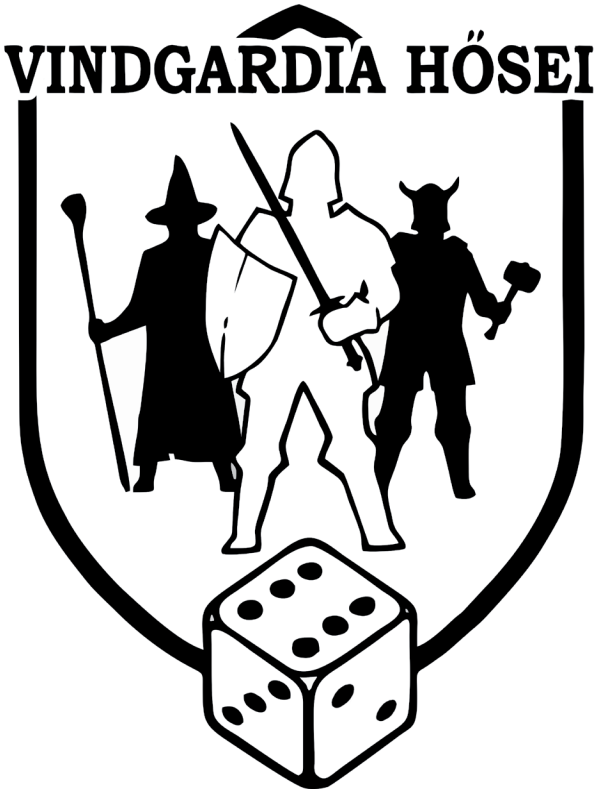
Manninger Barnabás

KARAVÁNKÍSÉRŐK

A Vindgardia Hősei sorozat második kötete



VINDGARDIA HŐSEI

Sorozatszerkesztő:
Szlobodnik Gábor

A sorozat tervezett kötetei a következők:

1. Takács László & Szlobodnik Gábor: A Végzet Prófétái

2. Manninger Barnabás: Karavánkísérők (Pályamű)
Melléklet: Szlobodnik Gábor: A Háromszemű visszatérése

3. Kribusz Tamás: A sötét lelkek tekercse (Pályamű)

4. Takács Dénes: Eljövetel (Pályamű)

5. Uhle Dániel: Elveszetten (Pályamű)

6. Soltész Adrián: A Kristálytorony árnyéka (Pályamű)

7. Molnár Géza & Szlobodnik Gábor: Válaszúton

8. Manninger Barnabás & Soltész Adrián:
A Csontkalifa végzete

9. Szlobodnik Gábor: A rémkirály birodalmában

10. Vindgardia Ura

A könyvek címe és megjelenési sorrendje változhat!

Bővebb információk a sorozatról: www.vindgardia.hu

Manninger Barnabás

Karavánkísérők

– Fantasy játékkönyv –

Írta:
Manninger Barnabás
(2021)

Szerkesztette:
Szlobodnik Gábor

Szabályrendszer & koncepció:
Takács László & Szlobodnik Gábor

Illusztrációk:
Juhász Ernő

Borítószerkesztés:
Juhász Ernő & runner

Tesztelés:
**Takács Dénes & Soltész Adrián & Uhle Dániel &
Takács László & Rédeky Marcell**
Külön köszönjük Szalók Dánielnek a támogatást!

Felelős kiadó:
Szlobodnik Gábor
szlobodnik85@gmail.com

Tördelés és nyomdai munkálatok:
Könyvműhely.hu
Tel: (46) 490-014

ISBN 978-615-01-3531-1

Készült Miskolcon, 2021-ben,
500 példányban

Bevezető

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

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

Ebben a könyvben Vindgardia egyik Hősét, Aradint, a kalandvágyó törpe harcos alakítod. Karakteredről többet majd a Háttértörténetből tudhatsz meg; addig azonban olvass el néhány alapvető szabályt.

Harckészség és *Erőnlét*

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

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

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

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

Mindkét érték növelésének leghatásosabb módja, ha újabb zsoldosok csatlakoznak a csapatodhoz; ilyenkor az ő *Harckészség* és *Erőnlét* pontjaikat hozzáadhatod a ti aktuális pontjaitokhoz (mindkét érték a kezdeti fölé is mehet ezáltal!). Amennyiben lehetőség adódik újabb zsoldosok felfogadására, a könyv tájékoztatni fog erről. Az *Erőnlét* pontokat ezen kívül néha gyógyítással is vissza lehet majd pótolni (a lehetséges maximumig); a *Harckészség* pontok pedig kivételes esetekben fegyverek, varázseszközök megszerzésével is növekedhetnek (a kezdeti érték fölé is).

Becsület

A karaktered megítélését jelképező érték. Minél magasabb, annál inkább köztiszteletnek örvendő, becsületes törpének számítasz. A *Becsület* pontjaid a kaland során gyakran változnak majd; nemes, önzetlen cselekedetek révén növekedni fognak, aljas, önző, kegyetlen tettek révén pedig csökkenni.

Becsület pontjaid kezdeti értéke: 10

A csata

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

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

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

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

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

Ezzel véget ért a csata első fordulója. Amennyiben még mindkét csapat *Erőnléte* több, mint 0, akkor kezdj új fordulót a fentiek szerint (tehát ismét állapítsd meg mind a két fél *Harcerejét*, majd számold ki a veszteséget)!

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

Sorsszimbólum

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

Minden reggel meg kell határoznod, hogy aznap melyik égitest befolyásolja a sorsodat, azaz mi lesz a *Sorsszimbólumod* (erre a könyv külön fel is szólít majd); ekkor dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, akkor az aznapi *Sorsszimbólumod* a nap lesz; ha 3 vagy 4, akkor a hold; ha pedig 5 vagy 6, akkor a csillag. Bármelyik égitestet is kapod meg, karikázd be azt a *Zsoldoslapon*, a *Sorsszimbólum* rovat aktuális sorában!

Felszerelés

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

Málha

A teherhordó öszvérek hátán szállítod az utazáshoz, valamint a karaván boldogulásához szükséges csomagokat. Amennyiben ilyesmire fogsz szert tenni a kaland során, a könyv mindig jelzi majd, hogy a *Málha* rovatba kell felírnod.

Zsoldoslap

Zsoldoscsapatok:

Harckészség:

Erőnlét:

Sorsszimbólum:

1. nap
2. nap
3. nap
4. nap
5. nap

Becsület:

Zsoldoslap

Tárgyak:

Málha:

Aranytallérok:

Jegyzetek:

CSATÁK

Harckészség: Erőnlét:	Harckészség: Erőnlét:	Harckészség: Erőnlét:
Harckészség: Erőnlét:	Harckészség: Erőnlét:	Harckészség: Erőnlét:
Harckészség: Erőnlét:	Harckészség: Erőnlét:	Harckészség: Erőnlét:

Háttértörténet

A fogadó emeleti szobájában, az ágyad szélén ülsz, és a tegnap szerzett fizetséget számolgatod.

Bizony, nem akármilyen kalandban volt részed! Egy karaván védelmét biztosító harcos bérelt fel téged néhány khalebori törpével együtt, hogy pótolja veletek elhullott embereit. Egyszerű munkának tűnt, ám véres összecsapás lett a vége, miután belekeveredtetek a Temirez lovag elleni összeesküvésbe. A Végzet Prófétái nevű szektával vívott harcban a csapatotok nagy része odaveszett, az áldozat azonban nem volt hiábavaló: sikerült eltakarítanotok Vindgardiáról a gonosz Lamena istennő papnőit. Szerencsére a győzelem nem csak erkölcsi haszonnal járt, hiszen a templomból rengeteg kincset zsákmányoltatok, amiből te is kaptál egy jókora részt.

Százötven arany; ennyi áll most takaros tornyokba rendezve a matracodon, az érmék mellett pedig ott hever egy ezüst gyertyatartó, egy vérvörös ékkővel díszített áldozótőr és egy tölgylevelet formázó aranymedál is.

– Ugyan mihez kezdjek ennyi arannyal? – kérdezed magadtól ki tudja, hányadszor. Évek óta itt élsz Khaleborban; voltál már rakodómunkás a raktáraknál, strázsa a Harangtoronynál, legutóbb pedig kidobóember a piacon működő játékteremben. Utazni nemigen utaztál, a környező dombokon túl is csak néha jártál, hogy meglátogasd valamelyik cimborádat a tanyáján. – Talán most elutazhatnék távoli vidékekre. A pénz már nem akadály…

Kopogás zaja zökkent ki a gondolataidból; riadtan ugrasz talpra. Akinek ennyi kincs van a birtokában, annak résen kell lennie! Jó esetben csak meglopni akarják a nyerészkedők, rosszabb esetben a torkát is átvágják, mielőtt kirabolják…

– Ki az? – kérdezed, miközben ráborítod a takarót a kincseidre.

– Morik vagyok. Kérlek, eressz be, drága barátom – feleli odakintről egy mézesmázos hang.

Hát, ha valakit nem tartasz a barátodnak, az épp Morik! Egy sunyi kis patkány, aki boltosokat zsarol védelmi pénz címén, a piacon meg kétes minőségű lopott holmikkal kereskedik…

Rámordulsz a zugárusra, hogy hordja el magát, ő azonban nem tágít.

– Nyiss ajtót, Aradin… A kaland ígéretével jöttem hozzád, drága barátom, amire mindig is vágytál!

Nem bízol ebben az emberben, tudod jól, hogy mindig mindenkinek azt sugdossa a fülébe, amit az érdeke kíván… Viszont kimondta azt, amiről mindig is álmodtál, ám a legutóbbi napokig mégsem volt részed benne: kaland! Most, hogy a zsoldoscsapat tagjaként megízlelted a kaland és a siker ízét, még többet akarsz belőle. Tegnap este a kocsmában egy bárd már a Végzet Prófétáit elpusztító bajnokokról dalolt – Vindgardia Hőseiről! Ezek egyike pedig te vagy… Egy újabb kaland ígérete nagyon is vonzó a számodra!

Felkapod a buzogányodat, majd az ajtóhoz lépsz, és lábujjhegyen állva elhúzod a reteszt.

Morik úgy surran be a szobádba, mint egy róka a tyúkólba. Ravasz tekintete ide-oda cikázik, tartása görnyedt, mozdulatai óvatosak. Sunyi képén megnyerőnek szánt mosoly virít.

– Engedd le a fegyveredet, drága barátom! Nem rossz szándékkal jöttem. Hallgass meg, kérlek!

Megadóan bólintasz, de azért zord képpel figyelmezteted, hogy ne próbáljon átverni, különben csúnyán megjárja.

– Ó, én soha nem csapnálak be, Aradin… Mindig őszinte voltam veled, most is az leszek! – fogadkozik a zugárus. – Tudod, a zsoldosok, akiknek te is segítettél, eredetileg egy karaván kísérve érkeztek a városunkba… Nordhernbe tartottak, ám a történetük végül más irányt vett, és némi véres közjáték után mindannyian meggazdagodtak.

A zugárus szeme körbepásztázza a szobát, aztán tekintete az ágyon állapodik meg. Talán még a takarón is átlát… Kissé odébb lépsz, hogy testeddel takard a zugárus elől a látványt, Morik pedig zavartalanul folytatja a mondandóját.

– A zsoldosok felszívódtak; így, hogy meggazdagodtak, nyilván egyikük sem akarta már kockáztatni az életét mások értékeinek védelmében. A drága holmikkal megpakolt szekerek azonban még

mindig ott állnak, ahol hagyták őket: a leégett kaszárnya melletti udvaron… Egy ekkora lehetőséget kár lenne elszalasztani, nem igaz?

Megkérdezed, hogy mégis mi szüksége rád, hiszen a khalebori kapcsolataival pár nap alatt pénzzé tehetne mindent.

– Ez igaz, drága barátom… De ha itt adnék túl az árukészleten, az értékének csak a töredékét kapnám! – csattan fel Morik. – Khaleborban nincs túl nagy kereslet a bőrárura, a festett selymekre, a különleges fűszerekre vagy a borostyánkőből készített csecsebecsékre… Nem, drága barátom, a karavánnak el kell jutnia eredeti céljához, Nordhernbe; ott kell értékesítenünk a rakományt!

Újra rákérdezel, hogy mi szüksége van rád, hiszen tudod, hogy a zugárus épp elég martalóccal rendelkezik.

– Nos, hogy is mondjam… emberhiányban szenvedek! A minap néhány ildenori kalandornak köszönhetően elvesztettem a legényeim nagy részét; csupán páran maradtak, ennyi pedig túl kevés egy karaván védelméhez. És itt jössz a képbe te, Aradin! Ha ugyanis én próbálnék meg új embereket toborozni, biztosan nem tolonganának a jelentkezők. Sajnos sok az ellenségem a városban, és mindenféle ocsmányságot terjesztenek rólam… a fene se tudja, miért! – A zugárus szipog, és egy koszos kendővel megtörli az orrát. – Neked viszont van hiteled, te talpig becsületes törpe vagy. Biztosan hamar összeszednél egy ütőképes csapatot!

Elgondolkozva vakargatod a fejedet, majd megkérdezed Moriktól, hogy mennyit szán a toborzásra.

– Hát ez a másik ok, amiért hozzád jöttem, drága barátom – villantja rád ismét megnyerőnek szánt mosolyát a zugárus. – A pénz… Jelenleg nincs egy lyukas garasom sem; az ildenori kalandorok mindenemet ellopták! Így aztán ahhoz, hogy a karaván portékáiból Nordhernben megszedhessem magam, szükségem van egy befektetőre, aki zsoldosokat fogad fel. Persze busásan meghálálnám mindezt; Nordhernben duplán fizetnék vissza minden egyes aranyat. Nos, drága barátom… számíthatok rád?

Tudod jól, hogy egy szavát sem kellene elhinned ennek a csirkefogónak, de egy újabb út lehetősége teljesen felvillanyoz. Kalandok, ismeretlen vidékek, felderítendő titkok…

Belecsapsz Morik tenyerébe, aki erre megkönnyebbülten felsóhajt.

– Örülök a döntésednek, Aradin. Akkor lássunk is munkához! Szükségünk van tehát egy csapat karaván kísérőre… harcosokra, esetleg varázslókra! Aztán kell még élelem is, meg pár hasznos felszerelési tárgy az útra. Ezeket mind neked kellene beszerezned, drága barátom. Persze megmaradt embereimmel segítek, amiben csak tudok…

Morik az ablak felé int, te pedig kinézel a fogadó előtti kis térre. Odalent négy koszos ruhájú, nem túl megnyerő külsejű fickó támaszkodik a szökőkút falához; egy himlőhelyes képű, posztókalapos zsivány még vigyorogva feléd is int.

Morik és verőlegényei:

Harckészség: 2

Erőnlét: 3

Írd fel a verőlegényeket a *Zsoldoslapra*!

Elfordulsz az ablaktól, majd sietve bepakolsz a hátizsákodba; a köpenyed gyűröd legalulra, rá a lámpásod kerül, meg egy zacskó dohány. A buzogányodat és a pipádat az övedbe tűzöd, aztán zavartan tipródsz az ágy mellett.

– Le a takaróval, Aradin! Lássuk, mennyi pénzünk van… – Felhajtod a pokrócot, a zugárus pedig elkerekedett szemmel bámulja a kincseket. – Ha jól látom, ez 150 arany. A gyertyatartó, a díszes tőr meg a medál is megér legalább 50 aranyat, ha eladod őket valahol…

Bólintasz, majd gyorsan elpakolod az aranyakat négy erszénybe, a három értékes tárgyat pedig a pokrócba csavarva betuszkolod a hátizsákodba. Amikor mindennel végeztél, elhagyjátok a szobát, és lementek a lépcsőn. Pár pillanat múlva már a verőlegények mellett álltok, neked pedig el kell döntened, hogy hol kezdd az útra való felkészülést.

Határozd meg az 1. nap *Sorsszimbólumát*, majd lapozz az **1**-re!

1.

Végiggondolod, hogy hol is tudnál megfelelő karavánkísérőket felfogadni.

Először a fogadók jutnak eszedbe: számos szerencsevadász megfordul bennük, akik többnyire bármilyen munkát elvállalnak.

Aztán ott az ispotály, ami szinte mindig tele van a városi csetepaték sebesültjeivel; talán találhatnál közöttük olyanokat, akik nem nyomorodtak meg, és kaphatóak egy kalandra.

A khalebori Mágusházat is felkereshetnéd; ha a karaván védelmét varázstudók biztosítanák, az jelentősen növelné a célba érés esélyét.

Ami az élelmet illeti, két helyről is vásárolhatnál nagyobb tételben: az egyik a népkonyha, ahol Khalebor szegényeinek főznek egyszerű étkeket, a másik pedig Duran Étel-ital Áruldája, ahonnan akár a legkiválóbb útravaló is beszerezhető.

Morik említette, hogy érdemes lenne pénzzé tenni a gyertyatartót, a díszes tőrt és a medált is; ezt a piacon vagy az ékszerésznél megtehetnéd.

– Ó, majdnem elfelejtettem még egy apróságot, drága barátom… – Morik mézesmázos hangja és erőltetett kedélyeskedése émelyítő. – Tartok tőle, hogy a karavánunkra előbb-utóbb más is kiveti a hálóját. Gyanítom, hogy a Settenkedők már szagot is fogtak, de Nyakatlan bandája is a közelben lehet, sőt, talán még Zabszemék is… Szóval sürgősen le kell lépnünk az áruval; rögtön sötétedés után! Vagyis mindössze négy óránk van a felkészülésre…

Legszívesebben leütnéd ezt a fondorlatos gazembert, aki minden feladatot rád lőcsölt a karavánnal kapcsolatban, az időtényezőről pedig az utolsó pillanatig hallgatott… Nagy levegőt veszel, hogy megnyugodj, és igyekszel inkább a feladatra koncentrálni.

Hová mész Khaleborban, hogy felkészülj az útra?

Egy fogadóba? Lapozz a **292**-re!

Az ispotályba? Lapozz a **36**-ra!

A Mágusházba? Lapozz az **58**-ra!

A népkonyhára? Lapozz a **149**-re!

Duran Étel-ital Áruldájába? Lapozz a **125**-re!

A piacra? Lapozz a **235**-re!

Egy ékszerboltba? Lapozz a **110**-re!

A leégett kaszárnya melletti udvarra, hogy a saját szemeddel győződj meg a karaván állapotáról? Lapozz a **209**-re!

Tekintettel a szűkös időkeretre, csupán *öt* helyszínt látogathatsz meg! Azt is el kell döntened minden helyszín felkeresése előtt, hogy egyedül mész-e vagy Morikkal és verőlegényeivel együtt!

Ha mind az öt helyszínen jártál, lapozz a **196**-ra!

2.

Ismét Eriana kunyhójában állsz, közvetlenül a tükör előtt. Elhúzódsz a mágikus átjáró közeléből, tartva attól, hogy utánad jönnek a Kristályharcosok, de szerencsére semmi ilyesmi nem történik. Gyorsan elhagyod a kamrát, majd a boszorkány hajlékát is. (Az a tárgy, amivel megnyitottad az átjárót, odaát maradt; húzd ki a *Zsoldoslapról*!)

Odakint nagyot szippantasz a párás, ám ezernyi illatot hordozó levegőből. Végtelenül boldog vagy, hogy túlélted a Kristálytoronyban tett látogatásodat!

Amennyiben társadat is sikerült kimenekítened, most vigyorogva hálálkodik neked; nyersz 1 *Becsület* pontot!

Lapozz a **153**-ra!

3.

Bezörgetsz Gunar házának ajtaján. Pár pillanattal később kinyílik az ajtó, és egy nagyfejű férfi bámul rád kérdőn. Megmondod neki, hogy azt hallottad, súlyos beteget ápol a házában, s megnéznéd, hátha tudsz rajta segíteni.

– Hát rajta már aligha… Csodálkoznék, ha a fickó megélné a reggelt. Gyere csak be. – Tökfejű Gunar szélesre tárja az ajtót, te pedig belépsz a takaros házikóba.

A beteget a hálószobában találod; mozdulatlanul hever az ágyon. Komor képű, szikár férfi, úgy ötven év körüli lehet. Kopaszságát az állán lévő szakállpamacs és dús szemöldöke ellensúlyozza.

– Kora este találtunk rá a falu határában – közli Gunar –, de fogalmam sincs, miként kerülhetett oda. Gyalog nem, annyi bizonyos… – A férfi szavait csak akkor érted meg, amikor felhajtja a takarót; a betegnek ugyanis mindkét lába hiányzik, sőt, az egyik karja is. A csonkok felületén ép a bőr, vagyis a férfi nem most sebesült meg, és nem ezért van a halálán. Még csak nem is leprás.

– Én vagyok a falu javasembere, de el sem tudom képzelni, mi lehet a baja – tipródik melletted a nagyfejű férfi. – Nem találom sem sérülés, sem mérgezés, sem betegség nyomát a szervezetében… mégis egyre sorvad. Amikor ráleltem, még csak az egyik lába hiányzott.

Döbbenten bámulsz a haldoklóra, aki ezek szerint fokozatosan tűnik el, testrészről-testrészre… Fogalmad sincs, mit is tehetnél, ekkor azonban a kopasz férfi feléd fordítja a fejét, és rád néz.

– Már vártalak… Istenem, Obron, a Mindentudó megsúgta, hogy találkozunk. – A férfi hangja rekedt, de minden szavát érted. – Figyelj rám jól, mert egy fontos feladatot bízok rád…

Gunar odahúz egy zsámolyt a haldokló mellé, te pedig leülsz, hogy jobban halld a szavait.

A férfi elmondja, hogy a neve Serimius, és a khalebori Mágusok Házának vezetője. Ahogy beszél, úgy tűnik el egy újabb testrésze, ezúttal a bal karja… már csak a matracot látod a végtag helyén!

– Nemrég a tudomásomra jutott, hogy egy tébolyodott varázsló, Mordish megtalálta a módját, hogyan szabadíthatja Vindgardiára az alvilág egyik rettentő teremtményét, a Szarvas Démont. Három mágustársammal és tizenegy tanítványommal tüstént elindultam, hogy megállítsam ezt az őrültet, mielőtt megnyitja a démoni síkra vezető átjárót; ha ugyanis az feltárul, nem csupán a Szarvas Démon léphet át rajta a világunkra, hanem még nála is hatalmasabb lények. – Miközben Serimius beszél, törzsének alsó része is eltűnik, így derék alatt már nincs belőle semmi… ruha sem.

– Mordish rejtekhelyére könnyen ráleltünk; itt van a dombok között, egy régi alagútban. Behatoltunk, és egy kútszerű akna alján megtaláltuk az őrült varázsló idézőhelyét és őt magát is. Éppen a Szarvas Démont próbálta a világunkra csalogatni, mi azonban lecsaptunk rá, így elveszítette uralmát a mágiája felett; a démon ugyan átjutott

Vindgardiára, de a testük egybeolvadt… – Serimiusból mostanra már csupán egy nyak és egy fej maradt az ágyon. Rettenetes a tudat, hogy a szemed előtt válik semmivé, és te semmit sem tehetsz ez ellen… – Felvettük a küzdelmet démon-Mordish-sal, de egy alvilági szörnyeteg megsemmisítése rendkívül nehéz feladat, egy kisebb hadsereg kell hozzá. Van azonban egy másik mód is a démon elpusztítására: ha valaki megszerzi az egyik szarvát, majd a szívébe döfi. Mi mindkettővel megpróbálkoztunk: amíg társaim a démon-Mordish-sal harcoltak, nekem sikerült egy fókuszált varázslattal letörnöm az egyik szarvát, ám használni már nem tudtam. Varázslótársaim egymás után buktak el a küzdelemben; az őrült démonidéző egyszerűen eltüntette, kitörölte őket a létezésből! Rám is kimondta az eltörlés varázsigéjét, de mostanáig késleltetni tudtam a hatását. Kisugároztam a testemet Mordish rejtekhelyéről, hogy találjak valakit, akinek elmondhatom, mit kell tennie. – A khalebori mágusnak eltűnnek a fülei, te pedig egyre rémültebben nézed. – Figyelj rám, barátom! Neked kell befejezned a küldetésünket. A törött szarv ott hever a kútszerű akna alján; ereszkedj le oda, Gunar majd ad kötelet… Vedd magadhoz a szarvat, és keresd meg Mordish-t! Te nem vagy varázsló, ezért nem is tart majd tőled; könnyen meglepheted, és a mellkasába döfheted a szarvat. Kérlek, próbáld meg… ellenkező esetben a démon egyre erősebbé válik Mordish testében, és előbb-utóbb teljesen kifejlődik. Akkor pedig már nem akad majd halandó Vindgardiában, aki ellenszegülhetne a hatalmának! – Ekkor felsóhajt, és erőtlenül rád mosolyog. – Azt hiszem, mindent elmondtam. Épp időben… Obron oltalmazzon, barátom! – Ezzel Serimius feje is eltűnik; az ágy immár teljesen üres.

Ha utad során sikerül megtalálnod a törött szarvat, azután pedig szemtől szemben állsz Mordish-sal, várd ki azt a pillanatot, amikor a mellkasa védtelenül marad, és döfd bele a szarvat! (Ezt a lehetőséget a könyv nem fogja felajánlani, de ha a fenti helyzetbe kerülsz, vonj le 98-at annak a fejezetnek a számából, ahol éppen vagy, és azonnal lapozz oda!)

Obron áldása mostantól segít utad során; írd fel jegyzeteid közé az „*Obron áldása*” szavakat!

Ha nincs mászóköteled, akkor Tökfejű Gunar átad neked egyet (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Elköszönsz a nagyfejű férfitól, aztán a történteken gondolkozva visszatérsz a karaván hoz; lapozz a **109**-re!

4.

A toprongyos száműzöttek felétek rohannak, ti pedig felkészültök a fogadásukra.

KHALEBORI SZÁMŰZÖTTEK
Harckészség: 4
Erőnlét: 4

Ha Siimin és íjászai vagy a Méregkeverők az oldaladon harcolnak, akkor nyílvesszőikkel, illetve fúvócsöveikből kilőtt tüskéikkel 2 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak az ellenfeleiteknek még az összecsapás előtt.

Ha legyőztétek a száműzötteket, akkor átkutatjátok őket. Egy koszos tarisznyából horog és zsinór, valamint egy kis palack szenteltvíz kerül elő (amennyiben bármire szükséged van, jegyezd fel a *Zsoldoslapra*!).

A szerencsétlen száműzöttek nem szolgáltak rá a halálra; kegyetlenséged miatt csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát!

Lapozz a **132**-re!

5.

Hol akarsz szétnézni Zerd városában?

Ha a piacon, hogy eladj vagy vásárolj pár hasznos holmit, lapozz a **124**-re!

Ha a városi alkimisták egyik műhelyében, hogy hátha rábukkansz valami hasznos főzetre, lapozz a **289**-re!

Ha inkább a földalatti járatokat derítenéd fel embereiddel együtt, abban a reményben, hogy találtok valami értékeset, lapozz a **198**-ra!

Ha elhagyva a várost, visszaindulsz a karaván nal az útkereszteződéshez, hogy ott észak felé forduljatok, lapozz a **92**-re!

Minden helyszínt csak egyszer látogathattok meg!

6.

A két eleven halott egyszeriben mozdulatlanná dermed, csupán a fejét fordítja feléd. Nyöszörgő hangot hallatnak, mintha könyörögnének neked. Odamész a fához, és kicsomózod a kötelet, aztán fegyveredet szorongatva várod, hogy mit tesznek az élőhalottak, de azok meg sem mozdulnak. Amikor utasítod őket, hogy kövessenek, azonnal elindulnak a nyomodban. Könnyűszerrel odavezeted mindkettőt a karaván hoz, s beállítod őket a többi élőhalott közé, hogy védelmezzék a szekereket. Növeld meg az *Erőnléteteket* 1 ponttal!

Ha nincs mászóköteled, akkor magaddal viheted azt, amit a fánál találtál (ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Lapozz a **257**-re!

7.

– Lorna, te hárpia! – kiáltja Morik melletted, és rókaképén széles vigyor terül el. – Meg sem ismered életed szerelmét, szuka?

– Morik, drágám! Én azt hittem, rég felkötöttek Khaleborban, és a rémkeselyűk lakmároznak a beleidből! – feleli a rövidhajú asszony, ám meglepő módon az ő tekintetében is a találkozás okozta örömöt látod megcsillanni. Hihetetlen, de boldog, hogy összefutott ezzel az alattomos csirkefogóval… – Emlékszel, mit ígértem, drágám, azon az utolsó éjszakán? Hogy kivágom a szíved, ha újra összefutunk…

– Mindig is romantikus voltál, Lorna. De nem kell késsel hadonásznod, a szívem így is a tiéd.

A girhes nő elkacagja magát. Morik belekarol, és nevetgélve átsétálnak a tölgyfa túlsó oldalára. Magadra maradsz a két karaván között az ismeretlen, nőnemű fajtársaddal.

– Kínálj meg valami jófajta dohánnyal, törpe – töri meg a zavart csendet a zömök kis asszony.

Ha van még a dohányodból, akkor megkínálod a törpenőt; ha nincs, akkor ő veszi elő a saját készletét, és kínál meg téged.

Megtömitek a pipáitokat, aztán pöfékelni kezdtek. Amikor már formás kis füstpamacsok keringőznek körülöttetek, bemutatkozol.

– Én meg Tabita vagyok – mondja a törpenő két pöffentés között. – Khaleborba kell eljuttatnom ezt a karaván. Nordhernből indultunk még napokkal ezelőtt.

Elmondod Tabitának, hogy hasonló okból jártok erre ti is, csak éppen az ellenkező irányba tartotok. Eldicsekszel vele, hogy te fogadtad fel a zsoldosokat, és te vezeted az egész karaván is.

– A mi kísérőinket meg én béreltem fel – bólint Tabita. – Vannak velünk alabárdos törpék, egy varázsló, meg Lorna parittyásai. – A nő neve említésekor elhúzza a száját. – Hát, vele nem könnyű. Folyton attól tartok, hogy tőrt döf a hátamba… Ráadásul akármerre is vetnek minket az istenek, biztosan belefutunk Lorna egy haragosába… Csodálom, hogy a te társaddal még nem ugrottak egymásnak…

– Hát tulajdonképpen mégis, csak nem pengékkel… – feleled kacsintva, és a tölgyfa felé biccentesz, ahol Morik és Lorna szenvedélyesen csókolóznak a fának dőlve. Tabita grimaszol, majd cinkosan felkacag.

Vagy félórát beszélgettek, ezalatt sok mindent megtudsz Tabitáról és az útjukról is. Kiderül, hogy egy nemesi család arénájába fuvaroznak titkos rakományt, és rengeteg pénzt ígértek nekik ezért. A törpenő elmeséli azt is, hogy a tegnap éjszakai vihar teljesen tönkretette a maradék élelmiszerüket, így ma még nem ettek egy falatot sem.

Ha tudsz és akarsz is adni Tabitáéknak egy adag ételt, akkor cserébe kapsz tőlük 7 aranytallért meg egy szegecsekkel díszített pajzsot (írd fel ezeket a *Zsoldoslapra*; pajzsból csak egy lehet nálad, de a régit akár le is cserélheted erre!).

Végül Morik és Lorna visszatérnek hozzátok. Mindketten kipirultak, a szemük pedig egészen különös fényben ragyog. Ha nem ismernéd Morikot, azt is gondolhatnád, hogy szerelmes… Látod, hogy Tabita is döbbenten bámulja Lornát; valószínűleg a törpenő fejében is hasonló gondolatok cikáznak a társát illetően.

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **144**-re!

Ha hold, lapozz a **290**-re!

Ha a csillag, lapozz a **223**-ra!

8.

Zavartalanul folytatjátok utatokat a városon át. Ugyan sok gyanús alak előtt elhajtotok, és gyakran összesúgnak mögöttetek a bámészkodók, senki nem akar rátok rontani, amíg fosztogató társai meg nem érkeznek.

Ha veled van Dormindar, lapozz azonnal a **142**-re!

Nemsokára eléritek az északi kaput, amit éjszakára vasrács zár le. Mögötte ott húzódik a Nordhernbe tartó út; az eleje még jól látható a reszkető fáklyák fényében, a folytatást azonban már elnyeli a sötétség.

A kapuőrök elősietnek a fülkéjükből, és az úti cél meg a távozás oka iránt érdeklődnek. Elmondod, hogy egy északi vásárra tartotok, mire az őr bólint, majd megkér, hogy add át neki a portéka tulajdonosa által kiállított iratot, ami igazolja, hogy nem lopott áruval akartok továbbállni.

Zavarba jössz, hiszen nem számítottál rá, hogy írást fognak kérni tőletek a kapunál… Az árukészlet eredetéről sem hallottál semmit, Morik is csak annyit mondott, hogy Ildenorból való.

– Parancsolj, tiszt uram – szólal meg ekkor a melletted ülő hajtó, és egy összetekert papírt nyújt át a kapuőrök vezetőjének. – Az ildenori Fengor portékáit szállítjuk. Láthatod az aláírását meg a pecsétjét a papíroson.

A férfi egy lámpás fényénél megvizsgálja a tekercset, aztán bólint, és visszaadja szakállas társadnak.

– Köszönöm. Továbbmehettek. – A kapuőrök vezetője jelt ad a társainak, s a következő pillanatban a vasrács emelkedni kezd. – A dombok között legyetek óvatosak; a pásztorok tegnap éjszaka megint látták a marcangolót, ezt a föld alatt élő, lábdobogás alapján tájékozódó szörnyeteget. A rém állítólag a juhokat tizedeli, de lehet, hogy az öszvérhúst is kedveli – mutat az állataitokra a tiszt; aztán félreáll az útból, és int, hogy mehettek. – Legyen szerencsés utatok!

A szekerek átgördülnek a boltíves átjárón, és máris kint vagytok a városból. A felbérelt védők ott menetelnek a karaván mellett, továbbra is ügyelve a biztonságra.

– Hát akkor vágjunk neki az útnak! – mondja melletted a hajtó, és valószínűleg vigyorog torzonborz szakálla mögött. – Nem emlékszem, mondtam-e már a nevem… Szólíts Bolhásnak, Aradin uram!

Kisvártatva egy elágazáshoz értek. A Khaleborból induló kavicsos út továbbvezet észak felé, át a Khalebin-dombságon. A keleti ösvény megkerüli a dombokat, és néhány tanyát érintve szintén északnak fordul egy idő után. A nyugati ösvény a Pisztrángos patak hídján halad át, aztán Zugliget faluja után ez az út is észak felé kanyarodik.

Nyilvánvalóan a kavicsos út lehet a legkönnyebben járható, s talán a legrövidebb is, de a kapuőr szavai még ott visszhangoznak a füledben: a dombok között egy rémisztő szörnyeteg portyázik…

Ha Morik veled van, lapozz azonnal a **278**-ra!

Máskülönben merre induljon a karaván?

Ha északra, a dombok közé, lapozz a **118**-ra!

Ha keletre, a tanyák felé, lapozz a **38**-ra!

Ha nyugatra, Zugliget irányába, lapozz a **167**-re!

9.

Branimirt, az Eriana pincéjéből kimentett kalandort nem is kell felkeresned; ő maga jön el hozzád.

Éppen Nordhern egyik fogadójának teraszán kortyolod a sörödet, amikor a bő ujjú inget, bőrnadrágot és bőrpáncélt viselő borostás fickó leül az asztalodhoz.

– Üdv néked, Aradin! – köszönt a kalandor, és int a pincérlánynak, hogy ő is kér egy italt. – Ne haragudj, hogy megzavarom a falatozásodat, de beszélnem kell veled.

Közlöd vele, hogy neked is lenne mondandód, hiszen még meg sem köszönted a karavánért tett szolgálatait…

– Tréfálsz velem? Te akarsz hálálkodni? Az a legkevesebb, hogy segítettem neked az idevezető úton, ha már voltál olyan derék, hogy megmentetted az életemet.

Branimir becsületes képén barátságos mosoly virít, ám te tudod, hogy nem a hálálkodás az oka annak, hogy megkeresett.

– A Nagybáró egy összeesküvés nyomaira bukkant pár hete – kezdi a kalandor, kicsit közelebb hajolva hozzád. – Annyit tudott, hogy Eriana érintett a dologban, és hogy van valami a „Romvárosban", vagyis Nordhern hajdani központjának maradványai között, amit az összeesküvők meg akarnak szerezni. Agrimornis ura engem és a társaimat azért küldött a boszorkányhoz, hogy kiderítsünk valamit erről… Nem tudok szabadulni a gondolattól, hogy ez az ármánykodás az oka Nordhern ostromának.

(A Branimir által elmondottak később talán még hasznosak lehetnek a számodra, ezért írd fel jegyzeteid közé a „*titok 39*" szöveget!)

– Viszont lenne itt még valami… – A kalandor hátradől, és rád emeli kékeszöld tekintetét. – A Nagybáró ellen merényletet kíséreltek meg két napja Zerdben, a testőrei meghaltak. A tartományúrnak szüksége van pár megbízható fickóra, akik megvédik terebélyes hátsóját… Engem is visszarendelt magához. Reggel a nyolc órai kongatáskor útra kelek, örülnék, ha te is csatlakoznál hozzám. Jól jönne a segítséged…

Átadod a kalandornak az aranyaktól nehéz bőrerszényt, amit neki szántál az árukészletért kapott bevételből, s közlöd vele, hogy ebből vehet útifelszerelést. Branimir megköszöni az ajándékodat, de még mindig feszülten figyel.

Nagyot sóhajtasz, aztán megmondod a bőrpáncélos fickónak, hogy aludnod kell egyet a döntésre.

Lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

10.

Míg te az üregben kutakodtál, Bax, a Méregkeverők vezetője szakértő mozdulatokkal lecsapolta a hálószövő mérgét egy kis fiolába, amit most átnyújt neked (írd fel a *Zsoldoslapra!*). Bármelyik csata előtt bekenhetitek a pókméreggel fegyvereitek élét, és így az összecsapás idejére megnövelheted 1 ponttal a *Harckészségeteket*, valamint hozzáadhatsz 1 pontot az ellenfeleiteknek okozott veszteséghez is. A méreg azonban csupán egyetlen alkalomra elegendő!

Lapozz vissza a **98**-ra!

11.

A társaid mostanra már összeverekedtek Marisei élőhalottaival. Közvetlenül melletted Dormindart látod féltucatnyi megelevenedett halott gyűrűjében; a vénember kétségbeesetten próbálja elpusztítani támadóit, de a megidézett varázslattal csak néhányukat tudja szétrobbantani. Az egyik élőhalott – dacára annak, hogy altestét elveszítette a robbanásban – kirántja Dormindar alól a lábát, egy másik pedig már a magasba is emeli harci kalapácsát, hogy szétzúzza a varázsló fejét. Néhány csapással elintézed Dormindar támadóit, aztán hangosan lelkesítve a csapatodat, beleveted magad a csata sűrűjébe.

Lapozz a **297**-re, de csökkentsd ellenfeleitek ott megadott *Erőnlétét* 3 ponttal!

12.

A Kyrren-erdő lassan elmarad mögöttetek, s a karaván nemsokára újra a szabad ég alatt halad.

Az utolsó szekér irányából szüntelenül hallatszik Rudó vidám csacsogása; ezúttal az ildenori városőrség kapitányának pajzán kalandjait meséli a körülötte menetelő embereidnek, akik hangosan nevetnek a történeten.

– Rudónak mindig jár a szája! – zsörtölődik a szakállas Bolhás, amikor elmész a szekere mellett. – Vagy eszik vagy beszél! Még pipázás közben sem képes elhallgatni!

Mosolyogva bólogatsz, és éppen mondanál valamit, amikor nyerítés üti meg a füledet. Előhúzod a fegyveredet, ahogy embereid is.

Az út melletti fatuskón egy kék bőrű, négykarú alak gubbaszt, s éppen egy darab sült húst falatozik. Egy gremlor! Ezek a furcsa teremtmények a mai Szulderon tartomány őslakói voltak, s manapság is arrafelé élnek a legtöbben közülük.

A gremlor fehér selyeminget visel, bő szárú nadrággal és széles övvel. Kissé odébb egy foltos ló legelészik, az út szélén pedig egy jókora vászonzsák hever.

Amikor a gremlor észrevesz titeket, sietve eltünteti a húst, majd egy kendővel megtörli a száját és az ujjait, aztán feltápászkodik, s udvariasan meghajol előttetek. Csak most látod, hogy nő.

– Üdvözlet az utazóknak! Ze'nzarra vagyok, az ószeres. Azt vallom: ami egyeseknek szemét, másoknak kincs! Van esetleg nálatok valami, amit szívesen elcserélnétek?

Megmutatod a gremlornőnek a tárgyaidat, ő pedig a következőket tartja érdekesnek (ha nálad vannak):

Kőből faragott varjúszobor
Olvasztott piroscukor
Piros zokni
Rozsdás kés
Kopott fapajzs
Fenőkő
Kék festék
Zsinór
Palack
Palack

Ezután megmutatja a portékáit, és elmondja azt is, hogy hány tárgyat kér értük cserébe (ezt a zárójelben lévő számok jelzik):

Fodros szélű napernyő (2)
Penészfoltos tegez néhány nyílvesszővel (3)
Egy adag avas kétszersült (3)
Lámpás (2)
Horog (1)

A fodros szélű napernyő csinos holmi, bármelyik úrhölgy akár gyilkolna is érte; neked is hasznodra lehet az erős napsütés ellen, bár ebben az esetben megkockáztatod, hogy nevetségessé válsz zsoldosaid körében a „lányos" napernyő miatt.

A tegezben néhány fogazott élű nyílvesszőt találsz; ha Siimin és íjászai csatlakoztak hozzád, akkor a nyilakat használva három alka-

lommal 1 *Erőnlét* ponttal nagyobb veszteséget tudnak okozni ellenfeleiteknek, amikor a szöveg szerint íjjal támadnak a közelharc előtt.

A kétszersült büdös, ráadásul rossz ízű is, de egy étkezésre elegendő lesz a karaván számára. A lámpás kopott és törött, de használható. A horog nem több annál, aminek látszik.

Ha cserélsz valamit, vezesd fel a változásokat a *Zsoldoslapra* (ha a tegezt is megszerzed, akkor írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy Siiminéknek új nyílvesszőik vannak!).

Ze'nzarra ezután elmeséli, hogy Agrimornis tartomány jelenlegi ura a Nagybáró, ez az undorítóan kövér és teljesen kopasz férfi, aki tucatnyi kastélya közül mindig azt választja, ahol éppen süt a nap és béke honol. Jelenleg Zerd városában tölti az időt, valószínűleg vagy az otthonában, bárdok, mutatványosok és hastáncosnők társaságában, vagy a Fürdőházban, testőreivel körülvéve. A helyére pályázó nagyurak időről-időre megkísérlik félreállítani az útból ezt az önimádó bohócot, de állandóan kudarcot vallanak. A tartomány népe egyébként szereti a Nagybárót, mivel hatalomra jutását követően rövid időn belül megfékezte a lakosságot korábban jelentősen megtizedelő járványokat.

– Ha a Nagybáró kedvében akarsz járni, akkor vigyél neki ajándékot: egy őt ábrázoló festmény vagy szobor mindig jókedvre deríti. De kedveli a hőskölteményeket is… persze csak akkor, ha róla szólnak!

Ha Morik tagja a kíséretednek, és nálad van a hegyi kolosszus nyelve vagy egy aranykilincs, lapozz a **192**-re!

Egyébként elbúcsúzol a gremlor ószerestől, a karaván pedig folytatja útját; lapozz a **77**-re!

13.

– Kár volt idejönnünk! – Morik dühös kiabálásba kezd, amitől a lány megijed, és elejti a tálcát. Szerencsére a gőzölgő víz nem forrázza le a karját. – Csak az időnket vesztegetjük! Aradin, tűnjünk el innen!

Bólintasz, és már éppen kifelé indultok, amikor valaki félreránt egy függönyt, aztán elősántikál az ágyak közül.

– Morik… cimbora! Mit keresel te itt? Gyertek fiúk, itt van a vén lókötő!

Kiáltására két másik sebesült is elétek áll. Az egyiknek a feje van bekötve, a másiknak a karja, a beszélő meg látványosan húzza a lábát. Elég rossz arcú mindhárom, legalább annyira, mint a verőlegények.

– Nocsak, nocsak! Titeket aztán jól helyben hagytak – röhög Morik. Hamar kiderül, hogy a három khalebori zsivány pár napja ki akarta rabolni a bazársori ékszerész műhelyét, azonban az ott szolgáló őrküklopsz alaposan elbánt velük. – Ha heverészés helyett inkább egy jól jövedelmező kiruccanáson vennétek részt, akkor csatlakozhattok az embereimhez – ajánlja fel sunyi vigyorral a zugárus.

A hármas szaporán bólogatni kezd, aztán a szőke lány aggódó marasztalása és heves tiltakozása ellenére Morikkal és embereivel együtt kisétálnak az ispotály kapuján.

Morik és verőlegényei három fővel gyarapodtak; növeld 2 ponttal az *Erőnléteteket*!

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

14.

Valószínűleg az egész Khalebin-dombság legmeredekebb emelkedőjével van dolgotok; kénytelen vagy szégyenszemre négykézláb mászni, különben lehet, hogy visszagurulnál az útig.

Végül mindannyian odaértek a sötét nyíláshoz, és megvizsgáljátok. A bejáratot alkotó korhadt gerendák alapján egyértelmű, hogy sok-sok évvel ezelőtt áshatták ki az alagutat.

Előveszed a lámpásodat, majd meggyújtod, és beljebb óvakodtok. Az alagút elhagyatottnak tűnik, de mégsem poros az alja, a mennyezetet pedig pár lépésenként korhadt fadúcok támasztják alá. Minden csendes, csak a mögötted lopakodó zsoldosaid lélegzetvétele hallatszik.

Egyszer csak lámpásod fénye egy fekete foltra vetül az alagút földjén. Egy kútszerű lyukat találtatok, amibe hiába világítasz le, nem látod az alját.

Ha van nálad mászókötél, megkísérelheted a leereszkedést; lapozz a **135**-re!

Ha úgy döntesz, hogy átugorva a lyukat, továbbmentek az alagútban, lapozz a **91**-re!

Ha inkább visszavezeted zsoldosaidat a domb tövében várakozó karavánhoz, majd azonnali továbbhaladást vezényelsz, lapozz a **67**-re!

15.

Hátat fordítasz társadnak, és inkább a mielőbbi meneküléssel foglalkozol. Amikor benyomod a kristályt a keret mélyedésébe, még hallod a lezúduló pöröly süvítését, aztán egy tompa csattanást… Húzd ki az illetőt a *Zsoldoscsapatok* rovatból (társai a továbbiakban vezetőjük nélkül tartanak veled)! Bax esetében csökkentsd a *Harckészségeteket* és az *Erőnléteteket* is 1-1 ponttal, Morik esetében pedig az *Erőnléteteket* 1 ponttal! Megfutamodásod miatt vonj le 1 *Becsület* pontot is!

A kristálydarabtól a tükör azonnal felragyog; lapozz a **2**-re!

16.

Az őrparancsnok dühösen fújtatva, kardja hegyét a torkod felé tartva ront rád.

Dobj egy kockával! Ha van pajzsod, adj egyet a dobott számhoz! Ha láncos buzogánnyal harcolsz, adj kettőt a dobott számhoz! Ha van alkarvédőd, adj egyet a dobott számhoz!

Ha az eredmény 4 vagy kisebb, ellenfeled kicselez téged, és kardját a torkodba döfi, aztán a lépcsőhöz vonszol és legurít rajta. Utad itt véget ér.

