat és kemény csata veszi kezdetét. Te Rolgar után rohansz, aki közben a terem túlsó végében kinyitott egy rejtekajtót, és túszával együtt eltűnt mögötte. Azonban amikor a titkos kijáráthoz érsz, egy testőr áll eléd. Gyorsan végezned kell vele, ha utol akarod érni Rolgart!

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *TARADEN* kódszó, és négy forduló alatt legyőzöd a testőrt (vagy nem szerepel *Kalandlapodon* a *TARADEN* kódszó, de hat forduló alatt győzöl), lapozz a **265**-re! Ha nem sikerül ennyi forduló alatt győznöd, lapozz a **298**-ra!

18.

Tyssirel szobájához érve gyorsan besurransz az ajtaján. Tudod, hogy minden itt töltött perc növeli a lebukásod veszélyét.

A tünde szobája meglehetősen dísztelen. Alacsony asztalka áll a végében, rajta egy magas, sötétzöld levelű cserepes növény. Ami azonnal felkelti a figyelmedet: a falra akasztva egy tünde íj lóg. Ideget és nyílvesszőket nem látsz a közelében. Megcsodálsz a fegyver remekműű faragását, ugyanakkor elgondolkodsz rajta, milyen célt szolgálhat most. Tyssirel fekhelyéhez fordulva meglepve látod, hogy az ágakból és levelekből áll – nyilván nem tud lemondani az erdei élet „kényelméről”. Mikor tapogatózni kezdesz a gallyak között, egy kicsiny medál akad a kezvedbe.

Ekkor zajt hallasz a folyosóról, ezért villámgyorsan abbahagyod a kutatást. Kiosonsz az ajtón és egy kis kápolnába húzódsz, ahol megnézed a szerzeményedet. A medál háromszög alakú, ezüsből készült, cikornyás díszítéssel, amely akár egyfajta írás is lehet. Még sosem láttál ilyet. Írd fel a *Kalandlapodra*! Ezután lapozz vissza a **305**-re és válassz mást!

19.

Mint kiderül, Annon atya a kertben tartózkodik. Végigsietsz a folyosókon, útközben üdvözlöd a rendtársaidat.

Az idős atyát a templom ápolt belső kertjében találod, amint fiatal tanítványoktól körbevéve lassan sétál és éppen előadást tart nekik valamiről. Eszedbe jut, hogy évekkal ezelőtt te is ott sétáltál az atya

mögött, tudásra éhesen... Most viszont éppen hogy neked kell felvilágosítanod őt bizonyos dolgokról, amelyek a rendben történnek.

Mikor Annon atya meglát, szelíden elküldi a tanítványokat. Kettesben maradtok. Illendően köszöntöd.

– Rheana, leányom, jó ismét látni téged! – mondja mosolyogva Annon. – Gyere, üljünk le, és mondd el, mire jutottál a Béke Őreivel.

Leültök egy félreeső padra. Röviden elmeséled az atyának a kalandjaidat (ha sikerült megszerezned egy vagy több szobrot, azokat is megmutatod neki), majd rátérsz mindarra, ami Wurzenben történt. Annon ráncos arca elkomorul Carsoran terveinek hallatán, és még sötétebb ábrázatot ölt, amikor elmondod neki a találkozásodat Ilu-Zargezzel, valamint a Gedrikkel és Tyssirelrel kapcsolatos kétségeidet.

Mikor befejezted, az atya pár percig a botjára támaszkodva, némán ül.

– Tehát egyelőre nincs kézzelfogható bizonyítékunk, amely megmagyarázná, hogyan került a merénylő gyűrűje Gedrikhez.

– Nem, de Ilu-Zargez varázslata megmutatta, hogy Tyssirelnél előbb volt a gyűrű, mint Gedriknél. Valószínűleg ő rejtette el, hogy gyanúba keverje Gedrik atyát.

– Nehéz tisztán látni ebben a kérdésben, leányom. A varázslat mutatott valamit, de a látottak értelmezésében nem segít. Márpedig ez súlyos ügy! Ha a gonosz egyszer beférközött közénk, bármikor megteheti azt. Mindenképpen tanácskoznom kell erről a templom vezető atyáival. Még ma este összeülünk, hogy megvitassuk mindent. Kérlek, maradj addig a templomban és várd meg a döntést.

Bár úgy érzed, Annon atya nem vette figyelembe a véleményedet Tyssirelrel kapcsolatban, bízol az atyák bölcsességében és tisztességében. Így hát a nap fennmaradó részét a templomban töltöd, ahol hamar elterjed, milyen fontos híreket hoztál. Érzed, hogy rendtársaid nagyobb tisztelettel tekintenek rád. A tanácsülés estefelé kezdődik és alaposan belenyúlik az éjszakába. Meleg vacsorát kapsz (megvan a napi étkezésed) és az estét a szobádban töltheted, ahol végre alaposan kipihened magad. *Növeld a napok számát!*

Annon atya másnap délelőtt felkeres, hogy közölje veled a tanács döntését.

– Az atyákkal egyetértve azt a döntést hoztam, hogy néhány testvérünkkel személyesen utazom Wurzenbe kivizsgálni az ottaniak ügyeit. Tisztességes eljárást tartunk. Ha Gedrik atya ártatlannak bizonyul, akkor szívesen segítünk neki a Carsoran elleni tervében. Ha viszont, az Istennő ne adja, bűnössége bizonyítást nyer, a rend nagytanácsa fog ítélni sorsáról. Tyssirelt is meg fogjuk hallgatni. Ami pedig téged illet, leányom, neked folytatnod kell a küldetésedet. Ha megtaláltad a szobrokat, jöjj te is Wurzenbe. Hiszen, mint mondtad, egy vagy több szobor valamelyik ellenségünk birtokában van – akár ki is legyen ez az ellenség.

– Mindent meg fogok tenni a küldetés sikeréért – mondom.

Elbúcsúzol az atyától, aki megáld téged: nyersz 2 LÉLEK pontot. Ezután elhagyod Gindel templomát. Húzd ki *Kalandlapodról* a *GEDRIK* és írd fel a *TANÁCS* kódszót, majd lapozz a **150**-re! (Ha elhagyod Eingurdot, nem kell újra megnövelned a napok számát.)

20.

Az egyemeletes, téglalap alakú épületet hatalmas kőlapokkal burkolták, ezek némelyikén domborműveket látsz, amelyeket mára felismerhetetlenné koptatott a pusztai szél. A magasban szűk ablaknyílások sorakoznak. Csak egyetlen bejáratot látsz, egy nagy, kétszárnyú kőajtót, amely meglepetésedre nyitva áll. A torony az épület egyik sarkában emelkedik, külső bejárata nincs. Csak két emelete maradt meg, lábánál leomlott kövek és emberi csontok hevernek.

Óvatosan belépsz a kapun át egy négyzet alakú terembe. Az ablakréseken beszűrődő fényben egy öt méter magas, gúla alakú emelvény magasodik föléd a terem közepén. Három oldalán meredek lépcsők vezetnek felfelé, a tetején egy gigantikus, kőből faragott szoborfejet látsz. Három torz arca van, összes szeme és szája nyitva. A szobor mögött keskeny kőpalló vezet tovább a magasban egy, a falban nyíló ajtóig. Úgy tűnik, az ajtót csak a szoborfejet megkerülve, a pallón át lehet megközelíteni.

Oldalt egy kupacot veszel észre, amelyről megdöbbenésdre kiderül, hogy egy férfi megégett teteme. Hason fekszik a földön, jobb karja kinyújtva. Ujjával mintha a bal oldali lépcső felé mutatna – persze lehet, hogy csak a képzeleted játszik veled!

Közelebb menve mindhárom lépcsősor legalsó lépcsőjén egy-egy ősi írásjegyet veszel észre.

Ha nálad van Frodi tekercse, lapozz a **254**-re!

Egyébként dönts el, mit teszel!

Felmész a bal oldali lépcsősoron?

Lapozz a **144**-re!

Felmész a középső lépcsősoron?

Lapozz a **338**-ra!

Felmész a jobb oldali lépcsősoron?

Lapozz a **93**-ra!

Kimész az épületből?

Lapozz a **2**-re!

21.

Alaposan kicifrázod a hős és az óriás küzdelmét és érzed, hogy jó nyomon haladsz. Amikor elérsz oda, hogy Ansgar megadja a kegyelemdőfést ellenfelének, a megkönnyebbült sóhajokat hallva tudod, hogy megnyerted a hallgatóságot. Írj fel *Kalandlapodra* egy „+1”-et (ez lesz a végső próbád második módosítója)!

Idwar elkomorodik, de habozás nélkül folytatja. Elmeséli, hogyan találta meg a lovag az elrabolt lányt az óriás várában, és hogyan szettek egymásba. Odáig jut, hogy Ansgar visszaért a lánnyal Rawal királyhoz. Tudod, hogy a dal vége a lovag megjutalmazása. De vajon mit szeretne hallani a közönség?

Ha azt mondod, hogy a lovag semmilyen jutalmat nem kért hőstettéért, lapozz a **154**-re! Ha azt, hogy a király lányát kérte feleségül, lapozz a **244**-re!

22.

– Hé, nem hallottad, amit mondtam? – kiáltja utánad dühösen Vif. Figyelmen kívül hagyod a teremtmény fecsegését, megkerülöd és rálépsz a hídra. Lapozz a **336**-ra!

23.

Tanítványod összeszedi magát és tőle telhető magabiztossággal adja elő az éneket. Ezután izgatottan várakoztok, tekinteteket a harmadik emeleti ablakra tapasztva. Hamarosan ismét feltűnik a lány alakja... ám ezúttal nem egy újabb levélke pottyan le, hanem egy vékony kötélhágcsó ereszkedik alá.

– Nyertél, fiú! – súgod oda Orysiannek. – Azt akarja, hogy mássz fel hozzá!

Orysián rád néz. Biztatóan biccentesz neki, és magadban büszkeséget érzel. Ez szép munka volt mindkettőtök részéről! Nyersz 1 LÉLEK pontot. Az ifjú elmosolyodik, de mielőtt nekiiramodna a ház felé, megállítod.

– Óvatos légy! – mondod neki. – Ne tégy semmi olyat, amit holnap megbánnál! – El sem hiszed, hogy ezek a szavak a te szádat hagyták el.

– Köszönöm, mester! – súgja oda a fiú, s azzal mászni kezd felé. Nem gondoltad volna, hogy egy hegymászót megszegyenítő gyorsasággal fogja megtenni a három emeletet. Az ablak bezáródik mögötte.

Mivel itt már semmi dolgod, visszaindulsz az Arndel-házba. Isabailt a társalgóban talárod. Jöttödre felugrik. Mikor elújságotod neki a jó hírt, váratlanul a nyakadba ugrik, egy pillanatra átölel, majd zavartan eltávolodik.

– Bocsássa meg az illetlenségemet! – mondja. – De úgy örülök, hogy összejött neki! Nem is tudja elképzelni, mennyit epekedett a lány után! Ön nélkül nem sikerült volna! Nagyon hálás vagyok önnek!

Ezután elnyom egy ásítást.

– De most már későre jár! Visszavonulok a szobámba, ha megengedi. – Utánanézel. Az ajtóból még visszapillant. – Jó éjt, Talasin uram!

A hölgy távozása után te is a szobádba mész és leheveredsz. De elkerül az álom, mert folyton Isabailon jár az eszed. Egyértelműnek tűnően jelezte, hogy kedvel. Szinte biztos vagy benne, hogy nem len-

ne ellenére, ha most felkeresné a szobájában. Ugyanakkor eszedbe jut a nagydarab bátyja is, aki szintén a házban tartózkodik. Nem ez volna az első alkalom, hogy a felbőszült férj vagy egyéb férfi családtag rajtakap egy szemrevaló hölgygel. Az ilyen esetek elég kellemetlenül szoktak végződni.

Ha ennek ellenére felkeresed Isabailt, lapozz a **140-re!** Ha inkább mégis a szobádban töltöd az éjszakát, lapozz a **318-ra!**

24.

Szétrugdosod a hulladékokat, de semmi érdekeset nem lelsz közöttük. Ezután a barlang falát is megvizsgálod, de a feketéllő koromfoltoktól eltekintve itt sem találsz semmit.

Ha *Kalandlapodon* szerepel az *ÁLDÁS* kódszó, lapozz a **48-ra!**

Egyébként ha még nem jártál a bal oldali járatban, lapozz a **145-re!**

Amennyiben már ott is jártál, lemondóan állapítod meg, hogy a kincsek utáni kutatásod eredménytelen volt. Lehet, hogy mégsem több legendánál az egész... Ezen töprengve hagyod el a barlangokat. Lapozz a **213-ra!**

25.

Régi ismerősöd, Stenkar a szigorú vámellenőrzés kijátszásából gazdagodott meg. Kisebb hadsereget foglalkoztat, amely információt gyűjt neki, lefizeti – vagy más módon elintézi – a megfelelő személyeket és lebonyolítja az áruk adásvételét. Éppen ezért ő maga nem is nagyon hagyja el az otthonát, főleg nappal. Neked viszont sürgős a dolgod, ezért felkeresed a házát, amelynek ajtaja előtt két öregember üldögél. Pipát füstölnek és ártalmatlannak tűnnek, de érzed, hogy a szemük sarkából alaposan végigmérnek. Leszállsz a lovadról.

– Stenkart keresem – mondod nekik, de ők egyszerűen levegőnek néznek.

– Talasin vagyok, a Kobzos – próbálkozol újra. – Stenkar régi cimborája. Tudja, ki vagyok, vezessetek hozzá!

Erre az egyik öregember nehézkesen feltápáskodik és elindul befelé. Követed őt a házba. Odabent teljes a sötétség. Egyszerre csak érzed, hogy többen körülvesznek és erős karok fognak le. Összekötözik a kezed, fejedre zsákot húznak, úgy taszigálnak tovább. Lementek a lépcsőn, majd egyenesen tovább, végül felfelé.

Amikor leveszik a fejedről a zsákot, elámulsz. Egy oszlopsorral kerített, buja zöld udvaron vagy, melynek közepén szökőkút csobog. Az árnyakban fegyveresek állnak, kicsit arrébb három fátyolt viselő fiatal leányzó labdázik. Kövér férfi ül az árnyékban, gyűrűs kezével int, hogy menj közelebb. Ő Stenkar, a csempész.

– Alaposan megtollasodtál, mióta utoljára láttalak, barátom – mondod mosolyogva.

Stenkar összevonja a szemöldökét és végigmér.

– Te viszont ugyanolyan toprongyos csavargó vagy, amilyen mindig is voltál – mondja mogorván. – Mi kéne? Pénz vagy védelem?

– Egyik sem – biztosítod sietve. – Csupán a tanácsodért jöttem.

Stenkar int, hogy vegyék le a kötélékeidet. Leültetnek és vízzel kínálnak, amit örömmel fogadsz el a nagy melegben. Ezután elmeséled neki az egész balszerencsés esetet Rolgarral, megemlítve szegény Grimmit is, és a segítségét kéred. Stenkar öblös hangon felnevet.

– Ez rád vall, te tökkelütött! – mondja kacagva. – Nem tudtál volna várni azzal a kehellyel? Látod, ezért nem viszed soha semmire! Ami viszont a segítséget illeti... – Elgondolkodik. – Pénzt természetesen nem kapsz tőlem, egy átkozott petákat sem bíznék rád, nemhogy négyszáz aranyat. A pénzt neked kell összeszedned.

– És hogyan álljak bosszút Rolgaron? – kérdezed. – Ha annyiban hagyom a dolgot, bármikor ismét megteheti ezt velem. De sajnos sok embere van.

– Akkor fogadj fel te is embereket, te nagyészű! – feleli a csempész. – Megbízható embereket... tudom is, kikre van szükséged. – Stenkar odainti az egyik lányt, aki bort tölt neki egy kancsóba. A csempész szinte egy kortyra benyakalja az egészet, majd rád néz. – Figyelj jól, mert a régi barátságunk kedvéért megosztok veled egy titkot. Innen keletre, az Irmoth-erdőben él egy társaság, a nevük Hangtalan Har-

cosok. Nem olcsók, de ők a legjobbak. Sosem kérdeznek és mindig elvégzik a munkát. Menj és keresd meg őket!

A Hangtalan Harcosok a nevükből ítélve valamiféle orgyilkos társaság lehet. Stenkarnak igaza lehet: izomerő ellen csak még nagyobb izomerővel veheted fel a harcot. Megköszönöd barátodnak a segítségét, azután távozol – ezúttal zsák és kötelek nélkül. Lapozz a **136**-ra!

26.

A bejáratot zárva találsz. Valaki egy táblát akasztott ki a kapura, amelyre fehér festékekkel a „*Leltározás*” feliratot mázolták. Úgy tűnik, máskor kell visszajönnöd. Lapozz vissza a **150**-re!

27.

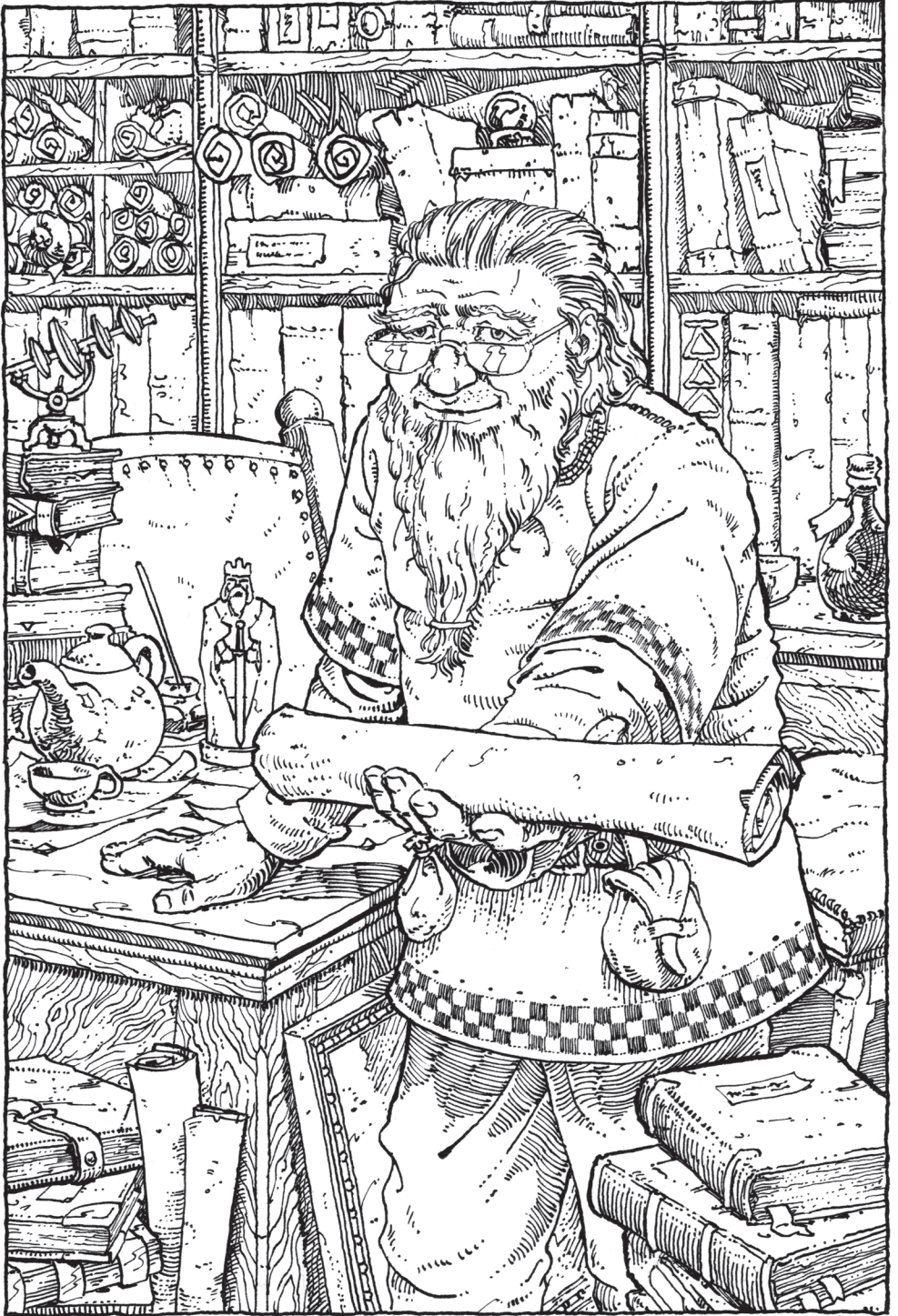
A kikötőben, mint mindig, most is nagy a nyüzsgés. Legalább tucatnyi hajó horgonyoz a rakpart mellett. A kis halászbárkák most tértek vissza a tengerről. A nagyobb vitorlások fedélzetéről ládákat és hordókat rakodnak ki a munkások, másokra most hordják fel az árut vagy a tengeri utazáshoz szükséges készleteket.

A matrózokat elnézve mindig arra gondolsz: vajon milyenek lehetnek a messzi, tengerentúli országok? Öreg tengerészekről hallottad, hogy ha valaki kitartóan hajózik kelet felé és túléli a Mennydörgés Óceánjának szörnyűségeit, hatalmas szárazföldet talál, mindenféle civilizált népekkel. El sem tudod képzelni, milyenek lehetnek az ottaniak – ami téged illet, még sosem tetted ki a lábad Eingurdból!

De eszedbe jut, hogy dolgod van, ezért abbahagyod a báméskozást.

Ha Talasinnel játszol és *Kalandlapodon* szerepel a *RAKTÁR* szó, akkor megkeresheted, lapozz a **348**-ra!

Egyébként megnézheted közelebbről a hajókat, lapozz a **84**-re! De odamehetsz a halászokhoz is, lapozz a **141**-re! Ha végeztél a kikötőben, lapozz vissza az **50**-re!



28.

A fák egyre sűrűbben nőnek körülötted, miközben a keskeny ösvényen a forrás felé lovagolsz. Félhomály borul rád, a sűrű törzsfák koronája titokzatosan susog a szélben.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-2, akkor lapozz a **173-ra!** (Ez az esemény csak egyszer történhet meg veled.) Ha több, akkor olvass tovább!

Egyszerre minden előjel nélkül megritkulnak a fák és egy széles tisztáson találsz magad. Közepén sziklák emelkednek, közöttük egy mélyedésben azúrkék vizű tavacska csillog; a mélyéből buzog fel a forrás vize. Különös szagú gőzök szállnak fel a felszínéről. A víznek a szóbeszédnek egy része gyógyító, a másik ártó hatást tulajdonít.

Ha *Kalandlapodon* szerepel az *ALKÍMIA* kód szó és meg akarod keresni, lapozz a **62-re!**

Ha iszol a forrás vizéből (és még nem tetted meg), lapozz a **253-ra!** Ha visszamész az ösvényen a Borostyántoronyhoz, lapozz a **95-re!**

29.

– Tehát a jádetáblák kellenek – sóhajtasz fel. – Rendszerben van, megszerzem őket. Tudsz valamit arról, hogy mi várhat rám a templomban?

– Tudom, hogy nehéz a feladat. A legendák szerint a templomot a nagy csarnokon át, egy titkos átjárón keresztül lehet megközelíteni. A Vérestorkú Rettenetnek felajánlott emberáldozatok szellemei a mai napig nyugtalanok lehetnek, és a csapdák némelyike is bizonyosan működőképes még. Légy óvatos! Azonban segíthetek is.

Frodi kutatni kezd a polcain, majd egy pergamentekercset szed elő, amelyet átad neked. A tekercsen valamilyen ősi írás jelei sorakoznak, mellettük szavak és magyarázatok. Kérdően nézel a bölcsre.

– Hosszú évek munkáját tartod a kezében, barátom – jelenti ki büszkén a törpe. – Az ősi írás jeleinek nagy részét sikerült megfejtenem. Neked adom ezt a tekercset. Hasznodra lesz, ha netán felirattal találkozol a templomban.

Alaposabban is megvizsgálod a kezekben tartott pergament. Úgy tűnik, az ősi írás minden jele egy-egy fogalmat jelöl, gyakran egyszerre főnevet és igét is. Például az [ÉTEL] szimbóluma jelenthet ételt és evést is. (A szögletes zárójelekben lévő nagybetűs szavak egy-egy írásjegy jelentését mutatják.) A tekercs több tucat jel megfejtését tartalmazza, de a szavak között lévő összefüggésre nézve már semmit nem mond, erre neked kell rájössz.

Tarisznyádba süllyeszted az értékes tekercset. Írd fel a *Kalandlapodra!*

– A többi szobor hollétéről nincs tudomásod? – kérdezed reménykedve Frodit. A bölcs azonban széttárja a kezét.

– Sajnos nincs. Nyilván szétszóródtak, miután a Bitorló zsoldosai felprédálták a fővárost.

Kissé elkedvetlenedsz szembesülve vállalkozásod nehézségével, de azért megköszönöd a bölcsnek a beszélgetést. Már indulni készülsz, amikor Frodinak eszébe jut még valami.

– Ha utad során netán ősi tárgyakba botlanál, szívesen venném, ha elhoznád őket hozzám. Amikor a gyűjteményem gyarapításáról van szó, akkor semmi pénz nem sajnálók!

Ha nálad vannak a következő tárgyak, a törpe tudós hajlandó a mellettük feltüntetett összeget kifizetni.

Csontvázkirály diadémja	40 aranytallér
Kentaur nyakék	10 aranytallér
Régi térkép	10 aranytallér
Skorpió amulett	5 aranytallér
Varázslat elleni medál	5 aranytallér

Ezután távozol Froditól. Lapozz vissza a **183**-ra, és válassz másik lehetőséget!

30.

Daloddal meggyőzted az írnokot, aki felírja a neved és int az öröknek, hogy engedjenek be a belső várudvarra. A várudvaron elvezetik

a lovadat, megőrzésre elveszik a kardodat, majd közlik veled, hogy néhány óra múlva megkezdődik a lakoma, addig pihenj és gyakorolj.

A következő néhány órát a többi csepürágó társaságában töltöd. Igazán színes társaság jött itt össze, akik valamennyien értenek a szakmájukhoz, hiszen a kontárok és léhűtők el sem jutottak ideig. Érdeklődve figyelitek egymás előadásait, hallasz néhány érdekes történetet, sőt még néhány szakmai fogást is ellesel tőlük. Kapsz 1 LÉ-LEK pontot, amiért ilyen jó társaságba keveredtél!

– Játssz, ahogy csak tudsz, fiam! – tanácsolja egy ősz dalnok. – A lord bőkezűsége legendás, csak keltsd fel az érdeklődését!

A szolgák közben elkezdik behordani az ételeket a lovagterembe, és érkeznek a vendégek is, közöttük több nemesúr és hölgy. Végül alkonyatkor titeket is beengednek a nagy, boltíves csarnokba, ahol a fáklyák fényében már javában folyik a mulatozás. Lord Harrabal – testes, pirosposzgás arcú, öblös hangú férfi – az asztalfőn ül fiatal, láthatóan várandós neje és válogatott nemesek társaságában. Kisebb csoportokban léptek fel a társaság előtt, addig a terem végében ehetek-ihattok. (Ezzel megvan a mai étkezésed, sőt elrakhatsz egy adag élelmet is.)

Hamarosan te is sorra kerülsz. Előveszed a kobzodat és nekiveselkedsz, hogy magadra vond Lord Harrabal érdeklődését.

Tedd próbára ZENÉLÉSED 17-es nehézség ellen! Ha sikerül a próba, lapozz a 107-re! Ha nem, akkor nem voltál feltűnően jó, lapozz a 286-ra!

31.

Most nincs szerencséd. Hátasoddal megpróbálsz elrejtőzni a közeledő kentaurok elől egy ligetben, de amikor már úgy látod, elmentek és előjönneél, egy újabb kentaur bukkan elő. Mindketten meglepődtek, azután a kentaur – izmos férfi felsőtestű, ló alsótestű teremtmény, lándzsával a kezében – vad harci kiáltással rád veti magát.

Ha elmenekülsz, akkor a kentaur figyelmének pillanatnyi kihagyását kihasználva elporzol a lovaddal, s kimerült ellenfeled lemond az üldözéséről.

Ha legyőzöd, a harcosnál egy különös mintájú nyakéket találsz, ezt megtarthatod vagy bármelyik piacon eladhatod 5 aranyért. Írd fel a *Kalandlapodra!*

Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

32.

Figyelmedet egy dalnoknak tűnő fiatal férfi hengegése kelti fel, aki azt állítja, hogy járt a legendás Kelmar Iltarien sírjánál. Ez a legendás tünde bárd Lord Baralt, a Bitorlót szolgálta, majd ura bukása után eltűnt a világ szeme elől. Azt regélik, a hegyek közt nyugszik, mások szerint külhonban veszett nyoma.

– Úgy bizony – meséli a dalnok, élvezve asztaltársai hitetlenkedését –, Tövisvár közelében, egy meredek, kék hegyormon van eltemetve. Azért zarándokoltam el oda, hogy tiszteletemet fejezzem ki a művésze iránt – meg azért is, mert úgy hallottam, hogy híres varázslantját is vele temették el a sírba! Mit nem adnék érte, ha a kezembe foghatnám ezt a lantot, melynek csodás muzsikája könnyekre fakasztotta még a gonosz ogrekirályt is! De sajnos a sírboltot zárva találtam.

Megjegyzed a történetet, hátha te is eljutsz a Dabbok-hegységben található sírhoz. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *ILTARIEN* kódszót, majd lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

33.

A könyvben, amelyet a hírhedt Sellőzátonyból származó historikus írt, ijesztő történetek találhatók arról, hogyan rejtőznek el a démonok az emberi országokban, és hogyan veszik rá gyanútlan áldozataikat aljas céljaik szolgálatára. Borzongással olvasod, miről lehet felismerni egy-egy Gonosz fertőzte lényt – bár olykor elfog a gyanú, hogy a leírtak egy része csupán a szerző képzeletének szüleménye. A lapokon több démonokkal és gonosz erőkkal kapcsolatos ábrázolás is szerepel.

Ha Rheanával játszol és van nálad egy gonosz tárgy, lapozz a **187**-re!

Egyébként becsukod a könyvet. Lapozz vissza a **101**-re!

34.

Elhagyod a falut és nekiindulsz felfelé a hegyen. Lovadat száron vezetve követed a Kecskés-patakot, hogy megkeresd a forrásnál élő remetét. Telnek az órák, miközben erdőn-mezőn át gyalogolsz. Időnként megállsz, hogy kifújd magad, iszol a kristálytisza vízű patakából, és körül nézel. A hegyvidék teljesen kihalt. Hamarosan sötétedni kezd, így tábort versz egy kisebb szikla mélyedésében. Tüzet gyújtasz és megvacsorázol, majd pokrócodbba burkolózva elalszol. Álmodat nem zavarja semmi. *Növeld a napok számát!*

Másnap reggel folytatod utadat. Már igen magasan jársz: ritkulnak a fák és egyre hidegebb van. Dél körül kis kunyhót veszel észre a hegyoldalon, így arrafelé veszed az irányt. Amikor odaérsz, egy öregembert látsz a kunyhó előtt üldögélni. Az „öreg” nem is pontos kifejezés: életedben nem láttál még ilyen vénségesen vén embert! Alakja töpörödött, arca csupa ránc, hófehér haja és szakálla a földig ér. Úgy látod, alszik, de amikor odaérsz hozzá, kinyitja a szemét. Udvariasan köszöntöd, és a legendás kincset rejtő barlang felől érdeklődsz tőle. A remete hosszan végigmér, mielőtt válaszolna.

– Tudom, hol a barlang bejárata. Olyan fiatal voltam, mint most te, amikor odahordták a rablott javakat. Nem te vagy az első, akinek megmutatom a helyét... de figyelmeztetek, hogy még senkit nem láttam kincsekkel megrakodva visszajönni onnan.

– Vállalom a kihívást – mondod. – Kérlek, mutasd meg a barlangokat!

A remete bólint, majd az egyik irányba mutat.

– Arrafelé indulj, keresd meg a helyet, ahol a Kecskés-patak napvilágra bukkan. Onnan haladj száz lépést a hegy oldalában, majd látni fogsz egy hatalmas bükkfát, amely kiemelkedik a többi közül. Annak közelében megtalálod a barlangok bejáratát.

Elköszönsz az öregtől és útnak indulsz. A remete útmutatását követve hamar megtalálod a helyet, ahol a Kecskés-patak előtör a hegy mélyéből. Innen száz lépést haladsz a hegy oldalában, míg megpillantod a magas fát. Odaérve kikötöd lovadat és fél óra kutatás után rábukkansz az alacsony, széles nyílásra. A bejárat mellett egy hatalmas követ látsz, mintha valaki szándékosan gurította volna oda. A barlangban sötétség honol, bűzt érzel, és pár lépés után szétdobált emberi csontokat veszel észre a földön. Csak nem lakja valaki vagy valami a barlangot? Vársz egy kicsit, de semmilyen neszt nem hallasz. Viszont lámpás nélkül örülsz volna bemelegedni a sötétségbe.

Ha van lámpásod, lapozz a **281**-re!

Ha nincs lámpásod, csendben átkozod magad, amiért nem gondoltál erre korábban. Veszítesz 1 LÉLEK pontot! Most vissza kell menned a hegyi útra és kerítened kell valahonnan egy lámpást, márpedig ezzel értékes időt veszítesz. Lapozz a **213**-ra!

35.

Megtorpansz. Erre nem számítottál. Lopva körülnézel, hall-e titeket valaki – egyúttal felmérve a menekülési útvonalakat is. Egy csendes utcán vagytok. Körülötted szegényes viskók támasztják egymást, ablaktábláikat éppen most nyitják ki a helyiek. Kotkodácsolás és ugatás hallatszik, a távolból beszűrődik az árusok óbégatása. Kissé megnyugodva visszafordulsz a tündéhez.

– Folytasd! – intesz neki.

– Északnyugatról, a Pendar-folyó körüli erdőségből származom. A mi népünk elzárkózik a külvilágtól, nem szeretjük az idegeneket. Különösen az embereket, akiket az évszázadok során általában vagy hódítási, vagy fosztogatási szándék csalt az erdeinkbe. Én a vadászok közé tartoztam. A feladatom az volt, hogy őrizsem a határainkat. Ha embert láttam, egy figyelmeztetés után a szívébe kellett röpítenem a nyílveessőt. Sokakat megöltem így, bár egyre nehezebb szívvel. Rájöttem, hogy az emberek nem mind gonoszak, hanem más tulajdonságok is hajtják őket: kíváncsiság, önzetlenség, elhivatottság. De a törvényeinket nem lehetett megkérdőjelezni. – A tünde felsóhajt. –

Érkeztek kereskedők is, ők az erdő határán telepedtek le az áruikkal. Bár nekem tilos volt, olykor szóba elegyedtem velük. Akkor jöttem rá, hogy mennyi felfedeznivaló van az otthonomon kívül. Megtetszett az, ahogyan az egyikük az országaról beszélt. Elhatároztam, hogy elszököm, elhagyom a népemet, és elkísérem ezt az embert a hazájába. Így jutottam el ide, Wurzenbe. Egy ideig céltalanul kóboroltam a városban. Láttam, hogy nálatok is szükség van vadászokra – az emberek egymásnak is ellenségei. De nem akartam azt az életet folytatni. Sajnáltam azokat, akiket ártatlanul öltem meg. Egy nap eljöttem Gindel templomába és imádkoztam a lelkeikért. Akkor különös békesség szállt meg: Gindel megbocsátott. Beszélgettem a testvérekkel... majd beálltam a novíciusok közé. Ennyi a történet. Kérlek, mindez maradjon köztünk! Perbalar testvéren kívül, aki maga is félig tünde, senki más nem ismeri az előéletemet.

Nem tudod, mit mondhatnál, így hallgattok. Végül ismét Tyssirel töri meg a csendet, és arra kér, meséld te is magadról. Röviden beszélj neki a származásodról és arról, hogyan kerültél Eingurdba, majd a küldetéseidről is. Közben útba ejtitek Daar őrmester házát, hogy ellásd és magaddal vidd a lovadat.

Amikor befejezed, így szólsz:

– De most folytassuk a nyomozást!

Ha visszamentek a templomba, hogy beszéljete Perbalarral, lapozz a **49-re**! Ha a Kentaur Fejéhez címzett kocsmában kérdezősködnél, látták-e a megbízót, lapozz a **103-ra**!

36.

Az örök gyorsan körbevesznek. Tudtad, hogy baj lesz a levél felbontásából! Esélyed sincs elmenekülni, miközben lefegyvereznek és a vártoronyba kísérik, hogy Pormis gróf személyesen hallgasson ki.

A gróf szőrmepalástba burkolózva, kezében piszkavassal áll a szobájában a kandallója előtt, amikor megérkeztek. Nagydarab, szakállas északi ember, hideg kék szeme nem sok jót ígér. Hájás Rolgarra emlékeztet, és a hasonlóság nemigen nyugtat meg.

– Ki vele, te söpredék, hogyan került hozzád a levél? Ki tud még róla? – dörghi, miközben a piszkavassal a tenyerébe csap. Elsápadsz. Szerencsére az előbb eszedbe jutott valami, így gyorsan térdre esel.

– Kegyelem, jó uram! – rimáncodsz. – Én csak egy egyszerű szolga vagyok! Olvasni sem tudok! Nem én bontottam fel a levelet!

– Hanem ki? – tudakolja a gróf sötét tekintettel.

– Hájas Rolgarnak dolgozom! Ő egy kereskedő Valousában...

– Hogy került hozzá a levél?

– Nem tudom! Ő bízott meg azzal, hogy hozzam el nagyságodnak! Kegyelmezz szegény fejemnek, uram!

Pormis egy pillanatig elgondolkodva néz, majd int a katonáinak.

– Vigyék a tömlöcbe! – utasítja őket. – Szedjétek ki belőle mindent, amit tud, aztán, ha még él, dobjátok ki innen!

Rémült kiáltozásod nem hatja meg a grófot. A katonák lecipelnek a várbörtönbe, ahol a következő két nap során kegyetlenül megkínoznak. Éhezhetnek, vernek, éhes patkányokat eresztenek rád, hegyes eszközökkel szurkálnak. Te még félholtan is ragaszkodsz a történetedhez, hiszen tudod: ha kiderül, hogy hazudtál, búcsút mondhatsz az életednek. Veszítesz 7 ERŐNLÉT és 1 ÜGYESSÉG pontot a kínzások és az éhezés miatt!

Ha még életben vagy, a gróf foglárjai úgy döntenek, mindent elmondtál, így uruk parancsa szerint kidobnak a vár kapuján, a tárgyaidal együtt. A pénzedet azonban, amely nálad volt, nem kapod vissza!

Elvászorogsz. Szerencsére a faluban együttérző emberek ellátják a sebeidet és ételt is adnak. Muszáj egy napot pihened, hogy tovább tudj menni. *Növeld hárommal a napok számát* és adj 2 pontot az ERŐNLÉTEDHEZ!

Másnap visszalovagolsz a királyi útra. Minden tagod fáj. Döntsd el, merre mész tovább!

Északnyugatnak, a Szürke-erdőbe?

Nyugatnak, a királyi út felé?

Délnek, Eingurdba?

Lapozz a **95**-re!

Lapozz a **11**-re!

Lapozz a **150**-re!

37.

A falutól néhány száz méterre, egy fa tövében vackolod el magad éjszakára. Tüzet nem gyújtasz, hiszen nincs hideg és egyébként is szeretnéd elkerülni a nemkívánatos éjszakai látogatókat. Terved azonban sajnos nem válik be... Épphogy elszenderednél, amikor megreccsen egy gally. Fegyveredhez kapsz és körülnézel. A lovad mögötti sötétségből sárga szempár és egy kard villan. Amikor támadód észreveszi, hogy felébredtél, gonosz röhögéssel kilép a holdfénybe. Egy görnyedt hátú, rücskös bőrű, bőrvértés félork az. Valószínűleg el akarta lopni a lovadat. Meg kell küzdened vele!

FÉLORK RABLÓ

ÜGYESSÉG 7

ERŐNLÉT 6

Ha el akarsz menekülni, akkor ellököd a félorkot, nyeregbe patansz és addig vágatsz a sötétben, amíg biztonságos távolságra nem érsz tőle.

Ha legyőzöd a félorkot, 5 aranytallért találsz nála.

Visszafekszel ugyan, de sokáig éberem örködsz, nehogy újabb meglepetés érjen. Egy-két órácskát sikerül csak aludnod, hajnalban pedig azonnal továbbindulsz a baljós erdőből.

Ha észak felé mész, Szelessík várába, lapozz az 5-re! Ha északnyugatnak, a karavánút felé, lapozz a **260**-ra!

38.

Megkezditek az akciót. Egy fáktól takart részen átmásztok a kerítésen – neked segítenek a harcosok, hogy gyorsabban menjen –, majd hangtalanul átrohantok a kerten. Vezetőtök, a Hatodik Kard ezután macskaügyességgel felkapaszkodik a ház homlokzatán az egyik félreeső ablakhoz, és bemászik rajta. Pár pillanat múlva int, hogy jöhettek, és egy kötelet vet ki nektek. Mindannyian felmásztok az emeletre.

Egy kis raktárszobában vagytok. A harcosok kinéznek a folyosóra, majd kiosontok. Furcsa módon minden kihaltnak tűnik idefent. Hamarosan megtaláljátok Rolgar dolgozószobáját, de az is üres. Ugyan-

akkor folyamatosan az az érzésed, mintha figyelnének – lehet, hogy a házigazda valamilyen módon tudomást szerzett a jelenlétekről?

– Gyorsan, a pincébe! – adod ki az utasítást. Útnak eredtek a lépcsőn át vissza a földszintre, majd tovább lefelé. A pinceajtóhoz érve vártok egy pillanatot, majd berúgjátok az ajtót és beugrotok.

Odabent félhomály fogad. A terem túlsó vége sötétségbe borul, egyedül a bejárat felé eső részen ég néhány lámpa. A terem közepén megrakott vacsoraasztal áll. A sötétben alakok körvonalait látjátok... majd számszerűak ismerős pendülése hallatszlik. A felétek záporozó nyílveszők több harcost megsebesítenek, téged is megkarcol egy a válladon. Veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot!

A harcosok tétovázás nélkül a bújkáló ellenségre vetik magukat. Kemény csata veszi kezdetét. Te körül nézel. Több mint tíz pribék lehet a teremben, de sehol nem látod Rolgart vagy Gritit. Ám ekkor a helyiség túlsó végében egy tátongó nyílás körvonalait veszed észre: egy titkos kijárat lenne? Arrafelé rohansz, ekkor azonban Rolgar egyik testőrébe ütközel. Muszáj gyorsan elbánnod vele, különben elenséged elmenekül és a barátod meghalhat!

TESTŐR

ÜGYESSÉG 7

ERŐNLÉT 8

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha sikerül négy forduló alatt győznöd úgy, hogy *Kalandlapodon* nem szerepel a *TARADEN* kódszó, lapozz a **265**-re! Egyébként lapozz a **298**-ra!

39.

Az EIngurdot és Valousát összekötő királyi úton haladsz egész nap, egyik falvat a másik után hagyva el. Az úttól nyugatra hirtelen emelkedik a táj és a dombok mögött ott magasodnak a Dabok-hegység ormai. Keletre párás lapály terül el, egészen a tengerig: ez a Keserűvíz nevű mocsár.

Ha Talasinnal játszol és most jársz itt másodszor, lapozz a **365**-re!

Egyébként dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben!

Dobás	Esemény
2-3	Lapozz a 221 -re!
4-6	A tenger felől sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástól. Veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag ételmed is ehetetlenné ázik.
7	Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként utad eseménytelenül telik.
8	Egy vándorkereskedővel találkozol az úton. A kis ember szekerén rengeteg áru van. Az alábbiak közül bármit megvehetsz: gyógyfüvek (egy adag 3 arany), lámpás (4 arany), papiros és tinta (4 arany).
9-10	Az út mellett egy összekötözött csomagot találsz, benne különböző színű kelmékkel. Nyilván egy szekerről eshetett le. Kissé megviselte az időjárás, de azért bármelyik piacon eladhatod 5 aranyért.
11-12	Ha Rheanával játszol, lapozz a 293 -ra, egyébként a 143 -ra!

Estére Yithane városkába érkezel, ahol több kényelmes fogadót is találsz. Sajnos elég drágák, mert a királyi út igen forgalmas: 4 aranytallérba kerül egy éjszaka. Élelmet 2 aranyért vásárolhatsz. Az út mentén is alhatsz, de akkor nem tudod kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

Északnak, Eingurdba?	Lapozz a 150 -re!
Keletnek, a Keserűvíz mocsárba?	Lapozz a 243 -ra!
Délnek, Valousába?	Lapozz az 50 -re!
Délnyugatnak, a folyón átvágva a királyi útra?	Lapozz a 342 -re!
Nyugatnak, fel a Dabbok-hegységre?	Lapozz a 82 -re!

40.

Felmászol a falra. Alattad ijesztően ásít a mélység. Tétovázol, de amikor a csontvázkirály felbukkan mögötted a lépcsőn, tudod, hogy nincs más választásod. Fohászkodsz, majd leveted magad.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 17-es nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, 1 ÜGYESSÉG és 5 ERŐNLÉT pontot veszítesz a zuhanástól. Ha viszont sikertelen, 2 ÜGYESSÉG és 6 ERŐNLÉT pontot veszítesz a kemény földet éréskor. (1 elveszített ÜGYESSÉG pontot visszakapsz majd, ha ismét Kel Durstanba érsz.)

Ha még életben vagy, feltápáskodsz és arrébb bicegsz. El kell döntened, hogyan tovább.

Ha van lámpásod és le akarsz menni a romváros másik felén látott lépcsőn, lapozz a **76**-ra!

Egyébként el kell hagynod a romvárost és vissza kell térned Kel Durstanba. Lapozz a **136**-ra!

41.

Oryisian egészen tűrhetően előadja a dalt, amelyet javasoltál. Melyon ablakában időnként mintha mozgást látnál. A dal végén egy újabb levélke pottyán a fűre. Újabb dal, gondolod. Vajon hány próbatétel vár még szegény ifjúra?

Oryisian a fádhoz hátrál, mintha csak meg akarna támaszkodni, közben hátraadja neked a levelet. Halkan megdicséred a fiút az előadásért. A levélen ismét egyetlen szó áll: „*Hűség*”. Logikus, hogy a leányzó erről is hallani akar, s bár ez a téma nem éppen testhezálló számokra, azonnal beugrik két alkalomhoz illő ének. Melyiket javasolod?

Az egyik egy izgalmas dal egy bátor és nemes szívű banditáról, aki elrabol egy falusi leányt, majd egymásba szeretnek. Amikor a bandita fogságba esik, a leány kiszabadítja, ám közben mindketten halálos sebet kapnak. Lapozz a **207**-re!

A másik egy tanulságos történet egy testvérpárról. Az idősebbiket letartóztatja egy korrump bíró. A fiatalabbiknak senki nem hisz, bo-

londnak tartják. Ő azonban kitart és sok nehézség árán bebizonyítja a testvére ártatlanságát. Lapozz a **320**-ra!

42.

Rábólintasz. A falusi vállon vereget és már megy is, hogy elújságolja a hírt a barátainak. Úgy döntesz, lovadat a faluban hagyod. Mire összeszedelőzködsz, máris népes búcsúküldöttség sorakozott fel az utca két szélén. Egy-két helybéli kezét ráz veled.

– Vigyázz magadra, idegen! – kiáltják néhányan feléd.

– Inkább fordulj vissza, ha eltévedsz!

Integetsz nekik, aztán elhagyod a falut és beveszed magad a mocsárba. Áthaladsz egy réten, majd süppedőssé válik a talaj és megsűrűsödik a köd is, amely olyan orrfacsaró, hogy el kell takarnod az arcodat. Jól mondta a falusi, csakhamar az orrodig sem látsz. Nyugtalanító csend vesz körül, csak a lépteid cuppogását hallod. Vajon tényleg felkészültél erre az útra?

Ha van nálad olyan tárgy, amivel leküzdhetnéd a ködöt, lapozz a **90**-re! Ha nincs, lapozz a **231**-re!

43.

Elrejtőzöl az egyik sikátorban, és órákon át szemmel tartod a környéket. Néha elmegy egy-egy járókelő előtted, de katonákat nem látsz. Az egyik ház ablakaiban estefelé sem gyúlnak fények, így elhatározod, hogy oda fogsz betörni. A többemeletes ház előtt kicsiny kert van, de az utcáról az egyik fa majdnem a felső emelet egyik erkélyéig ér.

Sötétedés után kivárod a megfelelő pillanatot, és gyorsan felkaspaszkodsz a fa ágai közé. Végigóvakodsz az ágon, majd átugrasz az erkélyre. Az erkély ajtaja azonban zárva van! Átkozod magad, amiért erre nem gondoltál. Miközben azon töprengsz, hogyan tudnál feltűnés nélkül bejutni, odabent mozgást veszel észre az ablakon keresztül. Az egyik üvegablak felpattan és egy dühtől vörös arc jelenik meg benne.

– Te meg mit csinálsz ott? – kiáltja. – Segítség! Tolvaj! Tolvaj!

Úgy tűnik, hiba volt tolvajt játszani, hiszen nem ez a szakterületed. Gyorsan visszamászol a faágra, de ekkor már az egész utcát felveri a kiáltozás. Úgy látszik, a gazdag polgárok igen összetartóak, ha betörésről van szó! Mire leugrasz az utcára, már hallod is az őrzőjárat közeledését. Nem jutsz túlságosan messze: az őrk hamarosan beérnek és kérdés nélkül leütnek.

Egy bűzös, mocskos börtöncellában térsz magadhoz. Minden tárgyat és pénzedet elvették! Írd fel *Kalandlapodra* a 150-es számot, majd lapozz a **64**-re!

44.

Az átjáró egy kisebb terembe nyílik, amelynek közepén meglepetésedre egy teljesen kiszáradt fát látsz, körülötte kőpadokkal. A teremből egy kijárat nyílik a bal oldali falon. Miután megbizonyosodtál arról, hogy itt nincs semmi érdekes, a kijáraton át folytatod utadat. Egy folyosóra jutsz, amelynek falait kopott domborművek borítják: különös páncélba öltözött, lándzsás katonák kísérik foglyokat egy tornyos épülethez. A folyosó hamarosan véget ér, de bal kéz felől egy magas bronzkaput látsz.

Belököd a kaput és belépsz egy széles folyosóra, amelynek mennyezetét aranyszalagokkal díszített oszlopok tartják. A padló sima márványlapokból áll. Néhány lépés után csontokat veszel észre a padlón – mégpedig emberi csontokat! Óvatosan kikerülsz őket. Tíz méter megtétele után a folyosó jobb kéz felé egy hatalmas teremmé tágul. Megállsz, hogy felmérj a környezetet.

A terem közepén egy kétembernyi magasságú, lépcsős emelvény áll, előtte kisebb üres térséggel. Ahogy közelebb mész hozzá, észreveszed, hogy a tetején egy szoboralak magasodik, a szobor előtt négy karcsú kőoszloppal. A terem fele és a folyosó további része azonban beomlott: hatalmas kövek, oszlopdarabok és törmelék mindenütt.

Ha *Kalandlapodon* szerepel a *SZELLEM* kódszó, lapozz a **106**-ra! Ha nem, lapozz a **193**-ra!

45.

Miközben paptársaid elszántan küzdenek a hatkarú mutánszal, amivé Carsoran átváltozott, Gedrik varázslata nyomán a sárgás védőaura elhalványul, ugyanekkor egy másik, kékes aura kezd formálódni a mágus teste körül. A fénynyalábok mintegy bilincsbe fogva szorítják őt. Carsoran arca egyre jobban eltorzul, látod, hogy csapásai gyengülnek.

Végül felordít és hatalmas robbanás történik! A légnyomás a földre terít titeket, miközben a mágus testét fekete lángok nyelik el. Ordítása hamarosan elhalkul és nem marad belőle más, mint egy összeaszott kupac a padló közepén.

– Győztünk! – kiált fel az egyik fiatal pap. – Carsorannak vége!

– Ezt bizonyára meghallották! Sietnünk kell! – aggódik az idős papnő.

Körülnézel. A termet alaposan feldúlta a küzdelem. A mágus tárgyainak nagy része szétszóródott és elégett. Ti mindannyian éltek, bár társaid sok sebből véreznek, Gedrik atya pedig a kimerültségtől alig áll a lábán. Rájössz, hogy most rajtad a sor.

– Keressük meg a szobrokat, mielőtt Harrabal katonái ideérnek! – mondod.

Szerencsére a teremről csupán egy másik ajtó nyílik és az sincs bezárva. Ezen át egy merőleges folyosóra jutsz. Szemben boltíves ablakok nyílnak, a folyosó két végében egy-egy helyiséget látsz. A bal oldali nagy részét egy kényelmes ágy foglalja el, ezen kívül díszes ruhákat – palástokat, tunikákat, kesztyűket és csizmákat – látsz itt. Carsoran szemmel láthatóan szerette a kényelmet! Ezzel hamar végzel, így a másik helyiség felé veszed az irányt. Ez egy dolgozószoba szekrényekkel, ládákkal és egy papirosoktól borított asztallal. Neki-látsz feltúrni a mágus holmiját a szobrok után. Néhány perc múlva az egyik sarokban, a földre hajítva megtalálsz, amit kerestél: a Béke Öreiből kettő!

Kezedbe veszed őket. Biztoskezü Varëon és Oroszlán Ansgar szobrai azok. Az egyiket nyilván Dartok Ervistől, a másikat Daar őrmestertől rabolták el a mágus orgyilkosai. A szobrok fémtörzsén

karcolás nyomait látod – Carsoran bizonyára megpróbálta elpusztítani őket, de nem járt sikerrel. Hálát adsz az Istennőnek a szerencsés leletért, és elteszed a Béke Öreit.

Ha Tyssirel veletek jött, lapozz a **200**-ra! Ha nem, lapozz a **307**-re!

46.

Eszedbe jut egy monda arról, hogy Eingurdtól északnyugatra valaha egy barbár királyság létezett. A barbárok szent helynek tartották a Szürke-erdőt, és a királyaikat, harcosaikat a tisztásokon temették el, mégpedig kör alakú sírhalmokba. Bizonyára egy ilyet láttál álmodban!

Röviden elmagyarázod a helyzetet Nondarnak. A férfi töprengő arcot vág a történeted hallatán. Kicsit aggódsz amiatt, hogy elhiszi-e, amit mondasz.

– Magam is hallottam ezt a legendát, de megvallom, sosem tartottam többnek üres fecsegésnél. A sírbolt megkeresése érdekes kalandnak ígérkezik, úgyhogy felőlem indulhatunk!

Újdonsült vezetőddel a nyakatokba veszitek a rengeteget. Lapozz a **176**-ra!

47.

Amint az utolsó jelet is megnyomtad, váratlanul eltűnik a padló a lábad alól. Megtántorodsz és sikoltva zuhanni kezdesz. Az ajtó előtti kőlap ravasz csapda volt, amely alatt mély verem rejtőzött! Semmi-
ben nem tudsz megkapaszkodni, esésed egyre gyorsul. Lámpásod a falnak csapódva összetörik, de egyébként sem látja senki, amikor megérkezel – egyenesen a verem alján lévő nyársakba.

Kalandod kudarccal végződött!

48.

Már éppen abbahagynád a keresést, amikor feltűnik, hogy a barlang oldalának egyik része alig észrevehetően, de halványabb színű a többinél. Megkopogtatod azt a részt, majd megnyomod és megpróbálsz elmozdítani. Nagy meglepetésedre viszonylag könnyen arrébb

tudsz húzni egy nagyjából másfél méter átmérőjű darabot, amelyről kiderül, hogy nem is kőből van, hanem csupán egy fából szerkesztett, kívülről szürkére festett bőrrel borított álca – mögötte pedig egy szűk nyílás tátong!

Gratulálsz magadnak a szerencsés felfedezésért és térdre ereszkedve bemászol a járatba. Ez pár lépés után kiszélesedik és jóval magasabb lesz, így felegyenesedhetsz. Azonban rövidesen egy több méter széles hasadékhoz érsz, amely keresztezi a járatot és akadályozza a továbbhaladást. Lámpásod fénye nem ér el a nyílás aljára, azt viszont látod, hogy a túloldalon folytatódik a járat. Elgondolkodol, mitévő legyél. Írd fel *Kalandlapodra* a *HASADÉK* kódszót!

Lehetséges, hogy a járat a hasadék alján folytatódik – viszont szükséged lesz kötélre, hogy leereszkedj. Ha ezt választod, lapozz a **296-ra!**

Megpróbálhatsz egyszerűen nekifutni és átugrani a hasadék fölött. Ha ez szimpatikus, lapozz a **198-ra!**

Az is eszedbe jut, hogy készíthetnél egy hidat. Ehhez ki kell vágnod egy fát, fel kell vonszolnod a barlanghoz, át kell szuszakolnod a szűkös barlangjáratokon, és át kell döntened a hasadék fölött. De nincs baltád... Ezért ha ezt választod, vissza kell menned a hegy lábához és keresned kell egy megbízható embert, akinek el kell árulnod a rejtekhelyet és nyilván osztoznod kell vele a kincsen. Lapozz a **213-ra!**

49.

A templomba visszaérve megkeresitek Perbalar testvér szállását. A kőfalú folyosókon haladva feltűnik, hogy Tyssirel igyekszik az árnyékban maradni, a többi pap pedig ha teheti, arrébb húzódik előre. A tünde észreveszi a pillantásodat.

– Sokan nem szívlelnek engem – súgja oda. – Talán félnek tőlem... a módszereim miatt. De már meg is érkeztünk.

A tünde bekopog egy ajtón, majd amikor megérkezik a válasz odabentről, benyit. Beléptek Perbalar lakrészébe, amely két helyiségből áll. A nagyobbikban egy asztal áll az ablak előtt, rajta nyitott

könyv. A falak mentén szintén könyvekkel megrakott polcok sorakoznak. Egy boltíves átjáró egy kisebb helyiségbe vezet – hálószoba lehet, hiszen a szoba tulajdonosa meglehetősen álmos arccal lép ki innen. Perbalar egy fiatal fiúra hasonlít. Féltünde lévén nyilván idősebb a külsejénél, bár származását csak az avatott szem fedezheti fel enyhén hegyesedő füléből. Szürke tunikát visel, szőke haja csapzottan lóg az arcába. Mikor meglát titeket, elmosolyodik.

– Tyssirel! És a fővárosi nővérünk. Miben lehetek a szolgálato-
tokra?

Miután túlestetek a bemutatkozáson, Tyssirel közli a féltündével, hogy a Béke Őrei után kutatsz.

– Tudtam, hogy valakit küldeni fognak a fővárosból! Az igazat megvallva reméltem, hogy engem bíz meg Annon atya a szobrok felkutatásával, de hát még túl fiatal vagyok. Te nyilván sokkal tapasztaltabb vagy nálam az ilyen dolgokban. Ami azt illeti, én ritkán hagyom el a könyveimet – mutat széles mozdulattal a kincseire. – A Béke Őreinek felbukkanása óriási horderejű dolog!

– Ha jól tudom, te leltél a nyomukra Valousában – mondd neki.

– Igen, és meg is akartam venni attól a Dartok Ervistől, de nem volt nálam elegendő pénz. Nagyon magasra srófolta az árat és nem tudtam meggyőzni arról, mennyire fontos ez az ereklye a királyság békéje szempontjából. Eh, az emberek olyan rövidlátóak! Pedig a viszály az üzletnek sem tesz jót...

– Ez így van – szakítod félbe a bőbeszédű féltündét. – De éppen ezért fontos, hogy küldetésünk rejtve maradjon. Ezért is látogattunk meg téged, Perbalar testvér. Szeretnénk tudni, hogy hány ember tud a szobrokról itt, a templomban.

– Ó, nem vertem nagydobra, ne féljete! Annyi sütnivalóm nekem is van! Csupán a két felettesemnek jelentettem a dolgot: Gedrik atyának és Solara anyának.

– Biztos vagy ebben? – kérdezi Tyssirel.

– Az Istennőre esküszöm! – bólogat a féltünde.

Még beszélgettek pár percig Perbalarral, azután búcsút vesztek tőle. A szobát elhagyva beléptek egy néptelen kápolnába, hogy megbeszéljétek a további teendőket. Lapozz a **149**-re!

50.

Valousa az ország legnagyobb települése. A tenger sós illata és a sirályok vijjogása már messziről jelzi, hogy kikötővárosról van szó: a Dabbok-hegységben eredő Sárkányköny-folyó itt ömlik bele északnyugatról a Gyöngy-tengerbe. A kikötőben sokféle hajó megfordul: halászbárkák, kereskedőgályák, de a kecses fagyparti hosszúhajók vagy a délről jött háromszögletű vitorlás hajók sem okoznak meglepetést itt.

A kikötőnegyed a város szíve, itt áll a város kormányzójának, Lord Isseronnak a palotája (ahová úgyse engednek be), valamint a Tengeri Istenek temploma (ahol most nincs dolgod, hiszen nem akarsz tengerre szállni). Kissé lejjebb, a folyóparton található a piactér. Valousa ezenkívül saját Akadémiával is büszkélkedhet, amelynek könyvtárába az egész királyságból jönnek a tudásra áhítozók. Az utcákon mindig nyüzsögnek az emberek, tündék és törpék – egyszóval itt biztosan nem fogsz unatkozni!

Ha Rheanával játszol, megkeresheted Dartok Ervist, lapozz a **133-ra!**

Ha Talasinnel játszol és *Kalandlapodon* szerepel a *HARCOSOK* kódszó, dönthetsz úgy, hogy megvárod őket a megbeszélthelyen (természetesen csak ha nem telt le a 39 nap); ekkor lapozz a **288-ra!** Ha nincs ilyen kódszavad, de megszerezted a 400 aranyat vagy letelt a határidő, lapozz a **111-re!**

Egyébként dönts el, mit csinálsz a városban!

Ellátogatsz a kikötőbe?

Lapozz a **27-re!**

Megnézed az Akadémiát?

Lapozz a **101-re!**

Körül nézel a piactéren?

Lapozz a **178-ra!**

Keresel egy fogadót?

Lapozz a **72-re!**

Ha el akarod hagyni Valousát, akkor *növeld a napok számát!* Az éjszakai szállásra most nem lesz gondod: ha Rheanával játszol, megszállhatsz egy templomban, ha pedig Talasinnel, akkor egy ismerő-

södnél húzhatod meg magad. Mindkettő ingyenes és teljes pihenést nyújt, napi étkezéssel együtt.

Ha Rheanával játszol és most hagyod el a várost először, lapozz a **327-re!**

Ha Talasinnel játszol és most hagyod el a várost először, írd fel az 50-es számot a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **240-re!**

Merre indulsz el másnap?

Északnak, Eingurd felé?

Lapozz a **39-re!**

Nyugatnak, Szelessík vára felé?

Lapozz a **342-re!**

51.

Isabail feláll a fésülködőasztal mellől és odalép hozzád.

– No de Talasin úr! – szól csodálkozva. – Mire véljem ezt a késői látogatást?

– Drága Isabail! – kezded. – Az elmúlt napokban, úgy érzem, valami elkezdődött kettőnk között. Arra gondoltam, eltölthetnénk némi időt kettesben...

– Ó, Talasin úr! – nevet Isabail. – Maga igazán forrófejű! Abban igaza van, hogy nem hagy teljesen hidegen a jelenléte... De ne harkodjunk el a dolgot, rendben? Biztos vagyok benne, hogy lesz időnk még élvezni egymás társaságát. A legjobb lesz, ha most viszszatér a szobájába!

Leforrázva hallgatod, de látod rajta, hogy komolyan gondolja a dolgot.

– Ahogy óhajtja, Isabail! – mondod szomorúan. – Jó éjt!

Rosszkedvűen ballagsz vissza a szobádba, ahol nyugtalan forgoló-dással töltöd az éjszaka nagy részét (nem tudod rendesen kipihenni magad). A kikoszarzás miatt még 1 LÉLEK pontnak is búcsút mond-hatsz. *Növeld a napok számát!* Reggelre kelve még egyszer felkeresed szőke megbízódat a jutalmadért. Lapozz a **250-re!**

52.

A szemed sarkából figyelve a tündét a szoba másik végébe lépsz. Három nagyobb ládát látsz itt. Az elsőt nem tudod kinyitni. A közepsőben az őrmester ósdi harci eszközei hevernek: egy rozsdás sisak, egy láncing, bőrpáncél, csizma, öv, kardhüvely. Számodra ezek a tárgyak érdektelenek, ezért a harmadik ládához lépsz. Ebben különböző egyéb kacatok rejtőznek: réztárgyak, egy amulett (1 LÉLEK pontot ad), egy pár kesztyű, üres erszények és – meglepetésedre – egy könyv. Utóbbit kézbe véve látod, hogy Eingurd régi történetével foglalkozó műről van szó, amelyet egy Frodi nevű illető írt és dedikálta is a tulajdonosnak. Enyhén szólva nincs ronggyá olvasva... Ha akarod, elteheted, írd fel a *Kalandlapodra!* (Amennyiben később el akarod olvasni, lapozz a 4-re! Előtte azonban írd fel, melyik fejezet számon vagy éppen, és utána ugyanoda lapozz vissza, ne pedig arra a fejezetre, amelyre a szöveg utasít!)

Ekkor azonban Tyssirel hangja szakít ki merengésedből.

– Nézd csak, mit találtam!

Visszameész a tündéhez, aki az ágyra meg a késére mutat, amin összekaparta a vért.

– Sisakvirág szagát érzem – mondja, majd amikor látja arcodon az értetlenséget, hozzáteszi: – Ez halálos mérég. A hegyekben nő, de csak kevesen ismerik. Itt, Wurzenben csak egyvalakinél szerezhette be a gyilkos: Odmánál, az öreg javasasszonynál. A piactértől nem messze él. El kell mennünk hozzá megtudni, ki vett tőle Sisakvirágot! Találkozzunk a piactéren! Siess!

Azzal kinyitja az ablaktáblákat és mintha a világ legtermészetesebb dolga lenne, kimászik az ablakon. Utánanézel: az ereszbe és a kiálló kövekbe kapaszkodva olyan fürgén siklik lefelé, mint a kígyó. Egy perc sem telik el és már be is olvadt az utcai félhomályba.

Te a hagyományos úton, az ajtón át távozol, búcsút intve az őrnek. Egy pillanatig gondolkodsz, de aztán úgy döntesz, egyelőre kénytelen vagy megbízni a tündében, bármilyen különös is. Ezért lovadat a ház előtt hagyva a piactér felé veszed az irányt. Lapozz a 222-re!

53.

Miután összeszámolták a gyűrűket, kiderül, hogy Idwar jóval többet kapott, mint te. Ellenfeled gógös mosollyal nyugtázza sikerét. Nem sikerült megvédened a becsületedet, megszegyenültél a nemesek előtt! Veszítesz 1 LÉLEK pontot.

A jó hír, hogy azért néhányan rád is szavaztak, és a nyereményed kitesz 20 aranytallért. Megpróbálsz jó képet vágni a dologhoz, meghajolva megköszönöd a közönség bőkezűségét, és visszaülsz a helyedre. Az este további részében borba és pecsenyébe fojtod a bánatodat. Lapozz a **286**-ra!

54.

A falusiak furcsán néznek rád, amikor a rablóvezér kincsről kérdegeted őket.

– Mesebeszéd! – mondják legyintve. – Ugyanolyan, mint az, hogy egy törpe király vára van a hegyekben, tele kincsekkel, amelyeket egy hatalmas sárkány őriz!

– De ha megtalálod, nekünk is adhatnál belőle!

Kifelé menet azonban valaki utánad szól:

– Ne siess annyira, idegen! – Megfordulsz. Az egyik öregember az, aki pőfékelve szívja a pipáját a sarokban álló asztalnál.

– Öregapám talán tud valamit a kincsről? – kérdezed reménykedve.

– Én nem. De innen két napi járóföldre nyugatra, a Kecskés-patak forrásánál él egy remete. Nagyon vén, már akkor is ott lakott, amikor én kisfiú voltam. Ha valaki tudja, igaz-e a szóbeszéd, akkor ő lesz az.

Megköszönöd az öregnek az információt (írd fel *Kalandlapodra* a *REMETE* kódszót!). Mint megtudod, a Kecskés-patak a Rerdal bányszfalutól nyugatra emelkedő sziklák között ered. Lapozz vissza a **82**-re és válassz mást!

55.

– A legyőzött orgyilkosnál ezt a gyűrűt találtam – mondod, és előveszed a gonosz hatalmú gyűrűt. Gedrik szeme összeszűkül, amikor megpillantja.

– Ha az orgyilkost Carsoran embere bízta meg, akkor ez a gyűrű is az övé lehet! Talán pont ez az, amire szükségem van, hogy kiismerhessem őt. Jól látom, hogy egy szimbólum van rajta? Megnézhetném?

Az atya mohón nyújtja kezét a gyűrű után. Bizalmatlanul átadod neki, hogy megvizsgálhassa. Gedrik hosszan nézegeti a gyűrűt, majd a könyvespolchoz lép és levesz róla egy vaskos fóliánst. Lapozgatni kezd benne, majd feltekint.

– Kérlek, hagyd itt a gyűrűt! Biztos vagyok benne, hogy valamelyik könyvben láttam már ezt a szimbólumot. Így kideríthetem, melyik démoni hatalom segíti ellenfelünket!

– Add vissza a gyűrűt, atyám! – mondod neki. – Neked éppen elég munkát ad a Carsoran elleni támadás előkészítése. Majd én kiderítem, milyen gonosz erő áll mögötte.

Gedrik megrázza a fejét.

– Sajnos nem tehetem. Éppen a támadás előkészítéséhez van szükségem rá. Ezt te is megértheted.

Ha Gedriknél hagyod a gyűrűt, lapozz a **182-re!** Ha határozottabb hangon kéred vissza tőle, lapozz az **151-re!**

56.

Észreveszed, hogy arrébb egy sötét kupac hever az út mellett. Közelebb érve kiderül, hogy egy barna csuhát viselő ember fekszik a földön, arccal lefelé, karjait széttárva. Óvatosan megközelíted, hátha segítségre van szüksége. Jöttödre felnéz, és zavartan feltápászkodik. Furcsállod, hogy nem porolja le a földet és a leveleket a ruhájáról és az arcát sem tisztítja meg, pedig szinte fekete a rátapadt földtől.

– Ne nézz rám ilyen megbotránkozva, utazó! – szól rád. – Nem vagyok bolond, csak hálát adok Taradennek, életadó Istennőnknek. Tudod, halálos beteg voltam, amikor hírét vettem, hogy Orade mellett lakik egy gyógyító, aki minden betegséget és sérülést képes orvosolni. Ő hozott vissza az életbe, és cserébe csupán annyit kért, hogy minden nap mondjak köszönetet Taradennek. A föld a mi megtartónk, áldott legyen a neve!

Írd fel *Kalandlapodra* a *GYÓGYÍTÓ* kódszót! Egy darabon együtt mentek tovább, bár a különös férfi nem túl szórakoztató társaság, hiszen beszédében minduntalan visszakanyarodik a betegségére és a Földistennő magasztalására. Így hát nemsokára elbúcsúzol tőle. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

57.

– Akármi is van közted és Annon atya között, atyám – mondd határozottan Gedriknek –, nem azért küldött, hogy kérdőre vonjon. Tudjuk, hogy nehéz, de fontos feladatra vállalkoztál. Kérlek, mondd el, mit tapasztaltál a lordnál!

Gedrik töprengve néz téged, mintha az őszinteségedet mérlegelné, majd vállat von és leül.

– Hogy mit tapasztaltam? Nos, Lord Harrabal őméltósága egy keményfejű, arrogáns tuskó, de tudd meg, hogy nem ő a főszereplő ebben a darabban. Sajnos sokkal súlyosabb a helyzet, mint hittük. A lordot ugyanis irányítja valaki!

– Kicsoda? – kérdezed döbbenten.

– A főtanácsadója, Carsoran. Ez az ördögi fickó a hízélgésével és a sugallataival teljesen behálózta a lordot és kihasználja a becsvágyát, hogy polgárháborúba taszítsa az országot.

– De hát ki ez a Carsoran? És a tudományod nem ért ellene semmit? – kérded, ugyanis Gedrik atya köztudottan járatos a legkülönbözőbb ősi tudományokban, a mágiát is beleértve.

– Nem – fúj dühösen az atya. – Az a gyanúm, Carsoran valamilyen gonosz hatalom szolgája, innen ered a hatalma. Ezért voltam kénytelen dolgomvégezetlenül távozni a lordtól.

– És most mit tervezel? – kérdezed. – És miért nem értesítetted erről a főtemplomot?

– Azért, mert semmi kedvem eltérni, hogy valaki Eingurdból beszéljön a dolgaimba! – kiált fel bosszúsan Gedrik. – Saját tervet dolgoztam ki, amellyel talán legyőzhetem Carsorant.

– És miben áll a terved?

– Majd idejében megtudod – zárja rövidre az atya. – Többet erről nem mondok. És mi a helyzet a te küldetéseddel? Megtaláltad már az Öröket?

Röviden előadod, hogy mit végeztél eddig. Gedrik atya bólogatva hallgatja, majd így szól:

– Úgy tudom, a néhai Lord Baral némelyik tisztje még itt él Wurzenben. E vén zsoldosok ott voltak, amikor a Bitorló serege kifosztotta a Tanácstermet, így kis szerencsével talán tudnak valamit az Örök sorsáról. Megtalálhatod őket a laktanya környékén.

Megköszönöd a jó tanácsot.

– Bah – legyint Gedrik –, ez a legkevesebb egy ilyen „kellemes” beszélgetés után. De most az lesz a legjobb, ha mindketten visszatérünk a magunk munkájához. – Ezzel feláll és ismét felveszi a tekercest, amit olvasott. Úgy tűnik, a maga részéről befejezte a beszélgetést. Neked sincs itt több dolgod, úgyhogy távozol. Írd fel a *Kalandlapra* a *TISZT* kódszót!

Odalent, a szentélyben imádkozol utad sikeréért. Ha akarsz, a papnők ellátják a sebeidet és gyógyító főzetekkel erőt öntenek beléd, amelynek hatására 3 ERŐNLÉT pontot gyógyulsz. Ezután elgondolkodsz azon, hogy hol találhatnád meg a Gedrik által említett öreg zsoldosok egyikét.

Ha a helyőrségre mész kérdezősködni, lapozz a **252**-re! Ha inkább egy fogadóba (ezt most akkor is megteheted, ha már jártál ott), lapozz a **321**-re!

58.

Egy kicsiny szentélybe jutottál. A zöldes derengés a falakról jön, egész pontosan öt, polcokra állított táblából. A táblák körülbelül arasznyi szélesek és kétszer olyan hosszúak. Jádekőből vannak és ismeretlen nyelvű feliratot véstek rájuk. Boldogan veszed magadhoz fáradozásod jutalmát, az öt jádetáblát, amelyek fénye ekkor elhalványul (írd fel őket a *Kalandlapodra!*).

Most, hogy elérted itteni küldetésed célját, még megnézheted a nagy csarnokból balra kivezető átjárót, lapozz a **148**-ra! Ha már járál ott, akkor megkezded a visszautat a felszínre. Lapozz a **330**-ra!

59.

Gyorsan elmondod a varázslatot, és felszólítod a nyughatatlan szellemet, hogy térjen meg békén a másvilágra. A szellemalak megtorpan, leereszti a kardját. Alakja egyre jobban elmosódik. Mielőtt végképp szertefoszlana, megszólal – hangja mintha nagyon távolról jönne:

– Köszönöm... De a kincs nem lesz a tiéd...

Úgy tűnik, a varázslatod ereje elszakította a rablóvezért a kincse-
ihez kötő erős érzelmi szálát, így az megnyugvást nyert a túlvilágon.
De vajon mit jelenthetnek utolsó szavai?

Ha Ruan a társad, lapozz a **153**-ra, egyébként lapozz a **279**-re!