Ha az eredmény 4-nél nagyobb, sikerül kiütnöd az őrparancsnokot. Amikor Kallimor elterül, ráülsz a mellkasára, majd felszólítod, hogy mondjon el mindent, amit tudni akarsz. A fickó hevesen bólogat, miközben az orrából a dús szakállára folyik a vére. Lapozz a **242**-re!

17.

– Micsoda pompás szobor! Alighanem Nikor lovagot, a Nagy Háborúk Hősét ábrázolja – nézegeti a tömör aranyfigurát a rőt szakállú törpe, aztán áhítattal forgatja a csillogó alkarvédőket is. – Kétség-

telenül törpe fegyverkovács készítette; rendkívül erős anyag, mégis könnyű, mint egy tollpihe!

Mivel Brutus Morc vezetett ide, és az ő célja volt a mauzóleum kifosztása, ezért az arany felét (55 aranytallért) az ezüst dobozkával együtt átadod neki, hiszen őt illeti. Ezen kívül Grigonhoz hasonlóan ő is igényt tart még valamire: vagy a lovagszoborra vagy az ékköves alkarvédőkre. Döntsd el, hogy melyik lesz az övé és melyik a tiéd! Amit magadnál tartasz, írd fel a *Zsoldoslapra*, a tárgyaid közé, amit pedig az ereklyevadásznak adsz, írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba!

Ha van Brutus Morcnál egy mágikus csákány (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), lapozz a **260**-ra!

Ha nincs, lapozz a **298**-ra!

18.

A fogadósnő leültet a sarokasztalhoz (ha veled van Morik, akkor őt is), aztán az egyik segédjét elküldi valahová. A fickó csak jó félóra múlva tér vissza, ám több köpenyes alak is kíséri. Atinna jelez neked a pult mögül, hogy megjöttek a keresett személyek, te pedig biccentesz neki köszönetképpen.

Néhány pillanattal később két alak ül le veled szemben; mindketten köpenyt viselnek, fejükre húzott csuklyával. A jobb oldali idegen köpönyege barna és meglehetősen kopottas, a bal oldalié viszont láthatóan drága anyagból készült, és sötétzöld színben pompázik.

A barna öltözetű férfi közelebb hajol hozzád, és suttogva beszélni kezd. Arca továbbra is rejtve marad a csuklyája árnyékában, csupán az állán húzódó sebhely villan meg.

– A nevem nem fontos, de szólíthatsz mondjuk Baxnak. Társaimmal napok óta próbáljuk észrevétlenül elhagyni Khalebort. Maradjunk annyiban, hogy valakinek a tyúkszemére léptünk, akinek nem kellett volna… Egy városból távozó karavánnal talán nem keltenénk feltűnést.

Bax elmondja, hogy öt társával csatlakozna hozzád, és hogy bandájukat „Méregkeverők” néven ismerik a környéken. A tarifájukat 40 aranyban határozza meg. A pultnak támaszkodva ott sorakoznak

Bax cimborái, de sokat nem tudsz kivenni belőlük, mert mindannyian ugyanolyan barna köpenyt és csuklyát viselnek.

Miután a férfi elhallgat, a másik alak hátratolja fejéről a csuklyát, hogy láthatóvá váljanak arcvonásai, valamint szőke haja és hegyes füle. Egy elf nő ül veled szemben!

– Üdvözöllek, Siimin vagyok. Atinna említette, hogy Nordhernbe tartotok… Mi is arrafelé igyekszünk a társaimmal; Zerd az úticélunk. – Siimin a bejárat melletti asztal felé int, ahol hat elf ül sötétzöld köpenyben; az egyik férfi zavart mosollyal feléd int. – Sajnos tegnap gaz tolvajok kifosztottak minket a khalebori piacon… Semmi pénzünk nem maradt, pedig sürgősen szükségünk lenne 100 aranyra. Éppen ezért ennyit kérek tőled a szolgálatainkért cserébe.

Az összeg hallatán majdnem leesel a székedről. Bax is megdöbben, aztán az asztalra csap.

– Azt már nem! Ha ez a szuka 100 aranyra tartja a csapata értékét, akkor a Méregkeverők szolgálatait is ennyiért vehetitek igénybe! Semmivel sem érünk kevesebbet, mint a hegyesfülűek!

Megpróbálod lealkudni az árakat, de nem sok eredményt érsz el; mindkét vezető ragaszkodik a 95 aranytalléros végső árhoz. Siimin ezután várakozóan felvonja szemöldökét, Bax pedig karbafont kézzel hátradől a székén.

Ha Morik itt van veled, lapozz azonnal a **102**-re!

Siimin és íjászai:
Harckészség: 3
Erőnlét: 6
Különleges képesség: Az elfek kiválóan bánnak az íjaikkal, mely különösen harc esetén jöhet jól. Amennyiben lehetőséged lesz bevetni őket, a könyv ki fog térni rá.
Felbérelhetőek: 95 aranytallérért

Méregkeverők:
Harckészség: 2
Erőnlét: 6

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

Felbérelhetőek: 95 aranytallérért

Ha fel szeretnéd bérelni valamelyik csapatot (esetleg mind a kettőt), és van is elegendő pénzed, vezesd fel a szükséges változásokat a *Zsoldoslapra*! Ebben az esetben új zsoldosaid a leégett kaszárnyánál csatlakoznak a karaván hoz.

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

19.

Nekiiramodtok a lejtőnek, mint az őrültek; a szekerek kerekei nagyokat döccennek az úton lévő jókora köveken, a hajtók káromkodnak, az öszvérek vágtáznak.

Ha jegyzeteid között szerepelnek a „*sebesült öszvérek*" szavak, lapozz azonnal a **269**-re!

Teljes erődből rohansz a város felé, miközben dühösen állapítod meg, hogy a nálad hosszabb lábakkal rendelkező társaid mind jócskán megelőztek, az öszvérek vontatta szekerekről nem is beszélve. Elmormolsz egy ősi törpe szitkot, ám egyszer csak valami mozgást veszel észre a sziklák között, egészen közel hozzád.

Ha megállsz, és szemügyre veszed, lapozz a **270**-re!

Ha nem törődsz vele, hanem tovább rohansz Nordhern kapuja felé, lapozz a **79**-re!

20.

Behúzódsz a düledező kis kunyhóba, ám hamar rájössz, hogy nem sok mindentől véd; a tető lyukas, a deszkafal résein átsüvít a szél.

Mielőtt lefeküdnél, megrázod a nyirkos szalmazsákot, hogy elriaszd a benne rejtőző egereket, és ekkor 12 aranytallér pottyan ki

belőle! Valószínűleg a pásztorok összekuporgatott vagyonkája lehet, amit itt rejtettek el. Ha magaddal viszed a pénzt, írd fel a *Zsoldoslapra*, ám csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát a tisztességes emberek kifosztása miatt!

Végül lepihensz, s csakhamar el is alszol; lapozz a **87**-re!

21.

Felidézve Serimius szavait, előrántod a szarvat, és Mordish mellkasába döföd. A torz testű férfi szeme elkerekedik, száját pedig démoni üvöltés hagyja el. Utolsó erejével kitépi magából a szarvat és elhajítja, majd összeroskad. Meghalt…

Serimius és társai áldozata nem volt hát hiábavaló: a szarvnak köszönhetően valóban sikerült megszabadítanod Vindgardiát ettől a veszedelmes démonidézőtől! Nyersz 2 *Becsület* pontot, és írd fel jegyzeteid közé a „*Mordish halott*" szavakat is!

Elteszed hátizsákodba a vértől csöpögő szarvat, hátha még hasznodra lesz, s közben eszedbe jut, mit mondott Mordish a halála előtt: Lamena tőrével élőhalottakat hozhatsz létre ellenfeleitekből… A gondolat viszolygással tölt el, de belátod, hogy ez a tudás akár még a hasznodra is válhat.

Mostantól bármikor használhatod Lamena tőrét, amikor a szöveg engedélyt ad rá; a legelső ilyen alkalommal azonban le kell vonnod magadtól 2 *Becsület* pontot, amiért ilyen sötét rítushoz folyamodsz! Ezen kívül embereid között is lesznek majd olyanok, akik nem fogadják kitörő örömmel az életre keltett holttesteket, és inkább elhagynak benneteket; amikor tehát először használod Lamena tőrét, nézd meg, hogy hány zsoldoscsapat kíséri a karaván t, s mindegyik után csökkentsd 1 ponttal az *Erőnléteteket*! (Az egyszemélyes kísérőket nem kell figyelembe venned.) Írd fel jegyzeteid közé ennek a fejezetnek a számát, hogy szükség esetén bármikor újra el tudd olvasni!

Átkutatod a kis fülkét, és az ülőpárna mögött találsz egy lapos fadobozt. Kinyitva 15 aranytallérra bukkansz, meg néhány ezüstmedálra, melyekre egy szarvas démon alakját vésték. A pénzt elteszed, de a medálokhoz inkább nem nyúlsz. A doboz aljában néhány papírlapot is felfedezel, ám a ronda kézírás miatt csupán egyet tudsz

elolvasni: az *Indabűbáj* ellenvarázsának leírását. Ha bármikor elvarázsolt indák támadnak rátok, akkor felolvashatod a varázsigét, hogy meggyengítsd őket; ebben az esetben nem kell figyelembe venned a növény-szörnyek által okozott *Harckészség* veszteséget. Írd fel az aranyakat, valamint az ellenvarázst a *Zsoldoslapra*!

Miután mindent átkutattál, újra Mordish holtteste felé nézel, ám már nem látod sehol. Egyszerűen porrá vált volna?

A történteken gondolkozva elhagyod embereiddel a járatot, majd a domboldalon lebotorkálva visszatértek a karaván hoz, s ott azonnali továbbhaladást vezényelsz. Lapozz a **67**-re!

22.

Siimin bepotyogtatja a nyílásba az aranytallérokat, mire hangos kattogás hallatszik.

– Ott! – mutat a szoba sarka felé egy elf férfi, aki hegyes fülében több karikát is visel.

A jelzett helyen lesüllyed a padló egy része; gyorsan odasiettek, és félredobáljátok a szemetet meg a törött asztal maradványait. Egy csapóajtóra bukkantok, amit feltárva egy sötét akna válik láthatóvá.

– A kiálló kövekben megkapaszkodva talán le tudunk mászni – veszi szemügyre az aknát a fülbevalós elf.

Ha van nálad egy kötél, és úgy döntesz, hogy inkább azon ereszkedtek le, lapozz a **168**-ra!

Máskülönben másznotok kell: lapozz a **259**-re!

23.

Miután eladtad vagy elcserélted a felesleges tárgyaidat, megtekintheted az érdekesebb portékákat árusító helyeket is.

Hol szeretnél körülnézni?

Ha a kovácsműhelyben, lapozz a **86**-ra!

Ha az úti felszerelést árusító standnál, lapozz a **131**-re!

Ha a gyógyfüves asztalánál, lapozz a **238**-ra!

Ha már mindenütt körülnéztél, elhagyod a piacot. Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

24.

A nordherni Mágusház éppolyan, mint a khalebori: kívülről jellegtelen és dísztelen épület, egyetlen vaskos toronnyal, s az üvegablakok mögül felsejlő fényrobbanásokkal, meg a bejárat körül gomolygó védővarázs összetéveszthetetlen látványával.

Amikor a varázsködbe lépsz, az ajtó ugyanolyan hangtalanul és váratlanul nyílik ki, ahogyan Khaleborban is történt. Egy magas, fiatal nőt pillantasz meg.

– Üdvözöllek a Mágusok Házában, Aradin – hajol meg előtted a nő. – Lépj be, és add elő jöveteled célját!

Átlépve a küszöbön, egy ugyanolyan előcsarnokban találod magad, mint a khalebori Mágusházban: boltíves átjárók a falakon, színes mozaikkép a padlón, bútor sehol egy darab se.

A nő várakozóan néz rád, éppúgy, ahogy az a másik magas, fiatal nő tette Khaleborban. Lehet, hogy ugyanez a nő fogadott akkor is?

Némi habozás után előveszed a pénzzel teli erszényt, amit az időjárás-varázslónak hoztál; ugyan megfizetted a szolgálatait, de a karaván árukészletéből származó bevételből véleményed szerint őt és tanítványait is megilleti egy rész.

„Ugyan dehogy, drága barátom!" – Szinte hallani véled a rókaképű Morik dorgálását. A zugárus aztán nem osztozkodott volna senkivel… Nyilván veled sem.

– Adományodat hálásan elfogadjuk – mondja a nő, mielőtt egyáltalán megszólalhatnál, és kikapja a kezedből az erszényt. – Ezek szerint tehát elégedett voltál a tanoncokkal is… Ezt örömmel halljuk; dicséretedet figyelembe vesszük az értékelés során. Köszönjük, hogy igénybe vetted a Mágusház szolgálatait!

Itt aztán nincs mit tenni; a nő egyértelműen a tudomásodra hozta, hogy távozhatsz… Megfordulsz, és az ajtó felé indulsz.

– Várj csak, Aradin! – szól utánad a nő, és kissé oldalra fordítja a fejét, mintha hallgatózna. – Most jelezték számomra, hogy ezúttal a Mágusház venné igénybe a te szolgálataidat… A khalebori főmágus váratlan halála miatt Bilobius mester tölti be immár ezt a tisztséget; elsőként a Kristálytorony elpusztítását tűzte ki céljául. A főmágus

beszélni óhajt veled, mégpedig holnap délben a nordherni vendégszobájában. Szerintem ott kellene lenned!

Utolsó szavai burkolt fenyegetésként is értelmezhetőek, de te csak megvonod a vállad, és elhagyod a Mágusok Házát.

Lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

25.

A szépséges elf íjásznő eléd áll, és halk, dallamos hangján beszélni kezd.

– Aradin, korábban már említettem neked, hogy Zerdbe tartunk… Most elmondom, hogy mi dolgunk van a városban, és szeretném, ha a segítségünkre lennél.

Kissé ideges leszel. Siimin egész utazásotok során talán kétszer szólt hozzád, társai még ennyiszer sem… Magának való, sótlan népségként könyvelted el őket, akik egyedül csatában hajlandók együttműködni veletek. És akkor most segítséget szeretnének kérni tőled?

– Családunkat ősi átok sújtja, Aradin – kezd bele elbeszélésébe Siimin. – Egyik ősöm valaha megsértette az isteneket: nem elégedett meg a hosszú életével, hanem halhatatlanságot követelt magának és a leszármazottainak is. Követelőzései meghallgatásra találtak az égieknél, ám nem lett benne köszönet… Ki tudja már, melyik isten akaratából, de minden századik esztendő századik napján családunk legfiatalabb tagja szörnyű átalakuláson megy keresztül: lidérccé változik, s e rettentő alakban él tovább, örökös bolyongásra kárhoztatva. – Siimin nagyot sóhajt, és lehajtja a fejét, szőke tincsei az arca elé omlanak. – Az a bizonyos elátkozott időpont napokon belül elérkezik, s jelenleg én vagyok a legfiatalabb családtag…

A szépséges íjásznő kihúzza magát, és elszánt arccal tekint le rád.

– De én nem várom ölbe tett kézzel sorsom beteljesülését; én nem fogok lidérccé válni! Évek óta járom már Vindgardia útjait, keresve a megoldást… a minap pedig egy szent ember a barátságába fogadott, s beszélt nekem a világi örömök istenének, Agri-Mornak a forrásáról, mely Zerd erődrendszere alatt, a régi kazamaták mélyén bu-

zog. Állítólag egyetlen kortya elmossa a többi isten adományát; ha ez igaz, megszabadulhatok az átoktól, és boldogan élhetek!

Társai szeretettel a szemükben állják körül vezetőjüket; láthatóan a világ végére is elkísérnék, csak hogy segítségére legyenek.

– A szent ember szerint valamilyen ősi fenevad őrzi a forrást, ami senkit sem enged a víz közelébe – folytatja Siimin. – Kérlek, Aradin, tarts velem embereiddel együtt Zerdbe, és legyetek a segítségemre a szörnyeteg elleni harcban!

Ha nem akarod beleártani magad ebbe az ügybe, és megmondod Siiminnek, hogy intézze maga az átok semlegesítését, lapozz a **165**-re!

Ha segítesz az íjászoknak, akkor a karaván az északkeleti útra irányítod, és elindultok Zerd felé; lapozz a **221**-re!

26.

– Én megmondtam, hogy nagy vihar lesz – bólogat Bolhás, miközben továbbindul a karaván. – A térdem nem hazudik…

Órák óta haladtok már, amikor mozgásra lesztek figyelmesek magatok előtt az úton: szekerek közelednek felétek. Hamarosan már azt is ki tudjátok venni, hogy egy másik karaván az!

Egy magányos tölgyfa alatt találkoztok össze. Az idegenek négy szekérrel róják Vindgardia útjait, a kísérők úgy tucatnyian lehetnek. A szekerek mindegyike hatalmas, a tetejük lapos, az oldaluk pedig inkább deszkafalra hasonlít; mintha kerekeken gördülő házikók vagy óriási ládák lennének.

Két nő válik ki az idegenek közül, odasétálnak a fához, ott lecövekelnek és várnak. Te is magad mellé veszed egyik csapatvezetődet (ha Morik tagja a kíséretednek, akkor mindenképpen őt), odasétáltok, és várakozóan megálltok velük szemben.

– Khaleborból jöttetek? – kérdezi a bőrpáncélt és övébe tűzött láncos buzogányt viselő törpenő karbafont kézzel, köszönés nélkül.

– Mi hír a városban? A Wobard-ház hogyléte érdekel – teszi hozzá a magas és girhes asszony, aki piszkos nadrágot és bő ujjú vászon-

inget visel. Tudod, hogy a Wobard-klán egyike Khalebor leggazdagabb családjainak, és ők a tulajdonosai több boltnak is a Bazársoron.

Ha Morik veled van, lapozz azonnal a **7**-re!

Közlöd a két nővel, hogy amennyire tudod, mind élnek és virulnak, majd megkérdezed, hogy az ő portékáikat szállítják-e a különös szekereken.

– Néhány ritka vadállatot kell eljuttatnunk Wobard nagyúr most épülő vadasparkjába – válaszolja a törpenő.

– A lényegről beszélj, Tabita! – förmed társára a magas, rövid hajú nő. – Az éjszakai viharban ehetetlenre ázott az élelmünk… Most itt vagyunk készletek nélkül. Vennénk tőletek valami ételt, na!

Ha el akarsz adni nekik egy adag élelmet, az alábbi összeget ajánlják érte:

Kétszersült	10 aranytallér
Duran ellátmánya	18 aranytallér
Vadkanhús	5 aranytallér

Ha nem tudsz vagy nem akarsz semmilyen ételt eladni nekik, lapozz rögtön a **76**-ra!

Ha üzletet kötöttetek, jelöld a változásokat a *Zsoldoslapon*!

Miután megkapták az ételcsomagokat, a különös szekerek továbbindulnak Khalebor felé. Ti is folytatjátok utatokat Nordhern felé a kavicsos úton; lapozz a **82**-re!

27.

Körüljárjátok a helyiséget, és az egyik sarokban egy felfelé vezető csúszdára bukkantok. A Nagybáró is szemügyre veszi, és némi töprengés után kijelenti, hogy bizonyára ezen keresztül hozták le ide a fürdőházból – tehát biztos kijuthattok rajta. A tartományúr ezután elköszön tőletek, és meghagyja nektek, hogy kapaszkodjatok fel a csúszdán.

Nekifogtok a mászásnak, de nincs könnyű dolgotok: a felület nagyon meredek, ráadásul nyirkos is. Mindannyian többször is megcsúsztok, te pedig egyszer majdnem vissza is zuhansz a cellába.

Ha veled vannak Bilobiusék vagy Brutus Morcék, akkor ők nálad is ügyetlenebbek, s jó pár zúzódást begyűjtenek a folyamatos csúszkálás közben; a sérülések miatt a nap végéig csökkentened kell 1 ponttal a *Harckészségeteket*. (Ha a kíséretedhez tartozik legalább egy kalandor, akkor a segítségére siet ügyetlenebb bérenceidnek, így mindenki megússza sérülés nélkül a feljutást.)

Végül egy félhomályos kamrába értek; némi pihenő után kinyitjátok a túloldalon lévő ajtót, és a fürdőházban találjátok magatokat. Átsiettek az üres medencék között a bejáratig, és kiléptek egy utcára, mely még nyilvánvalóan a régi erődrendszer szintjéhez tartozik. Szerencsére nem kell sokat bolyonganotok: néhány épülettel arrébb rábukkantok egy lépcsőre, mely felvezet a szabad ég alá.

Lapozz az **5**-re!

28.

Mordish dülöngélni kezd előre-hátra, fogatlan szája pedig néma sikolyra nyílik. Érzed a felétek áramló dühöt, és az egyre növekvő, szinte tapinthatóvá sűrűsödő gonoszságot… Aztán a rémalak némán felétek int, társaid pedig egyik pillanatról a másikra eltűnnek. Döbbenten nézed a hűlt helyüket; Mordish egyszerűen kitörölte őket a létezésből… Menekülni próbálsz, de elméd és végtagjaid is teljesen bénák az iszonyattól. Látod, amint Mordish újra felemeli a karját, kissé megmozdítja karmos ujjait; aztán te is eltűnsz, mintha sohasem léteztél volna. Utad itt véget ér.

29.

Az út rövidesen bevezet a Kyrren-erdő árnyat adó lombjai alá. A derékvastag törzsű fák között rózsa- és vadlillebokrok nőnek, ám a tegnap éjszakai vihartól most mindegyik csapzottan, megtépázottan lógatja a leveleit. A fák között egy keskeny ösvény indul keletnek, de nem törődsz vele, hanem továbbmentek a kavicsos úton.

Ha van nálad egy skorpiómintázatú pecsétgyűrű, lapozz azonnal a **251**-re!

Sajnos hamarosan kiderül, hogy nem csak a bokrokat és virágokat szaggatta meg a tomboló szél, hanem az erdő fáit is; nem sokkal előttetek ugyanis egy kidőlt tölgy hever, elzárva az utat.

Ha úgy döntesz, hogy megpróbáljátok arrébb vonszolni az akadályt, lapozz a **154**-re!

Ha Dormindar veled van, és megkéred, hogy mágiájával tisztítsa meg az utat, lapozz a **49**-re!

Ha Bilobius és növendékei segítségét kéred a fa eltűntetéséhez (ha elkísértek), lapozz a **210**-re!

Amennyiben nem tudjátok arrébb tenni a tölgyet, vissza kell fordulnotok, hiszen a többi vastag törzsű fa miatt lehetetlen az akadály kikerülése. Ebben az esetben megkeresitek a korábban látott keleti ösvényt, majd elindultok rajta; lapozz a **94**-re!

30.

Hosszan vezet előre a járat, majd végül elkanyarodik jobbra, amerről a visszhangot vető vízcsobogás is hallatszik. A kanyarban egy rozsdás vasajtó sötétlik a szemközti falon; az előtte heverő törmelék alapján jó ideje nem nyitotta ki senki.

Amennyiben van nálad egy vaskulcs, vagy elkísért a *Nyitóvarázst* is ismerő Dormindar vagy Bilobius, akkor ha akarod, kinyithatjátok az ajtót; lapozz a **265**-re!

Ha inkább továbbvezeted embereidet az alagútban, lapozz a **113**-ra!

31.

Amikor az idős gnóm házaspár felismeri Morikot, mindkettőjük arcáról lehervad a mosoly.

– Te meg mit keresel itt, alávaló gyilkos? – kérdezi a gnómanyó remegő hangon, miközben széke karfájába kapaszkodva igyekszik megtartani magát.

– Hordd el magad, Morik! A gyermekünk miattad halt meg, és van merszed idedugni a képedet? Megmondtuk, hogy soha többé nem akarunk látni, különben megbánod! – rázza az öklét rókaképű társad felé az aprócska ékszerész.

– Ugyan már, Papó! – vigyorog Morik, miközben kihúzza magát. – A fiadnak is megmondtam, hogy ne üsse az orrát a nagyok dolgába… Nem hallgatott rám, így megjárta. Most veled is közlöm: ne mondd meg egy nálad nagyobbnak, hogy mit tehet és mit nem! Megértetted?

Érzed, hogy ennek nem lesz jó vége, és már éppen közbeavatkoznál, amikor az öreg gnóm arca eltorzul, és ordítani kezd.

– Azt hiszed, te vagy itt a legnagyobb? Hát mindjárt kiderül, milyen legény vagy, ha összeakadsz valakivel, aki még nálad is nagyobb! – Az ékszerész meghúz egy zsinórt a pult szélén, mire megszólal egy csengettyű a hátsó helyiség bejáratát eltakaró függöny fölött.

A hangra egy hatalmas termetű lény ront az üzletbe az eltakart helyiségből. Tógaszerű ruhát visel, karjai szőrösek, haja gyapjasan göndör, szájában görbe fogak sárgállnak, egyetlen szeme dühtől szikrázik a homloka közepén. A lény, aki a gnómok védelmében elétek toppant, egy küklopsz! Ez a faj Vindgardia királyságának határain túl él, jellemzően a Lümia-szigeteken. Rejtély, hogy ez a példány hogyan került ide… De most nem is ez a kérdés a legfőbb gondotok!

A küklopsz átlép a pulton, majd meglendíti szöges buzogányát, ami majdnem akkora, mint te magad, és lesújt a zugárusra. Morik rémülten szökken hátra, maga elé taszítva egyik emberét, akit az előretörő szörnyeteg így egyszerűen eltapos; vonj le 1-et az *Erőnlétetekből*!

Mivel tudod, hogy a Bazársoron kirobbanó csetepatékhoz mindig percek alatt odaér a városi őrség, így kimenekültök az üzletből, és igyekeztek elvegyülni Khalebor vásári forgatagában.

Amikor biztonságos távolságba értetek, Morik melléd lép, cinkosan rád kacsint, és egy tárgyat csúsztat a markodba, amit nyilván az összecsapás hevében lopott el a gnómtól.

– Tessék, drága barátom… engesztelő ajándék, hogy ne dühöngj annyira! – A sunyi gazfickó elégedetten vigyorog; nyilván roppant büszke magára.

Vajon mit hozott magával a zugárus? Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a nap, akkor egy fehér kristállyal díszített fejpántot; ha a hold, akkor egy arany karperecet; ha a csillag, akkor egy ékköves sisakot.

A fejpánton lévő kristály lámpásként ragyog a sötétben, így jó szolgálatot tesz éjszakai kalandok során, vagy a föld alatt, hiszen így mindkét kezed szabad marad. Írd fel a *Zsoldoslapra*!

Az arany karperec gyönyörű ékszer, igazi mestermunka. 20 aranytallérért bármelyik kereskedő beszámítja a vételárba, ha vásárolsz tőle. Írd fel a *Zsoldoslapra*!

A sisakot körben, csigavonalban apró ékkövek díszítik, melyek szinte szikráznak a napfényben. A fejedre ugyan túl nagy, de elteszed a hátizsákodba, hátha még jól jön valamire. Írd fel a *Zsoldoslapra*!

Dühös vagy Morikra az iménti közjáték miatt, ezért úgy döntesz, nem kísérted a sorsot, és a továbbiakban inkább a zugárus és a verőlegények nélkül járod be a várost. Elküldöd őket a karavánhoz a leégett kaszárnya melletti udvarra, majd továbbállsz. Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

32.

Az egyik törpe sietve előkotor egy főzetet a tarisznyájából, majd átadja a rőt szakállú Brutus Morcnak, aki elhajítja azt a boszorkány irányába. Nem sokkal Eriana mellett a kis palack összetörik, és zöldes füst szabadul ki a szilánkok közül. Ez Valpur Átka, amit a törpék a rég halott fényherceg kastélyában találtak évekkel ezelőtt. A herceg vesztét hajdanán boszorkányok okozták, s Átka ma is bosszút áll minden hasonló gonosz nőn – ahogy most is. A zöldes füst beborítja Erianát, aki sikoltozni kezd, majd összegörnyed. Pár pillanat múlva a teste megfeketedik, megkeményedik, és kisvártatva csupán egy női alakra hasonlító vastag fatörzs áll ott, ahol korábban a kövér boszorkány. (Írd fel jegyzeteid közé az „*Eriana halott*” szavakat!)

Folytatjátok utatokat; lapozz a **291**-re!

33.

– Ne olyan sietősen, törpe! – szólal meg hirtelen egy rekedt hang a balra nyíló sötét kapualjból. – Nem mentek sehová! Napok óta hiába keresem a városban az Ildenorból származó szekereket, de most úgy látom, csak sikerült beléjük botlanom…

A beszélő kisétál a fényre. Egy görbe lábú, hosszú karú férfi az, akinek a feje mintha nyak nélkül ülne a két válla között. Három rosszarcú alak kíséri késekkel felfegyverkezve, a hátuk mögötti épület ablakaiban pedig legalább hat további fickót látsz nyílpuskával rátok célozni.

– Ha szépen visszavonultok, nem esik bajotok… Nyakatlan nem szereti az erőszakot – duruzsolja a bandavezér, és egészen a szekeredig ballag. – Ha valami ostobaságot forgattok a fejetekben, a lövészeim céltáblának fognak használni titeket. Gyerünk, adjátok át az árut, és tűnjetek el!

Nyilván nem mondasz le a karaván árukészletéről, így jobb híján kiadod a jelet a támadásra.

Ha felbérelted Bilobiust a tanítványaival, lapozz a **178**-ra!

Máskülönben a harc kezdetét veszi…

NYAKATLAN BANDÁJA
Harckészség: 8
Erőnlét: 10

Amíg ellenfeleitek *Erőnléte* 5 alá nem csökken, az épületben rejtőző nyílpuskások minden fordulóban 1 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak nektek (függetlenül attól, hogy ki nyerte a fordulót). Ha ellenfeleitek *Erőnléte* 5 alá csökken, az azt jelenti, hogy a nyílpuskásokat ártalmatlanítottátok, így már nem kell levonnod magatoktól 1 *Erőnlét* pontot a támadásaik miatt, és csökkentsd ellenfeleitek *Harckészségét* is 5-re!

Ha Dormindar veled van, lapozz a **71**-re!

Ha Siimin és íjászai vagy a Méregkeverők csatlakoztak hozzád, akkor nyílvesszőket, illetve mérgezett tüskéket lőnek az ablakok felé, fordulónként 1 *Erőnlét* pont veszteséget okozva a nyílpuskásoknak

(függetlenül attól, hogy ki nyerte a fordulót). A késes haramiáknak már nem tudnak ily módon sérülést okozni!

Ha a második forduló végén még van életben lévő nyílpuskás, akkor egyikük feléd lő egy nyílvesszőt. Hacsak nincs nálad pajzs, amit magad elé tudsz kapni, a nyílvessző belefúródik a torkodba; utad itt véget ér…

Ha a nyílpuskások után a késes haramiákat is legyőztétek, azonnal továbbindultok az északi kapu felé; lapozz a **8**-ra!

34.

Letértek az ösvényről, és nekivágtok toronyiránt a mezőnek, hogy mielőbb elérjétek a fény forrását. Néhány zsoldosodat előreküldöd, hogy fáklyáikkal megvilágítsák a terepet a szekerek előtt, nehogy belehajtsanak egy árokba.

Hamarosan egy tanyához értek, mely egy lakóépületből, egy pajtából és egy düledező melléképületből áll. A kerekek zörgése és az öszvérek patacsattogása messziről jelzi közeledéseteket, így nem csoda, hogy a háziak már a kapuban fogadnak benneteket. A gazda és a felesége gyanakodva bámulják kompániátokat, vasvillát és egy kis fejszét szorongatva.

– Nincs itt semmi keresnivalótok! Kérlek benneteket, menjetek tovább békével. – A gazda nem fenyegetőzik, de a hangja határozottan cseng.

Megnyugtatod, hogy nem áll szándékotokban ártani nekik, és csupán egyetlen éjszakára táboroznátok le a birtokukon. Semmi másra nincs szükségetek, csak némi vízre az öszvérek számára.

– Két arany lesz – feleli a férfi.

– Öszvérenként – teszi hozzá a nő, oldalba lökve a férjét.

Ha kifizeted a 18 aranytallért a gazdának, akkor a házaspár rögtön szívélyessé válik: szélesre tárják a kertkaput, és beinvitálják az egész kompániátokat; lapozz a **122**-re!

Ha nincs pénzed vagy nem akarod azt a gazdának adni, dönthetsz úgy, hogy erőszakkal szerzitek meg a szálláshelyet; ebben az esetben lapozz a **180**-ra!

Ha inkább visszavezeted a karaván az észak felé tartó ösvényre, abban a reményben, hogy hátha rábukkantok Rufus barátod otthonára, lapozz az **54**-re!

35.

Elhaladtok egy nagyhasú, kopasz férfi márványszobra mellett, mely a rávésett aranyozott felirat szerint a Nagybárót ábrázolja, aztán beléptek az üzletbe, és kíváncsian körülnéztek. A polcokon színes tégelyek és fiolák sorakoznak, a falakra szárított gyógynövények csokrait akasztották, egy nyitott láda pedig tele van kötszerrel. A pultnak támaszkodó sápadt, vékony ifjú udvariasan köszönt titeket, majd megkérdezi, hogy miben segíthet.

Amennyiben van nálad valami a lenti tárgyak közül, a boltos hajlandó megvenni őket a következő összegekért:

Darált korallfa-kéreg	3 aranytallér
Olajban tartósított denevérszárny	2 aranytallér
Fonnyasztott rókagyökér	6 aranytallér
Hegyi kolosszus nyelve	30 aranytallér

Ezután körülnézel a gyógyfűárus boltjában, hogy hátha találsz valamit, aminek hasznát veheted. A következő tárgyakat szúrod ki:

Százfű-kence	12 aranytallér
Keserű gyógyital	12 aranytallér
Törpevér-balzsam	10 aranytallér
Elfvér-balzsam	10 aranytallér

Amennyiben nálad van Zerd járatainak térképe, akkor a gyógyfűárus az egyik portékáját neked ajándékozza, eleget téve a testvérével kötött megállapodásodnak.

Ha jegyzeteid között szerepel a „*Zerdi költségtérítés*”, akkor itteni vásárlásaidból legfeljebb 10 aranytallért a tartományúr kincstára fizet.

A százfű-kence a gyógyhatásának köszönhetően 2-vel növeli az *Erőnléteteket*, a gyógyital miatt pedig 1 *Harckészség* pontot állíthatsz vissza. A törpevér- vagy az elfvér-balzsam csak akkor lehet hasznos, ha vannak törpe vagy elf társaid; ebben az esetben 1 *Erőnlét* pontot visszaírhatsz a csapatodnak.

Csak egy adagot vásárolhatsz mindegyik készítményből, és azt bármikor felhasználhatod, ám a kezdeti értékeitek fölé egyik esetben sem gyógyulhattok!

Végül az árus útbaigazít titeket a legközelebbi lépcső felé, melyen át visszatérhettek a felszínre; ha így döntesz, lapozz az **5**-re!

Ha kóborolnál még idelent, és társaiddal elindulsz a Fakupa közön, lapozz a **69**-re!

36.

Khalebor ispotálya egy nagy, földszintes épület a város déli kapuja közelében. Belépve egyetlen helyiséget látsz csupán, ahol az ágyakat függönyökkel választották el egymástól. Gyógyfüvek illata terjeng mindenfelé, és valahonnan megnyugtató, halk hárfaszó hallatszik. Akár meg is feledkezhetnél arról, hogy hol jársz, ha néhány panaszos nyögés nem emlékeztetne rá.

– Segíthetek? – lép melléd egy kedvesen mosolygó, fiatal lány, aki egy tálcán forróvízzel teli kancsót és néhány tekercs tiszta kötözőpólyát egyensúlyoz.

– Néhány harcost keresek, akik már visszanyerték az erejüket, és megbízhatom őket egy veszélyes feladattal – válaszolod őszintén.

– Ó, aki felgyógyult, az sohasem késlekedik búcsút venni az ispotály ágyaitól – nevet a lány. – Itt mindenki csak addig marad, amíg gyógyítóra van szüksége. Most sincs idebent senki, aki veled tarthatna; a nálunk lévő könnyebb sebesülteknek is szükségük van még pár nap pihenésre, hogy teljesen rendbe jöjjenek.

Ha elkísért Morik a verőlegényeivel, lapozz a **13**-ra!

Ha egyedül jöttél, lapozz a **158**-ra!

37.

A féllábú férfi elégedetten számolgatja a tenyerébe csúsztatott pénzt. Amikor végzett, szó nélkül megfordul, és visszatér a kocsmába; a két félork morogva követi. Csak reméled, hogy a fickó állja a szavát, és nem árul be benneteket Nyakatlannak, hogy így tőle is beszedhessen 20 aranyat…

Sietve továbbhaladtok; lapozz a **8**-ra!

38.

Döcögve haladnak a szekerek az ösvényen; látszik és már érezhető is, hogy ezt nem használják olyan sokat, mint az északi főutat. Nyilván csak az elszórtan elhelyezkedő tanyák lakói járnak erre, és valószínűleg ők is csak hetente egyszer, hogy a khalebori piacon pénzzé tegyék terményeiket, vagy éppen új szerszámokat meg sört vegyenek.

Bérenceid fáklyákkal és lámpásokkal kísérik a karaván t; egyszer csak Grigon, a himlőhelyes képű verőlegény felkiált, hogy valami sötét tárgyat lát. Összehúzott szemmel fürkészed a félhomályt, és csakugyan: az ösvény szélén egy elhagyatott taliga hever. Grigon odaballag, hogy közelebbről is megszemlélje, aztán a fegyverével kissé meg is emeli. Amikor a viharvert taliga az oldalára billen, kiderül, miért is hagyta itt a gazdája: a kereke darabjaira esett szét.

– Ennek annyi – vihog melletted Bolhás, és félrefordulva nagyot köp a sötétségbe. Az éppen a szekér mellett elhaladó társatok cifrát káromkodik.

Grigon ekkor int, hogy talált valamit a taliga alatt, mire lekászálódsz a bakról, és odasétálsz. Fáklyád fényében egy rozsdás kést látsz a fűben, mellette pedig egy kis tekercs zsinórt. Ha gondolod, magadhoz veheted őket; ez esetben írd fel a tárgyakat a *Zsoldoslapra*!

Intesz Bolhásnak, hogy indítsa tovább a karaván t, a hajtó pedig máris mozgásra bírja az öszvéreket. Nem mászol vissza a bakra; bérenceid közé vegyülsz, és igyekszel lépést tartani a menettel.

Az ösvény nemsokára újra elágazik. Egyik ága továbbhalad keletre, egy facsoport felé, a másik pedig északnak tart, s tudod, hogy

arrafelé már a tanyavilág kezdődik. Egyszer régen már jártál ott, amikor Rufust látogattad meg – a bőbeszédű, fekete szakállú törpét, akivel még Khaleborban dolgoztatok és barátkoztatok össze. Talán letáborozhatnátok éjszakára a tanyáján, bár ennyi idő után, ráadásul koromsötétben nem biztos, hogy oda tudnál találni.

Merre vezeted tovább a karaván?

Ha északra, lapozz a **152**-re!

Ha keletre, lapozz a **98**-ra!

39.

Az emberi lényre csak nyomokban emlékeztető alak torz arcán iszonytató öröm látszik, amikor előveszed az áldozótőrt.

– Ó, hát elhoztad… Tényleg itt van… – Az elsuttogott szavak a bőröd alá kúsznak, és szinte égetnek. – Lamena szentségtelen ajándéka… Ügyes voltál, törpe, hogy vigyáztál rá! Mostantól már használhatod is… A tiéd!

Ha most minden erődet összeszedve megpróbálod a rémalakhoz vágni az áldozótőrt, és embereiddel együtt kimenekülni az alagútból, lapozz a **28**-ra!

Ha megvárod, hogy mit tesz Mordish, lapozz a **119**-re!

40.

Óvatosan lemész a lépcsőn, majd előveszed a lámpásodat vagy bármi mást, ami fényforrásként használható (jelöld a *Zsoldoslapon*, hogy mivel világítasz idelent!). Párától nedves téglafalakat látsz, kicsivel beljebb pedig egy valóságos dzsungelt; indákkal, kacsokkal, tüskékkel és hatalmas virágokkal rendelkező növények rengetegét. Keskeny ösvény vezet bennük előre, de a végét nem tudod kivenni a levelektől meg a fehéren gomolygó párától. A boszorkány igen különös kertet rendezett be idelent, ebben a fénytelen helyiségben…

– Ne gyere közelebb! Menekülj innen! – hallasz a sötétből egy rekedt hangot. Odavilágítasz, és négy emberszerű alakot pillantasz meg a fal mellett. Mindegyiküket szorosan körbefonják az indák, a fejük felett pedig néhány hosszú száron csüngő, hatalmas virág inga-

dozik, melyek határozottan szájszerűnek tűnnek. Ezek húsevő növények! A boszorkány alighanem a foglyaival táplálhatja a pincében tartott kedvenceit…

Az egyik növény ekkor kitátja virág-pofáját, és te megpillantod agyarméretű tövisfogait.

Ha túlságosan veszélyesnek találod a boszorkány virág-teremtményeit, és inkább a pince meg a ház elhagyása mellett döntesz, lapozz a **153**-ra!

Ha megpróbálod kiszabadítani a foglyokat, lapozz a **62**-re!

41.

Dormindar fiatalos fürgeséggel ugrik le az egyik szekér bakjáról, és a kecskeszakállas fickóhoz csörtet; varázs-csecsebecsései hangosan zörögnek kopott vértjén.

– Oneg Yvendornak hívnak – mutatkozik be az ifjú varázsló, Dormindar azonban csak biccent.

– Lássuk, mit tudsz, barátom!

A kecskeszakállas fickó bólint, majd mormolni kezd, ujjaival pedig köröket rajzol maga elé. A vén csatamágus pár pillanatig érdeklődve nézi, aztán megvonja a vállát, és meglendíti a botját; az nagyot csattan a fiatalember homlokán, aki eldől, mint egy zsák.

– Én nyertem! – ujjong Dormindar. – Mit mondtál, hol a nyereményem? A kocsidon, ugye? – A borostás varázsló beletúr a felborult kocsin lévő holmik közé, aztán vigyorogva kiemel egy flaskát. – Zaratrusai Könnyfacsaró! A királyság legkiválóbb keserűbora!

Pálinkája helyett mostantól új szerzeményét kortyolgatja a vénember. A következő *két* alkalommal, amikor Dormindar varázsol, a keserűbor hatását nyögi majd, emiatt támadásai kevésbé lesznek hatásosak (1 *Erőnlét* ponttal kevesebbet fognak sebezni), az összpontosítással viszont nem lesz gondja, így figyelmen kívül hagyhatod azokat az eseteket, amikor a dobás miatt a varázslat nem sikerül (ilyenkor újra kell dobnod). Jegyezd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy Dormindarnál van a Zaratrusai Könnyfacsaró!

Elköszöntök az éledező fiatalembertől, majd félretoljátok a kézikocsit. Hátrafordulsz, és kiadod a parancsot az indulásra, ám ekkor Rudó váratlanul leugrik a szekeréről, az út szélére szalad, és egy csillogó holmit emel fel, amit aztán feléd mutat.

Odamész, és szemügyre veszed a vékony bőrszíjon lógó, ezüstös porral teli, ujjnyi méretű homokórát. Talapzatán az „*Egykettőre lejár az idő*" feliratot látod, de fogalmad sincs, hogy ez mire utalhat. Beteszed a kis homokórát a zsákodba, bízva benne, hogy egyszer még hasznodra válhat (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Folytatjátok utatokat; lapozz a **232**-re!

42.

Odakiáltod Bilobiusnak, hogy használja *Pallan Leheletét*. A varázsló erősen gondolkodva próbálja felidézni az igét, aztán behunyja a szemét, és nagy levegőt vesz. Sajátos ritmusban rázni kezd egy kulcscsomót, miközben torokhangon zengi a bűvigéket; mágikus szélroham keletkezik, mely azonnal kioltja a lávakígyók izzását, és még le is lassítja őket. Kihasználva a helyzetet, fegyvereseiddel lerohanjátok a szörnyetegeket, s így már könnyen végeztek velük.

Bilobius egy darabig karba font kézzel hallgatja a tanítványai lelkendezését, aztán unott képpel hátat fordít nekik.

Benéztek a lávakígyók üregébe, ahol egy halom csont között rábukkantok egy lámpásra és két kisméretű vértre (utóbbiak csak akkor lehetnek hasznosak számotokra, ha Brutus Morcék veletek vannak; ez esetben írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy az ereklyevadászoknak új páncélja van!).

Folytatjátok utatokat; lapozz a **68**-ra!

43.

Az erdei kunyhó nem csak kívülről takaros, hanem belülről is. Eriana katonás rendet tartott az otthonában, és láthatóan a tisztaságot is szerette.

A berendezési tárgyak éppen olyanok, mint máshol: asztal és székek, faragott oldalú láda, könyvespolc és bevetett ágy. Egy óriási kü-

lönbség azonban van a közönséges otthonokkal szemben: a boszorkányság kellékei. Mindig azt hitted, hogy a banyákat csak a szájhagyomány ruházta fel effélékkel, most azonban minden itt sorakozik előtted: egy elvágott torkú kakas az ablak fölé akasztva, egy gőzölgő folyadékkal teli üst a kandalló tüzén, egy ócska seprű a bejárati ajtó mellé támasztva, és egy összegömbölyödve alvó fekete macska az ágy párnáján. Az összképet még komorabbá teszi az a fekete faliszőttes, ami a bejárattal szemközti fal nagy részét eltakarja, és pentagrammákat meg kecskekoponyákat ábrázol.

Nekilátsz átkutatni a helyiséget, olyan óvatosan, ahogy csak tudod, hiszen egy boszorkány holmija között számos veszély leselkedhet a tolvajokra. Ha van társad, ő is mindent alaposan megvizsgál.

Az első, ami a kezedbe akad, egy hímzett bugyelláris, amiből 7 aranytallér és egy fekete kőből faragott apró varjúszobor kerül elő; amire szükséged van, írd fel a *Zsoldoslapra*!

Az asztal és a székek nyikorognak, amikor odébb tolod őket, alattuk pedig egy csapóajtót, s egy lépcsőt találsz, mely valószínűleg a pincébe vezet.

Az ágy alól egy tenyérnyi méretű, vaspántokkal megerősített, lezárt ládika kerül elő, ám hiába forgatod, sem zárat, sem gombot nem fedezel fel rajta.

A kandallón hagyott gyanús főzetet nagy ívben kikerülöd, elvégre egy boszorkány kotyvasztotta össze. Még a végén békává változnál tőle…

A könyvespolcon rengeteg kötet sorakozik; találomra kihúzol néhányat, és elolvasod a címüket: „Szemek tartósítása", „Gyógymódok másnaposságra", „A virágszirmok okozta halál kilencvenkilenc fajtája". Undorodva tolod vissza a könyveket, de aztán a másnaposságról szólót mégis kézbeveszed. Számos szerről esik szó benne, melyek segítséget jelenthetnek a macskajaj leküzdésében: a borantrágyán érlelt tökmagolajtól kezdve a fonnyasztott rókagyökéren át a szűzlány hajából font karkötőig. Ha lenne lehetőséged elmélyedni a könyvben, biztos találnál néhány hasznos tanácsot, ami átsegítene a kocsmai tivornyákat követő fejfájáson… De erre most nincs időd, így visszateszed a kötetet a polcra.

A faragott oldalú nagy láda zárva van, de ha rendelkezel tolvajkulcs-készlettel, akkor némi szöszmötölés után sikerül kinyitnod; jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát, majd lapozz a **199**-re!

A fekete színű, pentagrammákkal és kecskekoponyákkal díszített faliszőttes nem nyeri el a tetszésedet; felhorkansz, majd megragadod és letéped a falról, hogy ne is lásd. Amint a faliszőnyeg a földre hull, egy mostanáig rejtett ajtó tűnik fel a falon. Óvatosan kinyitod, és egy kis kamrát látsz magad előtt, amiben sem ablak, sem bútor nincs; egyedül egy embermagas tükör lóg a szemközti falon.

Az alábbiakban azt tudhatod meg, mit talált a társad (ha van):

Ha Morik, a zugárus jött be veled, lapozz a **283**-ra!

Ha Bax, a Méregkeverők vezetője csatlakozott hozzád, lapozz az **52**-re!

Ha Brutus Morc, az ereklyevadászok vezetője kísért el, lapozz a **211**-re!

Ha Dormindar, a csatamágus van itt veled, lapozz a **96**-ra!

Ha egyedül jöttél be a kunyhóba, és le akarsz menni a pincébe, lapozz a **40**-re!

Ha belépsz a kis helyiségbe, hogy megvizsgáld a tükröt, lapozz a **134**-re!

Ha inkább elhagyod a kunyhót, lapozz a **153**-ra!

44.

Mielőtt elköszönnél Tabitától, gyorsan beletúrsz a hátizsákodba, hogy valami búcsúajándékot adj neki. A következő tárgyak bármelyikét választhatod: egy pár piros zokni, Liera által megáldott melltű, egy kulacs törpepálinka. Bármit is ajándékozol Tabitának, ő a kedvességedtől meghatódva egy piros szalagot ad cserébe, amit az övedre fűzöl. (Vezesd fel a változásokat a *Zsoldoslapra*!)

Végül minden kísérő elfoglalja helyét a saját karaványánál, a szekerek pedig továbbindulnak ellentétes céljaik felé. Ahogy a két menet elhalad egymás mellett, még intetek egymásnak a törpelánnyal.

Lapozz a **82**-re!

45.

Bérenceid gyorsan átfésülik a környéket, ám semmi olyan helyet nem találnak, ahol meghúzhatnátok magatokat a vihar elől. Közben váratlanul elsötétedik az égbolt, és vad szélroham csap le rátok, erőteljesen megcibálva a szekerek ponyváit – aztán szakadni kezd az eső.

Ha Bilobius és tanítványai csatlakoztak hozzád, lapozz a **75**-re!

Ha nem, de a Méregkeverők a kíséretedhez tartoznak, lapozz a **156**-ra!

Ha egyikük sincs veled, lapozz a **177**-re!

46.

Zsoldosaid jelzik, hogy zúgó hangot hallanak; valamilyen bogarak közelednek felétek. Csakugyan, pár pillanat múlva egy raj ujjnyi méretű, szúnyogszerű fenevad tűnik fel előttetek: vérszipolykák!

Ha Átokszipoly és csontvázharcosai biztosítják a karaván védelmét, akkor a vérszipolykák nem érzik a vér vonzását, így csakhamar továbbrepülnek; lapozz azonnal a **114**-re!

Ha a kíséreted élő zsoldosokból áll, akkor a vérszipolykák rátok zúdulnak, hogy a véretekből táplálkozzanak… Védekeznetek kell ellenük!

VÉRSZIPOLYKA RAJ
Harckészség: 8
Erőnlét: -

Ha a rovarok megnyernek egy fordulót, ne vonj le *Erőnlét* pontot magatoktól, hanem írd fel jegyzeteid közé a „*vérszipolyka-csípés*” szavakat!

A rovarok nagyon aprók, így nem tudtok kárt tenni bennük; a harmadik forduló után azonban a vérszipolykák visszavonulnak. Ekkor lapozz a **114**-re!

47.

A növényvadak felétek nyomulnak, és tövisfogas virágpofájukkal megpróbálnak belétek marni.

KIFEJLETT NÖVÉNYVADAK
Harckészség: 8
Erőnlét: 13

Amennyiben Eriana még él, úgy ellenfeleitek minden sikeres támadásakor plusz 1 *Erőnlét* pont veszteséget szenvedtek el a boszorkány mágiája miatt! (Amikor a növényvadak *Erőnléte* 0-ra vagy kevesebbre csökken, az azt jelenti, hogy Erianát is sikerült elpusztítanotok.)

Ha megmentetted Branimirt Eriana fogságából, úgy csökkentheted a növényvadak *Harckészségét* 1, *Erőnlétét* pedig 6 ponttal, hiszen korábban már kárt tettetek néhány példányban.

Rendelkezel gyomirtó folyadékkal vagy Mindent Maró Keverékkel? Ha igen, akkor az egyiket most van időd használni a felétek nyomuló növényszörnyek ellen. Hatására a zöldindás teremtmények füstölögve elfeketednek és elsatnyulnak ott, ahol a folyadék érte őket; vonj le tőlük 1 *Harckészség* és 3 *Erőnlét* pontot, és húzd ki a felhasznált tárgyat a *Zsoldoslapról!*

Ha Dormindar a kísérőid közé tartozik, akkor megpróbál egy lángcsóvát lőni a növényvadakra. Sajnos azonban a Nyikogó-pálinka hatása nem segíti elő az összpontosítást… Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, akkor a varázslat nem sikerül, így nem történik semmi. Ha az eredmény 2 vagy 3, akkor a lángok elemésztik a legközelebbi növénylényt; vonj le 2 *Erőnlét* pontot a növényvadaktól! Ha az eredmény 4-6, akkor a tűzcsóva végigperzseli az egész támadócsapatot; csökkentsd a *Harckészségüket* 1, az *Erőnlétüket* pedig 4 ponttal!

Ha végeztetek ellenfeleitekkel, újra a bajuszos, fekete palástos férfi felé fordultok. Az ismét a tükör keretét nyomogatja, mire az üveg felragyog…

Ha most újabb támadást indítasz a férfi ellen, felkészülve rá, hogy esetleg a mágikus átjáróból további szörnyetegek bukkannak elő, lapozz a **161**-re!

Ha nem akarsz több időt vesztegetni a férfira és a lényeire, dönthetsz úgy, hogy zsoldosaiddal együtt Nordhern felé iramodsz, hogy riadóztassátok a városőrséget; lapozz a **79**-re!

Ha eleged van a küzdelmekből, határozhatsz úgy is, hogy hátat fordítasz Nordhernnek, és a karavánnal együtt minél gyorsabban magatok mögött hagyjátok az ostromra készülő szörnyetegeket; lapozz a **296**-ra!

48.

Váratlanul leszakadt kődarabok állják utatokat; mindegyik nagyobb, mint a fejed, s lehet vagy kéttucatnyi.

Ha Dormindar vagy Bilobius tagja a kíséretednek (és utóbbinak a varázsbotja is megvan), akkor pár villámcsapással és egy mágikus forgószéllel szabaddá teszi az utat.

Ha Brutus Morc van itt veled, és van nála egy mágikus csákány (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), akkor a törpe munkára fogja a bűvös szerszámot, ami nyomban kőaprításba kezd; az akadály hamarosan eltűnik előletek, ám sajnos a csákány feje is eltörik; húzd ki a tárgyat a *Zsoldoslapról*!

Egyébként jobb híján kézzel kell elhordanotok a köveket. A fárasztó munka miatt veszítetek 1 *Erőnlét* pontot (kivéve ha Átokszipolyék vannak veled, mert ők fáradhatatlanok).

Amint átférték a kövek között, továbbhaladtok célotok felé; lapozz a **70**-re!

49.

A csatamágus feltűri köpenye ujját, s közben bizalmaskodva elárulja neked, hogy *Lebegés* varázslattal fogja megtisztítani az utat. Csuklik párat, aztán behunyja a szemét, mintha összpontosítana… nemsokára azonban hangos horkolás töri meg a csendet. Dühösen meglököd Dormindart, mire nagyot horkantva felébred; bambán

pislog párat, majd újra behunyja a szemét, hogy belefogjon a varázslatba, de máris újra hortyog. Többször is megismétlődik még ez a jelenet, végül aztán a csatamágus csak sikerrel jár: a kidőlt fa felemelkedik a levegőbe, ti pedig továbbhaladhattok.

Lapozz a **61**-re!

50.

A nő újra kihajol az ablakon, hogy mondjon még valamit, ekkor azonban megpillantja a falnak támaszkodó Morikot, és szeme elkerekedik az iszonyattól.

– Te nyomorult szélhámos! Még van merszed idetolni az ocsmány képedet?!

– Jolanda? Nem is tudtam, hogy itt dolgozol… Hát hogy vagy? – hebegi zavartan Morik, amin nagyon meglepődsz, hiszen sohasem láttad még így viselkedni…

– Elhallgass, te kígyó! – rivall rá a nő. – Házasságot ígértél… Szép szavakat sugdostál a fülembe… Aztán kicsaltad a pénzemet! Eladtad a házamat! Tönkretettél! De most megkapod, amit megérdemelsz… A fivéreim bosszút állnak rajtad, amiért megaláztál!

Jolanda még be sem fejezte a sipítozást, az épület ajtaja máris kicsapódik, és kiront rajta a piszkos kötényes szakács bárddal a kezében, utána meg öt segédje, késeiket szorongatva.

JOLANDA FIVÉREI
Harckészség: 4
Erőnlét: 4

Amennyiben úgy gondolod, hogy jobb, ha inkább elmenekültök, lapozz azonnal a **107**-re!

Ha hagyod, hogy harcra kerüljön sor, ne feledd, hogy jelenleg csupán a verőlegények vannak veled!

Ha legyőztétek ellenfeleiteket, gyorsan távoztok a népkonyhától, hiszen nem szeretnétek belefutni egy őrjáratba, és a khalebori börtönbe kerülni… Jolanda családjának lemészárlása miatt azon-

ban szörnyen érzed magad, elvégre ártatlan emberekkel végeztetek; csökkentsd 2-vel *Becsület* pontjaid számát!

Megfogadod, hogy amennyire lehetséges, távol tartod magadtól azt a gazember Morikot. Vajon téged is átver majd? Ha már nem lesz szüksége rád, megszabadul tőled?

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

51.

Félórányi bolyongás után ráakadtok a Sárkány sikátorra, ami egy elhagyatott, sötét és szemetes járat Zerd földalatti városrészének szélén. Nemsokára megpillantjátok a zöld ajtós épületet; óvatosan megközelítitek, s az egyik elf férfi lenyomja a kilincset. Az ajtó nyikorogva kitárul, és egy törött bútorokkal teli szobát pillantotok meg, melyben mindent patkányürülék borít. Tanácstalanul járjátok körül a helyiséget, tétován rugdosva a padlót borító szemetet.

– Itt egy macskafejet festettek a falra! – kiált fel hirtelen Siimin, s azonnal lázba jön a felfedezéstől. Lekuporodik a halvány macskakép elé, és vizsgálgatni kezdi. – Ez Agri-Mor isten jelképe… jó helyen járunk! Nézzétek, van egy nyílás a szájánál!

Valóban, a macska orra alatt egy kerek lyuk tátong. Az elf íjásznő elmondja, hogy a szent ember szerint százszor kell áldozni a lejutáshoz; ezt Siimin úgy értelmezi, hogy 100 aranytallért kell adományozni a pénz és világi örömök istenének.

Ha hagyod, hogy az elfek bedobálják a nyílásba az összes aranyukat, lapozz a **22**-re!

Ha úgy gondolod, hogy ételt kell áldozni a lejutásért, és fel is tudsz ajánlani egy adagot, amit száz felé tördelve betuszkolhattok a lyukba, lapozz a **252**-re!

52.

A barna csuklyás férfi mindenáron ki akarja nyitni a vaspántokkal megerősített ládikát, mondván, megöli a kíváncsiság, hogy mi

rejtőzhet benne. Sokáig küzd vele, de végül feladja, és bedobja a tarisznyájába.

– Eladni még el lehet – vigyorog a Méregkeverők vezére a csuklyája árnyékában. – Majd azt mondom, zsákbamacska…

Ezután odalép a könyvespolchoz, és három kötetet is leemel róla; a borítóik és az ábráik láttán úgy gondolod, mérgekkel és altató főzetekkel lehetnek kapcsolatosak. Bax izgatottan lapozgatja őket, végül kitép belőlük vagy egy tucatnyi lapot, amiket aztán a zsebébe gyűr. Valószínűleg remek receptekre bukkant – méregkeverő receptekre…

Szakértő szemmel megvizsgálja a kandallón lévő üst tartalmát is; megkavarja egy kanállal, aztán beleszagol, és meg is fújja a felszínét. Végül felegyenesedik, és hozzád fordul.

– Nem kétséges, hogy az üstben Dermesztőlé van. Ez egy nagyon hasznos készítmény, főleg csatában. Nincs más dolgod, mint rálocsolni az ellenségre, és az máris megdermed. A hatás ugyan nem tart sokáig, de ahhoz elég, hogy elvághasd a torkát…

Ha van nálad egy vagy két üres palack, akkor vihetsz magaddal a Dermesztőléből (legfeljebb két adaggal). Ha a főzetet csatában használod, akkor két forduló idejére megdermesztheted vele az ellenfeleitek egy részét, s így győztes fordulónként automatikusan 3 *Erőnlét* pont veszteséget okoztok nekik; amennyiben pedig ti szenvedtek el sebesülést, úgy *Erőnlétetek* csupán 1 ponttal csökken.

Ha még nem nyitottad ki a faragott oldalú ládát, akkor Bax egy tolvajkulcs segítségével ezt gyorsan megteszi. (A láda tartalmának megismeréséhez jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát, és lapozz a **199**-re!)

A Méregkeverők vezetője is átvizsgálja a ládát, és elégedett hümmögés kíséretében néhány lilás színű folyadékkal teli fiolát sietve zsebre is vág. Turkál még egy kicsit a ládában, aztán egy fekete bőrtokos kulacsot húz elő; megszagolja, majd felét nyújtja.

– Nézd csak, Aradin! Ebben a kis kulacsban ellenméreg van. Jól jöhet az olyanokkal szemben, akik előszeretettel kevernek mérget az ellenség italába… mint én is! Ez az ellenméreg megmentheti az életedet… feltéve, ha még marad időd felhörpinteni.

Ha gondolod, elteheted az ellenmérget a hátizsákodba (ebben az esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Ha most felderíted a pincét is a Méregkeverők vezetőjével, lapozz a **40**-re!

Ha a szomszédos kamrában álló tükröt nézed meg a társaddal, lapozz a **134**-re!

Ha inkább a kunyhó elhagyása mellett döntesz, lapozz a **153**-ra!

53.

Morik összehoz egy félszemű orgazdával, aki hajlandó jó pénzt adni a kincseidért: az ezüst gyertyatartóért 12 aranytallért kínál, a tölgylevél formájú aranymedálért pedig 20-at. A vérvörös ékkővel díszített áldozótőr láttán azonban csak a fejét csóválja, és még megérinteni sem meri. Amennyiben van nálad egy arany karperec, azért 20 aranytallért ajánl fel.

Add el, amit akarsz, és a változásokat vezesd fel a *Zsoldoslapra*!

Ha nem üzletelsz az orgazdával, vagy nem adsz el neki mindent, megpróbálhatod magad értékesíteni a kincseidet; lapozz a **188**-ra!

Máskülönben lapozz a **23**-ra!

54.

A sötétség átláthatatlan falként öleli körül az észak felé menetelő karaván. A zsoldosok fáklyáinak fénykörén túlról csak az éjszaka neszei hallatszanak; mivel nem tudod, hogy mik okozzák ezeket, így meg vagy róla győződve, hogy minden rikoltás sárkányfattyaktól ered, minden reccsenést egy hegyi kolosszus hatalmas talpa okoz, és hogy a susogó hang sem származhat mástól, csak a sötétben lebegő kísértetasszonyoktól.

– Egy kortyot idegnyugtatónak? – nyújtja feléd kulacsát a bakról Bolhás. – Ildenori főzet, a bátyám saját készítése. Húzd csak meg, Aradin uram! Én is azt teszem, ha elhatalmasodik rajtam a rettegés…

Kissé szégyelled magad, hogy ennyire nem tudod leplezni az érzéseidet, de némi habozás után csak elfogadod az itókát, és nagyot

kortyolsz belőle. A pálinka marja a torkodat, ám pár perc múlva már valóban nyugodtabban fürkészed a sötétséget.

– Hallottátok ezt a hangot? – kérdezi hirtelen Grigon a menetoszlop elejéről.

Cinkosan egymásra vigyorogtak Bolhással. Alighanem másnak is szüksége lenne egy korty idegnyugtatóra…

Nem sokkal később aztán te is valami elmosódott hangra leszel figyelmes, majd arra is rájössz, hogy mi az: kutyaugatás. Elindultok a hang felé, és pár perc múlva néhány gyümölcsfa mögül egy takaros kis gazdaság bukkan elő, melyről rögtön tudod, hogy Rufus cimborádé. Van itt lakóház, istálló és pár lapos tetejű terménytároló is. Az ugatás egy falkányi nagytestű, fekete vérebtől ered, amik őrjöngve harcolnak a tanya udvarára lecsapó sárkánykölykökkel. A három öszvérméretű fenevad ugyan korántsem kifejlett példány, s a lángfújásra sem képesek még, ám agyaraik és karmaik így is halálos fenyegetést jelentenek. A sárkánykölykök nem elsősorban a kutyákat támadják; a gazdaság csirkéinek és malacainak vérére szomjaznak. Rufus, a fekete szakállú, nagy orrú törpe egy kétfejű csatabárddal, mellette gyermekei buzogányokkal és farudakkal csapkodnak a szárnyas támadók felé, a vérebek meg morogva-ugatva hajkurásszák őket.

Ha úgy döntesz, hogy segítetek Rufusnak és családjának a sárkánykölykök elleni harcban, lapozz a **191**-re!

Máskülönben lapozz a **137**-re!

55.

A „Dagonyázó tivornyázó” Agrimornis tartomány, de valószínűleg egész Vindgardia legkülönösebb kocsmája. Az épület alsó szintjét, teljes utcafronton üvegfalak alkotják; ily módon a kíváncsi nordherni közönség semmiről nem maradhat le, ami odabent történik.

Kissé előrébb furakszol a bámészkodók között, hogy láss is valamit a terebélyes hasak, kerek csípők és széles hátak erdejében.

– Ha egy csapat majomra adnának vértet, és ők strázsálnának a falakon, azok is tudnák, hogy ha nyakunkon az ellenség, be kell

csukni a kaput – dohog melletted egy görbe hátú, szakadt ingű, vörös orrú férfi.

– Ja – vihog a kiöregedett kurtizánnak tűnő, festett hajú nő. – Talán még az új őrparancsnoknál is hasznosabbak lennének a város védői számára… mondjuk Kallimort nem nehéz túlszárnyalni.

– Egen – helyesel a fickó. – Az ostrom során kizárólag rossz döntéseket hozott… Nem küldte ki időben a nordherni csapatokat, nem vezényelt íjászokat a falakra, nem vetette be időben a csatamágusainkat. Az elődje, Agri-Mor nyugosztalja, nem követett volna el ekkora hibákat. A harci majmok sokkal többet érnének, mint Kallimor parancsnok!

Furcsállod a dolgot, de aztán a beszélgetők arrébb sétálnak, így újra a „Dagonyázó tivornyázó" felé fordítod a figyelmedet.

A pult mögött ott görnyed a kissé púpos tulajdonos, Sárgaföld Torontál, és mint minden igényes kocsmáros, nagy műgonddal egy korsót törölget egy koszos ronggyal.

A pult, az asztalok, a padok mind magasított lábakon állnak, a kocsma padlóját pedig vastagon beborítja a folyékony sár. Vidám képű malackák és sáros hátú kocák élvezkednek az iszapban, s csupán akkor szaladnak odébb nagy sivítozás közepette, amikor valamelyik padról egy félájult ivó pottyan le közéjük. Maguk a padok ugyanis furfangos elven működnek: ha a rajtuk ülő túlságosan hátravagy előredől, akkor a pad arrafelé billen, és az italozó a sártengerbe bucskázik.

Az elfogyasztott italokért odabent nem kell fizetnie senkinek, azokat a kinti közönség állja. A belátás ugyanis csak addig biztosított, amíg folyamatosan dobálnak be érméket egy erre szolgáló nyílásba; ha az adakozás szünetel, a kirakatüveget egy vastag bársonyfüggöny takarja el. A tömeg ilyenkor mindig felhördül, hogy lemarad valamilyen mókás jelenetről, és tüstént akad valaki, aki pénzt dob a lyukba.

Hosszú percekig bámészkodsz magad is. Az asztaloknál hol innen, hol onnan bukfencezik le egy-egy pityókás kocsmatöltelék, hogy aztán egymásba csimpaszkodva próbáljanak feltápászkodni és állva maradni a csúszós sárban.

A rozsdás lemezvértet és piros süveget viselő öregember szálfaegyenes tartással ül az üvegfallal szemben, és üdvözült mosollyal, elégedett horkantásokkal tölti magába egyik italt a másik után. Amikor homályos tekintete rád téved, arca még inkább felderül, és a fakupájával feléd int. Esetlenül visszaintesz neki, majd meglóbálod az arannyal teli erszényt, és jelzed, hogy oda szeretnéd adni neki a szolgálataiért cserébe. Dormindar csodák-csodájára megérti, hogy mit akarsz, de csak legyint. Jobb keze lefelé fordított mutató- és középső ujjával járást imitál az asztalon, aztán ökleivel úgy csinál, mintha öklözne valakivel, majd ujjait egymástól eltávolítva a robbanás jelét mutatja… Végül felemelt hüvelykjét rázogatja feléd, s közben szélesen vigyorog.

Homlokodat ráncolva figyeled a jelenetet, de úgy érzed, tudod, mit akar közölni veled a borostás varázsló; hogy ő is élvezte az utazást, és örül, hogy a részese volt a harcoknak és varázsolhatott. A vén Dormindar egyenesen a szemedbe néz, szokatlan komolysággal feléd biccent – és ekkor mintha meglátnád a hajdani csatamágust, ahogy tiszteletét kinyilvánítva búcsút vesz tőled. Aztán rád kacsint, és a varázs odalesz; ismét a részeges öregembert látod, ahogy kéjes böffentés kíséretében a szájához emeli kupáját, a pad pedig vészesen megbillen alatta. A tömeg reménykedve felhördül, de Dormindar rutinosan visszanyeri egyensúlyát.

Tudod jól, hogy a vénemberben több van, mint amennyit mások kinéznek belőle, s hogy nem kell aggódnod érte – sem a harcban, sem a kocsmában. Biztosra veszed, hogy hallasz még róla…

Nagyot sóhajtasz, aztán elfordulsz a kirakattól. Elnyomakodsz a kocsma falán lévő pénzbedobó nyílásig, és beleüríted az erszény tartalmát. A tömeg hatalmas tapssal fogadja tettedet; most vagy egy hónapig biztosan nem kell attól tartaniuk, hogy a függöny összehúzódik, és eltakarja előlük kedvenc látványosságukat…

Ha most megtudakolod Kallimor őrparancsnok tartózkodási helyét, majd felkeresed, hogy elbeszélgess vele az ostromról, lapozz a **100**-ra!

Ha inkább nem foglalkozol a dologgal, lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

56.

Reménykedve tekered ki a pergament, hogy hátha a tükröt működésbe hozó holmiról esik szó benne, ám hamar kiderül, hogy csupán a lapos kődarab leírását tartod a kezedben. E szerint a tárgy Zaman Csókja, mely képes arra, hogy visszahozzon a halálból valakit, aki egy percnél nem régebben távozott az élők sorából; ehhez nem kell mást tenni, mint ráhelyezni a követ a halott ajkára. Ezt mostantól te is megteheted minden olyan csata vagy esemény után, amikor zsoldosaid közül elhullott valaki (azaz veszítettetek legalább 1 *Erőnlét* pontot); ilyenkor mindig írj vissza magatoknak 1 *Erőnlét* pontot! Ha valami miatt nem tudod használni a követ, a könyv ki fog térni rá. Fontos, hogy a varázstárgy nem gyógyít sebesüléseket, és élőhalottak felélesztésére sem alkalmas!

Az erszényedbe csúsztatod az értékes csodakövet (írd fel Zaman Csókját a *Zsoldoslapra*!), aztán jobb híján az asztalon fekvő papírok felé fordulsz.

Ha egy összegyűrt lapot veszel szemügyre, lapozz a **160**-ra!

Ha egy félbehajtott levelet vizsgálsz meg, lapozz a **103**-ra!

Ha a papírkupac mélyére ásol, lapozz a **226**-ra!

57.

A tölgyfa környéke valósággal csatatérré vált; halottak hevernek mindenütt, a kavicsos úton, a fa tövében és a vizes fűben is. Míg zsoldosaid kíváncsian vizsgálgatják az idegen szekereket, azt találgatva, miféle vadállatok lehetnek rajtuk, és hogyan nyissák ki az ajtókon lévő lakatokat, te átkutatod a holttesteket a kulcsok után. Találsz egy láncos buzogányt, amit magaddal vihetsz, ha gondolod. Ugyancsak eltehetsz egy szegecsekkel díszített pajzsot is (csak egy lehet nálad, de a régit akár le is cserélheted erre). A törpenő derekán egy aranynyal teli erszényt is felfedezel: 35 aranytallért számolsz össze, amikor a tenyeredbe öntöd az érméket. Nagy örömödre előkerül az egyik köpeny béléséből egy csomag pipadohány is, ráadásul a királyi ház címerével díszített papírba csavarva, ami kiváló portékára utal. Jegyezd fel ezeket a tárgyakat a *Zsoldoslapra*!

Amennyiben veled vannak Brutus Morcék, akkor lecserélik régi, kissé már elnyűtt bőrpáncéljaikat a törpenő kísérőinek új mellvértjeire, melyek jóval komolyabb védelmet biztosítanak nekik; írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy az ereklyevadászoknak új páncélja van! Ha nincsenek veled Brutus Morcék, akkor magaddal viheted a pompás vérteket, hogy később esetleg jó pénzért túladj rajtuk; ez esetben írd fel a törpe páncélokat a *Málha* rovatba!

Végül megtalálod a szekerek lakatkulcsait is a varázslónő nyakában; odaadod az embereidnek, ők pedig körbeveszik az első szekeret, és egyikük óvatosan kinyitja a lakatot. Fegyverrel a kézben várjátok, hogy kiderüljön, miféle fenevadat szállítottak Khaleborba… odabentről azonban nem egy vadállat cammog elő, hanem öt izmos, tetőtől-talpig felfegyverkezett ork, akik gondolkodás nélkül rátok rontanak!

Ha a Méregkeverők a kíséretedet erősítik, lapozz azonnal a **216**-ra!

Máskülönben harcolnotok kell!

ORKOK
Harckészség: 4
Erőnlét: 5

Ha Siimin és íjászai veled vannak, akkor nyílvesszőikkel 2 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak a támadóknak még az összecsapás előtt.

Győzelmetek után már gyanakodva szemlélitek a másik három szekeret, hiszen valószínűleg pont ugyanaz lehet a rakományuk, mint az elsőnek…

Ha úgy érzed, szükségetek lenne néhány további kísérőre, és megpróbálod rávenni az orkokat, hogy tartsanak veletek, lapozz a **254**-re!

Ha csapatod *Erőnléte* 6 vagy kevesebb, és tudod használni Lamena tőrét, legyilkolhatod az orkokat, hogy élőhalottá változtasd őket; ebben az esetben lapozz a **176**-ra!

Ha nem foglalkozol a bezárt orkokkal, hanem továbbindítod a karaván Nordhern felé, lapozz a **82**-re!

58.

A Mágusház, a Bíróság, a Céhközpont és Temirez lovag kastélya jelentik Khalebor világi központját; az isteneknek emelt templomok mellett e négy épület tölt be kiemelkedő szerepet a város életében. A döntéshozók székhelyéül ezek az emeletes, színes üvegablakokkal, vízköpőkkel és tornyokkal díszített, tekintélyt parancsoló építmények szolgálnak. A Mágusház talán a legkevésbé díszes a négy épület közül: csupán egyetlen zömök tornya van, és az ablakait sem védik rácsok. Megjelenésében leginkább egy közönséges fogadóra emlékeztet, csak az ablakok mögött időnként felvillanó színes fények és a kapu körül zöldesen csillámló védővarázs jelzi, hogy itt valóban jelentős mágia összpontosul.

Amikor a kapuhoz érsz, a sejtelmes derengés körbeölel, de nem esik bajod; az oltalmazó mágia valószínűleg felismerte, hogy nem jelentesz veszélyt. Éppen azon töprengsz, hogyan is jelezhetnéd érkezésedet, hiszen a bejáratnál sem kapucsengőt, sem kopogtatót nem látsz, amikor az ajtó kitárul, és egy magas, fiatal nőt pillantasz meg.

– Üdvözöllek a Mágusok Házában, Aradin – hajol meg előtted a nő. – Lépj be, és add elő jöveteled célját!

Belépsz a kapun (ha vannak társaid, ők kint maradnak, hiszen az invitálás csak neked szólt), és egy tágas előszobában találod magad. A padlón színes mozaikokból kirakva Obronnak, a mágusok istenének szimbólumát látod: a lángok övezte könyvet. A falakon egy-egy emberfejnyi kristály ragyog, ezek biztosítják a világosságot az egyébként ablaktalan helyiségben. Az előszobából féltucatnyi boltíves átjárón keresztül lehet továbbmenni.

Miután kinézelődted magad, tekinteted ismét a fiatal nőre téved, aki még mindig várakozva áll előtted. Észbe kapsz, és gyorsan elmondod, hogy Nordhernbe indulsz egy karavánnal, és ennek védelméről szeretnél gondoskodni.

– Szóval bérmágusokat szeretnél? Sajnos egy napot késtél… Tegnap még tucatnyi tanoncunk és négy nagy tudású varázslónk is kapható lett volna bármilyen megbízatásra, de legtöbbjüket elszólították egy váratlan és baljós esemény körüli teendők. – A nő egy pillanatig

gondolkodik, aztán összedörzsöli a tenyerét. – Bár azért van még itt egy-két mágus és növendék… Íme!

A következő pillanatban egy középkorú férfi lép a csarnokba aranyhímzéses talárban, kezében egy zerdukővel díszített embermagas bottal. Horgas orrán csiptetős okulárét visel, sötét hajába a halántékánál már ősz szálak keverednek. Egész megjelenése tekintélyt parancsoló, s átható tekintetétől máris kényelmetlenül érzed magad. A varázslót három fiatal kíséri: két pattanásos arcú ember leány és egy szőke félelf fiú. Mind egyszerű, szürke köpenyt viselnek, hajukat is szürke szalag fogja össze.

A nő a dísztaláros varázsló és a tanoncok felé int a kezével.

– Hadd mutassam be Bilobiust, a Viharok Mesterét, az időjárás-varázslatok Pallanon-szerte elismert szaktekintélyét… Éppen az imént tért vissza tanítványaival Új-Zamangor legjobb akadémiájából, ahol mostanáig tanított. Bilobius kedvére játszik az időjárási tényezőkkel: vihart idéz, villámot vet…

– Ez nem játék! – torkollja le a sötét hajú férfi az asszonyt, aki erre zavartan nyel egyet. – Az időjárás-jellegű mágia rendkívüli odafigyelést igénylő tudományág! Kevesen űzik oly mesteri szinten, mint jómagam…

– Bilobiust és növendékeit 85 aranytallérért fogadhatod a szolgálatodba – közli a nő hűvösen.

A mondott ár nem kevés, de az okulárés varázsló olyan embernek látszik, aki nem csak megkéri, de meg is éri az árát.

Bilobius és tanítványai:

Harckészség: 3

Erőnlét: 3

Felfogadhatóak: 85 aranytallérért

Különleges képességek: Bilobius az időjárás-jellegű mágia mestere, így könnyedén idéz forgószelet, sűrű ködöt, villámcsapást vagy jégverést, ha éppen erre van szükség a karaván védelmének biztosítása érdekében; ezen kívül tanítványai is számos varázslatot elsajátítottak már. Amennyiben lehetőségetek lesz bevetni Bilobius és növendékei mágiáját, a könyv jelezni fogja. Az olyan összecsapásoknál, ahol ilyen hivat-

kozás nem szerepel, 1 ponttal csökkentheted automatikusan ellenfeleitek Harckészségét, mert a varázstudók ellenszéllel akadályozzák őket!

Amíg a tanoncokat bámultad, egy másik átjárón újabb alak toppant a terembe. Hangos csattanás hívja fel rá a figyelmed; odakapod a fejed, és még látod, ahogy az ősz öregember belerúg az imént földre ejtett mágusbotjába, ami ettől a falig gurul. A borostás aggastyán odaballag a falhoz; minden lépése hangos csilingeléssel jár, ahogy összekoccannak a nyakába akasztott és az övére hurkolt mágikus apróságok ósdi vértjével. Látsz ráaggatva láncokat, zsinóron lógó medálokat, bőrszíjra fűzött érméket, sőt, még egy répaszín csengettyűt is – az öreget bámulva a harácsolás napján feldíszített facsemeték jutnak eszedbe… A mágus lehajol a botért, piros süvege a mozdulattól lecsúszik a fejéről, és a lába elé pottyan. Az öregember ügyetlenkedik még egy sort, végül összeszedi magát és a holmiját, aztán kimerülten a falnak dől. Köntöse zsebéből előhúz egy kis butykost, és jókorát kortyol belőle. Aztán újra. És megint…

A fiatalok vihogva sugdolóznak egymás között, közben az iszákos varázsló felé tekintgetnek. Bilobius tüntetőleg hátat fordít csetlő-botló mágustársának.

– Ő itt Dormindar, a Mágusház korábbi legnagyobb hatalmú varázslója és csatamágusa, aki ma is azt a bűverejű vértjét viseli, melyben az ingovardi csata idején legyőzte a vérelfek sámánurát. – Feltűnik, hogy a nő kissé hangsúlyosabban ejti ki a „korábbi" szót… Az ingovardi vérengzés meg úgy negyven éve lehetett; lehetséges, hogy a csatamágusnak nincsenek érdemei a közelmúltból?

Homlokodat ráncolva figyeled a szikár aggastyánt, aki a köpenyére egy túlméretes vértet húzott, melyet mágikus rúnákkal borított, különböző formájú rozsdás vaslapok alkotnak. Lehet, hogy ez a vért hajdanán bármilyen támadástól megóvta a viselőjét, mára azonban az ereje igencsak megcsappanhatott; ránézésre egy erőtlen buzogánycsapás is összezúzná. Félő, hogy ugyanez igaz a vén Dormindarra is…

A borostás mágus nagyot böffent, aztán süvegével megtörli a száját.

– Dormindar több támadóvarázst maga fejlesztett tökélyre, és a hadi védelem bűvigéi is a kisujjában voltak. – Felfigyelsz rá, hogy a nő múlt időt használ… A varázsló közben előveszi a varázskönyvét, lapozgatni kezdi, aztán észreveszi, hogy fejjel lefelé tartja, és komótosan megfordítja. – Különleges kedvezményünknek köszönhetően Dormindar ma csupán 15 aranytallérért felbérelhető. Elfogadunk a pénz helyett aranytárgyat is.

Dormindar, a csatamágus:
Harckészség: 1
Erőnlét: 1
Felbérelhető: 15 aranytallérért vagy egy aranytárgyért
Különleges képességek: A hajdani csatamágus támadóvarázslatok garmadáját képes bevetni, sőt, az egész karaván védelmét is biztosítani tudja védővarázslatai segítségével. Sajnos azonban Dormindar rendszeresen – mondhatni folyamatosan – fogyasztja a Nyikogót, ezt a méregerős khalebori pálinkát, ami az összpontosítására rendkívül károsan hat…

Ha fel szeretnéd bérelni Bilobiust és tanítványait vagy Dormindart, és van is elegendő pénzed, vezesd fel a szükséges változásokat a *Zsoldoslapra* (mindkét varázslót nem viheted magaddal, mert képtelenek elviselni egymást)! Ebben az esetben választottad a leégett kaszárnyánál csatlakozik a karaván hoz.

Megköszönöd a karcsú nő segítségét, aztán elhagyod a Mágusházat.

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

59.

Be sem kell kopogtatnod Zugliget utolsó házának kapuján, az máris kitárul, és egy széles vállú, hosszú hajú fiatalember lép ki rajta mécsessel a kezében.

– Jó estét, Juriz vagyok. Gondolom, hosszú útra indultok a szekerekkel… Elemózsiával hogy álltok? Szíves-örömest eladok némi húst, de akár cserélhetünk is, ha nincs rá pénzetek.

A vadász két étkezésre elegendő vadkanhúst tud felajánlani nektek; egy adagért 8 aranytallért kér, de elfogadja cserébe a gyógybalzsamot vagy a kerek pajzsot is (amennyiben nálad van valamelyik). Juriz az ékköves sisakért (ha nálad van) mindkét adag ételt hajlandó odaadni. Ha cserélsz, vezesd fel a változásokat a *Zsoldoslapra* (a vadkanhúst a *Málha* rovatba írd)!

– Nincs nálatok véletlenül valami robbanó lövedék? – kérdezi ezután a vadász. – Amióta felbukkant a marcangoló a környéken, folyton a nyomát kutatom. Végezni akarok vele, és ehhez jól jönne valamilyen lövedék… Cserébe adok egy térképet Zerd földalatti járatairól; ha arrafelé jártok, biztosan hasznát veszitek.

Ha van nálad egy rúnaköves gyűrű vagy *két* robbanódárda, akkor felajánlhatod a tárgya(ka)t a vadásznak a térképért; ebben az esetben lapozz a **237**-re!

Máskülönben el kell hagynod a vadász házát; lapozz a **109**-re!

60.

A Mindent Maró Keverékre az ereklyevadászok vezetője is szemet vet, és felajánlja, hogy egy palackért cserébe ad neked egy szelencényi Igazságport. Elmondása szerint bárki szippantja be, az képtelen lesz hazudni neked.

Döntsd el, hogy üzletelsz-e társaddal vagy sem; ha igen, akkor húzz le egy üveg Keveréket a *Zsoldoslapról*, s írd fel az Igazságport, a *Zsoldoscsapatok* rovatba pedig azt, hogy Brutus Morcnál van egy palack Mindent Maró Keverék!

Megköszönöd Ari segítségét, aztán távoztok az üzletből; lapozz az **5**-re!

61.

Az erdő fái közé beragyog a napfény, ezért a nyirkos aljnövényzet fölött vastag, fehér párafelhő kezd el gomolyogni; úgy hullámzik a

szekerek keltette menetszélben, mintha mohó kísértetek kapkodnának utánatok.

Egyszer csak Bolhás figyelmeztet, hogy valaki közeledik felétek. Valóban, hamarosan egy középkorú, kövér asszony tűnik elő a párafüggönyből az első szekér előtt, s előrenyújtott jobb tenyerével megálljt jelez.

– Örülök, hogy találkoztunk, utazók – biccent üdvözlésképpen a nő, akinek sötét haja a hátát verdesi, fekete bársonyköpenye pedig nem elrejti, sokkal inkább kiemeli hájas alakját. – Ma titeket ért az a szerencse, hogy megajándékozhatjátok Erianát…

Értetlen pillantásaitokat látva az asszony csúfondáros mosolyra húzza húsos ajkát.

– Beléptetek Eriana erdejébe… Nyilván azért tettétek ezt a vérlázító szemtelenséget, mert valami értékessel kívántok kedveskedni a fák úrnőjének. Hát gyerünk, adjátok át minden aranytallérotokat! – sürgetően felétek int, majd hozzáteszi: – Remélem, nem kívánjátok megsérteni Erianát azzal, hogy letagadjátok előtte a vagyonotokat… Eriana mindig tudja, ha hazudnak neki! Ha mérges, Eriana varázsol, és aztán Eriana úgyis elveszi a neki járó ajándékot a halottak erszényéből. Ugye értitek Erianát…?

A fejedet vakargatva figyeled a kövér nőt.

Ha hajlandó vagy odaadni neki minden pénzedet, és aranytallérjaid száma legalább 40, lapozz a **175**-re!

Ha úgy döntesz, hogy nem fizetsz Erianának, vagy 40 aranytallérnál kevesebb pénzed van, lapozz a **147**-re!

62.

Veled van Dormindar? Ha igen, dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 1, akkor a részeges csatamágus egyszerűen képtelen varázsolni; ha az eredmény 2-6, akkor társad kilő egy lángcsóvát a növényekre, és lapozz azonnal a **115**-re!

Ha nincs veled Dormindar (vagy nem sikerült a varázslata), megpróbálhatsz te magad kárt tenni az indás szörnyetegekben. Ha rendelkezel gyomirtó folyadékkal, ráöntheted a növényekre; ha lapul a

hátizsákodban robbanódárda, ráhajíthatod a zöldindás teremtményekre; ha van egy rúnavésett aranygyűrűd, kilőhetsz belőle egy tűzgolyót a növényekre. Ha élni tudsz valamelyik lehetőséggel, lapozz a **115**-re! (Amennyiben elhasználtál egy tárgyat, ne felejtsd el kihúzni a a *Zsoldoslapról*!)

Ha semmilyen módon sem tudsz kárt tenni az indás szörnyetegekben, lapozz a **171**-re!

63.

Közlöd a féllábúval, hogy nem fizetsz neki, mire előhúz az övéből egy kürtöt, és belefúj. Éles hang töri meg a csendet, mely még sokáig visszhangzik a házak között. Bárhol is van jelenleg a Nyakatlanként emlegetett bandavezér, most már alighanem pontosan tudja, merre jártok…

Szitkozódva adod ki a parancsot az indulásra; lapozz a **33**-ra!

64.

Odalépsz a malac-címeres, piros ajtóhoz. Valószínűleg ez az az épület, ami állítólag tele van kincsekkel, a tulajdonosa pedig elutazott… Próbaképpen bezörgetsz, de senki nem nyit ajtót. A lakóház csakugyan őrizetlennek tűnik!

Amennyiben betörésre adod a fejed, akkor Lorna (ha veled van) örömmel feltöri a zárat; de Dormindar vagy Bilobius is ki tudja nyitni az ajtót egy varázsigével (ha a kíséretedet erősíti valamelyik mágus); ha pedig rendelkezel egy tolvajkulcs-készlettel, akár te magad is eltolhatod a zár nyelvét. Ha élni tudsz valamelyik lehetőséggel, lapozz a **116**-ra!

Ha nem akarsz betörésre vetemedni (vagy nem tudjátok kinyitni az ajtót) felmentek az épület melletti lépcsősoron a felszínre; lapozz az **5**-re!

65.

Semmi kedved vásárra vinni a bőröd egy elátkozott temetőben, úgyhogy megmondod Brutus Morcnak, hogy elválnak útjaitok, mert a karaván északra megy tovább, Nordhern felé.

Az ereklyevadászok vezetője csúnyán feldühödik, és válogatott káromkodásokat vág a fejedhez. Végül int megmaradt csapatának, és még mindig hangosan szitkozódva, társaival a nyomában faképnél hagy benneteket. Húzd ki Brutus Morc és ereklyevadászainak csapatát a *Zsoldoslapról*! Távozásuk miatt veszítetek 3 *Harckészség* pontot is. Ha *Erőnlét* pontjaitokból már veszítettek, mióta elhagytátok Khalebort, akkor dobj egy kockával, és az eredményt oszd el 2-vel (ha szükséges, felfelé kerekíts), majd csökkentsd ennyivel *Erőnlét* pontjaitok számát! Ha mostanáig nem veszítettek *Erőnlétetekből*, akkor 4 ponttal kell csökkentened jelenlegi *Erőnléteteket*. Mivel rútul becsaptad társadat, így le kell vonnod 2 *Becsület* pontot is!

Miután az ereklyevadászok elcsörtettek északnyugat felé, intesz bérenceidnek, hogy induljatok tovább észak felé; lapozz a **29**-re!

66.

– Marisei, a Holtak Úrnője… – szólal meg melletted Átokszipoly, ahogy megpillantja a sziklán álló nőt. Társad feléd fordítja levágott fejét, és elhúzza a száját. – Gondolhattam volna, hogy ez a boszorkány áll a támadás mögött… a környéken egyedül neki van élőhalottakból álló serege. Egyszer még engem is megpróbált magához édesgetni, de túl jól ismerem ahhoz, hogy igent mondjak neki. Ostoba és arrogáns asszony, nem egy hadsereg vezetésére termett, és főleg nem való hatalom a kezébe… – A néhai nemesember megrázza a fejét, bizarr módon a kezével. – Gyere, vessünk véget ennek a komédiának! Én elvonom Marisei figyelmét, te pedig végezz vele a Tőrrel! Ha ő is élőhalott lesz, megparancsolhatod neki, hogy hagyjon fel a támadással.

Átokszipoly ötletét jónak tartod; ily módon hamar véget vethettek az ostromnak. Bólintasz hát, mire az élőhalott fiatalember a csontvázaival elindul az elf boszorkányúrnő felé, te pedig a sziklákat megkerülve Marisei hátába kerülsz.

Amikor Átokszipoly támadást vezényel csapatának, az ellenség vezérének minden figyelme feléjük irányul, így elérkezik számodra a cselekvés ideje…

Amennyiben még nálad van Lamena elátkozott tőre, lapozz a **215**-re!

Ha már nincs nálad a tőr, lapozz a **84**-re!

67.

A kavicsos út újabb és újabb dombok között halad át, ám ezek már jóval alacsonyabbak, mint a korábbiak. Úgy tűnik, lassan magatok mögött hagyjátok a Khalebin-dombságot.

Egy újabb óra telik el monoton egyhangúságban, amikor az egyik kanyarban egy oldalára dőlt kézikocsi zárja el utatokat. Már éppen csapdát sejtve riadót fújnál, ekkor azonban az út melletti bozótosból egy sötét hajú, kecskeszakállas fiatalember siet elő a nadrágjával bajlódva.

– De jó, hogy erre jártok! – fogad benneteket a karaván elé lépve. – Varázslótanonc vagyok, és az évszázad fogadását ajánlom nektek: ha van varázstudótok, és legyőzi az általam megidézett teremtményt, választhat egy értékes holmit a kocsimról. Ha veszít, én vehetek el valamit az ő felszereléséből.

Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a csillag, lapozz azonnal a **120**-ra!

Máskülönben ha felbérelted Bilobiust, lapozz a **155**-re!

Ha Dormindar csatlakozott hozzád, lapozz a **41**-re!

Ha nincs veled varázsló, elköszöntök a fiatalembertől, majd miután félretolja a kézikocsiját, továbbindultok az úton; lapozz a **232**-re!

68.

Egyik óra telik a másik után, ám szerencsére előrehaladásotokat már semmilyen baljós esemény nem szakítja meg. Egy alkalommal ugyan láttok pár farkast a mezőn, de nem támadnak rátok. Máskor meg néhány grifflovas száll el a fejetek felett, majd tesznek egy kört is fölöttetek, de aztán ők sem törődnek a karaván nal. Később egy bőr bugyellárist találsz az úton, benne 3 aranytallérral; talán egy előttetek erre járó utazó veszthette el. Elteszed a pénzt, biztos jól jön még a későbbiekben (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Este letáboroztok egy régóta az út szélén felejtett, korhadó farakás mellett. A lenyugvó nap fényében megcsodáljátok a távoli Carfaxion bástyáit, és Rudó még egy vidám dalocskát is elénekel arról, miként győzedelmeskedtek az erőd csavaros eszű védői az oktondi goblinok hordái felett. Az éjszaka zavartalanul telik, s amikor éjfél körül felriadsz, és körbejárod a tábort, még arra is van időd, hogy a felhőtlen égbolton ragyogó csillagokban gyönyörködj.

Reggel a félszerzet hibátlan füstkarikákat eregetve odasétál hozzád, hogy megkérdezze, tud-e segíteni neked az ennivaló tálalásában. Ez nyilván egy finom célzás, hogy ideje lenne végre enni valamit… Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

Összeszedelőzködtök, a hajtók újra befogják az öszvéreket, aztán a karaván ismét elindul észak felé.