60.

A lény hengegése egyáltalán nem meggyőző számodra, ezért fegyvereddel közelebb lépsz hozzá.

– Szóval varázsló lennél? Akkor tessék, varázsolj el!

Elégedetten konstatálod, hogy Vif nem tesz semmilyen, varázslat előkészítésére utaló mozdulatot. Ellenkezőleg: meglepően kiált egyet, majd kitarja szárnyait és a magasba röppen. Pár pillanatig összehúzott szemmel figyel, azután kivonja a kardját és gonoszul elrikoltja magát:

– Most okosnak hiszed magad, mi? Akkor hát halj meg!

Ezzel a kis szörnyeteg feléd süvít, azzal a nyilvánvaló szándékkal, hogy rövid kardját beléd döfje.

VIF

ÜGYESSÉG 10

ERŐNLÉT 6

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha ellenfeled ERŐNLÉTÉT 3-ra vagy az alá csökkented, feladja a harcot és visítva olyan magasra röppen, ahol már nem éred el. Rálépsz a hídra. Lapozz a **336**-ra!

61.

Alaposan átvizsgálod a szobrokat. Fáradozásodat végül siker koronázza: a pocakos, farkasfejű alak hátán egy alig észrevehető téglalapot fedezel fel, amely benyomható. Mikor megnyomod, nagy csikorgással egy rejteajtó tárul fel a szobrok mögött! Belépsz a titkos járatba, amely hamarosan jobbra kanyarodik. Lámpásod fényében látod, hogy a folyosó falán dombormű fut végig: furcsa ruhába öltözött, lándzsás katonák kísérnek foglyokat egy tornyos épülethez. Végül egy boltíves átjáróhoz érkezel, amelyen túl egy nagyobb terem lehet. Jobb kéz felől egy magas, kitárt bronzkaput láatsz. Belesve a mögötte húzódó folyosóra látod, hogy az beomlott, a mennyezetet eredetileg tartó oszlopok csonkán meredeznek vagy törötten hevernek a padlón a hatalmas kövek mellett. Mindent törmelék és por borít. Mivel ez zsákutca, a boltíves átjárón át folytatod utadat.

Egy kisebb terembe lépsz, amelynek padlóját szintén sűrű por és törmelék borítja. A terem közepén, az egyik halomban valami csillogó tárgy veri vissza lámpásod fényét. Azonban amint odavilágítasz, réműletedre fekete, surrogó dolgok szaladnak szét a porlepte padlón, vissza a sötétségbe. Skorpiók! Nagy kockázatot jelentene beljebb menni, hiszen a portól nem látod, mire lépsz rá. Egyéb kijáratot nem láatsz. Ugyanakkor a csillogó tárgy felkelti kíváncsiságodat.

Ha berohansz a terembe, hogy elvedd a csillogó tárgyat, lapozz a **158-ra!** Ha inkább visszatérsz a három isten szentélyén át a nagy csarnokba, és onnan a szemközt nyíló átjárón folytatod a romváros felderítését, lapozz a **44-re!** Ha már azon a részen is jártál, lapozz a **330-ra!**

62.

Körüljáród a tisztást, a tünde alkimista kunyhóját kutatva, de azután eszedbe jut, hogy a kunyhó állítólag láthatatlan! Elkiáltod magad:

– Alkimista, hol vagy? Tudom, hogy itt laksz! Kíváncsi vagyok a főzeteidre!

Eltelik néhány pillanat. Már éppen kezdenéd magad kényelmetlenül érezni, amiért értelmetlenül ordítasz egy csendes erdő közepén, amikor hirtelen női kacagást hallasz.

– Ha tudod, hogy itt lakom, akkor miért fordítasz hátat nekem?

Megfordulsz és azt látod, hogy egy kunyhó jelent meg a hátad mögött a semmiből! Előtte egy fehér ruhás tünde nő áll. Fekete haja a derekáig ér, kezében pálcát tart. Álmélkodva nézed zöld szemét, mely ragyog, mint a smaragd. Azután magadhoz térsz és köszöntöd a varázslónőt, aki beinvitál a kunyhóba. Odabent üvegcékben rengeteg főzetet és különböző fémtárgyakat látsz.

– Semmi közöm ahhoz, amit az emberek „alkímiának” hívnak – mondja a tünde. – Én ráolvasásokat használok, melyek a fémeket és a vizet alakítják át. Ezért települtem ide, a varázsforráshoz. Nézz körül nyugodtan!

Sorra megvizsgálod az érdekesnek tűnő tárgyakat.

Gyógyital: 15 arany, a kezdeti értékére állítja vissza az ERŐNLÉTEDET.

Gyorsaság Itala: 10 arany, egy csatában +2 bónuszt kapsz az ÜGYESSÉG-próbádra.

Erős sav: 5 arany, egy csatában ellenfeledre rálöttyintve az egy kockadobással egyenértékű ERŐNLÉTET veszít. Szellemek ellen nem hatásos.

Ha nálad van a Vasvirág, lapozz a **159**-re!

Ha Talasinnel játszol és legalább egy italt vettél, a varázslónő felajánlja, hogy ráolvasással megerősíti a kardod fémjét. Ez 10 aranyadba kerül, de utána a fegyvered mágikusnak minősül és a szokásos módon harcolhatsz a nem evilági eredetű lények (például szellemek) ellen is.

Ha befejezted a vásárlást, elbúcsúzol a tündétől, aki jó utat kíván. Kilépsz a házból, amely kisvártatva megremeg és eltűnik a szemed elől.

Most még ihatsz a forrás vizéből (ha még nem tetted meg), lapozz a 253-ra! Egyébként vissza kell menned az ösvényen a Borostyántoronyhoz, lapozz a 95-re!

63.

Egy csapásoddal úgy fejbe kólintod a rókaképű rablót, hogy az elterül a földön. Elégedetten látod, hogy Ilu-Zargez sem adta meg magát, elsántan dulakodik rövid kardjával a kövér Driessel. A bottoddal elgáncsolod a nagydarab útonállót, aki hátraesik és a fejét egy kőbe verve elájul. Lihegve szeded rendbe magad.

– Köszönöm a segítséget! – mondja Ilu-Zargez, aki sebei ellenére fűgén leugrik a nyeregből, hogy megvizsgálja a rablók testét. Letépi a páncéljuk alatt lógó nyakláncokat. – Megvannak! Igen, ezek valóban védenek mágikus energiahatások ellen. De már kevés erő maradt bennük. – Feléd nyújtja az egyiket. – Tartsa meg! A másikat a gyűjteményembe teszem. Kissé óvatlanok voltunk ezen a vad környéken. Siessünk vissza a lakott vidékre!

Írd fel a varázslat elleni medált a *Kalandlapodra!* (Ez kalandod során csak egyszer tud megvédeni, utána kimerül az ereje.) Elveszitek a rablók fegyvereit és távolabb egy tóba hajítjátok őket. Néhány óra múlva feltűnik Ishenlu városka, ahol végre elláthatjátok a sebeiteket és kipihenhetitek a megpróbáltatásaitokat. Itt a szállás ára 3 arany, az élelemé 1 arany. *Növelj egygel a napok számát!*

Végül a negyedik napon Wurzenbe értek, ahol Gindel temploma felé veszitek az irányt. A templomba belépve megkeresed Solara anyát, akinek bemutatod a tudóst és előadod a bizonyítékot.

– Tehát a gyűrű az orgyilkos megbízójáé, e férfiú szerint pedig korábban Tyssirelnél volt – foglalja össze Solara. – Mennyire megbízható ez a varázslat?

– Én el tudom végezni úgy, hogy teljesen megbízható eredményt mutasson – feleli Ilu-Zargez.

– És honnan tudjuk, hogy nem maga vetíti a képeket a fejünkbe? – firtatja az anya.

– Én nem ismerem ezt a tündét, nem tudom, hogyan néz ki. Azonfelül nekem teljesen mindegy az eredmény. Fogalmam sincs a maguk ügyeiről. A papnőjük sem árult el részleteket. Azt is feltételezem, hogy képesek érzékelni az elmét manipuláló varázslatokat.

Solara beleegyezik, hogy ő legyen a varázslat alánya. A templomban hamar híre megy annak, hogy valami készül. Az anya elrende-
li, hogy minden pap és papnő gyülekezzen a fő szentélyben, ahol Ilu-Zargez előkészíti a varázslatot. Számos ismerős arcot pillantasz meg, köztük Perbalart, Gedriket és Tyssirelt is. A tünde közömbös tekintettel figyel. Mikor mindenki összegyűlt, az anya váratlanul megparancsolja az öröknek, hogy senkit se engedjenek ki a szentélyből. Lapozz a **258**-ra!

64.

A börtönben siváran telnek a napok. Naponta egyszer kapsz száraz kenyeret és némi poshadt vizet. Fogalmad sincs, hány napig kellene itt sínylődnöd, de egyben biztos vagy: meg kell szöknöd, különben kifutsz az időből és a Hájás még képes megölni szegény Grimit! Barátod szenvedő arcára gondolsz, miközben a szökést tervezted.

Dobj egy kockával és az eredményt felezd meg (felfelé kerekíts)! Ennyi napot töltesz a börtönben, amíg esélyed nem nyílik a szabadulásra (ennyivel *növeld a napok számát*). Minden nap után 1 ponttal csökkentsd az ERŐNLÉTEDET (hiszen sem rendesen enni, sem pihenni nem tudsz)!

Egy kiálló kővön sikerül elmetélned a köteleidet, és lesben állsz az ajtó mögött. Amikor csikorogva kinyílik a börtönajtó, ráveted magad az örre és dulakodni kezdtek.

BÖRTÖNŐR

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 7

Ebből a csatából nem menekülhetsz el! Mivel a kardodat elvették, végig -1 büntetéssel vagy kénytelen harcolni.

Ha győzöl, elveszed az őr fegyverét és a kulcsokat, azután kionsz a börtön épületéből. (A kobzod nélkül nem használhatod a ZE-

NÉLÉS tulajdonságodat másra, mint a piactéri előadásra, és arra is -1 büntetést kapsz. Ha a valousai kikötőből kerültél ide, akkor visszakapod a tárgyaitad – feltételezzük, hogy visszamentél értük.) Sajnos a lovat már nem találod meg, ezért most lapozz a **240-es pontra!**

Ha veszítesz, akkor egy szűk, mocskos börtöncellában fogsz meghorhadni, csuklóidon és bokáidon nehéz vasbéklyókkal. Kalandod kudarccal végződött!

65.

Meglepődve veszed észre a pult mellett két ismerősödet, Gwendát és Tyriát, ismertebb nevükön a Kard Nővéreket. Ez a szőke, bőrpáncélos ikerpár azon kívül, hogy szemrevaló hölgyek, híres kardforgatók is. Még Valousából ismered őket, ahol egy darabig tetted a szépet Tyriának, aki mindig is kedvesebb volt veled ikernővérénél.

Odalépsz hozzájuk. Tyria vidáman üdvözl, Gwenda komolyan biccent. Elmeséletek egymásnak a legutóbbi kalandjaitokat. Beszámolsz nekik Rolgar aljas húzásáról és szegény Grimi sorsáról is.

– Akkor tehát pillanatnyilag pénzsűkében vagy – állapítja meg Tyria.

– Miért nem vagyok meglepve? – teszi hozzá rosszállóan a nővére.

– Tudod mit? – kérdezi Tyria. – Úgyis unatkozunk. Kihívlak párbajra!

– Hogy mi? – dadogod meglepetten. Tudtad, hogy a Kard Nővérek szeszélyes teremtések, na de ennyire? A fiatalabb nővér felkacag.

– Tartozol még nekem a múltkoriért! Hát nem emlékszel, bajnokom? – Valami rémlik. Egyszer egy fogadóban sokat ittatok és megcsókoltad, amit nem vett jó néven.

– Arról a semmiségről beszélsz? – kérdezed.

– Az komoly sértés volt! – feleli Gwenda. – Senki sem közeledhet hozzánk az engedélyünk nélkül!

– De ne izgulj! – így Tyria. – Igazából segíteni akarok rajtad. A párbaj csak első vérig megy, és ha győzöl, kapsz 10 aranyat. – Rád kacsint. – És nem fogok teljes erőbedobással küzdeni.

A nővére a fejét csóválja ennek hallatán. Mivel nem akarsz szegyenben maradni, elfogadod a kihívást. A közönség azonnal széles kört formál körülöttetek. Tyria kivonja a kardját és tesz néhány könnyed suhintást.

– Akkor hát rajta, bajnokom!

TYRIA

ÜGYESSÉG 10

Mivel egyikőtök sem akarja komolyan megsebezni a másikat, mindkettőtök sebzéséből vonj le 1-et! A csata addig tart, amíg valamelyikőtök legalább 1 ERŐNLÉT pontot nem sebez a másikon. (Nem menekülhetsz el!)

Ha te győzöl, Tyria elismerően biccent, Gwenda pedig odadobja a 10 aranyat. „Még találkozunk!” – kiáltja neked vidáman a fiatalabb nővér, s azzal a Kard Nővérek elhagyják az ivót.

Ha veszítettél, a nővérek meghívnak egy italra.

Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

66.

A Dabbok-hegység nyugati felén jársz. Körülötted mindenhol magas csúcsok emelkednek. A völgyekben fenyőerdő zöldell, gyors vizű patakok sietnek tova. Egy magasabb hegycsúcsra érve körül nézel. Délkeleti irányban további hegyvonulatokat láatsz, a többi irányban a hegyek lassanként dombokká laposodnak.

Ha Talasinnel játszol és legalább 120 aranytallér van nálad, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-3, lapozz a 341-re! (Ez csak egyszer történhet meg veled a kaland során.)

Máskülönben dobj két kockával, hogy megtudd, mi történik veled ezen a veszélyes vidéken!

Dobás

Esemény

2-3

– Állj! – harsan a kiáltás a fejed fölül. Felnézve két mocskos gúnnyájú, szakállas alakot veszel észre, akik íjat fognak rád. Mielőtt megmoccanhatnál, három

társuk is felbukkan a sziklák közül. A rablók 20 aranyat követelnek tőled az áthaladásért (ezzel egyenértékű vagy drágább tárgyat is adhatsz). Ha nincs ennyi pénz, elveszik az összeset.

- 4-5 Lapozz a **206**-ra!
- 6 Kis kőoltárt látsz az út mellett, a rávésett szimbólumból látod, hogy Trevennek szentelték. Eléggé szeszélyes istenség, de talán megsegít, ha áldozol neki. Ha teszel az oltárra 2 aranytallért, dobj egy kockával! Amennyiben a dobás 4-6, Treven elfogadta az áldozatot: a következő úti esemény dobásodhoz adj hozzá egyet.
- 7 Utad eseménytelenül telik.
- 8 Kissé távolabb két embert veszel észre. Szamáron poroszkálnak, testüket köpenybe burkolják a szél elől. Kiderül, hogy két Urfalan-pap, akik Alkonyvégbe igyekeznek. Meghívják vacsorára (így megvan a napi étkezésed), és társaságukban nyugodtan kialhatod magad.
- 9-10 Egy rózsét cipelő öregasszony megkér, hogy kísérel el a falujáig. Segítesz neki vinni a terhet, cserébe a néne megáld téged. Javasasszony lehet, mert az áldása tényleg hat: kapsz 1 LÉLEK pontot!
- 11-12 Ha Rheanával játszol, lapozz a **293**-ra, egyébként lapozz a **356**-ra!

Ha nem találkozta a két pappal, akkor dobj egy kockával! Ha az eredmény 4 vagy több, álmodat nem zavarja meg semmi, de ha kevesebb, a hidegtől és a farkasok üvöltésétől nem tudod rendesen kipiheenni magad. Ezután *növeld a napok számát!*

Másnap reggel egy völgyhöz érsz, melynek közepén patak fut végig, túlsó végében épületeket látsz. Kolompolást és kutyaugatást sodor feléd a hűvös szél. Ha le akarsz ereszkedni a völgyben fekvő faluhoz, lapozz a **163**-ra! (Amíg a völgyben vagy, addig ha a szöveg

ismét erre a fejezetpontra utasít, nem kell sem úti eseményre dobnod, sem pedig a napok számát megnövelned.)

Amennyiben folytatni akarod utadat, akkor dönts el, merre indulsz el!

Északnak, a királyi út felé?

Lapozz a **11**-re!

Keletre, tovább a hegyeken át?

Lapozz a **235**-re!

Délnyugatra, Wurzen irányába?

Lapozz a **214**-re!

Északnyugatnak, Alkonyvégbe?

Lapozz a **183**-ra!

67.

Már több karmolt sebből vérzel, amikor a szék heves csapásával hátralököd Torgardot, majd az ablakhoz szökkenesz. Torgard utánad ugrana, ám Isabail eléje lép és bátyja mellkasát átölelve visszatartja. Te a párkányon állva igyekszel nem lenézni az alattad tátongó két-emeletnyi mélységbe. Észreveszed, hogy jobb kéz felé, tőled fél méterre egy eresz van, amelyen lecsúszhatsz. Mielőtt megteszed az ugrást, még utoljára visszanezel a szobába, és ebben a töredék másodpercben olyasvalamit vélsz látni, ami lelked mélyéig megráz. Később, amikor visszaemlékszel erre az éjszakára, azzal nyugtatod magad, hogy csupán az izgalom csalta meg az érzékeidet, de ebben a pillanatban tagadhatatlanul úgy látod, hogy Isabail fülei hegyesek, fogai és körmei hosszúak, szép arca pedig macskaszzerűvé torzult.

Most *tedd próbára* ÜGYESSÉGEDET 16-os nehézség ellen! Ha sikeres a próba, lapozz a **339**-re! Ha kudarcot vallasz, lapozz a **282**-re!

68.

– Elment az eszed? – kiált fel a tünde, amikor közlöd vele, hogy Gedrik megérdemel még egy esélyt. – Mit gondolsz, majd térdre esve bevallja, amit elkövetett?

– Nem, de meg kell tudnunk, hogy min dolgozik. Lehet, hogy a gyűrűt is meg tudja magyarázni.

– Rheana, ne! A kezünkben a bizonyíték arra, hogy Gedrik Caroran bábja, templomunk és minden Jó ellensége! Veszélybe sodorsz

mindannyiunkat! – A tünde megragadja a karodat. – Gyere! Bízunk Solara bölcsességére a dolgot!

– Hagyj! – rántod el a karodat. – Ha annyira akarod, vidd el egyedül a gyűrűt Solarához!

Jól gondoltad: a tünde nem akarja egyedül felkeresni az anyát – nyilván nem hinne neki. Tyssirel láthatólag lehiggad.

– Jól van, ha akarod, hát legyen! De az Istennőre kérlek, ne említsd Gedriknek a gyűrűt! Nem szabad megtudnia, hogy lelepleztük!

Megvárjátok, hogy az atya visszatérjen a szobájába, majd még pár percet, végül bekopogsz és Tyssirelrel beléptek hozzá. Furcsa látvány fogad: Gedrik a padlón térdel és láthatóan elmerült a munkába: egy nagyméretű pergamenre rajzol valamit. Körülötte nyitott könyvek és tekercsek hevernek szerteszét.

– Mondtam, hogy ne zavarjanak! – mondja barátságtalanul, majd felnéz. Meglepetten látod, milyen elhanyagolt: arca beesett, ritkás haja égnék áll, szemei körül sötét karikák. – Ja, ti vagytok azok. Sikerült megtudnod valamit?

– Igen – feleled komoran. – De az öreg tisztet, akinél az egyik Béke Őre volt, pár napja megölték, és a szobor eltűnt.

– Ó, hát ez kár – motyogja Gedrik. Visszafordul a könyveihez. – Lássuk csak... a fenébe, hogy lehet ilyen rondán írni ezeket a rúnákat...

Kissé bosszant, mennyire nem érdekli a kudarcod, ezért határozottabb hangnemre váltasz.

– Atyám, szeretném, ha végre nyíltan elmondanád, min dolgozol! Hiszen mindkettőnknek ugyanaz a célja: Carsoran legyőzése! Nem igaz?

Az atya összevont szemöldökkel néz rád. Azután bólint, feltápszkodik, nehézkesen a székhez megy és beleroskad.

– Rendben van – mondja. – Most már eléggé körvonalazódott a tervem, hogy beszélhessek róla. Nos, mint mondtad, le kell győznünk Carsorant. Ő azonban elég okos ahhoz, hogy ne bújjon ki Lord Harrabal védőszárnyai alól. Ezért nekünk kell elmennünk hozzá!

– Hogy Szelessíkra menjünk? De hát ez öngyilkosság volna!

– Nem, mert nem gyalog tesszük, hanem mágia segítségével.



– Teleportálásról beszélsz? – vonja fel a szemöldökét Tyssirel.

– Igen, és ez még a dolog könnyebbik része. A nehezebbik, amelyen most dolgozom, maga Carsoran legyőzése lesz. Olyan védőburkot akarok köréje vonni, amely legyengíti őt addig, amíg ártalmatlanná nem tesszük. – Gedrik töprengve néz rád. – Egyébként azt gondolom, hogy Carsoran ölette meg a tisztet, akiről beszéltél. Ez esetben legalább egy szobor biztosan nála van.

– Köszönjük, atya – szólal meg Tyssirel. – Menjünk, Rheana, hagyjuk az atyát dolgozni!

Kissé távolabb folytatjátok a vitát a teendőkről. A tünde továbbra is azt szeretné, ha jelentenétek Solarának az ügyet.

Ha beleegyezel, lapozz a **344-re!** Ha nem, lapozz a **305-re!**

69.

Előveszed a kobzodat és megpróbálsz utánozni azt a dallamot, amelyre az imént a szellemek táncoltak. A ködlő alakok megállnak, majd lassan, egyenként visszarendeződnek a körbe és újakezdi táncukat. Percekig adod melléjük a kíséretet, míg végre észreveszed, hogy a legtöbb szellem alakja halványodni kezd. Lassanként elenyésznek. Végül csak hárman maradnak, két férfi és egy nő, ők viszont ekkor megállnak és rád bámulnak. Leeresztet a hangszeredet.

– Hosszú idő óta az első idegen vagy itt, akivel beszélni tudunk – szólal meg az egyik férfi idegen akcentussal. Hangja mintha mély kútból jönne. – Sok-sok év telt el azóta, hogy életünket áldoztuk a Vérestorkúnak.

– Ma már senki nem mutat be neki áldozatot holdfordulókor – folytatja a nő. – Csupán az erre vetődő idegeneket tudjuk neki felajánlani.

– Vajon van-e értelme áldozatainknak? – így a harmadik szellem.
– Mondd meg, idegen: áll-e még a templom és a város, megvan-e még Marax király birodalma?

Még ha tudod is a választ, elgondolkodsz rajta, vajon tényleg az igazságot akarják-e hallani.

Ha azt válaszolod, hogy már réges-rég elpusztult, így ők is békében megtérhetnek a túlvilágra, lapozz a **276**-ra! Ha azt, hogy minden olyan, mint régen, hátha ettől megnyugszanak, lapozz a **346**-ra!

70.

Karodat megfeszítve igyekszel feltolni testedet a hídra. Vif szótlanul nézi erőlködésedet, azután vállat von, a tarisznyájába nyúl és kavicsokkal kezd el dobálni. Bosszantása ellenére sikerül visszakúsznod a hídra. Fegyvert rántasz, miközben az öreg függőhíd veszedelmesen nyikorog, és a dühtől vörösen a gonosz kis lény felé ordítasz.

– Takarodj előlem, te szörnyeteg, vagy széthasítom a ronda fejedet! – ez megteszi a hatását, mert Vif ijedten arrébb röppen.

– Ehh, ti emberek milyen unalmasak vagytok! – méltatlankodik, s azzal elszáll az erdő felé. Hosszan követed tekinteteddel, nehogy megint hátba támadhasson.

Mikor már eltűnt a szemed elől, amilyen gyorsan csak az ingó szerkezet enged, elhagyod a hidat. Most már biztonságosan eléred a túloldalt, és nagy kő esik le a szívedről, amikor ismét szilárd talajon állsz. Mikor sikerül megnyugodnod az átélt halálos veszedelem után, folytatod az utadat. Hamarosan ismerős környékre érsz. Lapozz a **95**-re!

71.

Óvatosan a diadémért nyúlsz, miközben valamiért olyan érzésed támad, hogy helytelen, amit teszel. Balsejtelked hamar beigazolódik: mikor a diadémjához érsz, a csontvázkirály felébred évszázados álmából! Hátraugrasz, amint a kétméteres élőholt recsegve-ropogva felül, kilép a szarkofágjából és gonosz vicsorgással, kinyújtott karral feléd lép. Bár fegyvere nincs, varázserejével és karomnak is beillő körmeivel súlyos sebeket képes okozni. Ijedten hátrálsz. Tovább fokozza rémületedet, amikor a hátad mögül döndülést hallasz: az ajtó becsapódott! Odarohansz, de nem találsz rajta semmit, amivel kinyithatnád. Csapdába estél! A csontvázkirály gyorsan közeledik feléd.

Ha úgy gondolod, tudod a király nevét és azt, hogyan állíthatnád meg, lapozz a **117**-re!

Ha Rheanával játszol és a *Végső nyugalom* varázslatot akarsz alkalmazni, sikernél lapozz a **262**-re!

Egyébként kénytelen vagy felvenni a harcot irtóztatás ellenfeleddel!

CSONTVÁZKIRÁLY

ÜGYESSÉG 11

Néhány csapás után rájössz, hogy még mágikus fegyverrel sem vagy képes komoly kárt okozni ellenfeledben. El kell menekülnöd, még hozzá fel a lépcsőn a toronyba. Ha sikerült, lapozz a **359**-re!

72.

Valóságban rengeteg fogadó van. Kinézel egyet, mégpedig a piac-tér közelében álló, a Hét Sellőhöz címzett fogadót. Átlagos helynek tűnik, az ivó egyszerű berendezésű, az asztaloknál kereskedők, utazók és hajósok ülnek.

Ha Talasinnal játszol és a kaland kezdete óta most jársz itt először, lapozz a **161**-re!

Senkinek nem tűnik fel, amikor belépsz. Rendelsz egy italt és leülsz az egyik üres asztalhoz. Nézelődsz és hallgatod a beszélgetéseket. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekességet, mielőtt elhagyod a fogadót!

Dobás Esemény

- | | |
|---|---|
| 1 | A mai közönség kissé felönthetett a garatra, mert hangos szóváltás, majd verekedés tör ki. Mire felocsúdsz, már mindenki püföl mindenkit! Ideje távoznod.
<i>Tedd próbára ÜGYESSÉGED 14-es nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, eltalálnak egy borosüveggel, vonj le magadtól 1 ERŐNLÉT pontot.</i> |
| 2 | Sajnos csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás. |

- 3 Ha Talasinnel játszol, lapozz a **65**-re, ha még nem voltál ott! Ha már voltál, akkor leülhetsz kártyázni egy csoporthoz. Sajnos kis tétekben játszanak, ezért a nyereséged csak 3 arany.
- 4 Ha Rheanával játszol, egy heves vita közepébe csöppensz. Két férfi már-már egymásnak esik, amikor harmadik társuk észrevesz és megkér, hogy békítsd ki a barátait. Ez sikerül is, a hálás cimborák pedig meghívják ebédre (ezzel megvan a napi étkezésed).
- 5 Lapozz a **32**-re!
- 6 Lapozz a **194**-re!

Ha végeztél, lapozz vissza az **50**-re!

73.

A templomba lépve néhány eingurdi rendtársadat pillantod meg. Megtudod tőlük, hogy Annon atya és kísérete néhány napja érkezett meg, azóta eléggé felbolydult a wurzeni templom élete. Annon és a vezető atyák maguk elé idézték Gedriket, kihallgatták a tanúkat – köztük Tyssirelt, akiről te beszéltél Annon atyának –, majd hosszú ideig fontolgatták a vallomásokat. Végül úgy határoztak, hogy a meglévő bizonyítékok alapján Gedrik atya nem vádolható árulással. Ezután sietve megkezdődtek az előkészületek a Carsoran elleni támadásra – némi késéssel, hiszen az eljárás sok időt vett igénybe.

A templomban tehát nagy a sürgés-forgás, a folyosókon örök állnak. Miután üdvözölted Annon atyát, a folyosón belebotlasz Gedrikbe, aki vaskos tekerceket cipel a kápolna felé.

– Most boldog vagy? – támad neked az atya. – Nézd meg, mit tettél! A nyakamra hoztad ezeket a pökhendi fővárosiakat, akik nem hagynak dolgozni!

– Kötelességem volt értesíteni a rend vezetését – mondod hűvösen. Gedrik erre felhorkan.

– Kötelességed! Két napot vesztettem miattatok! Most kénytelenek leszünk félig felkészülve elindulni, hiszen nincs már több időnk!

Ha emiatt meghal valaki... – Nem fejezi be a mondatot, inkább dühösen sarkon fordul és elsiet.

Arra gondolsz: lehet, hogy mégsem volt jó ötlet értesíteni a főtemplomot?

Ha beszéltél Ilu-Zargezzel, lapozz a 316-ra! Ha nem, akkor lapozz a 203-ra!

74.

Jócskán előrehaladt az idő. Már alkonyodik, mire a komornyik útmutatása alapján felkeresed az öltözőszobában a ház úrnőjét és a tanítványodat. Utóbbi fehér inget és díszes bíborszín ujjast öltött, derekán kard lóg. Előbbi pedig sötétkék ruhájában gyönyörű, mint mindig, bár most orcája haragtól vöröslik – egy vita közepébe csöppentél.

– Ne gyerekeskedj, Oryisian! – korholja Isabail a fiút. – Viselkedj férfihoz méltón!

– Mindent össze fogok keverni! – feleli amaz kétségbeesetten. – Talasin úr annyi dalt tanított nekem, hogy már zsong a fejem tőlük!

Ekkor mindketten észrevesznek téged. Isabail megkönnyebbülten, bár némiképp feszülten mosolyog.

– Talasin uram, végre itt van! Oryisian azt akarja, hogy kísérje el a szerenádra, mert úgy érzi, Ön nélkül semmire sem fog menni! Megtenné ezt, kérem?

– Szükségem van a tanácsára! – kérlel a fiú is. – Önnek óriási tapasztalata van, egy pillantás alatt ki tudja választani az alkalomhoz illő dalt! Ha nem jön velem, nem is érdemes odamennem!

– Rendben – sóhajtasz, bár azt remélted, hogy Isabail társaságát élvezheted ezen az estén. – De emlékezzon, fiatalúr, az első leckére: magabiztosság!

Látod Isabailen, hogy tetszik neki, ahogyan a fiúval bánasz. Oryisian megnyugszik valamelyest. Gyakoroltok egy keveset, majd amikor odakint besötétedik, útnak indultok a Taggato-ház felé.

A Taggato család méltóságteljes otthona egy tér mellett áll. Az örök beengednek titeket. A ház hátsó részéhez siettek, egy kis udvarba, amelyet két oldalról az épület szárnyai vesznek körül.

– Az ott! – mutat Orysián izgatottan egy harmadik emeleti ablakra, amely mögül fény szivárog ki. – Az Melyon ablaka! Rejtőzzön el!

A megállapodások szerint elbújsz egy fa mögé. Várakoztok. Végül látod, hogy az ablak mögötti fény kialszik és az ablak kinyílik. Senkit nem láttok. Jelzel Orysiának, hogy kezdje el. Az ifjú bizonytalanul belekezd abba a dalba, amelyet megbeszéltetek, s amelyben elénekli jövelele okát.

Mikor a dalnak vége, az ifjú elhallgat és tanácstalanul feléd néz. Ekkor egy apró tárgy hullik az ablakból az udvar fűvére. Orysián odarohan, felveszi és a búvóhelyedhez hozva megmutatja. Egy összekötött levél az, nehezzel. Rajta egyetlen szó: „Szenvedély”.

– Mit akar ezzel? – kérdezi idegesen a fiú.

– Jelzi, hogy mi legyen a következő dal – feleled és arra gondolsz, hogy ez a Melyon leányzó igencsak megnehezíti az udvarlója dolgát. Ugyanakkor érdekesnek találod a kihívást, így magadban végiggondolod, mely dalok jöhetnek szóba. Melyiket javasolod Orysiának?

Az első ötleted egy keserű ballada egy szerelmespárról, akiket a sors elválaszt egymástól. A fiú meghal, ám a lány nem felejt el és éveken át vár rá. A fiú végül szellemként keresi fel a szerelmét, így lesznek egymáséi. Lapozz a **41**-re!

A másik egy ismert mitológiai történet egy vadászról, aki egy ezüstszőrű szarvast üldöz keresztül a földkerekségen. Mikor végül megtalálja, a szarvas lánnyá változik és Enilhez imádkozik, aki mindkettejüket az égbe emeli csillagkép formájában, ahol az üldözés tovább folyik az idők végezetéig. Lapozz a **167**-re!

75.

Gindel márványból épült temploma a kormányzói palotától néhány percre, egy csendes utcában áll. Díszes kerítés veszi körbe, a kapun túl gondozott kert terül el, amögött áll a kupolás, oszlopos épület. A kertben sétáló papokat és papnőket látsz.

Ha Rheanával játszol és *Kalandlapodon* szerepel a *GEDRIK* kódszó, lapozz a **19**-re (ha találkoztál Ilu-Zargezzel) vagy a **251**-re (ha nem)! Ha *Kalandlapodon* a *TYSSIREL* kódszó szerepel, lapozz a **294**-re!

Egyébként a papnők elláthatják a sebeidet és gyógyító főzetekkel erőt önthetnek beléd. Cserébe szerény adományt várnak el a templom javára. Ez azt jelenti, hogy 4 aranytallér fejében 3 ERŐNLÉT pontot gyógyulhatsz. (Ha Rheanával játszol, a gyógyítás ingyenes.) Ha ezzel végeztél, térj vissza a **150**-re!

76.

Meggyújtod a lámpásod és óvatosan elindulsz lefelé a lépcsőn. A levegő hűvös és dohos, és meglepően hosszú ideig haladsz lefelé. A bejárat már csak apró négyzet a fejed felett, amikor a lépcső véget ér. Egy hosszú folyosóra jutsz, amelyről több merőleges járat is nyílik. A járatokon bekukucskálva nagyobb termeket látsz. Életnek semmi jele.

A következő órákat azzal töltöd, hogy átvizsgálod a termeket és folyosókat. Az eredmény kiábrándító: a port, a pókhálókat és a törmeléket leszámítva gyakorlatilag teljesen üresek. Nyilván teljesen kifosztották őket az eltelt évszázadok alatt. A padlót, a falakat és a mennyezetet mindenhol sima kőlapok borítják, a bútorok korhadtak és töröttek. Egy-két helyen csontokat is látsz, sőt egy alkalommal két férfi tetemére bukkansz az egyik szobában. Köpenyes holttestük olyan büzt áraszt, hogy inkább nem közelíted meg.

Tedd próbára ÉSZLELESED 15-ös nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, keresgéled eredménye egy skorpió alakú bronz amulett (3 aranyat ér). Ha meg akarod tartani, írd fel a *Kalandlapodra*!

Az egyik magas folyosó végén egy hatalmas, kétszárnyú ajtóhoz érkezel. Az ajtót belökvé egy óriási csarnokban találod magad – nagyobb, mint bármely eddigi, akkora, hogy a lámpásod fénye nem is tudja bevilágítani az egészet. A hatalmas oszlopok tartotta mennyezet olyan magasan van, hogy nem is látod. A csarnok egyik végében egy szökőkút áll, a másikban egy vékony obeliszk, rajta ősi felirattal. Mindkét irányban egy-egy boltíves kijáratot látsz. Mit teszel?

Elolvasod az obeliszk feliratát
(ha nálad van Frodi tekerce)?
Kimész a bal oldali kijáraton?
Kimész a jobb oldali kijáraton?

Lapozz a **343**-ra!
Lapozz a **148**-ra!
Lapozz a **44**-re!

77.

Az Eingurd déli határán hosszan elnyúló Irmoth-erdő nem örvend túl jó hírnévnek. Azon túl, hogy orkok, manók, óriások és egyéb szörnyetegek élnek benne, évszázadokon át ez adott menedéket a királyságból elmenekült törvényenkívülieknek is. Az erdő egyetlen jelentős települése Dorgath faluja, amely egy itt letelepült rablóvezér után kapta a nevét. A falun túl csak a bátrak és az ostobák merészkednek. Az itteni lakosokat ismerve lovadat még a falu előtt, egy rejtettebb részen kötöd ki.

Maga a falu pár tucat rendezetlen házból áll. Központja egy nagy, oszlopos csarnok, ahonnan élénk zaj szűrődik ki. A lakosok fegyvert viselnek és gyanakodva néznek rád. Időnként úgy érzed, összesűgnak a hátad mögött.

Ha bemész a nagy csarnokba, lapozz a **186**-ra!

Ha Talasinnel játszol, a *Kalandlapon* szerepel a *HANGTALAN* kód-szó és rendelkezzel a megfelelő pénzüsszeggel, illetve kellékekkel, valamint még nem telt le a 35. nap, lapozz a **322**-re!

Ha el akarod hagyni az Irmoth-erdőt, akkor *növeld a napok számát!* Ha akarod, sikeres ÉSZLELÉS-próbával (16-os nehézség ellen) elegendő gyümölcsöt és bogyót tudsz gyűjteni egy adag élelemhez. A faluban 3 aranyért találhatsz szállást magadnak. Alhatsz a szabad ég alatt is, ez esetben viszont dobj a kockával, és ha az eredmény 1-3, lapozz a **37**-re! (Ez csak egyszer történhet meg veled.) Ha nem kellett ellapoznod, akkor sikerül kipihenned magad. Merre indulsz másnap?

Északnak, Szelessík várába?
Északnyugatnak, a karavánút felé?

Lapozz az **5**-re!
Lapozz a **260**-ra!

78.

Balsejtelem fog el, amikor a házba érve az örök a pince felé irányítanak. Már majdnem megkérdezed tőlük, hogy miért nem az emeleti dolgozószobába mentek, amikor leérték a lépcső aljára, és a kitért pinceajtón át meglepő látvány tárul eléd. Rolgar ugyanis itt vár rád, méghozzá terített asztal mellett kényelmesen vacsorázva. Körülbül tíz állig felfegyverzett pribék vigyáz a biztonságára, vele szemben pedig ott ül Grimi! Barátodat megkötözték és száját felpeckelték, de egyébként láthatólag jól van. Arca felderül, amikor meglát, és mocrogni kezd.

Amikor beléptek, Rolgar leteszi a kését és elégedetten elvigyorodik.

– Nem csalódtam benned – mondja. – Remélem, a pénzzel is ilyen pontos voltál. – Intésére a pribékjei elveszik a tarisznyádat és átkutatják a tartalmát. Az erszéneyeidet átadják az orgazdának, a többi holmidat a földre hajtják.

Rolgar feláll és számolni kezdi az aranyakat. Szemében izgatott csillogást látsz.

Ha megvan a 400 aranytallér, lapozz a **197**-re! Ha ennél kevesebb pénzed van, lapozz a **326**-ra!

79.

Fél perc nyugtalan várakozás után meghallod, hogy Tyssirel a nevedet kiáltja a felső emeletről. Óvatosan felbotorkálsz, többször megbotlasz a lépcsőben. Az egyik szobából fény szűrődik ki és indulatos beszélgetés zaját hallod. Mikor belépsz a gyéren berendezett helyiségbe, egy sebesült embert látsz a földön feküdni. Nagy orra és a sebhelye elárulja, hogy őt kerestétek. A tünde a hasán térdel és a törét a nyakához szorítva dühösen vallatja.

– ... és akkor talán meghagyom a bűnös életedet! – sziszegi épen.

– Nem tudom a nevét! – feleli dacosan a nagy orrú gyilkos. – Két napja bérelt fel, hogy öljem meg az őrmestert és arannyal fizetett. Nem szokásom kérdezősködni.

– Hogy nézett ki?
– Alacsony volt, vékony és köpönyeges, az arcát csuklya fedte, nem láttam.

– Férfi volt vagy nő?

– Mondom, hogy nem láttam! Suttogva beszélt.

– Ez minden? – kérdezi a tünde csalódott haraggal. – Figyelmeztetek, ha valamit eltitkolsz...

– Engedjetelek el! – kiabálja az emberke, majd hirtelen hozzáteszi:

– A keze! A jobb kezén egy gyűrűt viselt!

– Milyen gyűrűt?

– Fekete volt, két sárga kövel, mintha egy kígyó szeme lenne.

Tyssirel elgondolkodva néz rád. Nem tudod mire vélni a pillantását, ezért inkább az orgyilkoshoz fordulsz.

– Tehát megölted Daar őrmestert. Nem találtál nála egy vagy több szobrot véletlenül?

– De igen – feleli amaz buzgón. – Volt nála egy kis szobor, valami lovagot ábrázolt. A megbízóm ezt akarta. Azt mondta, a Gindel-templomból kell valakinek.

– Micsoda?! – kiáltotok fel egyszerre a tündével.

– Hazudsz, te mocskos féreg! – Tyssirel megmarkolja a férfi torát. – Kivágom a nyelvedet ezért!

– Nem hazudok, esküszöm! – kiált fel amaz, majd rekedten folytatja. – Aznap este a megbeszéltek szerint letettem a szobrot a csatornába, az Árok utca sarkán. Ő onnan elvitte. Ennyit tudok. Látjátok, én mindent őszintén elmondtam! Ti papok vagytok, kérlek, ne öljetek meg!

– Így vagy úgy, a szobor eltűnt – mondja Tyssirel. – Ami pedig téged illet, te nyomorult... – Jól állon vágja a nagy orrú fickót, aki elernyed.

A tünde ezután feláll, undorodva végigméri a földön fekvő alakot, majd feléd fordul.

– Nem ölöm meg, mert csak eszköz volt egy nagyobb gonosz kezében. Rheana, segítened kell nekem! Ha igaz, amit mondott, akkor áruló van közöttünk! Sőt nem kizárt, hogy az egyik Béke Öre is nála van.

Gondolkodsz egy kicsit, majd felsóhajtasz.

– Adj egy kis időt, Tyssirel! Köszönöm, hogy segítettél a nyomozásban, de most fáradt vagyok. Későre jár, pihenjünk egy keveset.

– Ez igaz – mondja halvány mosollyal a tünde. – Ma már ne menjünk sehová. Aludj itt, majd én örködök. Nekem úgyis kevesebb alvásra van szükségem. Majd hajnalban felkeltelek és én is alszom egy órát. Addig is összekötözöm ezt a nyavalyást.

Leheveredsz az ágyra, magad köré burkolod a köpenyedet, és egy percen belül elnyom az álom. *Növeld a napok számát!* Tyssirel a megállapodás szerint hajnalban ébreszt (ezért nem tudod kipihenni magad), utána a földre kuporodva elalszik. Látod, hogy alaposan megkötözte a gyilkost és a száját is kipeckelte.

Örködsz. Odakint lassan világosodik, időnként kakaskukorékolás vagy kutyaugatás hallatszik. Nézed az alvó tünde arcát. Egy napos ismeretségetek alatt Tyssirel hasznos segítőtársnak bizonyult, de nehezedre esik elhinni, hogy Gindel temploma a Gonosz ügynökét bújtatná. Ám ha mégis így van és nem teszel ellene semmit, azzal helyrehozhatatlan kárt okoznál a templomnak, sőt talán az egész országnak is. Lapozz a **329**-re!

80.

Megkérdezed a csapostól, hallott-e már a rablóvezér kincséről, amelyet a hegyi barlangban rejtett el.

– Én ugyan nem – von vállat a férfi. – Kérdezze Orglikot, ő mindenről tud.

Orglik egy öreg törpe bányász, aki egyedül pipázgat az egyik asztalnál. Odalépsz hozzá, köszöntöd, és neki is felteszed a kérdésedet. A törpe feltekint bozontos fehér szemöldöke alól.

– Ha fizetsz egy sört, idegen, elmondom, hol a kincs!

Rendelsz egy sört és leülsz az asztalhoz. Orglik komótosan ízlelgeti a sörét, újratölti a pipáját, majd mesélni kezd. Hosszú történetet ad elő arról, hogy amikor még ereje teljében lévő bányász volt, összebarátkozott az egyik zsoldossal, aki annak idején a rablók közé tartozott. A zsoldos úgy gondolta, hogy mivel sok esztendő eltelt és

a rablóbanda többsége már meghalt, érdemes lenne utánanézni, mi lett a kincs sorsa. Egy napon Orglikkal fogták magukat, megmászták a hegyet és megkeresték a barlangot, ahová annak idején a kincset rejtették.

– Ám a barlang teljesen üres volt! – emeli fel a hangját a törpe.
– Teljesen üres! Kincs sehol. Nyilván valaki megelőzött minket, és elvitte az egészet. Szomorú történet, tudom. A barátom is belehalt a bánatba, hiába kereste fel azt a híres gyógyítót Oradében! Szóval ne keresd tovább a kincset, mert nem létezik!

– Ó – mondod csalódottan. – Kezdhetted volna ezzel is.

Kissé dühös vagy, amiért fölöslegesen kellett végighallgatnod az egész történetet (az ingyensörről már nem is beszélve), és a kedved is megcsappant, bár eszedbe jut, hogy nem csak egy kincsesbarlang létezhetett. Veszítesz 1 LÉLEK pontot. Írd fel a *GYÓGYÍTÓ* kódszót, majd lapozz vissza a **235**-re és válassz mást!

81.

Sietve visszaindulsz. Mikor a rövid folyosóról a terembe nyíló ajtóhoz érsz, odabent csak sötétséget láatsz. Mintha sűrű, lilás füst áradt volna szét, amely hozzád érve marni kezdi a bőrödet. Riadtan hőkölsz hátra és a vér is megfagy az ereidben, amikor meghallod a társaid kiáltozását. Lehet, hogy elkéstél?

Végül a füst megritkul annyira, hogy beléphess. A mágust sehol nem látod. Három társad fekszik mozdulatlanul a földön. Zavartan nézel körbe. Vajon mi történhetett?

– Elmenekült a gazember! – zihálja Gedrik és a mágikus pecséttel védett ajtó felé mutat. Odanézve látod, hogy az ajtó zárva van!

– De legalább a szobrok megvannak! – mondod az atyának, aki nek azonban nincs ideje reagálni, mert egyszerre kiáltozás és léptek zaja hangzik fel a csigalépcső felől.

– Ide mindenki! Kezdjük el a szertartást! – mondja az idős papnő.

Egymás mellé álltok és támogatjátok a sebesült társaitokat is. Koncentráltok, te az imára, a többiek pedig a hazateleportáló varázslatra. Behunyod a szemed. Még hallod, amint kinyílik az ajtó és fegyvere-

sek lépnek a terembe, utána már csak az ismerős szellőt és nyilallást érzed. Amikor kinyitod a szemedet, megkönnyebbülten látod, hogy mindannyian biztonságban hazaértetek Wurzenbe.

A papok odasereglenek hozzátok. A sebesülteket elviszik, a sebiteket a papnők veszik gondozásba. Furdal a lelkiismeret, amikor a három társadra gondolsz. Vajon túlélük? És vajon megmenthetted volna őket, ha ott maradsz?

Fél óra múlva Gedrik atya lép oda hozzád. Külseje zilált, arca koromos és sápadt.

– Tudom, hogy nehéz döntést hoztál – mondja, mintha olvasna a gondolataidban –, de azt hiszem, helyesen tetted. Carsoran túl erős ellenfél volt számunkra, akár velünk harcolsz, akár nem, de így legalább van esélyünk, hogy a fő célunkat elérjük Eingurdban. Akkor hány szobrunk is van összesen?

Ha megvan mind az öt szobor, lapozz a **261**-re! Ha ötnél kevesebb szobrod van, lapozz a **216**-ra!

82.

A Dabbok-hegység keleti felén jársz. A hegységnek ez a része lakásabb, barátságosabb. A völgyekben legelésző marhákat, juhokat látsz, kolompok csengését és pásztorok kurjongatását hozza feléd a szél. A vidék központja Tövisvár, amely egy festői szépségű hegyi tó mellett áll. Tulajdonosa, Lady Generys egy bogaras, zárkózott nemesasszony, a Hetek Tanácsának legtitokzatosabb tagja. Innen ered a sebes Sárkánykönny-folyó, amely Valousában éri el a Gyöngy-tengetert.

Dobj két kockával, hogy megtudd, mi történik veled a hegyek között!

Dobás Esemény

2-3 Ha Rheanával játszol és *Kalandlapodon* szerepel az ÓVATLAN kódszó, lapozz a **115**-re! Egyébként lapozz a **325**-re!

4-5 Lapozz a **206**-ra!

- 6 Keletről sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhog-
ni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyalog-
lástól. Veszítesz 1 ERÖNLÉT pontot és egy adag élel-
med is ehetetlenné ázik.
- 7 Utad eseménytelenül telik.
- 8 Alkonyatkor kolompolást hallasz és egy pásztor-t ve-
szel észre, aki a kutyájával hajtja a kecskenyáját ha-
zafelé. Megkérdezed tőle, merre találsz éjszakai száll-
lást, mire a pásztor a bajusza alatt morogva felajánlja,
hogy szállj meg nála. A pásztor hajléka szegényes, de
a pörkölt, amit főzött, nagyon ízletes. Ezzel megvan a
napi étkezésed és nyugodtan kipihenheted magad.
- 9-10 A Sárkánykönny-folyó partján lovagolsz éppen, ami-
kor a vízben csillogó köveket veszel észre. Ezek a
Sárkány Könnyei: gyakori féldrágakövek, amelyeket
kedvelnek az eingurdi ötvösök. Három színpompás,
élénken csillogó követ találsz a folyómederben, érté-
kük együtt 6 aranytallér.
- 11-12 Lapozz a **97**-re!

A zordan emelkedő Tövisvár aljában, a tóparton kisebb település fekszik. A tavon halászcsónakokat, a közepén pedig egy erdővel borított szigetet láatsz. Úgy hallottad, a sziget egy labirintusszerű kertet rejt.

Ha nem találkoztál a pásztorral vagy a favágóval, a faluban kaphatsz szállást 2, élelmet pedig 1 aranyért. Alhatsz a szabad ég alatt is, ekkor viszont dobj egy kockával! Ha az eredmény 4 vagy több, álmodat nem zavarja meg semmi, ám ha kevesebb, a hidegtől és a farkasok üvöltésétől nem tudod rendesen kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!*

Másnap reggel el kell döntened, mit csinálsz. (Amíg Tövisvárban vagy, addig ha a szöveg ismét erre a fejezetpontra utasít, nem kell sem úti eseményre dobnod, sem pedig a napok számát megnövelned.)

Ha *Kalandlapodon* szerepel az *ILTARIEN* kódszó és még nem jártál ott, megkeresheted, lapozz a **139**-re!

Egyébként az alábbiak közül válassz:

Ellátogatsz a helyi kocsmába?	Lapozz a 166 -ra!
Egy bérelt csónakkal elmész a szigethez (2 aranyért)?	Lapozz a 211 -re!

De folytathatod is az utadat, magad mögött hagyva Tövisvárt.
Merre indulsz el?

Északnyugatnak, tovább a hegyeken át?	Lapozz a 235 -re!
Keletre, a királyi útra?	Lapozz a 39 -re!
Délkeletre, Valousa felé?	Lapozz a 342 -re!
Délre, Szelessíkba?	Lapozz az 5 -re!
Délnyugatra, Wurzen felé?	Lapozz a 306 -ra!

83.

A könyvtáros útba igazít a nyugati szárny egyik kis termébe, ahol Ilu-Zargez éppen előadást tart egy csapat diáknak. Leülsz a hátsó sorban és figyelsz. Ilu-Zargez szemüveges, sötétbarna bőrű férfi, valószínűleg erős fehér hajjal és kecskeszakállal. Élénken gesztikulálva, idegen akcentussal magyarázza az asztalon előtte fekvő kisebb amuletteken látható rúnák jelentését a mintegy tucatnyi fiatalembernek, akik viaszablákra jegyzetelnek.

Amikor véget ér az előadás, odalépsz hozzá, bemutatkozol neki, és elmondod, hogy hosszú utat tettél meg a tanácsáért.

– Nem gondoltam volna, hogy valaha egyházi ügyekben kérik a segítségemet – jegyzi meg a tudós, majd a szobájába tessékel. A nagy helyiség falait polcok borítják, rajtuk a legkülönfélébb dobozok, amulettek, szobrocskák, üvegcsék és más tárgyak. Az íróasztalon papírok és különböző alakú téglék hevernek.

Előadod a tudósnak jöveteled okát. Ilu-Zargez elgondolkodva simogatja a szakállát.

– Igen, létezik ilyen eljárás, bár nem sokan ismerik. Megnézhetném a gyűrűt? – Odaadod neki. A tudós óvatosan a kezébe veszi,

majd felvesz egy nagyítót és azzal vizsgálhatja. – Ez a rúna... hol is láttam ezt... igen, ez bizony Vriss szimbóluma! Kedvesem, ez egy igen gonosz tárgy! – emeli rád a tekintetét.

Döbbsen hallgatsz. A kígyónyelvű Vriss, az ármányok istensége! Ő egyike a legalattomosabb isteneknek, aki abban leli örömét, hogy vizzályba és káoszba süllyesse az egész teremtett világot. Tehát ő mozgatja Carsorant, hogy rajta keresztül elérhesse Harrabalt, és a gőgös lorddal háborút robbantson ki! Ráadásul Vriss szeret kígyók és varangyok alakjában megjelenni, ami megmagyarázhat több különös dolgot eddigi utad során.

– Köszönöm, ezzel máris sokat segített – mondod. – Tudom, hogy a tárgy gonosz, éppen ezért szükséges megtudnom, kinek a birtokában volt.

– Rendben van. Megteszem az előkészületeket a varázsláshoz. Ez mintegy két órát vesz igénybe. Megvárhatja itt, ha akarja. Maga a varázslat, ha minden jól megy, pár perces művelet lesz.

Két óra múlva Ilu-Zargez készen áll. Helyet csinált az asztalán, amelyen most különböző színű és illatú mágikus gyertyák égnek, mellettük rendetlenül hevernek azok a könyvek, amelyekből kikereste a megfelelő igéket. Te közben türelmesen várakozol. Lapozz a **310**-re!

84.

A kikötőben horgonyzó hajók jól mutatják, mely területek kereskedői látogatnak el Valousába. Két fagyparti gályáról bundákat és viaszt rakodnak le a munkások. A Pendar-folyóról jött vitorlás tünde tisztjei éppen alkudoznak valamin a vámfelügyelettel. Egy umbratoli bárka békésen ring a vízen, csupán egy-két matróz van mellette, a többiek nyilván a kikötői csapszékekben mútatják az időt. Néhány kisebb hajó a partmenti területek áruit hozta Eingurdba.

Ha Talasinnel játszol és *Kalandlapodon* szerepel a *RAKTÁR* kód-szó, akkor megkeresheted, lapozz a **348**-ra! Vagy beszélhetsz az umbratoli matrózokkal, lapozz a **234**-re!

Egyébként odamehetsz a halászokhoz, lapozz a **141**-re! Elhagyhatod a kikötőt is, ekkor lapozz az **50**-re!

85.

Hajnalban csípős hideg ébreszt. Sűrű köd vesz körül. Kísérődet sehol sem látod: egyedül vagy!

– Zimyras! – kiabálsz, de hiába, csupán a fák visszhangozzák gúnyosan a nevet. Dühösen jössz rá, hogy vezetőd átvert: miután megtaláltátok a rablótanyát, itt hagyott, hogy Eingurdba sietve learassa a babérokat. Kár volt megbíznod benne! Haragod azonban hamarosan félelemnek adja át a helyét, amint felismered, hogy fogalmad sincs, hol vagy és merre kell elindulnod. Veszítesz 1 LÉLEK pontot! Mindenesetre összeszedelőzködsz és fohászkodsz Gindelhez, hogy vezessen haza.

Találomra nekivágsz az egyik iránynak. Hamarosan rátalálsz egy ösvényre, amelyet követni kezdesz. A köd nem szakadozik fel, a nap bágyadt sugarai világos félhomályba burkolják a különös alakú fákat, amelyek ágait rejtélyes szellő mozgatja. Furcsa neszeket és sóhajokat hallasz, és bármelyik pillanatban azt várod, hogy valami előbukkanjon a ködből.

Sajnos félelmed nem alaptalan. Egyszer csak két alacsony alak huppan eléd az ágak közül. Hegyes fülük és szélesen vigyorgó szájuk nem hagy kétséget: erdei manók ütöttek rajtad. Egyikük bőrpáncélt visel, a másik állatbőröket, a nyakában fogakból álló nyakláncsal, oldalán tarisznyával – talán sámán lehet. Mindketten rövid kardot markolnak.

– Behatoltál a területünkre, ember – morogja a bőrpáncélos. – Ezért meghatsz!

– Csontjaidat jóslásra használjuk majd – teszi hozzá a másik, majd a tarisznyájából valamiféle port vesz elő és feléd hajtja. A por földet érésakor apró puffanásokkal szétrobban. Kesernyés, maró gáz szabadul fel, a manók pedig zavarodat kihasználva rád támadnak!

BŐRVÉRTES ERDEI MANÓ

ERDEI MANÓ SÁMÁN

ÜGYESSÉG 7 ERŐNLÉT 6

ÜGYESSÉG 6 ERŐNLÉT 5

Ebből a harcból nem menekülhetsz el! A gázfelhő miatt a harc idejére -1 büntetést kapsz az ÜGYESSÉG-próbádra.

Amennyiben bármelyik manó ERÖNLÉTÉT 2-re vagy az alá csökkented, mindkét ellenfeled elmenekül. Ekkor folytatod utadat a rengetegben, remélve, hogy több veszély nem fenyeget. Lapozz a **146**-ra!

86.

Mivel a csillogás a földről nem látszik, hosszas keresgélés után sikerül csak megtalálnod a helyét a rommezőn. Egy összedőlt kőépület belsejében, egy csontváz mellett bukkansz rá: egy ökölnyi nagyságú üveggömb az. Odalépsz, felemeled, és ekkor meglepődve veszed észre, hogy valami van a belsejében! Egy aprócska, szárnyas alak az, amely mozdulatlanul lebeg az üveggömbben. Aranyszínű ruhácskát visel, szeme csukva, mintha aludna – ám egyszercsak kinyitja és ugyanolyan meglepetten néz rád, mint ahogyan te őrá! Amikor felismeri a helyzetet, hirtelen lázasan repdesni kezd, vadul mutogat rád és a külvilágra, illetve a gömbje falát veri aprócska öklével. Valamit kiabál is, de nem hallasz egy szót sem. Egyértelműnek tűnik, hogy ki akar szabadulni.

Ha összetöröd a gömböt, lapozz a **290**-re! (Ha Rheánával játszol, muszáj ezt választanod.) Ha nem, magaddal viheted és egzotikumként eladhatod egy piacon 10 aranytallérért. Ez esetben írd fel a *Kalandlapodra* és lapozz a **2**-re!

87.

Gindel ismerős temploma felé veszed az irányt, remélve, hogy Gedrik atya befejezte az előkészületeket a Carsorannal való leszámolásra.

Ha *Kalandlapodon* szerepel a TANÁCS kódszó, lapozz a **73**-ra! Ha a TYSSIREL kódszó szerepel rajta, lapozz a **337**-re! Ha egyik sincs rajta, lapozz a **138**-ra!

88.

Érzed, hogy valami megváltozott – a falusiak most sötét, gyanakvó tekintettel méregetnek. Egyre többen gyűlnek köréd, végül elállják az utadat. Egy asszony terem előtted. Arcán a szomorúság és a gyűlölet keveréke, a kezében szorongatott gereblyét rád emeli.

– Hol van a férjem, te gyilkos? – rikoltja. A barlangokban oda-veszett társad felesége az! Vadul gondolkozol, milyen magyarázattal állj elő.

– Sajnálom a férjét, asszonyom! – mondod. – Én előre figyelmeztettem, hogy veszélyes munkáról van szó. Mivel tudnám kárpótolni a haláláért?

De hangod elvész a zűrzavarban. A falusiak dühös kiáltásokkal lökdösní, majd ököllel és a kezük ügyébe eső szerszámokkal utlegelni kezdenek. Rémülten próbálsz védekezni, de túl sokan vannak. Veszítesz 4 ERŐNLÉT pontot.

– Álljatok meg! – harsan fel egy reszelős férfihang. Abbamaradnak az ütések. Feltekintve egy idős, fehér inget viselő embert látsz magad előtt. A falusiak tisztelettel tekintenek rá.

– Idegenre nem vonatkozik az „életet életért” törvénye – okítja méltósággteljesen a többieket. – Az idegen felajánlotta, hogy megfizeti a vérdíjat, Lassának el kell fogadnia.

Az idős bíró kijelenti, hogy 20 aranytallér lesz a vérdíj. Ha nincs nálad ennyi pénz, a tárgyaidd közül is itt hagyhatsz valamennyit, hogy kijöjjön ez az érték.

Ha Rheanával játszol és nincs nálad elég arany, sajnos addig nem engednek el, amíg az egyik Béke Őrét itt nem hagyod. Hiába próbálod nekik elmagyarázni, milyen fontos ez a szobor, csupán annyit sikerül elérned, hogy később kiválthatod, ha erre jársz. (Ha később ismét a 163. pontra érkezel és van nálad 20 arany, visszakapod a Béke Őrét.)

Ha végképp nincs nálad semmi, amiből kitelik a vérdíj, a falusiak elveszik az összes tárgyat és csak utána engednek el. Húzd ki *Kalandlapodról* a HALOTT kódszót, majd lapozz vissza a 66-ra válasz ki, merre mész tovább!

89.

Drámaian előadod, amint néhány ütésváltás után a lovag egy csapással levágja az óriás fejét. A hallgatóság megdöbben, amiért ilyen gyorsan véget ér a dal lényegi része, és úgy érzed, szívesen hallgatták volna hosszabban a csatát. Ez a befejezés túlságosan meglepő volt. Írj fel *Kalandlapodra* egy „0”-t (ez lesz a végső próbád második módosítója)!

Idwar önelégült mosollyal folytatja. Elmeséli, hogyan találta meg a lovag az elrabolt lányt az óriás várában és hogyan szerettek egymásba. Odáig jut, hogy Ansgar visszaért a lánnyal Rawal királyhoz. Tudod, hogy a dal vége a lovag megjutalmazása. De vajon mit szeretne hallani a közönség?

Ha azt mondod, hogy a lovag semmilyen jutalmat nem kért hőstettéért, lapozz a **154-re!** Ha azt, hogy a király lányát kérte feleségül, lapozz a **244-re!**

90.

Előveszed tarisznyádból a gnómtól vásárolt Ködgyűjtő fagyöngyöt. A növény bogyói azonnal fényleni kezdenek és magukba szívják a ködfoszlányokat. A fény egyre erősödik, lassan már szemképráztató. A köd méterekre szétoszlik a közeledből, úgyhogy gyorsan útnak eredsz. Fél óra gyaloglás után reszelős kiáltást hallasz és a fagyöngy fényében két szárnalmas külsejű alak bukkan fel. Fiatalemberek, de már inkább mocsári manókra hasonlítanak: tartásuk görnyedt, hasuk beesett, ruháik rongyosak és tetőtől talpig sárosak.

– Betolakodó! – morogják, a kezükben tartott husánggal félreért-hetetlenül közeledve feléd.

– Várjatok! Barátként jövök! – kiáltod, de a mocsárlakókat nem érdekli a mondandód.

Ha Rheanával játszol, a *Békítés* varázslatodat használhatod ellenük, ekkor abbahagyják a támadást.

Máskülönben harcolnod kell!

1. MOCSÁRLAKÓ

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 6

2. MOCSÁRLAKÓ

ÜGYESSÉG 7

ERŐNLÉT 6

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha a mocsárlakók ERŐNLÉTÉT 3-ra vagy az alá csökkentetted (vagy sikeresen varázssoltál), lapozz a **219**-re!

91.

Megkérdezed a halászokat, hol találsz fekete gyöngyöt.

– Szóval fekete gyöngy kéne? – néz rád az egyik hiányos fogú halász. – Hisz’ az nagyon ritka! No, de szerencséd van, mert a komámnak itt pont van egy! Hé, Cyran! Ezt az idegent itt a gyöngyöd érdekli!

– Az nem eladó! – feleli a másik, fel sem nézve a kártyájából.

A halász hamiskásan rád kacsint.

– Azt hiszi, a fekete gyöngy szerencsét hoz neki, azért nem adja! No, Cyran, ne kérsd magad! Hányat nyertél már a kártyán?

A halászok röhögni kezdenek, mire a megszólított elvörösödik.

– Egy nem számít! Szerencsét hoz, mondom!

– Már csak egy kincses térkép kellene és bizonyosan meggazdagodnál!

A többiek tovább nevetnek babonás társukon.

Ha van nálad egy régi térkép és fel akarod ajánlani a halásznak a gyöngyért cserébe, lapozz a **245**-re! Ha nincs, lapozz a **308**-ra!

92.

Elmondod a varázslatot, felszólítva a páncélos szellemalakot, hogy térjen vissza a túlvilágra. Egy pillanatig semmi nem történik, azután a jelenés részei egyszercsak a padlóra potyognak, ott szemvillanásnyi időre kékesen felragyognak, majd eltűnnek. Sikeresen megszüntetted a teremtményt létrehozó sötét mágiát. Írd fel *Kalandlapodra* a PÁNCÉL kódszót és lapozz a **257**-re!

93.

Rosszat sejtve, óvatosan haladsz a lépcsőn. Felérsz a szoborfejhez – közelebből nézve még rondább, mint lentről! Hosszú nyelvét gúnyosan kiölti, szeme kigúvad. De semmi egyéb nem történik, így megkerülöd a fejet, és a kőpallón áthaladva belépsz a következő ajtón.

Tágas, félhomályos csarnok tárul a szemed elé. A falakon festmények futnak körbe, amelyeken különböző szörnyetegek fogadják az apró emberalakok felajánlásait, áldozatait – több kép emberáldozatot ábrázol. A terem túldoldali falánál négy szarkofág sorakozik. Nyilvánvalóan egy sírboltba kerültél.

Sorban megvizsgálod a szarkofágokat. Az elsőben csak pókhálót találsz. A másodikban egy szétmállott csontváz hever. A harmadikban szintén, itt azonban a halott mellett egy rozsdás kardot veszel észre. A legérdekesebb azonban a negyedik szarkofág, ebben ugyanis egy kétnégyes csontváz fekszik, még hozzá tökéletes állapotban! Hófehér csontjain egyáltalán nem hagytak nyomot az eltelt évszázadok. A fején egy színarany diadémot látsz – bizonyosan király lehetett az illető.

A koporsók mögött, a csarnok sarkában egy csigalépcső vezet felfelé, valószínűleg a toronyba. Mit teszel?

Elveszed a rozsdás kardot?

(Csak Talasinnal teheted meg.)

Lapozz a 275-re!

Elveszed az arany diadémot?

Lapozz a 71-re!

Felmész a csigalépcsőn?

Lapozz a 202-re!

Visszamegy az előző terembe,

és elhagyod az épületet?

Lapozz a 2-re!

94.

Az ágyhoz lépsz és figyeled, mit csinál Tyrrisel. A tünde úgy tesz, mintha nem törődne a jelenléteddel. Átvizsgálja az ágyneműt, benéz az ágy alá, megszaglássza a vérfoltot. Ekkor összeráncolja a homlokát, majd előveszi a kését és kapargatni kezdi a foltot. Amikor a késén elég megszáradt vér gyűlt össze, óvatosan a szeméhez emeli és ismét megszagolja. Ezután bólint és rád néz.

– Sisakvirág – mondja, majd amikor látja arcodon az értetlenséget, hozzáteszi: – Halálos méreg. A hegyekben nő, de csak kevesen ismerik. Itt, Wurzenben csak egyvalakinél szerezhette be a gyilkos: Odmánál, az öreg javasasszonynál. A piactértől nem messze él. El

kell mennünk hozzá megtudni, ki vett tőle Sisakvirágot! Találkozunk a piactéren! Siess!

Azzal kinyitja az ablaktáblákat és mintha a világ legtermészetesebb dolga lenne, kimászik az ablakon. Utánanézel: az ereszbe és a kiálló kövekbe kapaszkodva olyan fürgén siklik lefelé, mint a kígyó. Egy perc sem telik el és már be is olvadt az utcai félhomályba.

Te a hagyományos úton, az ajtón át távozol, búcsút intve az örnek. Egy pillanatig gondolkodsz, de aztán úgy döntesz, egyelőre kénytelen vagy megbízni a tündében, bármilyen különös is. Ezért lovadat a ház előtt hagyva a piactér felé veszed az irányt. Lapozz a **222**-re!

95.

A Szürke-erdő Eingurd egyik legszebb és legtitokzatosabb vidéke. Legfőbb útvonala a Limmaren-folyó. Az erdő déli részén, a folyó partján egy kisebb sziklaorom magasodik, ennek tetején áll a királyság északi határát őrző Borostyántorony. Az erdő északi része feltérképezetlen terület, ahol a mesék szerint tündék, varázslónők, erdei manók és más furcsa teremtmények élnek.

Megérkeztél a Borostyántoronyhoz. A folyóparton néhány ház áll: a folyón utazó kereskedők itt szoktak megszállni, illetve feltölteni a készleteiket, mielőtt továbbindulnak. A falu fölött sziklaorom, azon pedig a nevéhez illően mélyzöld borostyánnal borított torony áll, ez a helyőrség központja. Északra keskeny ösvény vezet, arrafelé állítólag egy mágikus erejű forrás található.

Ha Rheanával játszol, nincs felírva nálad a *REJTEK* kódszó és halottál az erdei rablókról, elindulhatsz egyedül az erdőbe, megkeresni a búvóhelyüket. Lapozz a **333**-ra!

Ha Talasinnel játszol és először jársz itt, lapozz a **180**-ra!

Egyébként dönts el, mit csinálsz!

Felmászol a Borostyántoronyhoz?

Felkeresed a varázsforrást?

Benézel a helyi kocsmába?

Lapozz a **247**-re!

Lapozz a **28**-ra!

Lapozz a **358**-ra!

Ha el akarod hagyni a Szürke-erdőt, akkor *növeld a napok számát!* Találhatsz egy étkezésre elegendő gyümölcsöt és bogyót a környéken, ha teszel egy sikeres ÉSZLELÉS-próbát 16-os nehézség ellen, a faluban pedig 2 aranyért megszállhatsz, illetve 1 aranyért élelmet vehetsz. Alhatsz a szabad ég alatt is, ekkor azonban dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-3, a különös zajok miatt nem tudod rendesen kipihenni magad. Merre indulsz el másnap?

Délkeletnek, a folyóparton Eingurd felé? Lapozz a **192**-re!

Délnek, a királyi út felé?

Lapozz a **11**-re!

96.

Oryisian izgatottan felszedi a levelet, belenéz és...

– Melyon! – kiált fel keserűen. – Én szeretlek! Adj még egy esélyt!

De hiába, a harmadik emeleti ablak könyörtelenül becsukódik. Csend borul a hátsó kertre. El sem kell olvasnod a levelet, hogy megértsd: kudarcot vallottatok. Az ifjú tántorogva elindul a kijárat felé, rólad el is feledkezett. Amikor utoléred, rád emeli lázas tekintetét és vadul eltaszít.

– Hagyjon békén! Világgá megyek!

– Oryisian úrfi, legyen esze! – mondod neki. – Egyetlen nő sem érdemli meg, hogy... – De inkább nem fejezed be, mert megérzed, hogy ezzel most nem segítesz. Mivel nem tudsz mit mondani, szótlanul hazatárogatod az ifjút.

Az Arndel-ház társalgójában Isabail izgatottan fogad titeket. Oryisian sötét arcára tekintve nem is kell semmit kérdeznie. Komolyan néz rád.

– Sajnálom – csak ennyit tudsz mondani.

– Ne vádolja magát – mondja halkán Isabail. – Nem rajtunk múlt.

A ház úrnője vigasztalni kezdi az összeomlott ifjút, majd a szobájába kíséri. Amikor fél óra múlva visszatér, kerüli a tekintetedet. Egy fiókos szekrénykéhez lép, amelyből egy erszényt vesz elő.

– Tessék, ezt fogadja el a fáradozásáért – mondja, a kezedbe nyomva. – Most lepihenek, tegyen ön is így! Holnap reggel pedig kérem, távozzék!

– De Isabail, én... – kezded csalódottan, hiszen azt gondoltad, kialakulóban van közöttetek valami. A szőke hölgy azonban a szavadba vág.

– Jó éjt, Talasin uram! – S azzal távozik.

Aznap éjjel meglehetősen nyugtalanul alszol (nem tudod ki-pihenni magad). Ha ez az első nap, akkor az erszényben, amelyet kaptál, 10 aranytallért találsz. Ha a második nap, akkor 20 arany a jutalmad. *Növeld a napok számát!*

Másnap reggel a komornyik ébreszt és kimérten a tudtadra adja, hogy immár nemkívánatos vendég vagy a házban. Lemondóan öszszeszeded a holmidat és a lovadat, majd kilépsz Alkonyvég utcáira. (Ha elhagyod a várost, most nem kell növelned a napok számát, hiszen itt már megtetted.) Lapozz a **183**-ra!

97.

Felkaptatsz egy sziklaoromra, ahonnan gyönyörű kilátás tárul eléd egy széles völgyre. A völgy a zöld legkülönbélebb árnyalataiban pompázik, mögötte kékesszürkén emelkedik egy hegycsúcs. A felhők vonulása lenyűgöző fény-árnyék hatást kelt. Annyira belefeledkezel a látványba, hogy észre sem veszed a tőled néhány méterre álló kis emberkét, csak amikor megszólít.

– Festői, nemde?

Egy gnóm az. Tarka ruházatot visel, fejét félreccapott sapka, füle mögött ecset. Előtte festőállvány áll, rajta vászonnal, körülötte szét-szórt festékesdobozok, ecsetek és kaparókések jelzik, hogy művésszel van dolgod. Megnézed a kész képét. A völgyet ábrázolja, de megdöbbenve tapasztalod, hogy a színek nem stimmelnek: minden komor, szürke és fekete, az égen vihar tombol.

– Nos, Generys úrnőnek már csak ilyen az ízlése – magyarázza a gnóm. – De ha már itt vagy, segíthetnél nekem lecipelni ezt a sok mindent az öszvéremhez.

Amíg leszállsz a lovadról, a gnóm óvatosan leemeli a képet az állványról. Összeszedi a kellékeit, majd megkér, hogy vidd az állványt. Mivel az öszvére néhány száz méterre legel, segítesz neki. Útközben beszélgettek.

– Ha teheted, keresd fel az unokaöcsémet Tövisvárnál! A labirintusban lakik és úgynevezett botanikus, ami egy ügyes kertészt jelent, azt hiszem. Leginkább a Hétszínű rózsájáról híres. Ha vásárolsz nála és megmondod, hogy ismered Snemwistet – ez én vagyok –, akkor bizonyára ad engedményt. Az ösvényeknél mindig balra fordulj, úgy hamar megtalálod őt! No, megérkeztünk.

Snemwist megköszöni a segítségedet, felkötözi a festményét, az állványát és a holmijait az öszvérré, majd búcsút int. Folytatod utadat a hegyeken át. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

98.

A várfal közelében egy kisebb teret találsz, melynek közepén szökőkút áll. Megállsz megnézni a szökőkút szobrát, amely Viharbárdú Keort ábrázolja. A híres hős egy óriás tetemén áll, bárdját diadalmasan a magasba emeli.

A téren egy fogadó is van, ezt Keor Győzelméhez címezték. Kikötöd a lovadat. Belépve csendes, tiszta helyiségbe jutsz. Helyi polgárok, törpék, lovagok és utazó kereskedők alkotják az ivó közönséget. Rendelsz egy italt és leülsz, hátha sikerül elcsípned valami hasznos információt.

Ha Talasinnal játszol és Isabailtól jössz, azonnal lapozz a **309**-re!

Egyébként dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekeset, mielőtt elhagyod a fogadót!

Dobás	Esemény
1	Csalódnod kell, mert csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.
2	Ha Talasinnal játszol, lapozz a 228 -ra, ha még nem voltál ott! Ha már voltál, akkor a közönség észreveszi a kobzodat és megkérnek, hogy játssz el egy vidám

nótát. Hamarosan énekszótól hangos a kocsmá. A végén gratulálnak és meghívják egy ebédre (ezzel megvan a mai étkezésed).

- 3 Lapozz a **32**-re!
- 4 Lapozz a **351**-re!
- 5 Lapozz a **194**-re!
- 6 Lapozz a **328**-ra!

Ha végeztél, lapozz vissza a **183**-ra!

99.

– Helyes a válaszod – mondja a hang. – Beléphetsz.

Ekkor a kapu magától, recsegve kinyílik. Egy kör alakú terembe jutsz, amelyet meglepetésedre felülről egy nyíláson át napfény világít meg – ezek szerint már a hegy tetején vagy. A borongós fény egy fehér márványszoborra esik, amely a legendás tünde bárdot mintázza meg. Kezében lantot fog, üres szemét zavarbaejtően rád emeli.

Ha Rheanával játszol, lapozz a **256**-ra, ha Talasinnal, akkor lapozz a **9**-re!

100.

Wurzen a Dabbok-hegység nyugati oldalán, a Bronz-síkság határán álló erődváros. Szabályosan futó, egyenes utcáival és a rajtuk járőröző katonákkal első pillantásra szinte katonai táborra hasonlít. A központi teret Lord Telwyn palotája uralja, itt van a piactér is. Wurzennek erős helyőrsége van, mely védi a királyságot a portyázó nomádoktól és a vad kentauroktól. A kaszárnya és a kiképzőtér a város egy teljes negyedét elfoglalja. A városban Gindelnek és Aradhilnak, a béke és a harcosok istenségeinek áll temploma.

Ha Rheanával játszol, *Kalandlapodon* szerepel a *GEDRIK*, a *TANÁCS* vagy a *TYSSIREL* kódszó és nálad van legalább kettő a Béke Őrei közül, lapozz a **87**-re!

Egyébként dönts el, mit teszel!

Kimész a piactérre?
Ellátogatsz Gindel templomába?
Keresel egy fogadót?

Lapozz a **196**-ra!
Lapozz a **10**-re!
Lapozz a **321**-re!

Ha el akarsz hagyni a várost, akkor *növeld a napok számát!* Amennyiben Rheanával játszol, megszállhatsz éjszaka a templomban. Egyébként fogadóban 3 aranyba kerül egy éjszaka, ha ezt nem akarsz kifizetni, akkor nem tudod rendesen kipihenni magad. Merre indulsz el másnap?

Északnak, a Dabbok-hegység felé?
Keletnek, a királyi úton Szelessík felé?
Délkeletnek, Kel Durstan felé?

Lapozz a **214**-re!
Lapozz a **306**-ra!
Lapozz a **260**-ra!

101.

Az Akadémia háromemeletes, kétszárnyú épülettömbjét kelles park övezi. Az épület nyolc tornyát Elestan Csarnokának legfőbb isteni lakóiról nevezték el. A főbejárat fölötti legnagyobb torony természetesen Urfalannak, a tudás istenének van szentelve. A híres könyvtár teljes egészében elfoglalja az egyik szárnyat. Több hatalmas teremből áll, amelyek falait több méter magasságig könyvek borítják. Olvasóállványokat és asztalokat látsz, mellettük jórészt diákok és akadémikusok lapozgatják az ódon fóliánsokat.

A könyvtáros, egy széles vállú, jégkék szemű fagyparti ember barátságosan üdvözl.

– Ha jól látom, nem vagy az Akadémia tagja – mondja. – Nos, könyvtárunk a nagyközönség előtt is nyitva áll. Ha először jársz nálunk, az első itt töltött óra ingyenes, utána azonban óránként 5 aranytallért számítunk fel. – Felszisszensz az összeg hallatán, mire vállat von. – Lehet, hogy soknak tűnik, de a legtöbb kötetünknek nincs párja egész Eingurdban. Kívánod, hogy körbevezesselek?

Ha Rheanával játszol és tudod, kicsoda Ilu-Zargez, megkeresheted, ekkor lapozz a **83**-ra! (Ezt csak egyszer teheted meg.) Ha nem, olvass tovább!

A fagyparti könyvtáros körbekísér és megmutatja, melyik témáról hol találsz anyagot, majd magadra hagy. Az első órád el is telik az-zal, hogy vaktában bele-belelapozol könyvekbe és megpróbálsz ki-deríteni, melyik lehet érdekes számodra. Némi válogatás után négy kötetet találsz figyelemre méltónak. Mindegyiknek az elolvasása egy órádba és 5 aranyadba kerül.

Történetek az egyesítés korából: ez a királyság egyesítése előtt itt élt népekről és Grahar király harcairól szól. Lapozz a **4**-re!

A' démonuraknak ármányai: ez a megsárgult kötet a démonokról és a Gonosz egyéb megjelenési formáiról szól. Lapozz a **33**-ra!

A' Dabbok-hegység leírása: ez a hegyvidék ásványait, növény- és állatvilágát, valamint lakóit írja le. Lapozz a **135**-re!

Eingurd nemes famíliái: ez a királyság kisebb-nagyobb nemesi családjainak legendáit és családfáit tartalmazza. Lapozz a **229**-re!

Ha befejezted az olvasást, lapozz vissza az **50**-re! Az Akadémiára később is visszajöhetsz, hogy elolvasd azokat a könyveket, amiket még nem néztél át (ilyenkor már nem kapsz ingyen órát).

102.

Téged most nem a falusi pletykák, hanem az erdei rablóbanda fészkének helye érdekel, ezért szóba elegyedsz a csapossal és megkérdezed tőle, mit hallott a szerencsétlenül járt karavánról.

– Időnként megesisik ilyesmi – feleli a szakállas, csendes szavú férfi.
– Az erdő nem veszélytelen, főleg a felső szakaszok. Az erdőjárók a mai napig kutatják az állítólagos rablótanya helyét.

Kérdésedre, hogy hol találhatsz egy erdőjárót, a csapos az asztalok felé int. Megfordulsz és szétnézel az ivóban. Most, hogy szemügyre veszed a látogatókat, némelyikük tényleg erdei embernek tűnik: csuklyás zöld köpenyt, viseltes bőrvértet és sáros csizmát viselnek.

– De én a maga helyében megválogatnám, kiktől kérdezősködöm – teszi hozzá a férfi. – Az eingurdi kereskedők busás jutalma sokféle alakot idevonzott. Persze nem panaszkodom, mert az üzlet virágzik.

Mivel a csapos nem tud több felvilágosítással szolgálni, el kell döntened, mit teszel.

Ha taláломra odalépsz az egyik erdőjáróhoz és megkérdezed, tudna-e segíteni a rablótanya felkutatásában, lapozz a **218**-ra! Ha inkább egyedül vágysz neki az útnak, lapozz a **333**-ra!

103.

Közlöd Tyssirellel, hogy körülnéznél az ivóban, ahová Daar járt. Megállapodtok, hogy a templomban találkoztok, addig Tyssirel beszél Perbalarral.

A Kentaur Fejéhez címzett ivóban épp senki nincs. A csapos néhány borfoltot próbál feltakarítani a padlóról, kevés sikerrel. Ingerült pillantást vet rád, aztán visszatér a súroláshoz.

– Üdvözlöm... Nyakas, ugye? – próbálkozol egy barátságos mosollyal.

– Nem érek rá! – mordul vissza ellenségesen. – Ha kérdezősködni akar, jöjjön vissza máskor!

Belátod, hogy ez így nem fog menni, ki kell valahogy engesztelned.

– Csak néhány kérdésem lenne és megfizetem az idejét – mondd.

– Öt aranyért éppen ráérek... – vet célzatos pillantást az erszényedre.

Ha van 5 aranyad és meg is akarod fizetni, lapozz a **319**-re!

Egyébként vissza kell térned a templomba. Sietősre fogod a lépteidet, így még éppen utoléred Tyssirelt a templom bejáratánál. Lapozz a **49**-re!

104.

A boltíves folyosó nemsokára egy hatalmas helyiségbe vezet. Kicsiny fényforrásod képtelen egyszerre bevilágítani a tágas teret. A hosszúkás csarnok közepét törmelék és csontok borítják. A falakat különös domborművek díszítik. Mintha fontos személyiségek portrái lennének, az itteni nép torz stílusában kifaragva. Orrukban kari-

kát viselő férfiak, diadémos nők, sőt egy gyíkemberre hasonlító arc is felbukkan közöttük. Elgondolkodsz, vajon kik lehetnek ezek. Uralkodók, netán istenek? Körbejársz a teremben, átvizsgálod a törmeléket és egy horpadt ezüstserlegre bukkansz (7 aranyért eladhatod, írd fel a *Kalandlapodra!*). A teremnek egy kijárata van, egy kisebb ajtó az egyik oldalon, így hát arrafelé haladsz tovább.

Az átjáró egy újabb folyosóra vezet. Óvatosan lépkedsz a nyirkos köveken.

Tedd próbára ÉSZLELÉSED 17-es nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, akkor ügyetlenségeddel működésbe hozol egy csapdát, mire a folyosó falain levő apró lyukakból kéken ragyogó mágikus lövedékek csapódnak beléd. Ha nincs varázslat elleni medáloed, veszítesz 3 ERÖNLÉT és 1 ÜGYESSÉG pontot! A falnak dőlve vársz, amíg elmúlik a fájdalom, majd kissé sántikálva haladsz tovább.

A járat egy elágazáshoz vezet, ám ennek egyik fele beomlott. A másik folyosó végén halvány, zöldes derengést látsz, amely egyre erősödik, ahogy közelebb érsz. Egy helyiségből jön, de nem tudsz belépni, mert néhány lépéssel a bejárat előtt furcsa dolog történik. Mintha pára szivárogná fel a kőpadló repedéseiből, majd a foszlányok összeállnak, és szempillantás múlva egy szellemalak lebeg előtted. Díszes palástot, fejdíszet és nyakláncot viselő, szakállas férfi az. Botot tart a kezében, amellyel dühösen feléd suhint.

Amennyiben használni akarod a *Végső nyugalom* varázslatot és sikerül, lapozz a 172-re!

Máskülönben úgy tűnik, meg kell küzdened a járat titkát védő szellemalakkal.

SZELLEM ÓR

ÜGYESSÉG 9

ERÖNLÉT 6

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha győzöl, beléphetsz a helyiségbe, lapozz az 58-ra!

105.

Elhagyjátok Dorgath faluját és bevetitek magatokat a ritkás erdőbe. Lassanként emelkedik és sziklásabbá válik a terep. Útközben kísérod elmagyarázza, hogy a Hangtalan Harcosok életét szigorú szabályok irányítják. Amikor valaki belép, elhagyja a nevét és onnantól csak egy számot kap, ami a köztük lévő sorrendre utal. Az Első Kard a szervezet mindenkori vezetője.

– És hányan vagytok? – kérdezed.

– Ezt nem árulhatom el. Mindig elegen ahhoz, hogy elvégezzük a feladatot. De már meg is érkeztünk.

Egy több ember magas, szinte függőleges sziklafal előtt álltok. Nyomát sem látod senkinek. A Hatodik Kard egy sípot vesz elő és belefúj. Kisvártatva egy kötélhágcsó ereszkedik le odafentről. Kísérod jelez, mindketten belekapaszkodtok a kötéltre, majd az ismeretlen kezek felhúznak benneteket a magasba.

A sziklaplató tetején kis település fogad. Egyforma, fából ácsolt házacskák bújnak meg a sziklák között. A házak között hétköznapi emberek sétálnak – paraszti gúnyát viselő férfiak és nők –, kecskék és juhok legelnek, gyerekek szaladgálnak. Békés, egyszerű falunak tűnik.

– Ez lenne a Hangtalan Harcosok otthona? – kérdezed meglepve.

– Azt hittem... nos, hogy orgyilkosok vagytok.

– A falu minden felnőtt lakója harcos – feleli a Hatodik Kard. – Az, hogy családunk van és gazdálkodunk, nem akadályoz minket a feladataink ellátásában.

Egy nagyobb ház felé vezet téged. A ház előtt szikár, fehér hajú, szigorú tekintetű asszony áll. A Hatodik Kard meghajol előtte.

– Munkát hoztam, Első Kard. – S azzal távozik.

Az asszony alaposan végigmér, mielőtt megszólal.

– Én vagyok az Első Kard – mondja. – Én adom ki a feladatokat a harcosoknak. Tudnod kell, hogy minket nem érdekel, kit és miért akarsz megölni. Mindenki akkor hal meg, amikor eljött az ideje. Ha megegyezünk, az azt jelenti, hogy ellenségünk számára lejárt az idő.

– Annak nagyon örülnék! – feleled. – Rolgar, az ellenségem egy kegyetlen gazember. Elrabolta a barátomat és...

– Mondtam, hogy nem érdekel – szakít félbe az Első Kard. – Hány és milyen harcost tud kiállítani az ellenség? Mennyire veszélyes bejutni hozzá? Bölcsen szólj, mert ha miattad meghalnak a harcosaim, a te időd fog eljönni.

Nyelsz egyet, majd lehető legjobb tudásod szerint, lényegretörően felvilágosítod az asszonyt Rolgarról és embereiről. Beszélgetőtársad hallgat: mintha fejben számolna.

– Ez esetben hét harcos elegendő lesz, Hatodik Karttól lefelé. Minden harcos ára 60 aranytallér, összesen tehát 420 aranytallér. Ki tudod fizetni?

Megdöbbensz. A Hangtalan Harcosok ezek szerint jóval többre kerülnek, mint amennyi pénzt Rolgarnak kellene összeszedned! Vajon megér ennyit a bosszú?

– Ez kicsit több, mint amire számítottam – vakargatod az állad. – Ennyit nem hiszem, hogy egyhamar elő tudok teremteni. Hátha nem is kell hét harcos. Annak alapján, amit láttam...

– Hét harcos, vagy egy sem – szögezi le ellentmondást nem tűrően az asszony. – Azonban csökkenthetjük az árat, ha elvégzel nekünk valamit. Mi nem szívesen hagyjuk el a falunkat, ám szükségünk van bizonyos kellékekre a főzeteinkhez és a szertartásainkhoz. Jelenleg három olyan tárgy is van, amelynek hasznát vennénk: egy hegyi farkas szíve, a mocsári Vérkörömfű, illetve egy fekete gyöngy. Ha ezek közül legalább kettőt elhozol nekünk, akkor 55 aranyért odaadom a harcosaimat. Ha mindhármat megszerzed, akkor 50 aranyra csökken az ár.

Elgondolkodsz. 385 vagy 350 aranytallér összegyűjtése még mindig könnyebben menne. Csak nehogy kicsússz az időből! Mivel a Harcosok nem használnak lovakat, az Irmoth-erdőből Valousáig négy nap alatt teszik meg az utat. Ez azt jelenti, hogy legkésőbb a 35. napon vissza kell térned ide, különben a harcosok nem jutnak el időben Valousába.

– Elfogadom! Merre találok az említett tárgyakat?

– Hegyi farkast természetesen a Dabbok-hegységben, Vérvörömfüvet a Keserűvíz lápban, fekete gyöngyöt pedig a tengeren. Ha megszerezted őket, gyere vissza ide a sziklafalhoz. Az őreink észre fognak venni. Most menj!

Az Első Kard intéssel jelzi, hogy a maga részéről befejezte a beszélgetést. Elhagyod a harcosok faluját, a kötélén leereszkedsz az erdőbe és néhány óra múlva visszaérsz Dorgath faluba. Kapsz 1 LÉLEK pontot! Írd fel *Kalandlapodra* a *HANGTALAN* kódszót és ha rajta van, töröld róla a 206-os különleges eseményt, majd lapozz a 77-re!

106.

A teremben immár semmi nem utal szellemek jelenlétére, ezért belépsz az emelvény mögötti ajtón. Egy újabb üres, kőlapokkal borított falú terembe jutsz, amelynek közepén egy kőasztal áll. A helyiség túlsó falán egy faragott keretet láatsz, mellette egy kis emelvényen egy táblával. Közelebb lépve rájössz, hogy a keret egy zárt kőajtót rejt, és kilenc különös, ősi jel sorakozik rajta: három-három oldalt, három pedig felül. A faragásból látszik, hogy be lehet nyomni őket. Talán valamilyen ravasz ajtónyitó szerkezet? Az ajtó melletti táblára szintén írást véstek. Más kijárat nincs – úgy tűnik, utad itt véget ért.

Ha nálad van Frodi tekerője, megpróbálhatod kibogozni a szimbólumok jelentését, lapozz a 199-re!

Ha nincs, döntened kell, mitévő legyél. Találomra megnyomhatsz néhány jelet az ajtókereten, ekkor lapozz a 47-re! Vagy visszamehetsz a nagy csarnokba, hogy felderítsd a szemközti átjárót, lapozz a 148-ra! Ha már ott is jártál, el kell hagynod a romokat, lapozz a 330-ra!

107.

Éneklés közben hallod, hogy kissé elhalkul a lárma, egyre többen hallgatják a muzsikádat. Lord Harrabal is téged kezd figyelni. Amikor befejezed, a nagyúr vaskos kezével tapsolni kezd, és a többiek is követik. A csepürágók irigykedve nézik sikeredet.

– Úgy éljek – kiált fel a lord vidáman –, ez a fickó tud valamit! Mi a neved, barátocskám?

– Talasin vagyok, a Kobzos, uram – mondod önérzetesen, leeresztve a hangszeredet.

– Rég hallottunk ilyen kellemes dalt e falak között, nem igaz? – kérdezi Harrabal a körülötte ülőktől, akik buzgón bólogatnak. – Ezért jutalmat érdemelsz, te kobzos!

– De hiszen ez csak egy egyszerű vásári énekes! – Hirtelen csend lesz, a lord és a nemesek meglepetten néznek a közbeszóló felé. Az egyik asztaltól egy nyurga, göndör hajú, előkelő öltözetű férfi áll fel. A nemesek között ült eddig. A férfi odasétál melléd, megvető pillantással végigmér, majd könnyedén meghajol a lord előtt, aki összevont szemöldökkel figyel.

– Megbocsáss uram, de nem hagyhatom szó nélkül, hogy kegyes figyelmedet egy ilyen senkifiára pazarold! – Elvörösödsz szavai hallatán. Kifejezetten dühít, ha valaki ok nélkül a származásával henceg!

– Ki vagy te, hogy így felül mered bírálni a nemes Lord Harrabalt? – kiált fel az egyik előkelő ruhájú férfi.

– Idwar sel Ayaris vagyok, a lantművész, a hírneves Kelmar Iltarien tanítványa! – Az utóbbi név hallatára morajlás fut végig a vendégek között. Iltarien nevét te is hallottad már: ez a legendás tündedalnok Lord Baral, a Bitorló szolgálatában állt. Miután megénekelte ura bukását, eltűnt a világ szeme elől. – Engedelmeddel, uram, dalpárbajra hívom ki ezt a kobzost!

– Engedélyezem – mondja a lord. – Halljuk hát, mit tudtok!

Megegyeztek a szabályokban: egy ismert legendát fogtok előadni felváltva, ki-ki tetszése szerint alakítva az éneket. Egy hölgy javaslatára Oroszlán Ansgar és a hegyi óriás küzdelme lesz a téma.

Ellenfeled kezdi a dalt annak előadásával, hogyan rabolta el az óriás Rawal király lányát és hogyan bízta meg a király Ansgart a lány megkeresésével. Kénytelen vagy elismerni, hogy ez a nagyképű Idwar igen finoman játszik és baritonja is kellemes. Össze kell szedned magad, ha le akarod győzni! Amikor ellenfeled odáig jut, hogy a lovag megtalálja az óriást, elhallgat. Most rajtad a sor! Úgy kell



alakítanod a dalt, hogy az minél jobban elnyerje az előkelő közönség tetszését.

Ha részletesen leírod, milyen félelmetes ellenfél az óriás, lapozz a **204-re!** Ha inkább Ansgar lovag felszerelését és bátorságát ecseteled, lapozz a **334-re!**

108.

Solara anyát a papok útmutatása alapján az egyik kápolnában találod meg, amint csukott szemmel ülve medítál. Türelmesen várakozol, hogy észrevegyen. Fehér köpenyt visel, kezében Gindel szimbólumát tartja. Ráncos arcáról, összeszorított ajkáról nyugodt összpontosítást tudsz leolvasni. Közben azon gondolkozol, mit kérdezz tőle.

Solara néhány perc múlva kinyitja a szemét és fürkészően néz rád.

– Mit kívánsz, leányom?

Röviden elmondod neki a küldetésedet. Annon atya említésekor Solara elmosolyodik.

– Régről ismerem Annon atyát. Ha rád bízta a küldetést, akkor bizonyos vagyok benne, hogy a legjobbat választotta.

Kissé elpirulva megköszönöd a dicséretet, majd megkérdezed tőle, honnan ismeri az atyát.

– Annak idején mindketten Valyra anya novíciusai voltunk Eingurdban, ő volt a mesterünk és a példaképünk is. Együtt kezdtük a templomi szolgálatot, de később az Istennő Wurzenbe szólított, hogy vegyem át az itteni közösség irányítását.

– Gedrik atyával együtt – jegyzed meg, mire az asszony arcán árnyék fut át.

– No igen. Régi hagyomány, hogy az itteni templomnak két vezetője van. Gedrik logikus választás volt, hiszen nagy tudású, szorgalmas atya. – Solara egy pillanatra elhallgat. – Bár túl sokat foglalkozik olyasmivel, ami eltereli a figyelmét a hitről. A varázstudomány nem papoknak való. A mi hatalmunk az Istennővel való bensőséges viszonyunkból ered, nem pedig külső erők leigázásából. Az egyik szeretni kíván, a másik uralkodni. A kettő, azt hiszem, nehezen fér meg egymással.

– A tudása mégis jól jöhet Carsoran ellen, nem?

– Remélem, tudja, mit csinál. Egyébként említette nekem a gyanúját, mely szerint a Béke Őrei közül egy vagy több itt lehet a városban, valamelyik öreg katonánál. Azt is felvetette, hogy a megszerzésével jelentősen hozzájárulhatnánk a küldetésed sikeréhez. De azután tudomásom szerint nem tett ez ügyben további lépéseket.

Egy darabig némán emészted a hallottakat, majd újabb témát vetsz fel.

– Láttam, hogy a templomban két tünde is szolgálatot teljesít. Pontosabban az egyikük csak féltünde.

– Ennél sokkal nagyobb különbség van közöttük! – feleli Solara anyja. – Perbalar egyenes és jószándékú, félénk az emberekkel. Tyssirel pedig... nos, ő ennek szinte az ellentéte: indulatos, önfejjű, olykor gátlástalan. Csodálom, hogy az Istennő megtűri a szolgálói között. Az az érzésem, hogy valamilyen sötét folt nyomja a lelkét.

Meglepett arcot vágsz, noha te természetesen ismered Tyssirel titkát. Közben Solara behunyja a szemét, mint aki elfáradt, ám olyan érzésed támad, mintha merőn figyelne téged.

– Érzek valamit rajtad, leányom. A Gonosz érintését. Nem a lelkedben, hanem... – Kinyitja a szemét. – Van nálad valami, ugye?

Megdöbbsz Solara megérezése. Mivel úgysem titkolhatod el előle, előveszed a fekete gyűrűt és felmutatod. Az idős asszony arcán undort látsz végigsuhanni.

– Hogyan került hozzád ez a fürtelem?

Ha elmondod neki az igazat, lapozz a **6**-ra! Ha kitalálsz valamilyen történetet a gyűrűről, lapozz a **129**-re!

109.

Oryszian egész élvezhetően énekel. Úgy látod, az elmúlt két nap során sokat fejlődött az irányításod alatt. Amikor véget ér a dal, feszülten figyeltek. Az ablakban mozgást láttok, és egy karcsú kéz egy kis tárgyat dob a fűre. Már megint egy levél?

Oryszian pihenést mímelve odaviszi a rejtekhelyedre a papirost, amelyen ismét csak egy szót olvashattok: „Bölcesség”. Húha, gon-

dolod, ezzel feladta a leckét! Hirtelen nem is jut eszedbe a témához illő dal.

– Na, mi lesz már? – sürget az ifjú. – Mondjon valamit, különben leégek!

Széleseben töröd a fejed, magadban forgatva az ismert énekek témáját. Végül két dalt tartasz többé-kevésbé bevethetőnek. Melyiket javasolod?

Az első egy melankolikus történet egy varázslóról, aki egész életében megszállottan a mindentudás italát kutatja. Végül öregkorában sikerül elkészítenie az italt, a halálos ágyán megissza és rájön, hogy eltékozolta az életét. Lapozz a **332**-re!

A második egy kedves dal egy vándor bölcsről, aki a tanítványaival járja az országot és mindenkit kioktat a hibáiról, miközben ő maga sorban elköveti ugyanezeket. Bár a tanítványának mindig megmagyarázza a saját „kihágásait”, az végül átlát a szitán és elhagyja. Lapozz a **23**-ra!

110.

Szerencsére az utolsó pillanatban megkapaszkodsz az egyik kiálló pallóban. A hatalmas mélység fölött lógsz, átkokat kiáltva a kis szörnyetegre, aki most letelepszik a híd kötélzetére és gúnyos tekintettel nézi szenvedésedet.

– Szép a látvány, nemde? – kérdi társalgó hangnemben. – Én is szeretek benne gyönyörködni. De miért nem jössz fel? Ó, hát persze, elfelejtettem, hogy te nem tudsz repülni! – Azzal a zsebébe nyúl és egy kis sárga követ vesz elő. Valami drágakőféle lehet, mert áttetszően szikrázik a napfényben. – Ezen könnyen segíthetünk! Tedd ezt a követ a nyelved alá, és máris képes leszel a levegőben lebegni. Persze nem muszáj elfogadnod!

Még szitkozódsz egy darabig, de azután rájössz, hogy milyen kiszolgáltatott helyzetben vagy. A feléd nyújtott kőre bámulsz. Vajon megbízhatasz ebben az ocsmány kis lényben, miután majdnem a halálot okozta? Vagy inkább megpróbálsz felhúzni magad a hídra saját erődből?

Ha elfogadod a lény ajánlatát, lapozz a **236**-ra!

Ha inkább felhúznád magad, *tedd próbára* ERŐNLÉTEDET 16-os nehézség ellen! Amennyiben sikeres a próbád, lapozz a **70**-re, ha viszont sikertelen, akkor a **278**-ra!

111.

Úgy döntesz, nincs értelme tovább húzni az időt. Így vagy úgy, de le kell zárnod ezt az ügyet Rolgarral!

A kikötőnegyed felé veszed az irányt. Itt, a gazdag polgárok házai között található Rolgar rezidenciája is. A nagy házat kovácsoltvas kerítés veszi körbe, azon túl kert húzódik. Minden csöndes odabent, néhány ablakból fény szűrődik ki. A főbejárat előtt egy őrt láatsz, de ez nem téveszt meg téged. Jártál már néhányszor odabent és tudod, hogy az orgazda biztonságát legalább egy tucat pribék őrzi. Barátodat, Gemit valószínűleg a pincében tartják fogva – ha még él egyáltalán; amennyiben lejárt a határidő, semmi biztosíték nincs erre –, maga Rolgar azonban jó eséllyel az emeleti dolgozószobájában tartózkodik.

– Hé! – kiáltasz oda a kapuban álló őrnek. – Rolgarhoz jöttem, engedj bel!

A kapuőr feléd indul és látod, hogy egy másik őr is felbukkan a ház mögül. Marcona zsoldosok mindketten, bőrpáncélban, karddal és törrel felszerelve.

– Ki vagy és mit akarsz itt? – kérdezik barátságtalanul, amikor közelebb érnek.

– Talasin vagyok. Dolgom van a gazdátokkal, ő tudja, miről van szó.

Az örök vállat vonnak, majd egyikük visszamegy a házba. Kisvártatva újra megjelenik. Kinyitják az ajtót, majd elveszik a kardodat és nem túl gyengéden beljebb tessékelnek a házba.

Ha még nem telt le a 39 nap, lapozz a **78**-ra! Ha már lejárt a határidő, lapozz a **152**-re!

112.

Feltöröd a díszes pecsétet és elolvasod a cirkalmas betűket:

Kedves grófom!

Hamarosan eljön az idő. Ha megkapod a jelet, cselekedj a megbeszéltek szerint! Felsőbb erők is mellettünk állnak, sikerünk biztosítva van. Nem leszek hálátlan.

Harrabal

Megizzadsz a szöveg olvastán. Egy összeesküvésbe keveredtél?

Ha Rheanával játszol, hálát adsz Gindelnek, amiért a lelkiismereted ellenében úgy döntöttél, hogy elolvasod a levelet. Biztos, hogy nem fogod kézbesíteni és ezzel hozzájárulni egy esetleges lázadás kitöréséhez! Sőt, elrakod bizonyítéknak és majd a koronázás után átadod a királynak. De vajon miféle „felsőbb erők” támogatják Harrabalt? Húzd le a levelet a *Kalandlapodról!* Kapsz 1 LÉLEK pontot, amiért lelepleztél egy összeesküvőt.

Ha Talasinnal játszol, megvonod a vállad és elrakod a levelet. Lehet, gondolod, hogy háború készül. Talán dalnokokra még inkább szükség lesz akkor. Mindenesetre ha északon jársz, esetleg útba ejteted ezt a Pormist, remélhetőleg ő sem „lesz hálátlan”.

Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

113.

– Úgy tűnik, nem értjük egymást, atyám – mondod nyugodtan Gedriknek. – Érzem, hogy harag dül benned Annon atya iránt. Mi az oka?

– Mit érdekel az téged? – kérdi mogorván az atya. – Ez az én dolgom.

– Akkor nem – feleled –, ha e haragot ellenem fordítod, holott nem érdemeltem ki.

Gedrik atya meglepődve néz rád. Elgondolkodik, majd megvonja a vállát.

– Maradjunk annyiban, hogy ha a rendünk többre értékelné a tudást és a tehetséget a vak engedelmességnél, akkor most én ülnék Annon helyén. A merev gondolkodás, amit ő képvisel, nem szolgálja igazán Istennőnk ügyét. De mindegy is – legyint –, te erről tényleg nem tehetsz.

Levonod a következtetést: Gedrik atya igen érzékeny, ha a tudásáról van szó. Nem is csoda, hiszen híres arról, hogy járatos a legkülönbébb ősi tudományokban, a mágiát is beleértve. Megkérdezed tőle, mire jutott Szelessík várában.

– Nos – feleli az atya –, Lord Harrabal öméltósága egy keményfejű, arrogáns tuskó, de tudd meg, hogy nem ő a főszereplő ebben a darabban. Sajnos sokkal súlyosabb a helyzet, mint hittük. A lordot ugyanis irányítja valaki!

– Kicsoda? – kérdezed döbbenetben.

– A főtanácsadója, Carsoran. Ez az ördögi fickó a hízélgésével és a sugallataival teljesen behálózta a lordot és kihasználja a becsvágyát, hogy polgárháborúba taszítsa az országot.

– De hát ki ez a Carsoran? Hogyan lehetséges, hogy még a te tudásoddal sem tudtad megfékezni, atyám?

Gedrik dühösen fúj egyet.

– Az a kurafi! Az a gyanúm, valamilyen gonosz erő szolgálatában áll, innen ered a hatalma. Ezért voltam kénytelen dolgomvégezetlenül távozni a lordtól.

– És most mit tervezel? – kérdezed.

– Van egy tervem, amellyel talán legyőzhetjük Carsorant. De részleteket egyelőre nem akarok mondani. Mindenesetre Carsoran hatalma nagy, és tud róla, hogy az Istennő hívei ellene munkálkodnak. Jól teszed, ha elkerülöd Szelessíkot! Vagy ha már mindenképpen keresztülvezet rajta az utad, hát légy óvatos, ne hívd fel magadra a figyelmet! Egyébként mi a helyzet a te küldetéseddel? Megtaláltad már az Öröket?

Röviden előadod, hogy mit végeztél eddig. Gedrik atya bólogatva hallgatja, majd így szól:

– Úgy tudom, a néhai Lord Baral némelyik tisztje még itt él Wurzenben. E vén zsoldosok ott voltak, amikor a Bitorló serege kifosz-

totta a Tanácstermet, így kis szerencsével talán tudnak valamit az Örök sorsáról. Megtalálhatod őket a laktanya környékén vagy a fogadóknban.

Megköszönöd a jó tanácsot.

– Bah – legyint Gedrik –, ez a legkevesebb. De adhatok még más is. – Feláll, az egyik ládához lép, kivesz belőle egy kis erszényt és leszámol eléd 15 aranytallért. – Fogd ezt is. Vedd úgy, hogy a wurzeni templom hozzájárulása utad sikeréhez. De most az lesz a legjobb, ha mindketten visszatérünk a magunk munkájához. – Ezzel feláll és ismét felveszi a tekercset, amit olvasott. Úgy tűnik, a maga részéről befejezte a beszélgetést. Megköszönöd a szívességét és elbúcsúzol tőle. Írd fel a *Kalandlapra* a 15 aranyat, valamint a *Tiszt* kódszót!

Odalent, a szentélyben imádkozol utad sikeréért. Ha akarod, a papnők ellátják a sebeidet és gyógyító főzetekkel erőt öntenek beléd, amelynek hatására 3 ERŐNLÉT pontot gyógyulsz. Ezután elgondolkodsz azon, hogy hol találhatnád meg a Gedrik által említett öreg zsoldosok egyikét.

Ha a helyőrségre mész kérdezősködni, lapozz a **252**-re! Ha inkább egy fogadóba (ezt most akkor is megteheted, ha már jártál ott), lapozz a **321**-re!

114.

Nehéz szívvel, de úgy döntesz, hogy a küldetésedre koncentrálsz. Lehet, hogy társaid nagyobb veszélybe kerülnek emiatt, de az áldozatvállalásuk legalább nem lesz hiábavaló, ha előkerülnek a szobrok. Ezért, míg társaid foggal-körömmel harcolnak a démoni mágus ellen, te a teremből nyíló másik ajtó felé óvakodsz.

Szerencsére az ajtó könnyen nyílik, rajta keresztül egy merőleges folyosóra jutsz. Szemben boltíves ablakok nyílnak, a folyosó két végében egy-egy helyiséget látsz. A bal oldali nagy részét egy kényelmes ágy foglalja el, ezen kívül díszes ruhákat – palástokat, tunikákat, kesztyűket és csizmákat – látsz itt. Carsoran szemmel láthatóan szerette a kényelmet! Ezzel hamar végzel, így a másik szoba felé veszed az irányt. Újra végigrohansz a folyosón, s közben a csarnok

felől csattanásokat, suhogást és állati morgást hallasz. A harc egyre hevesebben dúl odaát!

A másik helyiség egy dolgozószoba szekrényekkel, ládákkal és egy papirosoktól borított asztallal. Nekilátsz feltúrni a mágus holmiját a szobrok után. Néhány perc múlva az egyik sarokban, a földre hajítva megtalárod, amit kerestél: a Béke Őreiből kettő!

Kezedbe veszed őket. Biztoskezü Varëon és Oroszlán Ansgar szobrai azok. Az egyiket nyilván Dartok Ervistől, a másikat Daar őrmestertől rabolták el a mágus orgyilkosai. A szobrok fémtörzsén karcolás nyomait látod – Carsoran bizonyára megpróbálta elpusztítani őket, de nem járt sikerrel. Hálát adsz az Istennőnek a szerencsés leletért és elteszed a Béke Őreit.

Ha Tyssirel veletek jött, lapozz a **200**-ra! Ha nem, lapozz a **81**-re!

115.

Az éjszaka közepén hirtelen felriadsz lidérces álmaidból. Körül nézel. Odafent magasan áll a hold, fénye ezüstösre színezi a fákat. Semmilyen élőlényt nem látsz a közelben, mégis különös nyugtalanság vesz erőt rajtad. Azután félelmetes szárnyuhogásra leszel figyelmes, amely egyre erősödik! Felpattansz és a kezedbe kapod a botod. Nem kell soká várnod, hogy megpillantsd a hang gazdáját. Fekete árny ereszkedik a fák közé. Két hosszú, bőrszerű szárnya van, de ezenkívül semmit sem bírsz kivenni rajta, mert alakja elmosódott, ködszerű. Testén éles karmokat veszel észre. Nem evilági lény, az biztos! Az árny hátborzongató füttyentést ereszt meg, s ezzel feléd röppen.

NÉVTELEN ÁRNY

ÜGYESSÉG 9

ERŐNLÉT 9

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha legyőzted a szörnyet, az túlvilági sikoltás közepette köddé omlik szét. Mikor megbizonyosodsz, hogy újabb ellenfél nem fenyeget, visszafekszel, de ezután nem jön álom a szemedre. Vajon miféle varázshatalom küldte ezt a lényt az elveszejtésedre? Nem tudod ren-

desen kipihenni magad, reggel korán továbbindulsz. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

116.

Elvegyülsz a vár alatti vásári sokadalomban. Mindenféle árus és mesterember kínálgatja a portékáját, kovácsok kalapálják szorgosan a vasat, komédiások óbégatnak, arrébb egész malac forog a nyárson ínycsiklandó illatot árasztva, és hordókból folyik a sör. A következő árucikkek keltik fel a figyelmedet:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	3 aranytallér
Kard	20 aranytallér
Lámpás	5 aranytallér

Ha Rheanával játszol és most jársz itt először, lapozz a 232-re!

Ha befejezted a vásárlást, térj vissza az 5-re és válassz mást!

117.

Eszedbe idézed, amit a könyvben olvastál arról a bizonyos Marax királyról. Hogyan is volt a mondóka?

– Marax király, megállj! Napjaidnak vége már! – kiáltod a lesújtani készülő csontváz felé. A hatás megdöbbentő: a csontvázkirály leeszi a karját és letérdel előtted! Még a koponyáját is lehajtja, mintha bocsánatért könyörögne. Óvatosan leemeled a fejről a diadémot. A csontváz nem moccan, továbbra is a padlón térdel, mintha parancsra várna. Gondolkozol, milyen parancsot adhatnál neki vagy hogyan oldhatnád fel a szolgaság alól, de azután inkább úgy döntesz, otthagysz. Ki tudja, miféle ősi mágia irányítja őt már évezredek óta?

Megvizsgálod az ékszert: nagyon szép mívű munka, bár valamiért hátborzongató érzés kézbe fogni. Később bármelyik piacon eladhatod 30 aranytallérért. Írd fel *Kalandlapodra* az arany diadémot és kapsz 1 LÉLEK pontot is! A hátad mögött közben recsegve kinyílt az ajtó, szabad tehát az út kifelé.

Ha még nem tetted, Talasinnal elveheted a harmadik csontvázról a rozsdás kardot is, lapozz a 275-re!

Egyébként ha még nem jártál fent, akkor felmehetsz a lépcsőn a toronyba, lapozz a 202-re! Vagy pedig el kell hagynod az épületet, lapozz a 2-re!

118.

Egy törpe nagy hangon dicsekszik az egyik rokonával, aki Alkonyvégben él és Frodinak hívják. Elbeszélése szerint ez a Frodi valamiféle régiségbúvár lehet.

– Ne legyen a nevem Trollfoghúzó Bjornir, ha nem ő a legbölcsebb törpe egész Eingurdban! Mindent tud arról, ami régen történt. Korábban Alkonyvég Lordjainál dolgozott, de azóta visszavonult.

Megjegyzed a bölcs nevét, hátha később szükséged lesz rá. Írd fel *Kalandlapodra* a FRODI kódszót, majd lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

119.

Gedrik atyát a templom könyvtárában találod. A polcokon keresgél.

– Igen? – mondja sürgető hangon, amikor megszólítod.

– Szeretnék négy szemközt is szót váltani veled, atyám – kezded.

– Érdekel a véleményed néhány kérdésben, amelyek az elmúlt napokban merültek fel. Tyssirel segített Daar őrmester gyilkosának felkutatásában.

Gedrik fitymáló fintort vág.

– Gondolhattam volna, hogy ebbe is beleüti az orrát.

– Paphoz képest szokatlanul jól ért a besurranáshoz és a vallatáshoz.

– Lehet, hogy nektek, fővárosiaknak ez szokatlan, de néha szükség van ezekre a jártasságokra – feleli Gedrik. – Valakinek el kell végeznie a piszkos munkát is. Olykor hasznos a segítsége, máskor azonban inkább idegesítő az állandó kotnyeleskedésével. Kissé forrófejű, ami azt illeti. De miért is beszélünk ennyit róla?

Kockázatos játékba kezdtél, de most már muszáj végigvinned. Miközben beszélsz, Gedrik atya arcvonásait figyeled, hátha önkéntelenül elárulja magát.

– Követtük az orgyilkost, aki megölte a tisztet. Miután legyőztük, kihallgattuk. Elárulta, hogy ki volt a megbízója. – A füllentés után elhallgatsz, de Gedrik arcán csak kíváncsiságot látsz.

– No és ki?

– Carsoran egyik embere.

– Hát ez nem újdonság. Mondtam, hogy nála lesz a szobor. – Vársz egy kicsit, azon töprengve, hogyan húzhatnál még ki valamit a szűkszavú atyából. – Van még valami, vagy visszatérhetek a munkámhoz?

Ha megmutatod neki a gyűrűt, lapozz az **55-re**! Ha nem, akkor elköszönsz Gedrikől. Lapozz vissza a **305-re** és válassz mást!

120.

Kapkodva az erszényeidbe szórsz még pár tucat aranyat. Dobj egy kockával és az eredményhez adj 30-at! Ennyi aranytallér a jutalmad. Körülötted hullámszik a padló és rengenek a falak. A morajlástól már alig hallasz. Félelmed erősödik, mert egyre nagyobb kőtömbök zuhannak le körülötted. Ha Awen a társad, az egyik szikla pont a fejére esik, reccsenéssel betörve a koponyáját. Szerencsétlen vadász nagy nyögéssel elterül a földön, fejénél vértócsa gyűlik. Írd fel *Kalandlapodra* a *HALOTT* kódszót! Ha Cadden a társad, ő felkiált, hogy induljatok, felkapja a ládát és a kijárat felé rohan.

Ha továbbra is maradsz, és gyűjtesz még némi kincset, lapozz a **315-re**! Ha most már inkább a kijáratot veszed célba, lapozz a **147-re** (ha veled van a társad) vagy a **241-re** (ha egyedül vagy)!

121.

Mivel úgysem tudnád meggyőzni ezt a fanatikus népséget, inkább gyorsan távozol a tanyájukról. Eddig is éppen eleget tettél a mocsárrétiekért, a többit oldják meg ők! A sámán még utánad kiált néhány átkot, de azután hangját elnyeli a sár cuppogása.

A világító fagyöngy segítségével jó ütemben haladsz a lópán és késő este vissza is érkezel a faluba. Mocsárréten hamarosan híre megy küldetésednek. A falusiak kézzől kézre adnak, kérdezetnek. Elmondod a falu vezetőinek, mit tudtál meg az atyafiaikról. Megmutatod nekik a ködgyújtó fagyöngyöt, elmagyarázva, hol találják meg a kertészt, akitől többet is vehetnek. Végül ismerteted velük az ötletedet, de hozzáteszed, hogy a mocsárlakókat nem lesz könnyű meggyőzni róla.

A falu öregjei a fejüket vakargatják hihetetlen történetedet hallgatva. Végül megköszönik a fáradozásodat, és úgy döntenek, néhány bátor fiatalal hamarosan megismétklik az utadat. Odaadod nekik a fagyöngyödet (húzd le a *Kalandlapról!*).

A hálás falusiak szerény lehetőségeikhez képest megvendégelnek. Kapsz 2 ERŐNLÉT pontot és eltehetsz 2 adag élelmet is. Írd fel *Kalandlapodra* a *KÖD* kódszót! Ezután *növeld a napok számát*, majd lapozz vissza a 243-ra! (Ha másnap elhagyod a falut, nem kell még egyszer növelned a napok számát.)

122.

Hajnalban csípős hideg ébreszt. Sűrű köd vesz körül. Nondar a tisztás szélén áll és a szakállát vakargatja.

– Van egy kis gondunk – mondja, amikor észreveszi, hogy felébredtél. – Ez a tisztás tegnap este nem így nézett ki. Attól tartok, az ösvénymanók áldozatai lettünk.

– És most mi lesz? – kérdezed aggódva. Nondaron ugyanakkor nem látsz félelmet, a férfi mosolyogva fordul feléd.

– Kicsit tovább tart az utunk, mint ahogyan számítottuk. Induljunk is!

Nondar vezetésével elindultok az egyik irányba. Fogalmad sincs, honnan tudja, merre kell menni, de csak nagyritkán áll meg, hogy beleszagoljon a levegőbe, megvizsgálja a fák törzseit és az aljnövényzetet, és már indul is tovább. Fél óra múlva észreveszed, hogy egyre sötétebb lesz körülöttetek az erdő, mert a fák sűrű és göcsörtös koro-

nája eltakarja a kevés napfényt is. Nondar megtorpan és gyanakodva néz előre.

– Nem tetszik nekem ez a rész – mormogja. – Legyünk óvatosak!

Lassan haladtok előre, a környezetet figyelve. A faágak furcsán zizegnek és különös neszeket hallotok... azután egy gally zuhan a válladra. Összerezzensz és már éppen lesöpörnéd, ám az megmarokolja a válladat és hegyes végével megszúr! Ijedtedben felkiáltasz, mire Nondar a segítségére siet és leveri rólad a faágat. Ekkor azonban már mindenfelől felétek nyúlnak az ágak, melyek végén hosszú, hegyes tüskéket pillantasz meg.

– Karomfák! – kiált fel Nondar. – Hogy lehettem ilyen figyelmetlen! Futás, és közben védekezz!

A Karomfák megpróbálnak megsebezni tüskés ágaikkal. Úgy harcolj ellenük, mintha egyetlen teremtmény volnának.

KAROMFÁK

ÜGYESSÉG 9

Négy fordulónyi csatát játsz le, eddig tart, amíg elmenekültök a gonosz növények közeléből. Ekkor lapozz a **264**-re!

123.

Mikor a végén összeszámolják a gyűrűket, kiderül, hogy többet kaptál Idwarnál. Legyőzted nagyképű ellenfeledet! Önelégült vigyort küldesz a szégyentől vörös ficsúr felé. Ezt megérdemelte! Megköszönitek a lordnak és a hallgatóságnak a bőkezűségüket, majd visszaültök a helyetekre. Az este fennmaradó részében vígan eszel-iszol, és bár néha elkapod Idwar sötét pillantását, nem foglalkozol vele.

Összesen 50 aranytallér értékű ékszer gyűlt össze a tálcádon. Kapsz 2 LÉLEK pontot is szép győzelmedért. Lapozz a **286**-ra!

124.

A megadott cím a város egyik domboldalára vezet, ahol egy kétemeletes, előkelő kúria áll. Az oszlopos homlokzat és a lepattogzott vakolat egy valaha szebb napokat látott nemesi családról regél. Beko-

pogsz a kapun, majd a felbukkanó lakájnak megmutatod a levelet. A karót nyelt szolga a társalgóba kísér, a lovat elvezetik. A tágas szobában egy kerevet áll a szőnyegen egy kicsiny, virágcsokorral díszített mahagóniasztal mellett. A falakat festmények borítják. A magas ablak előtt íróasztal, mellőle egy türkizszínű selyemruhába öltözött nő áll fel.

– A vendége megérkezett, asszonyom – mondja kimérten a lakáj.

– Köszönöm, Clerton, elmehet. Hozzon frissítőt a vendégünknek.

A hölgy mosolyogva közelebb lép, te pedig ismét elámulsz a szépségén. Húszas éveiben járhat, szőke haját ravasz fürtökbe rendezte. Gyönyörű arca intelligenciát sugall.

– Üdvözlöm, hölgyem – nyögöd ki. – Talasin vagyok, a Kobzos. Miben állhatok a szolgálatára?

– Örülök, hogy megismerhetem. Isabail vel Arndel vagyok, de ezt már úgyis tudja. Teljesen elbűvölt tegnap a kellemes játékával. Ön nem mindennapi tehetség!

– Megtisztel, úrnóm – hajolsz meg. Ha szükség van rá, rendkívül jól nevelt tudsz lenni. – Boldog vagyok, hogy játékom ily értő fülekre talált.

A hölgy hellyel kínál az asztal melletti széken, ő maga pedig a kerevetre telepszik, hosszú szoknyáját gondosan eligazgatva. A lakáj rózsailatú vizet hoz, majd távozik. Neked két dolgon jár az agyad: a veled szemben ülő nő szépségén, illetve a szándékain. Mivel nem akarsz udvariatlannak tűnni, egyiket sem firtatod. Isabail közben téged figyel.

– Nyilván megfordult a fejében, hogy miért hívtam ide – szólal meg végül. – Özvegyasszony vagyok, a férjemet tavaly veszítettem el. – Részvétet nyilvánítás, amelyet bólintással nyugtáz. – Egy sajnálatos balesetben hunyt el, a fivérével együtt. Gyermekeim sajnos nincs, ám az unokaöcsém nevelése rám maradt. Nagyon szeretem Orysiant. Kissé hebehurgya kölyök, de egyenes és érzékeny lélek. Ez családi örökség! Éppen most ért abba a korba, amikor az ember szemé felnyílik a másik nem iránt. – Rád mosolyog. – Hogy ne raboljam az idejét, a lényeg a következő: Orysiant beleszeretett Melyon vel

Taggatóba, a városi tanácsos, Rinduran úr lányába. Azt szeretném, ha segítene neki megszerezni a szíve választottját!

– Ó, hát ez... nagyon romantikus – válaszolod. – Azonban a szerelmi tanácsadás nem az én szakterületem. – Úgy érzed, most nem lenne célszerű a nőügyeiddel előjönni.

– Tudom, hogy ön büszke a művészetére – mondja Isabail. – De most pontosan az ön szakértelmére lenne szükség. Atyjának nem lenne ellenére az udvarló, azonban Melyon próbatétel elé állította az unokaöcsémet: szerenádot kért tőle! Szegény fiúnak fogalma sincs, hogyan készüljön fel. Ezért is mentem el tegnap Lord Orem estélyére. Hallottam, hogy egy híres társulat érkezett hozzá, és reméltem, hogy találok egy tehetséges zenészt, aki segítségünkre lehet. Higgye el, nem leszek hálátlan! – ismét rád villantja a mosolyát.

– Hogyan is mondhatnék nemet egy ilyen bájos hölgy kérésének? – feleled. Nem csak a hölgy kacér mosolya, hanem a busás anyagi jutalom lehetősége is csábítóan hat rád. – Mikor lenne a szerenád?

– Hát éppen ez az – sóhajt fel Isabail. – Ma este. Nincs sok idejük! Javaslom, ismerkedjenek meg!

Oryisian vel Arndelt a szobájában találod. A fekete hajú, álmodozó szemű ifjú éppen egy lanton gyakorol. Egy-két hang elég, és már tudod: bőven lesz dolgod, ha vállalható szerenádot akartok adni este. Bemutatkozol neki.

– Tehát maga a művész, akit a nagynéném felkért – állapítja meg Oryisian. – Kissé izgulok az este miatt. Hogyan kezdjük hozzá?

– Az első a magabiztos fellépés – mondod, s azzal megkezded a fiú oktatását. Oryisian kötelességtudóan figyel és úgy tűnik, egészen jól megérti, amit magyarázol neki. Megmutatod, hogyan fogja helyesen a lantot, hogyan hívja elő tisztán az egyes hangokat. Érdekesnek találod a tanítást, még nem csináltál ilyesmit. Néhány órával később lementek az udvarra, hogy egy ablak alatt gyakoroljátok a szabadtéri éneklést.

– Mit lehet tudni a leányzóról? – kérdezed.

– Melyonról? – Az ifjú tekintete elréved. – Egy bálon pillantottam meg és azonnal szerelmes lettem belé. Csendes és szerény leány, hollófekete hajjal... szeret olvasni és nagyon érzékeny.

– Kiindulásnak megteszi. Mit szeret olvasni? Azért kérdem, mert akkor az érdeklődésének megfelelő dalokat gyakorolhatjuk a reper-toáromból.

Oryisian megnevez néhány regényt, többségében kalandos szerelmi történeteket.

Ebédszünetet tartotok (ezzel megvan a napi étkezésed), majd utána további órákon keresztül különböző dalokat gyakoroltok. Mindketten elfáradtok közben, ezért azt javasolod a fiúnak, hogy pihenjen egy keveset. A szerenádig még van néhány órád, akár bemehetsz a városba is. Lapozz a 347-re, hogy megismerd a lehetőségeidet!

125.

Eszedbe jut egy monda arról, hogy Eingurdtól északnyugatra valaha egy barbár királyság létezett. A barbárok szent helynek tartották a Szürke-erdőt, és a királyaikat, harcosaikat a tisztásokon temették el, mégpedig kör alakú sírhalmokba. Bizonyára egy ilyet láttál álmodban!

Röviden elmondod mindezt Zimyrasnak. Gyanakvó tekintetét látva nyomatékosítod, hogy papnő vagy és istennőd küldte a látomásaidat. Megkérdezed, hajlandó-e elkísérni. A férfi töprengő arccal néz, láthatóan az esélyeket mérlegeli. Végül bólint.

– A papi dolgokhoz nem értek és nem is érdekelnek. De ha a látomásod hozzásegít ahhoz, hogy megszerezsem a kereskedők jutalmát, akkor manó legyek, ha meg nem próbálom! Induljunk!

Lovadat a fogadónál hagyva vezetőddel a nyakatokba veszitek a rengeteget. Lapozz a 176-ra!

126.

Beszélgetésbe elegyedsz néhány iszogató alakkal, megemlítve nekik, hogy hallottál a Hangtalan Harcosokról és szeretnél valami munkát adni nekik. A helyiek megvonják a vállukat és azt mondják, soha nem hallottak ilyen társaságról, de ha el kell intézni valakit, akkor tudnak segíteni neked. Udvariasan lerázod őket.

Egyedül üldögélsz egy asztalnál, az itteni furcsa ízű szeszt kortyolgatva, amikor egy nagy kalapot és fekete ruhát viselő férfi bukkan fel melletted. Szó nélkül letelepszik melléd. Keskeny kardot látsz nála, arcán sebhely húzódik, szeme gyanakvóan tekintget körbe.

– Szóval hallottál rólunk – mondja köszönés nélkül. – Miféle munkáról lenne szó?

– Van egy haragosom Valousában, akivel némi elszámolnivalóm lenne, ebben kellene a segítség – feleled. – Te a harcosok közé tartozol? Hány embert tudtok adni?

– Az attól függ, mennyit fizetsz és hogy kiről van szó – mondja a kalapos fickó, megpödörve a bajuszát.

– Az ellenfelem meglehetősen befolyásos ember. Rengeteg pri-békje van és nem szokott válogatni az eszközökben. Ami a fizetést illeti, az nem jelent gondot. De erről nem itt kellene beszélnünk.

– Rögvest elviszlek a vezetónkhöz, miután megbizonyosodtam róla, hogy nem kém vagy. Szóval a fizetés nem gond neked? Figyelmeztetek, hogy 100 arany alatt nincs miről tárgyalnunk!

– Mondtam, hogy nem probléma – mondod kissé idegesen. Körülnézel, remélve, hogy senki nem hallotta, mennyi pénzed van.

Úgy tűnik, válaszod kielégítette az idegent. Bólint, és egy fekete kendőt vesz elő.

– Tedd ezt a szemedre! Kimegyünk innen, és elvezetlek a harcosokhoz.

Ha engeded, hogy a kalapos idegen bekösse a szemed és kivezesen, lapozz a 355-re! Ha nemet mondasz, lapozz a 226-ra!

127.

Bár katonák is ülnek az ivóban, úgy gondolod, a csapossal beszélsz előbb. Csevegő hangnemben érdeklődsz a vendégei felől, majd mintegy mellékesen megkérdezed, nem járnak-e hozzá idősebb tisztek is.

A csapos hirtelen megmagyarázhatatlan módon elkomorodik. Gyanakodva bámul rád.

– Tegnapelőtt egy idegen ugyanezt kérdezte, és lám, aznap este holtan találták az öreg Daar őrmestert. De talán te többet is tudsz erről... Hé, fiúk! – kiált oda a kint üldögélő katonáknak. – Ez az idegen tudja, ki ölte meg az öreg!

Tiltakozol, de látod, hogy a katonák felállnak és bejönnek. Arcukról semmi jót nem tudsz leolvasni.

– No, hölgyem – mondja egyikük, egy bajszos, tagbaszakadt tiszt –, most lesz szíves velünk jönni az őrsre. Hymir – szól az egyik társának –, vedd el tőle a botot!

Ennyi katonával nem bírsz el, de mindenképp ki kell találnod valamit, mielőtt még ártatlanul letartóztatnak!

Ha *Békítés* varázslathoz folyamodsz és sikerül, lapozz a **246**-ra! Ha valamilyen magyarázattal próbálkozol, lapozz a **164**-re!

128.

– Nos, barátom – kezdi Frodi –, látom rajtad, hogy sokfelé megfordultál már. Milyen célból utazgatsz?

– Dalnok vagyok – mondod tömören. – Vásárokon és nemesi udvarokban lépek fel abban a reményben, hátha értékelik a művészetemet.

– Nagyszerű! – kiált fel ragyogó arccal a bölcs. – Imádom az ősi legendákat! Előadnál nekem valamit?

Miért is ne, gondolod, és előadod az egyik népszerű dalt, amely arról szól, hogyan nyerte el a koronát az alkonyvégi Lord Orem nagyapja, Lord Dernot. (Ha nálad van a kobzod, akkor azon is kíséred magad.) A törpe csillogó szemmel hallgat végig, majd lelkesen megtapsolja az előadásodat.

– Nagyon tehetséges vagy, barátom! Lord Dernot valóban hős katonája volt, ez közismert. De azt kevesen tudják róla, hogy költőnek sem volt utolsó és nagyszerű verseket írt a szerelméhez, aki sajnos nem lehetett az övé. Én tudom, régebben a Lord levéltárosa voltam.

Még sokáig elbeszélgettek Frodival. A törpe kifogyhatatlan tárháza az ősi történeteknek, különösen Alkonyvég urainak legendáit

ismeri. Számos érdekességet tudsz meg tőle. Írd fel *Kalandlapodra* a *LEGENDÁK* kódszót!

Frodi ezután étellel kínál (ezzel megvan a mai étkezésed), majd megjegyzi:

– Ha esetleg utad során ősi tárgyakat találsz, hozd el őket hozzám! Talán többet is adhatok értük, mint a tudatlan piaci árusok.

Ha nálad vannak a következő tárgyak, Frodi hajlandó a mellettük feltüntetett összeget kifizetni.

Csontvázkirály diadémja	40 aranytallér
Kígyókard	30 aranytallér
Gömb, benne tündérrel	15 aranytallér
Kentaur nyakék	10 aranytallér
Régi térkép	10 aranytallér
Skorpió amulett	5 aranytallér

Ha Isabailtól jössz, lapozz a **13**-ra!

Egyébként elbúcsúzol a bölcstől és távozol. Lapozz vissza a **183**-ra!

129.

– Szelessík közelében megtámadott egy névtelen orgyilkos. Nála volt ez a gyűrű. Megtartottam, hátha megtudom a segítségével, ki tört az életemre.

Solara anya egy pillanatig az arcodat tanulmányozza. Büszke vagy a történetedre, mert elég hihetően hangzik, így magabiztosan nézel vele farkasszemet. Végül az anya fáradtan elfordítja a fejét.

– Nehéz terhet cipelsz, leányom. Adja az Istennő, hogy elbírd!

Mivel Solara nem mond többet, elbúcsúzol tőle. Lapozz vissza a **305**-re és válassz mást!

130.

Rerdal közepén áll Gozgrom ivója. Szerencsés Gozgrom egy tagbaszakadt törpe bányász, aki egy alkalommal ezüsttelérre bukkan a hegy gyomrában, s így egy csapásra meggazdagodott. A pénz egy részét elitta, a másikat elrejtette, a harmadikból pedig fogadót nyitott Rerdalban. A helyi bányászok és kovácsok alaposan megnéznak, amikor belépsz. Rendelsz egy italt és mosolyogni próbálsz a vaskos tréfákon.

Ha *Kalandlapodon* szerepel a *KINCS* kódszó és szeretnél kérdezősködni, lapozz a **80**-ra!

Egyébként dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekeset, mielőtt elhagyod a fogadót!

Dobás Esemény

- 1 A mai közönség kissé felönthetett a garatra, mert hangos szóváltás, majd verekedés tör ki. Mire felocsúdsz, már mindenki püföl mindenkit! Ideje távoznod.
Tedd próbára ÜGYESSÉGED 15-ös nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, eltalálnak egy borosüveggel, vonj le magadtól 1 ERŐNLÉT pontot.
- 2 Csalódnod kell, mert csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.
- 3 Ha Rheanával játszol, akkor egy heves vita közepébe csöppensz. Két férfi már-már egymásnak esik, amikor harmadik társuk észrevesz és megkér, hogy békítsd ki a barátait. Ez sikerül is, a hálás cimborák pedig meghívnak ebédre (ezzel megvan a napi étkezésed).
Ha Talasinnal játszol, akkor a közönség észreveszi a kobzodat és megkérnek, hogy játssz el egy vidám nótát. Hamarosan énekszótól hangos a kocsmá. A végén gratulálnak és meghívnak ebédre (ezzel megvan a mai étkezésed).
- 4 Lapozz a **118**-ra!

- 5 Lapozz a 328-ra!
6 Lapozz a 287-re!

Ha végeztél a fogadóban, lapozz vissza a 235-re és válassz mást!

131.

Úgy érzed, elárulnád a társaidat, ha magukra hagynád őket a mágussal folytatott csatában. A teremben maradsz tehát, aggódva figyeled a harcukat és közben imádkozol, hogy legyen elég erőtök véghezvinni, amit elkezdtek. A mágus gyengülni látszik, a testét körülvevő zöldeskék aura egyre fényesebb. Gedrik varázslata végre fogást talált rajta!

Egyik paptársadat nemsokára a földre sújtja Carsoran csapása. Eljött az idő! Odarohansz, hogy átvedd a helyét és botoddal harcba szállsz a mágus ördögi pengéi ellen. Carsoran a harc közben bizonytalanul tekint körbe, mintha a menekülés útját keresné. Végül nagy levegőt vesz, koncentrál, majd kitátja a száját. Hegyes fogai mögül hangos sziszegéssel sűrű, sötétlila füst árad szét a teremben. A füst marni kezdi a bőrödöt, a szemedet. Pár pillanatra minden elsötétül előtted, csak a társaid kiáltozását hallod. Amikor a füst megritkul, a mágust sehol sem látjátok. Körülnéztek és észreveszitek, hogy a mágikus pecséttel védett ajtó zárva van!

– Elmenekült a gazember! – zihálja Gedrik.

– Gyorsan, keressük meg a szobrokat! – monddod, de ebben a pillanatban kiáltozás és léptek zaja hangzik fel a csigalépcső felől.

– Nincs már rá idő! – feleli az idős papnő. – A szertartást!

Egymás mellé álltok, támogatva a sebesült társaitokat is. Koncentráltok, te az imára, a többiek pedig a hazateleportáló varázslatra. Behunyod a szemed. Még hallod, amint kinyílik az ajtó és fegyverek lépnek a terembe, utána már csak az ismerős szellőt és nyilallást érzed. Amikor kinyitod a szemedet, megkönnyebbülten látod, hogy mindannyian biztonságban hazatértetek Wurzenbe.

A papok odasereglenek hozzátok. A sebesülteket elviszik, a sebeiteket a papnók veszik gondozásba. Fél óra múlva Gedrik atya lép oda hozzád. Külseje zilált, arca kormos és sápadt.

– Mindketten kudarcot vallottunk. Carsoran túl erős ellenfél volt számomra. Ami pedig a te küldetésedet illeti...

Lapozz a **216**-ra!

132.

Tyssirel láthatólag jól kiismeri magát az utcák között: csakhamar elértek az alsóvárosba. Itt a szűk, szemetes sikátorokat egyemeletes házak övezik. A helyiek gyanakodva néznek titeket.

– Ez egy rossz hírű környék – mondja a tünde. – Vigyázz a zsebedre és ne veszíts szem elől! Sajnos kénytelenek vagyunk kérdezősködni.

A délután fennmaradó részét azzal töltitek, hogy minden utatokba akadó, valamennyire megbízhatónak tűnő alaktól megkérdezitek, nem ismer-e egy nagy orrú, sebhelyes fickót. Mindannyian tagadóan rázzák a fejüket. Alkonyat tájékán Tyssirel kezdi elveszíteni a türelmét.

– Ennek semmi értelme! – fakad ki. – Mostanra már az egész város tudja, hogy kit keresünk.

Ekkor a szemed sarkából mozgást pillantasz meg. Mintha valaki eltűnt volna a sarok mögött! Jelzel Tyssirelnék és futásnak eredtek. Alacsony, fekete köpenyes figura szalad előttetek. Mikor több utcával később hátrafordulva látja, hogy még mindig a nyomában vagytok, beugrik az egyik üresen ásító kapualjba.

Követitek őt a bejáraton át egy udvarra, amelyet a gyér fény még éppen hogy megvilágít. Megtorpansz, mert a ház többi részében vak-sötétség honol.

– Maradj itt! – sziszegi vissza a tünde. – Az én érzékeim élesebbek, le tudom győzni. – S azzal eltűnik.

Néma csend vesz körül. Azután halk csoszsanást hallasz a hátad mögül. Megperdülsz, még éppen időben ahhoz, hogy a botoddal ki

tudd védeni egy rövid penge döfését. Magas, sötét köpönyeges férfi lép elő az árnyékból – talán az üldözőbe vett alak társa lehet.

– Kár volt idejőnnötök szaglászni – morogja, és azzal rád veti magát.

KÖPENYES HARAMIA

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 7

Ebből a csatából nem menekülhetsz el! A sötétség miatt a csata idejére -1 büntetést kapsz.

Ha a martalóc ERŐNLÉTÉT 2-re vagy az alá csökkented, akkor futásra veszi a dolgot. Ekkor lapozz a **79**-re!

133.

Megállítasz egy tisztos kinézetű polgárt, hogy megtudakold, merre találsz Dartok Ervis házat.

– De hiszen Dartok Ervist tegnap megölték! – lepődik meg amaz.
– Erről mindenki hallott a városban!

Megdöbbsz. Az útbaigazítása alapján gyorsan megtalálsz a házat, amely a kikötőnegyed közelében áll. Igazából nem is kell kutatnod, mert a kétemeletes, rácsos ablakú házat nagy tömeg veszi körül. Kereskedők és utcai báméskodók azok, akik nagy hangon tárgyalják, mi történhetett. Leszállsz a lovadról és meghallgatod a beszélgetésüket, amelyből megtudod, hogy Dartok Ervist egy ismeretlen gyilkolta meg tegnap. A tetemét a kedvenc szentélyébe vitték, ahol a felesége gyászolja. Jelenleg egyedül a szolgálólány tartózkodik a házban. Mikor megunod a pletykákat, a ház ajtajához lépsz.

– Hé, hölgyem, nem mehet be! – szól oda neked az egyik fiatal kereskedő, aki saját bevallása szerint az elhunyt másodunokaöccse. – A házat lezárták, amíg a vagyonbecslő meg nem érkezik, hogy leltárba vegye szeretett nagybátyám tulajdonát. Ha akar valamit, az árverésen megveheti.

– Ez fontos ügy, nem ér rá addig – feleled és bekopogsz. A kereskedő tiltakozik, de az ajtó kinyílik. Egy törpe szolgálólány áll a bejáratban. Kisírt szemmel kérdezi, mit akarsz.

A lehető legtapintatosabban elmondod neki, hogy a rendetek halott a gazdája birtokába került szoborról és mindenképpen meg akarsz venni. A szolgálólány vállat von.

– A tünde szobráról beszél? Azt a gyilkos elvitte magával.

– Honnan tudja? – kérdezed meghökkenve. – És mást is elrabolt?

– A gazdám kedvence volt. Mást is elvittek, de ez volt a kedvenc tárgya.

– Ki tehetette?

– Nem tudom, nem tudom. Jaj, szegény gazdám...

A szolgálólány sírva fakad, úgyhogy nem látod értelmét a további kérdezősködésnek. Otthagysz a házat és kissé távolabb leülsz egy padra, hogy átgondold a helyzetet. Egy: a Béke Őreinek egyike valóban egy tünde, Biztoskezű Varëon, így a szolgálólány valószínűleg tudta, miről beszél. Kettő: ha Varëon szobra nem kerül elő, akkor a küldetésed kudarcot vall, hiszen mind az öt szoborra szükséged van! Legalább azt meg kellene tudnod, hogy ki tehetette. A másodunokaöcs feltehetőleg ártatlan, hiszen ha ő tette volna, ellophatta volna, amit akar, és nem várna most itt az árverésre. Vajon merre indulj tovább? Mikor végiggondolod a dolgot, két lehetőséget láatsz.

Ha a városi őrséghez mész, hogy a rablógyilkosság körülményei felől tudakozódj, lapozz a **353**-ra! Ha az egyik kereskedőcéhbe indulsz, hogy Dartok Ervis kollégái között kérdezősködj, lapozz a **263**-ra!

134.

Amikor a színészek lelépnek a színpadról és hátravonulnak a sátraikhoz, te odamész hozzájuk és megszólítod a társulat vezetőjét, egy középkorú férfit, aki Grahar királyt játszotta.

– Nagyon érdekes előadás volt! – jegyzed meg.

A színész meghajol.

– Köszönjük, hölgyem. Több neves udvarban megfordultunk már, és mindig öröm, ha fáradozásunk értő fülekre talál.

– Ezek a szobrok, a Béke Őrei, ma is megvannak még? – kérdezed ártatlanul. Erre mindegyik színész felnéz és közelebb jönnek.

– Némelyiket lehet látni olykor – feleli a Talaqua királynőt játszó magas nő. – Úgy tudom, Oroszlán Ansgar szobra például itt van, Usbor lovag sátrában. A lovag ugyanis példaképének tartja az Oroszlánt és mindenhová magával viszi a szobrát.

– Valóban? – kérdezed meglepve.

– Tudja mit? – kérdezi barátságosan a vezetőjük. – Én ismerem Usbor lovagot. Amiért ilyen jó hallgatóságunk volt, elviszem hozzá, hogy megnézhesse a szobrot!

Bár kissé furcsának találod a segítőkézségüket, erre az ajánlatra nem tudsz nemet mondani. A színész vezetésével elindultok a lovagok sátrai felé. Az egyiknél, amelyik előtt nagy zöld lobogó van földbe szúrva, megálltok és a színész betessékel. Amikor azonban belépsz, a szemed sarkából mozgást látsz.

Tedd próbára ÉSZLELESED 16-os nehézség ellen! Ha sikerül, gyorsan félreugrasz és védőállásba helyezkedsz a botoddal. Ha sikertelen, későn kapsz, így a csata első fordulójában -2 büntetéssel kell harcolnod.

A bőrpáncélos zsoldos, aki kötéllel a kezében feléd közeledett, előrántja a kardját. Ez csapda! Vezetőd közben szintén belép a sátorba és gonoszul elmosolyodik.

– Tudtuk, hogy előbb-utóbb horogra akad a halunk – mondja. – A mester örülni fog! Kapjuk el!

SZÍNÉSZ

ÜGYESSÉG 7

ZSOLDOS

ÜGYESSÉG 8

Egyszerre kell megküzdened velük!

Muszáj elmenekülnöd. Ha sikerült, kirohansz a sátorból és elvegyülsz a tömegben. Írd fel *Kalandlapodra* az *ÓVATLAN* kódszót és lapozz vissza a **116**-ra!

135.

A könyvet egy híres geográfus írta, aki nagy élvezettel taglalja a Dabbok-hegység sziklarétegeit, a különböző ásványokat és a helyi

élővilágot. Ezek a részek számodra elég unalmasak, kivéve persze, amikor emberevő óriásokról, kétfejű sasokról, orkokról és hasonló szörnyetegekről esik szó. Ám érdeklődésedet inkább azok a bekezdések keltik fel, amelyekben a szerző a hegyvidék történetéből és folklórából szemezget. A hegyi farkasokról szóló részből például megtudod, hogy a vidék őslakói szentként tisztelték ezeket az állatokat. A barlangok leírásakor a szerző megemlíti, hogy ezek az évszázadok során gyakran szolgáltak útonálló bűvő- és rejtkehelyéül. Figyelmedet felkelti egy történet a néhai Lord Baral egyik zsoldoskapitányáról, aki a háborúban összeharácsolt óriási vagyonát az egyik barlangban rejtette el. Egy percre elmerengsz azon, hogy mi lenne, ha te találnád meg ezt a kincset. Írd fel *Kalandlapodra* a *KINCS* kódszót! Végül letelik az egy óra, így visszateszed a könyvet a helyére. Lapozz vissza a **101**-re és válassz más!

136.

Kel Durstan vásárvárosa a civilizáció határa. Tőle nyugatra már csak száraz, füves pusztaság húzódik, ameddig a szem ellát. Hallottál már arról is, hogy a településtől pár órányi járóföldre délre egy ősi város romjait rejtik a kopár buckák.

Maga a település alig több egy megerősített helyőrségnél és a köréje települt sátrak és viskók szigeténél. Mivel egy rendkívül forgalmas kereskedelmi úton fekszik, az eingurdi helyőrség biztosítja, hogy a kincstár mindig megkapja az őt megillető vámbevételeket. Az utcákat járva szinte elborít a színek, hangok és illatok kavalkádja. Nagy a hőség, árusok kínálják portékáikat a ponyvák alatt tucatnyi különböző nyelven, lovak és tevék nyerítése hallatszik, a szélben zászlók csattognak. Számodra a következő árucikkek érdekesek:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	2 aranytallér
Kard	25 aranytallér
Kötél	6 aranytallér
Lámpás	4 aranytallér

Megtudod, hogy az egyik gazdag kereskedő Hétszínű rózsát keres. Ha van nálad ilyen növény, akkor boldogan kap az alkalmon és akár 30 aranyat is hajlandó fizetni érte (ezt csak egyszer teheted meg a kaland folyamán).

Ha Talasinnel játszol és még nem tetted, megkeresheted csemész ismerősödet, Stenkart, lapozz a **25-re!**

Egyébként dönts el, mit teszel Kel Durstanban!

Keresel egy fogadót?

Lapozz a **181-re!**

Elmész a romvárosba?

Lapozz a **205-re!**

(Ha már jártál a romvárosban, akkor a **268-ra** lapozz!)

Ha el akarod hagyni a várost, akkor *növeld a napok számát!* Egy fogadóban 3 aranyba kerül egy éjszaka, ha ezt nem akarod kifizetni, akkor nem tudod rendesen kipihenni magad. Másnap elindulsz vissza északkeletnek a karavánúton. Lapozz a **260-ra!**

137.

Egy tágas kertrészbe érkezel. A kavicsos ösvény magas fák és virággyások között vezet előre. A lombok között színes énekesmadarak szállnak, sőt egy-két szelíd őzet is látsz a bokrok között. Végül megpillantod a növények gazdáját, aki az egyik ágyásban szorgoskodik, éppen ültet valamit. A kertész egy alacsony, vézna alak, olyan arcvonásokkal, amelyeket mintha sietve vetett volna papírra a teremtője. Nagy szemével végigmér és barátságosan köszönt.

– Kíváncsi vagy a kertemre? Ha ezt befejeztem, szívesen körbevezetlek!

Bólintasz. A gnóm elülteti a növényt, azután sétálni kezdtek a kertben. Útitársad büszkén mutogatja az egyes növényeket. Megcsoválod a rózsákat, íriszeket, liliomokat és a többi, amelyek között jó néhány különleges fajta is van. Úgy tűnik, a kertész sok új fajtát nemesített ki hosszú élete során, amelyeket meg is vehetsz. Az alábbi növényeket találod a legérdekesebbeknek (mindegyikből csak egyet vásárolhatsz):

Aranyfüst tealevél (4 arany): A belőle főzött tea pihentető alvást biztosít akkor is, ha a szöveg szerint nem tudnád kialudni magad. Három napra elegendő.