Határozd meg a 4. nap *Sorsszimbólumát*!

Pár órával később két kőszoborhoz értek, melyek az út két oldalán helyezkednek el. A bal oldali egy hímzett díszpárnán ülő karcsú macskát ábrázol; Rudó tudálékosan megjegyzi, hogy ez itt a pénz és a világi örömök istenének szobra. A talapzaton magad is elolvashatod a szöveget: „*Mondj egy imát Agri-Mornak, aztán lépj be Agrimornisba!*". A jobb oldali faragvány egy rettentően kövér és teljesen kopasz férfit örökít meg, aki egyik kezében alvó macskát, másikban kelyhet tart; a felirat szerint ő „*Agrimornis tartomány ura, a Nagybáró*". Ezek szerint most értetek el a két régió határára; innentől már nem Pallanon területén utaztok. Fejet hajtotok a tartomány névadó istenségének szobra előtt, aztán továbbindultok.

A délelőtt ezúttal is eseménytelenül telik, Bolhás meg is jegyzi, hogy sohasem gondolta volna, hogy ez az útszakasz ennyire néptelen. Időnként láttok egy-egy legelésző birkanyájat, máskor meg elvágtat mellettetek pár lovas, de szerencsére megtámadni senki sem akar benneteket a szemtelen szúnyogokon kívül.

Dél körül egy útkereszteződéshez értek. A kavicsos út észak felé folytatódik, de leágazik belőle egy hasonlóan széles, északkeletre tartó ág is. Az utak találkozásánál egy kordé áll, mely elé két girhes gebét fogtak. A kocsiból két vékony fickó lapátolja a kavicsot az úton lévő lyukakba.

Ha Siimin és íjászai a kíséretedhez tartoznak, lapozz azonnal a **25**-re!

Máskülönben vannak élőhalottak a karaván kísérői között?

Ha nincsenek, lapozz a **239**-re!

Ha vannak, akkor a munkások lapátjaikat elhajítva elszaladnak a közeletekből.

Ha most továbbra is északra vezeted a karaván, lapozz a **92**-re!

Ha inkább északkeletre, lapozz a **221**-re!

69.

Az utca egyre elhanyagoltabbá válik, és gyanús külsejű alakok mellett haladtok el. Ori-Garr idegesen nézelődik, és folyton azt hajtogatja, hogy minél előbb el kellene hagynotok ezt a környéket…

Aztán hirtelen hat tagbaszakadt férfi lép elétek.

– Nézzétek csak, fiúk, kik tévedtek erre? Csak nem idegenek? – A beszélő bőrpáncélt visel és egy koszos kendőt a fején; társai buta arcú, buzogányokkal felfegyverkezett fickók. – Biztos nem tudjátok, törpe, hogy a Fakupa köz a mi területünk… Birtokháborítást követtek el éppen, s ennek bizony ára van; 50 aranytallér!

Ha Morik itt van veled, lapozz azonnal a **179**-re!

Máskülönben kifizetheted a kért összeget a fejkendős útonállónak; ha így teszel, lapozz a **190**-re!

Ha nem tudsz vagy nem akarsz fizetni, a férfiak rátok rontanak; lapozz a **281**-re!

70.

A sziklák között kanyargó út egyszer csak megkerül egy jókora kőtömböt, s utána páratlan kilátás tárul elétek. Alattatok ugyanis egy völgy húzódik, abban pedig egy város áll; a nap fénye megvilágítja a magas falat, a zömök bástyákat és a mohazöld háztetőket.

– Íme úticélunk, Nordhern – fordul feléd az első szekér bakján ülő Bolhás elégedettségtől sugárzó arccal, szakállát simogatva.

Megkönnyebbülten felsóhajtasz. Csak elérkezett hát ez a pillanat is…

– Alig várom, hogy ismét megfürödjek és tiszta ruhát vegyek magamra – tervezgeti máris nordherni első teendőit Ori-Garr. – Az elmúlt napoknak köszönhetően úgy bűzlök, mint Rudó talpa.

– Csak szeretnéd, Ori! – legyint a félszerzet a gyűrött, sárga kaftánt viselő hajtó felé. – Az én lábam illata olyan, mint a legnemesebb orundori sajt, amit egy hétig a napon felejtettek, a te szagod viszont egy bomlásnak indult boranra hasonlít…

Mosolyogva hallgatod társaid csipkelődését, miközben a távoli város napsütötte falait figyeled. A többi zsoldos is körétek gyűlik; mindenki alaposan meg akarja nézni utatok végállomását.

Hirtelen Ori-Garr felkiált, és nyugat felé mutat, egyenesen egy mozgó foltra a messzi sziklák között. Összehúzott szemmel fürkészed, és végül rájössz, hogy mi az: egy Nordhern felé igyekvő sereg! Láthatóan lopakodva, fedezéktől-fedezékig haladnak; aki így közelít a falakhoz, az nem baráti látogatást tervez…

– Ez valami vicc? – morogja melletted Bolhás a szakálla alatt. – Átutazunk a fél királyságon, és kőhajításnyira a célunktól belefutunk egy ostromba?

Döbbenten bámulod a lopakodó sereget, és átfut az agyadon, hogy talán még van remény a város számára; ha siettek, előbb juthattok el Nordhern kapujáig, mint a támadók, és figyelmeztethetitek az őrséget. E nélkül viszont biztos, hogy a város komoly bajba fog kerülni, hiszen a közeledőket végig elrejtik a sziklák, így a strázsák az utolsó pillanatig nem is sejtik majd, hogy rajtaütés készül…

Mit teszel?

Ha elindulsz a karavánnal a völgybe, olyan gyorsan, ahogy csak lehet, hogy figyelmeztessétek a nordhernieket a támadásra, lapozz a **19**-re!

Ha nem kívánsz belekeveredni egy ostromba, és inkább visszavonulót fújsz, lapozz a **296**-ra!

Ha van nálad egy varjúszobor, valamint Szoborelevenítő folyadék is, és használni akarod, lapozz a **206**-ra!

71.

A rozsdás lemezvértet viselő mágus a középső szekér mögül varázstámadást indít a nyílpuskásokat rejtő épület felé. Sajnos azonban az elfogyasztott itóka hatására Dormindar fejében az utolsó pillanatban összeakadnak a gondolatok…

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, a varázslat egyszerűen nem sikerül. Ha az eredmény 2 vagy 3, akkor egy kisebb tűzgolyó csapódik be az emelet falába, letarolva az ott lesben állókat; csökkentsd ellenfeleitek *Erőnlétét* a dobásnak megfelelő számmal, valamint vonj le tőlük 1 *Harckészség* pontot is! Ha a dobott szám 4, 5 vagy 6, akkor egy hatalmas tűzgömb lángba borítja az épületet, és azonnal végez Nyakatlan odabent tartózkodó nyílpuskásaival; csökkentsd ellenfeleitek *Harckészségét* 3, *Erőnlétét* pedig 6 ponttal!

Lapozz vissza a **33**-ra, és játszd le a csatát!

72.

A mauzóleum mögül egyre erősödő zajt hallotok; mintha valami felétek vonszolná magát a földön. A kaparászó-súrlódó hangba fojtott nyögések keverednek, s érzed, amint eluralkodik rajtad a rémület. Miféle förtelem tanyázik még ebben az elátkozott temetőben…?

Óvatosan kinézel a sarok mögül a neszezés irányába, s néhány csúszó-mászó, alaktalan árnyat látsz felétek közeledni.

Ha újra harcba vezényled zsoldosaidat, lapozz a **195**-re!

Ha nem törődsz az ismeretlen rémekkel, és bevezeted embereidet a mauzóleumba, hogy átkutassátok, lapozz a **166**-ra!

Ha inkább a sírkert elhagyása mellett döntesz, és visszatértek az útjelző táblához, ahol folytatjátok utatokat észak felé a kavicsos úton, lapozz a **29**-re!

73.

Sikerül a Kristályharcos térdét telibe találnod, így a földre roskad. Ellenfeled azonban még most sem adja fel: tovább csapkod feléd a pörölyével, de az erőteljes ütések így már csupán a kristály-

padlót zúzzák szét egy darabon. A törmelékdarabkák között megpillantasz egyet, ami talán beleillik a tükör nyílásába; odaugrasz, és felkapod.

Most már csak el kellene jutnod a tükörhöz, ám egy másik Kristályharcos éppen előtte áll…

Lapozz a **286**-ra!

74.

Az északnak tartó út két oldalát elvadult bokrok meg cserjék szegélyezik, és néha kisebb rágcsálókat is megpillantotok az ágak között.

Jó tempóban haladtok, de vajon megzavarja-e bármi az utazásotokat?

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **174**-re!

Ha a hold, lapozz a **132**-re!

Ha a csillag, lapozz a **204**-re!

75.

Az időjárás-varázsló aranyhímzéses köpenyét vadul cibálja a szél, miközben mindkét karját az ég felé emeli. Tanítványai mellé állnak, és mély hangú kántálásba kezdenek.

Pár pillanattal később észreveszed, hogy már nem áztok; az eső azonban csak a szekerek fölött állt el, körülöttetek továbbra is teljes erővel tombol a vihar… Bilobius és növendékei mágiájukkal eltérítették az esőcseppeket és a szelet!

Mivel így biztonságban vagytok a vihartól, közlöd társaiddal, hogy itt töltitek az éjszakát. A pihenőnek mind örülnek, de a vacsora még inkább érdekli néhányukat… Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

A vihar órákig tombol, ám ti békésen és szárazon töltitek az éjszakát; még aludni is tudtok.

Mire felébredtek, minden csendes a környéken: a vihar véget ért.

Határozd meg a 3. nap *Sorsszimbólumát*!

Miközben zsoldosaid összeszedelődzködnek, a hajtók pedig felkészítik az öszvéreket az útra, te körbejárod a környéket. Megállapítod, hogy minden vizenyős és sáros, de a kavicsos út járható.

Lapozz a **26**-ra!

76.

– Tisztességes árat ajánlottunk az ételért, törpe! – fröcsögi a magas asszony. – De ha nem adtok önként, elvesszük erővel! – A nő egy hosszú pengéjű tört ránt elő az ingujja alatt rejtegetett bőrtokból, és feléd vág vele. Számítottál valami ilyesmire, így még éppen ki tudsz térni a penge elől, a nő fürgesége miatt azonban hátrálni kényszerülsz.

A törpenő támadást vezényel csapatának, és a szekerek felől máris hat törpe alabárdos érkezik rohanva, hogy összecsapjon zsoldosaiddal. Hat darócruhás fickó parittyákat forgatva szintén rátok támad a háttérből; és hogy még nehezebb dolgotok legyen, feltűnik a színen egy lila köpenyes varázslónő is, aki máris bűvigéket kántál…

A KARAVÁN VÉDELMEZŐI
Harckészség: 9
Erőnlét: 12

A varázslónő mágiával támogatja harcostársait: minden forduló elején villámcsapással sújt le rátok. Ilyenkor dobj egy kockával! Ha az eredmény páratlan, akkor a villám 1 *Erőnlét* pont veszteséget okoz zsoldosaidnak; ha az eredmény páros, akkor 2-t.

Ha van egy rúnavésett aranygyűrűd, kilőhetsz egy tűzgolyót belőle; ha így teszel, ez váratlanul éri a lila palástos asszonyt – nyilván nem számított effélére tőled –, így varázslatod azonnal lángba borítja, ahogy két parittyás támadót is. Hamarosan mindhárman holtan esnek össze; csökkentsd ellenfeleitek *Harckészségét* és *Erőnlétét* 3-3 ponttal! (A továbbiakban a villámcsapás varázslatot senki sem alkalmazza ellenetek.)

Ha elkísért Dormindar, akkor megpróbál végezni a varázslónővel. Dobj egy kockával! Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a csatamágusnak sikerül koncentrálnia, és egy szivárványszínű energiasugárral telibe találja a varázslónőt, aki holtan rogy össze; csökkentsd ellenfeleitek *Harckészségét* és *Erőnlétét* 2-2 ponttal! (A továbbiakban a villámcsapás varázslatot senki sem alkalmazza ellenetek.) Ha a dobás eredménye 1-4, akkor a kótyagos Dormindar nem képes összpontosítani a varázslatára, a következő fordulóban azonban újra megpróbálhatja.

Ha felbérelted Bilobiust a tanítványaival, akkor az okulárés mágus szélvihart idéz, mely alaposan megtépázza az ellenfeleitek fölött magasodó tölgyfát; egyik ága le is szakad, és éppen a lila köpenyes varázslónőre zuhan. Csökkentsd ellenfeleitek *Harckészségét* és *Erőnlétét* 2-2 ponttal! (A továbbiakban a villámcsapás varázslatot senki sem alkalmazza ellenetek.)

Amennyiben nem tudtok a harc közben végezni a varázslónővel, úgy a legvégén teszitek ezt meg, amikor a karaván védelmezőinek *Erőnléte* 0-ra vagy az alá csökken.

Ha győztetek, és Lamena tőrét használtad, akkor dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, két ellenséggel végeztél, ha az eredmény páratlan, akkor eggyel; mindegyik után 1 pontot adhatsz az *Erőnlétetekhez*, ugyanis élőhalottként csatlakozik hozzátok.

A csata után lapozz az **57**-re!

77.

Vagy egy félórát zötykölődtök a hepehupás úton, amikor hirtelen nagyot döccen az élen haladó szekér, aztán egy hangos reccsenés hallatszik. Aggódva szaladsz előre, hogy kiderítsd, komoly-e a baj, de már messziről látod, hogy igen: az egyik zökkenőben eltört a szekér hátsó kereke, ráadásul pont az, amit már javítottak egyszer az utazás elején. A drótozott, szegelt, pántolt javítgatás megbosszulta magát…

– Most mihez kezdünk? – tápászkodik fel Bolhás a fűről, ahová a bakról bukfencezett le a döccenéskor. Szerencsére nem esett baja, s immár ő is tanácstalanul szemléli a kerék maradványait.

Ha van nálad tartalék kerék, lapozz a **288**-ra!

Ha nincs, akkor valami más megoldást kell találnotok…

– Összeeszkábáljuk újra! – közli a mindig derülátó félszerzet, amikor maga is megszemléli a kereket. – Egyszer már megcsináltuk, csak sikerül másodszor is…

– Akkor még volt mit megjavítani. Most az egész kerék darabokban van – tördeli a kezét Ori-Garr. – Ennek annyi…

– Azért még ne gyújtsuk fel a szekeret, Ori. Szerintem pár óra alatt megoldjuk a dolgot! Van szög meg egy tekercs drót a málhákban, a faanyag még menthető… Gyerünk, építsünk egy új kereket!

Rudó lelkesedése hamar átragad Bolhásra, kettőjüknek meg már sikerül jobb belátásra bírniuk a zsörtölődő Ori-Garrt is. Kisvártatva a három hajtó nekifog a barkácsolásnak, neked meg a zsoldosoknak pedig nincs más dolgotok, mint várni.

A munka órákig elhúzódik, zsoldosaid pedig unalmukban a korgó gyomrukkal kezdenek foglalkozni…

Ha van nálad valamilyen ennivaló, talán lenyugtathatod vele őket; írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

Ha már semmilyen étel sincs nálad, lapozz a **207**-re!

(Amennyiben a karaván kíséretét Átokszipolyék alkotják, ők nem éreznek éhséget, így nem kell ennetek.)

Közel három óra munka után a hajtók büszkén jelentik, hogy elkészültek a kerékkel. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, és továbbindítod a karaván a rossz úton.

Nemsokára eléritek az északnak tartó kavicsos főutat, ahol Nordhern felé fordultok; lapozz a **68**-ra!

78.

Az indák elkapják egyikőtök lábát, és lerántják a lépcsőről, majd bevonszolják a bozót sűrűjébe, hogy a húsevő szájak végezzenek vele. Hogy megtudd ki az áldozat, dobj egy kockával, és az eredményből vonj le egyet, ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a csillag!

Ha az eredmény 0 vagy 1, akkor Morik (csökkentsd az *Erőnléteteket* 1 ponttal, és húzd ki Morikot a *Zsoldoscsapatok* rovatból is;

társai a továbbiakban vezetőjük nélkül tartanak veled!); ha ő nincs itt veled, akkor egy imént kiszabadított férfi.

Ha az eredmény 2, akkor Bax (csökkentsd az *Erőnléteteket* és a *Harckészségeteket* 1-1 ponttal, és húzd ki Baxot a *Zsoldoscsapatok* rovatból; társai a továbbiakban vezetőjük nélkül tartanak veled!); ha ő nincs itt veled, akkor egy imént kiszabadított férfi.

Ha az eredmény 3, akkor Brutus Morc; ám ő minden erejét beleadva még ki tud szabadulni a kacsok szorításából, és felszalad a lépcsőn.

Ha az eredmény 4 vagy 5, akkor egy imént kiszabadított férfi.

Ha az eredmény 6, akkor téged kapnak el az indák… Hacsak nem lámpással világítottál idelent, akkor hiába rugdosol és kapálózol, bevonszolnak a bozótba, ahol még több növényi csáp tekeredik rád; utad itt véget ér. Amennyiben lámpással világítottál idelent, akkor kétségbeesésedben hozzávágod azt a lábadra tekeredett indához, mire az égő olaj ráfolyik, és tüstént visszahúzódik (a lámpás összetört, így húzd ki a *Zsoldoslapról*!).

Ha legalább te túlélted az indaszörnyek támadását, lapozz a **197**-re!

79.

Már majdnem eléritek a városkaput, amikor hirtelen több tucat élőhalott botorkál ki a sziklák közül. Őket láttátok korábban Nordhern felé menetelni; most megérkeztek… Embereid iszonyodva figyelik őket, és neked is megremeg a térded a gonosz mágia által életre keltett holttestek láttán. Azok egyre közelebb érnek a még mindig nyitott kapuhoz, ám egy részük észrevesz titeket, és darabos mozgással felétek indul.

A következő pillanatban felfigyelsz egy magas, sötét hajú, tündöklő szépségű elf asszonyra az egyik szikla tetején; zöldes derengés burkolja be, és biztos vagy benne, hogy ő irányítja a rémséges sereget.

Ha Átokszipoly csatlakozott hozzád, lapozz a **66**-ra!

Ha nem, lapozz a **297**-re!

80.

Mielőtt bármit is tehetnél, egy vérrel borított élőhalott mászik fel melléd a sziklatömbre. Ócska vaslapokból álló vértje ismerősnek tűnik, ám csak amikor kiegyenesedik, s meglátod a nyakában lógó répaszín csengettyűt, jössz rá, hogy a néhai Dormindar az… Elborzadva nézed a szerencsétlen öregembert, akinek az arcát valamilyen súlyos fegyverrel teljesen összezúzták.

Csökkentsd csapatod *Harckészségét*, valamint *Erőnlétét* is 1-gyel, és húzd ki Dormindart a *Zsoldoscsapatok* rovatból!

A következő pillanatban az élőhalott mágus felhördül, és begörbített ujjakkal rád támad.

Ha van nálad pöröly, úgy egy erőteljes csapással félresöpröd egykori társadat, aki ettől lebucskázik a szikláról; lapozz azonnal a **133**-ra!

Máskülönben egyre csak hátrálsz Dormindar megelevenedett holtteste elől, míg végül lezuhansz a kőtömbről. Szerencsére nem esik bajod, ám immár nincs módod Marisei közelébe férkőzni; kénytelen vagy visszatérni Átokszipoly és csontvázai mellé, s csatlakozni a harchoz… Lapozz a **297**-re!

81.

Bilobius utasítja növendékeit, hogy egy bőséges záporral oltsák ki a lávakígyók izzó testét. Sajnos azonban az ötlet nem válik be: a szörnyetegeknek nem árt a mágikus támadás…

Ha tudod, hogy melyik varázsige segíthet a lávakígyók ellen, szorozd meg a betűinek számát 3-mal, és lapozz az így kapott fejezetszámra!

Ha nem tudod, lapozz vissza a **123**-ra, és küzdjetek meg velük fegyverrel! Mivel azonban Bilobiusék túl sok időt vesztegettek el a hatásos varázslat kitalálására, így már nem marad idejük az ellenszél bevetésére – vagyis nem vonhatod le ellenfeleitektől a szokásos 1 *Harckészség* pontot!

82.

Nemsokára egy elágazáshoz értek. A kavicsos út továbbvezet északra, Nordhern irányába, de egy hasonló szélességű út kelet felé is leágazik róla, melynek járhatóságát szintén vastag kavicsréteg biztosítja.

Ha az ork harcosok is részei a karaván kíséretének, lapozz azonnal a **136**-ra!

Viharvert útjelzőtábla áll kissé ferdén az utak csomópontjában. Észak felé a „Nordhern" feliratot pingálták rá, a keletre mutató nyíl fölé pedig a „Gátvár" szót írták, jelezve, hogy ez az út a Néma-erdőt elkerülve, s Hermfird csatamezejét keresztezve a kikötőváros felé tart. Sok-sok éve láttad utoljára a tengert, de elhatározod, hogy ha a jelenlegi kalandod sikerrel végződik, akkor látogatást teszel a partvidéken.

A csomópontból északnyugat felé is vezet egy út, bár ez inkább csak két keréknyomnyi csapás a magas fűben. A tábla szerint erre „*emet*" van. Fogalmad sincs, mit jelenthet ez a megkopott felirat, de felfedezel egy koponyát is a szöveg után, ami óvatosságra int.

Ha Brutus Morc és ereklyevadászai csatlakoztak hozzád, lapozz azonnal a **184**-re!

– Mehetünk tovább észak felé? – kérdezi az első szekér hajtója, a bakon ülő, borzas szakállú Bolhás.

Az biztos, hogy úticélotok északra esik; az északnyugatra induló ösvény azonban kíváncsivá tesz. Vajon miféle veszedelem leselkedhet arrafelé az utazókra?

Ha ki szeretnéd deríteni, és arra indítod el a karaván, lapozz a **95**-re!

Ha nem érdekel egy újabb veszély, és inkább továbbvezeted a szekereket a kavicsos úton Nordhern irányába, lapozz a **29**-re!

83.

Az út levezet egy kisebb dombról, majd megkerül egy nagyobbat, és nyílegyenesen halad tovább északi irányba. A Khalebin-dombság immár mögöttetek van; utatok első szakasza véget ért.

Az egész napos nagy meleg után most végre feltámad a szél; összeborzolja az öszvérek sörényét, megrángatja a zsoldosok köpenyét és belekapaszkodik a szekerek ponyváiba.

– Vihar lesz, Aradin uram, biza – morogja az első szekér bakján ülő Bolhás. – Érzem a térdemben… mindig sajogni kezd, ha heves eső jön. Azt javaslom, keressünk egy biztonságos táborhelyet.

Felnézel az égre; viharfelhőknek nyoma sincs sehol. Talán csak elgémberedett a hajtó lába az egész napos üléstől…

Ha úgy döntesz, hogy folytatjátok utatokat, kihasználva azt a két-három órát, ami még hátra lehet sötétedésig, lapozz a **205**-re!

Ha mégis hiszel Bolhásnak, és utasítod embereidet, hogy keressenek valami menedéket, lapozz a **45**-re!

Ha van nálad nagy sátor, és felállíttatod, hogy behúzódjatok alá, lapozz a **130**-ra!

84.

Sajnos a Kristálytoronyban elveszítetted azt az átkozott áldozótőrt, ezért most a fegyveredet markolva közelíted meg a sziklát, melyen Marisei áll. Semmiféle ellenségbe nem botlasz bele; úgy tűnik az istenek veled vannak.

Felkapaszkodsz a kőtömbre, majd lesújtasz a Holtak Úrnőjére, s diadalittasan felkiáltasz… ám a Mariseit körülölelő zöldes színű védőmágián csupán a legerősebb varázsfegyverek egyikével lennél képes áthatolni. A zöld fény végigkúszik a karodon, majd beborítja egész testedet. Rémülten próbálsz menekülni, de egyszerűen köddé válsz… Utad itt véget ér.

85.

A kazamatákban két irányba is továbbmehettek. Észak felől vízcsobogás hallatszik, ám a járat teljesen sötét; a déli irány csendes, viszont egy távoli fényforrás vetít imbolygó foltokat a falra.

Fáklyával a kézben Siiminék máris elindulnak a hangok felé, bízva benne, hogy a mágikus forrás csörgedezése hallatszik.

Ha követed az elfeket társaiddal együtt, lapozz a **30**-ra!

Ha inkább rábeszéled őket, hogy előtte a déli irányt derítsétek fel, lapozz a **263**-ra!

86.

A fegyverkovács műhelye előtti vasállványra különféle páncélokat és pajzsokat akasztottak. Hátrébb egy asztalon tucatnyi fegyver fekszik; vannak itt kardok, kések, bárdok és buzogányok is. Az izmos karú kovács barátságosan köszönt, és segítőkészen ajánlgatni kezdi termékeit.

Ha Morik itt van veled, lapozz azonnal a **264**-re!

A következők tűnnek használhatónak számodra:

Kerek pajzs	8 aranytallér
Láncos buzogány	8 aranytallér
Láncing	9 aranytallér

Amint befejezted az üzletelést a kováccsal, lapozz a **23**-ra!

87.

Arra riadsz legszebb álmodból, hogy Ori-Garr a válladat rázza. Rémülten ülsz fel, s amikor felismered a fáklyák fénykörébe óvakodó kutyaszerű, csavart szarvú vadállatokat, már tudod, hogy nagy bajban vagytok. Az acsarkutyák vérszomjas ragadozók hírében állnak; s csakugyan, már rátok is vetik magukat…

ACSARKUTYÁK
Harckészség: 4
Erőnlét: 4

Ha a Méregkeverők a karavánkísérők közé tartoznak, akkor Baxnak a váratlan támadás ellenére is van ideje elhajítani egy maréknyi viszketőport. A fenevadak azonnal nyüszítve vakarózni kezdenek; csökkentsd a *Harckészségüket* 1-gyel!

Ha legyőztétek az acsarkutyákat, újra lepihentek.

Az éjszaka lassan véget ér, a hajnal sugarai egyre erősebben ragyognak. A kezdeti derengést hamarosan felváltja a nappali világosság, s mire ez bekövetkezik, ti már újra útra készek vagytok.

Határozd meg a 2. nap *Sorsszimbólumát*!

Amíg a hajtók megitatják a karám vízgyűjtőjéből kimert vízzel az öszvéreket, a zsoldosok ennének pár falatot. Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

Végül továbbindultok Nordhern felé a karavánnal; lapozz a **74**-re!

88.

Embereid azonnal előrelépnek, és pillanatok alatt komoly verekedés alakul ki. Begyűjtötök pár zúzódást és sebet (ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a nap, veszítetek 1 *Erőnlét* pontot; ha a hold, akkor 2 *Erőnlét* pontot; ha a csillag, akkor 1 *Harckészség* pontot), de végül sikerül megfutamítanotok a fejkendős férfit és szekrényméretű társait.

Továbbhaladtok a sikátorban, és hamarosan egy disznófej-címeres, piros ajtós épülethez értek, mely mellett megpillantjátok a lépcsőt is. Felmentek a felszínre; lapozz az **5**-re!

89.

A Méregkeverőket először a szálláshelyükön keresed, de a szobájuk üres. Átballagsz a szomszédos kocsmába, hátha ott megleled a mulatozó kompániát, de csalódnod kell: a rosszarcú férfiak nincsenek az „Isella itatója” nevű helyen.

Odamész a kopott pult mögött görnyedő félork asszonyhoz, aki a köténye szélével egy csorba poharat törölget. Megkérdezed, hogy látta-e a társaidat, akikről mondasz neki néhány ismertetőjegyet is.

– Egen, itt voltak. Sutyorogtak egy kicsinyt azzal a pompázatos szakállú katonával, aki újabban a városi őrségnek parancsolgat. Valamiféle sötét üzletet köthettek, mert gazdát cserélt egy bugyelláris, ami nem volt ám üres…

Ennél többet nem tudsz meg az asszonytól, s dolgod végezetlenül térsz vissza a szállásodra. Sajnálod a dolgot, mert szeretted volna megköszönni a Méregkeverők hathatós közreműködését a kaland-

ban; fúvócsöves tudományuk sokszor jött jól ellenfeleitekkel szemben.

Pihenésképpen megtömöd a pipádat a tegnap vásárolt illatos dohánnyal, aztán az ágyon ülve vidám füstkarikákat eregetsz a mennyezet felé. Pöfékelés után kivered a hamut a kisasztalon lévő tálkába, s ekkor a szemed megakad egy papírdarabon, ami félig kilóg a tál alól. Kihúzod, széthajtod, és olvasni kezded a kusza betűket.

„Aradin!

Örvendtünk a közös utazásnak, jó móka volt. Bármikor belevágnánk veled egy újabba. Sajnáljuk, hogy személyesen nem tudunk elköszönni, de kaptunk egy megbízatást, amit nem utasíthattunk vissza. El kell tennünk valakit láb alól; egy törpét. Téged, Aradin! Ha már elszívtad a dohányodat, akkor a feladatunkat el is végeztük. Ne aggódj; nem fogsz érezni semmit, fájni sem fog… gyors és kíméletes módja lesz ez az elmúlásnak. Ennyit tudunk tenni érted a közös kalandjaink emlékére. Nem személyes ügy, Aradin; nekünk nem volt bajunk veled. Az üzlet az üzlet.

Nyugodj békében, baráti üdvözlettel: a Méregkeverők

A földre ejted a papírt, és döbbenten markolod a pipádat. Megmérgeztek! A korábbi társaid… mérgezett pipadohánnyal! Talán perceid lehetnek hátra…

Agyad lázasan kattog, kétségbeesetten keresed a megoldást, ám akármi is jut eszedbe, minden időbe telne. Időd viszont nincs…

Kapkodva kiborítod a hátizsákod tartalmát az ágyra, hátha találsz valamit, ami a segítségedre lehet. Azonban nincs időd turkálni a holmid között, mert hirtelen elszédülsz, és az ágyra borulsz. Közel a vég…

Ha van nálad ellenméreg, lapozz a **218**-ra!

Ha nincs, de megszerezted Zaman Csókját, lapozz a **143**-ra!

Ha egyik sincs nálad, akkor hiába töröd a fejed, nem jut eszedbe semmi, hamarosan pedig kiderül, hogy a Méregkeverők nem hazudtak: valóban nem érzel fájdalmat, egyszerűen csak elalszol… Végleg. Utad itt véget ér.

90.

– Lássuk csak, lássuk – motyogja a gnómapó, és megigazítja távcsöves ékszerészszemüvegét.

Alaposan átvizsgálja a hátizsákodból a pultra pakolt tárgyakat: nem csak nézegeti, forgatja, de még meg is szaglássza őket. Végül lábujjhegyre áll, hogy a szemedbe nézhessen, aztán elmondja, hogy mennyit hajlandó adni a kincseidért.

A következő tárgyak érdeklik (ha nálad vannak), és az alábbi összegeket kínálja értük:

Ezüst gyertyatartó	13 aranytallér
Tölgylevelet formázó aranymedál	27 aranytallér
Aranykilincs	20 aranytallér

Ha eladsz valamit az ékszerésznek, vezesd fel a változásokat a *Zsoldoslapra*!

Ezután ha még nem tetted meg, körülnézhetsz a boltban, hogy hátha találsz valami hasznosat; ebben az esetben lapozz a **172**-re!

Ha elhagyod az üzletet, lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

91.

A lyuk után nem sokkal az alagút egy fülkeszerű üregben ér véget. A kis sziklaszobában egyetlen koszos párna van csupán, melyen egy sötét csuhás, rémálomszerű alak térdel. Az arca olvadó viasz módjára eltorzult: egyik szeme lejjebb csúszott, szája ferde, orra és egyik füle hiányzik. Feje két oldalán szarvak meredeznek a mennyezet felé: az egyik hegyes, a másik viszont törött. Az ijesztő rémember rád emeli tekintetét, és karmokban végződő ujjait feléd görbíti.

– Mordish látni akarja Lamena áldozótőrét! Idehoztad, törpe?

Ha nálad van a vérvörös ékkővel díszített áldozótőr, melyet még a Végzet Prófétáitól zsákmányoltatok, lapozz a **39**-re!

Ha már nincs nálad, lapozz a **28**-ra!

92.

Az útjelző tábla mellett elhaladva a karaván folytatja útját észak felé.

A korábban látott grifflovasok ismét feltűnnek a magasban, s neked olyan érzésed van, hogy titeket figyelnek, sőt, talán egy támadást fontolgatnak. Pár perc múlva aztán az egész raj elrepül észak felé.

Jó tempóban haladtok, de vajon megzavarja-e bármi az utatokat?

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **46**-ra!

Ha a hold, lapozz a **114**-re!

Ha a csillag, lapozz a **99**-re!

93.

Az egyik láda mögül egy dobótőrökkel felfegyverkezett, térdnadrágot és bőrmellényt viselő lány lép elő, és tisztelettel köszönt benneteket; mögötte egy tetovált nyakú, széles vállú félorkot látsz, aki nálad is nagyobb harci kalapácsára támaszkodik. A lány elmondja, hogy munkát keresni jöttek a partra, de kompániátok láttán úgy határoztak, megpróbálkoznak veletek is. Megkérdezik Branimirt, nem venné-e be őket a csapatába csekély 15 aranytallérért; állítása szerint mindketten kiváló harcosok és sokat próbált kalandorok. Branimir kérdőn néz rád.

Döntsd el, hogy felbéreled-e őket (ha igen, akkor 3 ponttal megnövelheted az *Erőnléteteket*).

Miután sétáltatok egyet a parton, visszatértek Zerd városkapujához; lapozz az **5**-re!

94.

Az ösvény keskeny és kissé süppedős a szekerek kerekei alatt, de szerencsére azért jól járható. Kisvártatva egy tisztásra értek, melyen két beomlott tetejű faház áll; mellettük egy nagy halom korhadt fahasáb hever. Egy tuskóból rozsdás fejű balta áll ki elhagyatottan.

Jelzed embereidnek, hogy nem álltok meg, hanem továbbmentek a tisztásról kivezető ösvényen, ekkor azonban az egyik köpcös ve-

rőlegény felkiált melletted. Odanézel, és megdöbbenve látod, hogy combjából egy kés markolata áll ki. Megtámadtak titeket!

A következő pillanatban a romok közül torz emberi roncsok botladoznak elő. Lehetnek vagy tucatnyian; koszos ruhákat viselnek, a férfiak kantáros nadrágot, a nők meg szoknyát mocskos köténnyel. Mindegyikük vicsorra húzza hiányos fogazatú száját, arcukat sebek és hólyagok borítják, koponyájuk deformált, legtöbbjük kopasz, csupán néhányuk fejéről lóg pár hosszú hajszál. Rozsdás késekkel és húsvágó bárdokkal vannak felfegyverkezve, de látsz egy fickót, aki törött széklábat lóbál, egy asszony pedig egy ócska serpenyővel rohan felétek.

A tébolyodottak családja akkor sem tűri az idegeneket a birtokán, ha nem olyan ínycsiklandóak, mint amilyenek ti vagytok… Harcolnotok kell az életetekért!

TÉBOLYODOTT ERDŐLAKÓK
Harckészség: 7
Erőnlét: 7

Ha Siimin és íjászai vagy a Méregkeverők a karaván kísérők közé tartoznak, úgy nyílvesszőikkel, illetve fúvócsöveikből kilőtt tüskéikkel 2, illetve 1 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak az őrülteknek még a közelharc előtt.

Ha Dormindar van veled, akkor a kótyagos öregember igyekszik ébren maradni és hasznosítani magát. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, 2 vagy 3, akkor Dormindar a csatazaj dacára elalszik. Ha az eredmény 4, akkor *Rettegést* idéz ellenfeleitekre, amitől elszántságuk meginog; csökkentsd *Harckészségüket* 2-vel! Ha az eredmény 5 vagy 6, akkor Dormindar véletlenül a *Lángfal* varázslatot alkalmazza, az őrült család pedig egyszerűen belerohan a semmiből előtűnő tűzfalba. Sajnos néhány társatok is megpörkölődik (veszítetek 1 *Erőnlét* pontot), de a csatát máris megnyertétek!

Ha győztetek, és használtad Lamena tőrét, akkor dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, két ellenséggel végeztél, ha az eredmény

páratlan, akkor eggyel; mindegyik után 1 pontot adhatsz az *Erőnlétetekhez*, ugyanis élőhalottként csatlakozik hozzátok.

A harc után szemügyre veszed a köpcös verőlegény combsebét; elég mélynek tűnik, de rendbe fog jönni a fickó. Bekötözöd a lábát, aztán segítesz a többieknek átfésülni a romokat.

Hamar kiderül, hogy az őrült család abból élt, hogy levadászta a környéken járókat, ugyanis rengeteg úti felszerelésre bukkantok egy csapóajtó alatti helyiségben. A holmik között találsz egy láncinget, egy tekercs mászókötelet, egy üres palackot és 11 aranytallért. Írd fel a *Zsoldoslapra* mindazt, amire szükséged van!

Amikor visszatérsz a szekerekhez, Ori-Garr sápadtan jelenti, hogy megtalálták az őrültek élelmiszerraktárát, de onnan inkább nem kell semmi… Aztán öklendezve elvonul a fák közé. Azonnali továbbindulást vezényelsz, és láthatóan minden társad megkönnyebbül, hogy magatok mögött hagyjátok ezt az ijesztő és gyomorforgató fatelepet.

Lapozz a **257**-re!

95.

A karaván rátér a ritkán használt kis ösvényre, és lassan elindul előre. Mindkét oldalon alacsony bozót szegélyezi utatokat, a kezdetben még vadrózsával és fehérpipaccsal tarkított bokrokat pedig hamarosan felváltja a tüskés acsarbozót, a csalán és a száraz gyomdudva. Az ösvény is egyre nehezebben járható, s már éppen a visszafordulást fontolgatod, amikor Grigon a kalapját lengetve megálljt int a karavánnak. Odalépsz a fickóhoz, aki erre előremutat. Az ösvény végén egy sírkert bozóttal benőtt, kovácsoltvas kerítése sötétlik. Közepén egy kis kapu látszódik, melynek rácsozatát úgy alakították ki, hogy a vaspálcák egy koponya, egy holló és egy szőlőinda képét formázzák.

Ha úgy döntesz, hogy átkutatjátok a temetőt, lapozz a **214**-re!

Ha inkább visszavezeted a karaván az útjelző táblához, majd észak felé fordultok a kavicsos úton, lapozz a **29**-re!

96.

A rozsdás vértet viselő, borostás varázsló első útja a kandallóhoz vezet. Megszaglássza az üst tartalmát, aztán fog egy kanalat, és megkóstolja a zöldes színű löttyöt.

– Szerintem forraltbor – mondja, ám a következő pillanatban mozdulatlanná dermed.

Odarohansz hozzá, és megrázod a vállát; ridegnek és élettelennek érzed a testét. Megijedsz, és körberohansz a szobában, hogy hátha észreveszel valamit, mellyel életre keltheted az óvatlan mágust… Sajnos azonban semmi használhatón nem akad meg a szemed.

Mielőtt teljesen kétségbeesnél, halk nyögés hallatszik, Dormindar pedig megmozdul. A főzet hatása elmúlt! Megkönnyebbülten felsóhajtasz. A varázsló ekkor újra szemügyre veszi az üstben gőzölgő folyadékot.

– Aha! Pont, ahogy gondoltam! Ez kérlek szépen, Dermesztőlé! Ha ráöntöd az ellenségre vagy megitatod vele, hehe, az máris megdermed. A hatás ugyan nem tart sokáig, de ahhoz elég, hogy elintézd vagy kereket oldj.

Ha van nálad egy vagy két üres palack, akkor vihetsz magaddal a Dermesztőléből (legfeljebb két adaggal). Ha a főzetet csatában használod, akkor két forduló idejére megdermesztheted vele az ellenfeleitek egy részét, s így győztes fordulónként automatikusan 3 *Erőnlét* pont veszteséget okoztok nekik; amennyiben pedig ti szenvedtek el sebesülést, úgy *Erőnlétetek* csupán 1 ponttal csökken.

Az egykori csatamágus ezután alaposan megvizsgálja a vaspántokkal megerősített kis dobozkát, amit az ágy alatt találtál.

– Nos, kérlek szépen – fordul feléd –, ez egyike Sentorix Mester híres-hírhedt biztonsági ládikóinak. Sem erőszakkal, sem varázslattal nem lehet kinyitni, csak ha ismered a trükkös kombinációt. Fújni kell, utána megnyomni egy ponton, aztán kapargatni a tetejét vagy ráköpni… Ilyeneket kell csinálni, hehe… de fontos a megfelelő sorrend is, különben az egész doboz a képedbe robban. Én a helyedben nem tapogatnám…

Úgy döntesz, nem kísérted a sorsot, és inkább itt hagyod a ládikót.

Odasétáltok az asztal alatti csapóajtóhoz.

– A lejárat a borospincébe! – kurjantja boldogan Dormindar.

Ha most felderíted a pincét is az öreg varázslóval, lapozz a **40**-re!

Ha a szomszédos kamrában álló tükröt nézed meg, lapozz a **134**-re (Dormindar nem hajlandó belépni a helyiségbe, mert veszedelmes mágia jelenlétét érzi)!

Ha inkább a kunyhó elhagyása mellett döntesz, lapozz a **153**-ra!

97.

Az elf íjászok vezetője melléd lép, és elmondja, hogy Agri-Mor forrása valahol Zerd alatt rejtőzik, a régi erődrendszer járatainál is mélyebben. A kazamaták egyik lejáratát a Sárkány sikátorban lévő zöld ajtós épületben találhatjátok meg.

Nem vesztegetve az időt, a falak előtt hagyjátok a szekereket és a hajtókat, majd beléptek a városkapun. Némi keresés után az egyik közeli utcában rábukkantok egy kovácsoltvas csigalépcsőre, amin lementek a Zerd alatti régi erődrendszer hűvös, félhomályos járataiba. A városlakók idelent lakófülkéket, fogadókat, bordélyházakat, játéktermeket és kocsmákat rendeztek be, így mindenhol elég nagy a jövés-menés és a lárma.

Ha van nálad egy térkép Zerd járatairól, lapozz a **246**-ra!

Ha nincs, akkor megkeresitek a Sárkány sikátort; lapozz az **51**-re!

98.

A szekerekkel nemsokára beértek a fák közé, ahol a lombok halkan susognak felettetek a lágy szellőben.

A liget közepe táján egy ősöreg gennybükk magasodik az ösvény mellett. A fa gyökerei – mint egy földbe markoló óriás ujjai – félig kiállnak a talajból, s akkora boltíveket formáznak a törzs körül, hogy ha akarnál, görnyedés nélkül átbújhatnál alattuk. Veletek szemben egy tágas üreget is megpillantasz a gennybükk alján; közelebb lépsz hozzá, és lámpásoddal belevilágítasz. A fény egy vörösen izzó szem-

párra esik, mire hangos visítás hallatszik, te pedig hátrahőkölsz. Felriasztottad a fészkében alvó óriáspókot, ami most hosszú lábain kirohan, és megpróbál megmarni! A szörnyeteg csikó méretű, és iszonyú gyors; szerencsére azonban zsoldosaid rögtön a segítségedre sietnek.

ÓRIÁSPÓK
Harckészség: 6
Erőnlét: 5

Ha felbérelted Siimint és íjászait vagy a Méregkeverőket, akkor nyílvesszőikkel és fúvócsöveikből kilőtt tüskéikkel 1 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak a teremtménynek még az összecsapás előtt.

Ha legyőztétek az óriáspókot, újra benézel az üregbe, ami ezúttal már lakatlannak bizonyul. Odabent emberi csontokat és ruhafoszlányokat találsz; nyilván az óriáspók áldozatainak maradványai lehetnek. Átkutatod a fészekben heverő erszényeket meg nadrágzsebeket, és 3 aranytallérral gazdagodsz, meg egy csontból faragott, teljesen élethű íjászfigurával. Írd fel ezeket a *Zsoldoslapra*!

Ha a Méregkeverők a bérenceid közé tartoznak, lapozz azonnal a **10**-re!

Miután végeztetek, a karavánnak folytatnia kell az útját.

Ha úgy döntesz, hogy továbbhaladtok az ösvényen kelet felé, lapozz a **203**-ra!

Ha inkább visszavezeted a karaván a legutóbbi elágazáshoz, és ott észak felé indultok, az elszórt tanyák irányába, lapozz a **152**-re!

99.

Az egyik zsoldosod felemeli a kezét, mondván, közeledő hangokat hall; mielőtt azonban bármit is tehetnétek, a karaván melletti bozótból farkasok rontanak elő, és nyomban rátok is támadnak. Bérencednek még van ideje előrántania a fegyverét, de használni már nem tudja: két vadállat ledönti a lábáról, és a torkát kezdi marcangolni;

vonj le 1-et az *Erőnlétetekből*! Zaman Csókját akkor sincs időd használni, ha nálad van, mert harcolnotok kell az életetekért!

FARKASFALKA
Harckészség: 8
Erőnlét: 5

Ha rendelkezel is robbanódárdákkal, a támadás váratlansága miatt most nincs időd bevetni őket!

Ha Branimir veled van, akkor kardjával végez egy fenevaddal (csökkentsd a falka *Harckészségét* és *Erőnlétét* 1 ponttal!); ha rajta kívül még legalább egy kalandor csatlakozott hozzád, akkor elkönyvelhetsz még 1 *Erőnlét* pont veszteséget a farkasfalkának.

Ha Brutus Morcon és ereklyevadász társain új páncél van (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), akkor a farkasok nehezebben tudják megharapni őket, így 1 *Erőnlét* ponttal kevesebbet kell levonnod magatoktól minden elvesztett fordulóban.

A küzdelem elején az egyik fenevad rád veti magát; ha van nálad láncing vagy alkarvédő, akkor sikeresen távol tartod magadtól az acsargó farkast mindaddig, amíg társaid agyon nem csapják. Ha a felsorolt páncélok egyike sincs nálad, akkor a bestia leteper, és átharapja a torkodat… Utad itt véget ér.

Ha győztesként kerültök ki ebből a küzdelemből, lapozz a **114**-re!

100.

– Nem vagyok köteles válaszolni a kérdéseidre – veti oda neked Kallimor őrparancsnok. A férfi csak két fejjel magasabb nálad, és olyan dús szakálla van, hogy még egy törpe is megirigyelné; bal lábára sántít, járás közben egy faragott sárkányfejben végződő botra támaszkodik.

A kaszárnya emeletén lévő szobájában álltok; itt zavartad meg az imént, miközben éppen a szakállát fésülgette egy csillogó falitükör előtt állva. Feltettél neki pár egyszerű kérdést, de Kallimor láthatóan nem vette jó néven az érdeklődést…

– Távozz a szobámból, törpe, vagy magam hajítalak le a lépcsőn! – morogja a férfi, és kezében most már nem fésűt tart, hanem egy görbe pengéjű kardot.

Ha van nálad Igazságpor, akkor azt a szelencéből az őrparancsnok képébe fújod, amit önkéntelenül belélegez; lapozz a **242**-re!

Ha inkább magad is fegyvert rántasz, lapozz a **16**-ra!

Ha sarkon fordulsz, és elhagyod a kaszárnyát, lapozz újra a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

101.

A Kristályharcos pörölye elsodor, és nekicsapódsz a falnak. A bordáid pokolian fájnak, és nehezen veszed a levegőt, de legalább életben vagy…

Ha van nálad egy kopott pajzs, akkor az most elhasadt; ha nálad van Lamena tőre, akkor azt a zuhanás közben elejtetted, támadód pedig most egyszerűen rátapos, darabokra törve a pengét. Módosítsd a *Zsoldoslapot*!

Írd fel jegyzeteid közé a „*Kristályharcos*” szót!