Hétszínű rózsza (12 arany): Ez a kert legszebb virága, melynek szirmai a szivárvány hét színében pompáznak. Lady Generys kedvence, de bárhol találsz rá vevőt 20 aranyért.

Ködgyűjtő fagyöngy (6 arany): Ez a különleges fagyöngy képes magába szívni a levegő nedvességét és fény formájában kibocsátani azt. Fényereje egy lámpásénak felel meg. További előnye, hogy az elvetett magból szinte órák alatt kinő, ha van fa, amelyre felkúszhat.

Amennyiben ismered Snemwistet, a gnóm hajlandó csökkenteni a fenti árakat: az Aranyfüst tealevelet 3, a Hétszínű rózsát 10, a Ködgyűjtő fagyöngyöt 4 aranyért neked adja.

Végül a kertész megmutatja kertjének büszkeségét, a Vasvirágot is, amely egy szürke szárú, rozsdavörös szirmú növény. Mint kiderül, a Vasvirág valóban fémből van, hozzá hasonló növény nincs a földön.

– Évekkel ezelőtt volt egy kedves barátom, egy tünde alkimista. Ő a fémekre és a vizekre szakosodott, de nagyon sokat tanultunk egymástól. Ezt a növényt ajándékuul szántam neki: egyesítettem benne mindkettőnk érdeklődési területét. De sajnos később nyomát vesztettem, így nem tudtam odaadni neki – mondja szomorúan a gnóm.

Ha jártál az alkimistánál, lapozz a **360**-ra! Ha nem, de *Kalandlapodon* szerepel az *ALKIMISTA* kódszó, lapozz a **349**-re! (A két pont közül csak az egyikre lapozhatsz, és csak egyszer a kaland folyamán.)

Amennyiben végeztél itt, elbúcsúzol a gnómtól és továbbhaladsz a labirintusban, immár a kijáratot keresve.

Tedd próbára ÉSZLEÉSED 17-es nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, az *IRÁNYÉRZÉKED* értékét 2-re állítsd be! Amennyiben sikertelen, a kezdőérték 1 lesz. Lapozz vissza a **211**-re, és dobj újra!

138.

Hatodik érzéked hirtelen veszélyt súg! A szemed sarkából mozgást látsz és ösztönösen elmozdulsz. Felkiáltasz, amint maró fájda-

lom vág a válladba. Egy nyílvevő áll ki belőle! Kis híja volt, hogy nem a szívedet érte. Zihálva görnyedsz össze.

– Szerencséd volt – szólal meg egy közeledő hang. – De másodszorra nem hibázok.

Egy sarok mögül Tyssirel bújik elő. A kezében tartott íjból nyílvevő hegye mered rád.

– Miért? – csak ennyit tudsz kinyögni, mielőtt köhögés törne rád.

– Megszegtéd a megállapodásunkat. Most gondoskodom róla, hogy ne állhass a Viszályok Ura terveinek útjába.

Elködösülő tudattal döbbsz rá, mekkorát hibáztál.

– Carsorant... szolgálod.

– Carsoran csak egy bábu – feleli Tyssirel. – Mint ahogy Harrabal és te is. Mindenki eljátssza a szerepét e darabban. A te szerepednek azonban itt vége, leléphetsz a színról!

A tünde nyilat repít a szívedbe. Utolsó tekinteted a zöld szempárra esik. Érzelemmentesen figyel, mint a vadász a prédáját.

Kalandod kudarccal végződött!

139.

Mikor megpillantod a tó túlsópartján emelkedő meredek, kékes sziklát, azonnal eszedbe jut a dalnok története. Vajon tényleg Kelmár Iltarien nyughelyét rejti az a hegy? Elhatározod, hogy kiderítet. Megkerülöd a tavat, majd hátsódat a sziklafal aljában hagyva elkezdesz felfelé kapaszkodni. A hegyoldal egy idő után túlságosan meredekké válik, hogy továbbhaladj: szinte merőlegesen nyújtózik az ég felé. Nem adod fel, ösvény után kezdesz kutatni, és kintartásod eredményeként hamarosan egy sziklába vágott, keskeny ajtónyílást veszel észre a fák és bozótos takarásában.

Belépve szűk folyosóra jutsz, amely egy felfelé vezető csigalépcsőnél ér véget. Óvatosan elkezded megmászni a lépcsőt. A sziklafalban ezüstös erek futnak, amelyek halvány kékes fényt árasztanak, így viszonylag jól látsz. Néhány perc múlva a lépcső véget ér és egy boltíves kapu előtt találsz magad. A kapun semmiféle zárnyílás, kilincs vagy kopogtató nincs, és amikor meglököd, meg sem moccan.

Ekkor meglepetésedre kellemes, nyugodt férfihang szólal meg. Körülnézel, de senkit nem látsz.

– Kelmar Iltarien sírja előtt állsz, idegen – mondja a testetlen hang. – Adózz illő tisztelettel a bárd emlékének, s távozz, ha nincs dolgod! Ha be akarsz lépni, meg kell felelned egy kérdésre.

A hang elhallgat. Vársz egy kicsit, majd jelzed, hogy készen állsz a kérdésre.

– Mint az köztudott – kezdi a hang –, Kelmar Iltarien tehetségének az utóbbi évszázadokban nemigen akadt párja. Kétszáz évvel ezelőtt Ziadros király, a művészek nagy pártfogója dalnokversenyt hirdetett, melyre Kembar messzi földjeiről érkeztek énekesek. Közülük a száz legjobb jutott el a király színe elé, hogy azután az ő kívánsága szerint párokban mérkőzzenek meg egymással. A párbajok veszteségeinek megszegyenülten kellett távozniuk. Így egyre fogytak a jelentkezők, míg végül csak egy maradt: ő, aki immár itt nyugszik. Mondd meg hát: hány párviadalt vívtak a dalnokok a király jelenlétében, amíg Kelmar Iltarien elvehette a győztesnek járó babérkoszorút és a 10 000 aranytalléros jutalmat?

Ha kitaláltad a választ, lapozz az annak megfelelő számú fejezetpontra! Ha ott a szöveg nem a „helyes” szóval kezdődik, akkor rossz választ adtál, és mivel a hang többé nem szólal meg, kénytelen vagy elhagyni a sírhelyet és visszatérni a tóhoz. Lapozz vissza a **82**-re és válassz mást!

140.

Korábbi tapasztalataidból okulva megteszed a szükséges előkészületeket arra az esetre, ha netán sürgősen kellene távoznod. Összeszeded a holmidat a szobádból és az istállóhoz onszsz. Ott elrejtéd a tárgyaidat a szalmában és felnyergeled a lovadat.

Miközben visszafelé tartasz a házba, eszedbe jut a legutóbbi ilyen éjszakai kalandod. Fél éve a Tordarrik-lányhoz, Hildához siettél így, miközben Grimi hú baráthoz méltón odakint várakozott a lovakkal. Az éjszaka jól alakult, ám szökéseket észrevették az örök, így hármásban vágtában hagyátok el a környéket. Grimi elcsalta az ül-

dözőiteket, és mire azok rájöttek, hogy rossz személyt követnek, ti már messze jártatok. Sajnos most nincs itt Grimi, így egyedül kell boldogulnod.

Óvatosan, mint egy tolvaj, végiglopakodsz a folyosókon Isabail szobája felé. Minden egyes nyikorgó vagy kaparászó zajra megdermedsz és körül nézel, de senkit nem látsz. Mikor elérsz az ajtóhoz, halkán bekopogsz és belépsz.

Isabail szobáját egy ágy és egy tükrös fésülködőasztal foglalja el. Kiszemelted az utóbbi előtt ül és szőke haját fésülgeti. Meglepetten pillant rád.

Ha beszélgettél vele ma vagy tegnap, lapozz a **300**-ra! Ha nem, akkor lapozz az **51**-re!

141.

Odamész egy csoport halászhoz. Napbarnított, inas fickók, akik láthatóan nemrég tértek vissza a tengerről, mellettük ugyanis nagy vödrökben élő halak fickádoznak. Több vevő is ödöng körülöttük, a halakra alkudozva. Két halász egy hordó tetején kártyázik. Ha akarsz, vehetsz tőlük egy adag friss halat 1 aranyért, ez két étkezésre elegendő ételmet jelent.

Ha Talasinnel játszol, *Kalandlapodon* szerepel a *HANGTALAN* kódszó és szeretnél kérdezősködni a halászsoktól, lapozz a **91**-re!

Egyébként térj vissza a **27**-re és válassz mást!

142.

A felvonóhídon több hozzád hasonló alak igyekszik a várba: dalnokok, színészek, akrobaták, törpék és mindenféle mutatványosok. A kapu mellett egy kikiáltó hirdeti fennhangon:

– Jöjjetek, ha énekelni, hangszeren játszani vagy bármiféle mulattató előadással szolgálni tudtok! Ám tudjátok meg, hogy a nagyúr elé csak a legjobbak kerülhetnek! Csak a legjobbak! Erre, erre!

Az örök mindenkit átengednek, de csak egy külső udvarba, ahol több asztalkát állítottak fel. Címeres tunikát viselő írkok ülnek mögöttük, hogy kikérdezzék a jövevényeket és megvizsgálják, mit

tudnak. Jókora hangzavar van, hiszen majd' egy tucat különféle csepürágó igyekszik egyszerre bizonyítani a tehetségét. Amikor rád kerül a sor, az írnok unottan felnéz és azt mondja:

– Üdvözöllek. Kérlek, játssz valamit!

Tedd próbára ZENÉLÉSED 15-ös nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, lapozz a **30-ra!** Ha sikertelen, az írnok fejcsóválva közli veled, hogy ma már tucatnál is több dalnokot meghallgatott, akik mind jobbak voltak nálad. Némiképp sértetten kimész a kapun. Lapozz vissza az **5-re** és válassz mást!

143.

Egy lovas poroszkál előtted az úton. Amikor közelebb érsz hozzá, megdöbbenve látod, hogy a díszes tunikát viselő férfi alig él, vállából két nyílvevessző áll ki. Mielőtt még bármit tehetnél, a lovas felnyög és kiesik a nyeregből. Odarohansz hozzá, inni adsz neki. A férfi hálásan rád néz, majd tarisznyájából egy tekerccset vesz elő.

– Manók... – motyogja. – Mérgezett volt a nyiluk... Az istenekre kérek, vidd ezt el... északra... Pormis grófnak... nagyon fontos...

A küldönc feje félrecsuklik, és kileheli a lelkét. A kezekben tartott pergamenen nem más, mint Lord Harrabal pecsétjét látod. Írd fel *Kalandlapodra* Pormis gróf levelét!

Ha feltöröd a pecsétet és elolvasod a levelet, kockáztatva, hogy emiatt később kellemetlen kérdésekre kell válaszolnod, lapozz a **112-re!** Ha nem, akkor megadod a végtisztességet a halottnak és folytatod utadat. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

144.

Felérsz a lépcsőn. Mikor a bal oldali arc elé érsz, a nyitott szájából váratlanul lángcsóva tör elő, beborítva téged. A fájdalomtól megtántorodsz, hátralépsz és a lépcsőre esel, majd lebucskázol rajta. Vonj le magadtól **5 ERŐNLÉT** pontot! Ha még életben vagy, a földön gurulva sikerül eloltanod a ruhádat, de így is alaposan összeégtél és összeűzódottál. Szitkozódva állsz fel. Mit teszel ezután?

Felmész a középső lépcsősoron?
Felmész a jobb oldali lépcsősoron?
Kimész az épületből?

Lapozz a **338**-ra!
Lapozz a **93**-ra!
Lapozz a **2**-re!

145.

Egy újabb természetes barlangjáratba lépsz be, amely hosszan kanyarog befelé a hegy belsejébe. Nyomasztó csend és bűz vesz körül. A járat végül egy, az előzőhöz hasonló helyiségben ér véget, amelynek padlóján foszlott állatbőrök, cserepek és emberi csontok hevernek. Újabb kijáratot nem látsz, ami gondolkodóba ejt. Vajon átvert a remete és mégsem ez a kincset rejtő barlang? Vagy elkerülte valami a figyelmedet?

Körbejársz a barlangban és lámpásod fényénél minden zugot megvizsgálasz, de nem találsz semmilyen támpontot arra, hogyan juthatnál tovább. A szemét között egy négyrét hajtott pergamenlapot lelsz, amelyről kihajtva kiderül, hogy egy ismeretlen területet ábrázoló régi térkép. Ha akarod, elteheted, írd fel a *Kalandlapodra*!

Ha még nem tetted, átvizsgálhatod az első barlangot, lapozz a **24**-re!

Egyébként viszont lemondóan állapítod meg, hogy a kincsek utáni kutatásod eredménytelen volt. Lehet, hogy mégsem több legendánál az egész... Ezen töprengve hagyod el a barlangokat. Lapozz a **213**-ra!

146.

Déltájban az ösvény mellett egy magas faoszlopot veszel észre. Megállsz és megvizsgálod. Az oszlop valójában egy fatörzs, amelynek oldalába egy szakállas férfi alakját faragták. Kezében lándzsát tart, körülötte erdei állatok – vaddisznók, medvék, szarvasok – képe látható. Felismered: ez Berrig, az erdők és vadak istenségének kegyhelye. Biztos, ami biztos, elmormolsz egy fohászt az Erdők Urához, remélve, hogy istennőd nem lesz féltékeny.

Ekkor halk kacagás üti meg a füledet. Az oszlop mögül két irányból két kicsiny emberalak lép elő. Mezítelenek, zöldes bőrüket csu-

pán levelek és indák takarják, hajuk hínárszerű, szemük mint két obszidián. Ezek fatündérek, mégpedig egy fiú és egy lány.

– Segítsünk ennek a jámbor utazónak! – szólal meg vékony hangon a fiú. – Mondd meg neki, mi vár rá az úton!

– Ha letérsz erről az ösvényről, súlyos veszélybe kerülsz! – mondja neked a lány, mire a fiú a fejét csóválja.

– Biztos vagy ebben? – majd feléd fordul. – Sajnos a húgom túlságosan szeret füllenteni. Tulajdonképpen minden második mondata hazugság.

– Nem is úgy van! – replikázik a lány sértődötten. – Csak minden harmadik mondatomban füllentek!

– És hány mondatot mondtál reggel óta?

– Hármat – von vállat a lány a bátyjára kacintva. Amaz játékosan megfenyegeti az ujjával.

– Haszontalan vagy! Na várj csak, mindjárt elkaplak! – Azzal kergetni kezdi a menekülő lányt, és csilingelő kacagással hamarosan eltűnnek a fák között.

A fejedet vakargatod. Most higgy a fatündérnek vagy sem?

Ha letérsz az ösvényről és másik irányba indulsz, lapozz a **354-re!**
Ha továbbmész az ösvényen, lapozz a **170-re!**

147.

Imbolyogva rohansz a hullámzó padlón a kijárat felé.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 17-es nehézség ellen! Ha sikertelen a próbád, az egyik szikla eltalálja a válladat. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot.

Társaddal kivetődtök az ajtónyíláson, csupán néhány pillanattal azelőtt, hogy azt végképp maga alá temetné a leomló mennyezet. Az egész barlang rázkódik, miközben átkeltek a hasadék fölött, vissza a termekbe, és lihegve kiléptek a napfényre. A remegés végül abbamarad és a barlang bejáratából porfelhő száll ki. Mikor kifújta magad, hálát adsz az isteneknek, amiért kimenekítettek ebből a veszélyes helyzetből. Húzd le *Kalandlapodról* a *KINCS* és a *REMETE* kódszavakat!

Társad néhány zúzódástól eltekintve szintén ép bőrrel ért ki. Elégedetten vigyorogva mutatja a hóna alatt cipelt kincsesládát, amelynek bár a felét elszórta menekülés közben, a maradék még így is legendő ahhoz, hogy Eingurd egyik leggazdagabb emberévé válhasson.

– Mihez kezdesz ezzel a sok pénzzel? – kérdezed tőle mosolyogva.

– Nem is tudom – feleli elgondolkodva. – Talán bemegyek Eingurdba vagy Valousába és vásárolok ezt-azt. Ételt-italt, szerszámokat, ruhákat... Megnézem az ottani szép nőket – rád kacsint. – Aztán persze vissza a családomhoz.

Beszélgetve indultok lefelé a hegyoldalon. A remete kunyhója most is kihalt. Alkonyatkor tüzet gyújtotok és elégedetten álomba merültök. *Növeld a napok számát!* Másnap délelőtt visszaérkeztek a hegyi faluba, ahol búcsút veszel társadtól. Sok szerencsét kívánsz neki. Ami téged illet, folytatnod kell a küldetésedet, így hát nyeregbe szállsz és visszalovagolsz a hegyi útra. Lapozz a **66**-ra és válaszd ki, milyen irányban utazol tovább!

148.

Egy tágas terembe érkezel, amelynek legfőbb jellegzetessége három hatalmas kőszobor. A középső, legnagyobb figura egy szakállas férfit ábrázol páncélban, kezében karddal, amelyet mellkasa elé emel. Bal oldalán egy pocakos, farkasfejű istenség ül, nevetésre nyitott szájában éles agyarakkal. A jobb oldali szobor egy nőalaké, hüllőszerű szárnyakkal és farokkal. Kijáratot nem látsz a teremből. A padlón emberi csontok hevernek, mellettük rozsdás kardok és pajzsok.

Ha *Kalandlapodon* szerepel a *PÁNCÉL* kódszó, lapozz a **257**-re! Ha nem, lapozz a **301**-re!

149.

– Perbalart szerintem kizárhatjuk – mondja a tünde. – Elég jól ismerem ahhoz, hogy tudjam, nem lenne képes ilyesmire. Marad Solara és Gedrik.

Solara anya, akivel korábban már találkoztál, a templom egyik vezetője Gedrik atyával együtt.

– Sajnos Solara egyáltalán nem hajlandó beszélni velem. Ki nem állhat, bár nem tudom, mivel szolgáltam rá erre. De szerintem egyébként sincs értelme bármelyiküket felkeresni, hiszen úgysem árulnák el, ha ők lennének a megbízók. Egyetlen út marad: a szobáik átkutatása, hátha találunk valamilyen árulkodó nyomot.

Belátod, hogy az Istennő érdekében most félre kell tenned a nemetszésedet.

– Rendben – mondod –, de hogyan csináljuk?

– Célszerű lenne, ha te kutatnál, míg én szemmel tartom a szoba tulajdonosát és jelzek neked, ha netán közeledne.

– Miért én? – Nagyon nem tetszik neked ez az ötlet.

– Azért, mert az én érzéseim élesebbek, messzebről észreveszem a közeledőt. Ráadásul könnyebben elrejtőzöm, mint te.

Fejcsóválva beleegyezel.

Solara anya szobájával gyorsan végzel. A kopár helyiséget csupán egy falon függő szőttés díszíti, amely az Istennőt ábrázolja. Előtte füstölő és párna, bizonyára elmélkedés céljára. Egy ládában könyveket és a templom ügyeivel kapcsolatos papírokat találsz – átfutod őket, de semmi érdekes nincs közöttük. Sietve átkutatod az anya hálólhelyét is, majd üres kézzel sietsz ki, hogy megkeresd a közelben őrködő Tyssirelt.

Ezután egy órát várakoztatok arra, hogy Gedrik atya elhagyja a szobáját. Mikor kilép, egy darabig még figyelitek távolodó alakját, majd Tyssirel jelez, hogy kezdheted. Gedrik atya könyvespolcával kezded, amelyet a legkülönbözőbb témájú fóliánsok töltenek meg. Az asztalán főleg mágikus eljárásokkal kapcsolatos könyvek és tekercsek hevernek, egy papírlapon sietős jegyzetekkel. Az ágya mellett kis fiókos szekrény áll. Kihúzogatsz a fiókjait. Az egyik alsó fiókban a papírok alatt egy fekete dobozkat veszel észre. Mikor kinyitod, elakad a lélegzeted: egy gyűrű az! Mégpedig pontosan olyan, mint amilyennek az orgyilkos leírta a megbízó gyűrűjét!

Erőt veszel magadon és a kezedbe borítod a fekete ékszert, a dobozt visszahelyezve a fiókba. Azonnal megérzed a gyűrűből áradó

varázserőt – ám azt is, hogy ez a varázserő a velejéig gonosz. Egy rúnajelet is látsz belekarcolva. Írd fel *Kalandlapodra* a gyűrűt!

Tovább nem is folytatod a keresést, hanem a döbbenettől szinte szédelegve mész ki a folyosóra. Némán mutatod fel Tyssirelnak a gyűrűt. A tünde szeme elkerekedik, majd karon fog és elvonszol egy félreeső kis raktárhelyiségbe.

– Szóval így állunk – mondja, amikor megbizonyosodott arról, hogy egyedül vagytok. – Gedrik volt a megbízó. Azért ezt nem gondoltam volna róla.

Lassan magadhoz térsz, de még mindig képtelen vagy elhinni a dolgot.

– De hát miért? Hiszen ő maga mondta el, hol keressem Baral tisztjét!

– Talán tudta, hogy halott lesz, mire odaérsz – feleli Tyssirel.

– Hátha van más magyarázat... – töprengsz hangosan. – Több ilyen gyűrű is létezhet. Vagy valaki becsempészte a szobájába.

– Ezek a feltevések elég gyenge lábakon állnak – csóválja a fejét a tünde. – Ne feledd, a tévedésünknek súlyos következményei lehetnek! Jelentenünk kell a dolgot Solara anyának! Ő majd eldönti, mi a helyes eljárás.

A tünde igazat mond: a tévedés súlyos következménnyel járhat. A templomi szabályokat ismerve szinte biztos vagy benne, hogy Solara anya szigorú őrizet alá veszi majd Gedriket.

Ha elmentek Solarához és jelentést tesztok a gyűrűről, lapozz a **344**-re! Ha előtte beszélni akarsz Gedrikkel, lapozz a **68**-ra!

150.

A királyság fővárosa, Eingurd a Dabbok-hegység lábánál terül el. Itt mindig nagy a forgalom, sok az utazó és a hivatalos ügyben járó nemes. A külső kerületeket reggeltől estig munka zaja és szaga lengi be, itt kézművesek műhelyei és fogadók állnak. Az utcák szűkösek és kőből épült házak borulnak föléljük, egyedül a Fő utca szélesebb, ez átvezet a városon, érintve a főteret is. A Fő utca egy dombra fut fel,

itt, a főtéren áll a királyi palota. Ebben a negyedben sorakoznak a gazdagabb polgárok és a jelentős urak jól őrzött villái.

A domb aljában van a tágas piactér, ahol a nappal minden órájában nagy a nyüzsgés. A piac mellett fut a városon áthaladó Limmaren folyó, amelyen élénk észak-déli irányú forgalom zajlik. A városban több templom is áll – köztük Gindelnek, a Béke Istennőjének főtemploma – és fogadókból is mindenki találhat ízlésének és erszényének megfelelőt.

Ha Rheanával játszol és hallottad már valakitől a Fehér Oroszlán kereskedőház nevét, megkeresheted, lapozz a **179-re!**

Egyébként dönts el, mit teszel!

Elmész a főtérrre, a királyi palotához? Lapozz a **249-re!**

Körülnézel a piactéren? Lapozz a **304-re!**

Belépsz Gindel templomába? Lapozz a **75-re!**

Keresel egy fogadót? Lapozz a **367-re!**

Ha el akarod hagyni a várost, akkor *növeld a napok számát!* Ha Rheanával játszol, megszállhatsz éjszaka egy templomban. Egyébként fogadóban 2 aranyba kerül egy éjszaka, ha ezt nem akarod kifizetni, akkor nem tudod rendesen kipihenni magad. Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, Alkonyvég felé? Lapozz a **11-re!**

Északnak, a Szürke-erdő felé? Lapozz a **192-re!**

Délnek, Valousa felé? Lapozz a **39-re!**

Délnyugatnak, a Dabbok-hegységbe? Lapozz a **235-re!**

151.

Odalépsz Gedrikhez és előretartod a tenyered.

– Kérlek, add vissza a gyűrűt! – mondod határozottan. – Nincs jogod elvenni tőlem és a bizalmatlanságodra sem szolgáltam rá semmivel.

Gedrik elgondolkodva méreget, majd a legnagyobb meglepetésére visszaadja a gyűrűt.

– Alighanem igazad van – mondja. – De kérlek, védj az eszedbe, hogy muszáj megtudnunk, mit ábrázol a szimbólum! Enélkül az egész terv zátonyra futhat és rendtársaink élete kerülhet veszélybe!

Elteszed a gyűrűt, Gedrik pedig visszafordul a könyvespolc felé. Elbúcsúzol tőle. Lapozz vissza a **305**-re és válassz mást!

152.

Miközben az örök felvezetnek a lépcsőn az emeletre, azon imádkozol, hogy Grimi még életben legyen. Hátha ki tudsz könyörögni Rolgarból némi engedményt... bár a szíved mélyén te magad sem hiszel ebben.

Rolgar a tágas könyvtárszobában ül az asztala mögött. Mikor az örök bekísérnek, unottan felnéz.

– Behoztuk a fickót, főnök – mondja az egyik pribék.

– Késtél – Rolgar csak ennyit mond, és visszafordul a papírjához. – Vegyétek el mindenét és dobjátok ki!

– De mi van Grimivel? – kérdezed rémulten. – Én teljesítettem a megállapodásunkat! Megszereztem a pénzt!

Rolgar felnéz és int a fejével, mire az egyik őr alaposan gyomron vág. Összegörnyedsz. A pribékek elveszik mindenedet, az erszényeidet leteszik az asztalra, a többi tárgyadat a földre hajítják.

– Ha volna egy csöpp eszed – mondja az orgazda –, akkor lenne értelme elmagyaráznom a „határidő” jelentését, de így nincs. A barátodat megettettem a halakkal. Szolgáljon okulásodra ez az eset. Dobjátok a csatornába ezt a semmirekellőt!

Dühös ordítózásodat lassan elnyelik a ház folyosói.

Kalandod kudarccal végződött!

153.

Amikor a szellemalak eltűnik, a bejárati folyosó felől ismerős zajt hallasz. A sziklafal elmozdult, szabaddá téve az utat! Hálát adsz az isteneknek, hogy mégsem kell itt töltened hátralevő napjaidat. Ám

mikor a kincsek felé fordulsz, váratlanul Ruannal találsz szembe magad. A szénégető összeszedte magát a szellem megjelenése okozta sokkból. Baltával a kezében közeledik feléd, szemében sóvár csillogást látsz.

– Ne légy ostoba! – kiáltasz rá, felemelve a botodat. – A kincs elegendő mindkettőnknek!

A férfi képén gúnyos vigyor terül szét.

– Átkozott vajákos! Nélkülem be sem jutottál volna! – S azzal továbbibbi magyarázat nélkül feléd sújt. Meg kell küzdened vele!

RUAN

ÜGYESSÉG 6

Ha túlélsz két harci fordulót, lapozz a **363**-ra!

154.

Amikor úgy folytatod, hogy Ansgar semmilyen jutalmat nem kért, szinte hallod, amint a közönség egy emberként visszafojtja a lélegzetét. Várnak valamire, és tudod is, hogy mire. „Elég jutalom nekem, hogy a Jót szolgálhatom – mondja a lovag a te előadásodban –, hiszen lovagként erre esküdtem fel.”

Elégedett taps zendül fel a teremben. Jól sejtetted, hogy a nemesek szeretik hallani az ilyesmit, még ha olykor nem is e szerint élnek! Írj fel *Kalandlapodra* egy „+1”-et (ez lesz a végső próbád harmadik módosítója)! Az üdvrivalgás egyre hangosabb, a történet végét – hogyan kérte meg a lánya a királyt, hadd mehessen hozzá a lovaghoz – szinte már nem is hallják. Idwarral együtt meghajoltok.

Lord Harrabal feláll, mire a taps elhallgat a teremben.

– Kiváló előadásokat hallhattunk tőletek, dalnokok! És most felkérem a teremben tartózkodó nemesurakat, hogy szavazzanak a győztesre. Akinek tetszett az előadás, ne habozzon tetszését gyűrűjével kifejezni!

Mint kiderül, a szavazás úgy zajlik, hogy két papírra felírják a neveteket, majd azt két tálcára teszik, és a tálcákat szolgák körbehordozzák. A nemesurak gyűrűiket arra a tálcára helyezik, amelyikötök

éneke jobban tetszett nekik. A szavazás eredménye egyben az illető jutalma is lesz.

Vajon melyikötök nyerte el a közönség tetszését?

Tedd próbára ZENÉLÉSED 19-es nehézség ellen és add hozzá a három módosítót, amelyeket a dal előadásával szereztél! Ha sikeres a próbád, lapozz a 123-ra! Ha sikertelen, lapozz az 53-ra!

155.

Amikor csapásod leteríti az óriásgyíkot, elhallgat a lárma.

– Az Irtóztató döntött! – szólal meg végül az egyik mocsárlakó. – Az lesz, amit az idegen akar.

Kimászol a veremből és dühösen körül nézel. A sámánt sehol nem látod.

– Ostoba, babonás népség! – dohogsz, de látod, hogy a mocsárlakók nem is értik, mi a problémád. Visszaadják a fagyöngyödet és szó nélkül beleegyeznek az ötletedbe is. Mivel nálad csak egy adag fagyöngy van, megígéred nekik, hogy elmondod a dolgot a falusiaknak és ők majd intézkednek ez ügyben.

Egy óra múlva visszaindulsz, hogy még sötétedés előtt visszaéj Mocsárrétre. Látogatásod bizonyítékeként megtanulod a mocsárlakók neveit. A világító fagyöngy segítségével jó ütemben haladsz és késő este meg is érkezel.

Mocsárréten hamarosan híre megy sikeres küldetésednek. A falusiak kézzől kézre adnak, kérdezgetnek. Elmondod a falu vezetőinek, mit tudtál meg az atyafiaikról. Megmutatod nekik a ködgyűjtő fagyöngyöt, elmagyarázva, hol találják meg a kertészt, akitől többet is vehetnek. Végül az egyik öreg lép oda hozzád. A kezében egy amuletet tart, amely pajzsot formáz.

– Mással nem tudjuk megköszönni a fáradozásodat, idegen – mondja, miközben a nyakadba akasztja a tárgyat. – Ez Elestan Áldása. Kísérjen szerencse utadon!

Azonnal érzed, hogy varázserejű tárgyat kaptál. Kapsz 2 LÉLEK pontot. Írd fel a *Kalandlapodra* Elestan Áldását, valamint a *KÖD* és az *ÁLDÁS* kódszavakat! Aznap este nagy lakomát csaptok és a leg-



jobb vendégszállást kapod, ahol teljesen kipihenheted a hőstettedet. Kapsz 2 ERŐNLÉT pontot és eltehetsz 2 adag élelmet is. Ezután *növel*d a napok számát, majd lapozz vissza a 243-ra! (Ha másnap elhagyod a falut, nem kell még egyszer növelned a napok számát.)

156.

Megkezditek az akciót. Egy fáktól takart részen átmásztok a kerítésen – neked segítenek a harcosok, hogy gyorsabban menjen –, majd nesztelenül átrohantok a kerten. A Hatodik Kard előreszökken és egy szempillantás alatt elintézi a kapuórt. Mást egyelőre nem látok. Benyitok a főkapun. Tágas csarnokba érkeztek, ahonnan lépcsősor vezet felfelé és lefelé is, valamint ajtók nyílnak oldalirányba. A lépcsőn meglepett férfi áll: egy komornyik. Mielőtt felfogná, mi történik, az egyik harcos odaugrik hozzá és leüti. Ezután a megbeszéltek szerint két részre osztjátok a csapatot. Te a pincébe indulókkal tartasz, hogy kiszabadítsd barátodat.

A többiek eltűnnek a felfelé vezető lépcsőn, ti pedig sietve ereszkedni kezdtek lefelé. A lépcső aljában két őrt pillantotok meg, akik a pinceajtónál strázsálnak. Két harcos azonnal előreveti magát, hogy elintézzék őket. Kardok és török csengése hallatszik, az egyik őr felkiált, azután a csatának vége lesz. Most már nincs időtök tétovázni! Berúgjátok az ajtót és berontotok a pincébe... ahol meglepő látvány fogad.

A nyirkos termet fáklyák fénye világítja meg. A boltívek alatt tíz-tizenkét pribéket láttok állig felfegyverkezve; némelyiknél számszeríj van, amelyet felétek irányoznak. A terem közepén egy fehér abrosszal terített asztalnál ott ül maga Hájas Rolgar és jó étvággyal vacsorázik. Vele szemben megpillantod Gritmit. Barátodat a székhez kötözték, száját kipeckelték, de az arca felderül, amikor meglát.

A vörös szakállú orgazda nyugodtan leteszi a kést, és gonosz mosollyal végignéz rajtatok. Emberei ugrásra készen várakoznak.

– Nem emlékszem rá, hogy a barátaidat is meghívtam volna – mondja. – De tekintsünk el attól az apróságtól, hogy betörtetek a házamba és lemészároltátok az embereimet. Mint látod, barátod él és virul. Add ide a pénzt, amivel tartozol, és máris vihetitek őt! Remélem,

nem töröd semmilyen huncutságon a fejed, de ha mégis... – Int az egyik martalócának, aki egyenesen Grimire céloz a számszerűjával.

Természetesen nincs nálad 400 arany, hiszen a pénzedet elköltötted a harcosok felbérlésére! Mit felelsz hát ellenfelednek?

Ha azt, hogy eressze el Gritit és cserébe meghagyjátok az életét, lapozz a 17-re! Ha semmit, hanem bízva a meglepetés erejében, azonnal megtámadjátok a társaságot, hátha így nem lesz idejük lőni, lapozz a 217-re!

157.

A könyvet egy északról származó nemesasszony írta, aki Eingu-rdba látogatva oda- és visszafelé is átutazott a Szürke-erdőn. Misztikus és kissé félelmetes helyként írja le a rengeteget, ahol bármi megtörténhet a gyanútlan utazóval. Lebilincselő és hátborzongató történeteket olvasol az erdő lakóiról: az aljas erdei manókról, akik rátámadnak a magányos vándorokra; az ösvényeket átrendező szellemekről, akik addig járatják szerencsétlen áldozatukat, amíg holtan esik össze a kimerültségtől; a mozgó fákról, amelyek megtréfálják vagy éppen csapdába ejtik az utazót; a Lopókról, akik láthatatlanul kicsenik a tarisznyájából az értékeit és erdei gombákat raknak a helyükbe. A szerző hosszan ír az erdő északi részén lévő varázsforrással kapcsolatos hiedelmekről is, köztük arról, miszerint egy tündér varázslónő lakik a forrás közelében, aki a mágikus hatású vizet használja alkímiai kísérleteihez.

Írd fel *Kalandlapodra* az *ALKIMISTA* kódszót! Most pedig lapozz vissza a 347-re!

158.

Bátorságodat összeszedve berohansz a terembe, lámpásod fényével próbálva távol tartani az ízeltlábúakat. A törmelékhalomnál azonban meg kell állnod. A halom tetején egy törött kőkorsó van, persze körülötte is skorpiók rejtőznek. Nem törődve a szúrásaikkal belenyúlsz a korsóba és egy aranyékszert húzol ki belőle! Gyorsan a terem kijárata felé veszed az irányt.

Sajnos mindeközben szinte elkerülhetetlenül összeszedtél egy-két skorpiómarást. Dobj egy kockával! Ennyi ERŐNLÉT pontot veszítetted a mérgezés miatt. Bátorságod jutalma egy gyönyörű színarany, drágakövekkel díszített nyakék. Piacon eladva legalább 30 aranytalért érhet. Jegyezd fel *Kalandlapodra* és kapsz 1 LÉLEK pontot is!

Ha ezután visszatérsz a három isten szentélyén át a nagy csarnokba, és onnan a szemközt nyíló átjárón folytatod a romváros felderítését, lapozz a **44**-re! Ha már azon a részen is jártál, lapozz a **330**-ra!

159.

Elmondod a tündének, hogy találkoztál a kertésszel, aki egy ajándékot küldött a számára. Előveszed a tarisznyádból a Vasvirágot és átadod a meglepett varázslónőnek, aki elkerekedett szemmel vizsgálgatni kezdi.

– Tényleg egészen vasból van – dünyyögi. – Nem hittem volna, hogy ilyesmi lehetséges. Ez számos új kérdést vet fel... Nos, kedves vagy, hogy elhoztad nekem! Egy ilyen különleges szolgálat különleges ajándékot érdemel. – Körülnéz a boltjában. – Tudod mit? Adok valamit, ami segíthet az életedben.

Az alkimista egy ládikához lép, amelyet kinyit és egy üvegcsét vesz elő, benne több színben csillogó, sűrű folyadékkal.

– Nehéz elmagyarázni e varázstárgy működését – mondja a varázslónő. – Nem innivaló. Szerencsehozó tárgyakat oldottam fel benne. Talán isteni áldáshoz lehet leginkább hasonlítani. Megsegít majd az utad során... lehet, hogy többször, lehet, hogy csak egyetlenegyszer, amikor a legnagyobb szükség lesz rá.

Bár nem érted teljesen az alkimista szavait, megköszönöd a különös ajándékot. Írd fel a *Kalandlapodra* a Szerencsehozó Folyadékot, valamint az *ÁLDÁS* kódszót! Kapsz 1 LÉLEK pontot. Ezután lapozz vissza a **62**-re!

160.

– Kérem, jöjjön velem Wurzenbe, hogy bemutathassuk ezt a fontos információt a rendtársaimnak! A rendünk nem lesz hálátlan a

segítségéért! – mondd a meglepett akadémikusnak. Ilu-Zargez egy pillanatnyi gondolkodás után bólint.

– Tisztességes ajánlatnak tűnik. Holnap reggel indulhatunk, addig összeszedem a holmimat az útra.

Az estét Valousában töltöd egy kis Enil-templomban (ezzel megvan a napi étkezésed és pihenésed). Másnap reggel elindultok nyugat felé a királyi úton. Ilu-Zargez egy ösvéren baktat melletted. Az első nap eseménytelenül telik, estére Oradéba értek. A szállás 2 aranyba, az élelem adagja 1 aranyba kerül. Ilu-Zargez ragaszkodik az éjszakai kényelemhez, így ha nincs pénzed, kifizeti neked a szállást és egy adag élelmet is. (Ezt a többi napon is megteszi.) A második napon Szelessík alatt szálltok meg, itt a szállás ára 3, az élelemé 1 arany. *Nővelđ hárommal a napok számát!*

Útközben Ilu-Zargez mesél magáról. Elmondja, hogy Umbratolból származik, ott tanulta ki a mesterséget egy híres mágusmester szárnyai alatt. A valousai Akadémia vonzotta őt Eingurdba. Hamarosan elismert tudós lett és a neves intézmény a tagjai közé fogadta őt.

– Számos varázstárgyat készítettem az évek során – dicsekszik. – Az előző királynak, aki jó okkal nem bízott az udvaroncaiban, ajándékba adtam egy gyűrűt, amely észleli, ha valaki szántszándékkal hazudik a közelében. Lady Generysnek pedig készítettem egy ezüstpávát, amely képes volt repülni is – el volt bűvölve tőle! Most éppen egy olyan táblán dolgozom, amely magától játssza a *golog* nevű kedvenc játékomat – sajnos ebben az országban nem akad megfelelő partnerem hozzá!

Mosolyogva hallgatod a különc tudós történeteit. Lapozz a 313-ra!

161.

A pultnál állva még hozzá sem szokott a szemed a félhomályhoz, amikor érzed, hogy valaki a válladra csap.

– No, nézd csak! Talasin, a csibész! – kiáltja egy vidám hang. Hátrafordulsz. Alacsony, rókaképmű fickó áll melletted, széles vigyorral

az arcán. Ez Sapu, foglalkozására nézve besurranó tolvaj, egyébként régi ismerősöd. – Rég láttalak! Nem hívsz meg egy italra?

Rendelsz két sört, majd leültök egy távolabbi asztalhoz. A következő fél óra azzal telik, hogy Sapu beszámol az elmúlt hetek „nagy fogásairól”. Persze a felét sem hiszed el annak, amit mond – ha minden igaz lenne, már régen ő volna Eingurd leggazdagabb embere!

– És veled mi van, cimbora? – kérdezi végül a rókaképű tolvaj. – Nem hallottam rólad azóta... mióta is? Még mindig annak a dagadt Rolgarnak dolgozol?

– Már nem. Kiléptem – mondod komoran. Úgy döntesz, röviden előadod Sapunak, mi történt veled, hátha tud valami hasznos fülest adni. Grimiről nem beszélsz, csak arról, hogy sürgősen szükség lenne nagy mennyiségű pénzre.

Sapu a fejét vakargatja.

– Ami azt illeti, hallottam ezt-azt. Tudod mit? Jó cimbora vagy, ezért továbbadom neked, amit tudok. Én akartam megcsinálni, de jelenleg van más melóm is. Kimondottan forró a hír, úgyhogy ne verd nagydobra. – Közelebb hajol és suttogva folytatja. – A kikötőbe nemrég érkezett egy hajó Umbratolból, drága fűszerekkel megrakodva. Ismerem a másodtisztet. Tőle tudom, hogy melyik raktárba szállították az árut és a jelszót is elárulta. Sietned kell, mert a cuccot megvették, egy héten belül elszállíttatja a tulaj.

Ez a hír szó szerint aranyat ér – ha igaz. Megköszönöd Sapunak, aki részletesen elmagyarázza, hogyan találod meg a raktárat és hogy mi a jelszó. Ezután megígérteti veled, hogy egy zsákkal neki is elhozol, és megbeszéltek egy titkos rejtekhelyet, ahová az ő jussát le kell tenned. Írd fel *Kalandlapodra* a **RAKTÁR** kódszót!

Nemsokára elbúcsúzol a tolvajtól és elhagyod a fogadót. Lapozz az **50-re!**

162.

Miközben paptársaid kétségbeesetten küzdenek a hatkarú mutánszal, amivé Carsoran átváltozott, Gedrik varázslata nyomán a sárgás védőaura elhalványul, ugyanekkor egy másik, kékeszöld aura

kezd formálódni a mágus teste körül. A fénynyalábok mintegy bilincsbe szorítják a mágus testét.

Carsoran csapásai azonban nem gyengülnek. Félelmetes változást veszel észre rajta: emberi vonásai fokozatosan eltorzulnak, teste magasabbá válik, karmai nőnek, szemében zöld tűz lobog. Most már inkább szörnyeteg, mint ember – a Gonosz lassan átvette a hatalmat fölötte! Karmaival súlyos sebeket oszt a társaidnak, akik sehogysen tudnak felülkerekedni rajta. Amikor Gedrik atya felé nézel, látod, hogy szünet nélkül a varázslataira koncentrálsz.

Eszedbe jut, mit mondott neked, mielőtt elindultatok. Jelenleg nem sokat tehetsz a társaidért, de lehet, hogy hamarosan neked is be kell szállnod a harcba. Másfelől viszont Harrabal emberei bármelyik percben megneszelhetik, hogy betörtetek a toronyba. Lehet, hogy később már nem lesz idő megkeresni a szobrokat – feltéve persze, hogy győztök egyáltalán! Súlyos döntést kell meghoznod. Vajon hogyan segítheted legjobban a társaidat?

Ha itt maradsz, hogy imáiddal vagy személyesen segíts nekik, lapozz a **131**-re! Ha itt hagyod őket és elmész megkeresni a szobrokat, lapozz a **114**-re!

163.

A fák közül leereszkedve dús fűvű rétre jutsz, amelyet fenyőerdő mélyzöld fala ölel körbe. A völgyön végigfutó sebes patak vize egy vízimalom kerekét hajtja. A réten juhnyájakat terelgető pásztorokat látsz, majd megérkezel egy hegyi falucskába. Néhány faházból áll, egyszerű hegyi emberek lakják. A falusiak érdeklődve, némi távolságtartással figyelnek.

Ha akarsz, a faluban vehetsz élelmet 1 aranyért.

Amennyiben a *Kalandlapodon* szerepel a *REMETE* kódszó és el akarsz menni megkeresni, lapozz a **34**-re! Ha már jártál a remeténél és van lámpásod, akkor ismét felmászhatsz a barlangokhoz, lapozz a **213**-ra! Amennyiben a *HASADÉK* kódszó van felírva *Kalandlapodra*, kérdezősködhetsz a faluban (lapozz a **291**-re) vagy a pásztoroknál

(lapozz a 3-ra). Végül ha a *HALOTT* kódszó áll a *Kalandlapodon*, lapozz a 88-ra!

Ha inkább folytatod utadat a hegyeken át, lapozz vissza a 66-ra és válaszd ki, merre mész tovább!

164.

Sajnos a katonákat nem hatja meg a magyarázkodásod.

– Ha ellenáll, azzal csak a saját dolgát nehezíti! – mondja a bajszos tiszt, miközben elveszik a botodat. Ezután két katona bekísér a laktanya melletti őrségre, ahol órákon át kérdezetnek arról, hogy mit tudsz Daar őrmester meggyilkolásáról. Bár nem bántanak és enni is kapsz, nagyon kimerít ez a néhány óra. Veszítesz 1 ERŐNLÉT és 1 LÉLEK pontot! Ráadásul, bár végül ártatlannak nyilvánítanak, „a biztonság kedvéért” bent tartanak éjszakára is, hiába fenyegetőzől kétségbeesetten a rended bosszújával. *Növeld a napok számát* (nem tudod kipihenni magad)!

Réggel a kapitány szűkszavúan elnézést kér az eljárásért, de mint mondja, kötelességük minden nyomnak utánajárni és minden gyanús személyt megvizsgálni. Kérdésedre elárulja, hogy Daar őrmester megölésével jelenleg egy alacsony, sebhelyes arcú embert gyanúsítanak. Nagylelkűen megengedi, hogy ellátogass Daar őrmester házába, így miután kiengedtek az őrségről, azonnal arrafelé indulsz. Lapozz a 272-re!

165.

Frodi, a bölcs otthona – takaros, kétemeletes ház – az egyik csendes utcácskában áll, a várfal közelében. Csöngetésedre maga a bölcs nyit ajtót. Frodi kövér, pirospozsgás arcú, derűs törpe.

Ha már jártál itt, lapozz a 271-re (ha Rheanával játszol) vagy a 242-re (ha Talasinnel)! Ha még nem, olvass tovább!

– Á, egy messziről jött vándor! – kiált fel vidáman, amikor meglát. – Bizonyára érdekes történeteket hoztál. Kerülj beljebb!

Meglep a házigazda szívélyessége, de azért illendően köszöntöd és belépsz. Frodi háza egy raktár benyomását kelti; rengeteg könyv

és tárgy van felhalmozva mindenhol, igaz, viszonylag nagy a rend. Ósdi kacatoktól kezdve régi fóliánsokon át ismeretlen rendeltetésű eszközökig minden megtalálható nála. A falakat régi kardok és páncélok, kitömött állatok, kárpitok és egyéb drága régiségek borítják.

– Nem láttalak még a városban, ezért gondoltam, hogy messziről jössz – magyarázkodik a törpe, miközben teát tölt és hellyel kínál.

Ha Rheanával játszol, lapozz a **323**-ra! Ha Talasinnel, lapozz a **128**-ra!

166.

A tóparti falunak egyetlen kocsmája van. Bejárata előtt egy hosszú padon a falubeli öregek üldögélnek és pipáznak. Láthatóan elég kényelmesen zajlik itt az élet! Odabent féltucatnyi fiatal férfi iszogatja sörét a napi munka után.

Ha *Kalandlapodon* szerepel a *KINCS* kódszó és kérdezősködni akarsz utána, lapozz az **54**-re!

Egyébként rendelsz egy italt és közben hallgatod a helyi pletykákat. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekeset, mielőtt elhagyod a kocsmát!

Dobás	Esemény
1-2	Csalódnod kell, mert csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.
3	Ha Talasinnel játszol, a közönség észreveszi a kobzodat és megkérnek, hogy játssz el egy vidám nótát. Hamarosan énekszótól hangos a kocsmá. A végén gratulálnak és meghívják egy ebédre (ezzel megvan a mai étkezésed).
4	Lapozz a 351 -re!
5	Lapozz a 328 -ra!
6	Lapozz a 287 -re!

Ha végeztél, lapozz vissza a **82**-re és válassz másik lehetőséget!

167.

Oryisian egészen tűrhetően előadja a dalt, amelyet javasoltál. Mikor elhallgat, hosszú percekig vártok egyre izgatottabban. Végül Melyon ablakában mozgást látsz és egy újabb levélke hullik a földre. Lapozz a 96-ra!

168.

Megkéred az őrt, hogy vezessen a kapitányához, mert fontos bejelenténivalód van. Az őr vállat von és bekísér a laktanyába. A Borostyánerőd kapitánya, egy fiatal szőke hajú tiszt éppen íjászversenyt tart a katonákkal.

– Mit óhajt? – fordul feléd.

Elmondod neki, hogy az erdőben egy ősi sírboltra bukkantál és megfigyelése után biztos vagy benne, hogy ott rejtőzik az a rablóbanda, amely már több kereskedőkaravánt kifosztott. A kapitány alaposan kikérdez, térképet is rajzoltat veled, majd visszavonul tanácskozni az embereivel. Amikor ismét előbukkan, parancsot ad az embereinek, hogy készüljenek fel a rajtaütésre, majd feléd fordul és elmosolyodik.

– Már amúgyis kezdtünk berozsdásodni, annyira nem történik semmi idefent. Ez jó kis gyakorlat lesz az embereknek. Remélem tudja: ha szándékosan átejtett, akkor maga fizeti ki a kiruccanás árát! Ha viszont igaz a híre, nos, akkor gazdag jutalomra számíthat! Több kereskedőház is magas vérdíjat tűzött ki a rablók fejére.

– Nekem nem pénz kell – válaszolod. – Információim szerint egy szobor is van a rablott javak között, amely jelenleg minden másnál többet ér a rendünknek.

– Egy szobor? – kérdezi fitymálón a kapitány, majd vállat von. – Ki érti magukat, papokat... Mindenesetre készüljön, maga is velünk jön.

Egy óra múlva útnak is indul a csapatotok, amely tucatnyi íjászból és ugyanannyi kardforgatóból áll. Lovadat a laktanyánál hagyod és mutatod az utat nekik. Félelmeid ellenére utatok nagyrészt eseménytelen, bár többször megálltok tájékozódni vagy különböző zajok forrását kideríteni. A katonák olykor, látni vagy hallani vélt ellenségek

közeledtére harckészültségbe helyezkednek, ám mindannyiszor kiderül, hogy csak vaklárma volt. Úgy tűnik, az erdőlakók nem mernek belekötni egy fegyveres csapatba – vagy pusztán szerencsések van.

Néhány óra múlva meg is érkeztek a tisztásra. A sírbolt és környéke lakatlannak tűnik.

– Ez volna az? – kérdezi egy őrmester. – Remélem, kísértetek nincsenek odabent. Bemegyünk vagy kicsalogatjuk őket?

– Egyelőre figyelünk – mondja a kapitány. – Ha kijön valaki, elkapjuk és kihallgatjuk.

A csapat elrejtőzik a tisztás mellett. Fél óra múlva három bőrpáncélos alak lép ki a sírbolt bejáratán. Amint elhagyják a tisztást, a csapatotok máris lefegyverzi őket. A meglepett rablók szavaiból kiderül, hogy szerencsések van, ugyanis ma este a banda zöme el fogja hagyni a sírboltot, hogy lecsapjon egy délről várt karavánra.

Alkonyatkor valóban körülbelül harminc fegyveres vonul ki a rejtékhelyről. Bár az íjászaik néhányat előre leszednek, hamarosan ádáz csata alakul ki. Ebből te sem maradhatsz ki, mert az egyik görbe kardú martalóc rád ront.

ERDEI RABLÓ

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 7

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha a rabló ERŐNLÉTÉT 2-re vagy az alá csökkentetted, akkor megadja magát. Lapozz a 255-re!

169.

Olyan helyre tévedsz, ahová nem kellett volna. A lábad hirtelen belesüpped az ingoványba és abban a pillanatban éles fájdalom hasít bele. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot! Mikor lenézel, megrökönyödvé látod, hogy a sárban egy hegyes fogakkal tömött száj tartja fogva a lábadat! Nagy nehezen kiszabadulsz és futásnak eredsz, ám észreveszed, hogy több tucat ilyen száj nyílik körülötted többméteres körzetben! Eddig csupán a rémtörténetekben hallottál erről a lényről, azonban most meg kell küzdened vele, hogy kijuthass innen.

A lénynek nincs ERŐNLÉT pontja, mert nem tudsz igazán ártani neki. Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha túlélteél négy fordulót, akkor sikerül kijutnod a veszélyes területéről. Pár óra múlva megtalálod a helyes utat és visszabotorkálsz a faluba. Lapozz a 243-ra!

170.

Ahogy továbbhaladsz az ösvényen, egy idő után észreveszed, hogy megritkultak a fák. Talán lakott területhez közeledsz? A köd és a félhomály továbbra is kísérteties fátyolba burkolja az erdőt. Az út közelében különös szobrot pillantasz meg. A fából faragott alak egy szakállas férfit ábrázol utazóköpenyben és vándorbottal. Kezét védekezőn maga elé emeli, néma ajka fájdalmas kiáltásra nyílik. Megborzongsz a szobor láttán: olyan élethű, mintha élne! Kicsivel arrébb egy újabb szobrot látsz – ezúttal egy rőzsegyűjtögető asszonyét – majd még egyet és még egyet. A fák között elszórva egész szoborcsoport áll! Férfiak és nők vegyesen, a legkülönfélébb ruházatban és pózokban, egyedül az arcukra fagyott megdöbbenés közös bennük.

Ekkor suttogás hallatszik és a közeledben összegyűlik a köd, majd bámuló tekinteted előtt egy magas férfi lép ki belőle. Sötétzöld köpenyt visel, zöld, kérges bőre és smaragdszínben ragyogó szeme van, fején szarvasagancsot hord. Arca nem tükröz semmilyen érzelmet.

– Az Álmod Kertjének Ura vagyok. Veled egy újabb dísz érkezett a kertembe – s azzal felemeli a kezét.

– Várj! – kiáltod, de máris érzed, amint a tagjaid megmerevednek. Bőröd barnás árnyalatot ölt és fához hasonló erezet jelenik meg rajta. Tehetetlenül figyeled, amint a tested fává változik. Sikoltásod örökre az arcodra fagy, miközben csatlakozol az Álmod Kertjét díszítő többi szoborhoz.

Kalandod kudarccal végződött!

171.

A hátad mögül egyre erősödő kiáltozás és lódobogás üti meg a füledet. Hátrafordulva lovasok kis csapatát látod közeledni. Négy, öltözetük alapján nemes ifjú az, akik egymást biztatva ösztökélik gyorsabb vágására hátasaikat. Az egyik szőke legény rád kiált.

– Hé, vándor, van-e olyan jó a hátasod, mint a mieink? Vagy csak egy nagyra nőtt pónin lovagolsz? – élénk kacagás. A legény a távolba mutat. – Ki ugrat át előbb azon a patakon?

Ezzel az ifjak rikoltozva, gúnyos fintorokat vágva feléd elporzannak melletted.

Ha vállalod a kihívást, utánuk vágatsz. Hamarosan beéred őket, de közeledik a patak, amelyen át kell ugratnotok. *Tedd próbára ÜGYESSÉGED* 16-os nehézség ellen! Ha sikerül a próba, te érsz előbb a túloldalra. A megszegyenült szőke ifjú gratulál a lovastudományodhoz, és egy 7 aranytallért tartalmazó erszényt dob neked. Ha nem sikerül a próba, lovad megtorpan a patak előtt és levet a hátáról. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot az esés miatt, sőt még ki is nevetnek.

A lovasok távozása után folytatod utadat. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

172.

Elmormolod a varázslatot és felszólítod a szellemet, hogy térjen vissza békében a túlvilágra. A szellem leereszti botját és megáll, majd dörgő hangon megszólal.

– Én Archalos vagyok, Thal Duruth főpapja. Senki nem léphet a belső szentélybe, aki nem Thal Duruthnak, a Vérestorkúnak szolgál! Te idegen vagy itt. Tessék, fogd ezt és csitítsd el kapzsiságod! – A főpap összeszorítja a markát, amelyből csengő aranyak hullanak a padlóra.

Megrázod a fejed. Nem fogadhatod el az aranyakat, hiszen a jáde-táblákért jöttél! Válaszod láttán a főpap egy kézmozdulattal eltünteteti az aranyakat, majd botjával feléd sújt.

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!
Ha győzöl, belépsz a helyiségbe. Lapozz az 58-ra!

173.

Éppen egy vén tölgyfa vastos gyökereit lépteted át, amikor neszt hallasz egyszerre több irányból is. Sötét alakok huppannak le a fáról előtted és mögötted is. Alacsony, hegyes fülű lényeket pillantasz meg: erdei manók! Négyen vannak, bőrpáncélt viselnek és görbe kardokat szegeznek rád.

– Mit akartok? – kérdezed tőlük, remélve, hogy szót értesz velük.

– Az aranyadat, ember! És akkor nem bántunk – mondja az egyikük.

– Ja, nem bántunk! – röhög reszelős hangján a másik három. Erre az első, aki a vezetőjük lehet, megfenyegeti őket.

– Csend! Válassz, ember: arany vagy halál?

Ha nekik adod az aranyaidat, akkor vond le a *Kalandlapodról!* Sajnos, ha 20-nál kevesebb aranytallérod van, akkor a manók nem elégszenek meg ennyivel: csak akkor engednek el, ha a nemesfém-ből készült tárgyaidat is átadod (a botod és a Béke Örei tehát nem érdeklik őket).

Ha nem tetszik az alku, akkor harcolnod kell velük:

1. ERDEI MANÓ	ÜGYESSÉG 7	ERŐNLÉT 5
2. ERDEI MANÓ	ÜGYESSÉG 6	ERŐNLÉT 5
3. ERDEI MANÓ	ÜGYESSÉG 5	ERŐNLÉT 6
4. ERDEI MANÓ	ÜGYESSÉG 6	ERŐNLÉT 6

Egyszerre küzdj meg velük! Mivel lóhátról harcolsz, a csata idejére +1 bónuszt kapsz.

Szerencsére a manók gyávák, ezért ha legalább kettő ERŐNLÉTÉT 2-re vagy az alá csökkented, mindannyian futásnak erednek.

Ha elmenekülsz, akkor hátasoddal félrelököd az utadat álló manót és elvágtatsz.

Továbblovagolsz az ösvényen. Egyszerre minden előjel nélkül megritkulnak a fák és egy széles tisztáson találsz magad. Középen sziklák emelkednek, közöttük egy mélyedésben azúrkék vizű tavacska csillog; a mélyéből buzog fel a forrás vize. Különös szagú gőzök szállnak a felszínéről. A víznek a szóbeszédnek egy része gyógyító, a másik ártó hatást tulajdonít. Ha *Kalandlapodon* szerepel az *ALKÍMIA* kódszó és meg akarod keresni, lapozz a **62**-re!

Ha iszol a forrás vizéből (és még nem tetted meg), lapozz a **253**-ra! Ha visszamész az ösvényen a Borostyántoronyhoz, lapozz a **95**-re!

174.

A vékony, szőke féltündét a szobájában találsz a könyvébe merülve. Jöttödre felnéz és elmosolyodik.

– Rheana nővérem! Kerülj beljebb!

Becsukod magad mögött az ajtót.

– Perbalar testvér – kezdted –, egy titokzatos ügyben szeretném a tanácsodat kérni. Tudom, hogy fiatal korod ellenére nagy műveltséggel rendelkezel.

– Ugyan! – legyint Perbalar, de csillogó szemén látod, hogy jól esik neki a dicséret. – A templomban vannak nálam jóval olvasottabb testvérek. De azért megteszem, amit tudok. Miről van szó?

– Két dolog. Először is szeretném jobban megismerni a templomotok néhány tagját. Mesélj nekem Gedrik atyáról, Solara anyáról és Tyssirelről, kérlek!

– A Béke Öreiről van szó, ugye? Kíváncsi vagyok, hogyan kapcsolódnak ők ehhez az ügghöz!

– Sajnos meg kell értened, hogy erről nem beszélhetek neked.

A féltünde vállat von.

– Persze. Szóval Gedrik atya. Ő szerintem a templomunk legtanultabb papja. Irigylem, amiért olyan könyvekhez is hozzájut, amikhez én nem. Varázstudományt, ősi rítusokat, letűnt korok hagyományait tanulmányozza. Mit meg nem tennék, ha belelapozhatnék a könyveibe! – sóhajt fel. – Persze nem tudom, mennyire illő ez egy papnak. Amennyire én ismerem, az atya hűségesebb híve az Istennő-

nek, bár kicsit magának való, akárcsak én. Ami Solara anyát illeti, tőle bevallom tartok egy kissé. Rettenő szigorú tud lenni! A szíven viseli a templom ügyét, nála ez a legfontosabb. És van benne valami különös... Néha úgy érzem, mintha olvasna a gondolataimban. Ez nagyon zavarba ejtő... Persze nem mintha lennének titkaim! – nevet zavartan. – Egyszóval nehéz kiigazodni rajta, mert sokat tud, ám ritkán közvetlen.

– Értem – mondd. – És mi a helyzet Tyssirellel? Mesélt nekem az előéletéről, amikor még vadász volt a Pendar-erdőben.

– Valóban? Akkor bizonyára megbízik benned! Nekem fél év ismeretség után árulta el. Nyilván meglepett a dolog, de én nem ítélek senki felett. Nem nagyon kedvelik őt a többiek, pedig szerintem igazán izgalmas társaság tud lenni. Néha kissé elragadják az érzelmei. Azért én jól kijövök vele és gyakran szoktunk beszélni egymással.

– Köszönöm, nagyon értékes leírásokat adtál! – mondd. – A másik dolog, amiért felkerestelek, ez volna. – Előveszed a gyűrűt. Majdnem elneveted magad, mert a féltünde arcán olyan mohó kíváncsiságot látsz, mint egy gyerekén, amikor ajándékot kap. Persze nem árulod el, hol találtad, azt mondd, útjaid során szerezted. Perbalar elkéri a gyűrűt. Amikor a kezébe fogja, fájdalmas grimaszt vág. Sietve megvizsgálja, majd visszaadja neked.

– Érzem benne a Gonoszt – mondja. – Ez a gyűrű vagy egy gonosz személy tulajdona volt, vagy pedig egy gonosz hatalom munkál benne.

– Szeretném kideríteni, kié volt. Tudnál ebben segíteni nekem? Van esetleg valamilyen mágikus eljárás...?

Perbalar hosszan gondolkodik, majd a könyveihez lép. Keresgélgni kezd, végül elővesz egy vékony kötetet.

– Igen, jól emlékeztem. Van egy könyvem, amely a mágikus tárgyról szól. Egy valousai akadémikus, bizonyos Ilu-Zargez írta. Ebben leír egy bonyolult eljárást, amellyel kiolvasható, hogy egy tárgyat kik érintettek meg a múltban. Persze minél inkább visszamegyünk az időben, annál ködösebb az információ. De egy-két hétre vagy hónapra visszamenően szerintem még elég tisztán megmutatja azokat,

akik hozzáérttek. Ugyanakkor ez egy varázsgyűrű, ami nehezítheti is az eljárást.

– Te képes lennél elvégezni ezt?

– Semmiképpen – rázza a fejét a féltünde. – Erre a templomból sem képes senki, ebben biztos vagyok. Még Gedrik atya sem. A tárgymágiához kevesen értenek. Ha el akarod végeztetni, javaslom, keressd fel Ilu-Zargezt Valousában!

Megköszönöd Perbalarnak a segítségét és megjegyzed a nevet.

Ha van nálad egy háromszög alakú medál és meg akarod mutatni neki, lapozz a **212**-re! Egyébként lapozz vissza a **305**-re és válassz mást!

175.

Megkérdezed az öreget, kapható-e nála Vérkörömfű.

– Dehogyan! – hökkén meg az apó. – Én nem tartok ilyen veszélyes dolgot. Mihez kellene az neked, he?

– Az nem tartozik magára. Inkább azt mondja el, hol található meg és miről ismerem fel?

Ishan vállat von, majd leírja a növényt és elmondja, hogy a falutól nem messze elterülő mocsári erdőben látott egyet nemrég. Megköszönöd az útbaigazítást és már indulnál is, amikor az apó megállít.

– Alattomos jószág az! Csak annyit mondok: figyelj, nehogy egy csepp vér is érje!

Elbúcsúzol az apótól, és elhagyod a házat, majd Mocsárrétet is. Lovadat kikötöd a falu határában egy rét szélére, majd átgyalogolsz a vizenyős földön a távolabb nyújtózó erdő felé. A fák között kísérteties pára gomolyog és a mocsárból különös hangokat hallasz. Nem egy szívderítő hely, de ahhoz, hogy hozzájuss a növényhez, muszáj körülnézned itt.

Egy óra múlva megtalálod a Vérkörömfű bokrát egy fa tövében. Lehajolsz és a kardoddal óvatosan levágysz egy szarát. Ám amikor el akarod tenni, egy rejtett tüske felsérti a kezedet, amely vérezni kezd. A bokor ekkor látványos változáson megy keresztül: pillanatok alatt hosszú, tüskés indákat növeszt, amelyek körülfonják az egyik

kezedet és lábadat, majd elkezdenek felkészülni a testeden! Kétségbeesetten vagdalkozol a kardoddal, hogy kiszabadulj a növény halálos öleléséből.

VÉRKÖRÖMFŰ

ÜGYESSÉG 7

ERŐNLÉT 5

Ebből a csatából nem menekülhetsz el! A csata során a Vérkörömfű tüskés ágai egyre szorosabb béklyóba fonnak. Ezért ha ellenfeled ÜGYESSÉG-próbájának eredménye magasabb, mint a tiéd, akkor a továbbiakban -1 büntetést kapsz a harcra. Ez a büntetés ráadásul összeadódik, azaz a büntetés mindig eggyel nő, amikor a fenti feltétel teljesül.

Ha győztél, sikerült levágnod magadról az indákat. Gyorsan elhagyod az erdőt és visszatérsz a faluba. Írd fel a növényt a *Kalandlapodra*, azután lapozz a 243-ra!

176.

Vezetőddel az erdő kanyargó ösvényeit követitek célotok felé. Órákon át haladtok, bár nem túl gyorsan, hiszen nehéz a terep. Patkokon keltek át, kidőlt fákat kerülgettek. Vezetőd olykor az erdő egyes részeiről mesél, máskor a nehezebb részekben kerülő útvonalat javasol. Igyekszel megjegyezni a megtett utat.

Dobj egy kockával, hogy meglásd, milyen váratlan események történnek veletek utatok közben!

Dobás

Esemény

- 1 Bár semmi váratlant nem észlelsz, később, amikor a csomagodban keresgélsz, észreveszed, hogy az egyik tárgyad eltűnt! (Ez nem lehet sem a botod, sem a Béke Öre, ha semmi más tárgyad nincs, akkor 5 aranytallért veszítesz, ha tudsz.) Csak egy erdei gombát találsz a helyén. Vezetőd szerint a pimasz Lopók áldozata lettél.
- 2 Az erdő egy sötétebb részén jártok, amikor éles sivítást és csapkodást hallotok. Felzavartatok egy csapat

denevért, akik szokatlanul agresszíven igyekeznek elüldözni benneteket a területükről. Hevesen csapkodva védekeztek az apró lényekből álló sokaság ellen.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 16-os nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, 1 ERŐNLÉTET veszítesz a harapások miatt.

- 3 Mocsaras részhez értek, a közeletekben apró fények táncolnak. Vezetőd figyelmeztet, hogy ne próbáld meg követni a lidérfényeket. Ekkor azonban a cupogós lápból szellemalakok emelkednek ki és körülvesznek titeket. Megpróbálhatod elűzni őket a *Végső nyugalom* varázslatoddal. Ha nem sikerül, akkor a szellemek fagyos érintésétől komor levertség és bánat lesz úrrá rajtad. Veszítesz 1 LÉLEK pontot!
- 4-5 Szerencsére semmilyen akadály nem nehezíti utatokat.
- 6 Egy sötétzöld levelű bokor mellett vezetőd megtorpan. – Holdbogyó! – kiált fel örömmel, majd elkezd megszédni a tarisznyáját a sápadt bogyókkal. Neked is ezt tanácsolja, mert a holdbogyó ízletes és tápláló növény. Két adag ételmezt tudsz így összegyűjteni.

Késő délután egy olyan részhez érkeztek, ahol elnémul a madarak éneke és az erdei vadak neszezése, és mindenre baljós csend borul. Szavak nélkül is tudjátok: megérkeztetek. Egy tisztást pillantotok meg a sűrű bokrok mögött. Közelebb mentek, és a leveleket félrehajtva a tisztáson jókora, fűvel benőtt halmot láttok, közepén sötéten ásító bejáratallal. Írd fel *Kalandlapodra* a *REJTEK* kódszót!

A bokrok takarásában figyelni kezditek a környéket. Minden kihaltnak tűnik, csak a szél zúg a lombok között. Vezetőd az aljnövényzetet vizsgálja.

– Itt emberek jártak nemrég – közli veled magától értetődően. – Legyünk csendben, várjuk meg, vajon ismét felbukkannak-e.

Némán várakoztok. Fél óra múlva két alak jelenik meg a sírbold sötéten ásító bejáratában. Bőrpáncélt, kardot és íjat viselő férfiak,

akik körbejárják az építményt, majd megállnak a bejárat előtt. Hal-
kan beszélgetnek, szavaikból azt veszed ki, hogy többen is vannak
odabent.

Úgy tűnik, istennőd segítségével megtaláltad az északi kereske-
dőutakon portyázó rablóbanda fészkrét! Noha a szobor, amit kere-
sel, talán odabent van, nem mehetsz be, hiszen ennyi fegyveres ellen
esélyetek sincs. Valami módot kell rá találnod, hogy kifüstöld őket!

Csendben lopakodva elhagyjátok a sírbolt környékét. Alkonyat-
kor táborot vertek egy biztonságosnak tűnő tisztáson. Elegendő élel-
met gyűjtöttetek az úton, hogy mindketten jóllakjatok (megvan a
napi étkezésed). Vezetőd hallgatásba burkolózik, így némán figyel-
tek, amint a fákra leszáll az esti sötétség és a nappali zajok helyét az
éjszakai vadak nesze váltja fel. Lassan álomba szenderülsz. Azonban
a hideg és az erdei zajok miatt nem tudod kialudni magad. *Növeld
eggyel a napok számát!*

Ha Nondar a vezetőd, lapozz a **122**-re! Ha Zimyras, akkor lapozz
a **85**-re!

177.

Felszólítod a békétlen lelkeket, hogy térjenek meg a túlvilágra.
Varázslatod nem marad hatástalan: a szellemek nagy része meg-
könnyebbült sóhajjal elenyészik. Mindössze hárman maradtak, két
férfi és egy nő. Ők megtorpannak és rád bámulnak.

– Hosszú idő óta az első idegen vagy itt, akivel beszélni tudunk
– szólal meg az egyik férfi idegen akcentussal. Hangja mintha mély
kútból jönne. – Sok-sok év telt el azóta, hogy életünket áldoztuk a
Vérestorkúnak.

– Ma már senki nem mutat be neki áldozatot holdfordulókor –
folytatja a nő. – Csupán az erre vetődő idegeneket tudjuk neki fel-
ajánlani.

– Vajon van-e értelme áldozatainknak? – így a harmadik szellem.
– Mondd meg, idegen: áll-e még a templom és a város, megvan-e
még Marax király birodalma?

Még ha tudod is a választ, elgondolkodsz rajta, vajon tényleg az igazságot akarják-e hallani.

Ha azt válaszolod, hogy már réges-rég elpusztult, így ők is békében megtérhetnek a túlvilágra, lapozz a **276**-ra! Ha azt, hogy minden olyan, mint régen, hátha ettől megnyugszanak, lapozz a **346**-ra!

178.

Valousa piacán a hagyományos termékek mellett messzi földek árucikkei is megtalálhatók: rozmáragyar-faragványok Fagypartról, egzotikus fűszerek Umbratolból, díszes szőnyegek a Bronz-síkság törzseitől és így tovább. Számtalan különféle nyelven folyik az alkudozás – árus és vevője olykor csak jelbeszéddel érti meg egymást. Számodra a következő árucikkek lehetnek érdekesek:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	3 aranytallér
Kard	25 aranytallér
Koboz	12 aranytallér
Kötél	6 aranytallér
Lámpás	4 aranytallér
Papiros, tinta	4 aranytallér

Bár az őrség rajta tartja a szemét a piactéren, ekkora tömegben szinte elkerülhetetlen, hogy valaki ne próbálja meg elcsenni az erszényedet.

Tedd próbára ÉSZLELÉSEDET 15-ös nehézség ellen! Ha nem vagy sikeres, csak később jössz rá, hogy a pénzed egy része (15 arany vagy ha nincs annyi, az összes) hiányzik. Ha sikeres a próba, a zsebtolvajok ezúttal hoppon maradtak. Ezután többször nem kell dobnod, amíg el nem hagyod Valousát.

Ha Talasinnal játszol, itt lehetőség van rá, hogy valami igazán értékes árut lopj el. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGEDET 17-es nehézség ellen! Amennyiben sikerül a próba, észrevétlenül a köpenyed alá rejted a fent felsorolt luxuscikkek valamelyikét. Ha egy másik város

piacterén eladod, akkor 25 aranytallért zsebelhetsz be. Siker esetén többször már nincs erre lehetőség a játék során. Ha sikertelen a próbád, a kereskedő észreveszi, miben mesterkedsz, és rád szabadítja az őrséget. A tömegben nem tudsz elmenekülni, az örök bekerítenek és leütnek. Egy ERŐNLÉT pontot veszítesz. Hamarosan összekötözve egy nyirkos és bűzös börtöncella padlóján találsz magad. Minden tárgyadat és pénzedet elvették! Írd fel a *Kalandlapodra* az 50-es számot, majd lapozz a 64-re!

Ha befejezted a vásárlást, térj vissza az 50-re és válassz mást!

179.

A Fehér Oroszlán kereskedőház masszív kőépülete a piactértől egy percre, a Fő utcán áll. Kikötöd lovadat és a bejárathoz lépsz.

Ha *Kalandlapodon* szerepel a *REJTEK* kódszó, lapozz a 285-re (ha Nondar volt a vezetőd) vagy a 317-re (ha Zimyras kalauzolt)! Ha ez nincs rajta, de szerepel a *GEDRIK* vagy a *TANÁCS* kódszó, lapozz a 210-re! (Mindkét említett fejezetpontra csak egyszer lapozhatsz el a kaland során.)

Máskülönben lapozz a 26-ra!

180.

A falu egy nagyobb épülete felől vidám zeneszó és nevetés hallatszik. Közelebb mész. A tágas épület udvarán, színes szalagokkal díszített fák alatt hosszú asztalok állnak ételekkel-italokkal megrakva, körülöttük önfeledten éneklő és lakomázó emberekkel. Egy lakodalomba csöppentél! Mint kiderül, a helyőrség egyik hadnagya és egy kereskedő lánya tartja az esküvőjét.

Mikor meglátják, hogy dalnok vagy, meghívnak, hogy fizetség fejében a többi zenésszel szórakoztasd a társaságot reggelig.

Tedd próbára ZENÉLÉSED 16-os nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, annyira meg vannak elégedve veled, hogy a lakoma végén a násznagy egy 15 aranyat tartalmazó erszényt nyom a markodba. Kudarc esetén csupán 7 arannyal leszel gazdagabb. Mindenképpen megvan a napi étkezésed, bár kialudni nem tudtad magad. *Növeld a*

napok számát, és lapozz vissza a **95**-re! (Ha elhagyod a Szürke-erdőt, nem kell ismét növelned a napok számát.)

181.

Kiszemelsz egy forgalmas helyen álló fogadót, Shalwar Tavernáját és belépsz. Odabent nagy a tömeg, mert a lakosok ide menekülnek a kinti hőség elől. Mindent beleng a pipafüst. Shalwar, egy kövér, kiiregedett zsoldos barátságosan üdvözl. Rendelsz tőle egy italt, azután körül nézel, hátha látsz olyan társaságot, akik érdekes hírekkel szolgálhatnak. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valamit, mielőtt elhagyod a fogadót!

Dobás	Esemény
1	A mai közönség kissé felönthetett a garatra, mert hangos szóváltás, majd verekedés tör ki. Mire felocsúdsz, már mindenki püföl mindenkit! Ideje távoznod. <i>Tedd próbára</i> ÜGYESSÉGED 15-ös nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, eltalálnak egy borosüveggel, vonj le magadtól 1 ERŐNLÉT pontot.
2	Sajnos csupa hétköznapi dolgról folyik a társalgás.
3	Ha Rheanával játszol, akkor egy heves vita közepébe csöppensz. Két férfi már-már egymásnak esik, amikor harmadik társuk észrevesz és megkér, hogy békítsd ki a barátait. Ez sikerül is, a hálás cimborák pedig meghívják ebédre (ezzel megvan a napi étkezésed).
4	Lapozz a 32 -re!
5	Lapozz a 351 -re!
6	Lapozz a 287 -re!

Ha végeztél, lapozz vissza a **136**-ra!

182.

– Rendben van – sóhajtasz. – Maradjon nálad a gyűrű.

– Ezzel rendkívül sokat segítettél nekem – mondja Gedrik. – Örülök, hogy akadnak még ilyen tehetséges papok a rendünkben. De most, ha megbocsátasz, szeretném folytatni a kutatásaimat.

Elbúcsúzol tőle. Húzd le a gyűrűt a *Kalandlapodról*, majd lapozz vissza a **305**-re és válassz másik lehetőséget!

183.

A hullámzó dombok között álló Alkonyvég vára a királyság északnyugati határa. Neve nem csak erre utal, hanem arra is, hogy a neki helyet adó völgy nyugatra nyílik, s így minden alkonyatkor a lenyugvó nap fényében fürdik. A várnál ér véget a királyi út, tőle nyugatra a Bronz-síkság nyújtózik, ahonnan sok kereskedő és vándor lép be az országba. Ura, Lord Orem a vámbevételeknek és ősi családjának köszönheti tekintélyét. A vár körül kisebb város terül el, rendezett utcákkal, piactérrel és fogadókkal. Ha *Kalandlapodon* szerepel a *FRODI* kódszó, felkeresheted őt, lapozz a **165**-re!

Egyébként dönts el, mit teszel Alkonyvégen!

Körülnézel a piactéren?

Lapozz a **267**-re!

Betérsz egy fogadóba?

Lapozz a **98**-ra!

Ha folytatni akarod utadat, akkor *növeld a napok számát!* A városi fogadók kényelmes szállást nyújtanak 3 aranyért. Ha a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Merre indulsz el másnap?

Északkeletnek, a királyi úton?

Lapozz a **11**-re!

Délkeletnek, a Dabbok-hegységbe?

Lapozz a **66**-ra!

Délre, a hegyek lábánál vezető úton?

Lapozz a **214**-re!

184.

Orade lakói készséggel útba igazítanak, így hamarosan elérkezel a gyógyító otthonához, egy domboldalba vájt barlanglakáshoz.

Ha már jártál itt, dobj egy kockával! Ha 3-at vagy többet dobsz, a lakást zárva találod, a gyógyító nincs otthon. Vissza kell menned a városba. Lapozz a **342**-re és válassz éjszakai szállást! Egyébként olvass tovább!

A gyógyító kopasz, szakállas, kortalan arcú férfi. Nyakában Taraden istennő jelképét viseli.

– Az Istennő áldása rád, utazó – üdvözl. – Tedd le a tárgyaidat és a gondjaidat, s engedd, hogy megvizsgáljalak.

A gyógyító alaposan végigvizsgálja a tagjaidat, majd füstölővel körüljár, közben imát mormol. Amennyiben ERŐNLÉTED legalább 5 ponttal és/vagy ÜGYESSÉGED legalább 1 ponttal csökkent a *Kezdeti értékhez* képest (elég, ha a feltételek egyike fennáll), lapozz a **16**-ra (ha Rheanával játszol) vagy a **324**-re (ha Talasinnel)!

Amennyiben sérüléseid kisebbek, a gyógyító lefektet, megitat ved egy főzetet és folytatja az imát. Érzed, amint testedet nyugalom és erő járja át. Állítsd vissza ERŐNLÉTEDET a *Kezdeti értékére*! Egy óra múlva a gyógyító jelzi, hogy felkelhetsz. Megköszönöd a segítségét és megkérdezed, mivel hálálhatod meg.

– A következő három napon hajnalban mondj el egy imát Taradennek – feleli a férfi.

Megfogadod, hogy így teszel, majd elhagyod a gyógyító hajlékát és visszalovagolsz Oradébe. Lapozz a **342**-re és válassz éjszakai szállást!

185.

Óvatosan előveszed a két megtalált szobrot és melléjük helyezed a hármat, amit utad során gyűjtöttél össze.

– Teljes a készlet! – mondod elégedetten. Gedrik atya elismerően megszorítja a válladat.

– Akkor a királyság megmenekült a háborútól. Pihenj egy kicsit! Nemsokára újra teleportálnunk kell, mert máshogyan nem érünk holnapig Eingurdba!

Kapsz néhány óra szabadidőt, mialatt Gedrik atya megbeszél néhány fontos ügyet a templom vezetőivel. Pihensz, eszel, rendbe sze-

ded magad, majd estefelé ismét találkoztok a szentélyben. Gedrik atya ünnepi fehér palástot öltött. Most mindössze ketten utaztok, mert az atya varázserejét kimerítette a Carsorannal folytatott harc. Szerencse, hogy egy másik Gindel-szentélybe teleportáltok, de még így is igénybe kell vennetek majd egy tucat pap segítségét.

Eingurdban Annon atyáék már felkészültek a koronázásra. Amikor a kijelölt nap eljön, a főtéren Lord Telwyn a tömeg üdvivalgása közepette a fejére helyezi a koronát, majd Grahár király szobra előtt letérdelve hangosan megfogadja, hogy örködni fog a királyság békéje felett. Ezután visszavonul a palotájába, ahol fogadja az ország különböző településeinek, céheinek és rendjeinek jókívánságát és ajándékait.

Jutalmul az a megtiszteltetés ér, hogy te adhatod át neki Gindel temploma nevében az öt szobrot. Lord Telwyn tágra nyílt szemmel figyeli, amint sorban a trónja elé helyezed Oroszlán Ansgart, Biztoskező Varëont, Viharbárdú Keort, Fehér Talaqua királynőt és Grahár királyt, amelyeket oly sok veszéllyel dacolva gyűjtöttél össze.

– Gindel áldása legyen rajtad és uralkodásodon, Telwyn király! – mondod.

Egy pillanatra csend lesz a teremben. Körülnézel. Az arcokról – a királyéról és a főurakéról, Harrabaléról is – nyugodt jóindulatot látsz sugározni, és eltölt a biztos tudat: erőfeszítéseidnek köszönhetően hosszú ideig béke lesz Eingurdban.

Kalandod teljes sikerrel zárult!

186.

A Nagy Csarnokot nem a falu jelenlegi lakói emelték; egy ősi épület impozáns romjait használták fel erre a célra. A csarnok egy hatalmas, fedett teremből áll, benne asztalokkal és emelvényekkel. Az oszlopok tövében és a boltíves zugokban rengeteg ember és más teremtmény nyüzsög. Úgy tűnik, a csarnok egyszerre tölti be a piac, a játékbarlang, az örömtanya és a közösségi tér feladatát.

A lakosokat ismerve szinte elkerülhetetlen, hogy valaki ne próbálja meg elcsenni az erszényedet.

Tedd próbára ÉSZLELÉSEDET 16-os nehézség ellen! Ha nem vagy sikeres, csak később jössz rá, hogy a pénzed egy része (15 arany vagy ha nincs annyi, az összes) hiányzik. Ha sikeres a próba, a zsebtolvajok most hoppon maradtak. Ezután többször nem kell dobnod, amíg el nem hagyod az Irmoth-erdőt.

Ami az árukat illeti:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	3 aranytallér
Kard	20 aranytallér
Kötél	4 aranytallér
Lámpás	4 aranytallér

Ha Rheanával játszol és most vagy itt először, lapozz a **289**-re! Ha már tudod, mi van a megadott ponton és kifizeted a 6 aranyat, lapozz a **269**-re!

Ha Talasinnel játszol és találkoztál Stenkarral, kérdezősködhetsz (ha még nem tetted), lapozz a **126**-ra!

Leülhetsz meghallgatni a helyi pletykákat és játszani valamit, lapozz a **224**-re! Egyébként elhagyod a csarnokot, lapozz vissza a **77**-re!

187.

Izgatottan előveszed az orgyilkostól elvett gyűrűt és elkezded összehasonlítani a rávésett szimbólumot a könyv ábráival. Fáradozásodat végül siker koronázza: az egyik lapodon megtalálod a jel mását. Akire utal, az nem más, mint a kígyónyelvű Vriss, az ármányok istensége! Vriss szeret kígyók és varangyok alakjában megjelenni, ami megmagyarázhat több különös dolgot eddigi utad során.

Kifújod a levegőt és hátradólsz, hogy elgondolkodj az új információkon. Megkönnyebbüléset hamarosan aggodalom váltja fel, hiszen a gonosz Vriss egyike a legalattomosabb isteneknek, aki abban leli örömét, hogy vizzályba és káoszba süllyesse az egész teremtett

világot. Tehát ő mozgatja Carsorant, hogy rajta keresztül elérhesse Harrabalt, és a gőgös lorddal háborút robbantson ki.

Nyersz 1 LÉLEK pontot, amiért rájöttél ellenfeletek kilétére. Most lapozz vissza a **101-re!**

188.

Hamarosan kibukkansz a fák közül. Egy szakadék szélén állsz, amely mintegy húsz méter mély lehet, meredek fala egyenesen szalad bele az alant futó patakba. A túloldalon folytatódik az erdő, így mindenképp át kell kelned rajta, hogy továbbhaladhass utadon. Nagy megkönnyebbülésedre kissé messzebb egy kötélhidat veszel észre, így arrafelé indulsz.

A hídhoz közelebb érve furcsa teremtményt pillantasz meg az innenső oldal egyik tartóoszlopán üldögélve. Apró termetű, pocakos lény, denevérszerű szárnyakkal. Öltözete csupán egy ágyékkötő, oldalán tarisznya és egy kis kard lóg. Groteszk fejét feléd fordítja, amikor meglát. Hosszú füle és hegyes fogai vannak, szeme teljesen zöld. Meghökkenve bámulod a teremtményt, aki visítva megszólal.

– Állj, akárki is vagy! Ez az én hidam, ha át akarsz kelni rajta, ajándékot kell adnod nekem! – nyújtja feléd a kezét. – Figyelmeztetek, kár bármivel is próbálkoznod! Vif vagyok és a varázshatalmammal úgysem tud szembeszállni senki emberfia! Ha nem engedelmessz, nyomban kővé változtatlak!

Elgondolkozva bámulod. Valahogy nem tűnik nagy varázslónak, de hát ki tudja... El kell döntened, mit tegyél.

Ha nálad van valamelyik a következő tárgyak közül és hajlandó vagy megválni tőle, kifizetheted az átkelést: Hétszínű rózsa, kentaur nyakék; kézítükör; régi térkép; skorpió amulett, vörös szobrocška. Ez esetben lapozz a **209-re!**

Ha fenyegetően lépsz fel, hátha sikerül elkergetned a szárnyas lényt, lapozz a **60-ra!** Ha egyszerűen elmész mellette, lapozz a **22-re!**

189.

A mocsárréti keveset beszélnek, akkor is jobbra a gazdálkodással kapcsolatos ügyekről: a sovány legelőkről, a széteső kerítések-ről, a mocsári toportyánok felbukkanásáról. Megtudod azt is, hogy a faluban él egy öreg herbalista, aki szakértője a helyi gyógy- és egyéb növényeknek. Ezután dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-4, nem tudsz meg semmi egyebet, ha 5 vagy 6, lapozz a **351-re!**

Ha itt végeztél, lapozz vissza a **243-ra!**

190.

Sietve ledobod a kötelet, a végét rácsomózod egy kiálló faldarabra, megmarkolod és átveted magad a fal külső oldalára, éppen amikor a csontváz felbukkan az emeleten. Sietve ereszkedsz lefelé. Földről kaparászó hangot hallasz és a kötél meg-megremeg. Mielőtt felfoghatnád, mi történik, a köteled odafönt eloldódik! Szerencsére csak két métert zuhansz és lábra esel, így a bokád meghúzódásával és 1 ERŐNLÉT pont veszteséggel megúszad a halálos kalandot.

Elteszed a kötelet és kifújod magad. El kell döntened, hogyan tovább.

Ha van lámpásod és le akarsz menni a romváros másik felén látott lépcsőn, lapozz a **76-ra!**

Egyébként el kell hagynod a romvárost és vissza kell térned Kel Durstanba. Lapozz a **136-ra!**

191.

Egy kicsiny mosdóhelyiségbe nyitsz be. Egy dézsa, egy szék és némi tisztálkodószer alkotja a berendezését. A széken egy lámpást látsz, ezt elteheted. Figyelmedet egy kézitükör kelti fel, amely valahogy nem illik ide: túlságosan szép mívű munka ahhoz, hogy egy durva lelkű katonáé legyen. Talán zsákmányból került Daar őrmesterhez; ha akarod, ezt is elrakhatod (írd fel a *Kalandlapodra*, bármelyik piacon eladhatod 10 aranyért!).

Átmész a másik szobába. Ha még nem jártál itt, lapozz a **283-ra!** Ha már igen, lapozz a **94-re!**

192.

Az Eingurdot és a Szürke-erdőt összekötő úton haladsz, amely a Limmaren folyó mellett fut. A Dabbok-hegységben eredő folyam a királyság egyik fő közlekedési vonala: több kisebb vitorlást és csónakot láatsz rajta. A vidék kellemes és viszonylag sűrűn lakott. A folyópartot mindkét oldalon szántóföldek és legelők keretezik, és több falu közelében is elhaladsz. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben!

Dobás	Esemény
2-3	Lapozz a 325 -re!
4-5	Lapozz az 171 -re!
6	A tenger felől sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástól. Veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag ételmed is ehetetlenné ázik.
7	Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként utad eseménytelenül telik.
8	Segítesz néhány halásznak kifogni egy óriási keszeget, cserébe meghívnak falatozni a sült halból. Ezzel megvan a napi étkezésed.
9-10	Egy rózsét cipelő öregasszony megkér, hogy kísérd el a falujáig. Segítesz neki vinni a terhet, cserébe a néne megáld téged. Javasasszony lehet, mert az áldása tényleg hat: kapsz 1 LÉLEK pontot!
11-12	Lapozz a 143 -ra!

A falvakban vehetsz ételmedet adagonként 1 aranyért.

Útközben egy útjelzőtábla mellett lovagolsz el, amelyen nyíl jelzi a Hínárerődöt, a mogorva uraság hírében álló Pormis gróf birtokát. Ha van valami dolgod vele és meg akarod látogatni, lapozz a **248**-ra!

Ha nem, bármelyik faluban megszállhatsz éjszakára 2 aranyért. Ha viszont a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?



Északnyugatnak, a Szürke-erdőbe?
Nyugatnak, a királyi út felé?
Délnek, Eingurdba?

Lapozz a **95**-re!
Lapozz a **11**-re!
Lapozz a **150**-re!

193.

Hirtelen négy szellemalak jelenik meg az oszlopoknál. Három férfi és egy nő az, egyszerű tunikában. Hátborzongató látványt nyújtanak: szemük helyén üresség ásít, fejük furcsán félrebecsakklik, mintha eltörött volna a nyakuk. A szellemek megindulnak lefelé a lépcsőn. Hátraugrasz a folyosó felé, de szerencsére megállnak az emelvény előtt. Odafent újabb négy alak tűnik fel, majd még négy és így tovább, mind lejönnek a lépcsőn, míg végül tizenöt-húsz szellem alkot kört az emelvény előtti térségen. Sípszót hallasz a semmiből, a szellemek ennek dallamára keringeni és hajladozni kezdenek, s közben mormoló hangon kántálnak.

– Vérestorkú Rettenet, fogadd áldozatunk!

Egyszerre elhallgat a kántálás és a zene. Az összes kísértet rád emeli üres tekintetét, mintha csak most vettek volna észre. Ijedten figyeled, ahogy megindulnak feléd. Valamit ki kell találnod!

Ha Rheanával játszol, megpróbálhatod *Végső nyugalom* varázslatoddal elűzni a szellemeket. Ha sikeres a próbád, lapozz a **177**-re!

Ha Talasinnel játszol és megvan a kobzod, megpróbálhatsz játszani egy dallamot, hátha ismét táncolni kezdenek. *Tedd próbára ZENÉLÉSED* 17-es nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, lapozz a **69**-re!

Amennyiben sikertelen a próbád, lapozz a **299**-re!

194.

Figyelmedet egy jól megtermett, bajszos vitéz kelti fel, aki nagy hangon mesél a köréje gyűlt tömegnek. A férfi lovag lehet, mert a tunikáján és az asztal mellé támasztott pajzsán is nemesi címer díszesleg. Éppen a legutóbbi lovagi tornáról beszél.

–... és akkorát csaptam rá a csatabárdommal, hogy a pajzsa ezerfelé hasadt, de ez az Usbor lovag, mint mondtam, fene nagy ember volt, föl se vette. Csak forgatta tovább a ménkü nagy buzogányát,

aztán szégyenszemre úgy fejbe kólintott vele, hogy csak fertályóra múlva ébredtem fel. Szóval ilyen fickókat gyűjtött maga köré Harrabal úr! Vagy száz nyüzsög belőlük Szelessík alatt. Hogy mire kellenek neki? Azt mondja, megjósolták, hogy fia születik majd, és méltón akarja megünnepelni a dolgot. De bizony, ha engem kérdeztek, őlordsága csak a koronázásra vár, hogy összeakassza a bajuszt az új királlyal! Akkor Harrabal úr majd int egyet, és száz jó lovag dübörög utána. Na az lesz csak a haddelhadd!

Megcsóválod a fejed. A lovagok számára a háború csupán erőpróba, szórakozás, és ritkán gondolnak bele az egyszerű nép szenvedéseibe...

Most lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

195.

Húzd ki a *RAKTÁR* kódszót a *Kalandlapodról!* Igazán testhezálló feladat ez számodra, hiszen bevetheted színészi képességeidet. Egy hordó mögé rejtéd a tarisznyádat és a kobzodat, majd rövid gondolkodás után a kardodat is – egy hivatalnoknak nincs szüksége egyikre sem! Ezután leporolod a ruhádat, kitolod a hasadat, előveszed az íróeszközeidet, majd amilyen pöffeszkedve csak tudsz, odasétálsz a raktár ajtajához. Az örök azonnal eléd állnak.

– Állj! – szól a vezetőjük. – Ez magánterület. Mondd meg a jelszót, vagy táoglj innen!

– Na de uraim, miféle stílus ez? – adod a meglepett tollnokot, majd megmondod a jelszót.

Ha tudod a fűszert megvásárló kereskedő nevét, lapozz a 277-re! Ha nem, lapozz a 208-ra!

196.

Wurzen piactere kissé szegényes, hiszen a fő nyugat-keleti kereskedelmi út a várostól délre, Kel Durstanon keresztül fut. Az itteni vásárlókat főleg a helyőrség katonái jelentik, akik sosem a kifinomult ízlésükről voltak híresek. Az élelmiszereken kívül főleg fegyvereket

és páncélokat árulnak, hiszen Wurzen kovácsai egész Eingurdban híresek. Számodra a következő árucikkek lehetnek érdekesek:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	3 aranytallér
Kard	20 aranytallér
Kard, kiváló	30 aranytallér
Kötél	6 aranytallér
Lámpás	5 aranytallér

Egy kiváló minőségű kard +1 bónuszt ad a harci ÜGYESSÉG-próbáidra.

Ha most jársz itt másodszor, akkor szokatlan látványban van részed. Lapozz a **266**-ra!

Ha befejezted a vásárlást, térj vissza a **100**-ra és válassz mást!

197.

Rolgar, miután végzett az aranyak összeszámolásával, bólint.

– Úgy tűnik, a pénzzel rendben vagyunk. Látom, nem felejtetted el, amit tőlem tanultál. Hogyan szedted össze a pénzt? Csak azt ne mondd, hogy az úgynevezett művészetteddel kalapoztad össze, mert ennyi ostoba egész Eingurdban nincs! Szóval? Melyik gazdag kereskedőtársam házát fosztottad ki?

– Egyikét sem – feleled dacosan. – Nagy részét a kobzommal szereztem, mert bizony elég sokan vannak, akiknek több pénzük és jobb ízlésük van nálad... ami a másik részét illeti, ahhoz pedig semmi közöd. De nem azért jöttem, hogy fecsegjek. Add át Grimit és sose lássuk többé egymást!

Rolgar elgondolkodva néz. Nem szereted ezt az arckifejezését, mert ilyenkor sosem tudod, mit forgat a fejében. Csak remélni mered, hogy nem akarja felrúgni a megállapodást. Végül int az embe-reinek, akik leoldják Grimi lábáról a kötést. Az orgazda talpra állítja ijedten pislogó barátodat.

– Részemről az ügy el van felejtve, barátom – mondja, majd lábával úgy hátsón billenti Grimit, hogy az eléd zuhan. Alig tud felállni, mert a keze még mindig össze van kötve. – De arra ne vegyél mérget, hogy utoljára láttál! És most tűnjetek el, mielőtt meggondolom magam!

Kitámogatod barátodat. Amikor kiértek a kapun, kiveszed a szájából a pecket és elvágod a köteleit.

– Köszönöm, cimbora! – zihálja Grimi. – De az igazat megvallva nagyon haragudtam rád. Mihez kezdjek egy füllel?

– Nagyon sajnálom, ami veled történt – válaszolod komolyan. – Azt hiszem, el kell mennünk Valousából. Ha itt maradunk, Rolgar bármikor újra megszarolhat minket. Láttam rajta, hogy valami aljaságon töri a fejét.

– Egyetértek. Amúgy is elegendem van már ebből a városból. De ígérd meg, hogy legközelebb szólsz, mielőtt összerúgod a port a helyi alvilággal!

Kalandod sikeresen végződött!

198.

Nekifutsz, amennyire tudsz a szűk helyen, és elrugaszkozsz a hasadék pereméről. Sajnos rosszul mérted fel a távolságot és erre keserűen döbbsz rá, amikor kétségbeesetten kapálózva nem éred el a túloldal peremét. Azonban sokáig nem átkozhatod magad a vakmerőség miatt, mert pillanatokon belül földet érsz – egyenesen a hasadék aljában elhelyezett, kihegyezett karókba zuhanva.

Kalandod kudarccal végződött!

199.

Előveszed a törpe tudós tekercsét, és fél órát töltesz el azzal, hogy megpróbálsz kislabizálni az ajtókereten látható írásjegyeket. Az ajtó melletti táblával kezded, amelyen a következő felirat áll:

[NYOMÁS] [NÉV] [ISTENSÉG] [HELY] [SZENT]

Ezután az ajtókeret szimbólumait veszed szemügyre, hogy rájössz, vajon melyeknek a megnyomásával nyitható az ajtó.

[HALÁL]	[ISTENSÉG]	[IMA]
30	45	105
[NYAK]		[SZENT]
65		87
[HELY]		[VÉR]
21		98
[FÉLELEM]		[PUSZTÍTÁS]
74		56

Ha kitaláltad, mely jeleket kell lenyomni a tábla instrukcióinak megfelelően, akkor add össze az alattuk lévő számokat, majd lapozz az így kapott fejezetpontra! Ha az adott fejezet nem úgy kezdődik, hogy „Miután megnyomtd”, akkor lapozz a **47-re!**

Amennyiben nem akarsz kísérletezni, visszamehetsz a nagy csarnokba, hogy felderítsd a szemközti átjárót, lapozz a **148-ra!** Ha már ott is jártál, el kell hagynod a romokat, lapozz a **330-ra!**

200.

Hirtelen megérezed, hogy nem vagy egyedül a szobában.

Tedd próbára ÉSZLELÉSED 16-os nehézség ellen! (Amennyiben beszéltél korábban Ilu-Zargezzel, a gyanúd miatt hozzáadhatsz +1-et a próbához.) Ha sikeres a próba, megpördülsz, még éppen idejében, hogy elkerüld a feléd szálló hajítótört. Ha sikertelen, mozdulatoddal csupán eltéríted a neked célzott tört, amely így a hátad helyett a karodba áll bele. Veszítesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ERŐNLÉT pontot! Kirántod a tört a vérző sebből.

Eközben az árnyékból ismerős alak lép eléd. Mögötte keskeny rejtakajtó ásít a falban.

– Tyssirel! – kiáltasz fel megdöbben. – Mit csinálsz?!

A tünde arcán gúnyos mosoly tűnik fel.

– Gondoskodom róla, hogy ne állhass a Viszályok Ura terveinek útjába.

– Elárultál minket? Miért tetted? Miért álltál Carsoran szolgáló tába?

– Carsoran csak egy bábu – feleli Tyssirel, miközben karddal a kezében közelebb lép. – Akár győzött, akár nem, az ő szerepének vége ebben a darabban. Most a következő bábu lép. Harrabal holnap fellázad, és akkor a Viszályok Ura boldog lesz. Ami viszont téged illet: te szintén eljátszottad a rád osztott szerepet azzal, hogy értesítetted azt az akadémikus vénembert. Immár leléphetsz a színről!

A tünde felnevet, te pedig elvörösödsz szégyenedben és dühödben, amiért ilyen könnyen átverték. De most jóváteszed a hibádat. Megmarkolod a botodat és felkészülsz az áruló elleni harcra. Mindketten tudjátok, hogy innen csak egyikőtök távozhat élve.

TYSSIREL

ÜGYESSÉG 10

ERŐNLÉT 8

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha győzöl, egy percig elmerengsz azon, mi vehette rá a tündét az árulásra. Aztán eszedbe jut: nyilván azért szakadt el tőletek, hogy figyelmeztesse a vár őrségét. Sietnetek kell!

Ha a küzdelem még tartott, amikor eljöttél, akkor lapozz a **81-re!**
Ha a csata már eldőlt, amikor távoztál, akkor lapozz a **307-re!**

201.

A várúr egy óra múlva visszavonul a szobájába. Ti késő estig még játszotok, majd nyugovóra tértek. A lord konyhájáról kaptok vacsorát. *Növeld a napok számát!* Másnap reggel a várnagy fejenként 5 aranyat küld nektek az előadásért. Elhagyjátok a várudvart, majd búcsút intesz Blagoréknak.

– Űgyesen játszottál, öcsém! Remélem, még hallok felőled! – mondja a nagy bajuszú mutatványos, majd megcsördíti az ostorát és a karaván elindul.

Úgy döntesz, körülnézel a városban, ha már itt vagy. Lapozz a **183-ra!** (Ha ezután elhagyod Alkonyvéget, nem kell még egyszer megnövelned a napok számát.)

202.

A lépcsők valóban a toronyba vezetnek. A második emelet egy nagyjából öt méter átmérőjű, kör alakú szoba, amely némi omladéktól eltekintve üres. Mivel a további emeleket lerontotta az idő, ismét a felhőtlen eget látod a fejed felett. A csonka falhoz lépsz és megszemléled a tájat. Rommező, amerre ellátsz... Az ott mi? Figyelmedet egy csillogás vonja magára a romváros egy távolabbi pontján. Nyilván csak egy ehhez hasonló magasabb pontról látszik. Bármi is az, kiderítheted, ha innen távoztál. Amikor az épületet elhagyva a 2-es, 40-es vagy 190-es fejezetpontra lapozol, onnan megkeresheted a csillogás helyét. Ekkor lapozz a **86-ra!** (Ezt a szöveg nem fogja felajánlani, ezért írd fel a *Kalandlapodra!*) Mivel itt nincs semmi egyéb érdekes, visszatérsz a földszintre.

A sírboltban továbbra is csend honol. Ha még nem tetted, Tala-sinnal kiveheted a kardot a harmadik csontváz szarkofágjából, lapozz a **275-re!** Elveheted az arany diadémot is a negyedik csontváz-tól, lapozz a **71-re!** Vagy el is hagyhatod az épületet, lapozz a **2-re!**

203.

Az előkészületek közben összefutsz Tyssirel is, aki, bár a vizsgát során természetesen Gedrik ellen vallott, mostanra láthatólag belenyugodott a tanács döntésébe. Főleg, mert Annon atya hozzájárult, hogy ő is veletek tartson Szelessíkra.

Még aznap este elindultok. (Amennyiben sikerült megtudnod a Carsorant támogató gonosz hatalom nevét, akkor az előkészületek alatt elmondod Gedrik atyának.) A nagy szentélycsarnokba mentek, ahol a padokat már félrehúzták. A padlóra egy bonyolult ábra van felrajzolva, ebbe álltok bele mindannyian. A többiek arcán látod, hogy nem csak te vagy ideges.

– Az Istenő segítsen benneteket, testvéreim – búcsúzik Annon atya.

Gedrik erre morog valamit, végül fennhangon csak annyit mond:

– El fogunk teleportálni Szelessíkba, Carsoran lakosztályába. Bár az ünnepségek lefoglalják Harrabalt, jelenlétünk nem maradhat a végtelenségig titokban, főleg ha nagy csetepaté lesz. A varázslat részeként mindannyiunkat felruházom rontás ellen védő áldással. Ennek ellenére ne számítsatok könnyű küzdelemre! – Ezután feléd fordul. – Rheana, te maradj hátul! Ne feledd, meg kell találnunk az Örököt!

Lapozz a **368**-ra!

204.

Jól számítottál: a közönség inkább kíváncsi egy olyan ritka szörnyetegre, mint amilyen az óriás, mint egy lovagra, még ha az történetesen a dal főhőse is! Alaposan felnagyítod az óriást, leírod visszatartó külsejét és borzasztó erejét. A közönség figyelmesen hallgat, egy-két hölgy felkiált ijedtében. Írj fel *Kalandlapodra* egy „+1”-et (ez lesz a végső próbád első módosítója)!

Idwar átveszi a szót, de egyelőre mégsem a harccal folytatja, hanem azzal, hogy az óriás kihívja a lovagot erőpróbára. Ellenfeled jól tudja, hogyan kell felcsigázni a hallgatóság érdeklődését. Így a csata leírása rád marad. Hogyan oldod meg a feladatot?

Ha megpróbálsz sokkolni a közönséget és rövidre fogod a csatát, lapozz a **89**-re! Ha hosszan és részletesen leírod a küzdelmet, lapozz a **21**-re!

205.

A névtelen romváros Kel Durstantól négyórányi járásra található. Miután a helyiek pontosan elmagyarázzák, hogyan találsz meg – néhányan a fejüket csóválják merészséged hallatán –, útnak eredsz a pusztában. Lóháton hamarosan meg is találsz a romokat. Ezt az ősi települést jóval Eingurd megalapítása előtt építették a terület korábbi lakói, és a környéket sújtó háborúk valamelyikében pusztult el. Jókora területen összedőlt kőépületeket, csonka oszlopsorokat, fűvel benőtt

tereket és megsárgult csontokat látsz. Lovadat kikötöd egy árnyékos helyen és megitatod, mielőtt nekivágsz a terület felderítésének.

Mire alaposan átkutatod a helyet, a hőségtől és a fáradságtól 1 ERŐNLÉT pontot veszítesz. A felszínen nincs semmi értékes, erről az eltelt idő és a rablók gondoskodtak. Viszont az egyik oszlopcsarnok sarkában találsz egy lefelé vezető lépcsőt, valamint kissé messzebb egy lapos épületet pillantasz meg, amelyet mintha megkímélt volna az idő. Sarkában torony emelkedik, amelynek felső emeletei már leomlottak.

Ha a lépcsőn akarsz leereszkedni, szükséged lesz lámpásra, hiszen odalent vaksötét van. Ha ezt választod, lapozz a 76-ra!

Ha a tornyos épületet akard közelebbről megnézni, lapozz a 20-ra! Ha úgy döntesz, hogy itt végeztél és inkább visszalovagolsz Kel Durstanba, lapozz a 136-ra!

206.

Lovadról leszállva megállsz egy pataknál inni. Sajnos későn veszed észre, hogy kissé feljebb egy hegyi farkas is ezt a patakot szemelte ki! A fenevad oldala horpadt, láthatólag napok óta nem evett. Tétovázás nélkül rád veti magát.

HEGYI FARKAS

ÜGYESSÉG 8

ERŐNLÉT 6

Ha elmenekülsz, akkor sikerül nyeregbe ugranod és magad mögött hagyod a legyengült ragadozót.

Ha győzől, megfogadod, hogy legközelebb óvatosabb leszel. Ha Talasinnel játszol és *Kalandlapodon* szerepel a *HANGTALAN* kódszó, a farkas szívét kívágva megvan az egyik kellék.

Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

207.

Elégedetten látod, hogy Oryisian kezd belejönni az éneklésbe. Az általad javasolt dalt időnként még cifrázza is! Lehetetlen, hogy a le-

ányzó ezek után... De nem, ismét csak egy levélkével lesztek gazdagabbak. Lapozz a **96**-ra!

208.

– Kinek a raktárát keresi? – kérdezi az őr.

– Ööö – nyögöd. Erre a kérdésre nem számítottál! Pedig tudhatad volna, hogy nem csak egy hajó rakományát őrzik egy raktárban.

– Megnézném az összeset...

Az őrök azonnal körülvesznek.

– Az összeset, mi? – kérdezik. – No, barátocskám, áruld csak el, honnan tudod a titkos jelszót!

Mivel erre nem akarsz felelni, inkább futásnak eredsz. Azaz csak erednél, mert az egyik őr a földre taszít a lándzsájával. A túlerő ellen nem tudsz védekezni, főleg mivel a kardod sincs nálad. Összekötözik a kezedet, majd az egyik őr útnak indul veled a városi őrség épülete felé. Az őrsegen röviden meghallgatják az ügyedet, majd egy sötét börtöncellába löknek. Írd fel a *Kalandlapodra* az 50-es számot, majd lapozz a **64**-re!

209.

Vif mohón elveszi a tárgyat és kíváncsian megvizsgálja.

– Nos, rendben van! – kiált fel. – Eredj, mielőtt megbánom a nagylelkűségemet!

Megkerülöd a lényt és rálépsz a hidra. A függőhíd öreg pallói szörnyen recsegnek-ropognak alattad. A korlátul szolgáló kötél megfeszül, csomói nyikorognak. Igyekszel nem lenézni, bár a mélyben folyó patak és a szakadékból kinyúló látkép valóban festői. Hátranézel, de a kis lényt sehol sem látod.

A szakadék túloldalán folytatod utadat az erdőben, és hamarosan ismerős környékre érsz. Lapozz a **95**-re!

210.

A nyitott kapun át egy tágas csarnokba jutsz, ahol nagy sürgés-forgás fogad. Díszes ruhákba öltözött kereskedők beszélgetnek,

hivatalnokok sietnek tova hónuk alatt papiroskötegekkel. Morajlás és pipafüst lengi be a termet, ahol bizonyára fontos üzletek kötöttek és súlyos aranyakat érő információk cserélnek gazdát.

Téged azonban most csak egyvalami érdekel. Megkérdezed az egyik kereskedőt, merre találd Balthanor Turakot. Az megrökönyödve néz rád.

– Balthanor Turak? Ha jól emlékszem, ő is északra indult azzal a balul sikerült karavánnal. – Kérdő ábrázatot látva hozzáteszi. – Akik sosem tértek vissza.

– Tehát meghalt? – kérdezed csalódottan.

– Attól tartok. – A kereskedő röviden elmeséli, hogy céhük egy hónappal ezelőtt egy karavánt indított északra a Limmaren-folyón. A karaván azonban mindenestül eltűnt. Csupán az egyik kísérő tért vissza, az is sebesülten, majd néhány napra rá meg is halt. Halála előtt még elmondta, hogy a folyam szürke-erdei szakaszán váratlanul rablók ütöttek rajtuk, mindenkit lemészároltak és az árut elvitték. Nyolc társuk veszett oda, köztük volt Balthanor Turak is.

– És nem próbáltak a rablók nyomára bukkanni? – kérdezed elkeseredve. – Biztos vagyok benne, hogy nem okoz gondot Önöknek katonákat szerezni.

– Higgye el, még a királynál is jártunk ez ügyben – feleli sóhajtva a kereskedő. – Nem mi vagyunk az elsők, akik áldozatul estek. Ám senki nem tud segíteni, még őfelsége sem, amíg nem tudjuk, hol tanyáznak ezek a haramiák. Sajnos az egész Szürke-erdőt lehetetlen átfésülni, erre a királyság haderejének felét mozgósítani kellene. Felbéreltünk erdőjárókat a kutatásra, de eddig egyikük sem járt sikerrel.

Elbúcsúzol a kereskedőtől. A céh épületét elhagyva végiggondolod, amit megtudtál. Ha valóban Turaknál volt az egyik Őr, az most a rablók karmaiba kerülhetett. Eszedbe jut az indulás előtti éjszakai álmod, amelyben egy erdei dombot láttál. Lehet, hogy látomásod a Szürke-erdőt mutatta és a domb rejtje a rablók tanyáját? Lapozz vissza a **150-re!**

211.

Kifizeted a 2 aranyat az egyik helyi halásznak, aki átevez veled a szigetre.

– A kert gazdája a kertész, egy gnóm, aki Lady Generys szolgálatában áll – világosít fel a halász. – Az úrnő módfelett kedveli a különleges növényeket.

A szigetre érve magas, tüskés, méregzöld sövényfal magasodik előtted, amelyen két bejáratot látsz. A nyílások között díszes ruhájú emberke ül egy asztal mellett. Jöttödre felnéz a könyvéből.

– A labirintus szabályai a következők – mondja unott hangon. – A belépődíj 5 aranytallér. A jobb oldali a bejárat, a bal oldali a kijárat. Ha akarsz, fogadhatsz velem, hogy eléred-e három órán belül a kijáratot. A fogadás tétje 15 arany, ezt előre le kell számolnod.

Ha mégsem akarsz belépni a labirintusba, a halász ingyen visszavisz: lapozz a **82**-re és válassz mást! Egyébként fizess ki az 5 aranyat! Ha fogadni akarsz, húzd le a *Kalandlapodról* a 15 aranyat!

Belépsz a labirintus árnyas ösvényére, amely ide-oda kanyarog, számtalan elágazással. Nehéz fejben tartanod, melyik irányból jöttél. Amíg a labirintusban vagy, számon kell tartanod egy IRÁNYÉRZÉK jellemzőt, amely 0-ról indul. (Ha találkoztál az öreg kertésszel vagy Snemwisttel, akkor 1 a kezdőértéke.) Ezenfelül ha sikeres ÉSZLELÉS-próbát dobsz 17-es nehézség ellen, +1-et hozzáadhatsz a kezdőértékhez.

Dobj két kockával, hozzáadva az IRÁNYÉRZÉKET a dobáshoz! (A 2-nél kisebb eredményt vedd 2-nek, a 13-nál nagyobbat 13-nak.) A következő táblázat megmondja, mi történik veled. Addig kell újra és újra dobnod, amíg 13-at nem érsz el. Jegyezd fel, hányszor dobtál!

Összeg

2-3

Esemény

Számos szokatlan alakú, alacsony, sötétzöld fát látsz magad körül. Ágaik mintha karok lennének – ráadásul mindegyik kar kardban végződik és mozog! A félelmetes Kardfák közé keveredtél! Szerencsédre ezek a fák nem látnak, csupán a hang irányában támadnak. Úgy harcolj velük, mintha egyetlen ellenséggel küzdenél!

- Ha elmenekülsz, akkor csökkentsd IRÁNYÉRZÉKEDET 1-gyel!
- 4-6 Ha legyőzted a fákat, növeld IRÁNYÉRZÉKEDET 4-gyel!
- Egy művészien megalkotott parkrészt – állat formájú-ra vágott bokrok tömege – tárul a szemed elé. Amint közelebb érsz, megzizzennek a levelek. Három állat formájú bokor kitépi a gyökereit a földből, és rajtuk, mintha lábak lennének, feléd sietnek, hogy ágaikkal kiszorítsák belőled a szuszt. Meg kell védened magad a Levélvadak támadásától! Kezeld őket egyetlen lényként!

LEVÉLVADAK ÜGYESSÉG 6 ERŐNLÉT 6

- Elmenekülhetsz a harcból.
- 7 Ha legyőzted őket, növeld IRÁNYÉRZÉKEDET 2-vel!
- Hosszú ideig bolyongsz a labirintusban. Csökkentsd IRÁNYÉRZÉKEDET 1-gyel!
- 8 Magabiztosan haladsz előre, úgy érzed, tudod, merre jársz. Adj IRÁNYÉRZÉKEDHEZ 1-et!
- 9 Az eredménytelen gyaloglás kezd testileg és lelkileg is kimeríteni. Veszítesz 1 ERŐNLÉTET és 1 LÉLEK pontot, viszont az IRÁNYÉRZÉKEDHEZ hozzáadhatsz 2-t.
- 10 Útközben egy kicsiny aranyalmát veszel észre a földön. Ha felveszed, később eladhatod 5 aranyért.
- 11-12 Egy csábítóan illatozó kertbe érsz, amelyben különleges, színpompás virágok nőnek, körülöttük méhek zümmögnek. Nagyon óvatosan kell lépkedned, nehogy letaposd őket.
- Tedd próbára* ÜGYESSÉGEDET 15-ös nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, belelépsz az egyik ágyásba és egy dühös méhraj zúdul a nyakadba! Veszítesz 1

ERŐNLÉTET a csípések miatt. Növeld az IRÁNYÉRZÉ-
KEDET 1-gyel!

- 13 Lapozz a **137**-re, ha még nem voltál ott! Ha már voltál, akkor felbukkan előtted a kijárat! Nyersz 1 LÉLEK pontot, amiért végre kijutottál az útvesztőből.

Amennyiben összesen tíz vagy kevesebb dobással értél ki, nem telt le a három óra, ezért a kijáratnál üldögélő emberke kifizet neked 30 aranytallért, ugyanakkor közli veled, hogy még egyszer nem köt veled fogadást. Ha később visszajössz, +2 IRÁNYÉRZÉKKEL indulsz (hiszen már ismered a helyes utat), ám nem fogadhatsz.

Ezután a halász visszavisz a túlsó partra, lapozz a **82**-re és válassz mást!

212.

Megmutatod Perbalarnak a medált.

– Ezt Tyssirel ejtette el – füllented, mert nem kívánod bevallani, hogy átkutattad a tünde szobáját. – Nem tudod véletlenül, mi ez?

A szőke féltünde elveszi az ékszert és a kezében forgatja egy darabig.

– Tyssirel elhagyta ezt? Különös. A vadászmedálokra nagyon szoktak vigyázni.

– Vadászmedál?

Perbalar visszaadja és elgondolkodó arccal simít végig a haján.

– Tünde varázstárgy. A vadászaik hordják, hogy a segítségével biztosabban célba találjon a nyílvevőjük. Nem tudom, mi szüksége lehet rá Tyssirelnek azóta, hogy a Béke Úrnőjét szolgálja. Talán azért őrizte meg, hogy emlékeztesse a régi életére és a hibákra, amelyeket elkövetett. Másra nem tudok gondolni.

Én sajnos igen, gondolod – talán Tyssirel mégsem hagyta teljesen maga mögött a régi életét. Ezt nem mondod ki hangosan, inkább megköszönöd Perbalarnak a sok hasznos információt és elbúcsúzol tőle. Most lapozz vissza a **305**-re és válassz mást!

213.

Óvatosan vezeted lovadat a hegyoldalon, a patakot követve. Elhaldasz a remete kunyhója közelében, de őt magát most nem látod. A hegyen ér az este. Az egész napos hegymászástól kimerülten köpenyedbe burkolózol és elalszol. Mivel a szabad ég alatt kell nyugovóra térned, dobj egy kockával! Ha az eredmény 4 vagy több, álmodat nem zavarja meg semmi, de ha kevesebb, a hidegtől és a farkasok üvöltésétől nem tudod rendesen kipihenni magad. *Növeld a napok számát!* Másnap délelőtt ismerős környékre érkezel.

Ha a hegyi falu felől jöttél, belépsz a barlangba. Lapozz a **281**-re!

Ha a barlang felől érkeztél, akkor a falut pillantod meg. Lapozz a **163**-ra!

214.

A Dabbok-hegység nyugati oldalán, a csipkés sziklák között futó keskeny úton poroszkálsz. Erősen süt a nap, bár szerencsére a hegyek között mindig fúj a szél is. Nyugati irányban messzire ellátsz: a Bronz-síkság végeláthatatlan pusztasága húzódik arrafelé. Délebbre szürke folt jelzi Wurzen erős falakkal védett határvárosát. Keletre még magasabb hegycsúcsokat látsz. Eldugott, veszélyes vidék ez, ahol mindenre fel kell készülnöd.

Ha Talasinnel játszol és legalább 120 aranytallér van nálad, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-3, lapozz a **341**-re! (Ez csak egyszer történhet meg veled a kaland során.)

Egyébként dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben!

Dobás	Esemény
2-3	Lapozz a 312 -re!
4-5	Lapozz a 206 -ra!
6	<i>Tedd próbára</i> ÉSZLELÉSED 16-os nehézség ellen! Ha nem sikerül, akkor eltévedsz a hegyek között. Sokáig tart, amíg visszatalálsz az útra, sőt a sziklákon kifi-

- camítod a bokádat is. Vonj le 2 ERŐNLÉT pontot és 1 LÉLEK pontot magadtól!
- 7 Senkivel sem találkozol, utad eseménytelenül telik.
- 8 Egy patak partján a termékenység istennőjének, Taradennek a szobra áll, a vízben pedig pénzt látsz csillogni. Ha akarod, imádkozhatsz és bedobhatsz egy aranyat a vízbe: dobj egy kockával! Ha az eredmény legalább 3, Taraden megáldott: kapsz 1 LÉLEK pontot!
- 9-10 Alkonyatkor néhány törpét pillantasz meg, akik egy tűz körül ülnek. Egyáltalán nem mogorvák: meghívnak maguk közé, sőt megkínálnak szalonnával és sörrel (ezzel megvan a napi étkezésed). Miután vendéglátóid a részeg gajdolást befejezve álomra hajtják a fejüket, te is nyugodtan kipihenheted magad.
- 11-12 Lapozz a **356**-ra!

A vidék lakatlan, ezért a szabad ég alatt kell aludnod. Ha nem találkozta a törpékkel, dobj egy kockával! Ha az eredmény 4-6, álmodat nem zavarja meg semmi, de ha kevesebb, a hidegtől és a farkasok üvöltésétől nem tudod rendesen kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

Északnak, Alkonyvégbe?

Lapozz a **183**-ra!

Északkeletnek, a Dabbok-hegységbe?

Lapozz a **66**-ra!

Délnek, Wurzenbe?

Lapozz a **100**-ra!

215.

Diadalmas mosollyal előhúzod a jádekö tálblákat a tarisznyádból. A törpe szeme elkerekedik, amikor meglátja őket.

– Urfalanra! – kiált fel. – Thal Duruth táblái!

Odaadod neki a tálblákat, ő óvatosan végigsimítja őket, mint a hímes tojást. Leül, felteszi a szemüvegét és máris tanulmányozni kezdené a véseteket, amikor eszébe jut valami.

– Ja igen, a tekercsem. Kérem vissza! – pillant rád sürgetően. Odadod neki az írásjegyek megfejtését tartalmazó tekercsot (húzd le a *Kalandlapodról* a jádetáblákkal együtt!). Frodi azonnal kinyitja, majd a szövegbe mélyed.

– Részemről teljesítettem az egyezségünket – jegyzed meg.

A törpe felnéz.

– Persze, a szobor! Természetesen a tiéd, elviheted.

Óvatosan a tarisznyádba rejtéd Grahar király szobrát, írd fel a *Kalandlapodra!* Nyersz 2 LÉLEK pontot, amiért megszerezted a Béke Őreinek egy újabb darabját! Ezután lapozz vissza a 271-re és válassz mást!

216.

– Nem sikerült az összes szobrot összegyűjtenem – mondd komoran és beleborzongsz a tudatba, hogy mit jelentenek a szavaid. Hirtelen súlyosnak érzed a nyakadban lógó szimbólumot.

Gedrik atya a padra roskad.

– Ne vádold magad – mondja azután. – Te mindent megtettél, de ez most kevés volt. Azt hiszem, így nincs értelme elmennünk Eingurdba. Bizzuk az Istennőre a jövőt.

Azzal Gedrik atya lassan kibotorkál a szentélyből. Vigasztaló szavai ellenére erős lelkiismeret-furdalást érzel a kudarc miatt. Ez az érzésed csak fokozódik, amikor pár nap múlva megérkeznek az első hírek a fővárosból. Lord Telwynt fényes ünnepek közepette királlyá koronázták, és minden jól is ment addig, amíg össze nem ült a Hetek Tanácsa. Ezen éles szóváltás alakult ki az új király és Lord Harrabal között – egyes szóbeszéddek szerint a hirtelen haragú uralkodó még a kardját is kivonta a vita hevében! Végül Lord Harrabal feldúltan távozott, és némi habozás után követte őt Lord Isseron és Lady Generys. Mindannyian a várukba siettek, sereget gyűjteni.

A pusztulás és nyomorúság hónapjai következnek. Úgy döntesz, egyelőre nem mész vissza Eingurdba. Nem tudnál Annon atya szemébe nézni. Inkább nyakadba veszed az országutat és megpróbálsz

segíteni a rászorulókon, hogy valahogyan jóvá tedd, amit elmulasztottál.

Kalandod kudarccal végződött!

217.

Intesz a társaidnak, hogy támadjanak. A Hangtalan Harcosok szinte egyszerre vetődnek előre. Szempillantás alatt szörnyű kavardás támad. Azonban Rolgar emberei sem restek: kattanásokat hallasz, nyílveszők surrogását, majd ordítást. Mikor odanézel, megkönnyebbülve látod, hogy barátod sértetlen. A Hatodik Kard a saját testével fogta fel a Griminek szánt nyílveszőt, amely a karját találta el! Több harcosodat megsebesítették a nyílveszők, de rendületlenül szállnak harcba a kardokkal, törökkel felszerelt vicsorgó pribékekkel.

Te a zűrzavarban odaugrasz Grimihez és gyorsan elmetéled a köteleit.

– Menj fedezékbe! – kiáltod neki.

Grimi kiveszi a pecket a szájából.

– Köszönöm, cimbora! – mondja sápadtan, de mosolyogva, majd oldalra vetődik és felkap egy gazdátlan kardot. Neked azonban nincs időd vele foglalkozni, mert a szemed sarkából látod, hogy kövér ellenfeled a pinceajtó felé igyekszik.

– Megállj, Rolgar! – ordítod és feléje szúrsz. – Most megfizetsz mindenért!

Rolgar megfordul és háritja a döfésedet a kardjával.

– Ám legyen – mondja hűvösen. – Intézzük el egyszer s mindenkorra.

HÁJAS ROLGAR

ÜGYESSÉG 8

ERŐNLÉT 9

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha győzol, lapozz a 345-re!

218.

Töprengve figyeled az erdőjárókat, próbálsz kitalálni, melyik lehet megbízható. Észreveszed, hogy az egyikük, egy fiatal, barnászöld köpönyeget viselő férfi téged figyel. Oldalán kard lóg, zsákja a lábánál hever. Komoly arca, szürke szeme valamiért pozitív benyomást kelt benned, ezért úgy döntesz, teszel vele egy próbát.

Odalépsz az asztalához, mire a férfi helyet kínál. Zimyrasként mutatkozik be, állítása szerint itt született.

– Úgy ismerem az erdőt, mint a tenyeremet – mondja. – Megtanultam, hogy óvatosnak kell lenni és bizonyos részeket jobb elkerülni, különben az erdőlakók könnyen megrézfálhatják az embert. Némelyik lény jóindulatú, mint a fatündérek, akik a fákat gondozzák és bennük laknak, vagy a tünde alkimista, aki egy láthatatlan kunyhóban lakik a varázsforrás mellett. Mások viszont kimondottan utálatosak. Az ösvénymanók azzal szórakoznak, hogy átrendezik az utat az ember talpa alatt és addig járatják körbe-körbe, amíg össze nem esik a fáradtságtól. De még náluk is bosszantóbbak a Lopók, akik észrevétlenül kicsenik az ember zsebéből a tárgyait és virágokat, gombákat raknak a helyére. Már gondoltam rá, hogy egyszer megkeresem a helyet, ahol a lopott tárgyakat gyűjtik! Azután ott van Vif, egy furcsa kis szárnyas fickó, aki folyton azzal henceg, hogy nagy varázsló, pedig csak ártalmatlan mitugrász, bár vigyázni kell vele, mert gonosz tréfái vannak. Szóval milyen célból akarsz nekivágni a rengetegnek?

Írd fel *Kalandlapodra* az *ALKÍMIA* kódszót! Mivel Zimyras megbízható embernek tűnik, elárulod neki, hogy a rablóbanda rejtekhelyét kutatod. A férfinak elkerekedik a szeme.

– Én hetek óta járom az erdőt a rablótanyát keresve, eredménytelenül! – mondja. – Miből gondolod, hogy neked sikerülni fog? Talán van valamilyen információd?

Habozol. Rájössz, hogy még nem is gondolkodtál azon, pontosan hol keresd a rablók fészket. Annyit tudsz, hogy egy dombocskát kell keresned, bár ezt is csak egy álom alapján.

Ha szerepel a *Kalandlapodon* a *LEGENDÁK* kódszó, lapozz a 125-re!

Ha nem, akkor sajnos semmilyen konkrétumot nem tudsz mondani Zimyras kérdésére. A férfi bosszúsan legyint és befejezi a beszélgetést. Csüggedten hagyod el a fogadót. Ezután az erdőjárók közül már senki nem fog komolyan venni téged, így ezt az opciót később már nem választhatod. Jelenleg annak sem lenne értelme, hogy egyedül vágj neki a rengetegnek, így erre a lehetőségre majd csak akkor térhetsz vissza, ha már megszerezted a *LEGENDÁK* kódszót. Most lapozz vissza a **95**-re és válassz mást!

219.

A mocsárlakóknak elmegy a kedvük a további harctól és hajlandóak meghallgatni. Elmondod nekik, hogy Mocsárrétről küldtek hozzájuk, mert a falu nagyon szenved a ködtől.

Időközben újabb alakok bukkannak fel, és bekísérnek a tanyájukra. Egy nagyobb tisztáson laknak, ahol egy hasadék nyílik, s ennek mélyén forró víz bugyog. A mocsárlakók elmondják, hogy a Szent Forrás közelében telepedtek le és a Mocsár Irtóztató Urát imádják. Volt vezetőjük, a remete útmutatásával szertartásokat végeztek, és a forrás azóta bocsátja ki a sűrű, bűzös ködöt. A mocsárlakók szerint ez a köd idővel megtisztítja és emberfeletti lényekké változtatja őket. Hitük szerint ez történt a remetével is, aki egy napon belépett a Szent Forrásba és eltűnt.

Megborzongsz a furcsa mese hallatán, de eszedbe jut egy megoldás, amellyel talán mindkét közösség jól járna: be kellene ültetniük a tisztásuk környékét a Ködgyűjtő fagyönggyel! Már éppen előadnád az ötletedet a mocsárlakóknak, amikor reszelős kiáltás harsan fel. Egy csimbókos hajú, rongyokba öltözött ember tűnik fel a falu szélén. Botjára támaszkodva fél lábon biceg, arca elsötétül a dühtől. Homlokán különös jelet láatsz – talán valamiféle sámán lehet?

– Mit csináltok, eszetlenek? – korholja társait, akik morogva utat engednek neki. – Beengeditek ezt az idegent a szent helyünkre? Bemocskolja a Forrást a fehér fénnel! Hát semmit sem tanultatok a mestertől? – A torzonborz férfi megáll előtted és a botjával hadonászni kezd. – Takarodj innen, idegen, vagy feláldozunk az Irtóztatónak!

A mocsárlakók arcán látod, hogy félig-meddig egyetértenek a furcsa sámánnal. El kell döntened, hogy hajlandó vagy-e még többet kockáztatni Mocsárrét érdekében.

Ha itt maradsz és vállalod a következményeket, lapozz a **280**-ra! Ha sietve elköszönsz és visszaindulsz a faluba, lapozz a **121**-re!

220.

Egy ligetben lovagolsz, amikor hirtelen nyílvessző süvít el a válad fölött. Két apró, hegyes fülű alak ugrik rád a fákról és súlyukkal lerántanak a nyeregből. Szerencsére földet éréskor az egyik ügyetlen teremtmény pont alád kerül, így nem sérülsz meg. Ezek erdei manók, akik könnyű prédát látnak benned! Kezükben görbe kard villog, arcukon rosszindulatú mohóság. Egyszerre kell megküzdened velük!

1. ERDEI MANÓ

ÜGYESSÉG 5

ERŐNLÉT 5

2. ERDEI MANÓ

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 4

Nem tudod, de a gonosz manók növényi mérget kentek pengéik élére. Ezért ha a csata során kétszer eltalálnak, a mérge hatni kezd és le kell vonnod még 3 ERŐNLÉT pontot!

Támadóid szerencsére gyávák, ezért ha ERŐNLÉTÜK 2-re vagy az alá csökken, azonnal elmenekülnek.

Ha elmenekülsz, akkor sikeresen lerázod magadról a manókat, felpattansz a lovadra és elvágtatsz.

Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

221.

Egy ősi csatamező mellett haladsz el. Hirtelen sötét fellegek takarják el a napot, és a föld alól zöldes pára bújik elő, amely áttetsző formákat ölt. Kísértetek! A rég meghalt katonák körülvesznek, szellemkezükkkel megtapogatnak.

Ha Rheával játszol, egy sikeres *Végső nyugalom* varázslattal visszaküldheted őket a sírba és nyugodtan továbbmehetsz. Ha ezt

nem tudod, akkor vágatni kezdesz, és végül elhagyod a csatamezőt. Amikor visszanézel, a kísérteteket már nem látod. Megmagyarázhatatlan reszketés vesz rajtad erőt (veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot) és később rájössz, hogy az egyik tárgyad (vagy 10 aranyad) is eltűnt.

Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

222.

A piactérre érve hamar rátalálsz Tyssirelre. A tünde int, hogy kövesd, és utat tör az emberek között. Megpróbálsz lépést tartani vele.

A piacteret elhagyva ráfordultok egy mellékutcára, majd egy kis térre értek. A térre nyíló egyik ház falán gyógynövények függnek és a cégérre girbegurba betűkkel azt írták: „*Herbalista*”.

– Ez Odma boltja – mondja a tünde. Beléptek a félhomályos üzletbe, amely úgy néz ki, mint egy kert. Tucatnyi növény illata csapja meg az orrodát. Itt aztán bármilyen nyavalyára kapható gyógyír. De vajon mérget is árul az öregasszony?

– Hol vagy, Odma? – kiált fel Tyssirel. – Gyere elő!

– Jövök már, jövök – hallatszik egy ajtó mögül, amelyben a következő pillanatban ráncos anyóka bukkan elő. Hajlott háta és sipítózó hangja ellenére szeme jókedvűen csillog. – Mit adhatok?

– Információt – feleli a tünde. – Tudom, hogy az elmúlt napokban valaki Sisakvirágot vett tőled. Nálad jobban senki nem tudja, hogy ez halálos mérge!

Az öregasszony először tiltakozik, ám társad vehemens rábeszélésére végül bevallja az igazságot.

– És hogy nézett ki, akinek eladtad? – kérdezed tőle.

Odma elgondolkodik.

– Cingár alak volt, nagy fejjel és hórihorgas orral. És volt még valami furcsa rajta... igen, az egyik orcáján egy nagy sebhely húzódott végig.

– Akkor ugyanaz volt, aki a fogadóban kérdezősködött Daar őrmester után! – kiáltasz fel. – Más részletre nem emlékszik? Idevalósi lehetett?

– Nekem úgy tűnt – feleli lassan az öregasszony. – Elég jól ismer-
te a járást. De nem gondoltam róla, hogy gyilkos! Azt mondta, a
nagyapjának viszi, aki gyógyíthatatlan sorvadással fekszik a Bűrök-
ben, hogy megkönnyítse a végóráit.

– Hol? – kérdezel vissza értetlenül. Tyssirel azonban felkapja a
fejét.

– Bűrököt mondtál? Ez az alsóváros neve! – fordul feléd izgatot-
tan. – De csak az ott lakók nevezik így. A tettes tehát bizonyosan
itteni. Ezen az információon elindulhatunk. Gyere, menjünk!

– Vagy csak azt akarja, hogy ezt higgyük – jegyzed meg, de Tyssi-
rel mintha meg sem hallaná. Már indul is kifelé.

– Most az egyszer megúszta, Odma! – szól vissza.

A boltot elhagyva nyakatokba veszitek a várost. Lapozz a **132-re!**

223.

Alkonyatkor ismét megkeresed Orysiant, majd útnak indultok.
A Taggato-ház hátsó udvara már ismerős, te is megtalálod a tegnapi
búvóhelyedet. Holdfényes este van. Kis várakozás után látjátok, hogy
Melyon ablaka kinyílik és a lány sápadt alakja jelenik meg benne.

– Melyon! – kiált fel Orysian olyan halkán, ahogy csak tud.

Mivel a leányzó nem szól semmit és levélke sem érkezik a földre,
az ifjú rádöbben, hogy a dal következik. Megköszörüli a torkát és
rád néz. Bátorítóan bölintasz, mire Orysian belekezd a dalba. Most
elválik, mennyire vagy jó zenész és jó tanár!

Tedd próbára a ZENÉLÉSEDET 17-es nehézség ellen, hogy kiderül-
jön, milyen dalt szereztetek és mennyire sikerült begyakoroltatni a
tanítványoddal! Ha sikeres a próbád, lapozz a **109-re!** Ha sikertelen,
lapozz a **270-re!**

224.

Rendelsz egy italt és körül nézel. Az egyik asztalnál valamilyen
szerencsejátékot játszanak, ezért odamész megnézni.

Mint kiderül, meglehetősen kegyetlen játékról van szó. A játékve-
zető, egy ragyás képű, hegyes fogú félork vízszerű folyadékot tölt há-

rom pohárba. A jelentkezők befizetnek 2 aranyat, majd választanak egy italt, amelyet felhajtanak. Azonban csak az egyik pohárban van valóban víz, a másik kettőbe a Cápaharapásnak nevezett enyhe mérget töltöttek! Néhány jelentkező szerencsével jár, ekkor a játékvezető 5 aranyat fizet nekik. Mások viszont a mérget isszák ki és összegörnyednek az égő fájdalomtól, miközben a félorok gonoszul vigyorog rajtuk. Ha akarod, kipróbálhatod a játékot: fizess be a pénzt, majd dobj a kockával! Ha az eredmény 1-4, a mérget ittas meg, veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot (a Kígyókard most nem segíthet). Ha 5-öt vagy nagyobbat dobtál, nyersz 5 aranytallért. Ezt akárhányszor megteheted, amíg van pénzed és ERŐNLÉTED.

Miután befejezted a játékot (vagy a nézelődést), leülsz az egyik asztalhoz és hallgatod a beszélgetéseket. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekeset!

Dobás	Esemény
1	A mai közönség kissé felönthetett a garatra, mert hangos szóváltás, majd verekedés tör ki. Mire felocsúdsz, már mindenki püföl mindenkit! Ideje távoznod. <i>Tedd próbára ÜGYESSÉGED 15-ös nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, eltalálnak egy borosüveggel, vonj le magadtól 1 ERŐNLÉT pontot.</i>
2	Sajnos csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.
3	Ha Talasinnal játszol, lapozz a 65 -re, ha még nem voltál ott! Ha már voltál, akkor leülhetsz kártyázni egy csoporthoz. Sajnos kis tétekből játszanak, ezért a nyereményed csak 3 aranytallért tesz ki.
4	Lapozz a 32 -re!
5	Lapozz a 351 -re!
6	Lapozz a 118 -ra!

Ha végeztél, lapozz vissza a **186**-ra!

225.

Besurransz az egyik üres szobába és gyorsan felméred az értékeket. *Tedd próbára ÉSZLELÉSEDET* 16-os nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, akkor az egyik szekrény polcain cirádás dobozokat találsz, bennük kisebb ékszerekkel. Egy-két perc alatt sikerül 20 arany értékű drágaságot elrejtened a ruhád alá.

Amennyiben a próbád sikertelen, kutatás közben a komornyik lép be a szobába. Szerencsére még nem tudtál semmit magadhoz venni, így amikor átkutatnak, nem buksz le. A magyarázatod, mely szerint csak a mosdót kerested, így is csupán arra elég, hogy ne adjanak az őrség kezére. Üres kézzel penderítenek ki az utcára. Magadnak kell gondoskodnod éjszakai szállásról: ez fogadóban 2 aranyba kerül, ha nem akarod kifizetni, akkor nem tudod rendesen kipihenni magad.

Ha nem kaptak el, akkor az estély végén, a vendégek távozása után a házigazda megköszöni a munkátokat és mindegyikötöknek 10 aranytallért nyom a markába. Mivel már éjszaka van, a szolgák szállásán alhattok. Másnap reggel távozol a házból.

Mindkét esetben *növeld eggyel a napok számát*, majd lapozz vissza a **150-re!** (Ha elhagyod Eingurdot, akkor most nem kell megnövelned a napok számát, hiszen már itt megtetted.)

226.

Valamiért gyanúsnak találod az idegent... talán mert túl sokat kérdezősködik. Csaló lehet, ezért meg kell szabadulnod tőle anélkül, hogy gyanút fogna. Felnevetsz.

– Csak ugrattalak, barátom! – mondod kedélyesen. – Ugye nem hitted el, hogy van száz aranyam? Hát úgy nézek én ki?

– Tehát csak vicc volt? – hőköl hátra a kalapos idegen.

– Hát persze! Hallottam a Hangtalan Harcosokról és kíváncsi voltam, tényleg léteznek-e.

Az idegen dühösen felpattan.

– Senki sem szórakozhat velünk büntetlenül! – kiabálja az öklét rázva. – Na várj csak, te csaló! – S azzal eltűnik a tömegben. Úgy

sejted, többedmagával akar visszatérni, hogy megbosszulja a tréfát, ezért úgy döntesz, ideje elhagyni a csarnokot.

Mikor kilépsz az ajtón, egy hang szólal meg mögötted.

– Mégsem vagy teljesen bolond, idegen. – Megpördülsz. Egy magas, nyurga fiatalembert láatsz a bejárat mellett. Tör lóg az oldalán és egy szalmaszálat rágcsál nyugodtan.

– Te ki vagy? – kérdezed, a kardodra téve a kezed.

– Én vagyok a Hatodik Kard – feleli rejtélyesen. – Örülök, hogy nem dőltél be annak a szánalmas impostornak. Hallottam, hogy munkát ajánlanál nekünk. Gyere, elviszlek az Első Kardhoz, megbeszélni a részleteket.

– Eredjetek a csudába az ócska trükkjei... – kezded bosszúsan, de folytatni már nem tudod. Csak azt látod, hogy a legény megmozdul. Űtést érzel, a következő pillanatban már a földön fekszel háton, a kardod pedig az idegen kezében van. Sajog a fejed. Vesztettél 1 ERŐNLÉT pontot.

A legény barátságosan mosolyogva felsegít és visszaadja a kardodat.

– Nos, mehetünk? – kérdezi. – Én nem fogom bekötni a szemed.

Villámgyors mozgása elég meggyőző volt, ráadásul visszaadta a kardodat, ezért úgy döntesz, megér egy próbát. Lapozz a **105-re!**

227.

Visszafelé menet a sátrak közt hirtelen egy harc közepébe csöppensz. Két fiatal lovag vív egymással – pontosabban egyikük vörös képpel, dühös átkokat szórva, karddal csépelni társát, aki inkább csak védekezésre szorítkozik. A környéken állók elhúzódnak kettejük mellől és szájtátva figyelik a párbajt.

Ha akarod, *Békítés* varázslattal lenyugtathatod a dühös lovagot, hátha tisztázni tudják a vitájukat, mielőtt valamelyiknek baja esik. Ha így döntesz és sikerült a varázslat, lapozz a **366-ra!**

Egyébként lapozz vissza az **5-re!**

Békésen iszogatsz a pultnál, amikor súlyos kéz ereszkedik a válladra.

– No lám, te gazember! Most végre megvagy! Fogjátok el!

Megborzongsz, mert azonnal felismered az arrogáns hangot: Delwen Tordarriké, a gazdag polgáré és városi tanácstagé, akit néhány hónapja haragítottál magadra azzal, hogy megszóktetted a lányát. Delwen sosem fogadta el a magyarázatodat, mely szerint a lány önként jött veled – pedig így volt! –, és bosszút esküdött ellened. Eddig sikerült elkerülnöd... ki hitte volna, hogy éppen ma ugyanebbe a fogadóba tér be ő is?

Mielőtt megszólalhatnál, erős kezek ragadnak meg. Delwen testőrei szembefordítanak a magas, prémmel szegett köntöst viselő, pökhendi arcú férfival, aki lekever neked egy pofont.

– Ezt Hildáért kapod, te senkiházi! Most pedig vigyétek a tömlöcbe!

– Mondtam már, hogy ártatlan vagyok! – kezded, de a testőrök megragadnak, és kicipelnek az utcára.

– Ezt majd a bírónak mondd! – kiáltja utánad a tanácstag. – Ó, várj csak, hiszen a te ügyedben NEM is lesz tárgyalás!

Ennek fele sem tréfa! A testőrök máris visznek a börtönbe, félrelökösve az embereket az útból. Szerencsére az utcán nagy a tömeg.

Tedd próbára ÜGYESSÉGEDET 17-es nehézség ellen!

Ha sikeres a próba, egy óvatlan pillanatban kiszabadulsz a markukból és kerekét oldasz. A testőrök egy idő után feladják a keresésed. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

Ha viszont sikertelen a próbád, az örök egészen a városi őrség épületéig visznek, ahol minden javadat elkobozzák és hamarosan egy sötét börtöncellában találsz magad! Delwen befolyását ismerve tényleg nem sok jóra számíthatsz. Írd fel *Kalandlapodra*, hol történt veled ez az esemény (Eingurd vagy Alkonyvég, azaz 150 vagy 183), majd lapozz a **64**-re!

229.

A krónika szorgos szerzője az Einguurdban jelenleg élő százharminchét nemesi család adatait gyűjtötte össze. Természetesen ki-tüntetett helyet szentel az öt legnagyobb főúri családnak. Ezek közül Lord Orem famíliája a legrégebbi: az egyik őse már négyszáz évvel ezelőtt is tagja volt a királyi tanácsnak. Lord Telwyn és Lord Harra-bal családjá később szerzett hírnevet: előbbit egy határvidéki erőd kapitánya, utóbbit egy gazdag földbirtokos alapította, aki beházaso-dott a királyi családba. A másik két család csak néhány évtizede ját-szik fontos szerepet. Lord Baral bukása után a várát és örökségét az unokahúga, Lady Generys kapta meg. Lord Isseron pedig egy azóta kihalt királyi család oldalági leszármazottja.

Nem tudod, mire lesznek jók ezek az információk, mindenesetre sok érdekes dolgot megtudtál a királyság történetéről. Írd fel *Kaland-lapodra* a *LEGENDÁK* kódszót! Ezután lapozz vissza a **101-re!**

230.

Egy csoport kártyázó katonát pillantasz meg az egyik asztalnál. Láthatóan most kapták meg a zsoldjukat, mert lelkesen emelgetik a téteket. Ha akarod, te is beszállhatsz. Három kört játszotok: az első körben 1 arany a tét, a másodikban 2, a harmadikban 3. Minden kör-ben dobj egy kockával! Ha a dobásod 1-4 között van, akkor elnyer-ted a katonák pénzét, ám a következő dobáshoz +1-et kell adnod. Mivel négyen vannak, ezért körönként 4, 8, illetve 12 aranytallért nyerhetsz. Ha elrontottad a próbát, elbukod a tétedet, de a dobás nem nehezedik.

Három kör után a katonák felállnak és elhagyják az ivót (legköze-lebb már nem találod itt őket). Lapozz vissza a **100-ra!**

231.

A köd egyre sűrűbb, szinte áthatol a ruhádon, és csakhamar meg-bánod, amiért vakmerően bemerészkedtél a lápba. Hátat fordítasz és elindulsz visszafelé... de vajon tényleg jó irányba haladsz?

Tedd próbára ÉSZLELÉSED 17-es nehézség ellen!

Ha sikertelen a próbád, lapozz a **169**-re!

Ha sikerült a dobásod, rálelsz a falu felé vezető útra és pár óra kimerítő gyaloglás után megszegyenülten érsz vissza Mocsárrétre. A helyiek fejcsóválva térnek napirendre balgaságod felett. Lapozz vissza a **243**-ra!

232.

A forgatagban egyszer csak egy színpadra leszel figyelmes, amelyen éppen előadás zajlik. Figyelmed oka, hogy a színpad fölött festett vászon hirdeti a darab címét: „*A Béke Őreinek legendája*”. Közlebb mész és figyelni kezdesz.

Az öt színész valóban Grahár király, Talaqua királynő, Oroszlán Ansgar, Viharbárdú Keor és Biztoskezű Varëon életéből ad elő részleteket. Bár ezt az öt hőst természetesen egész Eingurdban jól ismerik, viszonylag ritkán szoktak rájuk a Béke Őreiként hivatkozni. És ami még megdöbbentőbb, az előadás végén a társulat vezetője még azt is elmondja, hogy hősokról készült szobrok sokáig védték a királyság békéjét. Lehet, hogy ez a furcsa társulat többet is tud a szobrokról?

Ha odamész hozzájuk és rákérdesz a dologra (és még nem tetted), lapozz a **134**-re! Ha nem, lapozz vissza az **5**-re!

233.

Éjszaka hirtelen felriadsz nyugtalan álmaidból. Körülnézel. A hold magasan áll, fénye a néma sátrakra esik. Ekkor neszt hallasz a közelből. Odanézel és egy fekete alakot pillantasz meg, amint feléd lopakodik! Gyorsan felugrasz, felkapod a botodat.

– Hagyj békén, vagy megjáród! – sziszeged támadód felé. Az egy pillanatra megtorpan, azután gonoszul elvigyorodik és előkapja a tőrét.

– A mester a véredet akarja – suttogja. – És meg is fogja kapni! – Azzal rád veti magát.

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha győzöl, aznap éjszaka már nem tudod kipihenni magad. Hajnalig nyugtalanul forgolódsz, azon gondolkodva, ki lehet az a titokzatos „mester”, aki a támadódat küldte. Megfogadod, hogy legközelebb ha teheted, elkerülöd Szelessíkot. Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, Wurzen és
a hegyek felé?

Lapozz a **306**-ra!

Északkeletnek, a királyi úton

Valousa felé?

Lapozz a **342**-re!

Délnek, Irmoth erdejébe?

Lapozz a **77**-re!

Nyugatnak, a karavánúton

Kel Durstan felé?

Lapozz a **260**-ra!

234.

Ez az umbratoli kereskedőbárka lesz az, amelyikről Sapu beszélt! Úgy gondolod, hasznos lehet megtudni egyet-mást a rakományról, ezért megszólítod a körülötte ödöngő matrózokat. Az olajbarna bőrű, zömök férfiak különös nyelvjárását elsöre kissé nehezen érted meg, de azután megtudod tőlük, hogy a bárka fűszereket hozott Valousába. A fűszereket egy Dio Himerias nevű helyi kereskedő vette meg, aki bizonyára busás haszonnal fog túladni rajtuk. Az árut az egyik kikötői raktárba szállították.