A Kristályharcos továbbra is elszántan csapkod, s te csak a padlón gurulva tudsz kitérni a pöröly elől. A következő pillanatban a fegyver becsapódik ott, ahol az imént még a mellkasod volt, és beszakítja a padlót; kristálytörmelék pattog mindenfelé. Ismét odébb hemperegsz, ezúttal egyenesen a pöröly ütötte lyuk felé; megragadsz egy ujjnyi kristálydarabot, aztán felpattansz.

Most már csak el kellene jutnod a tükörhöz, ám egy másik Kristályharcos éppen előtte áll.

Lapozz a **286**-ra!

102.

Morik előrehajol, és keresetlen szavakkal elküldi Siimint a fenébe, mondván, ennyi pénzt nem hajlandó kifizetni senkinek.

Az íjásznő mérgesen áll fel az asztaltól, de mielőtt még távozna, gyorsan közbelépsz. Elmondod neki, hogy 95 aranytallért nem áll módodban adni nekik, de ha Zerdig úgyis egy irányba vezet az uta-

tok, akkor igazán csatlakozhatnának kevesebb pénzért is; elvégre a csapatotokkal ők is jól járnak, nagyobb biztonságban lesznek. Siimin elgondolkozik a szavaidon.

– Rendben van… – bólint végül. – 75 aranytallért kérünk és egy szívességet; ezek fejében Zerd városáig biztosan számíthattok ránk. A pénzt most kérjük, a segítséget később.

Morik ezután odahajol a Méregkeverők vezetőjéhez, és a csuklya árnyékában rejtőző arcba bámul.

– Bax, Bax, ha az én sarkamban lihegnének Gonzar főbíró pribékjei, örülnék egy karavánnak, amihez csatlakozva elhagyhatom Khalebort… Nem játszanám el a menekülés esélyét a pénzéhségemmel – duruzsolja a zugárus. – És nekünk különben sincs 95 aranyunk a bandád felbérelésére…

A Méregkeverők vezetője szótlanul mered Morikra, aztán végül biccent, és felajánlja, hogy a korábban mondott 40 aranytallérért elkísérnek benneteket Nordhernig. A sértett büszkeségű Bax azonban azt is hozzáteszi, hogy ő és a bandája a gőgös elfekkel biztosan nem fog együtt utazni.

Morik ekkor hozzád hajol, és hangját lehalkítva, bizalmaskodva beszélni kezd:

– A helyedben háromszor is meggondolnám, hogy összeálljak-e ezzel az orgyilkos népséggel – biccent alig láthatóan a Méregkeverők felé. – A fickók 2 aranyért a saját kölyküket is eladnák.

Elgondolkozva vakargatod a szakálladat. Morik nyilván jól ismeri a hozzá hasonló alvilági figurákat, így valószínűleg érdemes megfontolni a figyelmeztetését…

Lapozz vissza a **18**-ra, és döntsd el, hogy a *kettő közül* melyik csapatot fogadod fel! (Ne feledd: Siiminék 75 aranytallért kérnek a szolgálataikért, Baxék pedig 40-et! Ha felbéreled Siiminéket, írd fel jegyzeteid közé a „*szívesség*” szót is!)

103.

Olvasni kezded a papírt.

A Lávakígyók kizárólag Pallan Leheletével ártalmatlaníthatóak. Ehhez az ellenvarázslathoz azonban egy nagyhatalmú mágus szükséges, aki…”

Dühösen leengeded a lapot, hiszen szó sincs a szövegben a tükröt nyitó kulcsról.

Reménykedve nyúlsz egy következő papírért; ezen vérvörös tintával írt, szépen kanyarított betűk sorakoznak.

„*Kedves Szövetségesem, Deorax Ura, Werdias Végzete!*

Kérésednek megfelelően mindent előkészítettem, hogy az északi tartomány urainak a saját bajaik miatt főjön a feje. Amint a Mágusfejedelem megérkezik Khaleborba, terveink működésbe lépnek, három szövetségesünk pedig teszi, amire utasítottad őket. Ha Mordish Vindgardiára szabadítja a Szarvas Démonherceget, Eriana harcba küldi gyilkos teremtményeit, és a Holtak Úrnője is előbújik fészkéből rettentő hadseregével, a mágikus pecsétek semmivé válnak, s a nordherni Romváros felfedi titkát, megbízottad pedig rálelhet a Sisakra. Ha bevesszük az Északi Várost, akkor Derik is elbukik.

Ami Temirezt illeti, őt a Végzet Prófétái elintézik, s ekkor már miatta sem kell aggódnod. Ne feledd, hogy…"

Az olvasásból egy újabb csilingelés zökkent ki, ami már sokkal közelebbről hallatszik.

Gyorsan a levél aljára pillantasz, hogy megtudd, ki írta e sorokat, de a cirkalmas aláírásból csak a kezdőbetűket tudod kiolvasni: „*S. S.*" Vajon ez kit takarhat? Talán a Kristálytorony urát? Mindegy, ez most nem segít rajtad!

(A levél tartalma később talán még hasznos lehet számodra, ezért írd fel jegyzeteid közé a „*titok 39*" szöveget!)

Kétségbeesetten kapsz egy újabb papírért… Lapozz a **160**-ra!

104.

Ori-Garr boldogan siet fel a lépcsőn, hogy igénybe vegye a Fürdőház szolgáltatásait, te pedig tanácstalanul nézel körül, hogy mihez is kezdj addig.

– Elnézést, ha megzavarlak – szólít meg egy púpos, sötét bársonyköntöst viselő férfi, akinek ősz haja izzadtan tapad a homlokára. – Is-

tenem azt súgja, hogy talán hasznodra lehetek a tudományommal… Mondd csak, érdekelnének egy nekromanta rettenetes praktikái? Esetleg ritka démonűző varázstárgyak?

Ha Brutus Morc is tagja a kíséretednek, és még Khaleborban csatlakozott hozzád, lapozz azonnal a **236**-ra!

Ha nincs veled Brutus Morc, vagy nem Khaleborban csatlakozott hozzád, de vannak a csapatodban élőhalottak, melyek most Zerden kívül várnak rád, lapozz a **186**-ra!

Egyébként semmi dolgod a nekromantával, így ő odébbáll; lapozz a **139**-re!

105.

Szembefordulsz a bajuszos, fekete köpönyeges varázslóval, és ekkor csapatod maradéka is megjelenik a sziklák között; nyilván észrevették, hogy letértél az útról, és utánad indultak. Újra együtt vagytok hát, és most mindannyian a tükör keretét tapogató, dühösen vicsorgó férfit figyelitek. Pedig nem tőle kell tartanotok; a veszély a tükrön át érkezik…

Ha *nem* szerepelnek jegyzeteid között az ”*Eriana halott*” szavak, lapozz azonnal a **280**-ra!

Ha korábban felírtad az „*Eriana halott*” szavakat, akkor most félig növény, félig vadállat rémalakok bukkannak elő a tükörben megnyíló átjáróból. Ezek a néhai Eriana teremtményei, melyek még most, úrnőjük halála után is azon vannak, hogy teljesítve parancsát, ledöntsék Nordhern falait és elpusztítsák a védőit… Lapozz a **47**-re!

106.

– Senki nem megy sehová! – kiáltod társaid után. – Abban egyeztünk meg, hogy elkísértek Nordhernig! El akartok árulni?

Korábbi kísérőid döbbenten bámulnak rád; szemük azonban akkor kerekedik el igazán, amikor utasítod a csontvázakat, hogy végezzenek velük…

KARAVÁNKÍSÉRŐK
Harckészség: korábbi érték
Erőnlét: korábbi érték

Akik veled maradtak, most is a te oldaladon harcolnak, így az értékeikkel csökkentheted a Karavánkísérők értékeit (Dormindar: *Harckészség*: 1, *Erőnlét*: 1; Az élőhalottak maradéka: *Harckészség*: 0, *Erőnlét*: 1).

Ebben az összecsapásban a meglepetés ereje miatt senki nem vetheti be különleges képességét (kivéve Bilobiust; ha itt van, szélvihart idézve 1 ponttal csökkenti a *Harckészségeteket*)!

Ha győztetek, végigjárod a halottakat, hogy begyűjtsd a kincseiket. A himlőhelyes képű verőlegénynél egy különösen éles kést találsz, valamint 2 aranytallért; az elfeknél (ha veled voltak) egy erszényben 97 aranytallérra bukkansz. Zsebre teheted Bilobius csiptetős okuláréját, tanítványaitól pedig elvehetsz egy tégely kék festéket (amennyiben veled voltak). A Méregkeverőktől (ha elkísértek) 70 aranytallért zsákmányolsz, valamint egy savlabdát (bármelyik harc során bevetheted, és 2 *Erőnlét* pont veszteséget okozhatsz vele az ellenfeleiteknek). A törpéknél (amennyiben korábban a csapatod részét képezték) sok gyanús kis fiolát meg ősinek tűnő ékszert találsz, de egyikhez sem mersz hozzányúlni; Brutus Morc kezén azonban felfedezel egy skorpiómintázatú pecsétgyűrűt, s engedve a kísértésnek, magaddal is viszed. Írj fel minden zsákmányolt tárgyat a *Zsoldoslapra*!

Miután mindent összeszedtél, visszatérsz új csapatodhoz, amire rendkívül büszke vagy. Azáltal azonban, hogy ok nélkül lemészároltad korábbi társaidat, majd ki is fosztottad a holttestüket, minden eddiginél mélyebbre süllyedtél; csökkentsd *Becsület* pontjaidat 4-gyel!

Lapozz a **138**-ra!

107.

Rákiáltasz társaidra, hogy hagyják a csudába Jolandáékat, és tűnjetek el innen. Morik azonnal egyetért veled, így mindannyian ro-

hanni kezdtek visszafelé, a fivérek azonban utánatok hajítják késeiket (veszítetek 1 *Erőnlét* pontot).

Amikor úgy érzitek, hogy már biztonságos távolságra kerültetek a népkonyhától, lelassítotok. Morik hangosan káromkodik melletted, te pedig megfogadod, hogy amennyire lehet, távol tartod magadtól ezt a gazembert. Vajon téged is átver majd? Ha már nem lesz szüksége rád, megszabadul tőled?

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

108.

Neve hallatán a kövér férfi megrázkódik, aztán lassan visszaköltözik az értelem a tekintetébe. Hamarosan felül a kőasztalon, és csodálkozva néz végig rajtatok. Meztelensége láthatóan nem zavarja, társaidat azonban annál inkább; Siimin pirulva el is fordul.

A Nagybáró hurkaszerű ujjaival a tokáját simogatja, s közben arról kezd beszélni, mi történt vele azelőtt, hogy a kazamatákba került; elmeséli, hogy éppen a Fürdőházban áztatta magát, amikor a személyzet egyik tagja illatszereket és lepedőket hozva szóba elegyedett vele. A Nagybárónak rögtön megtetszett az évődve feleselő vörös hajú lány, s tréfálkozva maga mellé invitálta a medencébe. A leányzó kacéran besétált a vízbe, aztán…

– … jelt adott rejtőzködő társainak, akik azonnal lerohanták a testőreimet. Csupán három nő volt, de elképesztően harcoltak: pengéik halálos pontossággal sújtottak le, s olyan fürgén és nesztelenül mozogtak, akár egy vadmacska. A legmegdöbbentőbb mégis a szemük volt, illetve a lila kendő, ami elfedte a szemüket… Teljesen vakon küzdöttek, igen, mégis pár pillanat alatt végeztek mind a hat testőrömmel – dohog a kövér férfi. – Valamilyen port szórtak rám, amivel azonnal elkábítottak… Nagy erejű varázsszer lehetett, mert higgyétek el, nem vagyok olyan könnyű ellenfél, mint amilyennek látszom! – A Nagybáró arca egy pillanatra felderül, de aztán újra elkomorodik. – Nem tudom, ki küldhette rám az orgyilkosokat, bár van néhány ötletem, mert többen is a tartomány urává kívánnak

válni: Myz városának vezetője vagy a nordherni Derik, a Gátvári Bölcsekről nem is beszélve… Alaposan utána kell néznem a dolgoknak… Mintha nem lenne amúgy is elég bajom! Egész Agrimornisban megszaporodtak a baljós jelek, melyek arra utalnak, hogy egy titokzatos erő kezdett szervezkedésbe; sajnos semmi biztosat nem tudok, már azon kívül, hogy az események valamiképp a nordherni „Romvárossal" függenek össze. Értesítem Werdias királyunkat, neki feltétlenül tudnia kell mindenről…

(A tartományúr által elmondottak később talán még hasznosak lehetnek a számodra, ezért írd fel jegyzeteid közé a „*titok 39*" szöveget!)

A Nagybáró ezután megkérdezi, mi dolgotok idelent, te pedig beszámolsz neki a forrás utáni kutatásról.

– Egy átok megtöréséről lenne szó? – A tartományúr érdeklődve bámul rátok, lógó tokája minden mozdulatától hintázni kezd. – Ezen tudok segíteni… hálából, amiért ti is segítettetek rajtam.

Utasítja zsoldosaidat, hogy hagyják el a helyiséget, majd miután csak te és Siimin maradtatok (meg Branimir, ha veled van), becsukja a szemét, hátrahajtja a fejét, és hosszan kifújja a levegőt. Hájas hasa remegni kezd, majd egy ponton természetellenesen kitüremkedik; a furcsa kinövés egyre csak növekszik, te pedig felkiáltasz rémületedben, amikor rájössz, hogy egy emberszerű alak kezd leválni a Nagybáró testéről…

Pár pillanattal később a szemetek előtt áll a furcsa osztódás eredménye: egy horgas orrú, magas, teljesen pucér fiatalember. Siimin újra elvörösödik zavarában, különösen amikor a fickó odalép hozzá, és felé nyúl… Fegyvert rántasz, hogy megvédd társadat, de rájössz, hogy szó sincs támadásról. A fiatalember valamiféle nyúlós, ködszerű csápot cibál ki Siimin testéből; aztán a vonagló füstnyúlvánnyal a kezében visszaolvad a Nagybáró hájas testébe.

– Az átkodtól többé már nem kell tartanod – mosolyog a tartományúr Siiminre. – Immár teljes életet élhetsz; élvezd ki minden percét, kedvesem. Egyél, igyál, paráználkodj: Agrimornis a legjobb hely mindehhez…

Siimin szóhoz sem tud jutni a döbbenettől.

ki itt lopsz, hagyj fel mindenn Remennyel!

Nyersz 1 *Becsület* pontot, hiszen az átkot semlegesítő Nagybáróra neked köszönhetően találtatok rá!

Ha Branimir a kíséretedhez tartozik, lapozz a **274**-re!

Egyébként lapozz a **27**-re!

109.

Hová mész Zugligetben?

Ha megnézed a leprást, lapozz a **3**-ra!

Ha a látót keresed fel, lapozz a **222**-re!

Ha a vadászhoz zörgetsz be, lapozz az **59**-re!

Ha magad mögött akarod hagyni Zugligetet, akkor folytatjátok utatokat északkelet felé egy ösvényen. Nemsokára egy tábortűz fényét pillantjátok meg a közelben; lapozz a **185**-re!

110.

A piac melletti Bazársoron észreveszel egy „Ékszerek és Zoknik" feliratú táblát az egyik kis bolt ajtaja fölött. Az elnevezés felkelti az érdeklődésedet, s úgy döntesz, körülnézel odabent.

Az üzlet két falát vitrinek és tárolók borítják, melyekben csodaszép ékszerek sorakoznak. Van itt minden: a nyakláncoktól kezdve az ékköves gyűrűkön át a dísztőrökig. A bejárattal szembeni falra hálószerű zsinórrengeteget kötöztek, melyre különféle színű és méretű zoknikat és harisnyákat csipeszeltek.

– Mit tehetünk érted, jó uram? – csicsergi az alacsony pult mögötti hintaszékben kötögető kicsi asszony. – Harisnyát szeretnél? Ajándékba lesz vagy saját használatra? Esetleg eladnád egy zoknidat? Ha csak bérelni szeretnél egy díszfuszeklit, az is megoldható.

– Inkább az ékszerek érdekelnének, ugye? Vennél, esetleg eladnál valamit? – Az aprócska öregúr is a pult mögött gubbaszt; okuláréja egyik lencséjére pici távcsövet ragasztott, hogy azon át jobban lássa az ékszereket készítés, javítás közben.

A kedves gnóm házaspár vidám mosollyal néz rád, és te elhűlve állapítod meg, hogy mennyivel kisebbek nálad.

Ha Morik is veled van, lapozz azonnal a **31**-re!

Zavarodban megkérdezed, hogy itt mindent ők készítettek-e, de érdeklődésed nyilván felesleges, hiszen egyikük most is éppen egy új harisnyát kötöget, a másik meg a nagyítós ékszerészszemüvegében hunyorog feléd.

– Persze! – derül fel a gnómanyó arca. – Imádok zoknikat és harisnyákat kötni! Fiatalabb koromban napi három párat is megcsináltam, de vénségemre örülhetek, ha egy fél párral végzek. Kérsz egyet, jó uram? Van jó meleg úti zoknim; ha utazni szeretnél, erre biztosan szükséged lesz, hogy ne fázzon a lábad. Tudod, a hideg lábfej melegágya mindenféle betegségnek… Na, adhatok egy pirosat? Csak 1 aranytallér, és ezért a pénzért ma a jobb és a bal lábadra is adok zoknit, hehe!

Ha engedsz a rábeszélésnek, és veszel a gnóm nénikétől egy pár piros, meleg gyapjúzoknit, fizesd ki az 1 aranytallért, és írd fel új szerzeményedet a *Zsoldoslapra*!

– Nézz körül az ékszerek között is… Biztosan találsz kedvedre valót! – hívogat az ősz üstökű kis kézműves. – Milyen alkalomra vennél ajándékot? Születésnap? Évforduló? Harácsolás ünnepe? Szerelmi meglepetés? Esetleg valami mágikus csecsebecse érdekelne? – A vén gnóm körbemutat a falakra aggatott csillogó remekműveken.

Ha megnézed az ékszereket, lapozz a **172**-re!

Ha inkább eladnád a nálad lévő kincseket, lapozz a **90**-re!

Ha elhagyod a boltot, lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

111.

Grigont, Morik csapatának utolsó életben maradt tagját, a „Medvetáncoltató” nevű fogadóban találod meg, ahol éppen a helyi ételekkel, italokkal és leányokkal ismerkedik. Jöttödre kedvetlenül odébb tereli a fedetlen keblű hölgyeket, és rád mordul, hogy minek zavarod.

Átadod a fickónak az erszényt, ő pedig az aranytallérok láttán nyomban barátságosabb lesz, de szeme máris az iménti társaságát kutatja.

Amikor a fogadó ajtajából visszanézel Grigonra, asztalát már féltucatnyi nordherni leányzó veszi körül.

Lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

112.

Előadsz egy mesét arról, hogy a karaván a khalebori Wobard-kereskedőház tulajdonát képezi, ti pedig azért jöttetek Agrimornisba, hogy a tartomány piacain értékesítsétek az árukat. A grifflovasok vezetője félrebillentett fejjel hallgatja a szavaidat, majd miután elhallgatsz, hosszasan bámul rád. Állod a pillantását, végül a szakállas férfi bólint; nyilván meggyőzted, hogy nem benneteket keresnek. A grifflovasok ezután szó nélkül újra a magasba szállnak fenséges hátasaikkal, és folytatják a légi járőrözést.

Most, hogy elmúlt a veszély, van időd elgondolkozni rajta, hogy mit is tettél; letagadtad a portékák tulajdonosának megbízottjai előtt, hogy ti loptátok el az árut, sőt, még hazudtál is nekik!

– Tolvaj vagyok… egy hazug tolvaj – mormogod a szakálladba, és bizony feltámad a lelkiismereted. Csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát! Megfogadod, hogy ha sikerül túladnotok a portékákon Nordhernben, akkor a bevételből kártalanítod Fengort.

Továbbhaladtok az embermagas kőtömbök között vezető úton Nordhern irányába.

Ha Morik tagja a karavánkísérőknek, lapozz a **128**-ra!

Ha nem, lapozz a **48**-ra!

113.

A folyosó pár lépés után egy tágas helyiségben ér véget, melynek mind a négy falát egy-egy jókora macskaszobor díszíti. Az egyik előtt kerek kőtál áll a földön, melybe vékony vízsugár csordogál a macska szájából.

– Ez az! – kiáltja boldogan Siimin, miközben odarohan a tálhoz. – Agri-Mor mágikus forrásvize! Ez lemossa rólam az átkot!

Ebben a pillanatban a másik három macskaszobor nagyot nyújtózva megelevenedik, és lassan felétek indul. Nyilván azért állították

ide őket, hogy senki se ihasson a vízből… Nincs más lehetőségetek, meg kell küzdenetek az életre kelt szobrokkal!

AGRI-MOR KŐMACSKÁI
Harckészség: 6
Erőnlét: 7

Ha elkísért Bilobius a tanítványaival, lapozz azonnal a **248**-ra!

Ha Dormindar van veled, akkor megpróbál egy villámcsapást idézni; dobj egy kockával! Ha az eredmény 5-nél kisebb, akkor a villám eltalál egy macskát; vonj le tőlük 2 *Harckészség* és 3 *Erőnlét* pontot! Ha az eredmény 5 vagy 6, akkor a varázslat megidézése az alkoholmámornak „köszönhetően" sajnos nem sikerül.

Ha van nálad pöröly, akkor az egyik macska fejét sikerül telibe találnod és porrá zúznod vele, mire a szobor a padlóra roskad; csökkentsd ellenfeletek *Harckészségét* és *Erőnlétét* is 2-vel!

Miután győzelmet arattatok a macskaszobrok felett, Siimin üdvözült arccal megmeríti tenyerét a forrásvízben, majd iszik belőle pár kortyot.

– Már jobban is érzem magam… – fordul hozzád mosolyogva a gyönyörű elf hölgy. – Nem kétséges, hogy a víz valóban lemosta rólam az átkot. Köszönöm a segítségedet, Aradin!

Közreműködésedért nyersz 1 *Becsület* pontot. Írd fel jegyzeteid közé a „*forrásvíz*" szót is!

Közben zsoldosaid rábukkannak egy rég befalazott ajtóra az egyik sarokban, és némi erőlködés árán sikerül is áttörniük. Egy kis fülke tárul elétek, melyből egy csigalépcső indul felfelé. A korláton átvetve egy piros palástot látsz, ami poros ugyan, de egyébként jó állapotú. Amennyiben magaddal viszed, írd fel a *Zsoldoslapra*!

Nekiindultok a lépcsőnek, majd hosszas mászás után egy romos templomba érkeztek, ahonnan végre kibukkantok a szabad ég alá; lapozz az **5**-re!

114.

Pár perces pihenőt tartotok egy út menti szobornál, mely ismét a Nagybárót, Agrimornis tartomány nagy hasú és kopasz vezetőjét ábrázolja, ezúttal lóháton.

– Nincs az a hátas, ami elbírna ekkora túlsúlyt! – röhög a közeledben Bolhás.

Ha szerepelnek jegyzeteid között az „*új tanítvány*" szavak, lapozz a **293**-ra!

Máskülönben lapozz a **249**-re!

115.

A megsebzett indák odébb kúsznak, a kapaszkodó kacsok pedig letekerednek a foglyul ejtett alakokról. Hozzájuk sietsz, és úgy látod, hogy szerencsére mind a négyen jól vannak. Egymást támogatva elindultok kifelé, ám ekkor a növényrengeteg felélénkül; az indák felétek nyúlnak és húsevő virágszájak csattannak a fületek mellett. Vajon eléritek a lépcsőt, és feljuttok épségben a házba?

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **197**-re!

Ha a hold, lapozz a **78**-ra!

Ha a csillag, lapozz a **231**-re!

116.

Besurransz az ajtón, majd gyorsan becsukod magad mögött. A betörés miatt csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát!

Egy ízlésesen berendezett szobába kerültél, ahol bármerre is nézel, mindenhol vagyont érő holmikat látsz. A falakon tucatnyi tájkép lóg, valamint egy nagy méretű festmény egy mosolygó, nagyon kövér és nagyon kopasz férfiról, aki egy fürt szőlőt tart a kezében; ez ugyanaz a férfi, akiről odakint szobrokat is láttál, vagyis a tartomány ura, a Nagybáró. A polcokon színes porcelánvázák és festett teáscsészék sorakoznak; a kandallópárkányra kutya- és macskaszobrocskákat, meg néhány fadobozkát helyeztek.

Az emeletre vezető lépcsősor mellett egy fényesre suvickolt lovagi páncél őrködik leeresztett sisakrostéllyal; kissé odébb, a kerek asztalkán egy erszényt látsz, körülötte aranytallérokkal, meg egy újabb szobrot a Nagybáróról.

Az egyik sarokban egy irigylésre méltó pipagyűjtemény is helyet kapott; a vitrinben egy Amarasinn szigetvilágából származó vízipipát is felfedezel! Közelebb lépsz hozzá, hogy alaposabban is szemügyre vedd, de a padló megreccsen alattad.

– Van odalent valaki? – hallasz egy rémült férfihangot az emeletről. A ház tehát mégsem lakatlan! – Testőrök… Jarvis kapitány!

Menekülnöd kell! Gyorsan felkapsz egy értékesnek tűnő tárgyat (a következők közül választhatsz: a Nagybáró arasznyi aranyszobra; egy hófehér porcelánváza a khalebori Galard kereskedőház címerével; egy 37 aranytallért tartalmazó erszény), aztán feltéped az ajtót. Kiugrasz az utcára, és már rohansz is fel a felszínre vezető lépcsősoron, nyomodban Ori-Garral.

Lapozz az **5**-re!

117.

Továbbindultok az északnak tartó ösvényen. A nedves avar illata és a fölétek boruló zöld lombsátor ezernyi árnyalata mindegyikőtöket jókedvre deríti.

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **217**-re!

Ha a hold, lapozz a **201**-re!

Ha a csillag, lapozz a **257**-re!

118.

A kavicsos út fokozatosan emelkedik, és lassan felkúszik a Khalebortól északra fekvő dombok oldalán. Bérenceid fáklyákkal és lámpásokkal kísérik a karaván t, mert a teliholdat szinte folyton felhők takarják el, a táj pedig így sötétségbe vész. A szellő, ami a fellegeket terelgeti, idelent is érezhető; susogva hajlítgatja a domboldalt borító fűtengert és a szakálladat is összeborzolja.

Egy órája vagytok úton. Hátranézel; már jóval alattatok pislákolnak Khalebor fényei. A város csak akkorának látszik mögöttetek, mint egy kalap.

– Egész éjjel úton leszünk vagy tábort verünk pár órácskára? – kérdezi a melletted ülő hajtó, Bolhás. Nagyot ásít, majd nyújtózik egyet.

Ezen elgondolkozol, hiszen neked sem ártana egy kis pihenő. Végül is kijutottatok Khaleborból, csak nem fognak üldözni benneteket a városi tolvajbandák… Vagy mégis?

– Nem állunk meg… még nem – határozol végül, de azért lekászálódsz a szekérről, mert úgy érzed, jót tenne egy kis mozgás. Kiropogtatod elgémberedett tagjaidat, aztán körbesétálod a karaván, és váltasz pár szót a zsoldosokkal is. Megállapítod, hogy a hangulat vidám, a csapatok jól érzik magukat, a kísérők közül többen még tréfálkoznak is.

– Egy kunyhó balra! – kiáltja hirtelen a karaván élén haladó őrszem.

Előresietsz, és a lámpásod fénye egy alacsony, fakerítéses karámmal körülvett kalyibára esik, mely mellett egy szalmatetős etető is látszódik; talán a dombokon legeltető pásztorok használhatják, amikor a nyájjal menedéket keresnek éjszakára vagy egy vihar elől. Az épület elhagyatottnak tűnik, ám azért intesz pár zsoldosnak, hogy kutassák át. Hamar végeznek, és jelzik, hogy biztonságos a hely.

A hajtók megetetik az öszvéreket, a zsoldosok egy része aludni tér, mások elfoglalják éjszakai őrhelyüket. Meghagyod embereidnek, hogy azonnal ébresszenek fel, ha valami gyanúsat tapasztalnak, aztán te is lefekvéshez készülődsz.

Hol hajtod álomra a fejed?

Ha a kalyibában, lapozz a **20**-ra!

Ha a szabad ég alatt, lapozz a **87**-re!

119.

A démonszarvas alak torz feje feléd fordul, majd feláll a párnáról, és karjait mellkasa előtt összefonva közelebb lép hozzád.

– Lamena átka mostantól téged is segít, törpe. Ha a tőrrel megölsz valakit, áldozatod lelkét az istennőnek ajándékozod, ő pedig jutalmul életre kelti a testet. Próbáld csak ki! – Mordish leengedi karját, eléd áll, és kíváncsian rád bámul felemás szemével. Izgatottan veszi a levegőt, *mellkasa védtelenül* zihál előtted.

Valamiféle ördögi kíváncsiság árasztja el a belsődet. Nem tudod, hogy önként lépsz-e közelebb mágikus mozdulatlanságba dermedt zsoldosaidhoz, vagy valamiféle bűbáj hatása alatt cselekszel… Akárhogy is, felemeled az áldozótőrt, és beledöföd kísérőd mellkasába. Mindegyik körülötted álló zsoldosodon megismétled ugyanezt; látod, amint holtan roskadnak az alagút tövébe. Még fel sem fogod, hogy mit tettél, amikor halott társaid remegni kezdenek, aztán feltápászkodnak. Tekintetük üres, mozgásuk darabos, mellkasukon véres lyuk; Lamena áldozótőre élettelen életre kárhoztatja azokat, akiket megölnek vele. Az általad kivégzett zsoldosaid most élőhalottként ismét a szolgálatodba állnak; követnek mindenhová és teljesítik a parancsaidat.

Írd fel az Élőhalottakat a *Zsoldoslapra*! A továbbiakban a tőr segítségével legyőzött ellenfeleitek közül néhányat ugyanígy a szolgálatodba állíthatsz majd; ha erre lehetőséged lesz, a könyv ki fog térni rá. Ha Morik itt volt veled, akkor húzd ki a *Zsoldoscsapatok* rovatból (társai a továbbiakban vezetőjük nélkül tartanak veled)!

A rémember megkérdezi, van-e még nálad valami, amit nekiadnál. Amennyiben rendelkezel egy törött szarvval, akkor megbabonázva előveszed, és a párnára helyezed. Húzd ki a szarvat a *Zsoldoslapról*!

Mordish némán kacag, aztán karmos ujjával a kijárat felé int.

– Most menj, törpe! Teljesítsd be sorsodat, és használd Lamena tőrét! A sötétség megérkezett Vindgardiára…

Megfordulsz, és nyomodban az élőhalottakkal, kibotorkálsz a járatból. Visszatérsz a domb tövében várakozó szekerekhez, ahol azonnali továbbhaladást vezényelsz.

– Mit tettél, Aradin uram? – Bolhás hitetlenkedve rázza a fejét, miközben a sétáló halottak felé sandít.

Zsoldosaid sápadtan menetelnek a szekerek körül, jókora távolságot tartva az élőhalottaktól. Próbálod megnyugtatni őket, és azt mondod, hogy balesetben haltak meg a társaitok, de hiába minden. Látod társaid szemében, hogy megvetnek, amiért nyakukra hoztad a karaván kísérők megelevenedett holttesteit… Megítélésed sokat romlott; csökkentsd *Becsület* pontjaidat 2-vel!

Néhány zsoldosod hamarosan közli veled, hogy nem bírnak együtt utazni az élőhalottakkal, és inkább elhagynak benneteket. Nézd meg, hány zsoldoscsapat kíséri a karaván t, és mindegyik után vonj le 1-et az *Erőnlétetekből*! (Az egyszemélyes kísérőket nem kell figyelembe venned.)

Kezedbe veszed Lamena tőrét, és megsimogatod rajta a vérvörös ékkövet.

„Használd Lamena tőrét!" – visszhangoznak fejedben Mordish delejező szavai, s tudod, hogy pontosan ezt fogod tenni. Mostantól, ha lehetőséged lesz rá, mindig Lamena tőrével harcolsz, így az ezzel kapcsolatos szövegrészeket kell majd figyelembe venned!

Lapozz a **67**-re!

120.

Bolhás hirtelen megköszörüli a torkát. Meglepetten fordultok felé, mire elnézést kér, hogy beleszól az urak dolgába, de fontos mondandója van a varázslótanonccal kapcsolatban. Elmeséli, hogy még Ildenorból ismeri a fiatalembert, aki egy Zender nevű mágus tanítványa volt. Mesterük halála után a tanoncok sokfelé szerencsét próbáltak, igyekezve kamatoztatni megszerzett tudásukat, ám…

– … egy alkalommal Oneg Yvendor túlságosan is bizonyítani akarta a hatalmát, de hibázott, és emiatt életét vesztette egy ártatlan ember.

– Hazugság! – ordítja magából kikelve az ifjú varázstudó. – Én sohasem hibázok, társaim gyengesége miatt alakult úgy a dolog, ahogy…

Pár pillanatig dühös képpel méreget titeket, aztán látva a bizalmatlan pillantásokat, szitkozódva kerekére fordítja kézikocsiját, majd maga után húzva elcsörtet Khalebor irányába.

– Még hallotok rólam! – kiáltja utánatok.

Kiadod a parancsot az indulásra, ám ekkor Rudó váratlanul leugrik a szekeréről, és odaszalad, ahol korábban az ifjú kocsija hevert; lehajol, és egy csillogó holmit emel fel, amit aztán feléd mutat.

Odamész, és szemügyre veszed a vékony bőrszíjon lógó, ezüstös porral teli, ujjnyi méretű homokórát. Talapzatán az „*Egykettőre lejár az idő*" feliratot látod, de fogalmad sincs, hogy ez mire utalhat. Beteszed a kis homokórát a zsákodba, bízva benne, hogy egyszer még hasznodra válhat (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Folytatjátok utatokat; lapozz a **232**-re!

121.

Éjszaka két zsoldosod is panaszkodni kezd, hogy nem érzi jól magát. Hidegrázásuk van, hánynak és bedagadt a karjuk a vérszipolyka-csípés környékén. A rovarok nyilván valamiféle lassan ható mérget juttattak társaid szervezetébe…

Ha van nálad ellenméreg, akkor felhasználhatod, hogy megmentsd zsoldosaid életét. Máskülönben mindketten belehalnak a mérgezésbe még hajnal előtt; veszítetek 1 *Harckészség* és 2 *Erőnlét* pontot!

Amennyiben embereid életüket vesztették, de nálad van Zaman Csókja, akkor vissza tudod hozni mindkettőjüket odaátról. (Ez esetben csapatod értékei nem változnak.)

Ha nálad van Lamena tőre, akkor dönthetsz úgy is, hogy még a haláluk előtt végzel zsoldosaiddal; ebben az esetben a tőrnek köszönhetően 1 *Erőnlét* pontot visszaírhatsz, mert a társaid továbbra is veletek maradnak, csak mostantól már élőhalottként szolgálják a karaván védelmét. A gyilkosság miatt azonban csökkentened kell 1-gyel *Becsület* pontjaid számát!

Ezt követően leheveredsz a takaródra, de felkészülsz rá, hogy ilyen előzmények után a pihentető álom messzire elkerül majd… Azonban tévedsz; szinte rögtön elalszol.

Lapozz a **233**-ra!

122.

Megtöltitek kulacsaitokat, a hajtók megitatják az öszvéreket, aztán még a vizestömlőket is utántöltik, hogy másnap is legyen ivóvize az állatoknak.

Egy nyugodt éjszakát töltötök a birtokon. Társaid közül néhányan őrt állnak, nehogy valami meglepetésben legyen részetek, a többiek pedig veled együtt pihennek pár órácskát.

Lapozz a **279**-re!

123.

Az erdő lassanként elmarad mögöttetek; most már csak kisebb facsoportok vetnek árnyékot a nordherni útra. Rudó pipára gyújt, és füstkarikaeregetés közben egy vidám dalt énekel arról, miként szerezte meg furfanggal és kitartással a hegyi óriások királyának pallosát egy molnárlegény. Sajnos azonban a nóta végét hangos sziszegés nyomja el, mire mindannyian fegyvert rántotok.

Közeli üregéből előbújva két óriási, tekergőző fenevad kúszik felétek a kavicsos úton, lapos fejüket felemelve, gonosz tekintetüket rajtatok tartva. Amint a közeletekbe érnek, szekérnyi hosszúságú testükön parázsként izzik fel a bőrük. A lávakígyók rendkívül fürgék, és izzó bőrükön kívül hatalmas fogaik is halálos veszélyt jelentenek rátok, ráadásul ellenállnak a mérgeknek és a legtöbb mágikus támadásnak is. Most igazán komoly ellenfelekkel van dolgotok…

LÁVAKÍGYÓK
Harckészség: 11
Erőnlét: 6

Amennyiben úgy gondolod, hogy jobb, ha inkább elmenekültök, lapozz azonnal a **250**-re!

Ha úgy döntesz, hogy felveszitek a harcot a lávakígyókkal, és Dormindar veled van, lapozz a **193**-ra!

Ha Bilobius erősíti a csapatodat, lapozz a **81**-re!

Ha az ereklyevadászok csatlakoztak hozzád, akkor a második forduló előtt lerohanják ellenfeleiteket, és zúzófegyvereikkel 2 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak nekik. Sajnos azonban az egyik fürge kígyó rátekeredik az élen küzdő törpe derekára, és égető ölelésével azonnal meg is öli; vonj le 1-et az *Erőnlétetekből* (Zaman Csókját akkor sincs időd használni, ha nálad van)!

Ha legyőztétek a kígyókat, kifújjátok magatokat, aztán benéztek az üregükbe. Egy halom csont között rábukkantok egy lámpásra és két kisméretű vértre (utóbbiak csak akkor lehetnek hasznosak számotokra, ha Brutus Morcék veletek vannak; ez esetben írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy az ereklyevadászoknak új páncélja van!).

Folytatjátok utatokat; lapozz a **68**-ra!

124.

Zerd piaca ugyan kisebb, mint a khalebori, ám ugyanolyan nyüzsgő és színes forgatag hömpölyög itt is. Rengeteg árus kínálja megvételre a portékáját; csak kapkodod a fejed a számtalan érdekes, ínycsiklandó vagy éppen hasznosnak tűnő áru láttán. Ori-Garr nem bír ellenállni a kísértésnek, és vásárol magának egy bögre zerdi nyalánkszirupot, ami egy émelyítően édes helyi különlegesség, hajtótársainak pedig egy-egy szelet lekváros-hínáros süteményt vesz. Te odébb sétálsz az árustól, mert nem csábít különösebben a sok édesség, amit rád akar tukmálni.

Ha csatlakoztak hozzád az ereklyevadászok *és* korábban kirabolták őket, lapozz a **219**-re!

Ha elkísértek a Méregkeverők, lapozz a **262**-re!

Egy bőrnadrágot és bőrzekét viselő félszemű öregasszony odaint neked a pultját árnyékba borító napellenző alól.

– Te olyannak tűnsz, aki számos kincset hordoz a zsákjában – recsegi az anyóka. – Nálam is akad pár különleges holmi… Nézzük csak meg, kötünk-e üzletet Agri-Mor örömére és a mi boldogságunkra?

Kipakolod a pultra a tárgyaidat, amiket eladásra kínálhatsz neki, mire ő melléjük pakolja a saját dolgait.

Ha nálad van valami az alábbi tárgyak közül, azért a vénasszony a következő vételárat kínálja:

Olvasztott piroscukor	2 aranytallér
Kék festék	2 aranytallér
Kőből faragott varjúszobor	5 aranytallér
Csontból faragott íjászfigura	6 aranytallér
Piros zokni, piros szalag, piros palást (csak együtt a három)	8 aranytallér
Porcelánváza	9 aranytallér
Csiptetős okuláré	10 aranytallér
Kristálydíszes Pálca	13 aranytallér
Mindent Maró Keverék (egy palack)	19 aranytallér
Sakk-készlet	20 aranytallér
Hegyi kolosszus nyelve	27 aranytallér
Arany lovagszobor	29 aranytallér

Ha van nálad egy rozsdás kés, azt az öregasszony hajlandó elcserélni veled egy kis zacskó hínárcukorra vagy egy apró horgászbotra.

A félszemű öregasszony számos holmit szeretne rád sózni, de téged csak a következők érdekelnek:

Szenteltvíz Agri-Mor Nagytemplomából	9 aranytallér
Lámpás	4 aranytallér

Ha jegyzeteid között szerepel a „*Zerdi költségtérítés*", akkor a lámpást megkaphatod a tartományúr kincstárának terhére.

Amennyiben eladsz vagy vásárolsz valamit, jegyezd fel a változásokat a *Zsoldoslapra*!

Ha befejezted az üzletelést, elköszönsz a bőrruhás anyókától, és elhagyjátok a piacot; lapozz az **5**-re!

125.

Duran Étel-ital Áruldája az egyik legnagyobb üzlet a piac melletti Bazársoron. Már a bejárat előtt kifüggesztett gyümölcsök és zöldségek látványa is hívogató: ritkán látni ilyen hibátlan árut. A bolt azonban nem közönséges zöldséges stand; a zsúfolt állványokon minden megtalálható, ami szem-szájnak ingere, és ezt tapasztalatból tudod, hiszen jó néhányszor megfordultál már odabent.

Duran hajlott hátú, vékony kis öregember; a pult mögött áll, és amikor megpillant, szívélyesen elmosolyodik, majd megkérdezi, hogy mivel szolgálhat. Elmondod, hogy egy karaván élelmezését kell megoldanod Nordhernig, s azt is, hogy körülbelül hány fő utazik majd veletek.

– Akkor sózott húst és füstölt kolbászt ajánlanék, meg citruscéklát. Mindegyik sokáig eláll, finom és tápláló. Nem ártana egy kis terrangyökér őrlemény sem; forróvízbe szórva üdítő tea készíthető belőle, ami segít visszanyerni az erőtöket a megpróbáltatások után. Egy adag étel 25 aranytallérba kerül, de ha négyet veszel, akkor csak 80 aranytallért kérek.

Ha Morik elkísért, lapozz a **151**-re!

Ha meg akarod venni az élelmiszercsomagot, fizesd ki Durannak az árát, majd írd fel a *Zsoldoslapra*, a *Málha* rovatba Duran ellátmányát! Azt is írd fel, hogy hány étkezésre elegendőt vásároltál!

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

126.

Bármilyen elszántan is küzdesz a Kristályharcos ellen, esélyed sincs rá, hogy legyőzd. Pörölye fáradhatatlanul csap le újra és újra; egy darabig még állod a sarat, de végül kiesik a kezedből a fegyver, ellenfeled pedig bezúzza a fejedet. Utad itt véget ér.

127.

Mivel korábban sikerült végezned a bajuszos Tükörmesterrel, és megsemmisült a mágikus tükörátjáró is, így a nő most hiába is reménykedik szövetségesei felbukkanásában.

Végre megérkezik a segítség Nordhernből: lovasok zúdulnak ki a kapun. Dolguk azonban már nem sok akad, hiszen a támadók nagy részével végeztetek. Ami még hátra van, azt a katonák és a velük érkezett két fiatal csatamágus elvégzi: elpusztítják az elf asszonyt és az élőhalottak maradékát.

– Aradin uram, jól vagy? – Bolhás rekedt hangját hallva megfordulsz, és a három hajtót látod átnyomakodni a nordherni lovasok között.

– Istenek, el sem hiszem, hogy túlélted a harcot… – Gyűrött és szakadt sárga kaftánjában Ori-Garr eléggé megviseltnek látszik, viszont szája a füléig ér. A fickó vigyora láttán megdöbbensz: talán még sohasem láttad a magas hajtót mosolyogni.

– Én mondtam nekik, hogy a vezetőnket nem akármilyen fából faragták… Ő túlél mindent. – Rudó feléd nyújt egy bőrzacskót, amiben maradék dohányát tarja. Elfogadod, és megtömöd a pipádat. Pár pillanat múlva már elégedetten pöfékelsz a félszerzettel együtt.

A csatának vége.

Nordhern kapuja nyitva.

A karaván célba ért.

Túléltétek a veszélyekkel teli utazást.

Lapozz a **200**-ra!

128.

Az út időnként megkerül egy szekérnyi méretű sziklatömböt, de tartja az irányt észak felé.

– Már közel vagyunk Nordhernhez, drága barátom – sündörög melléd hirtelen Morik, és elégedetten rád vigyorog. – Tudtam, hogy Fengor megpróbálja visszaszerezni a vagyont érő karaván, ezért volt szükségem rád… A te becsületes képed és lelkiismereted sokszor segített rajtunk az utunk során; reméltem, hogy Fengor megbízottjai esetében is így lesz. Kétségkívül hasznosnak bizonyultál… nem bántam meg, hogy téged hoztalak magammal erre az útra, drága barátom.

Mielőtt bármit is mondhatnál, Morik hirtelen kést ránt, és a torkod felé döf.

– Többé viszont már nincs szükségem rád!

Dobj egy kockával! Ha Lorna is a csapatodban van, akkor a nő most hátulról megragad: vonj le kettőt a dobott számból! Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a hold, adj kettőt a dobott számhoz! Ha nálad van az erőt adó ékkő, adj kettőt a dobott számhoz!

Ha az eredmény 1 vagy 2, akkor képtelen vagy megfékezni Morikot. Az aljas zugárus beléd mártja a tőrét, s az ő vigyorgó rókaképe az utolsó dolog, amit életedben látsz. Utad itt véget ér…

Ha az eredmény 3 vagy 4, akkor megragadod támadód kezét, de csupán annyit tudsz elérni, hogy a tőr ne a torkodba, hanem a mellkasodba fúródjon. Ha nincs rajtad láncing, akkor súlyosan megsérülsz, és hamarosan kiszenvedsz; utad itt véget ér… Ha van láncinged, akkor csak könnyebben sérülsz meg; dühösen felmordulsz, és fegyvereddel végzel a zugárussal. Csökkentsd csapatod *Erőnlétét* 1 ponttal, és húzd ki Morikot a *Zsoldoscsapatok* rovatból!

Ha az eredmény 5 vagy nagyobb, akkor megragadod támadód kezét, és kicsavarod belőle a tőrt. Ekkor Morik egy másik kést ránt elő az övéből, és azzal támad rád. Dühösen felmordulsz, és fegyvered egyetlen csapásával végzel a zugárussal. Csökkentsd csapatod *Erőnlétét* 1 ponttal, és húzd ki Morikot a *Zsoldoscsapatok* rovatból!

Ha Lamena tőrét használtad, akkor a legyőzött zugárus élőhalottként csatlakozik hozzátok; adj 1-et csapatod *Erőnlétéhez*!

Zaman Csókját (ha nálad van) ezúttal eszed ágában sincs használni…

A verőlegények rémülten nézik vezetőjük sorsának beteljesülését, és felemelt kézzel bizonygatják, hogy ők nem akarnak ártani neked. Hiszel nekik, de azért figyelmezteted őket, hogy az első gyanús jelre főnökük sorsára jutnak; a fickók erre még jobban megijednek, és sápadt arccal biztosítanak róla, hogy nem fognak ujjat húzni veled.

Ha Lorna veled van, árulása után zsoldosaid leteperik a nőt. Utasítod őket, hogy hagyják életben, de béklyózzák meg. Lorna mostantól az egyik szekérhez kötözve gyalogol Nordhernig, ahol aztán átadhatod a katonáknak, remélve, hogy a hitvány nember börtönben

tölti további életét. Csökkentsd csapatod *Harckészségét* és *Erőnlétét* 1-1 ponttal, és húzd ki Lornát a *Zsoldoscsapatok* rovatból!

– Nagy megkönnyebbülés, hogy Moriktól már nem kell tartanunk… sosem bíztam ebben a féregben – morogja Ori-Garr a bakról, amikor szekerével elgördül melletted.