Ha felkeresed a mondott raktárat, lapozz a **348**-ra! Ha inkább a halászokhoz mész oda, lapozz a **141**-re! Ha elhagyod a kikötőt, lapozz az **50**-re!

235.

A Dabbok-hegység oldalában kaptatsz egy ösvényen. Összehúzd magadon a köpenyed a hideg szél miatt. Havasi rétek, fenyőerdők és egy hegyi patak kísérik utadat.

Ha Talasinnel játszol és legalább 120 aranytallér van nálad, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-3, lapozz a **341**-re! (Ez csak egyszer történhet meg veled a kaland során.)

Egyébként dobj két kockával, hogy megtudd, mi történik veled a hegyek között!

Dobás	Esemény
2-3	Lapozz a 312 -re!
4-5	<i>Tedd próbára</i> ÉSZLELÉSED 16-os nehézség ellen! Ha nem sikerül, akkor eltévedsz a hegyek között. Sokáig tart, amíg visszatalálsz az útra, sőt a sziklákon kifícamítod a bokádat is. Vonj le 2 ERŐNLÉT pontot és 1 LÉLEK pontot magadtól!
6	Keletről sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástartól. Veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag élelmed is ehetetlenné ázik.
7	Utad eseménytelenül telik.
8	Alkonyatkor kolompolást hallasz, és egy pásztort veszsz észre, aki a kutyájával hajtja a kecskenyáját hazafelé. Megkérdesz tőle, merre találsz éjszakai szállást, mire a pásztor a bajusza alatt morogva felajánlja, hogy szállj meg nála. A pásztor hajléka szegényes, de a pörkölt, amit főzött, nagyon ízletes. Ezzel megvan a napi étkezésed és nyugodtan kipihenheted magad.
9-10	Lapozz a 97 -re!
11-12	Lapozz az 56 -ra!

Egy kanyar mögül kibukkanva megpillantod Nolfiher Üllőjét, a Dabbok-hegység legmagasabb csúcsát, melynek tetején hó szikrázik és felhők gomolyognak. Északkelet felé egy hágó vezet át a hegyeken a főváros irányába. A csúcs aljában terül el Rerdal pár tucat házból álló bányásztelepülése. Csákányok és kalapácsok csengése vegyül a lakosok zsvájába, a kéményekből műhelyek füstje száll. A helyiek keménykötésű emberek és törpék, akik a kényelmet hírből sem ismerik (ez látszik az épületeken), viszont kiváló kézművesek.

Ha nem találkoztál a pásztorral, Rerdalban 2 aranyért kaphatsz szállást. Alhatsz a szabad ég alatt is, ekkor viszont dobj egy kockával! Ha az eredmény 4 vagy több, álmodat nem zavarja meg semmi, de ha kevesebb, a hidegtől és a farkasok üvöltésétől nem tudod rendesen kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!*

Másnap reggel el kell döntened, mihez kezdesz. (Amíg Rerdalban vagy, addig ha a szöveg ismét erre a fejezetpontra utasít, nem kell sem úti eseményre dobnod, sem pedig a napok számát megnövelned.)

Felkeresed a helyi kocsmát?

Lapozz a **130**-ra!

Körülnézel, mit árulnak a faluban?

Lapozz a **273**-ra!

Amennyiben úgy döntesz, Rerdalt elhagyva folytatod a küldetésedet, dönts el, merre indulsz tovább!

Északkeletnek, a hágón át Eingurdba?

Lapozz a **150**-re!

Délkeletnek, tovább a hegyeken át?

Lapozz a **82**-re!

Nyugatnak, tovább a hegyeken át?

Lapozz a **66**-ra!

236.

Zord arccal, szó nélkül kítatod a szádat, hogy a lény beletegye a drágakövet. Az elvigyorodik, amint meglátja beleegyezésedet, és egy „Bölcsen döntöttél!” felkiáltással feléd röppen, hogy a szádba ejtse a követ. Hűvös érzést érzel a szádban, miközben a nyelved alá tolod. Azután csak lógsz.

Vif várákozóan mosolyog.

– Na mi lesz, engedd el azt a pallót! Már nincs szükséged rá!

Nagyot fohászokodsz és hirtelen elengeded a biztonságot adó pallót. Legnagyobb meglepetésedre nem kezdesz zuhanni, hanem lebegve megállsz a levegőben, karnyújtásnyira a hídtól! A furcsa lény vigyorogva nézi hitetlenkedésedet, aztán felrikkant:

– Na látod, megy ez! De jobban teszed, ha visszatérsz a hídra, mert a varázslat csak egy percig működik. Én pedig, ha megbocsátasz, most

már a dolgom után nézek! Igazán jól szórakoztam! – és visító kacagással elszáll arrafelé, amerről jöttél. Hátratekintve még látod, amint jókedvű bukfeneket hány a levegőben, azután eltűnik a fák között. Megcsóválod a fejed. Jó, hogy megkímélt a további „tréfáitól”!

Karjaiddal csapkodva sikerül időben visszalebegned a hídra. Mikor már rajta vagy, sietve a híd túlsó vége felé indulsz. A perc letelével a nyelved alatt tartott kő furcsa módon eltűnik. Nagyon megkönnyebbülsz, amikor ismét szilárd talajt ér a lábad. Kifújod magad, majd továbbhaladsz az erdőben. Hamarosan ismerős környékre érsz. Lapozz a **95-re!**

237.

Miután megnyomtad a jeleket, torkodban dobogó szívvel várakozol. Már éppen arra gondolsz, hogy valamit félreértettél, amikor az ajtó váratlanul csikorogva félregördül. Sikerült! Kapsz 1 LÉLEK pontot ezért a szép megoldásért.

A sötét ajtónyílásban egy újabb lépcső vezet lefelé. A feltoluló áporodott szagból eszedbe jut, hogy idáig valószínűleg egyetlen kincsvadász sem jutott még el. Odalent ismeretlen kincsek... és ismeretlen veszélyek várnak rád. Várakozással telve ereszkedsz le. A lépcső aljában egy merőleges folyosóra érsz, amely mindkét irányban továbbvezet.

Ha jobbra indulsz el, lapozz a **15-re!** Ha balra, akkor lapozz a **104-re!**

238.

Valamit nagyon elszámoltál, hiszen eljött a koronázás napja és te még mindig úton vagy! Erősödő balsejtelem gyötör: kudarcot vallottál.

Félelmeid hamar valóra válnak, amikor pár nap múlva megérkeznek az első hírek a fővárosból. Lord Telwynt fényes ünnepek közepette királlyá koronázták, és minden jól is ment addig, amíg össze nem ült a Hetek Tanácsa. Ezen éles szóváltás alakult ki az új király és Lord Harrabal között – egyes szóbeszéddek szerint a hirtelen haragú uralkodó még a kardját is kivonta a vita hevében! Végül Lord Harra-

bal feldúltan távozott, és némi habozás után követte őt Lord Isseron és Lady Generys. Mindannyian a várukba siettek, sereget gyűjteni.

Immár mindenki a háborúról beszél és senki nincs, aki meghal-
laná Gindel papjainak békítő szavát. A pusztulás és nyomorúság
hónapjai következnek. Úgy döntesz, egyelőre nem mész vissza Ein-
gurdba. Nem tudnál Annon atya szemébe nézni. Inkább nyakadba
veszed az országutat és megpróbálsz segíteni a rászorulókon, hogy
valahogyan jóvá tedd, amit elmulasztottál.

Kalandod kudarccal végződött!

239.

Útközben beavatod a társadat a barlangok rejtelmébe és közlöd
vele, mi lenne a feladata. Elkerekedik a szeme, amikor meghallja,
hogy megtaláltad a legendás kincs rejtékelyét.

– Csupán favágás a munka? – kérdezi. – Biztosan nincsenek óriá-
sok vagy manók a barlangban? Se emberevő boszorkányok?

Úgy döntesz, ideje szembesítened társadat a várható veszélyekkel.

– Valószínűleg nincsenek, de nem tudhatjuk biztosan. Tudnod
kell, hogy a feladat akár életveszélyes is lehet! Ha nem vállalod, most
még meggondolhatod magad és hazamehetsz.

Társad néhány pillanatig gondolkodik, majd megvonja a vállát.

– Inkább megnézném magamnak azt a kincset!

Mosolyogva bólintasz, remélve, hogy mindketten ép bőrrel
megússzátok a kalandot.

Az este a hegyen ér benneteket. Tüzed gyújtotok, társad szalonnát
süt, téged is megkínálva belőle. Csendes éjszaka borul rátok. *Növeld
a napok számát!* Másnap elhaladtok a remete kunyhójának közelé-
ben, és meg is pillantod az öregembert, amint az ajtaja előtt üldögél
a hintaszékében. Ti azonban még feljebb kapaszkodtok, egészen ad-
dig, amíg a barlang bejáratát jelző magas fához nem értek.

Kiválasztotok egy fát, társad nekigyűrűkőzik és döngögni kezdi a
törzsét a baltájával. Amikor a fa kidől, levágja az ágait és középen
elfelezi a hosszú törzset. Már délutánra jár, amikor nekiláttok beci-
pelni a két fát a barlangba. Társad kissé megretten a padlót borító

csontok láttán. Te is aggódsz, nehogy összefussatok valamivel a barlangban, de az szerencsére most is kihaltnak tűnik.

Nagy ügyel-bajjal áttoljátok az egyik fatörzset a szűk rejtekaajtón, majd odabent, a hasadék szélén felállítjátok. Te az alját fogod, miközben társad egy kötél segítségével lassan leereszti a törzs felső végét a hasadék túloldalán. Ezután ezt megismétlitek a másikkal. Végül társad a kötéllal egymáshoz rögzíti a két fatörzset és készen áll a híd. Húzd le *Kalandlapodról* a *HASADÉK* kódszót!

– Most már csak meg kell keresni a kincset – törölgeti verejtékes homlokát. Biztatóan bólogatsz. Próbálsz nyugodtnak tűnni, pedig te sem tudod, mi vár rátok beljebb.

A hasadék túloldalán nyíló járatban haladtok tovább, amely hosszasan kanyarog, végül egy hatalmas barlangba vezet. Lámpásod fényre csillogó kincsekre vetül. Felsőhajtasz. Megtaláltad hát! Arany- és ezüstpénzek, ékszerek, drágakövek és aranyozott csecsebecsék hevernek különféle ládákból és a földön egyaránt. Társad szóhoz sem jut, döbbsen bámolja az óriási gazdagságot.

Ekkor azonban dörgő nevetés hallatszik. Körülnézel. A terem egyik végében ködtestű alak tűnik fel. Egy szellem! Magas, láncinget viselő, marcona férfialak az, a kezében hosszú kard. Gúnyos mosollyal lép közelebb hozzátok.

Ha Branok a társad, akkor ő a szellemalak láttán felüvölt rémületében és kirohan a teremből, vissza a hasadékhoz. A továbbiakban egyedül leszel.

– Gyönyörűek, ugye? – kérdezi a szellem a kincsekre mutatva. – Én sem tudok elszakadni tőlük, hiába vagyok már harminc éve halott! De ne félj, neked könnyebben fog menni!

Csikorgó hangot hallasz a bejárat felől. Odapillantva megfagy ereidben a vér: egy sziklafal ereszkedik le a mennyezetről az ajtónyílásban, elzárva a kiutat. Vajon csapdába kerültél és lassú éhhalál vár rád még akkor is, ha legyőzöd a szellemet? A rablóvezér dörgő kacajjal nyugtázza zavarodottságod, majd felemeli kardját és feléd indul.

Ha Rheanával játszol, használhatod a *Végső nyugalom* varázslatot, sikernél lapozz az **59**-re!

Egyébként meg kell küzdened a kincsek néhai tulajdonosával!



Ebből a csatából nem menekülhetsz el! Amennyiben a fegyvered nem mágikus, képtelen vagy sérülést okozni ősi mágia mozgatta ellenfelednek! Ez esetben kalandod kudarccal végződött! Ha Cadden a társad, ő meglepetésedre bátran segít a harcban: tárgyakat vág a szellemhez, hogy elterelje a figyelmét. Emiatt a csata során +1 bónusszal dobhatod a próbádat. Ha Awen vagy Ruan a társad, ő rettegve figyel párharcotokat, tudva, hogy az élete múlik a győzelmeden.

Ha győzől, a szellemalak eltűnik. Lapozz az **1**-re (ha Talasinnel játszol) vagy a **279**-re (ha Rheanával)!

240.

Beléd nyilall a felismerés: ló nélkül nem tudsz elég gyorsan utazni, hogy időben visszaérj és megmentsd Grimit! Mivel pillanatnyilag nincs fölösleges 50 aranyad egy hátaslóra (ahogy jobban belegondolsz, soha nem is volt...), egyetlen lehetőséged maradt: lopnod kell egyet. Így hát nyitott szemmel sétálsz az utcákon, felméred a lehetőségeidet, és félreeső helyen várakozó, „gazdátlan” jószágokat keresel.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 15-ös nehézség ellen!

Ha sikeres a próbád, észrevétlenül oda tudsz lopózni egy ilyen állathoz, amely nem ijed meg tőled és nyugodtan tűri, amíg eloldod a szárját. Mire felharsan mögötted a kiáltozás, már több utcával arébb jársz.

Ha sikertelen a próbád, a sokadik próbálkozásra sikerül elkötnöd egy lovat, de az egyik kísérletednél balszerencsés esemény történik. Dobj egy kockával, hogy megtudd, mi történt!

Dobás

Esemény

1

Azonnal ott terem a ló felbőszült gazdája, aki sajnos elég képzett kardforgató. – Te nyavalyás, most megmutatom, mi a lótolvajok jussa! – ordítja. Meg kell küzdened vele:

- Amint tudsz, el kell menekülnöd, különben még nagyobb feltűnést keltesz.
- 2-3 – Tolvaj! Tolvaj! – kiált fel egy hang és tudod, hogy rólad van szó. Két férfit látsz rohanvást közeledni, így te is futásnak eredsz. Árkon-bokron át menekülsz a zsúfolt utcákon át, de csak hosszas hajsza után tudsz elrejtőzni egy kapualjban. A fáradtság és a bosszúság miatt veszítesz 1 ERŐNLÉTET és 1 LÉLEK pontot!
- 4-5 Ez a ló különösen nyugtalan állat. Mikor nyeregbe szállnál, váratlanul nekiered. Elese, a lábad beleakad a kengyelbe, a ló pedig vonszolni kezd maga után a macskaköves utcán. Próbálsz a fejedet védeni, de így is számtalan horzsolást szerzel, míg hátasod hajlandó megállni. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot!
- 6 Egész nap hiába keresel megfelelő jószágot, egyszerűen nem adódik alkalom elkötni egyet. Kénytelen vagy várni. *Növeld a napok számát* (mintha pihentél volna)! Erőfeszítésedet csupán másnap koronázza siker.

Így vagy úgy, de most már van lovad. Lapozz vissza arra a pontra, amelyet felírtál a *Kalandlapodra*!

241.

Imbolyogva rohansz a hullámozó padlón a kijárat felé.

Tedd próbára ÉSZLELÉSED 17-es nehézség ellen! Ha sikertelen a próbád, az egyik szikla eltalálja a válladat. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot.

Kivetődsz az ajtónyíláson, csupán néhány pillanattal azelőtt, hogy azt végképp maga alá temetné a leomló mennyezet. Az egész barlang rázkódik, miközben átkelsz a hasadék fölött, vissza a termekbe, és lihegve kilépsz a napfényre. A remegés végül abbamarad és a barlang bejáratából porfelhő száll ki. Mikor kifújta magad, hálát adsz az isteneknek, amiért kimenekítettek ebből a veszélyes helyzetből. Húzd le *Kalandlapodról* a *KINCS* és a *REMETE* kódszavakat! Lapozz a 213-ra!

242.

Frodi azonnal megismer és beinvitál. Röviden elbeszélgettek arról, mi történt veled, mióta legutóbb találkoztatok. Ha azóta megszerzed a következő tárgyak valamelyikét, a bölcs hajlandó a mellette feltüntetett összeget kifizetni.

Csontvázkirály diadémja	40 aranytallér
Kígyókard	30 aranytallér
Gömb, benne tündérrel	15 aranytallér
Kentaur nyakék	10 aranytallér
Régi térkép	10 aranytallér
Skorpió amulett	5 aranytallér

Ha Isabailtól jössz, lapozz a **13**-ra!

Egyébként elbúcsúzol törpe barátodtól és távozol. Lapozz vissza a **183**-ra!

243.

A Keserűvíz mélyébe csupán egy keskeny út vezet, amelyről nem tanácsos letérni, ha az utazó nem akar elsüllyedni az ingoványban. Bár a mocsár nagy része barátságtalan hely, itt is élnek emberek: egy kiemelkedő szárazulaton kis falu áll, melynek Mocsárrét a neve. A kicsiny réten marhák legelnek, de az itteniek szegények, ez jól látszik az uszadékfából összetákolt kunyhóikon és a sáros gúnyáikon. A faluhoz érve látod, hogy a környéket bűzös, sűrű köd borítja, amely nappal sem szakadozik fel. Lovad nagyokat horkant – úgy tűnik, nem tetszik neki a környék. A nap halvány, sápadt korong az égen.

Ha még nem szerepel a *Kalandlapodon* a **KÖD** kódszó, akkor megkérdezheted, miért ilyen sűrű a köd, lapozz a **352**-re! De meghallgathatod a helyiek beszélgetését is, lapozz a **189**-re! Ha tudsz a herbalis-tárolról, elmehetsz hozzá is, lapozz a **331**-re!

Ha el akarod hagyni a mocsarat, akkor *növeld a napok számát!* Mivel a falusiak a maguk módján vendégszeretők, 2 aranyért kaphatsz éjszakai szállást. De alhatsz a szabad ég alatt is, ekkor dobj egy kockával!

Ha az eredmény 1-2, éjszaka megmar egy kígyó: veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot és a fájdalomtól nem tudod rendesen kipihenni magad. Másnap visszaindulsz nyugatra, a királyi útra. Lapozz a **39**-re!

244.

Előadod a lovag választát: „Nem kérek semmi más jutalmat, királyom, mint a lányod kezét, mert többet ér ő nekem bármilyen földi kincsnél.” Hallasz néhány elismerő megjegyzést, főleg a jelenlevő hölgyek részéről, de a nemesurak ennél mintha eredetibb választ vártak volna. Írj fel *Kalandlapodra* egy „0”-t (ez lesz a végső próbád harmadik módosítója)!

A dal végén elégedett taps zendül fel a teremben. Idwarral együtt meghajoltok, a közönség hangosan ünnepli közös produkciótokat.

Lord Harrabal feláll, mire a taps elhallgat a teremben.

– Kiváló előadásokat hallhattunk tőletek, dalnokok! És most felkérem a teremben tartózkodó nemes urakat, hogy szavazzanak a győztesre. Akinek tetszett az előadás, ne habozzon tetszését gyűrűjével kifejezni!

Mint kiderül, a szavazás úgy zajlik, hogy két papírra felírják a neveteket, majd azt két tálcára teszik, és a tálcákat szolgálkörbehordozzák. A nemesurak gyűrűiket arra a tálcára helyezik, amelyikötök éneke jobban tetszett nekik. A szavazás eredménye egyben az illető jutalma is lesz.

Vajon melyikötök nyerte el a közönség tetszését?

Tedd próbára ZENÉLÉSED 19-es nehézség ellen és add hozzá a három módosítót, amelyeket a dal előadásával szereztél! Ha sikeres a próbád, lapozz a **123**-ra! Ha sikertelen, lapozz az **53**-ra!

245.

– Szóval érdekelné egy kincses térkép? – kérdezed Cyrantól, megmutatva neki a térképet. A halász szeme felcsillan. Érdeklődve forgatja, vizsgálgatja az ősi pergament.

– A gyöngyért cserébe a tiéd lehet – mondod neki. – Gyöngyöt máskor is találhatsz, de ennek a térképnek bizonyosan nincs párja!

– Legyen – morogja a halász, s azzal odadobja neked a fekete gyöngyöt.

– Mész kincset keresni, Cyran? – nevetnek a többiek.

Áldod a szerencsédet, amiért ilyen könnyen megszerezted az egyik szertartási kelléket! Lapozz vissza a 27-re!

246.

Gyorsan elmondod a varázslatot. A katonák megtorpannak, tétováznak.

– Nem tudom, ki ölte meg az őrmesterüket – mondod gyorsan. – Egyébként is: én a Béke Istennőjét szolgálom. Talán nem ismerik fel a jelképét? – Felmutatod a nyakadban függő szimbólumot.

A katonák lehiggadnak.

– Nyakas, legközelebb gondolkodj, mielőtt egy papnőre uszítasz minket! – szól oda a bajszos tiszt a csaposnak, aki elvörösödik szégyenében. – Gyerünk, fiúk, vár a sör!

– Várjanak! – kéred. – Engem is érdekelne, ki követhette el a gyilkosságot. Merre találok Daar őrmester házát?

– Az első utca balra a laktanya melletti tértől – veti oda a tiszt. – Már átkutattuk, de nem találtunk semmit.

– Milyen kár, hogy így végződött egy hosszú és küzdelmes élet – mondod elgondolkodva. – Jól sejtem, hogy az öreg már Lord Baral seregében is szolgált?

A tiszt szúrós szemmel néz rád. Mostanában senki nem ejti ki szívesen a Bitorló nevét.

– Jól sejtj – feleli, majd a társaival együtt hátat fordít és távozik.

A csaposhoz fordulsz, aki közben úgy beletemetkezett egy pohár törölgetésébe, mintha semmi más nem létezne a világon.

– Hogy nézett ki az az idegen, aki az őrmesterről érdeklődött? – kérdezed tőle.

– Alacsony, nagy orrú fickó volt, a bal arcán sebhellyel – morogja a vállát vonogatva. – Egyebet nem láttam, mert köpenyt viselt.

Megköszönöd a csaposnak az információt, majd úgy döntesz, felkeresed Daar őrmester házát. Lapozz a 272-re!

247.

A Borostyántoronyhoz keskeny, kanyargós ösvény vezet. A fák fölé magasodó sziklatetőre érve nagyszerű panoráma tárul eléd: szinte az egész Szürke-erdőt belátni. Innen föntről valóban szürkésnek tűnik a rengeteg, ráadásul nagy részét örökös köd takarja.

A Borostyántorony körül néhány fából ácsolt barakkban szállásolták el a királyság északi határát védő őrséget. A cölöpkerítés kapujánál örök strázsálnak.

– Szép a kilátás, ugye? – kérdezi tőled az egyik őr. – Csak ez a nyavalyás szél ne fújna állandóan. Egyébként mi dolga van idefent?

Ha Rheanával játszol és *Kalandlapodon* szerepel a *REJTEK* szó, lapozz a **168**-ra! Ha nem, de jártál a Fehér Oroszlán céhnél, lapozz a **303**-ra!

Egyébként nincs itt más dolgod, úgyhogy leereszkedsz a folyópartra. Lapozz a **95**-re!

248.

A Hínárerőd baljóslatú épülete az úttól keletre, egy mocsár szélén áll, egy kisebb dombtetőn. Aljában falucska terül el, innen indul az út a várhoz. Az út mellett, mint azt döbbeneten tapasztalod, akasztófák sorakoznak, az egyikén halott lóg. Maga a vár egy fallal körülvett toronyból áll, fekete köveinek komor tömbje a vidék fölé magasodik. A tornyon Pormis gróf lobogója lengedez.

Mikor a kapuhoz érsz, az őrök megállítanak és megkérdezik, mi keresnivalód van itt. Kénytelen vagy átadni nekik a levelet, majd nyugtalanul várakozol, amíg az egyik őr beviszi azt a toronyba. Fél óra is eltelik, mire az őr újból felbukkan.

Ha előzőleg felbontottad a levelet, lapozz a **36**-ra! Ha nem, akkor az őr odavet neked egy erszényt és azt morogja:

– Most pedig tágulj innen!

Az erszényben 5 arany lapul – ennyi a gróf hálája. Megcsóválod a fejed és elhagyod ezt a helyet. Mivel alkonyodik, a faluban találhatsz szállást éjszakára 1 aranyért. Ha viszont a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, a Szürke-erdőbe?
Nyugatnak, a királyi út felé?
Délnek, Eingurdba?

Lapozz a **95**-re!
Lapozz a **11**-re!
Lapozz a **150**-re!

249.

Felbaktatsz a dombra. A kőlapokkal burkolt főtér közepén Grahar király szakállas, páncélos szobra áll. Kicsit arrébb egy emelvényen három kalodába zárt embert látsz. A tér egyik oldalán a királyi palota kerítése húzódik, a kapu előtt mellvértes-alabárdos őrök állnak. A kerítésen túl tágas park húzódik, közepén maga a palota, melynek tornyain zászlókat lenget a szél. A palotának jelenleg nincs lakója: az új király, Lord Telwyn csak néhány hét múlva foglalja el a trónt. A királyi udvarba nem juthatsz be, hiszen semmi dolgod ott, de még ha lenne is, legalább egy hónappal előre be kellett volna jelentkezned.

Ha Talasinnel játszol, miközben a főtér túloldalán álló díszes homlokzatú házakat nézed, vakmerő ötlet jut eszedbe. Annak idején Rolgar bandájával több előkelő házat is kifosztottatok. Mi lenne, ha megpróbálnál beosonni valamelyikbe? Ha megteszed (és még nem próbáltad), lapozz a **43**-ra!

Egyébként térj vissza a **150**-re és válassz mást!

250.

A társalgóba lépve az Arndel-család három tagját találsz élénk beszélgetésbe merülve. Isabail a kereveten ül. Rózsaszín ruhát visel, haját csigákba rendezte, kezében teáscsészét tart. Torgard az ablaknál áll, karját összefonva a mellkasa előtt. Mindketten Orysián beszámolóját hallgatják. Az ifjú az asztal mellett járkal és élénken gesztikulál. Mikor köszöntöd őket, elhallgat és mindhárman feléd néznek. Orysián arca ragyog, Isabail szendén mosolyog rád, egyedül Torgard arckifejezése marad komoly. A férfi visszafordul az unokaöccséhez.

– Tulajdonképpen a módszer másodlagos, a lényeg az, hogy megszerezted a szíved hölgyét. – Száját ragadozószerű vigyorra húzza.
– Férfi lettél, öcsém!

Torgard odalép hozzád és kezet nyújt.

– Értékelem a segítségét, uram! – jó erősen megszorítja a kezedet. – A húgom kifizeti önnek a megszolgált jutalmat. Elestan legyen önnel!

Megköszönöd a szavait. A férfi elbúcsúzik és távozik. Oryisian hátlással néz rád.

– Csatlakozom a nagybátyámhoz – mondja. – Maga nélkül nem sikerült volna, mester! Mindent köszönök!

– Ezek szerint, ha szabad megtudakolnom, jól sikerült az éjszaka? – kérdezed. Oryisian elpirul.

– Ó, igen! Melyonnal örök hűséget fogadtunk egymásnak! Megfodom kérni a kezét! – Biztos történt más is, gondolod magadban, de nem firtatod a részleteket.

– Most menj, Oryisian, hadd búcsúzzam el Talasin úrtól! – nógatja Isabail az unokaöccsét, aki a szívére tett kézzel enyhén meghajol előtted, majd távozik. Amikor kettesben maradtok, Isabail egy fiókos szekrénykéhez lép, amelyből erszényeket vesz elő. Hozzád lépve a kezébe nyomja őket.

– Kérem, fogadja el ezt a csekélységet a fáradozásáért! – mondja.

– Boldog vagyok, hogy megismerhettem önt, drága Isabail! – kockáztatsz meg egy kissé bizalmasabb választ. A hölgy egy pillanatra tétovázik, majd közelebb jön... és egy puszit nyom az arcodra. Hevesebben kezd verni a szíved.

Isabail rád mosolyog.

– Ön derék férfi, Talasin úr! Ha legközelebb Alkonyvégben jár, mindenképpen jöjjön be egy teára! – Azzal rád kacsint, majd elhagyja a helyiséget.

Úgy döntesz, miután Gritit sikerül kiszabadítanod, az első dolgod lesz, hogy visszatérj ide és a végére jársz annak, vajon mennyire kedvel téged Isabail. Kifelé menet megvizsgálod az erszény tartalmát: 40 aranytallér rejtőzik benne.

Jókedvűen füttyörészve távozol az Arndel-háztól. Lapozz a **183-ra!** (Ha elhagyod Alkonyvéget, most nem kell növelned a napok számát, hiszen itt már megtetted.)

251.

Mint kiderül, Annon atya a kertben tartózkodik. Végigsietsz a folyósókon, útközben üdvözlöd a rendtársaidat.

Az idős atyát a templom ápolt belső kertjében találod, amint fiatal tanítványoktól körbevéve lassan sétál és éppen előadást tart nekiről. Eszedbe jut, hogy évekkal ezelőtt te is ott sétáltál az atya mögött, tudásra éhesen... Most viszont éppen hogy neked kell felvilágosítanod őt bizonyos dolgokról, amelyek a rendben történnek.

Mikor Annon atya meglát, szelíden elküldi a tanítványokat. Kettesben maradtok. Illendően köszöntöd.

– Rheana, leányom, jó ismét látni téged! – mondja mosolyogva Annon. – Gyere, üljünk le, és mondd el, mire jutottál a Béke Őreivel.

Leültök egy félreeső padra. Röviden elmeséled az atyának a kalandjaidat (ha sikerült megszerezned egy vagy több szobrot, azokat is megmutatod neki), majd rátérsz mindarra, ami Wurzenben történt. Annon ráncos arca elkomorul Carsoran terveinek hallatán, és még sötétebb ábrázatot ölt, amikor elmondod neki a Gedrik atyával kapcsolatos gyanúkat.

Mikor befejezted, az atya pár percig a botjára támaszkodva, némán ül.

– Súlyos megállapítások ezek, leányom. Nem gondoltam volna, hogy ilyen sértettség munkál Gedrik testvérünkben, hiszen az egyik legfontosabb templomunk vezetőjévé emelkedett. Ha a gyanúd igaz, az a törzsénél mér csapást rendünk szervezetére, hiszen ha a gonosz egyszer beférközött közénk, bármikor megteheti azt. Mindenképpen tanácskoznom kell erről a templom vezető atyáival. Még ma este összeülünk, hogy megvitassuk mindezt. Kérlek, maradj addig a templomban és várd meg a döntést.

Így hát a nap fennmaradó részét a templomban töltöd, ahol hamar elterjed, milyen fontos híreket hoztál. Érzed, hogy rendtársaid nagyobb tisztelettel tekintenek rád. A tanácsülés estefelé kezdődik és alaposan belenyúlik az éjszakába. Meleg vacsorát kapsz (megvan a napi étkezésed) és az estét a szobádban töltheted, ahol végre alaposan kipihened magad. *Növeld a napok számát!*

Annon atya másnap délelőtt felkeres, hogy közölje veled a tanács döntését.

– Az atyákkal egyetértve azt a döntést hoztam, hogy néhány testvérünkkel személyesen utazom Wurzenbe kivizsgálni a Gedrik atyával kapcsolatos kétségeket. Tisztességes eljárást tartunk. Ha Gedrik atya ártatlannak bizonyul, akkor szívesen segítünk neki a Carsoran elleni tervében. Ha viszont, az Istennő ne adja, bűnössége bizonyítást nyer, a rend nagytanácsa fog ítélni sorsáról. Ami pedig téged illet, leányom, neked folytatnod kell a küldetésedet. Ha megtaláltad a szobrokat, jöjj te is Wurzenbe. Hiszen, mint mondtad, egy vagy több szobor valamelyik ellenségünk birtokában van – akárki is legyen ez az ellenség.

– Mindent meg fogok tenni a küldetés sikeréért – mondod. Elbúcsúzol az atyától, aki megáld téged: nyersz 2 LÉLEK pontot. Ezután elhagyod Gindel templomát. Húzd ki *Kalandlapodról* a *GEDRIK* és írd fel a *TANÁCS* kódszót, majd lapozz a **150**-re! (Ha elhagyod Eingu-rdot, nem kell újra megnövelned a napok számát.)

252.

A laktanyák környékén kevés a civil, ezért jelenléted némi feltűnést kelt. Az örök kétszer is megállítanak, de aztán látva, hogy papnő vagy, csak továbbengednek. Próbálsz idősebb férfiakat keresni a laktanyák udvarán sétáló, beszélgető, gyakorlatozó vagy kockázó zsoldosok között, ám egy-két órás megfigyelés után csalódottan látod be, hogy nincs esélyed „fesztelen” csevegésbe bonyolódni velük, főleg ilyen érzékeny témáról. Kénytelen vagy egy fogadóban próbálkozni tovább. Vonj le magadtól 1 LÉLEK pontot és lapozz a **321**-re!

253.

Belemeríted tenyeredet a vízbe és iszol néhány kortyot. Különös bizsergés fut végig a testeden. Dobj egy kockával, hogy megtudd, mi történik veled!

Dobás	Hatás
1	A forrás vize számodra ártalmas: a bizsergés hamarosan éles fájdalommá válik. Veszítesz 3 ERŐNLÉT pontot!
2	A víztől megmagyarázhatatlan módon elálmosodsz. Úgy érzed, jártányi erőd sincs, ezért ott, a forrás mellett lekuporodsz és azonnal elalszol. Amikor felébredsz, rájössz, hogy egy teljes napot átaludtál. <i>Növelj egygel a napok számát!</i> Álmod csodásan pihentető volt, ezért most 2 ERŐNLÉT pontot kapsz vissza (akkor is, ha nem ettél ma)!
3	Elsötétül előtted a világ. Amikor feleszmélsz, teljesen más helyen találsz magad. A forrás egy szempillantás alatt elreptített valahová! Lapozz a 82 -re!
4	Semmi különöset nem érzel. Megvonod a vállad: sosem hittél igazán a parasztok fecsegésében!
5	Amikor belenézel a tenyeredbe, megdöbbenve látod, hogy a víz aranypénzzé változott! Dobj egy kockával és az eredményhez adj egyet! Ennyi aranytallér van a kezvedben.
6	Úgy érzed, friss erő áramlik a tagjaidba. Visszanyersz 3 ERŐNLÉT pontot!

Ha másodszorra is merítesz a vízből, akkor már semmi különöset nem tapasztalsz.

Ezután, ha a *Kalandlapodon* szerepel az *ALKÍMIA* kódszó, megkelesheted az illetőt, lapozz a **62**-re!

Egyébként vissza kell térned a Borostyántoronyhoz. Lapozz a **95**-re!

254.

Előveszed Frodi tekercsét és megpróbálsz értelmezni a lépcsőkön látható szimbólumokat. A bal oldali lépcsőn a [TŰZ], a középső

lépcsőn a [SZÉL], a jobb oldali lépcsőn a [KIRÁLY] jelet látod. Lapozz vissza a 20-ra, és dönts el, mit teszel!

255.

A képzett helyőrségi katonák hamarosan felülkerekednek a vad, de fegyelmetlen rablóbandán. Néhány útonállóknak sikerül elmenekülnie. A kapitány ezután a sírboltba parancsolja a katonákat. Oda már nem követed őket, kint várakozol. A csata hamarosan véget ér, a bent maradt kevés rablót felkoncolják vagy megadják magukat. Este a katonák nagy ivászzal ünneplik a győzelmet. Te is pihenhetsz és ehetsz, majd *növeld a napok számát!*

Másnap reggel a katonák elkezdik kihordani a sírboltban rejtőző rablott holmikat. Vegyes zsákmány tárul a szemetek elé: arany-ezüst, drága kelmék, műkincsek, borospalackok, zsákokban fűszerek... és előkerül az is, amit te kerestél: Viharbárdú Keor szobra! Boldogan teszed el a Béke Őrét. Nyersz 2 LÉLEK pontot a leletért. A kapitány a helyőrség nevében megköszöni a segítségedet és 20 arany jutalmat ad. Írd fel a szobrot és a jutalmat a *Kalandlapodra*, valamint húzd ki róla a REJTEK kódszót! Dél felé visszaindultok a faluba, ahol búcsút veszel a katonáktól. Lapozz a 95-re!

256.

Mást nem látsz a teremben, így kissé tétován körülsétálsz. Megtaláltad Kelmar Iltarien sírját, ami egy dalnok számára nyilván óriási megtiszteltetést jelentene, de neked vajon mi dolgod itt? Végül megállsz a szobor előtt. Arra gondolsz, hogy a bárd Lord Baralt szolgálta. Talán tudhatott valamit arról, hová tűntek a Béke Őrei a főváros kifosztása után. Kár, hogy ezt már sose fogja neked elárulni...

Amikor kifelé indulsz, halk dallam üti meg a füled a szobor felől. Visszafordulsz, de semmi változást nem látsz. Ám ekkor lágy hang szólal meg:

*Öt szobrot keresel, drága ereklyét.
Halld hát, hol leled a Béke öt Őrét:
Tudós házának vendége a király,
A hős titkos kazamata mélyén vár,
Rablott kincsek között rab a királynő,
Marad a lovag s az íjász, e kettő.
Ám szellemi erőm bármily messze ér,
Homály fedi előlem ezek helyét.*

A hang elhallgat és többé nem is szólal meg. Megborzongsz. A király, a királynő, a hős, a lovag és az íjász: ez valóban az öt szobor, amelyeket keresel. Kelmar Iltarien mégiscsak segített, még ha talányokban beszélt is! Három szobrot ezek szerint viszonylag könnyen megszerezhetsz. De vajon miféle erő rejtheti el a bárd elől a másik kettőt?

Ezekre a kérdésekre töprengsz, miközben elhagyod a sírboltot. Leereszkedsz a lépcsőn, ki a szabadba, majd visszagyalogolsz a tóhoz. Lapozz vissza a **82**-re és válassz mást!

257.

A teremben immár semmi sem utal a különös szellemalakra, akit legyőztél. Részai nyomtalanul eltűntek. Kijárat csak az van, amin át bejöttél. Mi lesz a következő lépésed?

Megvizsgálod a szobrokat?	Lapozz a 61 -re!
Visszamegy a nagy csarnokba és megnézed az obeliszk feliratát (ha nálad van Frodi tekerce)?	Lapozz a 343 -ra!
Visszamegy és a túloldali kijáraton haladsz tovább?	Lapozz a 44 -re!

258.

Ilu-Zargez elkezdte a kántálást. Solara anyja lehunyta szemmel ül az oltár előtt, kezében Gindel szimbólumával. Hosszú percek telnek

el. Te a közelben állsz. Az anya arcán azonosíthatatlan érzelmek suhannak át, de alapvetően nyugodt marad. Végül kinyitja a szemét. Visszafojtott lélegzettel vártok. Solara feláll.

– Örök! – kiáltja. – Fogjátok el Tyssirel testvért!

Ekkor zavar támad a gyülekezetben, azután ijedt kiáltás csendül. Az örök megtorpannak. Látod, hogy Tyssirel egy papnőt szorít magához, tört szegezve a nyakához! A közelben állók ijedten eltávolodnak tőlük.

– Még egy lépés és megölöm! – kiáltja a tünde. Sietve hátrálni kezd a kijárat felé, magával rángatva a rémült papnőt. Ekkor egy másik hang zendül fel. Odanézel: Gedrik atya kántál valamit. Ismeretlen nyelvű szavak hagyják el az ajkát. A tünde körül sárgás fény csillan, a mozdulatai lelassulnak. A papnő egy rántással kiszabadítja magát és elfut. Az örök rávetik magukat a bénultan álló Tyssirelre, hátrakötik a kezét és elvonszolják. Solara a szemöldökét ráncolva néz az atyára.

– Gedrik atya, most az egyszer megbocsátom, hogy a szentélyben mágiát használtál az engedélyem nélkül, de többé ne forduljon elő!

Kifújod a levegőt. Óriási megkönnyebbülést érzel: senkinek nem esett baja és letartóztatatok a templom árulóját, aki tettével mintegy elismerte a saját bűnösségét. Még ráérték gondolkodni azon, vajon milyen indítékai lehettek a tündének. Ami azt illeti, ezt ő maga is előadhatja később, ha összeül a templom bírósága, addig azonban szoros őrizet alatt tartják.

– Rheana, a templom köszönettel tartozik neked! – fordul feléd Gedrik. – Sokat kockáztattál, hogy leleplezd az árulót. A tünde nyilván együttműködött Carsorannal, talán rendszeresen tájékoztatta is őt. Így, hogy ez a kapcsolat megszakadt, sokkal jobb eséllyel indulhatunk Carsoran ellen.

Solara anya megáld téged. Kapsz 2 LÉLEK pontot!

– Kár, hogy sok időt vesztettem a Valousába való utazással és a visszaúttal – mondod szomorúan.

– Ezen talán segíthetünk – válaszolja Solara anya. – Létezik egy teleportáló varázslat, amelyet, mivel rendkívüli fontosságú a küldetésed, most természetesen engedélyezek. Eingurdba tudunk küldeni veled, az ottani templomba.

– Fontos lenne, Rheana, hogy semmit ne szólj Annon atyának az itt történekről! – mondja Gedrik. – Tyssirel esetét kivizsgáljuk a koronázás után. Egyetértesz, anya?

– Úgy legyen – egyezik bele Solara. – De most pihenjünk.

Aznap este a szentélyben alszol. (Megvan az étkezésed és a pihenésed is.) *Növeld eggyel a napok számát* és írd fel *Kalandlapodra* a *TYSSIREL* kódszót! Másnap reggel elbúcsúztok Ilu-Zargeztól.

Ha kéred, hogy teleportáljanak el Eingurdba, lapozz a **350**-re!

Ha nem, akkor távozol a templomból. (Ha elhagyod Wurzent, most nem kell növelned a napok számát.) Lapozz a **100**-ra!

259.

Miközben a kardot vizsgálgatod, mocorgást hallasz a negyedik koporsóból. Odanézve eláll a lélegzeted: a csontvázkirály felébredt évszázados álmából! Hátraugrasz, amint a kétméteres élőholt recsegve-ropogva felül, kilép a szarkofágjából és gonosz vicsorgással, kinyújtott karral feléd lép. Bár fegyvere nincs, varázserejével és karomnak is beillő körmeivel súlyos sebeket képes okozni. Ijedten hátrálsz. Tovább fokozza rémületedet, amikor a hátad mögül döndülést hallasz: az ajtó becsukódott! Odarohansz, de nem találsz rajta semmit, amivel kinyithatnád. Csapdába estél! A csontvázkirály gyorsan közeledik feléd.

Ha úgy gondolod, tudod a király nevét és azt, hogyan állíthatnád meg, lapozz a **117**-re!

Egyébként kénytelen vagy felvenni a harcot irtóztatós ellenfeleddel!

CSONTVÁZKIRÁLY

ÜGYESSÉG 11

Néhány csapás után rájössz, hogy még mágikus fegyverrel sem vagy képes komoly kárt okozni ellenfeledben. El kell menekülnöd, méghozzá fel a lépcsőn a toronyba. Ha sikerült, lapozz a **359**-re!

260.

A Bronz-síkságon baktatsz a Szelessíkot és Kel Durstant összekötő karavánúton. Igazi határvidék ez. A helyőrség – olykor kiegészülve lovagi csapatokkal – próbálja fenntartani a rendet, ennek ellenére a kereskedők mindig karavánban közlekednek. A nyugati pusztákról időnként idáig elvetődik egy-egy nomád rablóhorda vagy kentaurcsapat, és rablóbandák is gyakran portyáznak errefelé. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben!

Dobás	Esemény
2-3	Ha Rheanával játszol és <i>Kalandlapodon</i> szerepel az <i>ÓVATLAN</i> kódszó, lapozz a 115 -re! Egyébként lapozz a 31 -re!
4-5	Egy csapat nomád tart feléd. Mikor közelebb érnek, gonosz arc kifejezésükből és rád irányzott íjaikból tudod, hogy zsákmányt akarnak. Ha nálad van a Kígyó kard vagy egy skorpió alakú amulett, a babonás nomádok békén hagynak. Egyébként 20 aranyadtól (vagy ezzel egyenértékű vagy drágább tárgyadtól) fosztanak meg – szerencsére sietős a dolguk, mert a láthatáron porfelhő jelzi a wurzeni lovasjárőrök közeledését.
6	Egy pillanat alatt kitör a pusztai vihar. Sötét felhők torlódnak az égen, villámok csapkodnak és záporozni kezd. Nem találsz semmilyen menedéket, így a vihar után tetőtől talpig sárosan kell továbbmenni. Vesztesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag ételmed is ehetlenné vált.
7	Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként utad eseménytelenül telik.
8	Egy színesre festett szekeret veszel észre az úton. Bakján egy pusztai javasember ül a Bronz-síkságról. Vethetsz nála ételmedet (adagja 1 arany) és gyógyfűvet (egy

adag 3 arany). A javasember társaságában nyugodtan töltheted az éjszakát is.

- 9-10 Egy felborult szekeret látsz az úton. Mellette két köpcös, szakállas ember nyilakkal teletűzdelt holtteste hever. Kalmárok lehetnek, akiket rablók támadtak meg. A szekér szállítmányát elvitték, találsz viszont egy csontból faragott, rubinköves medált a földre esve, amely 7 aranyat ér.
- 11-12 Lapozz a **12**-re!

A vidék lakatlan, ezért a szabad ég alatt kell aludnod. Ha nem találkoztl a javasemberrel, dobj egy kockával! Ha az eredmény 3 vagy több, álmodat nem zavarja meg semmi. Ha viszont kevesebb, éjszaka megmar egy kígyó: veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot és a fájdalomtól nem tudod rendesen kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, Wurzenbe?	Lapozz a 100 -ra!
Északkeletnek, a királyi út felé?	Lapozz a 306 -ra!
Keletnek, Szelessík várába?	Lapozz az 5 -re!
Délkeletre, Irmoth erdejébe?	Lapozz a 77 -re!
Délnyugatra, Kel Durstanba?	Lapozz a 136 -ra!

261.

Óvatosan előveszed a két megtalált szobrot és melléjük helyezed a hármat, amit utad során gyűjtöttél össze.

– Teljes a készlet! – mondod elégedetten. Gedrik atya elismerően megszorítja a válladat.

– Akkor a királyság egyelőre megmenekült a háborútól. Pihenj egy kicsit! Nemsokára újra teleportálnunk kell, mert máshogyan nem érünk holnapig Eingurdba!

Kapsz néhány óra szabadidőt, mialatt Gedrik atya megbeszél néhány fontos ügyet a templom vezetőivel. Pihensz, eszel, rendbe szeded magad, majd estefelé ismét találkoztok a szentélyben. Gedrik

atya ünnepi fehér palástot öltött. Most mindössze ketten utaztok, mert az atya varázserejét kimerítette a Carsorannal folytatott harc. Szerencse, hogy egy másik Gindel-szentélybe teleportáltok, de még így is igénybe kell vennetek majd egy tucat pap segítségét.

Eingurdban Annon atyáék már felkészültek a koronázásra. Amikor a kijelölt nap eljön, a főtéren Lord Telwyn a tömeg üdvivalgása közepette a fejére helyezi a koronát, majd Grahar király szobra előtt leterdelve hangosan megfogadja, hogy örködni fog a királyság békéje fellett. Ezután visszavonul a palotájába, ahol fogadja az ország különböző településeinek, céheinek és rendjeinek jókívánságát és ajándékait.

Jutalmul az a megtiszteltetés ér, hogy te adhatod át neki Gindel temploma nevében az öt szobrot. Lord Telwyn tágra nyílt szemmel figyel, amint sorban a trónja elé helyezed Oroszlán Ansgart, Biztoskezü Varëont, Viharbárdú Keort, Fehér Talaqua királynőt és Grahar királyt, amelyeket oly sok veszéllyel dacolva gyűjtöttél össze.

– Gindel áldása legyen rajtad és uralkodásodon, Telwyn király! – mondod.

A következő nap nyugtalan várakozással telik, aztán megérkezik a hír: a Hetek első tanácsülésén Lord Harrabal összeszólakozott a királlyal. Mikor azonban látta, hogy az urak közül egy sem áll melléje, végül kellenetlenül bár, de bocsánatot kért és hűséget fogadott Telwynnek. Úgy tűnik, egyelőre elkerülték a háborút. Persze az ügy még nincs lezárva, hiszen Carsoran miatt a Béke Istennőjének papjai továbbra is szigorúan szemmel tartják Harrabalt. De van időtök kigondolni, hogyan oldjátok meg a problémát. Ami pedig téged illet, te elvégezted, amit vállaltál.

Kalandod sikeresen végződött!

262.

Gyorsan elmormolod a varázslatot és várod, hogy a csontvázkirály abbahagyja a támadást. Azonban semmi nem történik! Ez a varázslat ugyanis hatástalan a lélek nélküli élőholtakkal szemben. Közben a csontváz a közeledbe ér, és karmaival lesújtva mély sebet

ejt rajtad. Vonj le 2 pontot az ERŐNLÉTEDBŐL, majd lapozz vissza a 71-re és folytasd a harcot!

263.

Mint megtudod, Dartok Ervis az egyik legpatinásabb helyi kereskedőcéh, a Tawassen-ház tagja volt, ezért a céh központja felé veszed az irányt. A folyóparti épület díszes külseje hasonlóan gazdagon berendezett belsőt rejt; mintha egy nemesi palota lenne. Odabent néhány kereskedőt láatsz, akikkel beszédbe elegyedsz. Mikor Dartok Ervisről kérdezed őket, látható szomorúság lesz úrrá rajtuk.

– Dartokot mindannyian nagyra becsültük tisztessége és jó modora miatt – mondja az egyikük. – Igazi úriember volt. Persze, a vagyon miatt nyilván ellenségei is akadtak. Mindannyiunk szégyene, hogy nem tudtuk megvédeni az életét.

– Ellenségei? Tud konkrét személyt mondani? – kérdezed.

– Gondolja, ha tudnék, még életben volna az illető? – kérdez vissza a kereskedő komolyan. – Házunk megvédi tagjait. De sajnos túl sok a sötredék ebben a városban. A kikötői kocsmák hemzsegnek az idegenektől, közöttük könnyű olcsó bérgyilkost találni.

– Te is tudod, hogy nem egyszerű orgyilkos volt! – szól közbe egy társa. – Dartok háza mágikus védelemmel volt felszerelve. Azon nem juthatott át akárki.

A kereskedők nem tudnak többet mondani. El kell döntened, mihez kezdesz most.

Ha a kikötői lebujok környékén kezdesz szaglászni, hátha valami nyomra bukkanasz, lapozz a 314-re! Ha inkább felkeresed a városi őrséget, lapozz a 353-ra! Ha úgy döntesz, egyelőre abbahagyod a nyomozást és folytatod a küldetésedet, lapozz vissza az 50-re!

264.

Lihegve, megszaggatott ruhákkal álltok meg a Karomfáktól távol. Mikor kifújítatok magatokat, Nondar int, hogy folytassátok utatokat.

Néhány óráig eseménytelenül haladtok, amikor egyszercsak hangos recsegés-ropogás üti meg a fületeket. Gyorsan elrejtőztök egy kidőlt fa

alatt. Kilesve látjátok, amint egy hatalmas teremtmény közeledik felétek: egy erdei óriás! Mintegy három méter magas, állatias pofája van, bőrből összefércelt ruhát visel, kezében egy kisebb fatörzset markol. Szerencsére nem vesz észre benneteket. Mikor az óriás csörtetése elhalkult, előmerészkedtek. Nondar töprengve néz utána.

– Jó ideje nem láttam már ilyen lényt az erdőben. Kíváncsi volnék, hol van a szállása. Tudod, az erdő olyan, mint egy nagy család. Egy változás az egyik szegletében érezteti hatását a többi részén is. Egy óriás felbukkanása kiszámíthatatlan hatásokat kelthet. Ennek utána kell járnom. Persze előbb gondoskodom róla, hogy visszatalálj a Borostyántoronyhoz.

Fél óra múlva egy kicsiny tóhoz érkeztek. A tó partján egy szobrot láttok. Közelebb menve kiderül, hogy Taraden istennőt ábrázolja. Körülötte friss virágok, megszáradt kenyér és egyéb áldozati ajándékok hevernek.

– Ez itt a Fogadalmak Tava – fordul feléd Nondar. – Nem közismert kegyhely, de azért Eingurd több településéről járnak ide, főleg fiatal nők, akik gyermekáldásért imádkoznak. Látod azt az ösvényt? Az visszavisz a Borostyántoronyhoz. Nem hosszú út, az egyetlen nehézség egy szakadék, amely fölött hídon kell átkelned.

– Te nem jössz velem vissza? – kérdezed csalódottan.

– Ki kell vizsgálnom az óriás ügyét! – rázza a fejét Nondar. – Ne aggódj, innentől biztonságban vagy.

Látod rajta, hogy nem lehet meggyőzni, így megköszönöd a kíséretet és búcsút vesztek egymástól. Figyeled, amint az erdőjáró viszszaforog és eltűnik a rengetegben, majd az ösvényen folytatod az utadat. Lapozz a **188**-ra!

265.

Miután levágtad a testőrt, késlekedés nélkül a rejtekajtó felé ved magad. Egy alacsony folyosóra jutsz, amelynek tulsó végében még éppen megpillantasz egy széles árnyékot: Rolgar! Végigrohansz a folyosón, és egy kanyar után megpillantod hájas ellenfeledet, aki nyöszörgő, összekötözött kezű és kipeckelt szájú barátodat előre ta-

szigálva éppen a felszínre vezető lépcső alján áll. Szó nélkül előrelendülsz. Rolgar hátranéz, ám Grimi kihasználja a pillanatnyi figyelmetlenségét és a hasába könyököl, majd félrevetődik.

Rolgar vörös fejjel vonja ki a kardját.

– Elegem van mindkettőtökből! – ordítja. – Most szórakoztatok velem utoljára!

– Úgy legyen – mondod és előredöfesz a kardoddal.

HÁJAS ROLGAR

ÜGYESSÉG 8

ERŐNLÉT 9

Ebből a csatából nem menekülhetsz el!

Ha győzöl, kiszabadítod barátodat.

– Köszönöm, cimbora! – mondja Grimi. Belerúg Rolgar tetemébe. – Jól megadtad neki! De az igazat megvallva rád is nagyon haragudtam. Mihez kezdjek egy füllel?

– Nagyon sajnálom, ami veled történt! – válaszolod komolyan.

– Gondolnom kellett volna rá, hogy téged is veszélybe sodorhatlak. Most viszont menjünk vissza a pincébe!

Lapozz a 345-re!

266.

A piactérhez közeledve már messziről hallod a tömeg ujjongó és döbönt kiáltásait. Éppen ezen a napon tartják ugyanis a havonta megrendezésre kerülő Barbár és Bajnok viadalt, melynek során önkéntes katonák küzdenek egymással. A viadal eredetileg a helyőrség katonáiban felgyülemlett feszültség levezetésére szolgált, de mostanra már egész ceremónia alakult ki körülötte. Ilyen például az, hogy az egyik katona mindig félmeztelenül, pajzzsal és husánggal harcol (őt Barbárnak hívják), míg a másik bőrpáncélban és láncos buzogánnyal, de pajzs nélkül (ő a Bajnok). A nézők ilyenkor fogadni szoktak a győztesre.

Ha akarod, te is fogadhatsz egyikükre legfeljebb 15 aranyban. Ezután a rendes szabályok szerint vezesd le a csatát a két harcos között!

BARBÁR
BAJNOK

ÜGYESSÉG 8
ÜGYESSÉG 9

ERŐNLÉT 8
ERŐNLÉT 7

Ha valamelyikük ERŐNLÉTE 3-ra vagy az alá csökken, feladja a harcot. Ha a győztesre fogadtál, a feltett pénzeddel egyenlő összegű nyereményt kapsz, ha a vesztesre, akkor elveszítéd a feltett aranyakat. Ezután lapozz vissza a **100**-ra!

267.

Alkonyvég piaca a vár aljában van, mintha a lord ezzel is jelezni akarná: rajta tartja a szemét a forgalmon. A piactéren számos külhoni kereskedőt látsz, akik a Bronz-síkságról vagy a még távolabbi területekről szállítják az áruikat. Sok a nézelődő is, és csepürágók szórakoztatják a bámész közönséget. Számodra a következő árucikkek lehetnek érdekesek:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	3 aranytallér
Kard	25 aranytallér
Koboz	12 aranytallér
Kötél	6 aranytallér
Lámpás	4 aranytallér

Ha Talasinnel játszol és dalokat próbálsz előadni, hamar rájössz, hogy az itteni közönséget nehéz lenyűgözni, ugyanakkor értékeli az igazi művészetet. ZENÉLÉS próbád nehézsége ezért 17-re emelkedik, ám amennyiben sikeres, a lelkes hallgatóság a különbség dupláját szórja eléd aranytallérban.

Ha Talasinnel játszol és Isabailtól jössz, sajnos semmi hasznosat nem tudtál meg itt. Lapozz vissza a **347**-re!

Egyébként térj vissza a **183**-ra és válassz mást!

268.

Már ismered az utat, így pár órányi lovaglás után meglátod a romváros szélét. Megérkezve kikötöd a lovat egy árnyékos helyen és megitatod. Döntsd el, mit teszel!

Lámpás birtokában leereszkedhetsz a lépcsőn, lapozz a **76-ra**! Ha már jártál lent, akkor gyorsan eljutsz a nagy csarnokig, ahol választhatod a bal oldali kijáratot (lapozz a **148-ra**), a jobb oldalit (lapozz a **44-re**), vagy pedig Frodi tekercsének birtokában elolvashatod az obeliszk feliratát (lapozz a **343-ra**). Megnézheted a tornyos épületet is, lapozz a **20-ra**!

269.

Kifizeted az árusnak a pénzt, aki mohón elveszi az aranytallérokat.

– Nos, az igazi szobor a fivérem sógorának, Balthanor Turaknak a birtokában van – mondja. – Nem tudom, hogyan került hozzá, gondolom megvette valakitől, hiszen tisztességes kereskedő, akárcsak én. Az eingurdi Fehér Oroszlán kereskedőház tagja. Most is a fővárosban van, ott kell őt keresned! Bizonyára meg tudtok majd állapodni az üzletben.

Nem tudod eldönteni, megbízhat-e az árus szavában, vagy csak kitalálta az egészet, de ez is egy nyom. Írd fel *Kalandlapodra* az *ÓVATLAN* kódszót, majd lapozz vissza a **186-ra**!

270.

A dal jól indul, de aztán Orysian hangja néhányszor megbicsaklik és olykor a hangokat is hamisan szólaltatja meg. Ez nem vet túl jó fényt a tanári képességeidre. Mikor elhallgat, rossz előérzettel figyelitek az ablakot, ahonnan egy karcsú kéz hamarosan újabb papirost dob a fűre. Lapozz a **96-ra**!

271.

Frodi azonnal megismer.

– Örülök, hogy újra látlak! Gyere beljebb! – Felvezet a lépcsőn a dolgozószobájába.

Ha még nem adtad oda neki a jádekö táblákat, lapozz azonnal a 8-ra! Ha már igen, akkor olvass tovább!

A dolgozószoba asztalának közepén az egyik jádekö táblát pillantod meg. Körülötte nagyító és szétszórt jegyzetpapírok.

– Hála neked – kezdi a törpe –, nagy előrelépést tettem az ősi birodalmak történetének megértésében. Nekikezdtem egy nagy történeti mű megírásának, amelyben összefoglalom...

A következő fertályórában végighallgatod Frodi lelkendező beszámolóját a legújabb felfedezéseiről. Ezután a te küldetésed felől érdeklődik. Étellel kínál (ezzel megvan a napi étkezésed), majd megkérdezi, hogy hoztál-e neki esetleg új „leleteket”. Ha nálad vannak a következő tárgyak, a bölcs hajlandó a mellettük feltüntetett összeget kifizetni.

Csontvázkirály diadémja	40 aranytallér
Kentaur nyakék	10 aranytallér
Régi térkép	10 aranytallér
Skorpió amulett	5 aranytallér
Varázslat elleni medál	5 aranytallér

A beszélgetés végeztével búcsút veszel törpe barátodtól. Lapozz vissza a 183-ra, és válassz mást!

272.

A tiszt elmondása alapján gyorsan megtalálod a félreeső utcát, ahol a megölt Daar őrmester lakott. A kétemeletes ház bejáratánál alabárdos katona áll. Leszállsz a nyeregből és elmondod neki, hogy az őrmester ismerőse vagy, szeretnél kicsit körülnézni odabent.

– Felőlem – von vállat az őr unottan. – Mi már átvizsgáltuk a házat.

Belépsz a házba. Odabent félhomály fogad. A ház berendezése szegényes, az alsó szinten a konyha, az étkező és egy kisebb szoba van. Körülnézel, de a szüette bútorokon és hétköznapi tárgyakon kívül semmi érdekeset nem találsz.

Felmész a nyikorgó lépcsőn a felső emeletre. Innen két ajtó nyílik, az egyik jobbra, a másik balra. Mindkettő zárva van.

Ha a jobb oldali szobába nyitsz be, lapozz a **283**-ra!

Ha a bal oldaliba, lapozz a **191**-re!

273.

Rerdalnak nincs igazi piactere, hanem a főutcán sorakozó műhelyekben lehet megkapni azt a kevés árucikket, amelyre az itteni közönségnek szüksége van. Számodra a következő tárgyak lehetnek érdekesek:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	3 aranytallér
Kard	15 aranytallér
Kard, kiváló	25 aranytallér
Kötél	6 aranytallér
Lámpás	5 aranytallér

Egy kiváló minőségű kard +1 bónuszt ad a harci ÜGYESSÉG-próbáidra.

Ha Talasinnel játszol, itt nem tudsz pénzt keresni zenéléssel, mert a helyiek egykedvűen verik tovább az üllőiket.

Ha végeztél a vásárlással, lapozz vissza a **235**-re és válassz mást!

274.

A templomban csupán maroknyi pap és papnő teljesít szolgálatot, ám egyikük végül útba igazít Gedrik atya szobájához, ami a templom emeletén, a könyvtár mellett van. Kopogtatsz, majd miután nem érkezik válasz, benyitsz.

Tágas szobába jutsz, melynek falait könyvespolcok borítják. Az ablak előtt egy zömök, ritkás szakállú férfi áll, kezében tekerccsel, amit a fény felé tartva, hunyorogva próbál kibetűzni. Jöttödre felnéz és összevonja a szemöldökét.

– Már azt hittem, a főtemplom senkit nem küld kérdezősködni. De úgy tűnik, az öreg Annon mégiscsak kíváncsi rám!

Bemutatkozol neki és elmondod, hogy tudsz a küldetéséről és szeretnéd megérdeklődni, mire jutott Szelessík várában. Gedrik atya leteszi a tekercest.

– Mit tudsz te Harrabalról? – kérdezi nyersen. Kissé meglepődsz a modorán, de azért válaszolsz. Az atya megvetően legyint feleleted hallatán. – Ez jellemző. Az én kudarcomat persze világgá kürtöli Annon, de arról semmit nem tud, hogy mi az oka. Egyáltalán mit tudtok ti a fővárosban arról, hogy mi folyik az országban?

Ez a Gedrik atya furcsa ember, gondolod. Vagy valami ellentét lehet közte és Annon atya között, vagy pedig csak azt hiszi, hogy számon akarod kérni rajta a kudarcát. Akárhogyan is, kezd elegendeni a modorából. Mit válaszolsz neki?

Ha határozottan megkéred, hogy térjen a tárgyra, lapozz az **57-re!** Ha megkéredezed, mi baja van Annon atyával, lapozz a **113-ra!**

275.

Kiemeled a kardot a csontváz mellől. A szarkofághoz ütögetve levered róla a rozsdá egy részét. A pengén valamilyen vésett minta fut végig, a markolat összetekeredett kígyót ábrázol, amely szájában tartja a markolatgombot, egy zöld jádekövet. Csodálkozva vizsgálod értékes szerzeményedet. A Kígyókard varázserejű penge, ha ezt használod, minden csatában +1 bónuszt kapsz a dobásodhoz. Ráadásul azon kívül, hogy mágikus fegyvernek minősül, a mérgezések hatását is csökkenti: 3 ERŐNLÉT ponttal kevesebbet veszítesz ilyenkor. Elégedetten teszed el a pengét. Írd fel a *Kalandlapodra!* Ha netán később el akarod adni, bármelyik piacon kaphatsz érte 20 aranytallért.

Ha nálad van az arany diadém is, még felmehetsz a lépcsőn a toronyba (lapozz a **202-re**) vagy más dolgod itt már nem lévén, elhagyhatod az épületet (lapozz a **2-re**). Ha nincs nálad az arany diadém, lapozz a **259-re!**

276.

– A templom összedőlt, odakint egy hatalmas rommező van – közlöd a szellemekkel. – Marax királyról pedig sosem hallottam. Ez itt most Eingurd királysága.

A szellemek eltakarják az arcukat.

– Ó, szörnyű hír! – rikoltják. – Elvesztünk! Átok reád, rossz hírek hozója!

Azzal a szellemalakok elenyésznek. Azonban érzed, hogy az átkuk megfogant: veszítesz 1 LÉLEK pontot. Írd fel *Kalandlapodra* a SZELLEM kódszót és lapozz a 106-ra!

277.

– Himerias úr küldött – folytatod –, hogy nézzem meg, valóban szegfűszeg érkezett-e Umbratolból, vagy pedig megint borsot küldtek, mint a múltkor. Vinnem kell neki két zsákot mintának. Himerias úrnak igen nagy vesztesége volt azon az ügyleten, és...

– Jól van, jól van – legyint az őr. – Bemehetsz.

Belépsz a félhomályos raktárba, amely egyetlen folyosóból áll, innen nyílnak a magánraktárak. Ezek egy része üres, a többi csukott ajtaján viszont a kikötői felügyelet pecsétje van, amely tartalmazza a tulajdonos nevét is. Benyitasz a Himerias névvel jelzett raktárba. Szűk helyiségbe jutsz, amelyet embermagasságig megtöltenek a felhalmozott zsákok. Csípős fűszer illata lengi be a száraz levegőt.

Kibontasz egy zsákot: bors van benne. El sem hiszed, hogy ilyen szerencséd volt a meséddel! A rend kedvéért firkálsz valamit a papírodra, majd felnyalábolasz két zsákot és kimész.

– Ennek nem fog örülni Himerias úr – mutatod oda a zsákot az unott öröknek. – Megint borsot küldtek azok az átkozottak! Na, lesz ebből galiba.

Az örököt nem igazán foglalkoztatja a dolog, és valószínűleg örülnék, amikor végre megszabadulnak tőled. A sarok mögött megállsz, felveszed a holmidat, majd elgondolkodsz, hogy mit csinálj a zsákmánnyal. Kapsz 1 LÉLEK pontot! Két zsák borsod van, írd fel őket a *Kalandlapodra*! Egy zsákban körülbelül tíz font lehet, ennyi borsért

bármelyik piacon kaphatsz 35 aranyat. Sapu azt kérte, az egyik zsák értékes fűszert add át neki, jutalmul az információért. De két zsák az bizony 70 arany, neked pedig jól jöjjön a pénz...

Ha az egyik zsákot leteszed a rejtekhelyre, ahogyan megállapodtatok Sapuval, akkor húzd ki a *Kalandlapodról!* Ha úgy döntesz, hogy mindkét zsákot eladod, akkor viszont írd fel *Kalandlapodra* a *SAPU* kódszót! Bármelyiket is választod, itt más dolgod nincs, ezért lapozz vissza a 27-re!

278.

Elveszted a fogást a pallókon és a mélybe zuhansz. Apró természetű gyilkosod szárnyas alakja egyre sebesebben távolodik. Halálsikolyodat sokáig visszhangozzák a szakadék falai, még azután is, hogy te az alatt futó patak sziklás medrébe csapódtál.

Kalandod kudarccal végződött!

279.

Amikor a szellemalak eltűnik, a bejárati folyosó felől ismerős zajt hallasz. A sziklafal elmozdult, szabaddá téve az utat! Hálát adsz az isteneknek, hogy mégsem kell itt töltened hátralevő napjaidat. A kincsekhez lépsz és megszemléled őket. Társad (ha még veled van) is magához tér a szellem megjelenése okozta sokkból és a kincsekhez rohan. Vadul elkezd behányolni az érméket, drágaköveket és ékszereket az egyik, már amúgy is tömött ládába.

Te viszont a Béke Őreinek egyikét keresed a kincsek között. Nagy örömödre meg is találsz a Fehér Talaqua királynőt ábrázoló szobrot. Elégedetten nyugtázod, hogy a szobor valódi, és csomagod mélyére süllyeszted. Komoly lépést tettél előre a küldetésedben, ezért nyersz 2 LÉLEK pontot!

Ekkor azonban egyre erősödő remegést érzel, mintha földrengés lenne. Azután a mennyezetről leesik egy kődarab. Morajlás kél és már a falak is remegnek!

– Összeomlik a barlang! – kiáltod. Társad (ha még veled van) körül néz, elsápad, tekintete ide-oda cikázik a kijárat és a kincsek között. Neked is ugyanaz jár az eszedben.

Ha még gyorsan megpróbálsz felmarkolni a kincsekből annyit, amennyit csak lehet, lapozz a **120**-ra! Ha késedelem nélkül a bejárat felé veted magad, lapozz a **147**-re (ha veled van a társad) vagy a **241**-re (ha egyedül vagy)!

280.

Úgy döntesz, nem engedsz egy habókos sámán fecsegésének.

– A mocsárrétiek tudják, hogy idejöttem! – mondd. – Ha megöltök, keresni fognak engem, katonákkal, és felszámolják a tanyátokat! Nincs más esélyetek, meg kell egyeznetek a rokonaitokkal!

– Halál reád! – rivallja a sámán. – Fogjátok el!

A mocsárlakók azonban haboznak, szavaid láthatóan nem hagyták hidegen őket. Egyikük így szól:

– Nem! Döntsön az Irtóztató! Vessük a szent gyík elé!

– Micsoda?! – kiáltasz fel, de nem tudod folytatni, mert a mocsárlakók megragadnak, és egy veremhez cipelve belelöknek. A verem nem túl mély, inkább széles, és mivel a fagyöngyödet elvették, a túlsó oldalát csak homályosan látod. Mintha egy nyílás lenne ott, amelyből kiszáratva ronda lény mászik elő. A falusiak ordítózva tüzelik fel a ráncos bőrű, gonosz tekintetű hullót, amely komótosan feléd indul. Szörnyű bűzt áraszt, és lomhasága ellenére éles fogai és hegyes karmai veszélyes ellenfélle teszik. Márpedig nincs más választásod, meg kell küzdened vele!

MOCSÁRI ÓRIÁSGYÍK

ÜGYESSÉG 7 ERŐNLÉT 10

Ebből a csatából nem menekülhetsz el! A harc során a búz miatt -1 büntetést kapsz a dobásodra.

Ha győzöl, lapozz a **155**-re!



281.

Szerencsére alaposan felkészültél, így fényt gyújtasz és beóvakodsz a barlangba. Az alacsony nyíláson átjutva egy rövid, természetes járatba jutsz, amely pár lépés után egy tágas barlanghelyiségbe vezet. A bűz itt még erősebb, és lámpásoddal körbevilágítva egyértelmű jeleket látod annak, hogy a barlangokat nemrég használták: széttaposott tűzhely maradványai, szétszórt ételmaradékok, kőbalták, csontok és egyéb hulladék borítja a talajt. A csontok között riasztóan sok a törött emberi csont és koponya. Reméled, hogy akárcik is használták a barlangot, nem térnek vissza egyhamar. Egy kijáratot látsz a bal oldalon.

Ha alaposabban átvizsgálod a helyiséget, lapozz a **24-re!** Ha továbbmész a bal oldali kijáraton, lapozz a **145-re!**

282.

Egy ugrással elkapod az ereszt és leereszkedsz rajta. Sajnos félúton megcsúszik a kezed és zuhanni kezdesz lefelé. Csupán annyit tudsz tenni, hogy az eresz felé kapkodva lassítod az esésedet. Ám így is keményen landolsz és a bokád kifecamodik. Veszítesz 3 ERŐNLÉT pontot! Botladozva elindulsz az istálló felé, ám ekkor kivágódik a ház bejárati ajtaja és maga a felbőszült Torgard rohan ki rajta, szolgáitól körülvéve. Hamar beérnek. Ennyi emberrel szemben nem tudsz védekezni: egykettőre lefognak, és a ház ura – aki időközben visszanyerte emberi formáját – egy erőteljes ökölcsapással gondoskodik arról, hogy ne szökhess el.

Egy bűzös, mocskos börtöncellában térsz magadhoz. *Növeld a napok számát!* Minden tárgyadat és pénzedet elvették! Írd fel *Kalandlapodra* a 183-as számot, majd lapozz a **64-re!**

283.

A jobb oldali ajtó egy nagyobb szobába nyílik, melynek egyik végében ágyat látsz. Az ágynemű össze van szagztatva és sötét foltokat látsz rajta: Daar őrmestert valószínűleg az ágyában érte a halál. A szoba többi része a zárt ablaktáblák miatt homályban marad. Mintha

ládákat és asztalt látnál ott, de mielőtt jobban körülnézhetnél, egy hangot hallasz a sötétből.

– Ne ijedj meg, nem akarlak bántani. – Megperdülsz, és egy alakot látsz kibontakozni a homályból. Magas, köpenyes férfi az. Vonásai sólyomszerűek, fülei hegyesek – egy tünde! Tőr lóg az oldalán, de távol tartja tőle a kezét.

– Ki vagy te és mit keresel itt? – kérdezed.

A tünde jelzi, hogy halkabban beszélj.

– A nevem Tyssirel – suttogja. – Én is az Istennőt szolgálom itt, Wurzenben. – A köpenye alól előhúzza a nyakláncát és felmutatja Gindel kitárt kezét.

– Hogyhogy nem láttalak a templomban? – kérdezed meglepve.

– Az elmúlt napokban a városban voltam. Hallottam, hogy megölték az őrmestert és sejtettem, hogy a halála összefüggésben áll a te küldetéseddel. Azért jöttem ide, hogy segítsék neked az eset felgöngyölítésében.

– Honnan tudsz a küldetéséről?

– Nemrég mi is hallottunk a Béke Őreinek felbukkanásáról – válaszolja a tünde. – Tudtuk, hogy a fővárosból küldeni fognak valakit a felkutatásukra. Nyilván te vagy az. Egyébként mi a neved, nővérem?

– Rheana vagyok – mutatkozol be, és közben megpróbálsz rendet tenni a fejedben a hirtelen rád zúduló információk között. – Tehát Daar őrmesternek azért kellett meghalnia, mert tudott valamit a Béke Őreinek hollétéről? De ki ölhetta meg?

– Ez egyelőre rejtély – feleli Tyssirel. – De most kutassuk át a helyszínt, majd utána beszélgetünk. Nem akarom felkelteni az őr figyelmét... nyilván sejtetted, hogy nem a főbejáraton át jöttem be. Én megvizsgálom az ágyat, addig te is nézz körül. – A tünde az ágyhoz lép és közelről tanulmányozni kezdi a száradt vérfoltokat. Te mit teszel?

Ha megnézed, mi van a másik szobában, lapozz a **191**-re! Ha itt maradsz és a szoba másik végében kutakodsz a ládák között, lapozz az **52**-re! Ha itt maradsz és figyeled, mit csinál Tyssirel, lapozz a **94**-re!

284.

Reggel már éppen folytatnád az utadat, amikor egy szekérkara-vánt látsz közeledni a királyi úton. Két színesre festett, ponyvákka borított, öszvér húzta batár az. Mutatványosok lennének? Eszedbe jutnak fiatalkori emlékeid és úgy döntesz, bevárod őket.

A karaván nyikorogva melléd ér. Az első szekér bakján nagy bajszú, kalapos ember ül. Odakiáltasz neki, mire megállítja a szekeret. Bemutatkoztok: a férfit Vén Blagornak hívják, és a társulatával Alkonyvégbe tart.

– Maga Lord Orem hívott meg minket, öcsém – kacsint rád. – Hozzá is eljutott a hírnevünk!