Egyetértesz a hajtóval, bár valahol sajnálod, hogy így ért véget a zugárus története… Ugyanakkor azt is be kell látnod, hogy Morik csak azt kapta, amit megérdemelt.

Lapozz a **48**-ra!

129.

Mióta a grifflovasokkal találkoztatok, az jár a fejedben, hogy kártalanítanod kellene az ildenori Fengort, hiszen mégiscsak megloptátok Morikkal… A zugárus nyilván ellenkezne, ő azonban nincs itt; ezért most, hogy értékesítetted a portékákat, úgy döntesz, hogy megadod a karaván tulajdonosának, ami jár neki.

A helyi kereskedőktől könnyen megtudod, hogy melyik kalmárral áll üzleti kapcsolatban Fengor, így azonnal fel is keresed. Amikor belépsz az üzletébe, a félkarú, középkorú férfi felpattan az asztalától, és hajlongva eléd siet.

– Micsoda megtiszteltetés… Aradin, Vindgardia Kétszeres Hőse személyesen! Mit tehetek érted, uram?

Elmondod neki, hogy szeretnéd eljuttatni Fengornak az ildenori portékák értékét, valamint a haszon egy részét.

– Ó, a vén Zsugori odalesz az örömtől, hogy megtérül minden kára! Az a szerencsétlen az utolsó garasait éli fel éppen… Természetesen minden aranytallért megkap, amit nálam hagysz. De írjunk is róla egy pecsétes papírost!

A kalmár hamarosan elkészül az okirattal, melyben tételesen feltüntet minden aranytallért, amit Fengor számára el kell juttatnia. Miután mindketten aláírjátok, kezet ráz veled, aztán barátságosan rád mosolyog.

– Kevés embert vagy éppen törpét ismerek, aki ilyen tisztességesen járt volna el, mint te. Nem csak hős vagy, de becsületes is, ez pe-

dig ritka erény manapság… Valami szerény viszonzást engedj meg nekem, uram!

A kalmár elővesz egy kis erszényt az asztal fiókjából, és átadja neked, te pedig kíváncsian a tenyeredbe öntöd a tartalmát: három aprócska magot.

– Agri-Mor papjaitól került hozzám évekkel ezelőtt ez a pár kis mag; állítólag az igaz szív számára nagy ajándékot hordoznak. Számomra sohasem derült ki, hogy ez mit jelent, de a te esetedben nyilván más lesz a helyzet…

Beteszed a magokat a hátizsákodba, bízva benne, hogy egyszer még valóban hasznodra válnak (írd fel őket a *Zsoldoslapra*!). Megköszönöd az ajándékot a kalmárnak, majd elbúcsúzol tőle.

Mivel még mindig jókora összeg van nálad a portékák hasznából, ezért úgy döntesz, hogy megörvendezteted társaidat is egy-egy erszénnyi arannyal a helytállásukért, egyúttal pedig el is búcsúzol tőlük. Szétküldesz néhány városi hírvivőt, hogy megtudd, hol is tartózkodnak bérenceid, majd a hírek alapján elindulsz, hogy felkeresd őket; lapozz a **225**-re!

130.

Zsoldosaid leveszik az összetekert sátorponyvát az egyik teherhordó öszvérről, egy másikról pedig a merevítőrudakat és a köteleket rejtő csomagot. Kijelölöd a sátor helyét a kavicsos út melletti füves területen, aztán embereid nekifognak, hogy felállítsák a jókora sátrat. Alig fél óra alatt végeznek, s az eredmény minden várakozásodat felülmúlja. A sötétbarna sátor valóban hatalmas: akkora, hogy nem csak a csapatok, a hajtók, de még az öszvérek és a szekerek is elférnek alatta. Kijelölsz néhány őrt, nehogy valakik váratlanul rajtatok üthessenek, majd a többiekkel behúzódsz a sátor biztonságába.

A viharnak továbbra sincs se híre, se hamva; némi töprengés után közlöd társaiddal, hogy ha már tábort vertetek, akkor itt töltitek az éjszakát. Bérenceid örülnek a pihenőnek, de a vacsora még inkább érdekli őket… Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

– Itt a vihar! – rohan be a sátorba az egyik őr. – A semmiből jött… egyszer csak minden elsötétült…

A következő pillanatban óriási széllökés rázza meg a sátrat, de a rögzítőkötelek szerencsére biztosan tartják. Aztán hatalmas villámlás ragyogja be az eget, fénye átvilágít még a vastag sátorfalon is. A mennydörgés akkora, hogy belefájdul a fejed. Esni kezd az eső, pár pillanat múlva pedig már úgy zuhog, mintha egy vízesés alatt állnátok. Még jó, hogy fedett helyen vagytok!

A vihar órákig tombol, de a sátor szerencsére végig kitart. Aludni ugyan nem tudtok az óriási zajtól, amit a ponyván dübörgő eső okoz, de mégis mindenki elégedett, hiszen legalább biztonságban vagytok.

Az éjszaka közepén aztán az eső és a szél éppolyan váratlanul áll el, ahogy kezdődött. Pihentek még pár órát, majd hajnalban ébresztőt vezényelsz.

Határozd meg a 3. nap *Sorsszimbólumát*!

Miközben zsoldosaid elbontják a sátrat, a hajtók pedig felkészítik az öszvéreket az útra, te körbejárod a környéket. Megállapítod, hogy minden vizenyős és sáros, de a kavicsos út járható.

Lapozz a **26**-ra!

131.

A piac legforgalmasabb helyén, a szökőkutak mellett egy nyurga fiatalember árulja a portékáit egy színes napernyő és egy kifeszített ponyva alatt. Akad itt vándorbot, úti csizma, bélelt hálózsák, kígyóbőr kulacs, meleg köpeny, összehajtható sátor különböző méretben, meg még számtalan olyan holmi, ami egy vándor számára jól jöhet.

Hosszas nézelődés és töprengés után az alábbiak tűnnek hasznosnak a számodra:

Nagy sátor	19 aranytallér
Két üres palack	1 aranytallér
Egy tekercs mászókötél	2 aranytallér
Két kulacs törpepálinka	3-3 aranytallér
Tolvajkulcs-készlet	3 aranytallér

Kopott fapajzs	4 aranytallér
Meleg takaró	2 aranytallér
Iránytű	5 aranytallér
Szekérkerék	8 aranytallér

Ha Morik elkísért, „meggyőzi" az árust, hogy a nagy sátrat csupán 10 aranytallérért adja el neked, amibe a fiatalember feltűnően gyorsan és túljátszott lelkesedéssel egyezik bele.

A sátor védelmet nyújthat a karaván számára a zord időjárási körülmények ellen, legyen szó akár erős szélről, akár jégesőről.

A palackokat utad során bármivel megtöltheted, hogy aztán bedugaszolva a hátizsákodba tehesd őket.

A törpepálinka fokozza a harci kedveteket, ha csata előtt elfogyasztjátok, így az összecsapás idejére megnövelheted 1 ponttal a *Harckészségeteket*!

A tizenhárom álkulcsból álló tolvajkulcs-készlet jól jöhet, ha lezárt lakatot vagy bezárt ajtót kell kinyitnod utad során.

A kopott fapajzs kissé elnyűttnek tűnik, mégis megvédhet néhány kardcsapástól vagy nyílvesszőtől.

A mászókötél, a takaró, az iránytű és a szekérkerék jól jöhet a kaland során, hiszen az ifjú árus is azt mondja, hogy „ezek nélkül egy utazó se keljen útra".

Ha veszel valamit, ne felejtsd el felírni a *Zsoldoslapra* (a sátrat és a kereket a *Málha* rovatba)!

Lapozz a **23**-ra!

132.

Az út folyamatosan kerülgeti a dombokat, a kisebbeken időnként át is halad. A nap lassan eléri a legmagasabb pontját, és forrón süt egész Vindgardiára. Te is egyre gyakrabban törölgeted a homlokodat, s a kulacsodba töltött ivóvíz is rohamosan csökken. A menet elején sétálsz, melletted Grigon, a verőlegények himlőhelyes alvezére halad, aki egyszer csak előremutat.

Az egyik domb oldalában, a kavicsos úttól jóval feljebb egy alagútnyílás sötétlik. Az már ilyen távolságból is nyilvánvaló, hogy nem természetes képződményről van szó, hiszen a bejáratot gerendák támasztják alá. Miközben egyre közelebb értek a dombhoz, folyamatosan az alagút száját kémleled; próbálod kitalálni, mi céllal áshatták ki, s vajon rejtőzik-e benne valaki.

– Ugye nem akarjuk megnézni? – kérdezi Grigon melletted, amikor egy vonalba kerültök a fenti nyílással. Út vagy lépcső nem vezet fel a magasba; ha tényleg körül akartok nézni a járatban, akkor bizony másznotok kell.

Amennyiben pár zsoldossal felkapaszkodsz az alagúthoz, lapozz a **14**-re! (Ha akarod, az egyikük Morik is lehet, persze csak ha veled van; Grigon nem hajlandó dombot mászni, így őt a többiekkel hátrahagyod a karaván védelmére.)

Ha nem vesztegetve az időt, továbbindítod a karaván, lapozz a **67**-re!

133.

Odalopakodsz Mariseihez, és a hátába döföd Lamena tőrét. Az átkozott penge áthatol a zöldes fényű védővarázson, és az elf boszorkány élettelenül zuhan le a szikláról, a fekete kristály pedig a fűre hull. Ugyanekkor az asszony által irányított élőhalottak megtorpannak és nem harcolnak tovább. A következő pillanatban Marisei feltápászkodik, majd üres tekintettel rád mered. Immár ő is egyike a halálontúli teremtményeknek, s parancsodnak engedelmeskedve bármit megtenne érted.

Ekkor egy sötét gondolat fészkeli be magát az elmédbe, és pár pillanat múlva körvonalazódik benned egy új terv…

Utasítod a nőt, hogy vegye fel a kristályt, és küldje vissza harcolni az élőhalottakat. Marisei szótlanul engedelmeskedik, a város ostroma pedig folytatódik… Ráparancsolsz saját élőhalott csapatodra is, hogy csatlakozzanak a falakat ostromló sereghez. Átokszipoly tiltakozni kezd, de ráripakodsz, hogy tegye, amit mondtál. A rég halott nemesember biccent a kezében tartott fejével, párbajtőrét tisztelgés-

re emeli, aztán ő is csatlakozik a Nordhern alatt nyüzsgő csontvázakhoz.

Mindig is kalandra vágytál, de azt álmodban sem remélted volna, hogy egy nap egy hódító hadsereget irányíthatsz… És mi más lehetne életed kalandja, ha nem ez? Határozottan tetszik ez az új szerep!

Tőröddel és a kristály mágiájával minden legyőzött katonát újra csatasorba állíthatsz az oldaladon, ez pedig rettenetesen erőssé tesz. Vajon ez elég lesz ahhoz is, hogy meghódítsd Nordhernt? Hiszen miért elégednél meg pár erszénnyi aranytallérral az ildenori portékákért, ha elveheted a város összes aranyát is? Nordhern után pedig Zerdet is meglátogathatnád a seregeddel, aztán Gátvár és talán még Főkikötő is sorra kerülhetne… Persze először Nordhern felett kell győzedelmeskedned!

Beözönlötök a kapun, s öldöklő küzdelem után másnap reggelre Nordhern elesik, élőhalott hadsereged pedig újabb tömegekkel gyarapodik…

Néhány hónap múlva Temirez lovag a királyság egyesített seregeit Vindgardia északi tartománya ellen vezeti, hogy leszámoljon Aradinnal, a Holtak Urával és élőhalott légiójával… Ekkorra már neked is vannak támogatóid, közöttük egy titokzatos varázsló is, akinek köszönhetően legyőzhetetlennek tűnik a haderőd; de Temirez lovag és szövetségesei, a vindgardiai tartományurak is sosem látott erőket vetnek be. Hogy végül ki nyeri meg a háborút, az erősen bizonytalan, a neved azonban mindenképp bekerül a királyság krónikáiba. Az pedig téged ezekben a dicsőségesnek tűnő időkben már a legkevésbé sem érdekel, hogy Aradint nem Vindgardia Hősei, hanem Vindgardia Árnyai között emlegeti majd az utókor… Utad itt véget ér (?).

134.

A helyiség kicsi, és teljesen üres az embermagas állótükörtől eltekintve. Óvatosan odalépsz hozzá (ha van társad, akkor ő is), és éppen szemügyre vennéd a keretét, amikor valami felvillan, s úgy érzed, mintha felrobbanna a tested.

A következő pillanatban kitisztul a fejed, és körülnézel. Már nem Eriana házának kamrájában állsz, hanem egy jóval tágasabb helyi-

ségben, ahol a falak mintha jégből lennének. Kinyújtod a karod, és megérinted az egyik oldalsó falat; meglepő módon nem fagyos, sőt, kellemesen langyos, mintha valamiféle belső hőt termelne. A tapintása üvegszerű, és ekkor rájössz, hogy kristályból van.

Melletted ott magasodik az állótükör… Pontosabban *egy* állótükör, mert ez nem az, amelyiket Eriana házában láttál; annak kopott fakerete volt, ez pedig kristályfoglalatban pompázik.

A teremben egy íróasztal áll az egyik ablak előtt, rajta papírlapok hevernek; mellette egy könyvszekrényt látsz, melyen padlótól a mennyezetig könyvek sorakoznak, színes gerincük erősen kifakult. Az asztal mögött kopott karosszék porosodik.

Megpróbálod kinyitni a szoba ajtaját, ám az zárva van, és még csak egy kulcslyuk sincs rajta. Jobb híján odalépsz az ablakhoz, és kitekintesz rajta. Egy torony legfelső ablakából szemléled a világot, ami nem sokban különbözik az eddigitől. Zöld füvet látsz mindenfelé, kissé távolabb pedig egy utat, amin pár lovas vágtat.

– Vajon hová kerültem? – mormogod magad elé a szakálladat vakargatva; aztán beléd hasít a felismerés… – A Kristálytorony!

A Kristálytorony valahol az Ildenor, Khalebor és Orundor városok által meghatározott háromszögben található. Hogy pontosan hol, azt nem lehet tudni, mert akik látták, mind mást mondtak; mintha a Torony változtatná a helyét. Emlékszel gyermekkorod egyik mesejére is, amivel a hozzád hasonló törpe kölyköket rémisztgették a nagyobbak: a Kristálytorony magához vonzza azokat, akik megpillantják vagy csak a közelébe tévednek. Akik pedig belépnek a kapuján, soha többé nem térnek vissza… Egyes történetek szerint a Torony halhatatlan ura eleven kristályszolgává változtatja őket; más mesék szerint az idebent élő szörnyetegek egyszerűen kivégeznek minden idegent; de akad olyan mesemondó is, aki szerint egy démon számára áldozzák fel a betévedőket a toronyban élő hívek.

Bármi is az igazság, az biztos, hogy szörnyű veszélyben vagy idebent… Egyáltalán, hogy kerülhettél ide?

Újra a tükörre nézel. Egy átjárót találtál volna Vindgardia egyik pontjából a másikba? Lehetséges, hogy egyes varázslók és boszorká-

nyok titokban ily módon utazgatnak a királyságban? Akárhogy is, minél előbb el kell hagynod a Kristálytornyot!

Megvizsgálod a tükröt elölről-hátulról, tapogatod a keretét és az üvegét, de semmi sem történik. Eriana tükre magától lépett működésbe, ez viszont nem csinál semmit! Talán valamilyen varázsige szükséges a megnyitásához? Vagy egy kulcs?

Hirtelen távoli csilingelést hallasz valahonnan a Kristálytorony mélyéből. Talán valakik így jelzik, hogy behatoló jár a Toronyban? Bárhogy is, jobb lesz, ha sietsz!

Újra megszemléled a tükröt, és most, hogy már „kulcslyukat" keresel, észre is veszel egy ujjnyi bemélyedést a keret alsó részén, pontosan középen. Már csak találni kell valamit, ami beleillik!

Odalépsz az asztalhoz, és turkálni kezdesz a fiókokban, abba a reménybe kapaszkodva, hogy a szoba gazdája talán idefent tarthatta a tükör varázskulcsát… Sajnos azonban semmi ilyet nem látsz.

(Ha van társad, akkor ő a könyveket kezdi átvizsgálni a szekrényben.)

Ismét felhangzik a csilingelés; ezúttal sokkal hangosabban és jóval közelebbről szól…

Még jobban kétségbeesel, és teljesen felforgatod az íróasztal fiókjait, a legtöbbnek még a tartalmát is a földre borítod, pennákkal, tintás üvegekkel, gyertyákkal és pecsétnyomókkal árasztva el a padlót. Mind csupa használhatatlan tárgy… Dühödben nagyot rúgsz a földre hajított fiókba, ami ettől a falig szánkázik a kristálypadlón. Ekkor egy kis vasajtót fedezel fel az íróasztal oldalán; izgatottan hajolsz közelebb hozzá, ám hamar kiderül, hogy zárva van, kulcsot pedig sehol sem látsz.

Ha veled van Morik, lapozz azonnal a **245**-re!

Ha nincs veled, de rendelkezel egy tolvajkulcs-készlettel és használni is akarod, lapozz a **141**-re!

Ha inkább az asztalhoz fordulsz, és megvizsgálsz egy rajta heverő összegyűrt lapot, lapozz a **160**-ra!

Ha egy félbehajtott levelet veszel szemügyre, lapozz a **103**-ra!

Ha a papírkupac mélyére ásol, lapozz a **226**-ra!

135.

Társaid jó erősen megmarkolják a kötelet, a másik végét pedig leengeded a lyukba. Beteszed hátizsákodba a lámpásodat, és óvatosan ereszkedni kezdesz. Szerencsére bérenceid elbírják a súlyodat, és a kötél is erősnek tűnik, a hossza miatt azonban aggódsz egy kicsit; jó pár métert megtettél már lefelé, de még mindig nem látod a verem alját. Végül aztán lábad közül elfogy a kötél, s te ott lógsz a koromsötét semmiben… Megpróbálsz kitapogatni valamit a lábaddal, és ekkor a csizmád szilárd talajhoz ér. Nem érted a dolgot, de megkönnyebbülten elengeded a kötelet, majd előveszed a lámpásodat, és körbevilágítasz vele.

Egy kis, kör alakú kamrában állsz, mely valamiféle ősi épület maradványának tűnik. A falakat fekete kövek borítják, a padlót pedig fekete márvány – ezért tűnhetett feneketlennek a mélység mászás közben. A padló közepén egy pentagramma vésetét látod, a sarkain hamukupacok állnak; talán egy ördögi varázslat kellékei lehettek.

Óvatosan körbesétálsz a kamrában, ügyelve rá, hogy ne lépj a pentagrammára, és az egyik falon egy embermagasságú, csontkeretes tükröt veszel észre. Nem különösebben érdekes, viszont a tövében egy ruhakupacra is felfigyelsz; beletúrsz, és ekkor hátrahőkölsz, ugyanis egy szénné égett köpeny az, alatta pedig egy ugyancsak megégett holttest hever. Undorodat leküzdve átkutatod, és találsz 12 aranytallért, meg egy ökölnyi rézmozsarat. Talán egy varázslóra bukkantál, aki valamiféle mágikus rituálé során veszítette életét? Akárhogy is, ha akarod, elteheted a tárgyakat (ez esetben írd fel őket a *Zsoldoslapra*!).

Hirtelen megbotlasz valamiben, s amikor odavilágítasz, egy hatalmas, hegyes végű szarvat látsz a földön. Úgy sejted, hogy valami nem evilági teremtményé lehetett.

Ha beszéltél Serimiussal, a varázslóval, lapozz azonnal a **287**-re!

Máskülönben mivel már semmi érdekes nincs idelent, ezért úgy határozol, hogy visszatérsz az alagútba. Megragadod a kötelet, és mászni kezdesz, s hamarosan újra ott állsz a verem szélén. Megkö-

szönöd társaid segítségét, mire ők vigyorogva biccentenek, aztán egyikük összetekeri a kötelet, és visszaadja neked.

Ha most úgy döntesz, hogy átugorva a lyukat, továbbmentek az alagútban, lapozz a **91**-re!

Ha nem akarod ennél jobban felderíteni a járatot, és inkább visszavezeted zsoldosaidat a domb tövében várakozó karavánhoz, majd azonnali továbbhaladást vezényelsz, lapozz a **67**-re!

136.

Éppen Pipás Rudótól kérdeznél valamit, amikor torokhangú harci kiáltást hallasz, és két zsoldosod is holtan esik össze a közeledben. Vonj le 2-t az *Erőnlétetekből*! Előrántod a fegyveredet, és azonnal kiderül, hogy a támadóitok az alattomos orkok; az imént csak elaltatták gyanakvásodat, hogy aztán most váratlanul rátok rontsanak, és a lemészárlásotok után rátehessék kezüket az árukészletre! Csökkentsd értékeiteket az orkok pontszámaival, aztán küzdjetek meg velük!

ORK HARCOSOK
Harckészség: 5
Erőnlét: 9

A támadás váratlansága miatt ebben az összecsapásban egyik csapatod sem vetheti be különleges képességét (még Bilobiusék sem)!

Ha győztetek, és Lamena tőrét használtad, akkor dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, két ellenséggel végeztél, ha az eredmény páratlan, akkor eggyel; mindegyik után 1 pontot adhatsz az *Erőnlétetekhez*, ugyanis élőhalottként csatlakozik hozzátok.

A csata után átkutatjátok a halottakat. Az egyik zömök ork egy láncinget visel, ami épp a te méreted; ha szükséged van rá, magadra veheted (ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Most már ideje folytatni az utatokat, úgyhogy megmaradt zsoldosaidat visszaállítod a menetoszlopbeli helyükre, és indulást vezényelsz; lapozz vissza a **82**-re!

137.

Tanácstalanul toporogva figyeled, ahogy a háziak próbálják visszaverni a három sárkánykölyköt, láthatóan nem sok sikerrel; végül inkább intesz társaidnak, hogy folytassátok utatokat. Még az hiányzik, hogy a sárkánykölykök a ti öszvéreitekre is szemet vessenek…

Amint távolodtok a tanyától, megüti a füledet a vérebek panaszos nyüszítése. Csökkentsd 2-vel *Becsület* pontjaid számát, amiért nem segítettél Rufus barátodnak szorongatott helyzetében!

Félórával később egy kisebb facsoporthoz értek, ahol tábort vertek éjszakára. A hajtók megetetik az öszvéreket, a zsoldosok egy része aludni tér, mások elfoglalják éjszakai őrhelyüket. Te is lefekszel, meghagyva embereidnek, hogy azonnal ébresszenek fel, ha valami gyanúsat tapasztalnak.

Lapozz a **279**-re!

138.

– Jól döntöttél – jegyzi meg túlvilági hangon a fejetlen nemesember. – Tudom, hogy rátermett vezetőnk leszel, és azt is, hogy nagy dolgokra vagy hivatott… egész Vindgardia megismeri majd a nevedet. – Ezzel meghajol előtted.

Mi tagadás, Átokszipoly bókjai igencsak jól esnek, még ki is húzod magad. Közben a csontvázak is köréd gyűlnek, és állkapcsukat csattogtatva bámulnak rád. Ez már nem tetszik annyira, és egy pillanatra elbizonytalanodsz; vajon valóban jó döntés volt eleven halottakra cserélni a karavánkísérőket? Akárhogy is, most már nem gondolhatod meg magad…

A fejetlen nemes közben bemegy a mauzóleumba, de csak pár pillanatig időzik odabent, aztán már vissza is tér. Egy kis ezüstládikát tart a kezében, amit átnyújt neked. Óvatosan felemeled a fedelét, és 110 aranytallért találsz a ládikában, valamint egy arany lovagszobrot, egy pár ékkövekkel díszített, aranyozott alkarvédőt és egy gyémántot.

– A gyémánt rendkívüli erővel ruházza fel a hordozóját – közli Átokszipoly. Borzasztó nehezen szokod meg, hogy egy levágott fej beszél hozzád…

Nagyot nyelsz, majd megfogod az ékkövet, és ekkor azonnal iszonyú erő költözik a tagjaidba; növeld meg 2-vel az *Erőnléteteket*, és írd fel az erőt adó ékkövet a *Zsoldoslapra* a többi talált kinccsel együtt!

– Ideje elindulnunk – jegyzi meg Átokszipoly túlvilági hangon. – Merre vezetsz bennünket, törpe?

Elhagyjátok a sírkertet, majd a karaván hoz kíséred új seregedet. A három hajtó elszörnyedve nézi az élőhalottakat.

– Még több járkáló halottat hoztál a nyakunkra, Aradin uram? – méltatlankodik Bolhás, és bozontos szakálla mögött láthatóan elsápad. A nyakát nyújtogatva nézelődik a korábbi kísérők után, de közlöd vele, hogy a többiek az út további részén már nem tartanak veletek.

– Nem biztos, hogy kibírom a csontvázak közelében – szól sírós hangon, remegő térddel Pipás Rudó.

– Én meg biztos, hogy nem – veti oda Ori-Garr, sárga kaftánja alját gyűrögetve.

Rámegy egy kis idő, mire mindhármukat meggyőzöd, hogy csak akkor juthattok el Nordhernig, ha a félelmetes csontvázsereg védelmez titeket. Nagy nehezen elfogadják az érveidet, aztán megfordítják a szekereket, és visszairányítják őket az útjelző táblához. Onnan aztán újra észak felé indultok a kavicsos úton; lapozz a **29**-re!

139.

Megvárod, amíg Ori-Garr elégedetten mosolyogva visszatér, aztán folytatjátok utatokat.

Ha még fel szeretnéd deríteni a Fakupa közt is, lapozz a **69**-re!

Ha már nem akarsz idelent kóborolni, akkor útbaigazítást kérsz a fürdőház környékén állóktól a legközelebbi lépcső felé, aztán felmentek a felszínre; lapozz az **5**-re!

140.

A fejetlen fiatalember hirtelen megmerevedik, karjában tartott feje pedig döbbenten felkiált.

– Hiszen te magad is a sötétséget szolgálod, törpe! Halottak vannak a csapatodban, és érzem, hogy a belsődet egyre jobban elárasztja

a hatalomvágy és a kapzsiság… – A csontvázak fejetlen ura leengedi fegyverét, s ugyanezt teszi a csontvázsereg is. – Látom, te vagy Lamena tőrének hordozója. Régóta tudom, hogy egy napon eljön majd valaki, hogy csatába szólítson, de nem sejtettem, hogy ez épp ma lesz… Régen a Rondellius-ház leszármazottjaként én voltam a környező vidék ura; most viszont a nevem már Átokszipoly. Örömömre szolgálna, ha csatlakozhatnék hozzád a csapatommal!

Döbbenten figyeled a mozdulatlanul álló élőhalottak seregét, és nem is tudod, mit felelj. Az biztos, hogy félelmetes csapatnak tűnik…

Átokszipoly és csontvázharcosai:

Harckészség: 7

Erőnlét: 18

Különleges képesség: az élőhalottak nem éhesek, és nincs szükségük pihenésre. Amennyiben valahol Harckészség pont büntetést kellene levonnod azért, mert csapatod éhezik, ezt a büntetést figyelmen kívül hagyhatod!

Zsoldosaid azonnal közlik, hogy nem akarnak még több eleven holttesttel utazni; ha a csontvázsereg mellett döntesz, akkor ők inkább elhagyják a karaván.

Ha ragaszkodsz korábbi kísérőidhez (vagy te sem akarsz több élőhalottat látni az útitársaid között), lapozz a **276**-ra!

Ha elfogadod a levágott fejű Átokszipolyt és csontvázharcosait új kíséretednek, lapozz a **212**-re!

141.

Sikerül kinyitnod az asztal oldalába süllyesztett ajtót; gyorsan kitárod, és egy kis rekeszre bukkansz, abban pedig egy aranytallérokkal jócskán megtömött erszényre. Némileg csalódottan veszed ki, de ekkor mögötte egy pergament is felfedezel, amihez régi zsinórral egy lapos, barna követ erősítettek.

Jegyezd fel a most talált 40 aranytallért a *Zsoldoslapra*, majd lapozz az **56**-ra!

142.

A csatamágus hirtelen odakiáltja neked, hogy a sarkon lévő házban lakik egy kedves ismerőse, és szeretne elköszönni tőle; azzal választ sem várva, már le is kászálódik a második szekér bakjáról, és elindul az épület felé.

Hosszasan és egyre türelmetlenebbül vártok az iszákos varázslóra, s éppen utána indulnál, amikor hirtelen újra megjelenik, és vigyorogva visszamászik a szekerére, a hajtó mellé.

– Elköszöntem az ismerősömtől, sőt, még a múltkor itt hagyott pálcámat is megtaláltam – lóbálja meg a kezében tartott göcsörtös tárgyat a mágus. – Most már mehetünk!

A varázspálca hasznos lesz utatok során, ugyanis Dormindar robbanó gömböket lőhet ki belőle ellenfeletekre, 4 (démonok ellen 2) *Erőnlét* pont veszteséget okozva. A pálca három alkalommal használható, de csatánként csak egyszer. Írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy Dormindarnál van a varázspálca!

Ahogy elhaladtok az épület előtt, még látod, amint egy pufók képű asszony integet a csatamágus után az egyik ablakból.

Lapozz vissza a **8**-ra!

143.

Kétségbeesetten töröd a fejed. Mi az, ami hatásos a gyilkos mérgek ellen? Mi az, ami legyőzi a halált? Szerencsére még az egyre növekvő pánik ellenére is rájössz a megoldásra.

Gyorsan a padlóra fekszel, majd remegő kézzel a szádra helyezed a lapos kődarabot. Aztán a méreg kifejti hatását, te pedig meghalsz. Utad itt véget ér… De mégsem.

A szent ereklyének köszönhetően halálod csupán egyetlen pillanatig tart, s máris életre kelsz. Hitetlenkedve veszed kézbe a csodatévő kavicsot, majd hálát rebegsz Zamannak, a könyörületesség istenének. Megfogadod, hogy a Méregkeverőknek szánt aranytallérokat az isten nordherni templomának adományozod, köszönetképpen a hihetetlen megmenekülésedért.

Összecsomagolsz, és sietve elhagyod az épületet. Reméled, hogy soha többet nem botlasz bele a Méregkeverőkbe, és azt is, hogy az orgyilkos csapat csupán most az egyszer próbált végezni veled. *Bár erre azért nem vennél mérget…*

Lapozz a **255**-re!

144.

Morik közli, hogy visszatér Lornával Khaleborba, de verőlegényei veled maradnak; biztosítják a karaván útját Nordhernig, ott pedig átveszik az ő részét is a szállítmány árából. Húzd ki Morikot a *Zsoldoscsapatok* rovatból, és csökkentsd csapatod *Erőnlétét* is 1 ponttal!

Lapozz a **44**-re!

145.

Milyen elemózsiát tudsz (és akarsz) adni a karavánkísérőknek?

Ha **kétszersültet**, akkor mindenkinek kiosztod a fejadagját. A hajtók és a zsoldosok hamar be is falják a részüket, és elégedettnek is tűnnek. Csak a félszerzet, Pipás Rudó panaszkodik, hogy az a pár szem kétszersült a fél fogára sem volt elég. Csökkentsd egy adaggal az élelmeteket!

Ha **Duran ellátmányát**, akkor zsoldosaid alig akarnak hinni a szemüknek, amikor sózott hússal és lédús citruscéklával kínálod őket; a hajtók még meg is hatódnak bőkezűséged láttán. Kísérőid mohón falnak, és valamennyien roppant elégedettek. Az étkezés végén még Rudó is egészséges böffentéssel jelzi, hogy igencsak jóllakott. Amikor pedig mindenki kap egy pohárral a terrangyökér-teából, a karaván személyzete még meg is éljenez; az ital elképesztően finom, és különleges frissítő hatása is van: visszanyertek 1 *Erőnlét* pontot! Csökkentsd egy adaggal az élelmeteket!

Ha **vadkanhúst**, akkor Rudó rögtön jelentkezik, hogy ő majd elkészíti az ennivalót. Az egyik málhából egy kis üstöt és néhány hasábfát kotor elő, tüzet rak, aztán nekiáll a hús szeletelésének. Sokáig kell ugyan várni, hogy elkészüljön a vadászleves néven emlegetett fogás, de az eredmény igazán ízletes és bőséges, s mindenkinek jut belőle. Húzd ki a vadkanhúst a *Zsoldoslapról*!

Ha **fickándhalakat**, akkor Rudó boldogan hozza a serpenyőjét, hogy aztán a tűz fölött ropogósra süsse mindegyiket. Húzd ki a halat a *Zsoldoslapról*!

Ha **kenyeret, kalácsot és lekvárt**, akkor társaid örömmel falják be az egészet. Húzd ki ezeket az ételeket a *Zsoldoslapról*!

Ha **tojást**, akkor a Rufus barátodtól kapott ajándékból Rudó finom rántottát készít, amit társaid jó étvággyal fogyasztanak el az ízletes házikenyérrel együtt. Húzd ki a tojást a *Zsoldoslapról*!

Ha **nincs mit ennetek**, akkor zsoldosaid hosszasan mérgelődnek, amiért elvárod tőlük, hogy üres hassal őrizzék a drága árukészletet. Az éhség miatt veszítetek 1 *Harckészség* pontot!

Végezetül lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál, és olvass tovább!

146.

A következő pillanatban hangos csattanás hallatszik; a könyvesszekrény borult fel, miközben a harmadik Kristályharcos a társadra támadt. A fickó most a földön fekszik, és átkozódva próbál kimászni a lábára esett szekrény meg a rengeteg könyv alól. A toronyőr a következő csapással biztosan végez vele…

Mit teszel?

Ha összecsapsz a Kristályharcossal, hogy megmentsd a társadat, lapozz a **159**-re!

Ha nem kockáztatod az életedet ezért a csirkefogóért, lapozz a **15**-re!

147.

– Ostoba törpe! Megsértetted Erianát, amiért nem készültél Erianához illő értékes ajándékkal! – A boszorkány felemeli mindkét kezét, majd pár szót mormol, mire legyezőszerűen széttárt ujjaiból tövisáradat tör elő, egyenesen feléd…

Ha van nálad pajzs, lapozz a **247**-re!

Ha nincs nálad pajzs, akkor az apró lövedékek az arcodba és a torkodba fúródnak, te pedig azonnal kiszenvedsz. Utad itt véget ér…

148.

Hirtelen embereid kiáltozására kapod fel a fejed. Tucatnyi borotvaéles csőrű, vörös szemű madár köröz a karaván felett! Az örökké éhes rémkeselyűk az öszvéreiteket szemelték ki következő fogásnak… Meg kell védenetek őket, különben a szekerek nem jutnak el Nordhernig!

Ha Bilobius és tanítványai csatlakoztak hozzád, lapozz a **228**-ra!

Máskülönben küzdenetek kell!

RÉMKESELYŰK
Harckészség: 5
Erőnlét: 6

Ha Siimin és íjászai a kísérőid közé tartoznak, akkor íjaikkal 1 *Harckészség* és 2 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak a levegőből támadó bestiáknak.

A rémkeselyűk által megnyert minden forduló után dobj egy kockával! Ha a dobott szám páros, akkor a madarak csőre az öszvéreket sebezte meg; ne csökkentsd az *Erőnléteteket*, de írd fel jegyzeteid közé a „*sebesült öszvérek*" szavakat! Szerencsére az öszvérek képesek folytatni az utat.

Ha győztesként kerültök ki a küzdelemből, lapozz a **83**-ra!

149.

A város szélén, a legszegényebb negyed szívében, düledező viskók és szeméthegyek között működik a khalebori népkonyha. A főzést és kiszolgálást önkéntesek végzik, a szükséges anyagi fedezetet pedig a város vezetői, Temirez lovag, Gonzar főbíró és a Céhvezér biztosítják. A menü általában nem túl változatos, és finomnak sem mindig mondható, de legalább tápláló. A szegénysorban tengődők számára sokszor életmentő, hogy itt bármikor meleg ételhez juthatnak.

A városnegyedben sápadt embereket kerülgetsz, akik lehajtott fejjel, rosszkedvűen botorkálnak a hiányos kövezetű utakon. Szinte érzed, ahogy elillan az életkedved, és furcsa szomorúság vesz erőt rajtad…

Az épület előtt most nem kígyóznak hosszú sorok, mint ebédidőben, a vacsorához meg még korán van. Odalépsz a kiadóablakhoz, majd bekopogsz.

– Még nem vagyunk nyitva, gyere vissza később – hajol ki egy szikár asszonyság az ablakon.

Közlöd a nővel, hogy nem enni szeretnél, hanem egy karaván élelmezését kellene megoldanod, mire bólint.

– Ilyen esetekben kétszersültet szoktunk ajánlani. Van három zsákkal, az biztos elég lesz pár napig. Az ára 35 aranytallér, a bevételt a szegények jóllakatására fordítjuk. Zaman, a Könyörületes egyengesse utadat!

Ha Morik itt van veled, lapozz azonnal az **50**-re!

Máskülönben ha meg akarod venni a kétszersültet, fizesd ki a nőnek az árát, majd írd fel a *Zsoldoslapra*, a *Málha* rovatba! Azt is írd fel, hogy három étkezésre lesz elegendő a karaván számára. Amennyiben nem vennéd meg az összeset, úgy egy alkalomra elegendő mennyiséget 13, kettőre valót 25 aranytallérért vásárolhatsz meg.

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

150.

Átokszipoly pontban éjfélkor lép eléd a nordherni köztemető kapuja mögül. A rég megboldogult fiatalember egyik kezével feléd fordítja jóképű fejét, te pedig még mindig libabőrös leszel ettől az egyszerű mozdulattól. Nagyot nyelsz, majd megköszönöd Átokszipoly segítségét, amit a karaván számára nyújtott, és megkérdezed, mihez kezd most Nordherben.

– Visszatérek a mauzóleumomba, Aradin – válaszolja a néhai nemes. – Nincs itt semmi keresnivalóm… Vindgardia már nem az én otthonom. A világ nagyot változott, mióta meghaltam. Rólam nem is beszélve, igaz? – A fej elmosolyodik. – Szívesen szolgáltalak, Aradin, de ez a karavánkísérgetés nem nekem való… Neked sem kellene beérned ennyivel! Vezethetnél egy sereget is… akár a mi seregünket is! Büszkén tartanék veled a világ végére is… Vérrel, lángokkal és győzedelmes háborúkkal lenne tele az utunk!

Elmondod Átokszipolynak, hogy te nem vágysz ilyesmire; téged kielégít néhány apróbb kaland, mint amilyen az elmúlt napok utazása is volt.

– Tudom, Aradin. Megértettem, de azért sajnálom. – Átokszipoly tisztelgésre emeli párbajtőrét, aztán még egyszer a szemedbe néz, fejét az orrod elé tartva… majd sarkon fordul, és eltűnik a temető sötétjében.

Még sokáig állsz a kerítésnél a sápadt csillagok alatt, és elgondolkozva bámulsz rég halott társad után. Végül nagyot sóhajtasz, és megfordulsz. Ideje visszatérned a fénybe…

Lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

151.

Morik hirtelen Duran elé áll, és szótlanul megcsóválja a fejét. Az öreg valószínűleg már ismeri a zugárust, meg az üzletre nézve igen pusztító meggyőzési technikáját, mert sietve módosít az áron; már hajlandó 59 aranytallérért is a rendelkezésetekre bocsájtani a négy adagot, és egyért is csak 18 aranytallért kér.

Ha akarsz Durantól élelmet venni, fizesd ki neki az árát, és írd fel a *Zsoldoslapra*, a *Málha* rovatba Duran ellátmányát! Azt is jegyezd fel, hogy hány adagot vásároltál!

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

152.

Az ösvény kanyargós ugyan, de nagyjából északra vezet. A környező tájból azonban alig láttok valamit, hiszen a zsoldosok fáklyái által megvilágított területen kívül körös-körül mindent elnyel a sötétség.

– Nem verünk tábort, Aradin uram? – kérdezi a leghátsó szekér bakjáról Rudó, a folyton jókedvű félszerzet hajtó, s ásít egy hatalmasat. – Az öszvérek igencsak elálmosodtak.

– Nemsokára – válaszolod, hiszen valóban jó lenne lassan éjszakai szállás után néznetek. Nem valószínű, hogy bármelyik khalebori tolvajbanda az üldözésetekre indult volna…

Újabb fél órát haladtok, s te végig a táborverésre alkalmas helyet keresed. Bármi megfelelne: egy nagyobb sziklatömb, egy épület… ám semmi ilyet nem látsz. Már majdnem feladod, és elrendeled az azonnali táborverést, amikor narancsszínű fényeket pillantasz meg nem messze tőletek. Az egyik valószínűleg tábortűz lehet, valahol a domboknál, tőletek nyugatra; a másik talán egy lámpás, és keleten pislákol.

Merre irányítod a karaván?

Ha nyugatra, a dombok közé, a tábortűz felé, lapozz a **185**-re!

Ha keletre, a lámpafény irányába, lapozz a **34**-re!

Ha inkább északra vezeted tovább a karaván, remélve, hogy ráakadtok régi cimborád, Rufus tanyájára, lapozz az **54**-re!

153.

Visszatérve a karaván hoz, röviden beszámolsz zsoldosaidnak az Eriana otthonában történtekről, majd félrevonulsz, hogy megvizsgáld a zsákmányolt kincseket.

Ha szereztél sebforrasztó főzetet, az valóban gyógyító erővel bír; csata után használhatod, s így két alkalommal 1-1 *Erőnlét* pontot nyerhet vissza a csapatod. Ha találtál egy kis varjúszobrot, azt talán eladhatod majd pár aranytallérért, csakúgy mint a nagy ládából előkerült alapanyagok többségét. Ha van nálad Kristálydíszes Pálca, hiába forgatod, nem tudod használni, sőt, azt sem tudod, mire való.

Ha magaddal hoztad a fonnyasztott rókagyökeret, és Dormindar is a kíséretedhez tartozik, lapozz a **169**-re!

Ha Siimin és íjászai csatlakoztak hozzád, lapozz a **261**-re!

Végül megadod a jelet az indulásra; lapozz a **117**-re!

154.

Nekiveselkedsz zsoldosaiddal a kifordult fának.

Amennyiben az *Erőnlétetek* legalább 9, vagy nincs 9, de hordozod az erőt adó ékkövet, esetleg Grigon hordozza (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), akkor odébb tudjátok tenni a kifordult tölgyet, a karaván pedig folytathatja útját; lapozz a **61**-re!

Amennyiben az *Erőnlétetek* nincs legalább 9, és nem rendelkeztek az erőt adó ékkővel sem, akkor hiába küszködtök, nem bírjátok még csak megemelni sem a fát; lapozz vissza a **29**-re, és próbálkozz valami mással!

155.

Az időjárás-varázsló és diákjai előresétálnak, hogy megnézzék a fiatalember mutatványát, aki azonban őket megpillantva holtsápadttá válik.

– Nem hiszem el… *A nagy Bilobius*? – zihálja.

– Igen – ismeri el a tényt, vagyis önnön nagyságát az aranykeretes okulárét viselő mágus. – Mondd csak, miféle lényt idézel elibénk, fiam?

– Hogyan is próbálkozhatnék a nagy Bilobius jelenlétében bármiféle ócska varázstrükkel!? Még olyan sok mindent kell tanulnom! Korábbi mesterem, Zender halála óta sokfelé kóboroltam, keresve azt a mágust, aki folytatná oktatásomat…

– Lehetőséget adok, hogy bizonyítsd rátermettségedet és tudásodat – közli Bilobius, mire háta mögött összesúgnak felháborodott tanítványai. – Ha a Nordhernig tartó utunk során érdemesnek látlak arra, hogy magam mellett tartsalak, akkor hajlandó leszek a tanításodra fecsérelni a drága időmet. Hogy hívnak, fiam?

– Oneg Yvendor vagyok, Mester! – rebegi áhítattal a kecskeszakállas fiatalember. – Köszönöm a lehetőséget, nem fogok csalódást okozni!

Írd fel jegyzeteid közé az „*új tanítvány*” szavakat, és növeld meg az *Erőnléteteket* 1-gyel!

Miután a kézikocsit az egyik szekér után kötitek, Oneg pedig elfoglalja helyét Bilobius tanítványai körében, kiadod a parancsot az indulásra; lapozz a **232**-re!

156.

A Méregkeverők felkapaszkodnak a szekerek oldalára, és elszánt képpel kémlelik a környéket; köpenyüket cibálja a szél, csuklyájukat

is a hátukra veti. Cikázó villám fénye ragyogja be a vidéket, s az egyikük – akiről csak most, szabaddá vált arcát látva fedezed fel, hogy nő – északkelet felé mutat. Miután elhal a dörgés robaja, odakiált neked, hogy egy ház maradványait látta az iménti világosságban… Intesz társaidnak, hogy nézzétek meg.

Egy hajdani épület gyomdudvával benőtt romjaira bukkantok, ami lényegében csak néhány téglát és pár korhadt gerendát jelent; Grigon azonban egy deszkákkal takart pincelejáratot is felfedez.

Azonnal lerohantok a mélybe, kettesével szedve a lépcsőfokokat, odalent pedig kiderül, hogy egy régi borospincére találtatok; a tágas helyiségben körös-körül különböző méretű hordók sorakoznak. Mielőtt azonban megkönnyebbülten felsóhajthatnátok, észreveszitek, hogy a rejtekhely már foglalt! Tíz sárkányfattyú heverészik a földön; döbbenten néznek rátok, majd vicsorogva felpattannak, és görbe kardjaikat lengetve már rátok is rontanak!

SÁRKÁNYFATTYAK
Harckészség: 8
Erőnlét: 9

Ha van a csapatodban legalább egy élőhalott, akkor a látványára a sárkányfattyak megrémülnek, és így *Harckészségük* 1 ponttal csökken.

Ha elkísért Dormindar, akkor dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, akkor társad nagyot kortyol laposüvegéből, aztán varázsolni kezd, ám egy böffentés megakasztja a varázsigét, és nem történik semmi. Ha az eredmény 2 vagy 3, akkor néhány sárkányfattyat kővé változtat; csökkentsd ellenfeleitek *Erőnlétét* 3, *Harckészségüket* 2 ponttal! Ha az eredmény 4, 5 vagy 6, akkor a csatamágus a *Bárgyúság Varázslatát* bocsátja a sárkányfattyakra, amitől azok megtorpannak és bután pislognak felétek; csökkentsd *Harckészségüket* 3 ponttal!

Ha legyőztétek a sárkányfattyakat, átkutatjátok őket, ám semmi használhatóra nem bukkantok.

A borospince átvizsgálásakor sem jártok sokkal több sikerrel: a hordók egytől egyig üresek (Dormindar ezen hosszan háborog, már

ha veled van), a rekeszekben tárolt üvegek pedig mind töröttek. Egy üres palackot azért felfedezel az egyik polcon, amit eltehetsz a hátizsákodba (ebben az esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Órákig tombol a vihar, s bár ti biztonságban vagytok a pincében, a karaván miatt nagyon aggódsz. Az árukészletet ugyan Khaleborban alaposan letakartátok ponyvákkal, így valószínűleg nem fog kárt tenni benne a vihar, ám szegény öszvérek nincsenek becsomagolva…

Néhányszor kinézel az üregből, de az esőfüggönyön át semmit sem látsz. Csak azt tudod megállapítani, hogy a szél is elképesztő erejű, mert alig bírod megtartani az ajtót.

A késő délutánból este lesz, az estéből éjszaka, a vihar pedig még mindig tart.

– Hát sohasem lesz már vége? – nyögi az egyik hordó tetején üldögélő Ori-Garr. – Még vízbe fúlnak szegény állataink…

Aztán később az ajtónál álló Bolhás jelzi, hogy az eső és a szél is elállt, éppolyan váratlanul, ahogy kezdődött. Pár órát még tudtok pihenni hajnalig.