Erre a felesége is kinéz a szekér ponyvája mögül.

– Meg az unokahúgod, az a szemérmetlen fehérnép, aki ezek szerint nem csak a lord konyháján villogtatja a bájait! – mondja.

– Ne pörölj, asszony! – pöдри meg a bajuszát Blagor. – Örülj neki, hogy egy ilyen flancos nagyúr beenged a hajlékára.

– És ez a csavargó kicsoda? – folytatja hasonló hangnemben az asszony, rád célozva. Már éppen meghajolnál, amikor Blagor válaszol helyetted.

– Egy dalnok, művészember, mint mi. Egyébként öcsém, nincs kedved megnézni Alkonyvéget belülről? Mindig elkél a csapatba egy jó muzsikus.

– Már megint felszedünk valakit, te vénember? Múltkor is hogy jártunk azzal a tűznyelővel, majd' felgyújtotta a kocsit! – De Blagor csak legyint a felesége szavaira.

Ha velük mész Alkonyvégbe, lapozz a **340-re!** Ha nem, akkor még elbeszélgetsz velük, majd búcsút intesz a társulatnak és folytatod utadat. Merre indulsz tovább?

Északnak, a Szürke-erdőbe?

Keletnek, a Limmaren folyóhoz?

Délkeletnek, Eingurdba?

Délnek, a Dabbok-hegységbe?

Lapozz a **95-re!**

Lapozz a **192-re!**

Lapozz a **150-re!**

Lapozz a **66-ra!**

Megkeresed a kereskedőt, akivel előző ittjártadkor beszéltél és közlöd vele, hogy megtaláltad a szürke-erdei rablóbanda búvóhelyét!

– Hogyan lelt rájuk? – kérdezi gyanakodva a kereskedő. – Eddig tucatnyi képzett erdőjárónk kereste a fészüket hiába!

Ez fogas kérdés. Nem akarsz beszámolni különös álmodról, nehogy hazugnak tartsanak, ezért inkább csak annyit mondasz, hogy egy Nondar nevű tapasztalt erdőjáró volt a segítségedre.

– Gindel temploma fontos küldetéssel bízott meg – teszed hozzá.
– Szükségem van egy tárgyra, amely talán a sírboltban van. Nekünk is, maguknak is közös érdekünk, hogy kifüstöljük onnan e gazembereket!

– Várjon egy percet! – A kereskedő tölcserít csinál a tenyeréből és a teremben uralkodó hangzavart túlharsogva közli társaival a hírt. Egy pillanatra elhalkul a lárma, azután újult erővel csap fel. A kereskedők köréd gyűlnek, faggatni kezdenek. Nagyjából emlékszel a megtett útvonalra, bár csupán az erdei tereptárgyakhoz – öreg fákhhoz, tisztásokhoz, patakokhoz, dombokhoz – tudsz viszonyítani. Azért egy papirosra is lerajzolod ezeket.

A kereskedők kézről kézre adogatják a térképedet és hümmögve a fejüket vakargatják. Ezután hosszas és némiképp kínos vita kezdődik arról, hogy vajon hihetnek-e neked. Végül arra jutnak, hogy értesítik az erdőjáróikat és megerősítést kérnek tőlük.

– Ha igaznak bizonyul az információja, hölgyem, busás jutalomra számíthat! – ígérik többen is.

– Nekem nem pénzre van szükségem! – kiáltod türelmetlenül. – Hanem segítségre, méghozzá mielőbb!

– Ne olyan hevesen! – mondja az első kereskedő. – Ha a mi embe-reink is megerősítik, amit mondott, akkor kezdhethetjük megszervezni az expedíciót.

– Mennyi idő ez? – kérdezed kétségbeesetten.

– Egy hét, talán kettő. Értse meg, egy ilyen nagy vállalkozás megszervezése nem kevés pénzbe és időbe kerül! Nem kockáztathatunk fölöslegesen.

Lenyeled a bosszúságodat. Látod, hogy semmi értelme sürgetni a kereskedőket. A segítségük későn jön, a Béke Őrét – ha ugyan valóban a rablóknál van – így nem fogod időben megtalálni. Más megoldást kell keresned! Lapozz vissza a **150-re!**

286.

A lakoma jócskán belenyúlik az éjszakába. Végül Lord Harrabal feláll, jó éjt kíván és feleségével az oldalán kivonul. A vendégek ezután egyenként vagy kis csoportokban lassan elhagyják a csarnokot. Te még maradsz egy kicsit, hogy egyél a sültekből és benyakalj néhány kehely bort, utána a többi előadóval a szolgák szállására mész. Ma éjszaka kényelmesen alhatsz. *Növeld a napok számát!*

Másnap reggel úgy döntesz, elhagyod Szelessík várát. Merre indulsz tovább?

Északnyugatnak, Wurzen és

a hegyek felé?

Lapozz a **306-ra!**

Északkeletnek, a királyi úton

Valousa felé?

Lapozz a **342-re!**

Délnek, Irmoth erdejébe?

Lapozz a **77-re!**

Nyugatnak, a karavánúton

Kel Durstan felé?

Lapozz a **260-ra!**

287.

Figyelmedet három bőrzekés kalandor kelti fel, akik egyik italt rendelik a másik után. Mint kiderül, negyedik társukat gyászolják, aki egy hónapja a Kel Durstan melletti romvárosba indult szerencsét próbálni.

– Szegény Ezüstszem! – sóhajt az egyik. – Hiába mondtam neki, hogy ne menjen oda. Átkozott hely az! De egyre csak azt hajtogatta, hogy ő bizony megleli a mesés Kígyókardot.

– Mi az a Kígyókard? – szólsz közbe.

– Egy varázstárgy, amely az ősi királyok sírboltjában rejtőzik. A legenda szerint a tulajdonosa érzéketlenné válik a mérgekre, megérti

a kígyók beszédét és parancsolni is képes nekik! Ám sajnós halálos csapdák őrzik, amint azt szerencsétlen Ezüstszem is megtapasztalta.

– A hírnév utáni vágya mindig erősebb volt az eszénél. Pedig az embernek ismernie kell a korlátait – bölcselkedik a társa.

Ezen az állításon vitatkozni kezdenek, így te is a dolgod után nézel. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

288.

Eljött hát a nap, amelyet Rolgar határidőként szabott meg. (Ha több nap volt még hátra, vedd úgy, hogy Valousában várakoztál a 39. napig; növeld meg az ERŐNLÉTEDET 1 ponttal minden hátralévő nap után!) Reggel a megbeszélthelyen, a várostól fél mérföldre álló fogadónál várakozol. Hamarosan feltűnik a Hangtalan Harcosok kis csapata. Heten vannak, a feltűnés kerülése végett porlepte, barna köpönyegeket viselnek, mint a zarándokok vagy a csavargók. Amikor megpillantanak, vezetőjük, a Hatodik Kardnak nevezett fiatalember, biccentéssel köszönt, majd félrevonultok egy erdős részre, hogy megbeszéljétek a haditervet. Úgy döntötök, hogy alkonyatkor kezdtétek meg az akciót.

A harcosok a hátralevő órákat csendes beszélgetéssel, meditálással, gyakorlással töltik. Te figyeled őket és közben próbálsz nem tudomást venni növekvő idegességedről. A hét harcos jól ismeri egymást, sőt, vezetőjük és az egyik alacsony nő láthatólag egy párt alkot, két szőke fiatalember pedig feltehetőleg ikertestvérek. Rajtuk kívül még egy idős, napbarnított bőrű férfi, egy karcsú tünde nő és egy feltehetőleg északi származású, megtermett, jégkék szemű ember alkotja a csapatot.

Alkonyatkor felszedelőzködtök és lovaitokat egy biztonságos helyen hagyva a déli kapun át beléptek Valousába. Átvágtok az utcán, ahol még ekkor is áramlik a tömeg, és a kikötőnegyed felé veszitek az irányt. Itt, a gazdag polgárok házai között található Rolgar rezidenciája is. A nagy házat kovácsoltvas kerítés veszi körbe, azon túl kert található. Az árnyakból figyelitek egy darabig a kétemeletes házat. Minden csöndes odabent, néhány ablakból fény szűrődik ki.

A főbejárat előtt egy őrt láttok, de ez nem téveszt meg téged. Jártál már néhányszor odabent és tudod, hogy az orgazda biztonságát legalább egy tucat pribék őrzi. Barátodat, Grimit valószínűleg a pincében tartják fogva, maga Rolgar azonban esténként jó eséllyel az emeleti dolgozószobájában tartózkodik. Mit tesztek?

Ha a homlokzaton felmáshatok a második emeletre, hogy elintézzétek Rolgart, lapozz a **38**-ra! Ha a főbejáraton mentek be, hogy azután a csapat egyik része a pince, a másik az emelet felé vegye az irányt, lapozz a **156**-ra!

289.

Az árusok asztalai között sétálva unottan vizsgálod a sok olcsó kacatot, amikor hirtelen megtorpansz és hitetlenkedve meredsz előre. Megdörzsölöd a szemed. Az egyik asztalon Viharbárdú Keor szobrát pillantod meg! Lehetséges volna?

– Megnézhetném azt a szobrot? – kérdezed az eladót, és közben megpróbálsz csillapítani a hangod remegését, hogy ne tűnjön fel neki, mennyire értékes számodra a tárgy. Az eladó, egy kövér, füstös bőrű, szakállas férfi felnéz.

– Látom, van szemed az igazi értékekhez! – mondja, miközben odanyújtja a szobrot. – Ez itt igazi antik darab.

Megvizsgálod a szobrot. Jól mondta a kalmár, van szemed az ilyesmihez, és egy perc alatt megállapítod az igazságot.

– Közönséges hamisítvány – mondod csalódottan. A kereskedő élénk gesztusokkal tiltakozik, de amikor látja rajtad, hogy nem pusztán alkudozás végett becsmérled az árut, taktikát vált.

– Jól van, beismerem, ez csak egy másolat – mondja. – De tudom, hogy hol találod meg az igazit, amelyikről másolták!

Ez már felkelti az érdeklődésed. Némi puhatolózás után kiderül, hogy a szakállas kereskedő hajlandó 6 aranytallér fejében elárulni neked, amit tud. Ha kifizeted neki az összeget, lapozz a **269**-re! Ha nem tudsz vagy nem akarsz ennyit fizetni, lapozz vissza a **186**-ra és válassz mást!

290.

Egy kőhöz ütögeted az üveggömböt, óvatosan, nehogy megsérüljön benne a tündér. Végül a gömb elreped és a kis lény kiszökken belőle.

– Hálásan köszönöm! – sipítja furcsa akcentussal, miközben lelkesen repked körülötted. – Már azt hittem, örökké itt kell aludnom. A főszertáros, az a gazember zárt ide, de most majd visszakapja ezerszer, csak jussak be a templomba! – Körülnéz, mintha ekkor fedezné fel a romokat. – A templom! De hát mi... Milyen évet írunk? – kérdezi.

Megmondod neki, mire a tündér elsápad.

– Yalantha, segíts! Ezerötszáz évig aludtam! A főszertáros halott, meg az egész templom is... A rokonaim a keleti erdőben, vajon élnek még? Ne haragudj, de most mennem kell! Fogadd ezt köszönőtem jeléül!

A tündér rád fúj. Különös érzés kerít hatalmába. Hirtelen rádöbbedsz, hogy sokkal élesebben látod a környezetet és a hangokat is tisztábban meg tudod különböztetni. Növeld 1 ponttal az ÉSZLELÉSEDET, amely akár a kezdeti érték fölé is mehet! Kapsz 1 LÉLEK pontot. A tündér ezután elrepül, te pedig folytatod a rommező átvizsgálását. Lapozz a 2-re!

291.

Megfigyeled a falusiakat, próbálsz felmérni, melyikükben bízhatasz meg. Ekkor merész ötleted támad.

– 10 aranytallért adok annak, aki hajlandó segíteni nekem egy munkában! – jelented be jó hangosan, majd hozzáteszed: – A részleteket csak annak mondom el, aki jelentkezik.

Szempillantás alatt nagyobb csoport sereglük köréd. A falusiak egymás között sugdolóznak, feléd mutogatnak. Végül több férfi is jelentkezik, közülük három tűnik megbízhatónak: Ruan, a szénégető, Awen, a vadász és Branok, a gyékényszövő. Kiválasztasz egyet közülük. Írd fel a jelölt nevét a *Kalandlapodra*! Választott társad össze-

csomagol, te közben kikötöd lovadat a falu közelében, majd útnak indultok. Lapozz a 239-re!

292.

Isabail a ház kertjében sétál. Kedves mosollyal üdvözöl, amikor meglát, és megkérdezi, hogy haladtok a felkészüléssel.

– Oryisianben látok tehetséget az énekléshez – válaszolod. Sétálgatni kezdtek a kertben, s beszélgetés közben azért szerét ejted saját dalnoki képességeid dicséretének is.

– Tudtam, hogy ön az én emberem! – mondja nevetve Isabail. – Furfangos egy leányzó ez a Melyon. Persze Oryisianhoz talán nem is illenék egy buta fruska. Kár, hogy az unokaöcsém egyelőre álomvilágban él. Pedig ha minden így megy tovább, egyszer ő lesz az Arndel-ház örököse.

– Hiszen ön még olyan fiatal! – jegyzed meg ártatlanul. – Végképp lemondott a családalapításról?

– Eddig azt hittem, igen – néz rád komoly arccal a szőke hölgy. – Én ön? Tervezi, hogy megállapodik?

Kis ideig fontolgatod a választ, hiszen az igazságot – azt, hogy szoknyavadász vagy – nem lenne szerencsés bevallani. Isabail mellett el tudnád képzelni az életedet... de persze az eddigi afférajaid is így indultak.

– Talán, ha megtalálom a megfelelőt – monddod végül. Ezután a saját életéről kérdezed Isabailt, aki mesélni kezd Alkonyvég minden napjairól. A városka tagadhatatlanul kifinomultabbnak tűnik Eingurd többi településénél. Ami pedig Isabailt illeti, az első benyomásod helyes volt: műveltsége vetekszik a szépségével. Feltűnik viszont, hogy soha egyetlen szóval sem említi a néhai férjét.

Végül búcsút veszel tőle és a dolgod után sietsz. Lapozz vissza a 347-re!

293.

Az úton lovagolsz, amikor a hátad mögül szekérsörgés üti meg a füledet és egy vidám női hangot hallasz.

– Állj meg, Rheana, te világcsavargó!

Száz közül is megismered ezt a hangot. Megfordulva egy nálad néhány évvel idősebb nőt láatsz, aki tele szájjal nevetve integet. Lovon ül, mögötte ponyvával fedett kordé gurul. Mellette egy másik lovon mosolygó, szakállas férfi baktat.

– Istel és Valansir! – Örömmel üdvözlitek egymást. Istel és te egy faluban nőttetek fel, gyermekkorotoktól barátok vagytok, olyan, mintha a nővéred lenne. Valansir a férje, ők ketten gyógyító füvekkel és italokkal járják az országot, de úgy tudod, a varázsláshoz is konyítanak valamennyire. Együtt lovagoltok tovább és közben elmeséletek egymásnak mindazt, ami legutóbbi találkozásotok óta megesett veletek, a Béke Óreit is beleértve.

– Akkor most te vagy a legfontosabb ember Eingurdban – mondja Istel. – Nyílt titok, hogy Lord Harrabal és más nemesek csak az alkalmat várják, hogy szembeforduljanak Telwyn királlyal.

Később vidámabb témák is előkerülnek. Mint kiderül, Istelék nemrég jártak a szülőfaludban. Örömmel hallod, hogy szüleid jó egészségnek örvendenek – megfogadod, hogy amint a küldetésednek vége, meglátogatod őket.

Estefelé letáboroztok egy ligetben. Vacsora után Istellel felidézitek a kedvenc gyerekkori dalaitokat, miközben a szófukar Valansir furulyán kísér titeket. (Megvan a napi étkezésed.) Boldogan hajtod nyugovóra a fejed és kiválóan alszol. *Növeld a napok számát!*

Másnap Istelék elbúcsúznak. Barátnőd neked ajándékoz egy üveg ritka gyógyitalt (ha megiszod, a kezdeti értékére állítja vissza az ERŐNLÉTEDET, írd fel a *Kalandlapodra!*). Mosolyogva integetsz a távozó pár után. Kapsz 1 LÉLEK pontot ezért a találkozásért. Most lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél! (Ott nem kell ismét növelned a napok számát.)

294.

Végighaladsz a folyosókon, útközben üdvözölve rendtársaidat.

Az idős atyát a templom ápolt belső kertjében találod, amint fiatal tanítványoktól körbevéve lassan sétál és éppen előadást tart nekik

valamiről. Eszedbe jut, hogy évekkal ezelőtt te is ott sétáltál az atya mögött, tudásra éhesen... Elégedettséggel tölt el a tudat, hogy Annon büszke lehet rád – bár a küldetésed még nem ért sikeres véget.

Mikor Annon atya meglát, szelíden elküldi a tanítványokat. Kettesben maradtok. Illendően köszöntöd.

– Rheana, leányom, jó ismét látni téged! – mondja mosolyogva Annon. – Gyere, üljünk le és mondd el, mire jutottál a Béke Őreivel.

Leültök egy félreeső padra. Röviden elmeséled az atyának a kalandjaidat (ha sikerült megszerezned egy vagy több szobrot, azokat is megmutatod neki). Elmondod neki Tyssirel árulását is, hozzátéve, hogy sikerült lelepleznetek a tündét. Megemlíted, hogy Gedrik atya jelenleg is nagy erővel dolgozik Carsorsan megállításán.

– Sajnálatos, hogy a Gonosz képes volt befurakodni közénk – csóválja a fejét gondterhelt arccal Annon atya. – A wurzeniek óvatosabban is eljárhatnának az új novíciusok felvételénél. Csodálkozom, hogy Solara anya előtt sem lepleződött le a tünde.

– A Kígyónyelvű álnok hatalma megvédte őt – húzod el a szádát.

– De te résen voltál, leányom! Ilyen fiatalon máris nagy szolgálatot tettél a rendünknek. Biztos vagyok benne, hogy istennőnk figyelni a lépteidet!

Jó érzés tölt el Annon atya dicséretétől. Kapsz 1 LÉLEK pontot! Még beszélgettek egy kicsit. Annon atya marasztal, de te nem akarsz újabb napot elvesztegetni, ezért elbúcsúzol tőle. Ha nincs lovad, akkor a templomtól kapsz egy újat. Hamarosan ismét körülvesz a főváros nyüzsgése. Lapozz a **150**-re!

295.

Amikor az egyik rejtekhelyről előveszed az erszényedet, megdöbbenve látod, hogy üres! Illetve csak egy cetli van benne, a következő felirattal: „*Így jár az, aki meglopja a barátját! Sapu*” Úgy tűnik, ismerősöd nem bocsátotta meg, hogy megszegtéd a tolvajbecsületet és nem hagytad ott neki az egyik zsák fűszert!

Dobj egy kockával, a kapott számot szorozd meg öttel, majd az eredményhez adj hozzá 10-et! Így egy 15 és 40 közötti számot kapsz

– ennyi aranytallér tűnt el a Valousában elrejtett összegből. Ezután húzd ki a *SAPU* kódszót a *Kalandlapodról* és lapozz vissza az **50**-re!

296.

Némi nehézség árán rögzítéd a köteled végét egy kiálló sziklához, és leereszkedsz a hasadék falán. Nagyjából hat méter megtétele után letekintve kihegyezett karókat látsz a nyílás alján. Leérve körülnézel. A vastos karók között korhadó fatörzsek darabjait látod – mintha fölülről estek volna le. Kivezető járatot nem látsz, a hasadék túoldalán nem tudsz felmászni, a köteled pedig az innenső oldalon lóg. Dühítő, de kénytelen vagy visszamászni és más módozatot keresni.

Ekkor mozgást veszel észre. Lámpásod fénye felzavarta a korhadt fában lakó lepkeszerű rovarokat! Egyre többen csapkodnak körülötted. Miközben a köteledhez rohansz, megpróbálsz elhessegetni őket, de hamarosan apró csipéseket érzel. A rovarfelhőben mászva óráknak tűnik az a pár perc, mire felérsz. Ide szerencsére már nem követnek, de így is maró csipések borítják a szabad testrészeidet. Vesztésed 1 ERŐNLÉT pontot! Dönts el, mit teszel ezután!

Ha átugrasz a hasadék fölött, lapozz a **198**-ra! Ha hidat akarsz építeni és egyelőre elhagyod a barlangokat, lapozz a **213**-ra!

297.

Lord Orem hamarosan visszavonul a szobájába. Az előadás szünetében azonban egy komornyik érkezik hozzátok. Megkér téged és az egyik fuvolán játszó színészt, hogy alkonyatkor keressétek fel a lordot, mert szeretne meghallgatni néhány dalt vacsora után. Örömmel tesztek eleget a kérésnek. Kapsz 1 LÉLEK pontot a sikerért! Útközben megbeszélitek, hogy milyen legendákat fogtok előadni.

A vár urát a dolgozószobájában találjátok néhány nemes hölgy és úr társaságában. Meglep, hogy mennyi könyv és egyéb régiség található a szobában: díszes fegyverek, zászlók, szobrok, térképek. Lord Orem a kandalló előtt ül. Arca most is komoly – mintha soha nem mosolyogna –, de szelíden int nektek, mikor meghajoltok.

– Szívesen meghallgatnánk néhány régi történetet a ti előadásokban – mondja.

Elkezdtek zenélni. Társaddal tökéletesen kiegészítitek egymást, és úgy tűnik, a nemesek élvezik az előadást. Időnként a közönséget figyeled. A hátsó sorban egy igen szemrevaló, fiatal szőke hölgyet pillantasz meg. Tekinteted ezután vissza-visszatér rá. A hölgy csillogó szemét, biztató mosolyát figyelve nagy erőfeszítésedbe kerül a zenére koncentrálni.

Az előadás végén elismerő tapsot kaptok, kifelé menet pedig a komornyik egy-egy erszényt ad át nektek. Ha *Kalandlapodon* szerepel a *LEGENDÁK* kódszó, akkor sikerült olyan részletekkel szolgálnod, amelyek különösen elnyerték a lord tetszését. Ez esetben 25 aranytallér a jutalmad. Ha nincs felírva ez a kódszó, akkor az előadásért 15 aranyat zsebelhettél be.

A komornyik egy ezüsttálcán egy levélkét is átnyújt neked. Az illatától megdobban a szíved. „*Kérem, keressen fel holnap reggel! Isabail vel Arndel*” – ennyi áll rajta gondos kézírással és egy cím.

Visszatértek a várudvarra, ahol – késő este lévén – már véget ért az előadás. Gyorsan megvacsoráztok – a lord konyhájáról kaptok ételt – és nyugovóra tértek. *Növeld a napok számát!* Másnap reggel elhagyjátok a várudvart, majd búcsút intesz Blagoréknak.

– Ügyesen játszottál, öcsém! Remélem, még hallok felőled! – mondja a nagy bajuszú mutatónyos, majd megcsördíti az ostorát és a karaván elindul.

Úgy döntesz, megkeresed a levél feladóját. Lapozz a **124**-re!

298.

Miután levágtad a testőrt, késlekedés nélkül a rejtekajtó felé veted magad. Egy alacsony folyosóra jutsz. Végigrohansz rajta, ám ekkor előlről ordítás harsan. Megfagy a vér az ereidben: ez Grimi hangja volt! A folyosó egy lépcsőhöz vezet, és a lépcső tetején összekötözött kezű, kipeckelt szájú barátodat pillantod meg a földön fekvve. Egy kard áll ki a hasából!

Odaugrasz hozzá, de látod, hogy elkéstél: Griminek már csak percei lehetnek hátra. Teste alatt vértócsa növekszik. Letérdelsz mellé, még akkor is, ha tudod: ezalatt Rolgar kényelmesen távozhat a kertbe vezető titkos útvonalon.

– Rolgar... elmenekült – mondja Grimi elhaló hangon.

– Ezért megfizet az a szemétláda, megesküszöm neked! – válaszolod könnybe lábadt szemmel, talán hogy megnyugtasd háborgó lelkiismeretedet.

– Nem kellett volna így lennie... – suttogja, de befejezni már nem marad ereje. Félrebicsaklik a feje, és néhány pillanat múlva kiszenvéd.

Ott maradsz vele és megpróbálsz feldolgozni a történeteket. Vajon hol hibáztál? Tíz perc múlva megérkeznek a harcosok is, akik tovább folytatják Rolgar üldözését, hiszen ez a feladatuk, amelyet életük árán is elvégeznek. Valószínűleg sikerrel járnak előbb-utóbb, de ez már nem fogja visszahozni Grimit az élők sorába.

Kalandod kudarccal végződött!

299.

Próbálkozásod nem járt sikerrel, a szellemek a közeledbe értek. Karjukat előrenyújtják, hideg kezükkel megpróbálnak megragadni. Védekezned kell! A rád támadó szellemeket kezeld egyetlen teremtményként!

SZELLEMEK

ÜGYESSÉG 9

ERŐNLÉT 10

Mindig, amikor a szellemek sebzést okoznak, dobj egy kockával! Ha az eredmény 5-6, akkor jeges fájdalom nyilall beléd: az okozott ERŐNLÉT-vesztés egygyel csökken, viszont veszítesz 1 LÉLEK pontot és 1 ÜGYESSÉG pontot is.

Amennyiben nincs mágikus fegyvered, vagy pedig a szellemek ÜGYESSÉG-próbájának eredménye bármely fordulóban legalább 5-tel magasabb, mint a tiéd, a túlerő legyűr. Tehetetlenül figyeled, amint felcipelnek a lépcsőn és az egyik oszlophoz kötöznék. Végül kötelet

vetnek a nyakadba, és az egyik szellem mögéd lép, hogy megszorítsa. Te is gyarapítod a Vérestorkú tiszteletére megfojtott áldozatok számát. Kalandod kudarccal végződött!

Ha elmenekülsz, akkor visszarohansz a folyosón, bezárod magad mögött a nagy bronzkaput, és meg sem állsz a nagy csarnokig. A szellemek szerencsére nem követnek. Ha még nem jártál a szemközti járatban, lapozz a **148**-ra! Ha már igen, akkor a **330**-ra!

Ha győztél, írd fel *Kalandlapodra* a *SZELLEM* kódszót és lapozz a **106**-ra!

300.

Isabail sietve feláll a fésülködőasztal mellől és kulcsra zárja mögötted az ajtót, majd szembefordul veled.

– No de Talasin úr! Minek köszönhetem e kései látogatást?

Izgatottságtól kipirult arcára nézve tudod, hogy nyert ügyed van. Közelebb lépsz hozzá és ő nem húzódik el.

– Drága Isabail! – kezded és megfogod a kezét. – Az elmúlt napokban, úgy érzem, valami elkezdődött kettőnk között. Arra gondoltam, eltölthetnénk némi időt kettesben...

A hölgy nem válaszol, csupán várakozóan néz rád gyönyörű kék szemével. Közelebb hajolsz és megcsókolod. Viszonozza a csókot. Mennyei boldogság tölt el, miközben a karodba zárod. Kapsz 2 LÉLEK pontot!

Néhány perc múlva abbahagyjátok a heves csókolózást. Isabail kibontakozik az ölelésedből.

– Ezt nem lenne szabad, Talasin! – súgja. – Ha a bátyám meghallja, hogy itt vagy...

– Nem fogja – válaszolod magbízatosan és megsimogatod az arcát.

– Ó, Isabail! Már Orem estélyén is alig tudtam levenni a szemem rólad!

– Igen, láttam – mosolyog Isabail. – Hosszú ideje várok egy hozzád hasonló művészelelkű férfira!

– Akkor ne vesztegessük az időt szavakkal – mondod és ismét heves csókolózásba fogtok. A kezed végigvándorol a testén. Agyadat

lassan teljesen elborítja a vág. Elkezdted lehámozni a válláról a ruhát, amikor...

Odakintről közeledő léptek hallatszanak! Isabail riadtan eltaszít és gyorsan rendbe szedi magát.

– Ez Torgard! Kiváló a hallása! – Kétségbeesetten néztek körül mind a ketten, miközben a lépések megtorpannak az ajtaja előtt.

– Isabail, jól vagy? – kérdezi a férfi öblös hangja az ajtón túlról. – Hangokat hallottam a szobából! Engedj be, kérlek! – Kipróbálja a kilincset, majd erősen megzörgeti az ajtót.

– Nem találhat itt! – Isabail az ablakhoz megy és kitarja. – Menj, ereszkedj le!

Más talán meglepődne a javaslaton, de neked van némi rutinod az ilyesmiben. Futólag megdicséred magad, amiért előkészítetted a meneküléset. Csak el kell jutnod az istállóig!

– Isabail, bemegyek! – hallatszik kívülről, és azzal hatalmas csapás rengeti meg az ajtót.

– Várj! – Isabail egy erszénykét vesz elő a fésülködőasztala egyik fiókjából. Odadobja neked. – A jutalmad! Többet akartam adni, de...

Nem tudja befejezni a mondatot, mert az ajtó egy erős rúgástól beszakad és Torgard hatalmas alakja jelenik meg a nyílásban.

– Maga?! – bödül fel, amikor meglát. – Tudtam, hogy rosszban sántikál! – A hűgára néz. – Isabail, jól vagy? Bántott ez a nyomorult?

– Nem! Csak beszélgettünk! Hagyd, Torgard!

– Eszemben sem volt bántani az úrnőt! – teszed hozzá te is. – Orysián úrfi ügyét tárgyaltuk éppen...

Torgard azonban nem figyel a magyarázkodásodra. Fenyegetően közeledik, és ekkor ijesztő változást veszel észre rajta. A szeme sárgászölddé fakul, arca állatiassá válik és hirtelen szakáll sarjad rajta. Felsőtestén dagadó izmok feszülnek a hálókabátjának, körmei megnyúlnak és hegyessé válnak, akár csak a fogai.

– Most meglakolsz, te féreg, amiért foltot ejtettél a családjunk becsületén! – morogja és neked ront. Egy kis székkal védekezel.

Mivel Torgardot nem akarod megölni – lehet, hogy nem is tudnád –, egyedüli lehetőséged a menekülés marad. Ha sikerül, lapozz a 67-re!

301.

Mielőtt bármit is tehetnél, erős légáramlat söpör végig a termen – ami furcsa, mert ablakot nem láttál sehol. Felkavarodik a por, s ekkor a szobrok egyes részei kéken ragyogni kezdenek, majd megdöbbenésre ugyanazok a részek mintegy lemásolva megjelennek előtted a levegőben! Hamarosan egy túlvilági jelenés ölt alakot előtted. Feje a pocakos istenségé, törzse a férfialak mellvértje, hátán a nőszobor szárnyaival. Keze szintén a férfi kardját markolja, lábai nincsenek.

A jelenés a levegőben lebeg tovább, szárnyaival csapdosva. Nem közeledik feléd, de elállja az utat a szobrokhoz.

Ha Rheanával játszol, elmondhatsz egy *Végső nyugalom* varázslatot a lényre, siker esetén lapozz a 92-re!

Amennyiben nem vállalod a harcot, visszamehetsz a nagy csarnokba, hogy a szemközti járatban folytasd utadat, ekkor lapozz a 44-re! Ha már jártál ott, el kell hagynod a földalatti romvárost, lapozz a 330-ra!

Ha a harc mellett döntesz, mágikus fegyverre lesz szükséged.

SZÁRNYAS SZELLEMEK

ÜGYESSÉG 9

ERŐNLÉT 9

Bármikor elmenekülhetsz, visszatérve a nagy csarnokba, ekkor a fentiek szerint a 44-re vagy a 330-ra kell lapoznod.

Ha legyőzted a lényt, írd fel *Kalandlapodra* a *PÁNCÉL* kódszót és lapozz a 257-re!

302.

Amikor körülnézel, meglepetten veszed észre, hogy sehol sem láttod a tündét. Elmenekült volna a kavarodásban? De most nincs idő ezen töprengeni, mert a varázsló támadásra készül! Lapozz a 14-re!

303.

Megkérdezed az őrt, hogy tud-e valamit az erdőben rejtőző rablóbandáról.

– Csak azt, amit bárki, aki itt él – von vállat a férfi. – Sajnos túl kevés emberünk van az erdő ellenőrzéséhez. Szemmel tartjuk a forgalmat és igyekszünk begyűjteni a híreket, de ennél többet nem tehetünk. Persze másként állna a helyzet, ha pontosan ismernénk a banda rejtékhelyét – de vaktában nem rohángálunk ki az erdőbe. Márpedig egyelőre az eingurdi kereskedők jó pénzért felbérelt erdőjárói sem találtak semmit.

– Mifélek ezek az erdőjárók? – kérdezed.

– Vegyes társaság. Egy részük valóban jól ismeri az erdőséget, a többiek alig többek kalandoroknál. De egyikük sem olyan tapasztalt, mint Nondar – persze ő a maga útját járja, nem kér a kereskedők pénzéből.

– Hol található meg ezt a Nondart?

– Ha én azt tudnám! – nevet az őr. – Ha megtalálja, szóljon neki, hogy elkelve a segítségére a helyőrségnek!

Búcsút intesz neki és leereszkedsz a Borostyántorony aljában fekvő településhez. Lapozz vissza a **95**-re és válassz mást!

304.

A zajt és a hullámzó tömeget követve kilépsz a piactérre, ahol gyümölcsök, bőrárúk, fémeszközök, kelmék és még százféle áru cserél gazdát minden nap. Nagy a tömeg és a hangzavar, mert a kereskedők és vevők mellett dalnokok, jövendőmondók, koldusok és egyéb alakok gyakorolják a mesterségüket. Számodra a következő árucikkek lehetnek érdekesek:

Élelem, egy adag	1 aranytallér
Gyógyfüvek, egy adag	3 aranytallér
Kard	30 aranytallér
Koboz	15 aranytallér
Kötél	8 aranytallér

Lámpás
Papiros, tinta

6 aranytallér
4 aranytallér

Ha Talasinnel játszol és először adtál elő sikerrel dalokat ezen a piacon úgy, hogy a *Kalandlapodon* szerepel a *LEGENDÁK* kódszó, akkor lapozz a 7-re!

Ha végeztél a piacon, térj vissza a 150-re és válassz mást!

305.

– Továbbra sem vagyok meggyőződve az atya bűnösségéről! – jelentetted ki. – Ez a gyűrű bizonyítéknak kevés. Láttad, hogy mennyire fáradt! Éjjel-nappal a Carsoran elleni tervén dolgozik.

– Te elhiszed a hazugságait? Jól mondtad: Szelessíkra menni öngyilkosság! Ezt ő is jól tudja! El akar veszejteni minket!

– Nem hiszem. De tudod mit? Elmegyek Eingurdba és jelentem Annon atyának a történeteket. Ők majd kivizsgálják az ügyet.

A tünde rád szegezi a tekintetét, mintha az elmondottakat mérlegelné.

– Rendben van! – mondja végül. – Tedd ezt! Én addig szemmel tartom az atyát.

Sietve elbúcsúzol Tyssireltől és elhagyod a templomot. Azonban nem mész messzire. Örülsz neki, hogy végre megszabadultál a rámenős tündétől. Úgy döntesz, végzel némi magánjellegű nyomozást Tyssirel feszélyező jelenléte nélkül. Néhány órán keresztül a közelben várakozol. Megfigyelőhelyedről látod a templom bejáratát, így az sem kerüli el a figyelmedet, amikor a tünde kilép azon és beveszi magát a házak közé. Gyorsan visszamész.

A templomba érve végiggondolod, kit keress fel és mit mondj neki. Valószínűleg nincs sok idő a nyomozásra. Egyenesen nyilván nem kérdezhetsz rá senkinél, hogy ő volt-e a megbízó – csak annyit tehetsz, hogy jobban megismerkedsz az illetővel és megkérdezed a véleményét a többiekről. Esetleg megmutathatod neki a gyűrűt is.

Ha átkutatod Tyssirel szobáját, lapozz a **18**-ra! Ha Solara anyával beszélnél, lapozz a **108**-ra! Ha Gedrik atyával kívánsz szót váltani, lapozz a **119**-re! Ha Perbalart keresed fel, lapozz a **174**-re!

Csak olyan lehetőséget választhatsz, amelyet még nem választottál! Két lehetőség után lapozz azonnal a **357**-re!

306.

A Dabbok-hegységtől délre hullámzó dombok között haladsz. Ez a királyság egy félreeső területe, nem túl civilizált környék. A dombokat bozótos borítja, távolabb erdőket és réteket látsz, időnként egy-egy tanya vagy nemesi udvarház is feltűnik. Északabbra a hegyek csipkés szikláit magasodnak. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben!

Dobás	Esemény
2-3	Lapozz a 220 -ra!
4-5	Egy bozótoson kelsz át éppen, amikor hirtelen csattanást hallasz és éles fájdalom hasít a lábadba. Beleléptél egy ravaszul álcázott vadászcsapdába! Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot.
6	Keletről sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástól. Veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag élelmed is ehetetlenné ázik.
7	Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként utad eseménytelenül telik.
8	Alkonyatkor füstöt látsz felszállni egy domb mögül. A bokrok közül kinézve három bőrzekés, íjjal felszerelt embert látsz, amint egy elejtett szarvast nyúznak éppen. A vadászok észrevesznek, de szerencsédre jóindulatúak és meghívnak vacsorára. A sült szarvas-hús igen finom. Ezzel megvan a napi étkezésed és nyugodtan kipihenheted magad.

- 9-10 Megállsz pihenni egy fa mellett, és csodálkozva veszed észre, hogy a tövében egy erszény hever. 5 aranytallér van benne, amit boldogan zsebre raksz.
- 11-12 Lapozz az **56-ra!**

Estére egy Ishenlu nevű nagyobb faluba érkezel, ahol megszállhatsz éjszakára 3 aranyért és élelmet is vehetsz 1 aranyért. Ha a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

- | | |
|------------------------------------|-------------------------|
| Nyugatnak, Wurzenbe? | Lapozz a 100-ra! |
| Északkeletnek, a Dabbok-hegységbe? | Lapozz a 82-re! |
| Délkeletnek, Szelessík várába? | Lapozz az 5-re! |
| Délnyugatnak, a Bronz-síkság felé? | Lapozz a 260-ra! |

307.

Pár percig még keresgélsz a szobában, de ekkor Gedrik atya kiáltását hallod odakintről:

– Jönnék! Rheana, gyere! Mennünk kell!

Visszasietsz a terembe és diadalmasan felmutatod a két szobrot.

– Megvannak! – kiáltod. Gedrik atya bólint. Látod, hogy a többiek már egymás mellé álltak és belekezdték a szertartásba. Gyorsan odalépsz közejük. Lehunyod a szemed és imádkozol. Kisvártatva ugyanazt a szellőt és nyilallást érzed, mint idejövet, s mikor kinyitod a szemed, ismerős látvány fogad: a wurzeni templom szentélyében vagytok ismét. Zihálva, boldogan ölelitek át egymást. Küldetésetek sikerrel járt: Lord Harrabal sötétlelkű tanácsadója, Carsoran elpusztult!

Győzelmeteknek hamar híre megy, a templom összes papja és papnője körétek sereglük gratulálni. Fél óra múlva Gedrik atya lép oda hozzád. Külseje zilált, arca kormos és sápadt, de megkönnyebbulést is látsz rajta.

– Hátra van még egy utunk Eingurdba, a király koronázására. De hány szobrunk is van összesen?

Ha megvan mind az öt szobor, lapozz a **185**-re! Ha ötnél kevesebb szobrod van, lapozz a **216**-ra!

308.

– Ha szerinted tényleg szerencsét hoz a fekete gyöngy, mit szólnál egy próbához? – veted fel, mire a Cyran nevű érdeklődve felnéz. – Kártyázzunk egyet! Te felteszed a gyöngyödet, én pedig... mondjuk öt aranyat. Aki nyer, megtartja a nyereményét.

– Legyen tíz arany! – mondja a halász.

Beleegyezel. (Ezt csak akkor teheted, ha valóban van 10 aranyad, egyébként el kell menned; később visszajöhetsz kártyázni.) A halászok helyet csinálnak neked a hordó mellett. Leülsz, megkeveritek a kártyákat és osztotok. Bízol benne, hogy kedvező lesz a lapjárás.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-4, a halász kelletlenül megszabadul a fekete gyöngytől, amelyről kiderült, hogy nem is hoz neki szerencsét. Ha kudarcot vallasz, akkor elveszíted a 10 aranytallért, de sikerül meggyőződnöd Cyrant, hogy játsszatok egy újabb partit. Ekkor megismételheted a dobást. Minden vereség 10 aranyadba kerül.

Ha háromszor egymás után veszítesz vagy elfogy a pénzed, akkor viszont a halász már semmiképpen sem fog megválni a drágalátos kincsétől. (Tehát akkor sem, ha később visszajössz.)

Ha végeztél, lapozz vissza a **27**-re!

309.

A pultnál üldögélve egy beszélgetés foszlányai ütik meg a füledet, amelyben elhangzik a „szerená” szó. Odanézel és az egyik asztalnál két inas külsejű legényt pillantasz meg. Kíváncsiságból szóba elegyedsz velük, és kiderül, hogy a Taggato-ház alkalmazottai! Próbáld kipuhatolni, hogy mit tudnak Melyonról, ám nem sok használható információt nyersz.

– A dajkáját, Igern anyót kérdezd! – javasolja az egyik inas. – Ha iparkodsz, a piacon még megtalálhatod.

A piactérre sietsz, ahol a leírás alapján valóban megleled az öregasszonyt. Egy nagy, zöldségekkel megrakott kosarat cipel a karján.

Fáradtan meg-megáll út közben. Köszöntöd őt és felajánlod a segítséged, ha cserébe mesél neked a háziakról. Végül sikerül ügyesen Melyonra terelned a szót.

– A kisasszony már kislány korában is odavolt a mesékért – mondja. – Manapság már inkább a könyveket bújja. Ha engem kérdez, olyan könyveket is láttam nála, amelyek nem leányoknak valók. A múltkor például megnéztem az egyiknek a címét. Hogy aszondja, mi is volt... „Trishan, az élőholt herceg”. Élőholtak, pff! Rendes leány bizony nem olvas ilyesmit. De hiába beszélek neki az illemről. Nagyon konok a lelkem! Azt mondja, hogy ő ilyen és ezen nem fog változtatni a kedvemért. A múltkor jól hajba kaptunk ezen... no persze több eszem is lehetne! A fejemhez vágta, hogy képmutató vagyok, mert biztosan én sem voltam „rendes leány” fiatalon! Hallott már ilyet?!

Egészen a Taggato-házig cipeled a kosarat és hallgatod Igeren anyót. A Taggato-ház bejáratánál megköszönöd az anyónak a beszélgetést és elbúcsúzol tőle. Lapozz vissza a 347-re!

310.

A tudós feléd fordul.

– Vegye a kezébe a gyűrűt! Csukja be a szemét és üritse ki az elméjét, ne gondoljon semmire! Miközben én elmondom a varázslatot, szívja be a gyertyák füstjét! Segíteni fog a ráhangolódásban.

Úgy teszel, ahogy mondta. Ilu-Zargez lassan kántálni kezdi a varázsigét. A tested perceken belül ellazul és egyfajta bódult tudatállapotba kerülsz. Érzed a gyűrű súlyát a kezedben, de semmi mást, a külvilág hangjai és érzetei lassan megszűnnek. Lelki szemeid előtt alakok jelennek meg, mintha füstből bújnának elő. Egy magas, fekete hajú férfit láatsz, akinek arcán tetoválás fut végig, szája örült mosolyra torzul. Különös érzelmek hullámzanak át rajtad, mintha nem a tiéd lennének: félelem, nyugtalanság, hatalomvágy. Ezután a férfi alakja egy másikénak adja át a helyét. Szakállas fiatalember tekint rád, nemes arca arroganciát tükröz. Azután ismét változik a kép és egy ismerős szőke férfi néz rád zöld szemeivel. A fülei hegyesek.

– Tyssirel... – nyögöd fel. A kép halványodni kezd, majd eltűnik. Hallod, hogy Ilu-Zargez felkiált, és hirtelen magadhoz térsz. Kinyitod a szemed. Folyik rólad a veríték, a tudós aggódva néz rád.

– Jól van? A varázslat megszakadt. Megtudta, amit akart?

– Igen – válaszolsz mindkét kérdésre egy szóval.

Még néhány percbe telik, amíg kikerülsz a varázslat hatása alól. Amint a tudatod kitisztult, végiggondolod az új információkat. Mivel magadat nem láttad, a varázslat a gyűrű megtalálása előtti tulajdonosokat mutatta meg neked. Tyssirel tudott a gyűrűről... talán ő rejtette el Gedriknél, aki mit sem tudott az egésztől, hiszen szintén nem szerepelt a látomásodban. Akárhogyan is, a tünde ebből nehezen fogja kimagyarázni magát – de miért hinnének neked? Kézzelfogható bizonyítékot kell felmutatnod.

– A templomnak szüksége van arra az információra, amit az imént láttam – mondod Ilu-Zargeznek, aki közben egy kis üveg italt kortyolgat. – Lehet erre valamilyen megoldás?

A tudós megvakarja a fejét.

– Nem hiszem. Kizárólag a varázslat alanya láthatja e képeket.

Úgy látod, az egyetlen lehetőség az, ha Ilu-Zargezzel együtt vizsztatérsz a wurzeni templomba, ahol a tudós valamelyik vezetővel, Gedrikkel vagy Solarával megismétli a varázslatot. Kérdés, hogy van-e elegendő időd erre e kitérőre?

Ha megkéred Ilu-Zargezt, hogy kísérjen el Wurzenbe, lapozz a **160**-ra! Ha inkább ejted ezt a szálát, és elbúcsúzol a tudóstól, lapozz vissza a **101**-re!

311.

Solara úgy dönt, hogy együtt keressétek fel Gedrik atyát. A tudós férfiút a szobájában találjátok, ahol szokása szerint régi tekercseket tanulmányoz. Meglepetten néz rátok, amikor beléptek, és döbbenete csak fokozódik, amikor megmutatod neki a gyűrűt (mert Solara nem kíván hozzáérni). Amikor közlöd vele, hogy nála találtátok a gonosz tárgyat, az atya elsápad.

– Ez csak valami félreértés lehet... – dadogja. – Én nem tartok magamnál ilyesmit. Miért tenném?

– Ez a tárgy azé a személyé, akit meggyilkoltatta a Béke Őrei egyikének tulajdonosát, egy öreg tisztet – mondja szigorú hangon Solara. – Az itt jelenlévő testvérünk eskü alatt vallja ezt. Ennek alapján, atya, a Gonosszal való összejátszás gyanúja vetül rád.

– Nem! – kiáltja kétségbeesetten Gedrik. – Soha nem szolgáltam a Gonoszt! Kutassátok át nyugodtan a szobámat, nincs nálam szobor! Most is éppen azon dolgozom, hogyan lehetne megállítani Carsorant, templomunk ellenségét! Anya, nem adhatsz hitelt ilyen neveltséges vádaknak!

– A bizonyítékok ellened szólnak – feleli hűvösen Solara. – A szobrot elrejtetted vagy át is adhattad másnak. Értesíteni fogjuk templomunk vezetését. Majd ők kivizsgálják az ügyedet. Amíg ez megtörténik, a Bűnbánók Kápolnájában leszel, őrizet alatt.

– Hibát követsz el! – kiáltja Gedrik, ám hiába. Solara örökört küldet, akik lefognak a kétségbeesetten ordító atyát és elviszik.

A templomban hamar végigfut a hír az atya elleni vádakról. A papok megosztottak a kérdésben. Te egyelőre elhagyod a templomot. Forrón reméled, hogy helyesen cselekedtél. Solara anya megkér, hogy két héten belül gyere vissza tanúvallomást tenni.

Folytatod a küldetésedet. Bejárod Eingurd vadonjait és városait, a Béke Őrei után kutatva. Sok veszélyt legyűrsz, nehéz rejtélyeket oldasz meg és sikerül is megtalálnod néhány szobrot – ám nem az összeset. Végül visszatérsz Wurzenbe, ahol Annon atya és a templom elöljáróiból álló bíróság előtt vallomást teszel. A bíróság mérlegeli a bizonyítékokat, ám azokat végül elégtelennek találja Gedrik elítélésére, így az atyát szabadon engedik.

Sajnos az elvesztegetett időt már nem lehet behozni. Gedrik atya nem tudja befejezni a felkészülést Carsoran legyőzésére, öngyilkos akciót pedig nem akartok indítani. Mivel a hátralévő szobrokat csak így tudnátok megszerezni, beléd nyilall a felismerés: küldetésed kudarcot vallott. Balsejtelemmel várod a koronázás napját.

Végül megérkeznek az első hírek a fővárosból. Lord Telwynt fényes ünnepségek közepette királlyá koronázták, és minden jól is

ment addig, amíg össze nem ült a Hetek Tanácsa. Ezen éles szóváltás alakult ki az új király és Lord Harrabal között – egyes szóbeszéddek szerint a hirtelen haragú uralkodó még a kardját is kivonta a vita hevében! Végül Lord Harrabal feldúltan távozott, és némi habozás után követte őt Lord Isseron és Lady Generys. Mindannyian a várukba siettek, sereget gyűjteni.

A pusztulás és nyomorúság hónapjai következnek. Úgy döntesz, egyelőre nem mész vissza Eingurdba. Nem tudnál Annon atya szemébe nézni. Inkább nyakadba veszed az országot és megpróbálsz segíteni a rászorulókon. Minden nap a téged kínzó lelkiismerettel birkózol és azon töprengsz: vajon hol hibáztál?

Kalandod kudarccal végződött!

312.

Egy szűk, bűdös sziklahasadékban lovagolsz, amikor szuszogást, majd morgást hallasz oldalról. Lovad idegesen megtorpan, éppen abban a pillanatban, amikor egy nagydarab teremtmény bukkan fel a hasadék oldalán tátongó barlang nyílásából. Emberszerű, de jóval nagyobb és szőrösebb nálad, izmos karjai hosszúak, arca állatias – egy barlangi óriás! Amikor megpillant, felordít és meglóbálja a kezében tartott bunkót. Elállja az utadat, így valamit tenned kell vele! Több lehetőség közül választhatsz.

Ha Rheanával játszol, elmondhatsz egy *Békítés* varázslatot. Siker esetén az óriás megáll és bambán maga elé meredve próbálja kitálcálni, mi célt szolgálhat a kezében tartott husáng. Közben óvatosan elléptethetsz mellette.

Ha Talasinnel játszol, megpróbálhatod néhány vidám dalocska előadásával elterelni a gyermeki intelligenciájú lény figyelmét. *Tedd próbára ZENÉLÉSED* 16-os nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, fertályóráig szórakoztatod az óriást, aki a maga otromba módján lelkesen dúdolgat veled.

Elővehetsz valamit a hátizsákodból, hogy eltereld a figyelmét. Húzz le egy tárgyat a *Kalandlapodról!* (Ha aranyat választasz, legalább 5 aranytallért kell eléje szórnod.)

Ha egyiket sem választod, át kell verekedned magad hatalmas ellenfeleden!

BARLANGI ÓRIÁS

ÜGYESSÉG 7

ERŐNLÉT 11

Ha a csata során először 11-et vagy 12-t dobsz ellenfelednek, akkor husángjával levert a nyeregből. Ebben a fordulóban nem sebezheted meg az óriást, te viszont veszítesz 3 ERŐNLÉT pontot és innen-től minden fordulóban -1 büntetést kapsz a dobásodra.

Ha elmenekülsz, akkor harc közben kicsalogatod az óriást a hasadékból, majd elhajolsz a csapása elől, megsarkantyúzod a lovadat és átvágtatsz a szurdokon.

Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

313.

Utatok a Dabbok-hegységtől délre hullámzó elhagyatott dombok között kanyarog. Az ég borús. Ekkor egy kanyarulat mögül két férfi bukkan fel. Felétek fordulva állnak az úton, mintha vártak volna rátok. Egyikük kopasz és kövér, kezében hosszú lándzsát markol. Társa alacsonyabb és rókaképű, megfeszített íjával rátok céloz. Köpenyük alatt mindketten bőrvértet viselnek. Megtorpantok.

– Szerencsés napunk van, ugye, Bartjen? – szólal meg vigyorogva a kövér.

– Szerencsés napunk, Dries – bólogat a társa, majd hozzátok fordul. – Mi vagyunk a helyi vámszedők. Most pedig elkérnénk a vagyontárgyaitokat. Ne ellenkezzetek! Ne rontsuk el ezt a szép napot vérontással!

Ilu-Zargez kotorászni kezd a táskájában, majd egy drágaköves pálcát húz elő.

– Kotródjatok az utunkból! – sziszegi a rablók felé. – Háromig számolok, utána megnézhetitek, mi marad valakiből, ha eltalálja egy mágikus lövedék! Egy...

Az útonállókat nem hatja meg a fenyegetőzése.

– Úgy tűnik, vérontást akarnak, Bartjen – jegyzi meg a nagydarab.

– Kettő...

– Nekem is úgy tűnik, Dries. De valamit nem tudnak...

– Három!

Ilu-Zargez kiált valamit, mire fényes lángcsóva hagyja el a pálcáját, vakító robbanással becsapódva az alacsony rablóba. Az felordít, hátratántorodik és útjára engedi a nyílveesszőt, amely azonban ártalmatlanul száll el fölöttetek. Ám amikor a fény elhal, látjátok, hogy a teste sértetlen!

– ... mégpedig azt, hogy varázslatelnyelő amulettünk van – fejezi be a mondatot Dries.

– Ez fáj! – rikolt fel Bartjen. – Ti akartátok!

Dries a lándzsájával Ilu-Zargezre támad, aki rövid kardjával védekezik. Te Bartjenre rontasz, nehogy újra lőhessen. A rókaképű ennek láttán eldobja az íját és kardot ránt.

BARTJEN

ÜGYESSÉG 8

ERŐNLÉT 6

Ebből a csatából nem menekülhetsz el! A csata során +1 módosítót kapsz az ÜGYESSÉG-próbádra, mert lovon harcolsz.

Ha sikerül legfeljebb négy harci forduló alatt 2-re vagy az alá csökkentened az ERŐNLÉTÉT, lapozz a **63**-ra! Ha nem, lapozz a **335**-re!

314.

Úgy tűnik, az egyetlen használható nyom az, amelyik a kikötőbe vezet, ezért errefelé veszed az utadat. Valousa forgalmas kikötője mellett igen rossz hírű negyed van, ezt matrózok, rakodómunkások, örömlányok és bűnözők serege lakja. Számolnod kell azzal, hogy ezen a helyen te is veszélyben vagy. Ennek ellenére végigjárod és végigkérdősködsz a forgalmasabb italméréseket. Sajnos több órányi kutatás után sem tudsz meg semmit. Sőt, ennél rosszabb is történhet veled. Dobj az alábbi táblázat szerint, hogy megtudod, milyen kalamajkába keveredtél!

Dobás

Esemény

- 1 Az egyik sikátorban két patkányképű ficsúr állja el az utadat mindkét irányból. Muszáj a botodat használnod, hogy mőresre tanítsd őket.

1. TOLVAJ	ÜGYESSÉG 6	ERŐNLÉT 6
2. TOLVAJ	ÜGYESSÉG 6	ERŐNLÉT 7

Egyszerre küzdj meg velük!

Ha valamelyik tolvaj ERŐNLÉTE 4-re vagy az alá csökken, elmenekül.

Ha elmenekülsz, akkor sikerül nyeregbe szállnod és elvágatnod a sikátorból.

- 2-3 Az egyik matróz megemlíti az egyik ismerőst, aki elvezet egy rokonához, aki látott valamit... Körbe-körbe jársz a hamis információk nyomán és mire felocsúdsz, rád esteledik. Kénytelen vagy éjszakai szállást keresni egy helyi templomban (a szállás ingyenes és teljes pihenést nyújt). *Növeld a napok számát!*

- 4-5 *Tedd próbára* ÉSZLELÉSED 17-es nehézség ellen! Ha sikertelen a próbád, amikor később véletlenül az erszényeidre téved a kezed, megdöbbenve fedezed fel, hogy az egyik hiányzik! Biztosan valamelyik kocsmái zsebmetsző tulajdonította el. Vonj le magadtól 15 aranyat!

- 6 Csodák csodája ép bőrrel megúszod a nyomozást.

Miután sikerült kijutnod, megfogadod, hogy soha többé nem jössz vissza Valousa kikötőnegyedébe. Viszont a nyomozásod itt zátonyra futott. Úgy tűnik, a kereskedőnek volt igaza és az orgyilkos nem a helyi alvilágból került ki.

Ha a városi őrségen folytatod, lapozz a **353**-ra! Ha úgy döntesz, hogy abbahagyod a nyomozást és folytatod a küldetésedet, lapozz vissza az **50**-re!

315.

Egy szempillantás alatt felmarkolsz még néhány nyakláncot és egy marék drágakövet, majd az ajtó felé iramodsz. Ekkor egy hatalmas sziklatömb zuhan az ajtó elé. Agyad még fel sem fogta, hogy nem fogsz kijutni, amikor fejedre és válladra hatalmas ütéseknek kapsz. Elveszíted az eszméletedet, és a beomló barlang maga alá temet.

Kalandod kudarccal végződött!

316.

– Atyám, várj! – kiáltasz Gedrik után. – Létfontosságú információt szereztem út közben!

Sikerül rávenned az atyát, hogy szakítson egy kis időt rád. A szobájában négy szemközt elmondod neki, mit tudtál meg a szerencsétlenül járt Ilu-Zargeztól Valousában, és utólag feltárod előtte a gyűrű megtalálásának körülményeit is. Reméled, hogy ha hibáztál is a fővárosi papok idehívásával, ezzel talán helyrehozhatod.

– Szóval Tyssirel tette a gyűrűt a szobámba – csóválja a fejét Gedrik. – Még jó, hogy nem szóltál erről Solarának! A tünde nyilván ki akart iktatni, nehogy befejezhessem a Carsoran elleni előkészületeket. A nyavalyás! Viszont van egy apró gond: Annon beleegyezett abba, hogy Tyssirel is velünk jöjjön Szelessíkra.

– Micsoda? – kérdezed döbbenten. – Egy árulót viszünk magunkkal a végső harcba? Szóljunk Annon atyának!

Gedrik gondterhelt arccal töpreng egy sort.

– Én most nem vagyok abban a helyzetben, hogy intézkedjek ez ügyben, egyébként pedig nincs semmilyen bizonyíték a kezünkben. Rheana! – néz rád komolyan. – Nekem minden erőmet lefoglalja majd Carsoran megfékezése. Neked kell szemmel tartanod Tyssirelt! A küldetésünk sikere függhet ettől!

Belátod, hogy nincs más választásotok. Lapozz a 203-ra!

317.

A Fehér Oroszlán céhben szinte tapintható a feszültség: a kereskedők sietősen járnak-kelnek, időnként idegesen tárgyalnak egymás

között. Megkeresed a férfit, akivel előző ittjártadkor beszéltél, és közlöd vele, hogy megtaláltad a szürke-erdei rablóbanda búvóhelyét.

– Jó tréfa! – nevet fel a kereskedő. – Még hogy maga találta meg! Hú erdőjárónk, Zimyras bukkant a nyomukra. Most szervezzük az expedíciót!

Jól sejtetted, álnok vezetőd megelőzött.

– Együtt kutattuk fel a rablótanyát az általam adott információk alapján, de az erdő közepén faképnél hagyott az a gazember. Ott hagyott volna meghalni!

– Mégis, kicsoda maga?

Röviden előadod a történetedet.

– Nos, sajnálom, ami magával történt, de beláthatja, hogy nem vállalhatunk felelősséget minden erdőjárónkért. Főleg úgy, hogy semmilyen bizonyítéka sincs az elmondottakra. Tehát ha most megbocsát...

– Várjon! – állítod meg az indulni készülő kereskedőt. – Mennyi ideig tart az expedíció megszervezése?

– Egy hét, talán kettő.

– Két hét? Nem lehet hamarabb? – kérdezed csalódottan. Remélted, hogy legalább a küldetésedet előmozdítja Zimyras pénzsóvár sietsége.

– Értse meg, egy ilyen nagy vállalkozás előkészítése nem kevés pénzbe és időbe kerül! Nem kockáztathatunk fölöslegesen.

Lenyeled a bosszúságodat. Látod, hogy semmi értelme sürgetni a kereskedőket. A segítségük későn jön, és a Béke Őrét – ha ugyan valóban a rablóknál van – így nem fogod időben megtalálni. Más megoldást kell keresned. Lapozz vissza a **150**-re!

318.

Végiggondolod a dolgot, és végül az eszed győz a szíved felett. Eszedbe jut Grimi és az, hogy reggel a ház úrnője valószínűleg busásan megjutalmaz a szolgálataidért. Most minden aranytallérra szűkéséged van Grimi kiszabadításához és nem kockáztathatod a fizetésé-

gedet elhamarkodott akciókkal. Félre kell hát tenned a vágyaidat a barátod érdekében.

Megnyugodva alszol el és reggel kipihenten ébredsz. *Növeld a napok számát*, majd lapozz a **250-re!**

319.

Kényszeredett mosollyal előszedsz öt aranyat. Nyakas bizalmatlanul ráharap az egyikre, majd elégedetten biccent, hogy kérdezhetsz. Néhány általános kérdéssel kezded, hogy ne fogjon gyanút, majd óvatosan Daarra tereled a szót.

– Kedvelte az őrmestert, igaz? – kérdezed együttérzően. A csapos megvakarja tetovált alkarját.

– Nagy zsvány volt a maga idejében, de sose volt szűkmarkú. Nem értem, kinek állt útjában. Vénember volt már, amúgy se húzta volna sokáig.

– Voltak értékei? – kíváncsiskodsz tovább. – Ékszerek, képek, szobrok...

– Összegyűjtött ezt-azt az évek során. Hadizsákmány – vonogatja a vállát Nyakas. – Hanem most, hogy ezt kérdi, beugrott valami. Úgy egy hete lehetett, az őrmester annál az asztalnál ült és egy idegennel beszélt valami szoborról.

– Milyen szobor? – kapod fel a fejed. – És miféle idegen? Az, akit múltkor is említett?

– Nem, ez a fickó vékonyabb volt. Az arcát nem láttam, csuklya volt a fején. Kard lógott az oldalán, azért emlékszem rá, mert aranyozott volt a markolata. Gazdag lehetett a pofa.

– És miről beszélgettek?

– Nem tudom, ennyi is csak véletlenül ütötte meg a fületem.

Úgy tűnik, mindent elmondott, amit tud. Talán ez is értékes információ. Elköszönsz tőle és visszatérsz a templomba, ahol elmondod Tyssirelnek, mire jutottál. Közben a tünde is váltott néhány szót Perbalarral.

– Azt mondta, hogy csupán a két felettesének jelentette a Béke Őreit: Gedrik atyának és Solara anyának.

Lapozz a 149-re!

320.

Elégedetten látod, hogy Oryisian kezd belejönni az éneklésbe. Az általad javasolt dalt időnként még cifrázza is! Lehetetlen, hogy a lányzó ezek után... De nem, ismét csak egy levélkével lesztek gazdagabbak. Oryisian felveszi, elolvassa, azután meglepetésedre meghajol az ablak felé és elindul haza. Int neked, hogy kövesd.

– Mi történt? – kérdezed, amikor utoléred a kapunál. Az ifjú válaszként a kezébe nyomja a legutóbbi levelet. Elolvasod. „*Nagyon tetszett az előadás! Holnap este egy saját szerzeménnyel gyere vissza! Várlak!*”

Az utcasarkon túl Oryisian egy padra rogy, hogy kifújja magát. A néptelen utcát megvilágítja a telihold fénye.

– Ez eddig jól ment – mondja halvány mosollyal, amikor végre megnyugodott. – De holnapig meg kell írnom egy saját dalt. Segít nekem?

– Hát persze – feleled. Megveregeted a fiú vállát és megdicséred. Valahol saját magadra emlékeztet a fiú. Legalábbis meg tudod érteni, hogy minden követ megmozgat a szebbik nem kedvéért.

Az Arndel-házban minden csendes. Az álmos képű komornyiktól megtudjátok, hogy a ház úrnője már nyugovóra tért, így hát ti is lefekszetek. Kimerülten alszol el és csak késő reggel ébredsz, teljesen kipihenten. *Növeld a napok számát!*

Reggel a társalgóban találsz Isabailt és Orysiant, teázás közben. Jöttödre a szőkeség arca felderül és rád villantja káprázatos mosolyát.

– Köszönetet szeretnék mondani, Talasin úr! Oryisian elújságolta, milyen hasznos segítséget nyújtott neki az éjszaka! Azt mondja, ön-nél jobb tanárt nem is találhattam volna!

Megköszönöd a bókot. Még beszélgettek egy kicsit, amikor odakintről kocsizörgés hallatszik. Kisvártatva mély férfihangot hallotok a bejárat felől. Isabail érezhetően összerezzen.



– A bátyám, Torgard az! Üzleti úton volt eddig.

A társalgó ajtajában jókora alak tűnik fel. Széles vállú, hosszú szőkésbarna hajú férfi az. Inget és ujjast visel, lábán poros csizma. Arca nemes vonású, bár sűrű szemöldöke és vastag ajkai némileg agresszív külsőt kölcsönöznek neki. Meglepetten pillant rád.

– Isabail, drága húgom! És kedves öcsém, Oryisian! Az úrban pedig kit tisztelhetek?

Már éppen bemutatkoznál, de Isabail megelőz.

– Örülünk, hogy visszatértél, bátyám! Milyen volt az utad? Ez az úr itt Talasin, a dalnok, aki két napja Lord Orem előtt játszott, nagy sikerrel.

Torgard kezét nyújt, amelyet elfogadsz. Erős a kézszorítása.

– Minek köszönhetjük a látogatását?

– A fiatalúrnak segédkezem egy hmm... lovagias ügyben – válaszolod bizonytalanul, Isabailre lesve, mert nem tudod, mennyit árulhatsz el. Isabail szerencsére kisegít és röviden vázolja a helyzetet.

Torgard összevont szemöldökkel hallgatja, majd váratlanul felkacag. Olyan erősen nevet, hogy a könnye is kicsordul.

– Oryisian, te hős lovag! – mondja gúnyosan, s azzal odalép a fiúhoz és mellbe böki az ujjával. – Méghogy nőket dallal elcsábítani! A nőkért meg kell küzdeni, öcsém! Dédatyád még erővel rabolta el a dédanyádat az atyjától, a nagyapád pedig lovagi tornán szerezte meg a szíve hölgyét! Te pedig... kornyikálsz neki?

– De Torgard! – szól szemrehányóan Isabail. – Nem lehet mindig erővel elvenni, amit akarsz! A nők ennél többet érdemelnek!

– Szívemből szólt, asszonyom – jegyzed meg, bár senki sem kérdezett. Nem szimpatikus a fickó. – A művészet sokkal hatalmasabb, mint a nyers erő.

– Maga csak tudja, igaz? – gúnyolódik Torgard. Feléd lép és föléd tornyosul, amit nem tudsz másként értelmezni, mint fenyegetésként. Egymás szemébe néztek. Torgard tekintetében van valami nyugtalanító. Már azt várod, hogy kihív párbajra, ám váratlanul legyint és ellép mellőled. – Mindegy, csináljátok, ha akarjátok, csak engem ne zavarjatok! A dolgozószobámban leszek.

Miután elment, Isabail bocsánatot kér tőled a fivére viselkedésért és bátorítóan megszorítja elszontyolodott unokaöccse vállát.

– Folytasd, amit elkezdted, Oryisian! Jó úton haladsz! Ma este lesz a nagy nap! Gondolj Melyonra!

– Jöjjön, fiatalúr! – mondod te is, hogy kizökkentsd az ifjút a rosszkedvből. – Egy dalt kell szereznünk! Van ötlete, hogy miről szóljon?

A nap nagy részében az esti szerenádra való dalt komponáljátok Orysiannel. Oryisian kreatív ifjúnak bizonyul, a te repertoárod pedig kimeríthetetlen, így egykettőre összeáll a szöveg. A kísérőzenével már többet bíbelődtök, de végül az is elkészül. Újabb órákat töltötök el gyakorlással és ebédeléssel (megvan a napi étkezésed), majd Oryisian visszavonul pihenni.

Ismét van pár szabad órád. Lapozz a **347**-re és válassz a lehetőségeid közül!

321.

A Kentaur Fejéhez címzett fogadó – cégére egy levágott, véres kentaurféjet ábrázol – a helyőrséggel szomszédos utcában van. Mivel nagy a meleg, az ajtó nyitva áll. Kívül-belül is padok és asztalok vannak. Néhány szolgálaton kívüli katona, köpenyes utazó és törpe üldögél az itala mellett, akik alaposan végigmérnek, amikor lovadról szállva belépsz az ivóba és rendelsz egy italt.

Ha Rheanával játszol, *Kalandlapodon* szerepel a *TISZT* kódszó és szeretnél kérdezősködni, lapozz a **127**-re! Ha Talasinnel játszol és most jársz itt először, akkor lapozz a **230**-ra!

Egyébként nézelődsz és megpróbálsz elcsípni egy-egy hasznos információt. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekeset, mielőtt elhagyod a fogadót!

Dobás

Esemény

1

A mai közönség kissé felönthetett a garatra, mert hangos szóváltás, majd verekedés tör ki. Mire felocsúdsz, már mindenki püföl mindenkit! Ideje távoznod.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 15-ös nehézség ellen! Ha nem sikerül a próba, eltalálnak egy borosüveggel, vonj le magadtól 1 ERÖNLÉT pontot.

- 2 Csalódnod kell, mert csupa hétköznapi dolgról folyik a társalgás.
- 3 Ha Talasinnel játszol, lapozz a **65**-re, ha még nem voltál ott! Ha már voltál, akkor leülhetsz kártyázni egy csoporthoz. Sajnos kis tétekben játszanak, ezért a nyeresényed csak 3 aranytallért tesz ki.
- 4 Ha Rheanával játszol, egy heves vita közepébe csöppensz. Két férfi már-már egymásnak esik, amikor harmadik társuk észrevesz és megkér, hogy békítsd ki a barátait. Ez sikerül is, a hálás cimborák pedig meghívnak ebédre (ezzel megvan a napi étkezésed).
- 5 Lapozz a **118**-ra!
- 6 Lapozz a **194**-re!

Ha végeztél, lapozz vissza a **100**-ra!

322.

Úgy gondolod, itt az ideje nyélbe ütni a megállapodást a Hangtalan Harcosokkal. Ezért elhagyod Dorgathot, és az erdőben megpróbálsz visszatalálni ahhoz a sziklafalhoz, amelynek tetején a harcosok faluja állt. Ez némi keresgélés után sikerül is. Megállsz a szikla tövében. A vidék lakatlannak tűnik, de néhány perces várakozás után kötél ereszkedik le. Felhúznak rajta.

A harcosok faluja ugyanolyan békés, mint korábban. Senki nem állít meg a nagy házig. Az Első Kard most is előtte áll, szemlét tartva a falusiak fölött.

– Megszerezted, amiket kértem? – fordul feléd.

Ha nálad van a farkasszív, a Vérkörömfű és a fekete gyöngy, most előveszed a tarisznyádból és átadod az asszonynak. De akár megszerezted a tárgyakat, akár nem, le kell számolnod eléje a 350, 385 vagy 420 aranytallért. Belesajdul a szíved, amint az óriási, csillogó pénz-

halomra nézel és eszedbe jut, mennyi fáradság és szenvedés útján jutottál hozzá. Reméled, nem dobtad ki feleslegesen!

Az Első Kard elégedetten figyeli mindezt.

– Becsülettel teljesítetted a megállapodás rád eső részét, idegen – mondja. – Mi is teljesítjük a magunkét.

Megbeszélitek a részleteket. Úgy állapodtok meg, hogy a harcosok a határidő lejárta előtt négy nappal (tehát a 35. napon) indulnak útnak Valousába. A 39. nap reggelén kell találkoznotok Valousa mellett, egy útmenti fogadónál.

– A csapat vezetője a Hatodik Kard lesz, vele már találkoztál – mondja az Első Kard. – Most azonban menj, el kell kezdenünk a felkészülést.

Elhagyod a falut. Bár az aranyhalom képét még mindig nem sikerült kiverned a fejedből, valahogyan megnyugtat a tudat, hogy a Hangtalan Harcosok segíteni fognak. Ezekkel a profi harcosokkal biztosan ki tudod szabadítani Grimit és bosszút állsz Rolgaron a megaláztatásod miatt! Most már nincs más dolgod, mint visszatérni Valousába. Húzd ki *Kalandlapodról* a *HANGTALAN* és írd fel a *HARCOSOK* kódszót! Lapozz a 77-re!

323.

– Látom, a Béke Úrnőjének szolgálója vagy – jegyzi meg Frodi. – Milyen ügyben jársz nálunk?

Elmondod a bölcsnek, hogy a rend a Béke Óreinek felkutatásával bízott meg.

– Valóban? – kérdezi a törpe, szemében huncut mosollyal. – Ez esetben az istennőd a legjobb helyre vezetett: nekem ugyanis a birtokomban van egy az elveszett Örök közül! Ó, ne vágj ilyen döbönt arcot! Régiségbúvár volnék, nem igaz? Várj csak, megmutatom!

Frodi kimegy. Percekig ide-oda járkal odakint, különböző tárgyakat rakosgat félre (ezek némelyike nagy zajjal leesik), végül önelégült arccal újra előbukkan. Kezében Egyesítő Grahar király szobrát tartja. Megvizsgálod: a szobor igazi!

– Hogyan jutottál hozzá a Béke Óréhez? – kérdezed még mindig hitetlenkedve.

– Néhány évtizeddel ezelőtt Wurzenben vettem egy iszákos katonától, ha jól emlékszem, valami Dar vagy Davar tizedestől, aki nem tudom, hogyan szerezte, de láthatólag nem volt tisztában az értékével.

– Számunkra azonban rendkívüli értékkel bír – mondod. – Ha nekünk adományoznád vagy szerény ellenérték fejében odaadnád a szobrot, akkor Gindel szolgálainak hálája nem maradna el.

– Szépen forgatod a szavakat, kedvesem – feleli a törpe. – Nekem nem kell a pénzetek... viszont én is keresek valamit. Egyezzünk meg: egy ősi tárgy cserébe egy másikért.

– Miféle ősi tárgyról beszélsz?

– Nem messze innen – kezdi Frodi –, Kel Durstantól délre egy ősi város romjai nyugszanak. Kutatásaim közben kiderítettem, hogy e városban állt valaha az óidők egyik szörnyeteg istenségének, Thal Duruthnak, a Vérestorkú Rettenetnek a temploma. A templomban jádekőből faragott táblákon őrizték meg a város történetét. Mit nem adnék érte, ha elolvashatnám ezeket a több ezer éves feljegyzéseket!

Megborzongsz, részben a furcsa történet, részben a várható veszélyek miatt. A bölcs nagyon magas árat szab – talán kár volt őszintén elmondanod neki, mennyire kell a szobor. A törpéket ismerve felesleges alkudoznod vele. Lapozz a **29-re!**

324.

– Súlyosak a sérüléseid – csóválja a fejét a gyógyító. – Ez legalább fél napos szertartás lesz. Helyezd magad kényelembe.

Lefektet egy ágyra, a lábához egy újabb füstölőt tesz, majd megkér, hogy vedd a kezébe Taraden istennő szimbólumát és tedd a mellkasodra. Ezután imádkozásba merül. Mormoló hangja megnyugtat, a füstölő illatától hamarosan elálmosodsz és elalszol.

Álmodban Hájás Rolgarral harcolsz. Kemény küzdelemben végül felülkerekedsz és leszúrod a kövér orgazdát. Ezután Grimi tűnik fel előtted, amint gondtalanul iszogattok egy fogadóban. Elégedett nyu-

galommal ébredsz fel. Érzed, hogy elmúltak a fájdalmaid – szinte újjászülettel a gyógyítónak hála. Állítsd vissza ERŐNLÉT és ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti értékükre!*

A gyógyító egy székbe roskad, láthatóan kimerült a szertartástól. Felkelsz, megköszönöd a segítségét és megkérded, mivel hálálhatnád meg. A férfi feltekint.

– Figyeltem az álmaidat, miközben aludtál. Önző ember vagy, aki csak a saját érdekeit nézi és nem érdekli mások sorsa. De most az istenek kegyéből leckét kapsz, mert másvalakiért kell kockára tenned az életedet. Gondolkozz el ezen! A következő héten minden hajnalban mondj el egy imát Taradennek, és ha Oradébe érsz, ajánlj fel 10 aranyat az istennő kegyhelyénél!

Megfogadod, hogy így teszel, majd elhagyod a hajlékát és visszalovagolsz Oradébe. Mint kiderül, egy napig aludtál, ezért *növeld a napok számát!* Alkonyatra érsz vissza a városkába. Ha nem akarsz vagy nem tudsz 10 aranytallért otthagyni a helyi Taraden-szentélyben, ahogyan a gyógyító kérte, írd fel *Kalandlapodra* a *TARADEN* kódszót! Ha később bármikor Oradébe érkezel, megteheted a felajánlást, ekkor húzd le a *TARADEN* szót a *Kalandlapodról!* Lapozz a **342**-re és válassz éjszakai szállást!

325.

Kiáltások és fémcseggés ütik meg a füledet – valahol a közelben csata zajlik! Fellovagolsz egy domb tetejére, hogy megnézd, mi történik. Száz méterre egy tanyát látsz, a kerítésénél pedig egy szekercével felfegyverzett, szakállas férfi harcol elkeseredetten öt bőrvértes ork ellen. Egyelőre állja a sarat, de a túlerő bizonyára hamarosan legyűri őt. Egyikőjük sem vett észre téged.

Ha Talasinnal játszol, megteheted, hogy sorsára hagyod a férfit, ez esetben lapozz vissza oda, ahol voltál! Ha segíteni akarsz, olvass tovább!

– Takarodjatok! – rikoltod és az orkok felé vágatsz. A gonosz, zöld bőrű lények riadtan néznek fel, de amikor látják, hogy egyedül

vagy, ketten otthagyják a férfit és vicsorogva felveszik veled a harcot. Egyszerre kell megküzdened velük!

1. ORK MARTALÓC

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 6

2. ORK MARTALÓC

ÜGYESSÉG 7

ERŐNLÉT 5

Mivel lóhátról küzdesz, a harc idejére +1 bónuszt kapsz.

Ha elmenekülsz, akkor hátasoddal könnyen lehagyod ellenfeledet, viszont segíteni nem tudsz: veszítesz 1 LÉLEK pontot.

Szerencsére az orkok alapvetően gyávák, ezért ha sikerül az ERŐNLÉTÜKET 2-re vagy az alá csökkented, mindketten futásnak erednek. A szakállas férfi ekkor megköszöni a segítségedet és meghív az otthonába. A neve Mored, foglalkozása favágó, a feleségével lakik az erdő szélén.

– Már többször megtámadtak ezek a dögök – mondja, az orkokra célozva. – Azt hiszik, kivágtam az egyik szent fájukat vagy micsodájukat. Remélem, ezután nem próbálkoznak többször.

Mored házában finom vacsorát és kényelmes éjszakai szállást kapsz. *Növeld a napok számát!* Másnap reggel a felesége még útra-valót is csomagol neked. Írj fel a *Kalandlapodra* két adag ételmet! Búcsút veszel tőlük. Lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél és dönts el, mit csinálsz (nem kell ismét növelned a napok számát)!

326.

Tudod, hogy nem sikerült elegendő pénzt szerezned, ezért kétségbeesetten magyarázkodni kezdesz.

– Te is tudod, hogy túl kevés volt az idő! – mondod. – Ennyi idő alatt lehetlenség 400 aranyat összegyűjteni, hiszen ez egy kész vagyon! Tekintsd ezt előlegnek, kérlek. Megszerzem a maradékot, még többet is, csak adj még egy pár napot!

Rolgar arca elsötétül.

– Hát ennyire hülyének nézel engem, te istenbarma? – dörgi feléd. – Azt hiszed, hogy kétszer egymás után átverhetsz? Hogy a vég-

telenségig visszaélhetsz a jóindulattal? Tessék a pofátlanságod jutalma!

Az orgazda int az egyik emberének, aki Grimi mellkasa felé emeli a számszeriját.

– Ne! – kiáltod. – Ő nem tehet sem... – Pendülés hallatszík, a nyílvevő elröppen és szempillantás múlva barátod mellkasában áll meg. Griminek már csak egy nyögésre futja erejéből, szemét vádlón rád emeli, majd örökre lehunyja és elernyed a székekben. Érzed, hogy agyadat elborítja a vér.

– Te rohadék! – ordítod Rolgarnak. – Ezért megöllek! Nem számít, mibe kerül, de egyszer eljövök érted és megöllek!

Ellenséged hidegen figyeli a dühödöt.

– Bolond lennék, ha erre lehetőséget adnék neked – mondja, majd jelez, és a számszerijásai beléd eresztenek néhány nyílvevőt. Dühös ordításod lassan hörgésbe fullad, a pince hideg padlójára rogyasz. Utolsó, elködösülő pillantásod az orgazdára esik, aki mintha mi sem történt volna, visszaül a vacsoraasztalhoz.

Kalandod kudarccal végződött!

327.

Egy kis Enil-szentély vendégcellájában kaptál éjszakai szállást. A cella bejárata a belső udvarra néz, ezért nem tartod szükségesnek, hogy elreteszeld. Lefekszel és elalszol. Kellemetlen álmod van: hatalmas, undok varangyosbékák vesznek körül és mérgező nyelvüket nyújtogatják feléd.

Felriadsz. Hűvös van – hiszen nyitva az ajtód! Furcsa bűzt érzel. Ekkor valami mozgást veszel észre az árnyékban. Felülsz és a botod után kapsz, de mielőtt felkiálthatnál, egy fekete alak ugrik feléd némán. Alacsony, zömök figura, hosszú végtagokkal. Döbbsenten látod, hogy az arca torz, hüllőszerű. Tör csillog a kezében. Védekezned kell!

Ebből a csatából nem menekülhetsz el! A támadás meglepetésként ér, ezért az első körben akkor sem sebez meg támadódat, ha a te TÁMADÓERŐD a nagyobb. Ráadásul a rejtélyes orgyilkos pengéje mérgezett, ezért ha a csata során először eltalál, elveszítesz további 4 ERŐNLÉT pontot.

Ha győzöl, undorodva átvizsgálod a tetemet. Úgy néz ki, mintha egy ember és egy béka kereszteződése lenne. Vajon miféle mágia teremthette? És ami még fontosabb: ki küldte rád, hogy elveszejtsen? Valaki tudhat a küldetésedről?

Szólsz a szentély őreinek. Az egész templom felbolydul, amikor híre megy, hogy orgyilkos jutott be. A tetemet elviszik vizsgálatra, az örök fákllyákkal végigkutatják az összes helyiséget. Mondani sem kell, hogy aznap este már semmit sem alszol (így nem tudod kipihenni magad – módosítsd a *Kalandlapodon* a legutóbbi napot!).

Másnap távozás előtt a főpapnő sajnálkozását fejezi ki az eset miatt és kárpótlásul ingyen ellátják a sebeidet. Növeld 3 ponttal az ERŐNLÉTEDET! Rosszkedvűen hagyod el a templomot és Valousát. Merre indulsz?

Északnak, Eingurd felé?

Nyugatnak, Szelessík vára felé?

Lapozz a **39**-re!

Lapozz a **342**-re!

328.

Figyelmedet egy sáros ruhát viselő, szalmakalapos öregember vonja magára, aki fiatalabb társainak mesél. Szavaiból és külsejéből úgy ítéled, kertész lehet.

– Jól fizet az öreg hölgy, nem panaszkodom: 5 ezüstöt kapok naponta a labirintus karbantartásáért. Persze a munka nem mindennapi! Különösen a Levélvadakkal kell vigyázni. A múlt hónapban az egyik majdnem leharapta Trahu kolléga karját, amikor részegen megpróbálta megmetszeni. – A hallgatóság felnevet, a kertész mosolyogva folytatja. – Néha elbeszélgetek a Gnómmal vagy a látogatókkal. Nem értem ezeket az embereket. Komolyan, ki képes 5 aranyat fizetni azért, hogy megnézzen egy sövénylabirintust? Általában

megkérdezik, tudom-e a helyes irányt. Ilyenkor ha nem tetszik az illető, csak azért is jobbot mondok bal helyett...

A további beszélgetésből kiderül, hogy az említett labirintus Lady Generys tövisvári kastélya mellett található.

Most lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

329.

Tyssirel hamarosan felébred. Magára hagyjátok az alvó gyilkost azzal, hogy majd ideküldötök néhány katonát, hogy tartóztassák le és vallassák ki. Kimentek a reggeli utcákra és útközben beszélgettek.

– Gondolkoztál azon, amit tegnap megtudtunk? – kérdezi a tünde.

– Túl kevés ahhoz, hogy ennek alapján megtaláljuk az orgyilkos megbízóját. Már amennyiben egyáltalán igazat beszélt.

– A halálfélelem általában igazmondásra sarkallja az embereket – jegyzi meg különös mosollyal a tünde. Meglepve nézel rá, de úgy döntesz, inkább nem firtatod a megjegyzés háttérét. Tyssirel közben folytatja.

– Az orgyilkos szerintem egy jelentéktelen söpredék, akit bármelyik sikátorban fel lehet bérelni. Ő nem lényeges ebben a történetben. A megbízója tehetős ember lehet, hiszen arannyal fizetett, előre. Nyilván megvoltak az eszközei arra is, hogy ellenőrizze, nem verik-e át. Kérdés, hogy miért nem takarította el később az orgyilkost, hiszen ő volt az egyetlen tanúja. Talán nem gondolta, hogy megtaláljuk... vagy tudta, hogy úgysem jövünk rá a kilétére.

– És persze ott van a rejtélyes gyűrűje is – mondod.

– Igen. Lássuk, mi van még. Nem tudjuk, mire kellett neki a szobor... és azt sem, hogy helybéli-e, hiszen az orgyilkos többé nem látta.

– Vajon honnan szerzett tudomást Daar őrmester szobráról? És miért volt szüksége az öreg halálára, amikor el is lophatta volna?

– Kérdések, kérdések... – tűnődik Tyssirel.

– Kik tudhattak a templomban a Béke Őreiről? – jut eszedbe. – Például te honnan szereztél róluk tudomást?

– Perbalar testvértől. Talán nem tudod, de ő volt az a testvérünk, aki Valousában észrevette a szobrot annál a kereskedőnél. Állítólag meg is próbálta megvenni tőle, de nem sikerült. Ő értesítette Eingurdban Annon atyát a szobrok felbukkanásáról.

– Szerinted hány embernek mondta még el?

– Nem tudom. Beszelnünk kellene vele. És... – itt a tünde fürkészőn néz rád – talán az sem ártana, ha feltűnésmentesen átnéz-nénk a szóba jöhető testvérek holmiját. Készen állsz erre?

– Nem kenyerem az ilyesmi – mondod habozva. – Daar őrmester háza az más volt, hiszen ő már meghalt. De úgy tűnik, te otthon vagy ezekben a dolgokban.

Tyssirel zöld szeme kutatón szegeződik rád egy pillanatig. A tünde megáll és feléd fordul.

– Rheana, tegnap súlyos titok birtokába jutottunk. Csak mi ketten járhatunk a végére ennek az ügynek. Senkit sem szabad bevonnunk, senkiben sem bízhatunk, legalábbis az itteni testvérek közül. Viszont egymásban muszáj megbíznunk!

Eltűnődsz a szavain. Ha a megbízó a templomból jött, akkor bizony Tyssirel is a gyanúsítottak között van! Bár az orgyilkos szerint az illető alacsony volt és vézna – a leírás nem igazán illik a magas és karcsú tündére. Ennek ellenére úgy döntesz, óvatos leszel.

– Ez bizonyára így van. De még csak egy napja ismerlek – válszolod kitérően. – Sokat segítene, ha elárulnád, honnan értesz a besurranáshoz, a nyomozáshoz és emberek kivallatásához. Nem hiszem, hogy Gindel templomában ilyeneket oktatnának.

Azt várod, hogy a tünde felháborodik a bizalmatlanságodon, ehelyett ő komoran felkacag.

– Teljes mértékben megértelek! Valóban nem a testvérek között tanultam. Rendben van, beavatlak egy súlyos titkomba, hátha így jobban megbízol bennem. – Elsötétül az arca. – Rheana, én embereket öltem.

Lapozz a 35-re!

330.

Gyorsan magad mögött hagyod az átkutatott helyiségeket és visszaérsz a felszínre vezető lépcsőhöz. Ha nem most jársz először a romvárosban, akkor vakító délutáni napsütés fogad.

Ha ez az első látogatásod a romvárosban, akkor a felszínen már este van, hiszen sok időt eltöltöttél a felszíni romok és a föld alatti termek átkutatásával. Megrohan a fáradtság. Úgy döntesz, itt az ideje kialudni magad, mielőtt eldöntened, hogyan tovább. Megeteted a lovadat, beburkolózol a köpenyedbe és hamarosan elalszol. *Növeled a napok számát!* (Amikor legközelebb elhagyod Kel Durstant, nem kell ismét növelned a napok számát.) Az éjszaka szerencsére nyugodtan telik el, másnap reggel frissen ébredsz.

Amennyiben még nem tetted, megvizsgálhatod a rommező másik részén álló lapos épületet, lapozz a **20-ra!** Egyébként el kell hagynod a romvárost, és vissza kell lovagolnod Kel Durstanba, lapozz a **136-ra!**

331.

A falu szélén találod meg Ishan apó, a herbalista házát. Kopogtatsz a rozszant ajtón, és belépsz. Odabent furcsa szag fogad. Az öreg Ishan egy üst fölött áll, amelybe különböző leveleket szór éppen. Rengeteg növényt látsz a polcokon, üvegekben vagy füzérekben lelógatva.

– Mi kellene, idegen? – kérdezi a herbalista fogatlan mosollyal.

Körül nézel a boltban. Ha akarsz, vehetsz legfeljebb két adag gyógyfüvet, adagját 3 aranyért. Kapható egy adag méreg ellenszer 4 aranyért (3 ponttal csökkent egy mérgezésből adódó egyszeri ERŐNLÉT-vesztésért), valamint vehetsz egyet Ishan apó különleges „szerencsehozó füzéréből” is 2 aranyért (eggyel növeli LÉLEK pontjaid számát).

Ha Talasinnel játszol, *Kalandlapodon* szerepel a *HANGTALAN* kódszó és még nincs nálad Vérkörömfű, lapozz a **175-re!**

Egyébként a vásárlást befejezve térj vissza a **243-ra!**

332.

Tanítványod összeszedi magát és tőle telhető magabiztossággal adja elő az éneket. Ezután izgatottan várakoztok, tekinteteket a harmadik emeleti ablakra tapasztva. A nyílásból hamarosan a már megszokott levélke érkezik halk puffanással a földre. Lapozz a 96-ra!

333.

Kikötöd a lovat, hiszen a sűrű erdőben nem vennéd nagy hasznát, és elindulsz befelé a rengetegbe. Pár perce haladhatsz, amikor valaki megszólít a közelből.

– Hé, idegen, ne siess úgy! Merre tartasz ezen az istenek háta mögötti helyen?

A hang irányába nézel. Egy magas, vékony férfit látsz egy fa tövében üldögélni. Kopott gúnyát visel, mellette egy bot és egy batyu hever. Derűs ábrázattal figyel, miközben közelebb mész hozzá.

– Ki vagy te? – kérdezed gyanakvóan.

– Vándor vagyok, akárcsak te – feleli egyszerűen a férfi. – Nondarnak hívnak. Járom az erdőket és mezőket, a falvakat és városokat, és igyekszem megtudni mindent, amire kíváncsi vagyok.

Mivel jobbnak látod nem elárulni valódi céljaidat, azt mondd, hogy egy, az erdő északi részén lakó barátodat jöttél meglátogatni. Nondar újabb kérdéseket tesz fel és lassan barátságos beszélgetésbe elegyedtek. A vándor szavaiból kiderül, hogy jól ismeri az erdőt és annak lakóit.

– Sok fura nép lakik ebben az erdőben – meséli. – Némelyik barátságos, mint a fatündérek, akik a fákat gondozzák és bennük laknak, vagy a tünde alkimista, aki egy láthatatlan kunyhóban lakik a varázsforrás mellett. Vannak gonosz lények is, például az ösvénymánók, akiknek képesek megváltoztatni az erdei ösvények irányát és abban lelik örömüket, hogy addig járatják körbe-körbe a gyanútlan utazót, amíg össze nem esik a fáradtságtól. Azután ott van Vif, egy furcsa kis szárnyas fickó, aki folyton azzal henceg, hogy nagy varázsló, pedig csak ártalmatlan mitugrász, bár vigyázni kell vele, mert gonosz tréfái vannak. És vannak náluk hatalmasabb lények... szel-

lemek, akiktől még én is tartok és nem szívesen beszélek róluk. De a legtöbb erdőlakó inkább csak kíváncsi és játékos. A Lopók például azzal szórakoznak, hogy kicsenik az ember zsebéből a tárgyait és virágokat, gombokat raknak a helyére. De azért ne ijedj meg, barátom, ezekkel a lényekkel igen ritkán fut össze az ember.

Írd fel *Kalandlapodra* az *ALKÍMIA* kódszót! Mivel Nondar megbízható embernek tűnik, elárulod neki, hogy a rablóbanda rejtekhelyét kutatod.

– No és miből gondolod, hogy pont te fogod megtalálni azt, amit seregnyi buzgó erdőjáró sem lelt meg? – kérdezi mosolyogva.

Habozol. Rájössz, hogy még nem is gondolkodtál azon, pontosan hol keresd a rablók fészket. Annyit tudsz, hogy egy dombocskát kell keresned, bár ezt is csak egy álom alapján.

Ha szerepel a *Kalandlapodon* a *LEGENDÁK* kódszó, lapozz a **46**-ra!

Ha nem, akkor sajnos nem tudsz válaszolni Nondar kérdésére. A férfi megrázza a fejét.

– Ez esetben javaslok, térj vissza a faluba. Céltalanul bolyongani az erdőben nem bölcs dolog. Berrig vigyázzon rád! – Azzal búcsút int és eltűnik a fák között.

Belátod, hogy a férfinak igaza van, így szomorúan visszafordulsz a falu felé. Rájössz, hogy vezető nélkül nincs esélyed, így ha később visszatérsz, már nem választhatod az egyedüli kutatást. Jelenleg erdőjárót sincs értelme keresned, hiszen nem ismered a célotat, így erre a lehetőségre majd csak akkor térhetsz vissza, ha már megszerzed a *LEGENDÁK* kódszót. Lapozz vissza a **95**-re és válassz mást!

334.

Bár kiteszel magadért, a közönség kissé unottan hallgatja a hős Ansgar lovagról szóló leírásodat. Egy ennyire közismert figurát nehéz századszor is érdekesen előadni és ez most neked sem sikerült. Írj fel *Kalandlapodra* egy „0”-t (ez lesz a végső próbád első módosítója)!

Idwar átveszi a szót, de egyelőre mégsem a harccal folytatja, hanem azzal, hogy az óriás kihívja a lovagot erőpróbára. Ellenfeled jól

tudja, hogyan kell felcsigázni a hallgatóság érdeklődését. Így a csata leírása rád marad. Hogyan oldod meg a feladatot?

Ha megpróbálsz sokkolni a közönséget és rövidre fogod a csatát, lapozz a **89-re!** Ha hosszan és részletesen leírod a küzdelmet, lapozz a **21-re!**

335.

Fájdalmas ordítás zökken ki a harcból. Oldalra nézel és látod, hogy a kövér Dries lándzsájának hegye Ilu-Zargez hasába mélyed! A tudós szeme fennakad, kardja kihullik a kezéből. Dries kihúzza véres lándzsáját és miközben a tudós teste ernyedten a földre zuhan, fenyegetően feléd lép.

– Lásd be, hogy vesztettél! – veti oda neked. – Nem bírsz el ket-tőnkkel!

– Azt majd meglátjuk! – válaszolod harciasan, bár kissé letaglóz a tudós halála és a tudat, hogy nincs értelme folytatni az utadat Wur-zenbe.

– Nem akarunk megölni! – jelenti ki Bartjen. – Elvisszük a társad holmiját és tőled 10 aranyat, aztán mehetsz, amerre akarsz.

Lemondóan beleegyezel. Ha nincs nálad 10 arany, akkor a rablók elveszik az összeset, húzd ki a *Kalandlapodról!* Ezután felnyalábol-ják Ilu-Zargez holttestét, Dries a vállára dobja, mint valami zsákot, és egy közeli erdő felé veszik az irányt. Túl kimerült és rosszkedvű vagy ahhoz, hogy megállítsd őket. Azon gondolkodsz, vajon melyik elvetemült istenség intézte így a dolgokat. Már majdnem a kezében volt a Tyssirel elleni bizonyíték! Kínoz a gondolat, hogy ha közvetve is, de te okoztad Ilu-Zargez halálát, noha jó ügy érdekében kérted fel az útra és ő maga döntött így. Vesztész 1 LÉLEK pontot! Ám most folytatnod kell a küldetésedet. Lapozz a **306-ra**, de nem kell dobnod úti eseményre!

336.

Néhány lépés után hátranézel. A kis lény karba tett kézzel lebeg, közben mogorva ábrázattal figyel téged, mintha várna valamire. Bár

nem tesz varázslásra utaló mozdulatokat, a biztonság kedvéért szemmel tartod, amennyire tudod.

A függőhíd öreg pallói szörnyen recsegnek-ropognak alattad. A körülutal szolgáló kötél megfeszül, csomói nyikorognak. Igyekszel nem lenézni, bár a mélyben folyó patak és a szakadékból nyíló látképválóban festői.

Ismét Vif felé fordítod a tekintetedet, és azt látod, hogy a lény nekilódul feléd. Egy szempillantás alatt fölöttes terem, kivonja a kardját és megtámad! Megpróbálsz védekezni, de az ingatag függőhídon hamarosan elveszíted az egyensúlyodat. Hátraesel és a pallók szélére gurulsz, kétségbeesetten kapálódzva próbálsz fogódzóra lelteni a tántorgó szakadék fölött.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 15-ös nehézség ellen! Ha sikeres a próba, lapozz a **110-re**! Ha nem jártál sikerrel, lapozz a **278-ra**!

337.

Amikor belépsz a kapun, észreveszed, hogy valami megváltozott. Feszültség vibrál a levegőben, a papok és a papnők sietve mennek a dolguk után, suttogva beszélnek. A folyosókon örök állnak. Valami készülődik! A folyosón beleütközöl a vaskos tekercseket cipelő Gedrik atyába, aki örömmel üdvözl, mielőtt továbbmennie a kápolna felé. Úgy tűnik, jól haladt az előkészületekkel. Aznap estére időzítették az indulást. (Amennyiben sikerült megtudnod a Carsorant támogató gonosz hatalom nevét, akkor elmondod az atyának.)

Alkonyatkor belépsz a nagy szentélycsarnokba, ahol kisebb csoportot pillantasz meg. Gedrik atya mellett három pap és két papnő van odabent. Látod, hogy a padokat félrehúzták és valamilyen ábra van felrajzolva a padlóra. Gedrik és az egyik idősebb papnő egy könyv fölött vitatkozik, a többiek imádkoznak. Amikor belépsz, mindannyian feléd fordulnak.

– Tehát összejött a csapat a „kirándulásra” – próbál tréfálkozni Gedrik. – Megszerezted a szobrokat?

Szomorúan megmondod, hány szobrot sikerült megtalálnod. Gedrik a fejét csóválja.

– Akkor csak abban bízhatunk, hogy Carsorannál lesz a többi.

– És persze abban, hogy sikerül legyőznünk őt – teszi hozzá az idősebb papnő. – Kezdjük el a szertartást!

Mindannyian beálltok a padlóra rótt ábrába. A többiek arcán látod, hogy nem csak te vagy ideges.

– El fogunk teleportálni Szelessíkba, Carsoran lakosztályába – mondja figyelmeztető hangon Gedrik. – Bár az ünnepek lefoglalják Harrabalt, jelenlétünk nem maradhat a végtelenség titokban, főleg ha nagy csetepaté lesz. A varázslat részeként mindannyiunkat felruházom rontás ellen védő áldással. Ennek ellenére ne számítsatok könnyű küzdelemre! – Ezután feléd fordul és halkabban folytatja. – Rheana, te maradj hátul! Ne feledd, meg kell találnunk az Öröket!

Lapozz a **368**-ra!

338.

Felérsz a lépcsőn. Mikor a középső arc elé érsz, a nyitott szájából váratlanul ellenállhatatlan erejű szélroham tör elő. A légáram egyszerűen lesodor az emelvényről, mint egy falevelet. Lezuhansz, nagy nyekkenéssel érve földet a lépcső aljában.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 16-os nehézség ellen! Ha sikeres a próba, 4 ERŐNLÉT pontot veszítesz az esés miatt. Ha sikertelen, akkor viszont olyan szerencsétlenül estél, hogy a karodat és a bokádat is kifecamítottad, ez esetben 1 ÜGYESSÉG és 5 ERŐNLÉT pontnak mondhatod búcsút. (Az ÜGYESSÉG pontot visszkapod, amikor Kel Durstanba érsz.)

Ha még életben vagy, szitkozódva felállsz. Mit teszel ezután?

Felmész a bal oldali lépcsősoron?

Lapozz a **144**-re!

Felmész a jobb oldali lépcsősoron?

Lapozz a **93**-ra!

Kimész az épületből?

Lapozz a **2**-re!

339.

Átugrasz és elkapod az ereszt, majd egy majom fürgeségével leereszkedsz rajta. Az udvarra érve futásnak eredsz az istálló felé. A

házból dühös ordítózást és léptek dobogását hallod. Ám mire a ház felbőszült ura és szolgálai kiözönlenek az ajtón, te már a lovad nyergében ülsz. Kivágtatsz a kapun. Végigrobogsz a kora hajnali utcákon, a patacsattogással felriasztva a békésen alvó polgárokat.

A város szélén álló erdőségben lefékezelsz. Úgy látod, nem üldözsenki, így leszállsz a nyeregből és táborot versz. Köpenyedbe burkolózva megnézed az Isabailtól kapott erszényt: 28 aranytallér van benne. Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik, ám aludni nem tudsz, mert folyton Isabailen jár az eszed és azon, amit láttál. Azon tanakodsz magadban, vajon jól tetted-e, amit tettél és hogy visszatérj-e hozzá, miután Grimit kiszabadítottad. *Növeld a napok számát!*

Reggel visszaóvakodsz a városba. Lapozz a 183-ra! (Ha elhagyod Alkonyvéget, most nem kell növelned a napok számát, hiszen itt már megtetted.)

340.

A hullámzó dombok között álló Alkonyvég vára a királyság északnyugati határa. Neve nem csak erre utal, hanem arra is, hogy a neki helyet adó völgy nyugatra nyílik, s így minden alkonyatkor a lenyugvó nap fényében fürdik. A várnál ér véget a királyi út, tőle nyugatra a Bronz-síkság nyújtózik, ahonnan sok kereskedő és vándor lép be az országba. Ura, Lord Orem a vámbevételeknek és ősi famíliájának köszönheti tekintélyét. A vár körül kisebb város terül el, rendezett utcákkal, piactérrel és fogadókkal.

Úgy tűnik, a Vén Blagor igazat mondott, mert az örök beengednek titeket a kastély udvarára. Ott a társulat félreállítja a szekereket, előveszi a kellékeket, felállítja a színpadot. Blagor megbeszéli a várnagy képviselőjével, hogy másnap reggelig maradhattok, majd hirdetni kezdi az előadásokat. A várnép – nemesek, hivatalnokok, katonák, szolgák – nagy számban tódul az udvarra.

Egymás után adjátok elő a repertoárt. Blagor társulatában sokféle tehetség van: akrobaták, színészek, tűznyelők, még egy szelíd kardfogú tigris is felbukkan. Te időnként zenei kíséretet adsz az előadás mellé. Késő délután nagy üdvralgás tör ki. Felnézve látjátok, hogy

maga Lord Orem jelent meg az egyik erkélyen! A komoly arcú, feketebe öltözött várúr int, hogy folytassátok az előadást. Kettőzött erőfeszítéssel zenélsz, hátha sikerül felhívnod magadra a lord figyelmét.

Tedd próbára ZENÉLÉSED 16-os nehézség ellen! Ha sikeres a próba, lapozz a **297**-re! Ha sikertelen, akkor lapozz a **201**-re!

341.

Egy vízmosásban lovagolsz, melynek két oldalán meredeken emelkedik a part. Hirtelen neszt hallasz, és bal kéz felől egy fiatal férfi emelkedik fel, megfeszített íját rád irányozva.

– Állj! – szólal meg egy rekedt hang előlről. Egy szakadt ruhájú, piszkos képű törpe bújik elő egy szikla mögül. Kezében csákányt markol.

– Tele vagy arannyal, idegen! Az öreg Durrag kiszagolja az ilyesmit! Ide vele, vagy a tetemedről szedjük le!

Megfordítod a lovadat, de a hátad mögött is áll egy rabló: egy kopasz, kövér fickó, aki gonosz mosollyal lengeti meg a fejszóját. Bár egyik támadód sem tűnik képzett harcosnak, túlerőben vannak, ráadásul a legény még mindig rád céloz az íjával. Az biztos, hogy a pénzedet nem adhatod át nekik, hiszen minden aranyra szükség van Grimi megmentéséhez! Más lehetőség híján megrohamozod a kövér rablót, hogy elmenekülj. Ám mielőtt elérhetnéd, nyílvesző pendülése hallatszik. Behúzd a fejed, de nem téged talál a lövés... hanem a lovadat. Hátasod fájdalmas nyerítéssel felágaskodik, majd összerogy, te pedig lepottyansz a nyeregből.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 16-os nehézség ellen! Ha sikertelen a próbád, akkor 2 ERŐNLÉT pontot veszítesz az eséstől.

– Ronvik, te kétbalkezes! – kiabálja a törpe a fiatalembernek. – Őt kellett volna lelőnöd, nem a lovat!

– Így legalább nem tud meglépni! – replikázik amaz, miközben leugrik és kést ránt elő.

Mindhárom rabló egyszerre veti rád magát.

DURRAG	ÜGYESSÉG 8	ERŐNLÉT 9
RONVIK	ÜGYESSÉG 9	ERŐNLÉT 7
VRAD	ÜGYESSÉG 7	ERŐNLÉT 10

A törpe bányász minden sikeres sebzéséhez +1-et kap (tehát minimum 2 ERŐNLÉTET veszítesz), mert a csákány igen komoly sebet tud okozni. Ha bármelyik ellenfeled ERŐNLÉTÉT 3-ra vagy az alá csökkentetted, társait cserben hagyva futásra veszi a dolgot. Ebből a csatából nem menekülhetsz el, hiszen a lovad nyeregtáskájában van a holmid és a pénzed.

Ha mindhárom ellenfeledet megfutamtítottad, akkor kimerülten megvizsgálod a lovadat. Szegény pára még él, de a nyakából kiálló nyílvesző nem sok jövőt jósol neki. Kénytelen vagy leszedni róla a holmidat és – mivel megölni nincs szíved – a sorsára hagyni. Most egy ideig ló nélkül kell folytatnod utadat. A hegyekben ez nem jelent majd nagy idővesztést, azonban minél hamarabb el kell jutnod egy városba, ahol másik hátast szerezhetsz.

Miután visszalapoztál oda, ahonnan ide jöttél (nem kell úti eseményre dobnod), onnan csak egy városba utazhatsz tovább: a 66-os pontról Alkonyvégbe, a 214-es pontról Alkonyvégbe vagy Wurzenbe, míg a 235-ös pontról Eingurdba. Jegyezd fel, hogy mielőtt távozol a városból, a 240-es pontra kell lapoznod!

342.

A Valousát és Szelessík várát összekötő királyi úton haladsz. Kellemes, lankás a táj, a domboldalakat szőlők és szántóföldek borítják. Falvak és nemesi udvarházak mellett lovagolsz el. Északabbra a Dabok-hegység kék vonulatait látod, onnan ered a Sárkánykönny-folyó, amely innen keletre, Valousában ömlik a tengerbe. Nyugatra ellaposodik és lassanként füves pusztába megy át a vidék. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben!

Dobás	Esemény
2-3	Ha Rheanával játszol és <i>Kalandlapodon</i> szerepel az ÓVATLAN kódszó, lapozz a 115 -re! Egyébként lapozz a 221 -re!
4-5	Lapozz az 171 -re!
6	Kis kőoltárt láatsz az út mellett, a rávésett szimbólumból látod, hogy Trevennek szentelték. Eléggé szeszélyes istenség, de talán megsegít, ha áldozol neki. Ha teszel az oltárra 2 aranytallért, dobj egy kockával! Amennyiben a dobás 4-6, Treven elfogadta az áldozatot: a következő úti esemény dobásodhoz adj hozzá egyet!
7	Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként semmi említésre méltó nem történik.
8	Alkonyatkor tüzet láatsz a pusztán. Egy csapat nomád nyulakat és pockokat sütöget rajta. Nem tudsz elbűjni előlük, de szerencsére a nomádok vagy babonából, vagy vendégszeretetből nem támadnak rád, hanem meghívnak maguk közé falatozni. Ezzel megvan a napi étkezésed és nyugodtan kipihenheted magad. Reggelre kelve hűlt helyüket találod.
9-10	Lapozz a 12 -re!
11-12	Lapozz a 143 -ra!

Estére a folyóparti Orade városkába érkezel, ahol megszállhatsz éjszakára 2 aranyért és élelmet is vásárolhatsz, adagját 1 aranyért. Ha *Kalandlapodon* szerepel a **GYÓGYÍTÓ** kódszó és meg akarod keresni, lapozz az **184**-re! Ha a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Ezt követően *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, a Dabbok-hegységbe? Lapozz a **82**-re!

Északkeletnek, a folyón átvágva a királyi útra?

Lapozz a **39**-re!

Keletnek, Valousába?
Délnyugatnak, Szelessík várába?

Lapozz az **50**-re!
Lapozz az **5**-re!

343.

Előveszed Frodi tekercsét és elkezded beazonosítani az obeliszken látható jeleket. Az obeliszken függőlegesen két oszlopban hét-hét szimbólumot látsz:

[HÁROM]
[FÉNY]
[ÁLDÁS]
[BŐSÉG]
[HELY]
[?]
[NEM]

[ISTENSÉG]
[SZEM]
[ÁTOK]
[?]
[SZENT]
[BELÉPÉS]
[HALÁL]

Ezután kimehetsz a csarnokból a bal oldali (lapozz a **148**-ra!) vagy a jobb oldali kijáraton (lapozz a **44**-re!).

344.

Solara anyát az egyik kápolnában találjátok, amint éppen két papal beszélget. Az idős asszony hűvös tekintetet vet Tyssirelre, aki úgy tesz, mintha észre sem venné ezt.

– Solara anya! Bizalmas bejelentenivalónk van, kérlek hallgass meg minket! – kezded. Solara egy pillantást vet komoly ábrázatotokra, majd elküldi a két papot.

– Hallgatlak titeket – mondja.

Előhúzkod a gyűrűt. Az asszony arcán meglepett undort látsz végigsuhanni.

– Mi ez a szörnyűség?

– Gedrik atya szobájában találtuk – válaszolja a tünde.

– Micsoda?! – kiált fel Solara. – Mit kerestetek az atya szobájában? Azonnal mondjatok el mindent!

Töviről hegyire elmeséled Solarának a Tyssirellel folytatott nyomasztásokat és a Gedrikkel kapcsolatos gyanúkat. Az anya feszült figyelemmel hallgat, tekintete ide-oda jár közted és Tyssirel között.

– Megesküsztek az Istennőre, hogy mindez igaz? – kérdezi végül.

– Az Istennő látja a szívünket – mondja a tünde. – Azért jelentettük neked, anya, mert bízunk a te bölcsességében és a templom iránti elkötelezettségében ebben a kényes ügyben...

Lapozz a **311**-re!

345.

A pincében lassan elcsitul a harc. Körülnézel a feldúlt teremben. A Hangtalan Harcosok közül kettő, a pribékek közül hét hever a földön. Négy pribék feltartott kézzel jelzi, hogy megadja magát.

– Győztünk! – kiált fel Grimi. – Rolgar megfizetett mindenért! Gyere, nézzünk körül a házában!

A Hatodik Kard, miután a ruhájából tépett csíkkal bekötötte vérző combját, odalép hozzád.

– Mi elvégeztük, amit vállaltunk. Ha fosztogatni akartok, ahhoz már nem kellünk. – Int az embereinek, akik felemelik a földről az idős férfi és a tünde nő testét, és elindulnak kifelé. A négy pribék a földre roskad.

Nagyon fáradtnak érzed magad.

– Nem, Grimi – rázod a fejed. – Nem kell Rolgar piszkos pénze. Ez a dolog nem a pénzről szólt, hanem a barátságról és a becsületről. A szakállas kis fickó meglepettnek tűnik, de bólint.

– Megváltóztál, barátom – mondja.

Barátodnak igaza lehet. A fáradságon túl megkönnyebbülést és valamiféle büszkeséget is érzel. Elhagyjátok a házat, és odakint búcsút veszel a harcosoktól. Megköszönöd nekik az önfeláldozásukat.

– Ha legközelebb szükséged lesz ránk, tudod, hol találsz – mondja a Hatodik Kard. Kezet ráz veled, aztán a harcosok csendben távoznak.

Ketten maradtok barátoddal. Éjfél körül járhat, a kikötő felől a fogadók zaja hallatszik.

- Úgy hallom, a Derűs Szöcske még nyitva van – mondja Grimi.
– Szerintem tartozol nekem némi fájdalomdíjjal.
Kalandod teljes sikerrel zárult!

346.

– Még áll a templom, körülötte nagy város van, és Marax király birodalma erősebb, mint valaha – feleled a kérdésre.

A szellemek arcán vigyor jelenik meg ennek hallatán.

– Akkor hát áldozatunk elfogadtatott! – jelenti ki a másik férfi. – És a tiéd is, te ostoba idegen! A Vérestorkú megérdemli, hiszen még mindig vigyáz ránk.

A három szellem egyszerre rád mutat. Ekkor különös dolog történik: a semmiből egy hosszú, kékesen fénylő kötél jelenik meg, amelynek egyik vége a nyakadra tekeredik, a másik pedig az emelvény egyik oszlopára! A szellemek ezzel egy időben elhalványodnak és eltűnnek, mintha saját valójukból alkották volna meg a varázskötelet. A kötél megfeszül, majd ellenállhatatlan erővel kezd el húzni az oszlop felé. A lépcsőknél megpróbálsz megvetni a lábadat.

Tedd próbára ERŐNLÉTEDET 17-es nehézség ellen! Ha Talasinnal játszol és van mágikus fegyvered, hozzáadhatsz +1-et a próbádhoz, mert kardoddal csapkodod a kötelet.

Ha nem jársz sikerrel, a kötél szorítása erősödik, veszítesz 1 ERŐNLÉT pontot. Újra *próbára teheted* ERŐNLÉTEDET 17-es nehézség ellen. Ha viszont a második próbád eredménye is kudarc, nincs kegyelem: a kötél az oszlophoz szorít, majd egy reccsenéssel eltöri a nyakadat. Kalandod kudarccal végződött!

Amennyiben az első vagy a második próbád sikeres, a szorítás végre enyhül, majd megszűnik. A kötél eltűnt, fellelegezhetsz. Írd fel *Kalandlapodra* a *SZELLEMEK* kódszót és lapozz a **106**-ra!

347.

Mivel az időd véges, ezért csak két lehetőséget használhatsz ki az alábbiak közül, utána vissza kell menned a szerenádra: lapozz a 74-re (ha ez az első szerenád napja) vagy a 223-ra (ha a második szerenád napja)! A könyvtárba többször is betérhetsz, a többi opciót azonban csak egyszer választhatod, amíg Alkonyvégben vagy.

Ha Isabailt akarod meglátogatni, hogy beszéljess vele, lapozz a 292-re! Ha megnézed az Arndel-ház könyvtárát, lapozz a 364-re! Ha kinéznél a piactérre, lapozz a 267-re! Ha egy fogadót keresnél fel, lapozz a 98-ra! Ha a *Kalandlapodon* szerepel a *FRODI* kódszó és meg akarod keresni, lapozz a 165-re!

348.

Végigmész a rakparton a kikötő végében álló raktárakig. Mintegy féltucatnyi raktárház várja itt azokat a kereskedőket, akik nem tudják azonnal elszállíttatni az áruikat. A helyiséget és az őrseget általában közösen fizetik azok a kereskedők, akik igénybe vesznek egy-egy raktárépületet. A Sapu által jelzett raktár egy félreeső helyen álló nagy, szürke kőépület. Ha már kétszer jártál itt, akkor a raktárat elhagyatottan találod – az árut elvitette a tulajdonos. Lapozz vissza a 27-re!

Megállsz és kikukucskálsz a sarok mögül. Három bőrpáncélos, lándzsás őrt látsz a raktár ajtaja előtt. Ketten beszélgetnek, a harmadik éppen az ebédjét fogyasztja egy láda tetején ülve. Eltöprengsz azon, milyen módszerrel juss be. A raktárak őrsége képzetesebb az átlagos városi őroknél és nehéz megvesztegetni őket. Ugyanakkor a Sapu által megszerzett jelszó páratlan lehetőséget nyújt arra, hogy bejuss a raktárba. Úgy döntesz, legcélszerűbb lenne egy kikötői hivatalnoknak kiadni magad, aki az árut jött ellenőrizni. Ehhez rendelkezned kell papirossal és tollal.

Ha megvannak a kellékek és belevágsz, lapozz a 195-re! Ha inkább visszatérsz a kikötőbe, lapozz a 27-re!

349.

Elmondod a gnómnak, hogy úgy hallottad, a tünde varázslónő a Szürke-erdőben él, a varázsforrás közelében. A kertész szeme felcsillan.

– Ilyen közel lakik? Nahát! Milyen kár, hogy a munkám ideköt. Szívesen szót váltanék vele! Remélem, jól megy a sora ott fönt északon. – Ezután ábrándos kifejezést ölt az arca, majd csettint egyet. – De hiszen éppen jó, hogy itt vagy! Rajtad keresztül végre elküldhetem az ajándékomat neki! Megtennéd, hogy megkeresed őt és átadod neki a Vasvirágot? Biztos vagyok benne, hogy a barátom nem marad hálátlan.

Miért ne, gondolod, és elteszed a növényt. Írd fel a *Kalandlapodra!* A gnóm megköszöni a fáradozásodat. Elbúcsúzol tőle és továbbhaladsz a labirintusban, immár a kijáratot keresve.

Tedd próbára ÉSZLELÉSED 17-es nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, az IRÁNYÉRZÉKED értékét 2-re állítsd be. Amennyiben sikertelen, a kezdőérték 1 lesz. Lapozz vissza a 211-re, és dobj újra!

350.

A varázslatra a nagy szentélyben kerül sor, ahol ezúttal csak Gedrik atya és öt másik pap tartózkodik. Beállsz a padlóra rajzolt nagy, kör alakú ábra közepébe. Előhúzkod Gindel szimbólumát, és lehunyt szemmel imádkozni kezdesz. Hallod a többiek halk mormolását, amely lassan elhalkul. Szellő simítását érzed, majd egy rándulást, és egy pillanatra fájdalom nyilall a halántékodba. Kinyitod a szemed. Egy ismerős kápolnában vagy, egy pap üdvözöl téged.

– Gedrik atya értesített minket az érkezésedről, Rheana nővérem – mondja. – Ha Annon atyát keresed, a kertben megtalálod.

Megköszönöd az információt, majd kilépsz a kápolnából. Lapozz a 294-re!

351.

Egy öregember érdekes történettel traktálja fiatal hallgatóságát.

– Messze fönt északon, a Szürke-erdő mélyén van egy varázsforrás. Azt mondják, aki iszik a vizéből, annak teljesíti egy kí-

vánságát. De nem azt a kívánságát, amelyet kimondott, hanem azt, amelyre valójában gondolt! Bizony, a varázsforrás jobban ismeri az ember szívét, mint ő maga. A forrás közelében pedig egy láthatatlan kunyhóban egy tünde boszorkány lakik, aki mágikus hatalmával bűvös italokat kotyvaszt a forrás vizéből és képes megbűvölni a fémet is.

– Az nem mágia, hanem tudomány, alkímia a neve – szól közbe tudálékos hangon az egyik ifjú.

– Mit tudsz te arról! – torkollja le az öreg. – Szóval hol is tartottam? Ja igen, az erdei manók...

Megcsóválod a fejed ennyi sületlenség hallatán, de azért a fejedben megragad az információ. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *ALKÍMIA* kódszót, azután lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

352.

Megkérdezed az egyik falusit, hogy honnan jön ez a furcsa köd.

– Két évvel ezelőtt egy remete jött a faluba – meséli a paraszt.
– Azt mondta, böjtölés során megvilágosodott és szeretné megosztani velünk a tudását. Nem foglalkoztunk vele, mert habókos embernek tűnt, de néhány legény mellé szegődött, és naphosszat hallgatták a se füle, se farka fecsegését. Egy nap aztán kijelentette, hogy a „tanítványaival” elvonul a mocsárba. El is mentek. Nem tudom, mit csinálhattak ott, de hamar elkezdett szivárogni ez a nyavalyás köd. Lassan megszoktuk már, de nem tesz jót se a növényeknek, se az állatoknak.

– És nem próbálták megkeresni, hogy beszéljenek vele?

A falusi vállat von.

– A mocsár belsejében olyan sűrű a köd, hogy az orráig sem lát az ember. Többen próbálkoztak már, de senki nem találta meg őket, néhányan oda is veszték a lábban. Bűbájost fogadni meg nincs pénzünk. Miért, maga is meg akarja próbálni?

Ha vállalod a kihívást, lapozz a **42**-re! Ha nem, akkor térj vissza a **243**-ra!

353.

A városi őrség központja egy masszív, kaszárnyaszerű épület a kormányzói palota közelében. Az örök bekísérnek egy pocakos, címeres tunikát viselő tiszthez, aki homlokát ráncolva néz fel az íróasztala mögül.

– Ha bejelentenivalója van, Pangar századost keresse meg! – mondja olyan hangon, amely azt üzeni: fontos ember vagyok és sok a dolgom. Te azonban nem tágitasz és előadod, miért jöttél.

– Természetesen tudunk Dartok Ervis haláláról. Talán valami információja van az ügyel kapcsolatban?

A kövér tiszt érdeklődése láttán kényelmetlen érzésed támad, ezért gyorsan válaszolsz.

– Nem, azonban a rendünknek...

– Akkor meg ne tartson fel tovább. Bízva az ügyet az őrsegre. – Int a katonának, aki bekísért. – Vezesd ki a hölgyet!

Tiltakozásod ellenére kipenderítenek. Itt nem sokat tudtál meg!

Ha még ellátogatsz a városi kereskedőcéhbe is, lapozz a **263**-ra! Ha úgy döntesz, hogy abba hagyod a nyomozást és folytatod a küldetésedet, lapozz vissza az **50**-re!

354.

Órákig kóborolsz az erdőben eseménytelenül. Bizonyosan eltévedtél, hiszen errefelé nem tartott ilyen sokáig az út. Délután az egyik irányból koppanásokat hallasz, mintha valaki fát vágna. Óvatosan a hang irányába indulsz, és egy zömök, egyszerű ruhába öltözött férfit pillantasz meg, amint baltájával egy fát dönget. Mögötte egy körülkerített tisztáson kis kunyhót látsz.

Amikor a favágó meglát, leereszti a baltáját és megkérdezi, ki vagy. Bemutatkozol neki és megkéred, hogy segítsen.

– Az én nevem Rinn – feleli a férfi. – Éjszakára meghalatsz a házukban.

Megkönnyebbülten sóhajtasz fel: úgy látszik, istennőd vigyáz rád! Rinn és a felesége egyszerű, de nyájas házigazdáknak bizonyulnak. Vadhúsból és gyümölcsökből álló vacsorával kínálnak (ezzel meg-

van a napi étkezésed). Vendégszobájuk nincs, de a kályha mellett helyet csinálnak neked, így kényelmes melegben alhatsz (így ki is tudod aludni magad). *Növelj eggyel a napok számát!*

Másnap reggel köszönetet mondasz nekik és útra kelsz. Hosszú órákon át gyalogolsz a rengetegben, bízva abban, hogy a szerencséd kitart.

Kora délután minden előjel nélkül megritkulnak a fák, és egy széles tisztáson találod magad. A tisztáson sziklák emelkednek, közöttük egy mélyedésben azúrkék vizű tavacska csillog; a mélyéből forrás vize buzog fel. Különös szagú gőzök szállnak fel a felszínéről. A tavacska mellett egy alacsony, pocakos férfi áll kabátban. Meglepve bámul rád. Megörülsz a láttán, hiszen ez azt jelenti, hogy közel járhatasz a faluhoz! Üdvözlöd őt és megkérdezed, hol vagy.

– Ez itt a varázsforrás, a Borostyántorony innen délre van – feleli a férfi. – Yithanéből érkeztem, beteg vagyok, azért ittam a forrás vizéből, mert azt mondják, gyógyító hatása van. De egyelőre semmit nem tapasztaltam.

A férfi megmutatja a Borostyántoronyhoz vezető ösvényt. Hálából és örömben megáldod őt – bár Gindel papjaként nem értesz a gyógyításhoz, reméled, istennőd szíve megesik rajta. A férfi ezután visszaindul a faluba. Döntsd el, mit csinálsz!

Ha meg akarod keresni az alkímistát, aki a szóbeszéd szerint itt lakik, lapozz a **62**-re! Ha iszol a forrás vizéből (és még nem tetted meg), lapozz a **253**-ra! Ha visszamész az ösvényen a Borostyántoronyhoz, lapozz a **95**-re!

355.

Felteszed szemedre a kendőt. A kalapos idegen megmarkolja a válladat és előretaszít. Elindultok kifelé a csarnokból, útközben nekimesz néhány asztalnak és embernek. Aztán alábbhagy a zaj: kiértetek a faluba. Néhány percig még gyalogoltok, majd hirtelen megálltok. Előtted durván felröhög valaki, s ugyanekkor fegyver hegyét érzed a hátadnak nyomódni.

– Na, te féleszű, most aztán ide a pénzeddel! – morogja eddigi „vezető”.

Neked azonban eszed ágában sincs átadni a pénzedet, ezért félrevetődsz. Gyorsan lekapod a szemedről a kötést és előrántod a kardod. Egy ház mögött vagytok. Két támadóval nézel szembe: a kalapossal és egy tagbaszakadt, ragyás képű, szablyás gazfickóval. Meg kell küzdened velük, még hozzá egyszerre!

KALAIPOS TOLVAJ

ÜGYESSÉG 8

ERŐNLÉT 5

RAGYÁS KÉPŰ TOLVAJ

ÜGYESSÉG 7

ERŐNLÉT 6

Az első fordulóban -2 büntetést kapsz a próbádra, mert még nem volt időd felmérni a környezetet.

Két harci forduló után hirtelen egy hang szólal meg a közelből:

– Én a helyetekben békén hagynám az idegent, még ha ilyen ostoba is!

Megtorpantok. A ház mögül egy nyurga fiatalember bukkan elő. Vidáman sétál felétek, egy szalmaszálat rágszálva. Csak egy tőr van nála.

– Tűnj el, kölyök, mielőtt rád is sort kerítünk! – lihegi a ragyás képű.

Mindössze annyit látsz, hogy a legény megmozdul, majd elmosódó alakja máris két támadódnál terem. Tompa puffanásokat és nyögeket hallasz. Öt szívdobbanás sem telik el, és a két tolvaj máris aléltan fekszik a földön. Megmenekültél! De vajon ki lehet váratlan megmentőd?

– Te ki vagy? – kérded. A fiatalember feléd fordul.

– Én vagyok a Hatodik Kard. Igazából megérdemeltél volna egy alapos verést, amiért felültél ennek a két improsztornak, de nem volt kedvem kivárni. Főleg, mert még a végén megöltek volna és akkor ugrik a megbízásunk. Gyere, elviszlek az Első Kardhoz.

– Tehát a Hangtalan Harcosok közé tartozol? Honnan tudjam, hogy megbízhatok benned?

– Sehonnan – von vállat a legény. – De én legalább nem kötöm be a szemed. Fárasztóak a kérdéseid! Velem jössz vagy sem?

Úgy döntesz, a titokzatos fiatalember megér egy próbát. Lapozz a **105**-re!

356.

Egy csoportot veszel észre az úton: két köpenybe burkolt ember, akik egy öszvér vontatta szekeret kísérnek, és három fegyveres katonára. A szekéren lezárt ládák vannak. Beszédbe elegyedsz velük és megtudod, hogy a valousai Akadémia tagjai, akik egy eldugott kőostorban értékes, régi könyveket találtak, ezt szállítják a könyvtárba. A két akadémikus büszkén megmutatja a ládákban őrzött kódexeket, sőt meghívnak vacsorára is. Késő éjszakáig beszélgettek, ezalatt sok érdekes dolgot megtudsz az Akadémiáról és az ország múltjáról. Írd fel *Kalandlapodra* a *LEGENDÁK* kódszót! Megvan a napi étkezésed is és nyugodtan kipihenheted magad. Most lapozz vissza oda, ahonnan idejöttél!

357.

Éppen a folyosókon haladsz a következő célod felé, amikor valaki halkán utánad szól. Megperdülsz, és bosszúságodra Tyssirelt veszed észre az egyik oldalsó bejáratához vezető folyosón.

– Mit keresel itt, Rheana? – kérdezi gyanakodva a tünde. Zöld szeme bizalmatlanul fürkészköz.

– Semmit, csak imádkoztam még egyszer az Istennőhöz, mielőtt útnak indulok Eingurdba – válaszolod, mert hirtelen nem jut jobb az eszedbe. – De már végeztem, megyek is.

– Siess! Az Istennő áldása kísérjen az úton! – szól utánad a tünde. Mikor lopva visszanézel a vállad felett, látod, hogy még mindig téged bámul. Sajnos úgy tűnik, Tyssirel gyanút fogott, ezért nem folytathatod itt a nyomozást. Írd fel *Kalandlapodra* a *GEDRIK* kódszót, majd lapozz a **100**-ra!

358.

A Komisz Tündérhez címzett fogadó egy fatörzsekből épült ház a folyó partján. Kikötöd a lovadat a bejárat mellé és belépsz. Az ivó-

ban kevés embert látsz, főleg kereskedőket és erdei embereket. Halk beszélgetés folyik, belépéskor alaposan megnéznék.

Ha Rheanával játszol, nincs felírva a *REJTEK* kódszó és jártál a Fehér Oroszlán céhnél, lapozz a **102**-re!

Egyébként dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekeset!

Dobás	Esemény
1-2	Sajnos csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.
3	Ha Talasinnel játszol, lapozz a 65 -re, ha még nem voltál ott! Ha már voltál, akkor leülhetsz kártyázni egy csoporthoz. Sajnos kis tétekben játszanak, ezért a nyereményed csak 3 arany.
4	Ha Rheanával játszol, egy heves vita közepébe csöppensz. Két férfi már-már egymásnak esik, amikor harmadik társuk észrevesz és megkér, hogy békítsd ki a barátait. Ez sikerül is, a hálás cimborák pedig meghívnak ebédre (ezzel megvan a napi étkezésed).
5	Lapozz a 32 -re!
6	Lapozz a 328 -ra!

Ha végeztél, lapozz vissza a **95**-re!

359.

Ezt a csatát nem nyerheted meg, ezért a megfelelő pillanatban átvetődsz a csontvázkirály mögé és lélekszakadva felrohansz a lépcsőn a toronyba. Egy üres, kör alakú szobába jutsz, amely immár a szabad ég alatt van. Azonban innen nem vezet tovább út! Rémületedre hallod, amint az élőholt is nekiindul felfelé, csontos talpa kopog a lépcső kövein. Csapdába estél... vagy mégsem? Kinézel a romos fal fölött. Alattad mintegy tíz méterre van a felszín.

Ha van köteled, megpróbálhatsz leereszkedni a fal külső oldalán, lapozz a **190**-re!

Amennyiben nincs köteled, kénytelen vagy megkockáztatni a legrást, hiszen a csontváz mindjárt utolér. Lapozz a **40-re!**

360.

Elmondod a gnómnak, hogy ismered a társát, a Szürke-erdőben élő tünde alkimistát. A kertész szeme felcsillan.

– Valóban jártál nála? Ó, milyen régóta szeretnék veled szót váltani! De sajnos a munkám ideköt. Hogy megy a sora ott fönt északon?

Röviden elmeséled a találkozásotokat. A gnóm arca ábrándos kifejezést ölt, majd csettint egyet.

– De hiszen éppen jó, hogy itt vagy! Rajtad keresztül végre elküldhetem az ajándékomat neki! Megtennéd, hogy elviszed? Biztos vagyok benne, hogy a barátom nem marad hálátlan.

Miért ne, gondolod, és elteszed a növényt. Írd fel a *Kalandlapodra!* A gnóm megköszöni a fáradozásodat. Elbúcsúzol tőle és továbbhaladsz a labirintusban, immár a kijáratot keresve.

Tedd próbára ÉSZLELÉSED 17-es nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, az IRÁNYÉRZÉKED értékét 2-re állítsd be. Amennyiben sikertelen, a kezdőérték 1 lesz. Lapozz vissza a **211-re**, és dobj újra!

361.

A vár melletti mezőn naphosszat folyik a lovagok küzdelme. A színes látványosság, az izgalmas párbajok óriási tömeget vonzottak a korlátok mögé. Mint kiderül, a nézők fogadhatnak is egy-egy bajnok győzelmére.

Ha akarsz fogadni (ezt csak egyszer teheted meg), akkor tegyél fel legfeljebb 10 aranyat, majd dobj a kockával! Ha az eredmény 4-6, a te jelölted győzött és a feltett pénzed dupláját kapod. Ha kisebbet dobtál, akkor elvesztetted a feltett aranyaidat. Amennyiben útközben egy lovagtól hallottad Usbor lovag nevét, akkor őrá is fogadhatsz. Ez esetben egy alkalommal hozzáadhatsz egyet a fenti dobásodhoz.

Ha Rheanával játszol és most vagy itt először, lapozz a **227-re!**

Miután befejeztetted a nézelődést és a fogadást, lapozz vissza az **5-re** és válassz mást!

362.

A vörös szobrocška egy szörnyeteget ábrázol, amely mintha egy oroszlán és egy kígyó keveréke lenne. Nagyon finom munka, piacon eladva 5 aranytallért ér. Írd fel a *Kalandlapodra!* Amit sajnos nem tudsz, az az, hogy a szobor átkozott! Veszítesz 2 LÉLEK pontot. Visszamegy a folyosóra és a másik irányban folytatod utadat. Lapozz a **104**-re!

363.

A küzdelem során egyre erősödő remegést érzel, mintha földrengés lenne. Azután a mennyezetről leesik egy kődarab. Morajlás kél és már a falak is remegnek!

– Összeomlik a barlang! – kiáltod, remélve, hogy Ruan észhez tér. A férfi körülnéz, elsápad, tekintete ide-oda jár közted és a kincsek között – majd eldobja a baltáját és a kincsekhez rohan. Vadul elkezd behányni az érméket, drágaköveket és ékszereket az egyik, már amúgy is tömött ládába.

Úgy döntesz, nem foglalkozol vele tovább, és a küldetésedre koncentrálni te is a kincsekhez futsz, hogy megkeresd a Béke Öreinek egyikét. Több percet eltöltesz a drágaságok között kutatva, végül megtalálod a Fehér Talaqua királynőt ábrázoló szobrot. Nyugtázod, hogy a szobor valódi és csomagod mélyére süllyeszted. Nyersz 2 LÉLEK pontot ezért a leletért!

Félelmed erősödik, mert egyre nagyobb kőtömbök zuhannak le körülötted. Az egyik pont Ruanra esik, aki nagy nyögéssel elterül a földön. Nincs már idő! A szerencsétlen szénégetőt nem tudod kimenteni. Imbolyogva rohansz a hullámozó padlón a kijárat felé.

Tedd próbára ÉSZLELÉSED 17-es nehézség ellen! Ha sikertelen a próbád, az egyik szikla eltalálja a válladat. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot.

Kivetődsz az ajtónyíláson, csupán néhány pillanattal azelőtt, hogy azt végképp maga alá temetné a leomló mennyezet. Az egész barlang rázkódik, miközben átkelsz a hasadék fölött, vissza a termekbe, és lihegve kilépsz a napfényre. A remegés végül abbamarad és a barlang bejáratából porfelhő száll ki. Mikor kifújta magad, hálát adsz

Gindelnak, amiért kimenekített ebből a veszélyes helyzetből. Húzd le *Kalandlapodról* a *KINCS* és a *REMETE* kódszavakat és írd fel a *HALOTT* kódszót! Lapozz a **213**-ra!

364.

Engedélyt kérsz, hogy körülnézhess a család könyvtárában. Egy ilyen régi nemesi família bizonyára sok érdekes írást őrizhet, amelyekből ihletet meríthetsz az énekmondáshoz.

Nem csalódsz: a boltíves emeleti helyiség polcai könyvek száza-
itól roskadoznak. Végigböngészed a polcokat, leemelsz egy-egy fi-
gyelemre méltó kötetet és belelapozol. Vannak itt egészen régi, talán
több száz éves, megsárgult lapú krónikák is. Sok-sok órát el tudnál
tölteni itt, de tudod, hogy ma még más feladat is vár rád, ezért né-
hány könyvbe mélyedsz csak jobban bele.

Három mű különösen felkelti az érdeklődésedet. Mindet elolvas-
hatod, de egy könyv végiglapozása egyet elvesz az aznapi két lehető-
séged közül. A könyvek fejezetpontjairól ne a **101**-re lapozz vissza,
ahogy a szöveg kéri, hanem ide!

A' Dabbok-hegység leírása: ez a hegyvidék ásványait, növény- és
állatvilágát, valamint lakóit írja le. Lapozz a **135**-re!

Az északi erdők sötét titkai: a figyelemfelkeltő cím egy, a Szür-
ke-erdő rejtélyeiről szóló útleírást takar. Lapozz a **157**-re!

Eingurd nemes famíliái: ez a királyság kisebb-nagyobb nemesi
családjainak legendáit és családfáit tartalmazza. Lapozz a **229**-re!

Ha végeztél az olvasással, lapozz vissza a **347**-re!

365.

Egy lovas áll előtted az úton, mintha téged várna. A közelébe érve
lelassítasz és szemügyre veszed. Fialat férfi az, fekete szakállá és ru-
hája komorságát csak ezüstösen csillogó, címeres mellvértje töri meg.
Nyergén pajzs, oldalán buzogány lóg, amelyet jöttödre kézbe vesz.

– Talasin, a Kobzos! – kiáltja feléd. – Vagy mondjam inkább, hogy Rolgar, a Hájás egyik patkánya?

– Ki vagy te? – összerezensz Rolgar nevének hallatán, hiszen elvileg senki sem tudja, hogy neki dolgoztál.

– Odair sel Ranell vagyok! Most megfizetsz azért, amiért az akasztófárávaló csürhétek kifosztotta tiszteletreméltó nagybátyám, Dotum sel Ranell házát! Lovagi becsületedre megfogadtam, hogy mindegyikötök meglakol e gaztettért!

– De uram! Összekever valakivel! Nem ismerek semmiféle Dotumot vagy kit... – Nem te lennél, ha nem próbálkoznál, noha sajnos nagyon is jól tudod, kiről van szó. Rolgar bandája három vagy négy hónapja fosztotta ki Ranell házát az általad szerzett információk segítségével. Kár volt ilyen befolyásos célpontot választani, ezt meg is mondtad akkor Rolgarnak, de ő nem hallgatott rád. Úgy tűnik, az előéleted most utolért.

– Száz arany kárpótlást követelek, most azonnal, vagy megnézheted magad! – veti oda a férfi, fenyegetően közeledve.

– Honnan lenne száz aranya egy magamfajta szegény énekesnek?
– válaszolod, mire a lovag vállat von.

– Akkor az istenek kezében az életed! – S azzal rád veti magát.

LOVAG

ÜGYESSÉG 10

Mivel semmi kedved megküzdeni egy ilyen jól képzett ellenféllel, menekülnöd kell. Ha sikerül, egy szerencsés ütéssel kibillented Odairt a nyeregből, és amíg visszanyeri az egyensúlyát, megsarkantyúzod a lovadat és elvágtatsz. A lovag egy óráig üldöz, ám amikor a távolban feltűnnek Yithane házai, feladja és néhány utolsó átkot ordítva utánad elporzik a másik irányba. A városban 4 aranytalléért találsz éjszakai szállást, élelmet pedig 2 aranyért vásárolhatsz. Az út mentén is alhatsz, de akkor nem tudod kipihenni magad.

Amennyiben a harc során ERŐNLÉTED 2-re vagy az alá csökken, Odair elégnék ítéli a büntetésedet és otthagya. Súlyos sebeid miatt képtelen vagy lovagolni. Egy öreg parasztember segít fel a szekereére,

lovadat a fiára bízva, majd Yithane-be érve felajánlja, hogy megalhatsz a házában (teljes étkezést és pihenést nyújt).

Mindkét esetben *növeld a napok számát!* Merre indulsz el másnap?

Északnak, Eingurdba?	Lapozz a 150 -re!
Keletnek, a Keserűvíz mocsárba?	Lapozz a 243 -ra!
Délnek, Valousába?	Lapozz az 50 -re!
Délnyugatnak, a folyón átvágva a királyi útra?	Lapozz a 342 -re!
Nyugatnak, fel a Dabbok-hegységre?	Lapozz a 82 -re!

366.

Gyorsan elmormolod a varázslatodat. A dühös lovag fújtat egyet, és zavartan leereszti a kardját. Mindketten rád néznek. Mintha nem örülnének közbelépésednek.

– Akármi volt is a vitátok tárgya – mondod nekik –, józanul több esélyetek van megbeszélni, mint ha levágtátok egymást.

– És ki vagy te, hogy eldöntsd, mikor vágthatjuk le egymást? – kiáltja az a lovag, aki eddig védekezett. – Ez egy lovagi ügy, semmi közöd hozzá!

– A Béke papnője, nem látod? – mondja a társa. – Gyere, menjünk arrébb, mielőtt pityergő úrilányt csinál belőlünk! Majd később folytatjuk.

A lovak morogva eltűnnek a sátraikban. A bámészkodók között megoszlanak a vélemények, helyes volt-e beleavatkoznod. Te mindenesetre helyesnek gondolod, így vállat vonsz és továbbállsz. Írd fel *Kalandlapodra* az *ÓVATLAN* kódszót és lapozz az **5**-re!

367.

Némi kutatás után az Öreg Kormányzóhoz címzett fogadó mellett döntesz. Igen forgalmas, mert jó helyen áll (a főtértől nem messze, a Fő utcán) és nem is túl drága. Kikötöd a lovadat, majd belépve rendelsz egy italt. Mivel üres asztal nincs, a pult mellől nézel körül.

Színes társaságot látsz, utazókat és helyieket vegyesen, így szinte biztos, hogy hallani fogsz valami érdekes történetet. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valamit, mielőtt elhagyod a fogadót!

Dobás	Esemény
1	Csalódnod kell, mert csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.
2	Ha Talasinnel játszol, lapozz a 228 -ra, ha még nem voltál ott! Ha már voltál, akkor fogadhatsz egy ivóverseny győztesére. 4 aranyat kell feltenned. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-2, veszítesz 4 aranyat. Ha 3-6, nyertél 4 aranyat.
3	Lapozz a 32 -re!
4	Lapozz a 118 -ra!
5	Lapozz a 194 -re!
6	Lapozz a 287 -re!

Ha végeztél, lapozz vissza a **150**-re!

368.

Mindannyian előhúzzátok és megszorítjátok a nyakatokban függő szimbólumot. A többiek lehunyttal szemmel mély hallgatásba merülnek – nyilván a varázslatra koncentrálnak. Mivel te nem ismered ezt, inkább imádkozol. Minden elcsendesedik. Szellő simítását érzed, majd egy rándulást, és egy pillanatra fájdalom nyilall a halántékodba.

– Megérkeztünk – hallod Gedrik hangját. Kinyitod a szemed. Egy kőfalú folyosón álltok mind a heten. Hűvös van és dohszag, a falon fáklya lobog. A folyosó egyik végén ajtó, a másik vége elkanyarodik, onnan mintha távoli hangokat hallanál. Gedrik határozottan az ajtó felé indul.

– Gyorsan! Ez az ajtó vezet Carsoran tornyába.

Kinyitjátok az ajtót, amely mögött csigalépcső vezet felfelé. Óvatosan, de sietősen lépkedtek rajta, amikor az elöl haladó Gedrik megálljt int. Odafönről beszélgetést hallotok.

– Két őr! – sziszegi az egyik fiatal pap. – Mit tegyünk velük?

– Arra még elegendő a varázserőm, hogy elkábítsam őket – feleli Gedrik, de a fiatal a szavába vág.

– Majd én, atyám! Te ne pazarold az erődöt ilyesmire.

A bátor fiatal pap választ sem várva eltűnik a kanyarban. Kisvártatva döbrent szóváltást hallotok odafentről. Egy perccel később megjelenik a társatok és int, hogy menjetek. A kicsiny őrszobában valóban két őr fekszik kábán a földön. Egy ajtó és egy boltív vezet tovább, de a boltív csupán egy szűk hálólhelyiségbe nyílik.

– Űgyes – mormogja Gedrik, miközben leveszi a kulcsokat az egyik őr övéről. Kinyitja velük az ajtót, amely mögött folytatódik a csigalépcső felfelé. Balsejtelemmel eltelve indulsz el rajta a többi pappal, és közben az jár a fejedben: te meg fogod tudni védeni magad, ha arra kerül a sor? Vagy csak kolonc vagy a többiek nyakán?

A csigalépcső egy újabb ajtóban végződik, amelyre különös, ősi jeleket festettek. Az ajtón nem láttok zárat. Gedrik atya ráteszi a kezét és koncentráll. Homlokán izzadságcseppek jelennek meg, de végül megrázza a fejét.

– Erős mágia zárja le. Azt hiszem... – Ám ebben a pillanatban felragyognak a festett jelek, és az ajtó kinyílik! Összenéztek. Gedrik zavartan figyel, majd vállat von, s azzal sorra beléptek az ajtón.

Tágas, magas terembe értek. A kőfalakon fáklyák égnek, fényükben kiterített állatbőröket, könyvekkel teli polcokat, varázsgömböket, üvegcséket, gyertyákat, ládákat, tekerccseket, koponyákat és egyéb furcsa tárgyakat láttok... és mindezek között egy magas, sovány férfi áll. Díszes narancssárga palástot visel, a kezében lezárt üvegpalackot tart. Fekete haját fémpánt övezi, bal orcáján kanyargós ábra indul lefelé a testén, a vállán át az ujjá hegyéig. Zöld szemével végigtekint rajtatok és felnevet.

– Ennyi? Néhány semmirekellő pap és tejfelesszájú novícius? Csupán ennyit tudtál összeszedni ellenem, Gedrik?

Előreléptek, mindannyian felkészültök a küszöbön álló harcra.



– Beszédben mindig jó voltál, Carsoran! – veti oda neki Gedrik.
– De lássuk, mit tudsz! – S azzal varázsolni kezd. Ellenfeletek körül kékes fényaura tűnik fel, de ő rá sem hederít. Tovább nevet, majd kinyitja a palackot és lefelé fordítja a száját. A palackból egy béka potyyan a földre... majd még egy és még egy, megállás nélkül, míg végül több tucatnyi hemzseg körülötte! A rút hullók vartyogása majdnem elnyomja Carsoran tébolyult nevetését.

– A kis drágáim is elegendők, hogy elintézzenek benneteket!

A mágus felemeli a bal kezét. Ebben a pillanatban a békák növekedni kezdenek, bőrük vastaggá és rücskössé válik, foguk hegyes lesz. Felétek ugrándoznak. Társaiddal együtt meg kell küzdened az undok varangydémonokkal!

VARANGYDÉMONOK

ÜGYESSÉG 8

ERŐNLÉT 9

Ebből a csatából nem menekülhetsz el! A rád támadó szörnyeket kezeld egyetlen teremtményként! Ha elmondtad Gedriknek a Carsoran mögött álló hatalom nevét, akkor a varázslata hatékonyabban segít: +1 bónuszt kapsz a harc idejére.

Miután az utolsó varangydémont is a földre sújtottad, lihegve körül nézel. Társaidat sebek borítják, de arcukon elszántság tükröződik. Ha Tyssirel veletek jött, lapozz a **302**-re! Ha nem, akkor a **14**-re!

Még kapható:

Takács László & Szlobodnik Gábor: A Végzet Prófétái

– A Vindgardia Hősei sorozat első kötete –

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

Történetünkben egy tapasztalt vindgardiai zsoldosvezért alakítasz. Feladatod, hogy embereiddel együtt elkísérsz egy karavánt a távoli Nordhern városába; ez azonban korántsem olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik. Föld felett és föld alatt egyaránt kell kalandoznotok, és számtalan nehézség, csapda, cselszövés vár rátok, az életekre törő gonosz teremtményekről nem is szólva. Rajtad múlik, hogy ép bőrrel ússzátok-e meg mindezt, és az is, hogy a végén Vindgardia Hőseivé váltok-e vagy sem.

Vadonatúj sorozatunkkal felidézzük a nyolcvanas-kilencvenes évek fantasy játékkönyveinek stílusát, hangulatát; tarts velünk Te is!

A könyv megvásárolható Mr. Sci-fi és Fantasy-tól:

mrsf.hu

www.facebook.com/mrscififantasy2.0

Még kapható:

Manninger Barnabás: Karavánkísérők

(Melléklet: Szlobodnik Gábor: A Háromszemű visszatérése)

– A Vindgardia Hősei sorozat második kötete –

A könyv, melyet a kezekben tartasz, ablak egy másik világra, a fantázia, a képzelet világára – ahol Te lehetsz a főhős! Csupán két hatoldalú dobókockára van szükséged, meg egy ceruzára és egy papírra, és már neki is vágatsz a kalandnak.

Történetünkben Vindgardia egyik Hőset, Aradint, a kalandvágyó törpe harcost alakítod. Feladatod, hogy a Végzet Prófétái bukása után egy saját csapatot toborozz, majd eljuttasd a Khalebóban rekedt karavánt Nordhernbe; ez azonban korántsem olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik. A hosszú úton számtalan veszélyes rátok, ráadásul belekeveredtek egy korábbinál is komolyabb összeesküvésbe. Rajtad múlik, hogy ép bőrrel ússzátok-e meg mindezt, és az is, hogy Vindgardia Hőse maradsz, vagy engedve a gonosz csábításának, Vindgardia Árnyává válsz.

A Karavánkísérők a Végzet Prófétáiban meghirdetett pályázatunk egyik nyertes műve. Lapjain színes karakterek, epikus harcok és meglepő fordulatok várnak rád, valamint egy kidolgozott háttérvilág.

Kötetünk tartalmazza a sorozatszerkesztő, Szlobodnik Gábor legújabb művét is; A Háromszemű visszatérése igazi sejtelmes, gótikus fantasy történet, melyben a Vindgardiat fenyegető hatalom egyik legveszélyesebb szolgája is színre lép.

Kalandozz velünk ezúttal is!

A könyv megvásárolható Mr. Sci-fi és Fantasy-tól:

mrsf.hu

www.facebook.com/mrscififantasy2.0

Hamarosan megjelenik:

Szlobodnik Gábor: A bizonytalanság börtönében



A 2009-ben kiadott gótikus horror játékkönyv javított, átszerkesztett, kibővített változata Juhász Ernő vadonatúj illusztrációival.