Határozd meg a 3. nap *Sorsszimbólumát*!

Amikor végre-valahára kivilágosodik, mindannyian előóvakodtok a pincéből. Az úton óriási pocsolyák látszanak mindenütt.

A szekerek és az öszvérek épségben átvészelték a vihart, azonban a rakományt érte némi kár. Az egyik fűszerekkel teli láda leesett és megrepedt az oldala, a benne tárolt őrlemények, magok és illatos levelek pedig eláztak az esőtől. Ezeket már nem lehet értékesíteni Nordhernben…

Ha hoztál kétszersültet az útra, akkor egy adagnyi sajnos tönkrement (húzd ki a *Zsoldoslapról*!).

Rudó reménykedve kérdezi, hogy tudtok-e valamit reggelizni? Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

Mialatt zsoldosaid ismét rögzítik a viharban kilazult szíjakat és köteleket a rakományt takaró ponyván, a hajtók pedig felkészítik az öszvéreket az útra, te körbejárod a környéket. Megállapítod, hogy minden vizenyős és sáros, de a kavicsos út járható.

Lapozz a **26**-ra!

157.

Gyorsan előveszed a törpepálinkát, és odaviszed a részegeknek (húzd ki a *Zsoldoslapról*!). Azok nyomban abbahagyják az óbégatást, és mohón rávetik magukat az italra, kézről-kézre adva a kulacsot. Többé nem foglalkoznak veletek, hiszen most már fontosabb dolguk is van… Nyugodtan folytathatjátok utatokat; lapozz a **8**-ra!

158.

Megköszönöd a lány segítségét, és már éppen kifelé indulnál, amikor valaki félrehúzza a legközelebbi függönyt, a mögötte lévő ágyról pedig egy dús, vörös szakállal keretezett fej emelkedik fel.

– Aradin, te vagy az? – Rögtön felismered az illetőt; Brutus Morc az, egyike a Khaleborban tanyázó törpéknek. – Jól hallottam, hogy hadra fogható fickókat keresel? Miről lenne szó?

Elmondod, hogy egy északra induló karaván mellé keresel védelmezőket.

– Ha meg tudunk egyezni a díjazásban, a csapatommal szívesen veled tartunk. Egy kikötésem van csak: tegyünk egy kitérőt a Khalebin-dombságon túli elátkozott sírkertbe is! Tudod, pár napja csúnyán pórul jártunk ott, amikor kincseket kerestünk a mauzóleumban… Egy seregnyi csontváz állta utunkat, alig tudtunk elmenekülni. Veletek együtt már biztos elbánnánk az élőhalott söpredékkel. – Amíg beszél, a közeli függönyök mögül négy társa is csatlakozik hozzá. Egyikük szemét véres kötés takarja, egy másiknak meg csúnya vágás csúfítja el a fél arcát. A többieken is felfedezhető néhány friss seb és zúzódás, de az arcuk eltökélt; láthatóan készek rá, hogy elhagyják az ispotályt, és újra kivegyék részüket a harcokból.

Brutus Morc és törpe ereklyevadászai:

Harckészség: 3

Erőnlét: 4

Felbérelhetőek: 40 aranytallérért

Különleges képesség: Az ereklyevadászok otthonosan mozognak az alagutakban, és sok mindent tudnak a különféle elhagyatott romokról és ősi kincsekről. A törpék a korábban zsákmányolt varázserejű relik-

viák közül is jó néhányat maguknál tartanak, melyeket használni sem sajnálnak, ha szorongatott helyzetbe kerültök. (Egyik ilyen kincsük a Brutus Morc övébe tűzött mágikus kis csákány.) Amikor hasznát vehetitek a képességeiknek, a szöveg ki fog térni rá.

Ha fel szeretnéd bérelni az ereklyevadászokat, és van is elegendő pénzed, vezesd fel a szükséges változásokat a *Zsoldoslapra* (írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba azt is, hogy Brutus Morcnál van a mágikus csákány)! Ebben az esetben a törpék a leégett kaszárnyánál csatlakoznak a karaván hoz.

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

159.

Ha felírtad a „*Kristályharcos*" szót, akkor előbbi ellenfeled most utolér, és megpróbál végezni veled; lapozz azonnal a **126**-ra!

Odarohansz a feltápászkodni képtelen Kristályharcoshoz, és buzogányoddal lesújtasz a fejére, majd felkapod a földre ejtett pörölyt, ami jóval hatásosabb fegyvernek tűnik a sajátodnál (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Felemeled a harci kalapácsot, és lerohanod a társad meggyilkolására készülő utolsó Kristályharcost. Ellenfeled feléd lendíti fegyverét, te azonban elhajolsz előle, majd rögtön visszatámadsz. Ütésed kibillenti egyensúlyából a toronyőrt, aki hanyatt zuhanva magával rántja és felborítja az íróasztalt. Kihasználva a lehetőséget, kirángatod sérült társadat a szekrény alól, aztán őt támogatva visszairamodsz a tükörhöz. Benyomod a korábban megszerzett kristálydarabot a kereten lévő mélyedésbe, mire a tükör felragyog; lapozz a **2**-re!

160.

Kisimítasz egy összegyűrt papírt, hogy elolvashasd a rajta lévő szépen formált betűket. Egy levélről van szó, ám a címzett kivehetetlen, a lap alja pedig egyszerűen hiányzik, mintha valaki letépte volna. Egy mondaton megakad a szemed az irom ány vége felé:

„Amint említettem, a tükröt aktivizáló kristálynak a toronyból kell származnia; a legjobb, ha…"

A menekülés lehetőségével kecsegtető szövegnek a tépett lapszél vet véget; valamit azért mégis megtudtál belőle, és talán ez is elegendő lesz.

Ekkor újra felcsendül a csilingelés, de már közvetlenül a bejárat előtt… Aztán hirtelen kicsapódik az ajtó, és három Kristályharcos trappol be a toronyszobába. A kékesfehér színű teremtmények testét mintha egyetlen tömbből faragták volna ki; arcuk nincs, ám valahogy mégis érzékelhetik a jelenlétedet, mert egyenesen feléd indulnak, jókora pörölyeiket lengetve. Tudod, hogy a Kristályharcosokat nagyon nehéz hagyományos fegyverrel megsebezni, ezért hátrálni kezdesz, egyenesen a tükör felé.

Mi is szerepelt a papíron? A tükröt egy toronyból származó kristállyal lehet működésbe hozni…

Amennyiben van nálad egy Kristálydíszes Pálca, akkor Brutus Morc sürgetésére habozás nélkül belenyomod a tükörkeret mélyedésébe, remélve, hogy így megnyithatod az átjárót; lapozz a **2**-re!

Ha nincs nálad Kristálydíszes Pálca, lapozz a **244**-re!

161.

A tükörben örvénylő fények megelevenedni látszanak, aztán az átjáróból egy rémálomszerű alak lép elő. Valamiféle alvilági démon lehet; hosszú, karmos mancsai vannak, vöröses pikkelyei és tekergő farka, melynek végén tenyérnyi tüskék meredeznek. Vadállatias pofája maga a megtestesült rémálom; vörös szeme gyűlölettől izzik, szájában óriási, pengeszerű fogak sorakoznak. Fejének egyik oldalán hatalmas szarv mered az ég felé, a másikon egy törött csonk látszódik.

Ha felírtad korábban a „*Mordish halott*" szavakat, lapozz azonnal a **182**-re!

Máskülönben életetek egyik legkeményebb küzdelme vár rátok…

SZARVAS DÉMON
Harckészség: 12
Erőnlét: 13

Ha van nálad egy pöröly, az most igazán hasznosnak bizonyul: a csata idejére megnövelheted *Harckészségeteket* 1-gyel!

Ha Átokszipoly elkísért, akkor a fejetlen nemes ráuszítja élőhalott társait a démonra. A csontvázak tépik, szaggatják a szarvas iszonyatot, ahol csak érik, az azonban lesöpri magáról őket. Csontok záporoznak mindenfelé (vonj le 3-at az *Erőnlétetekből*!), de az eleven halottak ismét rárontanak a démonra, és komoly sebeket ejtenek rajta; csökkentsd a szörnyeteg *Harckészségét* 2-vel, *Erőnlétét* pedig 3-mal!

Ha Brutus Morc csatlakozott hozzád, és van nála mantikór-sörény (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), akkor társad most azon töpreng, bevesse-e a ritka kincsét a démon ellen. Amennyiben a mai nap Sorsszimbóluma a nap vagy a hold, lapozz a **273**-ra! Máskülönben az ereklyevadász úgy dönt, hogy inkább ő is a démonra támad.

Ha Dormindar veled van, a halálfélelem most kitisztítja a fejét az örökös bódulattól; a borostás vénember talán még sohasem állt szemtől szemben egy démonnal… Sietve elmormolja a *Sík Kisöprése* varázslatot, mire hűvös szél kerekedik, mely körültáncolja a démon hatalmas testét, kissé elmosva a körvonalait (csökkentsd *Erőnlétét* 2-vel). A szarvas szörnyeteg túl erős ahhoz, hogy ez a varázslat végezzen vele, egy rövid időre azonban mégis lelassul, így a következő két fordulóban csökkentheted 3 ponttal a *Harckészségét*.

Ha felbérelted Bilobiust és tanítványait, akkor egy cikázó gömbvillámmal sikeresen megsebesítik a démont; vonj le tőle 4 *Erőnlét* pontot!

Ha Siimin és íjászai vagy a Méregkeverők elkísértek, úgy nyílvesszőikkel, illetve fúvócsöveikből kilőtt tüskéikkel 2, illetve 1 Erőnlét pont veszteséget okoznak a szörnyetegnek.

Ha sikerül legyőznötök a Szarvas Démont, az tántorogva botladozik párat, majd összeroskad, maga alá temetve a tükröt és a bajuszos férfit is. Írd fel jegyzeteid közé a „*Tükörmester halott*” szavakat!

A csata itt véget ért. Visszasiettek az útra, és elindultok Nordhern kapuja felé; lapozz a **79**-re!

162.

Ha megkaptad Obron áldását vagy viseled a Liera által megáldott melltűt, lapozz azonnal a **83**-ra!

Pipás Rudó jelzi, hogy valami furcsa zajt hall a föld alól. Megállítod a karaván̈t, majd fülelni kezdesz, és valóban: egyre erősödő dübörgés hallatszik. A következő pillanatban aztán a föld nem sokkal előttetek hangos morajlással beomlik, a keletkezett nyíláson keresztül pedig egy undorító lény mászik a felszínre. A szörnyeteg óriási hurkára hasonlít; hossza akkora, mint két lóé, hasa alatt tizenkét pár láb sorakozik, melyekből az első kettő jókora, rákollószerű végtag. A teremtményt apró pikkelyek borítják, testének végén pedig óriási száj tátog, mely minden ehetőt elnyel, amire csak rábukkan a föld alatt és olykor a felszínen is. Ez a rémség egy marcangoló, ami szemek hiányában nem lát ugyan semmit, a hallása azonban végtelenül kifinomult; most éppen a ti karavánotok dübörgésére figyelt fel, s a felszínre tört, hogy csillapítsa veletek szüntelen éhségét!

MARCANGOLÓ
Harckészség: 8
Erőnlét: 10

Ha Bilobius és tanítványai a karavánkísérők közé tartoznak, akkor néhány villámcsapást idéznek a szörnyetegre, melyek telibe találják; vonj le tőle 2 *Harckészség* és 3 *Erőnlét* pontot! A varázslónövendékek boldogan ugrálnak a siker láttán, és még percekig ünneplik magukat.

Ha Brutus Morc és ereklyevadászai csatlakoztak hozzád, úgy köszönhetően zúzófegyvereiknek, most minden győztes fordulóban 3 *Erőnlét* pont veszteséget okoztok a pikkelyes förtelemnek.

Ha Dormindar kísért el, akkor *Csendkupolát* próbál varázsolni körétek. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, akkor a pityókás vénember belezavarodik a varázslatba. Ha az eredmény 3

vagy 4, akkor a *Csendkupola* létrejön, de nem nyel el minden hangot; az összecsapás idejére növeld meg a *Harckészségeteket* 2-vel! Ha az eredmény 5 vagy 6, Dormindar varázslata tökéletesen működik, és a mágikus némaságba burkolózva már könnyedén legyőzitek a marcangolót.

Ha végeztetek a szörnyeteggel, lapozz a **83**-ra!

163.

Boltok, bérszállások és italmérések mellett haladtok el, s többször kikerültök egy-egy szobrot is, melyek Agrimornis tartomány jelenlegi vezetőjét, a kövér és kopasz Nagybárót örökítik meg. Ebben az utcában különösen nagy a forgalom, folyton részegekbe és mindenféle rosszarcú alakba botlotok; úgy érzed, mintha Khaleborban sétálnátok sötétedés után…

Hamarosan megpillantasz egy nagyobb épületet, melynek bejáratához széles lépcsősor vezet; a kapu feletti felirat szerint ez a zerdi Fürdőház. Nem sokkal arrébb, egy kocsma és egy hastánc-tanoda között felfedezel egy szűk sikátort, benne egy kis üzlettel, ahol a kiírás szerint gyógynövényeket lehet vásárolni.

Ori-Garr könyörögni kezd, hogy hadd mehessen be a Fürdőházba, mert életbevágóan fontos lenne, hogy végre lemoshassa magáról az út porát. A belépő ára 2 aranytallér.

Ha kifizeted a belépőt a hajtó után, lapozz a **104**-re!

Ha inkább úgy döntesz, hogy a gyógynövényboltban néztek szét, lapozz a **35**-re!

Ha visszafordulsz társaiddal a Fakupa köz felé, hogy azt is felderítsétek, lapozz a **69**-re!

Ha már nem akarsz idelent kóborolni, akkor útbaigazítást kérsz a fürdőház környékén állóktól a legközelebbi lépcső felé, aztán felmentek a felszínre; lapozz az **5**-re!

164.

A szekerek kigördülnek a romos épület kapuján, elhagyva a belső udvar nyújtotta rejtekhelyet. Az első szekér bakján ülsz a hajtó mel-

lett, míg zsoldosaid gyalog kísérik a karavánt. Mindannyian feszültek vagytok, minden sötét sikátorból támadásra számítotok.

Amikor néhány sarokkal odébb ráfordultok az északi kapuhoz vezető útra, három rongyos ruhájú, dülöngélő alakot pillantasz meg előttetek. Szemmel láthatóan részegek, és pont elállják az utat. Szólsz az egyik köpcös verőlegénynek, hogy terelje arrébb őket, amit meg is tesz, a részegek azonban hangos óbégatásba kezdenek… csak úgy visszhangzik tőlük az utca. Dühösen felszisszensz; még a végén emiatt fog felfigyelni rátok valamelyik tolvajbanda!

Ha van nálad egy kulacs törpepálinka, és gyorsan odaadod a részegeknek, remélve, hogy ezzel elcsendesítheted őket, lapozz a **157**-re!

Ha nincs nálad ilyen ital vagy nem akarod elpocsékolni, megpróbálhatod erőszakkal elhallgattatni a három fickót; ebben az esetben lapozz a **243**-ra!

Máskülönben sietve továbbindultok, remélve, hogy a kiáltozás nem vonz ide senkit…

Ha viseled a Liera által megáldott melltűt, lapozz azonnal a **8**-ra!

Ha nincs, mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **8**-ra!

Ha a hold, lapozz a **33**-ra!

Ha a csillag, lapozz a **284**-re!

165.

Úgy gondolod, hogy már éppen eleget tettél Siiminért és társaiért azzal, hogy segítettél nekik eljutni idáig; a többi legyen az ő gondjuk…

Sok szerencsét kívánsz az elfeknek, aztán figyeled, amint szó nélkül futásnak erednek Zerd felé. Mivel az íjászok a továbbiakban nem kísérik a karavánt, csökkentened kell *Harckészségeteket* 3-mal, és *Erőnléteteket* is egy kockadobás értékével!

Lelkiismereted egyre csak azt visszhangozza, hogy segítened kellett volna Siiminnek, de igyekszel nem hallgatni rá. Csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát! Amennyiben jegyzeteid között sze-

repel a „*szívesség*” szó, akkor most ráadásul megszegted az íjászok vezetőjének tett ígéretedet, ezért 1 helyett 2-vel kell csökkentened *Becsület* pontjaid számát!

Az útjavító munkások gyanakodva pislognak felétek, de nem jönnek a közeletekbe.

El kell döntened, hogy merre folytassa útját a karaván.

Ha továbbra is észak felé, lapozz a **92**-re!

Ha inkább északkeletre, Zerd irányába, lapozz a **221**-re!

166.

Lámpáitok és fáklyáitok fényében lassan beóvakodtok a mauzóleumba. Odabent egy tágas, boltíves helyiséget találtok, mely üresnek tűnik, csak a közepén áll egy kőszarkofág. Oldalán egy koponya, egy varjú és egy szőlőinda domborműve látszódik, félretolt tetején pedig cirkalmas betűkkel a Rondellius név olvasható. Óvatosan közelebb léptek a szarkofághoz, de az szerencsére üres. Talán ez lehetett a fejetlen fickó nyughelye, amikor éppen nem a sírkert látogatóit akarta felkoncolni…

Rögtön átkutatod a szarkofágot lámpásod fényében, és csakhamar egy ezüstládikát emelsz ki belőle. Felcsapod a fedelét, és meglepődve látjátok, hogy tele van kincsekkel. Összesen 110 aranytallért találtok benne, valamint egy arany lovagszobrot, egy gyémántot és egy pár ékkövekkel díszített, aranyozott alkarvédőt.

A himlőhelyes Grigon előrefurakszik, és közli, hogy eddigi szolgálatai jutalmaként igényt tart a gyémántra; szavaira a többi verőlegény helyeslően felmordul. A fejedet vakargatva figyeled a fickót, majd végül azt javaslod neki, hogy döntsetek sorsolással az ékkőről. Grigon magabiztosan belemegy a dologba.

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*? Ha a nap, akkor a gyémánt új tulajdonosa te leszel; ha a hold vagy a csillag, akkor Grigon. Ha viseled a Liera által megáldott melltűt, akkor mindenképpen te nyersz!

Bármelyikőtökhöz is kerül az ékkő, azonnal kiderül, hogy rendkívüli erővel ruházza fel a tulajdonosát; növeld meg az *Erőnléteteket*

2-vel! Jegyezd fel azt is a *Zsoldoslapra*, hogy kinél van az erőnövelő ékkő (ha Grigonhoz kerül, akkor a *Zsoldoscsapatok* rovatba írd)!

Ha Brutus Morc veletek van, lapozz azonnal a **17**-re!

Miután mindent eltettetek (írd fel a kincseket a *Zsoldoslapra*!), kiléptek a mauzóleumból, majd elhagyjátok a sírkertet. Nemsokára visszaértek az ösvényen az útjelző táblához, ahol folytatjátok utatokat észak felé a kavicsos úton; lapozz a **29**-re!

167.

Az ösvény errefelé jól járható, ami nem is csoda, hiszen gyakran használják a zugligetiek, amikor Khaleborba tartanak. Az égen óriási lámpásként ragyog a hold, időnként azonban egy-egy vastagra hízott felhő teljesen eltakarja, és ilyenkor a környék sötétségbe borul. A szellő, ami a fellegeket terelgeti, idelent is érezhető; susogva hajlítgatja az ösvény melletti fák ágait és a szakálladat is összeborzolja.

Bérenceid fáklyákkal és lámpásokkal kísérik a karaván; egyikük hirtelen felkiált, hogy egy patakhoz értetek. Tudod jól, hogy ez a Pisztrángos, amin túl már Zugliget házai állnak.

A karaván áthalad a kőhídon, de te egy pillanatra megtorpansz a patak fölött, és megcsodálod a hold fényében ezüstösen csillogó, sebes sodrású vizet.

Zugliget harmincegynéhány házikóból álló falu, az itteniek főként gyümölcstermesztésből tartják fenn magukat. A települést szilva-, cseresznye-, fanyarka- és almafa ültetvények veszik körül, ám most a kertekből semmi nem látszik a sötét miatt.

A szekerek zörgésére az egyik házból egy piszkos köpenybe burkolózó öregember siet elő. Álmos pillantásából, kócos hajából és a köpeny alól kilátszó meztelen mellkasából ítélve az ágyából kászálódhatott ki.

– Mi járatban Zugligetben, utazók? – érdeklődik barátságosan, miközben lámpását felemelve az arcotokba világít. – A mi kis falunk ugyan nem egy világváros, de ha szükséget szenvedtek valamiben, tudunk segíteni. Ha élelem kell az útra, látogassátok meg Jurizt, a vadászt a falu szélén! Ha a jövendő titkaira vagytok kíváncsiak, térjetek be Razikához, a látóhoz a piros kerítésnél! Olme néne háza meg

itt van a szomszédban, ott megalhattok; van hely a verandán, meg a pajtában is lefekhettek a szalmára…

– Nem szállunk meg, jó uram, megyünk tovább az utunkon – szakítod félbe az öreget, hiszen szeretnél minél távolabb kerülni Khalebortól és az esetleg a nyomotokba szegődő rablóbandáktól.

– Akkor nem is járatom a számat, menjetek csak a dolgotokra – hajol meg előttetek az öregember, aztán elindul vissza a házába. Már majdnem a küszöbhöz ér, amikor megtorpan, és újra felétek fordul. – Tökfejű Gunar házában egy leprás döglődik; ha van köztetek gyógyító, kérlek titeket, segítsetek rajta! Még csak az hiányzik, hogy terjedni kezdjen itt a dögvész… Zugliget lakói hálásak lennének a segítségért.

Köszönetet mondasz az öregnek a hírekért, aztán továbbindítod a karaván t.

– Gunar innen a hatodik házban lakik – szól még utánatok a kócos öregember.

Elindultok a faluban. Minden csendes, sehol semmi mozgás; még kutyákat sem láttok.

– Kísérteties egy falu. Mintha mindenki meghótt volna – morogja az első szekér bakján ülő hajtó, a szakállas Bolhás. – Persze lehet, hogy csak alszanak…

A falu közkútja mellett megállítod a karaván t, bérenceidet pedig felsorakoztatod a szekerek körül.

Lapozz a **109**-re!

168.

A csapóajtó keretéhez csomózod a kötelet, aztán figyeled, ahogy társaid egymás után leereszkednek rajta. Utolsóként követed őket, s megkönnyebbülsz, amikor leérsz a vízszintes alagútba. (Húzd le a kötelet a *Zsoldoslapról*!)

A bérenceid már fáklyát gyújtottak; kíváncsian nézel körül a lobogó fényben.

Lapozz a **85**-re!

169.

Eszedbe jut, mit olvastál Eriana egyik könyvében a rókagyökérről: hasznos szer a másnaposság ellen. Gondolsz egyet, és odaadod a mindig kissé kótyagos Dormindarnak a rókagyökeret (húzd ki a *Zsoldoslapról*!), az pedig rögtön kitisztítja némiképp a fejét, könnyebbé téve így számára az összpontosítást. Mostantól hagyd figyelmen kívül az összes olyan lehetőséget, amikor az elfogyasztott pálinka miatt a mágiája *egyáltalán* nem sikerül! (Ilyenkor mindig dobj újra a kockával!)

Lapozz vissza a **153**-ra!

170.

Átadsz egy tárgyat a hátizsákodból a két útkaparónak (húzd ki a *Zsoldoslapról*!). A munkások elégedett képet vágnak, aztán bizalmaskodva közel hajolnak hozzád, hogy megosszák veled az értékesnek tartott híreiket.

– Ha Zerd földalatti járataiba merészkedsz, készülj fel rá, hogy az ott élők szeretik marasztalni az idegeneket…

– A cimborám úgy érti, hogy odalent szinte minden utazót agyonvernek a helyi fosztogató bandák – egészíti ki társa szavait a sovány útmunkás. – Veszélyes városrész; tegnap még Germaz titoknoknak is ellátták ott a baját… ollan nagyon elverték, hogy törött lábbal a házát sem fogja tudni elhagyni mostanság.

– A járatok helyett inkább keresd meg Arit, ő a legjobb alkimista egész Zerdben.

Többet nem mondanak, és hamarosan vissza is mennek a kordéjukhoz kavicsot lapátolni.

El kell döntened, hogy merre folytassa útját a karaván.

Ha továbbra is észak felé, lapozz a **92**-re!

Ha inkább északkeletre, a Zavaros-tó partján fekvő Zerd irányába, lapozz a **221**-re!

171.

Nincs más lehetőséged, mint fegyverrel csépelni a növényeket.

Ha csak zúzófegyvered van, az sajnos nem túl hatásos az indák ellen, így csupán egy foglyot tudsz kiszabadítani; ha vágófegyvered is van (tőr, rövidkard vagy rozsdás, de megélesített kés), akkor három fickót tudsz kivágni a növények öleléséből. Amennyiben Bax elkísért, akkor tőrével a segítségedre siet, és ő is ki tud szabadítani egy foglyot.

A növényrengeteg felélénkülve kapkod utánatok, s húsevő virágszájak csattannak a fületek mellett. Menekülni kezdtek a pincéből. Vajon eléritek a lépcsőt, és feljuttok épségben a házba?

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **197**-re!

Ha a hold, lapozz a **78**-ra!

Ha a csillag, lapozz a **231**-re!

172.

Azonnal látod, hogy a gnóm ékszerész mestere a szakmájának: a vitrinekben igazi kézműves remekek sorakoznak. Próbálsz olyat keresni, ami nem csak szép, de hasznos is. Amint egy pillanatra elidőzöl valamelyiknél, a gnómapó azonnal elmondja, mi az, és mennyibe is kerül.

Fehér kristállyal díszített fejpánt	18 aranytallér
Rúnavésett aranygyűrű	25 aranytallér
Arany melltű Liera szimbólumával	20 aranytallér

A gnóm elárulja, hogy a fejpánton lévő kristály lámpásként ragyog a sötétben, így jó szolgálatot tesz éjszakai kalandok során, vagy a föld alatt, hiszen mindkét kezed szabad marad.

Az aranygyűrűvel kapcsolatban a gnóm bevallja, hogy nem ő készítette, hanem egy utazótól vásárolta; mindenesetre a vésetek mágikus erővel ruházzák fel az ékszert. Ha megveszed, a vén kézműves megtanít neked egy bűvigét, melynek segítségével tűzgolyót tudsz kilőni a gyűrűből, 3 *Erőnlét* pont veszteséget okozva ellenfeleiteknek. Egy csatában csak egyszer használhatod az ékszert, mert időre van

szüksége, hogy újratöltődjön. Két tűzgolyó előhívása után a gyűrű megolvad és használhatatlanná válik, de 7 aranytallérért bármelyik kereskedő beszámítja.

A melltűt az ékszerész szerint Liera templomában áldották meg; bárki is tűzi a ruhájára, azt a szerencse istennője a tenyerén fogja hordozni.

Ha vásárolsz valamit, vezesd fel a változásokat a *Zsoldoslapra*!

Ha most eladnál valamit az ékszerésznek a saját tárgyaid közül, lapozz a **90**-re!

Ha elhagyod a boltot, lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

173.

Gyorsan előcibálod hátizsákodból a mászókötelet, és egyik végét a karikához csomózod, majd körberohanod a Kristályharcost, ügyelve rá, hogy elkerüld a feléd csapkodó fegyverét. Amikor sikerül ráhurkolnod a kötelet a testére, a végével visszafutsz a karikához, és azt is rögzíted… Sajnos ellenfeled pörölye ekkor újra lesújt, neked pedig odébb kell vetődnöd, minek következtében hátizsákod a padlónak csapódik (ha van nálad bármilyen üvegpalack, akkor az most összetört; húzd le a *Zsoldoslapról*!).

Talpra ugrasz, és elégedetten állapítod meg, hogy terved bevált: a Kristályharcos bőszen hadonászik ugyan a pörölyével, ám a kötél távol tartja tőled. Annyi esze szerencsére nincs, hogy kibújjon a hurokból…

Végre eljutsz a tükörig, és felemeled a kristálydarabot.

Ha Morik vagy Bax itt van veled, lapozz azonnal a **146**-ra!

Ha nincs társad, akkor benyomod a kristályt a keret mélyedésébe, mire a tükör azonnal felragyog; lapozz a **2**-re!

174.

Néhány elöl haladó zsoldosod émelyítő izzadtságszagra panaszkodik, ami hamarosan téged is megcsap. Úgy tűnik, hogy az út menti bozótosból jön az iszonyú bűz; gyanakodva, fegyverrel a kézben für-

készítek az ágakat, és hirtelen tucatnyi mocskos, szakadt ruhát viselő alak bukkan elő közülük. Egy csapatnyi khalebori száműzöttbe botlottatok bele, akik a környéken bujkálnak, és élelem reményében megpróbálják kifosztani az erre járókat…

Ha utasítod embereidet, hogy ijesszék el a nyomorultakat, akkor ők ordítva, fegyvereiket rázva feléjük rohannak, mire a száműzöttek kereket oldanak; lapozz a **132**-re!

Ha nem kegyelmezel nekik, lapozz a **4**-re!

175.

A nő gőgösen elmosolyodik, aztán az erszényedet csörgetve megfordul, és távozik arra, amerről jött. Húzd ki minden aranytallérodat a *Zsoldoslapról*, majd lapozz a **117**-re!

176.

Végignézel megviselt zsoldosaidon. Nincsenek túl sokan, és még közülük is jó párat sérülések borítanak. Ha el akarsz jutni a karavánnal Nordhernig, pótolnod kell az elesett harcosokat!

Először arra gondolsz, hogy felajánlasz az orkoknak pár aranyat, ha beállnak a zsoldosaid közé, de hamar rájössz, hogy ez túl kockázatos lenne: valószínűleg az első adandó alkalommal elvágnák a torkotokat, csakhogy megszerezhessék a portékát. Ha viszont az orkok ellenkezés nélkül tennék, amit parancsolsz nekik, és egyetlen pillanatig sem kellene kétségbe vonnod hűségüket…

Előveszed a vérvörös ékkővel díszített áldozótőrt, és megmarkolod. Szinte érzed a sürgetést, ami Lamena szentségtelen fegyveréből árad… Igen, ezt kell tenned!

Utasítod zsoldosaidat, hogy kerítsék be a foglyokat. A társaid így is tesznek: amikor az izmos, vadállatias külsejű teremtmények kirontanak a szekérből, leütik, lefogják, körbezárják őket. Ekkor előrelépsz, és egymás után mindegyiküknek a mellkasába döföd a tőrt. Az orkok sorban kiszenvednek, aztán élettelen életre kelnek: darabosan mozogva feltápászkodnak, és üres tekintettel rád bámulnak. Várják a parancsaidat…

Megismétled a rituális gyilkosságot a többi szekérnél is. Sajnos azonban az utolsóként sorra kerülő ork nem adja könnyen az életét, s dulakodás közben még az áldozótőrt is kiüti a kezedből, ami csúnyán elgörbül; többé nem is tudod használni (húzd ki Lamena tőrét a *Zsoldoslapról*!) Mire végzel, Lamena tucatnyi halálontúli kísérőt adományoz neked a szentségtelen penge által.

Élőhalott orkok csapata:

Harckészség: 2

Erőnlét: 8

Különleges képesség: Az élőhalottak nem éhesek, és nincs szükségük pihenésre sem, ráadásul engedelmesen teszik, amire utasítod őket.

Amikor a karaván új védelmezői elfoglalják a helyüket a szekerek mellett, kiadod a parancsot az indulásra. A szekerek továbbgördülnek a kavicsos úton.

– Megbocsáss, Aradin uram, de el kell mondanom valamit – szólít meg kis idő múlva Bolhás, az első szekér hajtója, amikor éppen mellette sétálsz. – Ezzel a zombisereggel szerintem átléptél egy határt a jó és a rossz között. A halottakkal játszadozni gonosz dolog, biza, és úgy hallottam, a gonoszság elnyeli a lelket…

Valószínűleg igaza lehet a torzonborz szakállú hajtónak, mert te is érzed a rád telepedő sötétséget. A lelkiismeret-furdalás is emészt, hiszen mégiscsak hidegvérrel meggyilkoltál egy csapatnyi orkot, még ha szerinted a jó ügy érdekében is tetted… Csökkentsd 3-mal *Becsület* pontjaid számát!

Miközben a karaván továbbhalad, te igyekszel meggyőzni magad, hogy amit tettél, az igenis szükséges volt.

Lapozz a **82**-re!

177.

Egy perc alatt bőrig áztok. Mivel sajnos nincs hova behúzódnotok, így jobb híján a szekerek oldalához lapulva próbáltok némi fedezékhez jutni, ám ez szemernyi oltalmat sem jelent a felhőszakadás ellen.

Órákig tombol a vihar, s nektek állnotok kell a sarat – szó szerint – nemcsak a rátok zúduló esővíz, hanem a szél erőteljes, folyamatos

taszigálásával szemben is. A késő délutánból este lesz, az estéből éjszaka, és a vihar még mindig tombol…

– Hát sohasem lesz már vége? – nyögi melletted a reszkető Bolhás, akinek szakálla most ázott szőrcsomóként lóg az álláról.

Végül az eső és a szél éppolyan váratlanul eláll, ahogy kezdődött. Pár órátok még van hajnalig, ám ilyen körülmények között a pihenés is csak nyűglődés; minden ruhátok elázott, és még le sem tudtok feküdni, hiszen a fű vizenyős, az úton meg óriási pocsolyák vannak mindenütt.

Ha Dormindar egyike a karaván kísérőknek, akkor a kissé most is pityókás társad addig próbálkozik, míg sikerül megidéznie a *Belső Hő* varázslatát, s ennek köszönhetően jóleső melegség árasztja el a bensőtöket.

Ha nincs veled Dormindar, akkor bármilyen harcedzett veteránok is vagytok, a vizes ruháitokban egyre jobban átfagytok, s alaposan megbetegedtek; csökkentsd az *Erőnléteteket* 2-vel a hidegrázás, a láz és a gyengeség miatt, és vonj le 1 *Harckészség* pontot is! Ha van nálad törpepálinka, akkor gyorsan körbeadod, hogy mindenki nagyot húzhasson belőle; ennek hatására kissé felmelegedtek, így 1 *Erőnlét* pontot visszaírhatsz magatoknak.

Határozd meg a 3. nap *Sorsszimbólumát*!

Akárhogy is, végre-valahára csak kivilágosodik. Nagyot nyögve felállsz, majd körbejárod a karaván, hogy felmérd a károkat. A szekerek és az öszvérek épségben átvészelték a vihart, azonban a rakományt érte némi kár. Az egyik fűszerekkel teli láda leesett és megrepedt az oldala, a benne tárolt őrlemények, magok és illatos levelek pedig eláztak az esőtől. Ezeket már nem lehet értékesíteni Nordhernben…

Ha hoztál kétszersültet az útra, akkor egy adagnyi sajnos tönkrement (húzd ki a *Zsoldoslapról*!).

Ha volt bármilyen papír (könyv, térkép, levél stb.) a hátizsákodban, az teljesen hasznavehetetlenné ázott, és el kell dobnod (húzd ki a tárgyat a *Zsoldoslapról*!).

Rudó reménykedve kérdezi, hogy tudtok-e valamit reggelizni? Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

Ezután zsoldosaid ismét rögzítik a viharban kilazult szíjakat és köteleket a rakományt takaró ponyván, a hajtók pedig felkészítik az öszvéreket az útra. Ezalatt körbejárod a környéket, és megállapítod, hogy minden vizenyős és sáros, de a kavicsos út járható.

Lapozz a **26**-ra!

178.

Az időjárás-varázsló szélvihart idéz az épület ablakaira, amitől az odabent rejtőző nyílpuskások képtelenek célozni a fegyvereikkel.

Nyakatlan hangosan szitkozódik, és késes cimboráival rátok ront.

NYAKATLAN ÉS EMBEREI
Harckészség: 5
Erőnlét: 4

Ha legyőztétek őket, Bilobius és tanítványai mindaddig feltartóztatják a mágikus széllel a nyílpuskásokat, míg a karaván biztonságos távolságba nem ér.

Lapozz a **8**-ra!

179.

A zugárus hirtelen kérdezgetni kezdi az útonállókat az általa ismert zerdi alvilági alakokról. Ez megzavarja a fickókat, s mivel nem tudják eldönteni, hogy tényleg ismerősei vagytok-e a Morik által emlegetett tolvajbandáknak, így inkább továbbengednek titeket, sőt, még a legközelebbi lépcső felé is útbaigazítanak.

Hamarosan egy disznófej-címeres, piros ajtós épülethez értek, mely mellett megpillantjátok a lépcsőt is. Felmentek a felszínre; lapozz az **5**-re!

180.

Utasítod kíséretedet, hogy kapják el a háziakat, és zárják be őket a pajtába. A verőlegények azonnal ugranak is, és bár a dulakodás hevében elcsattan néhány pofon, de senki nem sérül meg komolyab-

ban. Aztán észreveszed, hogy a ház ablakából az egész jelenetet végignézte a házaspár hat év körüli kisfia, és ettől elszégyelled magad. Csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát! Próbálod megvigasztalni a gyereket, de ő felmászik a padlásra, és elbarikádozza magát odafent. Végül kénytelen vagy magára hagyni.

Amikor visszatérsz a társaidhoz, Grigon vigyorogva közli, hogy találtak pár hasznos dolgot a kamrában. Értetlen pillantásodat látva a fickó a kezedbe nyom egy kalácsot, két kenyeret, meg pár üveg lekvárt, valamint egy horgot, egy üveg gyomirtó folyadékot és egy fenőkövet.

Ha ráparancsolsz társaidra, hogy vigyék vissza a lopott holmit oda, ahol találták, grimaszolva méltatlankodnak, de azért engedelmeskednek.

Ha úgy döntesz, megtartjátok a zsákmányt, akkor az élelmet felpakoljátok az egyik teherhordó öszvér hátára, a többi holmit meg elrakod a hátizsákodba (írd fel a tárgyakat a *Zsoldoslapra*, az élelmet pedig a *Málha* rovatba!). Ha van nálad egy rozsdás kés, a fenőkővel megélesítheted (jegyezd fel ezt is). Mivel azonban engedted, hogy kísérőid kirabolják a háziakat, csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát!

Akár így, akár úgy, lapozz a **122**-re!

181.

Megtorpansz. Valóban arra készülsz, hogy hátba döfj egy gyanútlan asszonyt? Hát ilyen mélyre süllyedtél volna a becstelenség mocsarában?

– Nem, ez nem én vagyok… – motyogod a szakálladba, és közben borzasztóan szégyelled magad. Annyi rossz dolgot elkövettél Khaleborból való távozásod óta! Nem akarod ezt tovább folytatni. Ismét az a tisztességes törpe szeretnél lenni, aki korábban voltál!

– Gyerünk hát vissza a becsületes harcba! Küzdjünk meg az ostromlókkal szemtől szemben! – kiáltod, aztán fegyvert rántva visszszarohansz az útra, ahol már összecsapott Marisei élőhalott serege Átokszipoly csontvázaival.

Lapozz a **297**-re!

182.

Elsápadsz, amikor felismered a szörnyeteget, ami összeolvadt Mordish-sal; ezek szerint a korábbi összecsapásotok során mégsem pusztult el, csupán elmenekült, hogy a sebeit nyalogassa, és teljesen kifejlődve visszatérhessen…

Kézbe veszed a törött szarvat, hogy befejezd, amit napokkal ezelőtt elkezdtél.

SEBESÜLT SZARVAS DÉMON
Harckészség: 9
Erőnlét: 9

A Szarvas Démon rajtad kívül senki mással nem törődik; ha meg is sebzi csapatodat, csupán 1 *Erőnlét* pont veszteséget okoz.

Minden általatok megnyert forduló után megkísérelheted a mellkasába döfni a szarvat; ekkor dobj egy kockával, és az eredményhez adj 2-t, ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a nap, illetve vonj le 1-et, ha a csillag!

Ha az eredmény 5-nél nagyobb, akkor sikerrel jársz, és a démon üvöltve kiszenved. (Húzd ki a szarvat a *Zsoldoslapról*!)

Ha az eredmény 4 vagy 5, akkor nem sikerül eltalálnod a pokoli fenevadat.

Ha az eredmény 4-nél kisebb, akkor elhibáztad a támadást, a démon pedig nagyot sújt a hátadra. Szerencsére hátizsákod felfogja az ütést, azonban néhány holmid megsemmisül (hacsak nincs egy ékköves sisak is közöttük, mert az megvédi a többit); húzd ki az utoljára felírt öt tárgyadat a *Zsoldoslapról* (amennyiben valamiből több is van nálad, akkor mindegyik külön tárgynak számít!). Ha most összetört egy palacknyi Mindent Maró Keverék vagy Dermesztőlé, akkor a folyadék rád ömlik, a hatása pedig végzetesnek bizonyul… Utad itt véget ér.

Ha ellenfeled *Erőnléte* 2-re vagy az alá csökken, akkor sikeresen mellbe szúrod, a démon pedig hörögve a földre roskad, s nem mozdul többet. (Húzd ki a szarvat a *Zsoldoslapról*!)

Azonnal előrelendülsz, fegyvert rántasz, és végzel a bajszos férfival is, mielőtt még ismét megnyitná a tükörkaput valaki más számára. Ha Lamena tőrét használtad, akkor legyőzött ellenfeled élőhalottként csatlakozik hozzátok; adj 1-et csapatod *Erőnlétéhez*!

Visszatértek az útra a karaván hoz, és továbbsiettek Nordhern kapuja felé. Írd fel jegyzeteid közé a „*Tükörmester halott*" szavakat, majd lapozz a **79**-re!

183.

A nordherni Könyvtár és Zaman temploma közötti park látványa felüdülés a léleknek – pont úgy, ahogy a tervezője megálmodta. A fehér gyöngykaviccsal felszórt, kanyargós ösvények mentén színes tündérszirom ágyások, nemesrózsa bokrok, szaténvirág ültetvények és illatos tulipán sorok váltakoznak szivárványszín-harmóniában. A sétálók feje fölé csavart lombú örökzöldfák, apró levelű díszjuharok és tekintélyt parancsoló méretű királykőrisek borítanak árnyékot.

Egy félreeső padon telepedsz le, ahol teljes békében élvezheted a park nyugalmát, és gondolataidba mélyedhetsz, amíg várakozol.

Amint az Öregtorony harangja megszólal, egy másik törpe ül melléd a padra.

– Mielőtt búcsúzkodni kezdesz, hallgasd meg a híreimet, Aradin – fojtja beléd a szót az ereklyevadászok vezetője. – Ma utánajártam, hogy van-e valami érdekes, rég elfeledett kincs Nordhernben vagy a környékén… az ilyesmiben elég jó vagyok, elhiheted.

– Ereklyevadászatra készülsz?

– Erről szól a munkám, Aradin! Vindgardia telis-tele van az őseink hagyatékával, nekem csupán meg kell találnom az elrejtett vagy csak elfeledett holmikat. – Brutus Morc közelebb hajol hozzád, és a hangját is lehalkítja, hogy még véletlenül se hallgathasson ki titeket senki. – Némi könyvtárbeli kutakodás után beszéltem Vén Jonatánnal, Nordhern vindgardiuszával; aztán meg a Főtisztelendő Anya engedélyével harminc percet a templom levéltárában tölthettem… és nem mindennapi ereklye nyomára bukkantam!

Értetlenül ingatod a fejed, de a vörös szakállú törpe már folytatja is.

– Hallottál már Háromszemű Martizról? Nem? Nagy tudású paplovag volt, aki elől nyüszítve menekültek Vindgardia gonosz teremtményei. Élete alkonyán itt vert tanyát; ő alapította Nordhernt is, tíz emberöltővel ezelőtt. Kevesen tudják, de volt egy roppant nagy mágikus erővel bíró sisakja – Brutus Morc teljesen izgalomba jön, ahogy a titokzatos ereklyéről beszél. – Egy penészes könyvecskében láttam is egy rajzot róla: három szemet festettek rá. A szöveg szerint az egyik szemmel a múltat lehet kifürkészni, a másikkal a jelent, a harmadikkal a jövőt. Amikor Martiz hosszú élete véget ért, a sisakot hű követői elrejtették egy helyen, amit háromszoros mágikus pecséttel zártak le, hogy soha senki ne bukkanhasson rá. Állítólag a varázs-zár csak akkor nyílik meg, ha Nordhern ellen egy időben következik be három fenyegetés: ha az erdő életre kel, és elindul a város felé, ha a halottak kikelnek sírjukból, és az élők ellen vonulnak, és ha az alvilág hercege Vindgardia földjét tapossa. Mindenki okkal feltételezte a sisak elrejtői közül, hogy mindezen támadások sohasem következnek be, főleg nem ugyanakkor… Hiszen ez elég valószínűtlen, nem?

Mielőtt bármit is mondhatnál, Brutus Morc már rá is vágja:

– Most mégis megtörtént! A Nordhern elleni támadás során az ostromlók oldalán nem csak „sírjukból kikelt" élőhalottak küzdöttek, hanem két lábon járó növények is: a „megelevenedett erdő". Biztos vagyok benne, hogy az említett alvilági herceg azonos a Szarvas Démonnal, ami…

Utasítod társadat, hogy térjen a lényegre. Szerinte a támadásnak nem is a város elfoglalása volt a célja? A támadók azért rohanták le Nordhernt, hogy ismét napvilágra kerüljön a rég elrejtett Háromszemű Sisak?

– Ezt gondolom, igen… Fel tudod fogni, Aradin, mekkora hatalmat jelent egy ilyen sisak? Minden múltbéli és jövőbeli eseményről tudomást szerezhet a birtokosa; akár arról is, hogy mit terveznek ellene a riválisai… Ez óriási előny, szinte a legyőzhetetlenség záloga!

Nem válaszolsz, csak ülsz és járatod az agyad. Egy ilyen sisak valóban rendkívül értékes lehet… De vajon ki vethetett rá szemet?

Ki lehetett az, aki csak azért mozgósított különféle szörnyetegeket Nordhern ellen, hogy a mágikus védővarázs elenyésszen, és előkerüljön a Háromszemű Sisak?

(A társad által elmondottak később talán még hasznosak lehetnek a számodra, ezért írd fel jegyzeteid közé a „*titok 144*" szöveget!)

Megkérdezed Brutus Morcot, hogy neki van-e valami ötlete, de ő csak tanácstalanul megrázza a fejét.

– Fogalmam sincs, hogy ki mozgathatja a szálakat… de óriási hatalommal rendelkezhet. És biztosan nem a királyság barátja… Feltétlenül meg kell akadályozni, hogy rátehesse a kezét a sisakra!

Egyetértően bólogatsz, aztán megkérdezed a társadat, van-e valami sejtése arról, hol lehet az ereklye.

– Nem sok – morogja Brutus Morc. – A levéltárban ugyan találtam egy pergament, de ezen csak annyi szerepel, hogy a sisakot Martiz halála után „Nordhern szívében helyezték biztonságba". Sajnos az nem derült ki, hogy hol lehet ez a biztonságos hely. Neked nincs valami ötleted, Aradin?

Elgondolkodsz társad szavain.

Tudod, hogy hol lehet az ereklye? Ha igen, akkor jegyzeteid között mostanra szerepel a „titok" szó, három *különböző* számmal; add össze ezeket a számokat, és lapozz azonnal az így kapott fejezetpontra!

Ha nem tudod, hogy hol lehet az ereklye, akkor Brutus Morc lemondóan sóhajt, és közli, hogy folytatja a nyomozást a sisak után. Feláll és elköszön, így lassan te is a dolgod után indulsz. Végül is, a sisak már nem a te ügyed… szerezze meg Brutus Morc, ő a híres ereklyevadász! A titokzatos összeesküvő miatt meg főjön a feje Vindgardia tartományurainak. Biztos megoldják majd valahogy a dolgot… Neked egyébként is épp elég volt ennyi a kalandokból.

Lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

184.

Az ereklyevadászok vezetője melléd lép, és fejével az északnyugati ösvény felé int.

NORDHEIM
GÁTVÁR
TEMETŐ

– Megegyeztünk, hogy ha elkísérünk Nordhern felé, akkor te is segítesz nekünk az elátkozott sírkertben. Hát most itt vagyunk, ez a fűvel benőtt csapás éppen oda vezet… A nyomokból ítélve én jártam erre legutóbb az ereklyevadászaimmal. – Brutus Morc megsimogatja vörös szakállát, és nagy levegőt vesz. – Ideje újra szembenézni az itt tanyázó élőhalottakkal. Most már talán elegen leszünk ellenük…

Ha állod a szavad, és megmondod Brutus Morcnak, hogy elkíséritek őket a rossz hírű temetőbe, lapozz a **285**-re!

Ha nem akarod a sírkert felé vezetni a csapatodat, ezt el kell mondanod az ereklyevadászok vezetőjének; ebben az esetben lapozz a **65**-re!

185.

Letértek az útról, és a közeli dombok felé veszitek az irányt. Alig tíz perccel később már két lankás domboldal között haladtok, s te nyakadat nyújtogatva egyre a lángok irányába figyelsz. Most kissé balról látod őket, ezért szólsz Bolhásnak, az első szekér bakján ülő hajtónak, hogy irányítsa arrafelé az öszvéreket. Ezúttal már egy jóval nagyobb domb mellett vonultok el, s egy alacsony bozótost is kereszteznetek kell, amin néhány zsoldosod kénytelen utat vágni a szekerek számára.

Amikor eléritek azt a dombot, melynek lábánál a tábortűz lobog, pár társaddal közelebb óvakodsz. Egy elhagyatott táborhelyre leltek, ahol nemrég valószínűleg pásztorok sütögethették a vacsorájukat; a lángok még kitartóan nyaldossák az utolsó fahasábokat.

Úgy döntesz, nem folytatjátok éjszakai utazásotokat, hanem tüstént tábort vertek.

A hajtók megetetik az öszvéreket, a zsoldosok egy része aludni tér, mások elfoglalják éjszakai őrhelyüket. Te is lefekszel, meghagyva embereidnek, hogy azonnal ébresszenek fel, ha valami gyanúsat tapasztalnak.

Lapozz a **279**-re!

186.

A púpos nekromanta a füledbe súgja, hogy van néhány eladó varázserejű karkötője 35 aranytallérért, melyek felgyorsítják az élőhalottakat. Ha kifizeted az árat, később rácsatolod a réz karpereceket a lélektelen karaván kísérők csuklójára, a mozgásuk pedig a korábbinál valóban jóval sebesebb lesz; adj 1-et csapatod *Harckészségéhez*!

A verítéktől bűzlő fickó megvételre kínál egy viasszal ledugaszolt üvegkancsót is, melyben kőfércek tekergőznek. Ezek az élősködők tetemekbe rágják be magukat, lárváiktól pedig a testek felszíne – sőt, akár a csont is – kő keménységűvé vastagodik. Ha kifizeted a 25 aranytallért, nincs más dolgod, mint rátenni a kőfércket az élőhalottak testére, aztán hagyni, hogy a lárváktól sokkal ellenállóbbá váljanak; ennek köszönhetően megnövelheted csapatod *Erőnlétét* 3 ponttal!

Mivel már semmi dolgod a nekromantával, így ő odébbáll; lapozz a **139**-re!

187.

– Odar, te vén lókötő! – kiáltja egy rekedt hang a közeledből; Dormindar az, aki mostanáig a második szekér bakján üldögélt. A rozsdás lemezvértes varázsló nyögve lekászálódik odafentről, és a féllábúhoz támolyog. – Megtennéd, hogy nem zaklatod a munkaadómat? Különben is, jobb dolgod is lenne ennél… Például a tegnapi tivornyázásunk folytatása. Mit szólsz? Ma te hívhatsz meg engem! – A lecsúszott csatamágus rákacsint a féllábú fickóra, majd reménykedve pillant a mögötte lévő csehó felé.

– Kerülj csak beljebb, cimbora! – vigyorog Odar, és már nyitja is az ivó ajtaját.

Rögtön felháborodsz, és odakiáltasz Dormindarnak, hogy azonnal jöjjön vissza, hiszen dolgotok van, és megígérte, hogy elkísér titeket Nordhernbe. A csatamágus visszanéz, egy pillanatig töpreng, aztán Odarra pislog… majd megint rád, majd megint a féllábúra…

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **277**-re!

Ha a hold vagy a csillag, lapozz a **299**-re!

188.

Hamarosan találsz egy félorkot, aki csillogó csecsebecséket árul egy földre terített takarón. Ha nálad van a gyertyatartó, készséggel megveszi tőled, de csupán 8 aranytallért hajlandó adni érte.

Kicsit továbbmenve az egyik kis bódéban egy Amarasinn szigetvilágából származó, sötétbőrű asszonyt fedezel fel, aki inda-motívumokkal és virágsziromszerű vésetekkel díszített ékszereket árusít; ha nálad van az aranymedál, örömmel ad érte 24 aranytallért.

Belefutsz egy nagyhasú, selyemkaftános kereskedőbe is, aki rábólint az áldozótőr megvételére; először 15 aranyat ígér, de amikor látja elképedésedet, gyorsan megtoldja az ajánlatát egy aranykilinccsel. Amennyiben nálad van az ékkövekkel díszített sisak (illetve, ha nem az egyik társad viseli), azért is hajlandó 20 aranytallért fizetni.

Továbbmenve, a piac legszélén egy felfordított fazékon üldögélő fiatal törpét fedezel fel; ő robbanó dárdákkal üzletel. Ha nálad van az ezüst gyertyatartó, szívesen becseréli 2 dárdára, az arany karperecért pedig 3-at is ad. Ha van rúnavésett aranygyűrűd, azért a kölyök gondolkodás nélkül 5 apró dárdát ajánl fel. Ezeket az apró kis dobófegyvereket bármelyik összecsapás során bevetheted; használatukkor ellenfeleid dárdánként 1 *Erőnlét* pontot veszítenek. Mindegyik robbanódárda csak egyszer használható!

Ha eladtál vagy cseréltél valamit, ne felejtsd el feljegyezni a változásokat a *Zsoldoslapra*!

Lapozz a **23**-ra!

189.

A sziklák közül élőhalottak, ijesztő növényszörnyek és kristályharcosok özönlenek elő – a felmentősereg a szépséges nő számára! Azonnal lerohannak titeket, és bár kétségbeesetten próbáltok védekezni, a túlerő egyszerűen elsöpör titeket. Nordhern kapuján kilovagolva végre a helyi katonaság is beleveti magát a harcba, de rajtad ez már nem segít. Az asszony mágiájának köszönhetően hamarosan már te is egyike vagy a város ellen vonuló élőhalottaknak… Utad itt véget ér.

190.

Átadod a pénzt a férfinak (jelöld a változást a *Zsoldoslapon*!), mire az társaival együtt vigyorogva félreáll, sőt, még a legközelebbi lépcső felé is útbaigazít titeket.

Hamarosan egy disznófej-címeres, piros ajtós épülethez értek, mely mellett megpillantjátok a lépcsőt is. Felmentek a felszínre; lapozz az **5**-re!

191.

Belevetitek magatokat a küzdelembe, de a levegőben köröző fiatal sárkányok minduntalan kitérnek csapásaitok elől, ráadásul már a karaván hoz tartozó öszvéreket is célbaveszik. Szegény állataitok fejüket rázva, farkukkal csapkodva igyekeznek távol tartani maguktól a támadókat.

SÁRKÁNYKÖLYKÖK
Harckészség: 7
Erőnlét: 7

Mivel Rufus barátod kutyái is veletek harcolnak, ezért az összecsapás idejére növeld meg a *Harckészségeteket* 1 ponttal, *Erőnléteteket* pedig 2-vel!

Amikor elveszítetek egy fordulót, dobj egy kockával! Ha a szám páros, akkor a sárkánykölykök nem a zsoldosaidnak okoznak sérülést, hanem az öszvéreiteknek; ebben az esetben írd fel jegyzeteid közé a „*sebesült öszvérek*” szavakat!

Ha a sárkánykölykök *Erőnléte* 2-re vagy kevesebbre csökken, felhagynak a támadással, és elszállnak a sötétségbe.

– Aradin, tényleg te vagy az? – Rufus, régen látott törpe cimborád széles mosollyal az arcán lép hozzád, barátilag hátba vereget, aztán esetlenül meg is ölel. Látszik rajta, hogy tényleg örül a viszontlátásnak; még egy könnycseppet is felfedezel a szemében. – A legjobbkor érkeztetek, cimbora! Ezek az átkozott szörnyetegek a malackáimat

akarták bántani, és ha nem avatkoztok közbe, lehet, hogy az összessel végeztek volna…

Ezután Rufus beinvitál benneteket a birtokára; megmutatja, hol találtok friss szénát meg répát az öszvéreknek, és közli, hogy a kútját is nyugodtan használhatjátok.

Amíg a hajtók megitatják és megetetik az öszvéreket, társaid pedig az éjszakai pihenőre készülnek, törpe barátod meghív egy korsó sörre, amit házának tornácán ülve fogyasztotok el. Sok mindenről beszélgettek, hiszen régóta nem találkoztatok. Az elmúlt időszak eseményeinek kitárgyalása után elmeséled, hogy milyen kalandra vállalkoztatok, és hogy Nordhernbe tartasz.

– Légy óvatos! – figyelmeztet Rufus. – Az utóbbi időben állítólag több alávaló fickó is felbukkant ezen a környéken…

Kérdésedre, hogy mégis milyen fickókról beszél, Rufus elmondja, hogy a dombok között egy Mordish nevű démonidéző vert tanyát, aki a szóbeszéd szerint egy ősi démont akar Vindgardiára szabadítani.

– Könnyen lehet, hogy a sárkányok is Mordish miatt szaporodtak el ennyire Pallanon-szerte. Állítólag egy kifejlett példányt a Mor-folyónál is láttak, most meg itt van ez a három kölyök… – Barátod megrázza a fejét, aztán figyelmeztet, hogy ha rábukkansz Mordish domboldalban nyíló alagútjára, inkább ne lépj be oda. – Ne akaszd össze a bajszodat egy démonidézővel, Aradin… Nem vagytok egy súlycsoport! Maradj csak a karaván kísérgetésnél, az a neked való. – Nem bántódsz meg cimborád szavaitól, hiszen tudod, hogy csak az aggodalmának adott hangot.

Rufus azt is elmondja, hogy kissé északabbra él egy boszorkány a Kyrren-erdőben, aki az áthaladásért minden arra járó csapattól 40 aranyat kér. Ha valaki nem fizet, azt állítólag elkábítja és a pincéjébe zárja, hogy később megegye… Törpe cimborád hozzáteszi, hogy sajnos nem tudja, mennyi a valóságalapja ennek a történetnek, majd nevetve megjegyzi, hogy ő maga nem hisz az emberevő banyákban.

Barátod ezután átad neked egy üveg általa készített gyomirtó folyadékot, mely szerinte rendkívül hatásos, akár a kertedben használod, akár máshol. Kapsz tőle egy zacskónyi pipadohányt is, szintén

saját termesztésű alapanyagból. Végül a karavánnak ajándékoz egy kosárnyi tojást meg két cipót is, hogy legyen mit ennetek reggelire. Írd fel mindezt a *Zsoldoslapra* (az ételeket a *Málha* rovatba!).

Miután Rufus elhalmozott az ajándékaival, lassan feláll, mondván, most már hagy aludni. Mielőtt azonban elköszönne, még sajnálkozva közli, hogy holnap már biztosan nem fogtok találkozni, ugyanis hajnal előtt elindul a khalebori vásárba pár kosár fügével. Ezután sok szerencsét kíván, majd kezet ráz veled, és bemegy a házába.

Visszatérsz a karavánhoz, ahol az őrt álló zsoldosok kivételével már mindenki lepihent. Te is lefekszel, ám Rufus rémtörténeteinek hála még sokáig nem jön álom a szemedre; amikor pedig végül elalszol, akkor is csak a démonidőzőről, az emberevő boszorkányról, meg tűzokádó sárkányokról álmodsz…

Lapozz a **279**-re!

192.

Morik odasündörög Ze'nzarrához, és negédesen megkérdezi tőle, hogy nem tud-e esetleg olyan helyről a környéken, ahol egy elszegényedett úriember, mint jómaga, könnyedén pénzhez juthatna. A gremlor szemrebbenés nélkül azt válaszolja, hogy minden úriember ajándékkal kedveskedik annak, akitől szívességet kér; erre a zugárus térül-fordul, és átadja a kékbőrű nőnek a hegyi kolosszus nyelvét (ha az nincs nálad, akkor az aranykilincset). Ze'nzarra bólint, majd összekulcsolja a melle előtt mind a négy karját, és beszélni kezd:

– Yrm Germaz titoknok, a Nagybáró bizalmasa tegnap elutazott Ryfnbe… Zerd régi erődrendszerében lévő háza most ott áll őrizetlenül, ám kincsekkel tömve. Ha érdekel a könnyű meggazdagodás, esetleg látogasd meg az otthonát a Fakupa közben; az az egyetlen, amelynek piros ajtaja van, ráadásul a családi címert is rápingálták a bejáratra: egy virágokkal övezett disznófejet.

Elbúcsúzol a gremlornőtől, a karaván pedig folytatja útját. Morik kisvártatva melléd csapódik, és bizalmaskodva hozzád hajol.

– Drága barátom, hallottad a híreket: egy elhagyatott ház Zerdben, ami csak ránk vár! Mondhatnád, hogy most is van elég pénzed,

meg azt is, hogy Nordhernben majd meggazdagszunk az árukészleten… én viszont azt mondom, Aradin, hogy a vagyont akkor kell gyarapítani, amikor lehetőség adódik rá! Egyébként se biztos, hogy elég lesz az útipénz… hiszen nem ártana még némi készlet Nordhernig, meg pár újabb kísérő sem… és semmi sem olcsó, drága barátom! El kellene látogatnunk abba az elhagyatott házba…

Menet közben még sokáig töprengsz Morik szavain.

Jegyezd fel, hogy ha megtaláljátok a Fakupa közben lévő címeres, piros ajtós házat, akkor a **64**-re kell lapoznod! (Ezt a lehetőséget a könyv nem fogja felajánlani.)

Lapozz a **77**-re!

193.

Dormindar megkísérel végrehajtani egy mágikus támadást, de sajnos az összpontosítás nehezen megy neki pálinkától kótyagos fejjel…

– Hogy is van a varázsige? – ismételgeti a borostás csatamágus, miközben vadul rázza a nyakában lógó répaszínű csengettyűjét.

Ha tudod, hogy melyik varázsige segíthet a Lávakígyók ellen, szorozd meg a betűinek számát 16-tal, és lapozz rögtön az így kapott fejezetszámra!

Máskülönben a részeges mágus nem képes felidézni a szükséges varázsigéket, ami végzetes hibának bizonyul: a kígyók körbefonják, és halálra perzselik. Húzd ki Dormindart a *Zsoldoslapról*, és csökkentsd csapatod *Harckészségét* és *Erőnlétét* 1-1 ponttal!

Lapozz vissza a **123**-ra, és harcoljatok!

194.

Az asszony elteszi a pénzt, aztán megragadja a kezed, és szemügyre veszi a tenyeredet. Egy idő után becsukja a szemét, de továbbra sem ereszt el; végül remegő hangon megszólal.

– Négy úton haladhatsz célodig, törpe uram. Csak rajtad áll, melyikre lépsz: a gyávaság, a kárhozat, a hősiesség vagy a remény útjára. Az első becstelenséggel van kikövezve, a másodikat holtak szegélyezik, a harmadik véráztatta, a negyedik pedig egy ereklyéhez vezet.

A jósnő megragadja a karod; ujjai úgy szorítanak, mint a rémkeselyűk karmai.

– Óvakodj a fekete függöny mögötti tükörtől!

– Ne kövesd a földmélyi kazamatákban mozgó gyertyalángot!

Végül Razika kimerülten sóhajt, aztán visszatér a házába.

Lapozz a **109**-re!

195.

Elszántan az ismeretlen rémségek irányába indultok, s most már te is szemügyre veheted őket. Három mocskos alakot látsz, amint a sárban kúszva közelítenek felétek; valószínűleg újabb élőhalottak… Megrohamozod a legközelebbit, aki erre nyögve felemeli a fejét.

– Aradin? – hörgi, mire nyomban leengeded a fegyveredet, és egy intéssel a társaidat is megállítod.

Alaposabban is megnézed az alakot, és amikor észreveszed a sáros, vörös szakállat, végre rájössz, kivel akadtál össze: Brutus Morccal, egy khalebori törpével, akivel már találkoztál egyik-másik kocsmában.

Felülteted a csupa sár törpét, majd megitatod a kulacsodból, mire lassan összeszedi magát, és rekedten mesélni kezdi, hogy miként is kerültek ide. Elmondja, hogy pár napja már jártak itt, hogy értékes kincseket zsákmányoljanak a mauzóleumból, azonban egy seregnyi csontváz alaposan elbánt velük. Visszatértek Khaleborba, hogy ellássák a sérüléseiket, aztán új emberekkel szövetkezve visszatértek.

– Sajnos ismét bebizonyosodott, hogy a tolvajokban nem lehet megbízni – morogja Brutus Morc. – Az a hat gazfickó, aki a zsákmány reményében velünk tartott, elárult minket, ahogy beértünk a temetőbe… Megkötözték kezünket-lábunkat, aztán elvitték a pénzünket, a fegyvereinket, meg a pónijainkat is. Átokszipoly csapata már éppen ránk támadt, amikor megjelentetek… sajnos azonban két társam számára már így is túl késő. Csupán hárman maradtunk…

Bérenceid levágják a törpék végtagjaira csomózott köteleket, ők pedig pár benedvesített ronggyal kissé megmosakszanak. Most már látható, hogy mind sebesültek: egyiküknek hiányzik az egyik füle, a másiknak átdöfték a karját, Brutus Morcnak meg jókora duzzanat nőtt a homlokára.

– Forgon vezetett ide benneteket, hogy megmentsetek minket – hálálkodik a rőt szakállú törpe az istenét emlegetve. Nyersz 1 *Becsület* pontot! – Köszönetképpen szívesen veletek tartunk, hogy segítségetekre legyünk utatok során.

Ráállsz a dologra, hiszen minden fegyverforgató kéz jól jön a karaván mellé.

Brutus Morc és törpe ereklyevadászai:

Harckészség: 1

Erőnlét: 2

Különleges képesség: Az ereklyevadászok otthonosan mozognak az alagutakban, és sok mindent tudnak a különféle elhagyatott romokról és ősi kincsekről. A törpéknél van a korábban zsákmányolt varázserejű relikviák közül is néhány, melyeket használni sem sajnálnak, ha szorongatott helyzetbe kerül csapatotok. Amikor hasznát vehetitek a képességeiknek, a szöveg mindig kitér majd rá.

A három megtépázott törpe sietve átnézi a felszerelését, és káromkodva állapítják meg, hogy a tolvajoknak „köszönhetően" lába kélt jó pár értékes ereklyének, sőt, kedvenc fegyvereiknek is. Brutus Morc vöröslő képpel átkozódik, hogy az összecsapás során elrepedt régi bőrpáncélja. (Ha vannak a málha között törpe páncélok, azokat odaadhatod az ereklyevadászoknak; ha így teszel, húzd ki a páncélokat a *Málha* rovatból, és írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba!).

Visszatértek a mauzóleum elé, ahol a három ereklyevadász összeszed magának pár buzogányt és harci kalapácsot a csontvázak fegyverei közül, aztán Brutus Morc odalép az építmény bezárult ajtajához.

– Van odabent valami, amit régóta keresek – mondja a törpe, majd végigtapogatja a jókora kőlapot. Megnyom egy rejtett pöcköt, és tenyerét az ajtó egy pontjára tapasztva óvatosan megtolja. – Tessék, szabad az út!

Beléptek Átokszipoly nyughelyére; lapozz a **166**-ra!

196.

Az égbolt kékje lassan sötétbe fordul, így emlékezve Morik szavaira – „rögtön sötétedés után el kell hagynunk Khalebort!" – elindulsz a karaván rejtekhelye felé. Szerencsére már nem kell tömegeken átküzdened magad; a forgalom érezhetően megritkult, Khalebor lakossága felkészül az éjszakára. A tisztességes polgárok helyett egyre nagyobb számban tünedeznek fel az utcákon a martalócok, az örömlányok és a szerencsevadászok. A gyanúsabbnál-gyanúsabb alakok láttán megszaporázod lépteidet; úgy érzed, bármelyik pillanatban kiszúrhat valaki, és utánad eredhet…

Végre odaérsz a leégett kaszárnya melletti romos épülethez, melynek belső udvarán várakoznak a szekerek. Morik jobbkeze, a himlőhelyes képű, posztókalapos Grigon résnyire nyitja a kaput, hogy besurranhass a rejtekhelyre.

Az udvart néhány fáklya világítja meg. A karaván láthatóan útra kész, a rakományt rejtő valamennyi láda, zsák és doboz fent van a szekereken az esőtől védő ponyvák alatt. A három hajtó már a bakon ül: Rudó, a félszerzet éppen a pipáját tömi, a magas Ori-Garr sárga kaftánjának zsebéből előcibált kendőjével a homlokát törölgeti, harmadik társuk pedig gondozatlan szakállát vakargatja – mindannyian csak a parancsot várják, hogy elindítsák a karaván az északi kapuhoz vezető úton.

A zsoldosok is felkészültnek tűnnek, s éppen most veszik körbe a szekereket, elfoglalva a helyüket.

– Úgy tűnik, minden útra kész, drága barátom – lép melléd a rókaképű Morik fülig érő mosollyal.

Kiadsz még néhány utasítást a bérenceidnek, körbejárod a szekereket, megigazítasz egy félrecsúszott ládát; aztán amikor mindennel készen vagy, odasétálsz a kapuhoz. Morik az ajtó résein át az utcát figyeli.

– Nem látok semmi mozgást. Szerintem indulhatunk…

Elmondod a zugárusnak, hogy amíg visszafelé jöttél, rengeteg gyanús alakot láttál mindenfelé, és kifejezed aggodalmadat, hogy biztosan jó ötlet-e sötétben elindulni.

– Ne aggódj, az a sok csirkefogó nem fog lerohanni egy jól védett karaván t a nyílt utcán. A városőrség és Temirez katonái hamar közbeavatkoznának, ezt meg egyik banda sem kockáztatná meg. Nagyobb az esélye annak, hogy az éj leple alatt itt ütnek rajtunk. Kevésbé feltűnő… Higgy nekem, jól ismerem a khalebori tolvajok észjárását… Induljunk már!

Amennyiben hallgatsz Morikra, és késlekedés nélkül elindítod a karaván t, lapozz a **164**-re!

Ha inkább megvárod a hajnalt, lapozz a **256**-ra!

197.

Miután felérsz a lépcsőn, elnyúlsz a padlón, hogy kifújd magad.

Ha egyetlen foglyot sem sikerült kimenekíteni a lenti pokolból, a boszorkány házának gyors elhagyása mellett döntesz; lapozz azonnal a **153**-ra!

Ha a foglyok közül legalább egyet sikerült épségben kihozni Eriana pincéjéből, nyersz 1 *Becsület* pontot.

– Köszönöm, hogy kiszabadítottatok a boszorkány fogságából – mondja mosolyogva a bőrpáncélt és bőr alkarvédőket viselő magas, jóképű, borostás férfi, aztán kezet ráz veled. – A nevem Branimir; társaimmal Agrimornis vezetője, a Nagybáró megbízásából próbáltuk kifürkészni Eriana titkait, ám alábecsültük az erejét… Életre keltette az erdőt, a varázslónkat pedig már az első percben megfojtották az indák. Megpróbáltunk védekezni ellenük, de gyorsan lefegyverezték és megkötöztek minket, majd a boszorkány parancsára lehúztak a pincébe…

Branimir a megmaradt társaival együtt (ha van ilyen) a segítségedért cserébe felajánlja szolgálatait Nordhernig.

Branimir és a kalandorok:

Harckészség: 1 (a 3. kiszabadított kalandor után +1)

Erőnlét: 1 (minden kiszabadított kalandor után + 1)

Különleges képességek: A kalandorok sok mindenhez értenek egy kicsit: zárnyitáshoz, falmászáshoz, sebkötözéshez, daloláshoz. Minde-

zek mellett természetesen jól bánnak a karddal is. Ha utazásotok során hasznát veheted különleges képességeiknek, a szöveg ki fog térni rá.

Írd fel a kalandor(oka)t a *Zsoldoslapra*! (Amennyiben Átokszipolyék veled vannak, akkor egyedül Branimir hajlandó a karavánnal tartani, a többiek nem.)

Mivel már épp elég időt töltöttetek Eriana házában, így késlekedés nélkül elhagyjátok azt; lapozz a **153**-ra!

198.

Egy széles és sokak által használt lépcsősoron át megérkeztek a Zerd alatti régi erődrendszer járataiba. A városlakók idelent lakófülkéket, fogadókat, bordélyházakat, játéktermeket és kocsmákat rendeztek be, így mindenhol elég nagy a jövés-menés és a lárma.

Amennyiben van nálad térkép, most használhatod, hogy eljussatok valakihez. Ha így teszel, számold meg, hány betűből áll annak a személynek a neve, akitől a térképet kaptad, majd ezt a számot szorozd meg a keresett utcanév (két szavas) betűinek számával, és lapozz az így kapott fejezetszámra!

Amennyiben nincs térképed, találomra kell elindulnotok a járatokban.

Ha úgy döntesz, hogy a Fakupa közön indultok el, lapozz a **69**-re!

Ha a Fürdő utcát választod, lapozz a **163**-ra!

199.

A ládában Eriana boszorkányos főzeteinek alapanyagai találhatóak. Van itt olvasztott piroscukor, darált korallfa-kéreg, fonnyasztott rókagyökér, olajban tartósított denevérszárny, meg egy halom ismeretlen bogyó, mag és mindenféle gyanús folyadékkal teli üvegcse. Ha szükséged van valamire a felsoroltak közül, írd fel a *Zsoldoslapra*!

Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál!

200.

Egy órával később Nordhern vezetőjének fogadótermében találod magad. A szokásokra fittyet hányva Vörös Derik nem az emel-

vényről intéz hozzád pár udvarias szót, hanem letelepszik veled a fal melletti asztalhoz, ahol saját kezűleg tölt neked a város legjobb söréből, majd noszogat, hogy kóstolj meg minden finomságot, amit a tálakra halmoztak. A kissé túlsúlyos férfi, akinek arcát és karját is vörös égésnyomok és hegek borítják – a történetek szerint egy sárkánynyal való összecsapás nyomai –, türelmesen kivárja, míg zavartan elrágcsálsz egy émelyítően édes süteményt, aztán újra koccint veled.

– Drága barátom!

A megszólítás Morikot juttatja eszedbe; ha ő nem vesz rá az utazásra, akkor valószínűleg még jó ideig korábbi békés és egyhangú khalebori életedet élnéd. Végül is akár hálás is lehetnél a rókaképű fickónak ezért a kalandért, főleg most, hogy minden jól végződött. Habár a veszélyek jó részét éppen ő hozta a fejedre…

– Igyunk hát még egyet, Aradin, Vindgardia Hőse, Nordhern Megmentője!

Újra összeütitek a kupákat, s te is illedelmesen iszol egy kortyot, bár feszélyez már ez a hálálkodás; szívesebben mennél inkább a dolgodra.

– Vagy tíz napja magam is értesültem róla, hogy az északi régióban szervezkedni kezdtek a legveszélyesebb gonosztevők – kezdi a város ura. – A hírek arról szóltak, hogy a démonidéző Mordish bevette magát a dombok közé, és ott végzi sötét üzelmeit, melyek fő célja egy alvilági démon megidézése. Szégyellem bevallani, de csak nevettem az egészen… Álmomban sem hittem volna, hogy ilyesmi megtörténhet itt a közelben…

Vörös Derik nagyot kortyol a söréből, és bűnbánóan rázogatja a fejét.

– Eriana, az erdei boszorkány eddig nem sok vizet zavart. A nagyvárosok vezetőivel – Agyar úrnőjével, a Gátvári Bölcsekkel, a zerdi Kazmirivel meg a tartományúrral, a Nagybáróval – már több alkalommal beszéltünk arról, hogy ki kellene füstölni őt Agrimornisból, de mindig volt valami sürgősebb tennivalónk… Persze, ha tudtuk volna, hogy mit művel arrafelé… hogy gyilkos kétlábú növények kitenyésztésén munkálkodik! Haha! Ha a csepűrágók ilyen történettel

állnának elém, úgy rúgnám őket… Áh! És erre kiderül, hogy ez is igaz!

Vörös Derik egy hajtásra kiüríti a söröskupáját, aztán ismét tölt magának. Ezúttal téged már elfelejt megkínálni.

– Marisei, az elf boszorkányúrnő mindig is nagy barátja volt az élőhalottaknak meg a halottelevenítő praktikáknak. A Nagybáró egyszer bajszot is akasztott vele… nem mintha bármelyikük bajuszos lett volna… A lényeg, hogy az elf boszorkányról sem hittem volna soha, hogy egy nap a városom ellen indul egy élőhalott hadsereggel. Erre tessék, éppen ez történt!

Vörös Derik az asztalra csapja a kupáját, amiből szerteszét fröcscsen a sör.

– Bevallom neked, Aradin, nehezen hiszem el, hogy ez a három bajkeverő éppen most és éppen itt egyesítette az erejét. Hát mi van Nordhernben, ami miatt megéri ez az egész felhajtás…? – Az égett arcú férfi nagyot sóhajt, majd újratölti a kupáját, és közelebb hajol hozzád. – Sokat beszélek, és többnyire szamárságokat, tudom jól. Kérlek, nézd el nekem, barátom, és engedd meg, hogy Nordhern népe nevében köszönetet mondjak a segítségedért! A bátorságod és önzetlenséged nélkül a város bizonyára elbukott volna az ostrom során, hiszen a kapuőreink nem voltak éppen a helyzet magaslatán…

Szabadkozol egy sort, majd utána újra koccintanod kell. Vörös Derik végül átad neked egy vaskulcsot, ami elmondása szerint a saját nordherni házadat nyitja.

Később végre lehetőséged nyílik találkozni a helyi kereskedők képviselőivel. A bőráru, a borostyánból faragott ékszerek, a festett vásznak és a különleges ildenori fűszerek mind magas áron kelnek el, s busás hasznot is hoznak. Ennyi pénzből egy kisebb szigetet is vehetnél Amarasinn tartomány vízivilágában, vagy megszervezhetnéd a khalebori törpék hőn áhított hadjáratát a Jégláb-hegységben lévő ősi barlangvárosuk visszafoglalására… Mivel azonban sem a tengeri élet, sem a történelem ködébe vesző dicső múlt hajhászása nem érdekel, ezért úgy döntesz, hogy inkább másra költöd az aranytallér-hegyet.

Ha *Becsület* pontjaid száma 9 vagy nagyobb, lapozz azonnal a **129**-re!

Máskülönben úgy határozol, hogy megörvendezteted társaidat egy-egy erszénnyi arannyal a helytállásukért, egyúttal pedig el is búcsúzol tőlük. Szétküldesz néhány városi hírvivőt, hogy megtudd, hol is tartózkodnak bérenceid, majd a hírek alapján elindulsz, hogy felkeresd őket; lapozz a **225**-re!

201.

Tompa zörgést hallotok, és úgy döntesz, utánajársz, hogy mi okozza. Lopakodva letérsz az ösvényről, majd kilesel a fák mögül. Egy csatatérré változott kis tisztást látsz, ahol féltucat rongyos ruhájú, oszlásnak indult tetem hever; néhányuk mellkasán villám égette lyuk tátong, másokon pedig vágások nyoma látszódik. Talán élőhalottak lehettek, akiket néhány kardforgatásban jeleskedő kalandozó meg varázstudó alaposan elintézett…

Körülnézel kicsit alaposabban is, és ekkor két eleven halottat fedezel fel az egyik fa törzséhez kötözve; halkan morogva, fáradhatatlanul rángatják a köteleket. Nyilván erre a zajra figyelhettetek fel.

Ha vannak a csapatodban élőhalottak, lapozz a **6**-ra!

Ha nincsenek, akkor inkább visszavonulsz, és újra csatlakozol a karavánhoz; lapozz a **257**-re!

202.

Hiába bizonygatod, hogy a karavánnak semmi köze a megbízójukhoz, a férfiak nem hisznek neked. A griffek váratlanul a levegőbe emelkednek, a lovasok pedig elhajítják dárdáikat, melyek több emberedet is súlyosan megsebesítik; csökkentsd *Harckészségeteket* 1, *Erőnléteteket* 2 ponttal!

A hajtók azonnal leugranak a szekerekről, hogy az egyik közeli szikla mögött keressenek fedezéket, ám a griffek bevágnak eléjük. Rudó halálravált arccal máris iszkol az ellenkező irányba, Bolhás pedig káromkodva rázza az öklét támadóitok felé, amíg Ori-Garr meg

nem ragadja a karját, hogy a félszerzet után penderítse. Pár pillanat múlva mindhárman az egyik szekér alatt hasalnak.

Támadást vezényelsz embereidnek, hiszen a grifflovasok már előhúzták kardjaikat, készen rá, hogy végezzenek veletek, s lefoglalják a karaván…

GRIFFLOVASOK
Harckészség: 10
Erőnlét: 10

Ha Siimin és íjászai vagy a Méregkeverők a kísérőid közé tartoznak, úgy nyilaikkal, illetve fúvócsöveikből kilőtt tüskéikkel 2, illetve 1 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak a griffeknek, mielőtt még közelharcra kerülne sor.

Ha van nálad Mindent Maró Keverék, hozzávághatsz egy üveggel a legközelebbi grifflovashoz. A folyadék azonnal marni kezdi a griffet, és néhány pillanat múlva le is zuhan, a lovasa pedig nyakát töri; csökkentsd ellenfeleitek *Harckészségét* és *Erőnlétét* 1-1 ponttal, és húzd ki a Mindent Maró Keveréket a *Zsoldoslapról*!

Ha végeztetek a grifflovasokkal, percekig csak szomorúan állsz, és a fejedet csóválod; ha nem támadtak volna rátok, még mindig élnének… Társaid közben átkutatják a tetemeket, de semmi használhatóra nem bukkannak, így folytatjátok utatokat az embermagas kőtömbök között Nordhern irányába.

Ha veled van Morik, lapozz a **128**-ra!

Ha nincs, lapozz a **48**-ra!

203.

Utatok jó ideig eseménytelenül telik, te pedig közben végig abban reménykedsz, hogy találtok egy útkereszteződést, ahol észak felé fordulhattok – erre azonban csak több órányi menetelés után kerül sor. Az új út kissé egyenetlen és gazos, de szerencsére azért jól haladtok rajta fáklyáitok fényében.

Az első szekér bakjáról egyszer csak odaszól neked Bolhás, hogy északnyugat felől mintha egy lámpás fényét látná. Úgy véled, az

egyik tanyára bukkantatok rá; talán éppen régen látott cimborádé, Rufusé lehet…

Pipás Rudó is megszólal közben: az orrát befogva egy út melletti szemétkupacra hívja fel a figyelmedet.

Ha rászánsz pár percet, hogy átnézd a rothadó zöldségek és gyümölcsök kupacát, lapozz a **266**-ra!

Ha inkább egyenesen a derengő fényfolt felé irányítod a karavánt, lapozz a **34**-re!

204.

Egy méretes vadkan csörtet ki előttetek a csalitosból. Nagyot horkant, és felétek iramodik. Agyara félelmetes fegyver, mérete és súlya lehengerlő.

VADKAN
Harckészség: 5
Erőnlét: 4

Ha Siimin és íjászai vagy a Méregkeverők védelmezik a karavánt, akkor nyílvesszőikkel, illetve fúvócsöveikből kilőtt tüskéikkel 2 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak a vadállatnak még az összecsapás előtt.

Ha győztetek, kivágtok egy étkezésre elegendő vadkanhúst a tetemből; írd fel a *Zsoldoslapra,* a *Málha* rovatba! (Ha a Méregkeverők is részt vettek a harcban, akkor a vadállat testébe került mérgek miatt inkább nem visztek magatokkal a húsból.)

Lapozz a **132**-re!

205.

Továbbindultok, ám alig pár perc múlva iszonyú szélroham támad, és sötétbe borul az égbolt. A viharos szél vastag felhőkkel torlaszolja el a napsugarak útját, aztán hirtelen szakadni kezd az eső.

Ha felbérelted Bilobiust és növendékeit, lapozz a **75**-re!

Máskülönben lapozz a **177**-re!

206.

Lelocsolod a Szoborelevenítő folyadékkal a madárfigurát, ami ettől egy csapásra életre kel, és kíváncsian néz rád. (Húzd ki a szobrot a *Zsoldoslapról*, valamint egy adagot a folyadékból!) Sietve írsz pár figyelmeztető mondatot egy papírra, majd a varjú lábához kötözöd, és utasítod, hogy repüljön a kapuőrökhöz az üzenettel. A madár elszáll Nordhern felé, és csak remélni tudod, hogy megteszi, amit mondtál, az őrök pedig komolyan veszik majd a figyelmeztetést.

Pár perc múlva aztán egy csapatnyi városőr menetel ki a kapun, s indul meg a sziklák közötti sereg irányába. Izgatottan figyelitek az eseményeket, ám hamar rájöttök, hogy ez csak egy felderítő osztag, ráadásul a kaput sem zárták be, hiába kérted a levélben… Ezzel nem mentettétek meg Nordhernt!

Ha elindulsz a karavánnal a völgybe, olyan gyorsan, ahogy csak lehet, hogy figyelmeztessétek a nordhernieket a támadásra, lapozz a **19**-re!

Ha nem kívánsz belekeveredni egy ostromba, és inkább visszavonulót fújsz, lapozz a **296**-ra!

207.

Éhen maradt zsoldosaid egyre elégedetlenebbek. Végül kialakul közöttük egy jelentéktelen vita, ami verekedésig fajul, az elpáholt fickók pedig közlik veled, hogy nem akarnak tovább ezzel a „csürhével" utazni. Próbálod megbékíteni őket, ám hasztalan; dühösen összeszedik a holmijukat, aztán gyalogosan távoznak arra, amerről jöttetek. Csökkentsd csapatod *Harckészségét* 1, *Erőnlétét* pedig 2 ponttal!

Lapozz vissza a **77**-re!

208.

A Zavaros-tó víztükre alig fodrozódik; szélcsend van, mint általában mindig a völgyben. A vízi járműveken emiatt nincs is vitorla, mindegyiket izomerővel hajtják előre; a csónakokat evezővel, a tutajokat farúddal, de látsz néhány olyan ladikot is, melyeket pedálokat tekerve hoznak mozgásba az utasok.

– ’napot! Látom, idegenek vagytok errefelé – szólít meg benneteket egy napcserzett bőrű, fakó hajú asszony, aki egy hintaszéken ülve éppen halászhálót javít. – Szép vidék ez itt, ugyi? Szeretnétek esetleg egy kis kóstolót a tó kincseiből? Van egy kis hínárcukrom, fini édes. Megkóstoljátok, ugyi?

Ha akarsz, vehetsz 1 aranytallérért a hínárcukorból egy kis zacskóval; ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!

Amennyiben van nálad üres palack, akkor megtöltheted a tó vizével.

Ha Branimir *és* legalább egy társa is a kíséretedet erősíti, lapozz a **93**-ra!

Miután sétáltatok egyet a parton, visszatértek Zerd városkapujához; lapozz az **5**-re!

209.

A karaván egy falakkal körülzárt udvaron rejtőzik, az utcáról nem is lehet látni. Egyik oldalról egy leégett kaszárnya tömbje vet árnyékot a szekerekre, szemben egy fogadó ablak nélküli fala látszik, míg a másik két irányból elhagyatott épületek védik a belső udvart a kíváncsi tekintetek elől. Az egyik romos ház kapuján keresztül lehet bemenni, de az ajtószárnyak szerencsére becsukhatóak. Akárki is választotta a rakomány számára ezt a rejtekhelyet, jól döntött.

– Csak nem Aradin, Morik „drága barátja”? – lép melléd egy sárga kaftánt viselő, vörösképű férfi. – Remélem, sikerül megszervezni a további utazásunkat… Nordhernben már várják a portékáinkat.

– A bemutatkozással illik kezdeni az ismerkedést, Ori-Garr! – korholja társát egy gondozatlan szakállú, idősebb férfi. – Aradin uram még nem ismer bennünket; úgy illő, ha eláruljuk a nevünket. Mi vagyunk, kérem szépen, a szekerek hajtói. Az én nevem Bolhás, udvariatlan társam pedig Ori-Garr. Harmadik társunk ottan üldögél ni, az árnyékban… ő Pipás Rudó.

Miközben a torzonborz hajtó beszél, te körbejárod a karavánt. Mindhárom szekér erős és jó állapotú; a hajtók láthatóan értik a dolgukat. A szekereket húzó hat öszvéren kívül van még másik három

is, ezek az útifelszerelést cipelik. Már éppen elégedetten távoznál, amikor észreveszed, hogy az egyik szekérnek törött a kereke.

– A Mor-folyó egyik hídján törött el – bólogat a sárga kaftános hajtó. – Bolhás és Rudó kijavították a nálunk lévő szögekkel meg drótokkal, és eddig nem is volt gond vele. Szerinted nem jó? Eltörhet megint?

Aggódva szemléled a kereket; ugyan valóban össze lett illesztve, de a nem hozzáértő javításnak köszönhetően egy kicsit is komolyabb zökkenőtől valószínűleg újra elemeire törik majd. Alighanem szerezni kellene egy másikat, hogy ha valóban szétesik a kerék, bármikor ki lehessen cserélni.

Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

210.

Bilobius a tanítványaihoz fordul.

– Vizsgafeladat. Deriza, lássuk, miképp boldogulsz az útakadállyal!

A vörös hajú lány komoly képpel bólint, aztán odasétál a kidőlt fához. Széttárja a karját, és szélrohamot idéz, ám a törzset nem sikerül odébb löknie. Zavartan mestere felé sandít, aki szemöldökét felvonva ingatja a fejét.

Deriza újra összpontosít, majd belekezd egy másik varázslatba, ám ezúttal sem történik semmi. Aztán a lányra nézve döbbenten látod, hogy lebegni kezdett! Nem a fát emelték meg a szelek, hanem őt magát… Az egyre erősödő förgeteg egyszerűen magával ragadja a rémült növendéket, s hiába kaptok utána, már nem éritek el. A szerencsétlen lány a szelek szárnyán felröppen a magasba, aztán eltűnik a szemetek elől.

– Deriza megbukott – összegzi az eseményeket Bilobius; láthatóan nem különösebben rázta meg a tanítványa elvesztése.

Vonj le magatoktól 1 *Harckészség* pontot, mert nem csak az egyik varázslótanonc szállt el az imént, hanem a megmaradt növendékek magabiztossága is!

Lapozz vissza a **29**-re, és próbálkozz valami mással!

211.

Amikor a rőt szakállú törpe meglátja a vaspántokkal megerősített, zárnélküli ládikát, teljesen izgalomba jön. Rátapasztja a tenyerét a kis doboz egyik oldalára, s percekig úgy tartja. Egyszer csak kattanás hallatszik, és egy kis nyílás tárul fel a tárgy oldalán; Brutus Morc belefúj, mire egy másik üreg válik láthatóvá, amibe aztán pár csepp vizet önt a kulacsából. Végül az ereklyevadász rákoppint a doboz egyik sarkára, s végre felpattan a teteje.

– De régen is találkoztam utoljára Sentorix Mester csodadobozaival… Pedig száz esztendeje tucatszám készített ilyeneket, és Vindgardia minden pontján használták az előkelő népek ezeket a kincsesládikákat. Kevesen képesek kinyitni egy ilyet, de ha valaki ereklyevadászatból él, illik ismernie e dobozkák titkát is. – Brutus Morc büszkén dülleszti a mellét.

Kíváncsian veszitek szemügyre a doboz tartalmát. Van itt egy törpe hüvelykujj méretű smaragd, amire Brutus Morc rögvest ráteszi a kezét. Alighanem úgy véli, ennyi fizetség jár neki a ládika felnyitásáért… Előkerül egy papírtekercs is, melyen egy nagyobb épület alaprajza szerepel; a felirat szerint ez a „Csillagvizsgáló". Az utolsó tárgy egy fekete pálca, melynek egyik végén ujjnyi kristály csillog egy színarany foglalatban. Elteszed a Csillagvizsgáló alaprajzát és a Kristálydíszes Pálcát is a hátizsákodba (írd fel őket a *Zsoldoslapra*!). Miután a ládika kiürült, az ereklyevadász Sentorix Mester csodadobozkáját is eltünteti a tarisznyájában.

Egymásra nevettek Brutus Morccal; mindketten nagyon elégedettek vagytok a zsákmánnyal.

Ha most felderíted a pincét is az ereklyevadásszal, lapozz a **40**-re!

Ha a szomszédos kamrában álló tükröt nézed meg a társaddal, lapozz a **134**-re!

Ha inkább a kunyhó elhagyása mellett döntesz, lapozz a **153**-ra!

212.

Zsoldosaid iszonyodva hátat fordítanak nektek, és elindulnak a temető kapuja felé. Csupán a most is kissé kótyagos Dormindar marad

veled, már ha elkísért; ebben az esetben az ő pontjaival (*Harckészség*: 1, *Erőnlét*: 1) megnövelheted a csontvázak értékeit. A korábban hozzád csatlakozó élőhalottak maradéka természetesen továbbra is veled tart, így újabb 1 pontot hozzáadhatsz a csapatod *Erőnlétéhez*.

Ha hagyod, hogy eddigi társaid békében távozzanak, lapozz a **138**-ra!

Ha úgy gondolod, bérenceid büntetést érdemelnek, amiért cserbenhagytak, és új csapatoddal megtámadod őket, lapozz a **106**-ra!

213.

Hirtelen a Méregkeverők vezére tűnik fel melletted; kezében a karosszék egyik lábát lóbálja, amivel a következő pillanatban sikerül is olyan szerencsésen eltalálnia a Kristályharcost, hogy az odébb tántorog, majd kibucskázik az ablakon. Bax büszkén vigyorog rád, ám máris odébb kell szökkennie a harmadik toronyőr rohama elől.

A csata még nem ért véget; lapozz a **146**-ra!

214.

A verőlegények alvezére előrelép, és kardjával visszavágja a csalánt meg a gyomdudvát, hogy jobban hozzáférhessetek a bejárathoz. A kapu szerencsére nincs zárva; Grigon érintésére nyikorogva kinyílik.

Hátrahagyjátok a hajtókat meg a szekereket, és behatoltok az elhagyatott temetőbe. Ekkor azonban az elöl haladó zsoldosod rálép a kapuban lévő rúnadíszes kőre, ezzel pedig életre hív egy szellemlényt, ami nyomban át is veszi tudata felett az irányítást. Megszállt társad tüstént fegyvert ránt, és gonosz vigyorral rátok ront…

Dobj egy kockával, és az eredményt növeld meg eggyel, ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a csillag! Ha az eredmény 1, akkor Bax, a Méregkeverők vezetője támad rátok; ha 2, akkor Morik, a zugárus. Bármelyik másik szám esetén (vagy ha a kockadobás szerinti illető nincs veled) egy másik bérenced válik a szellemlény miatt ellenfeletekké. Bárki is az, sikerül megvágnia Grigon karját; szerencsére a többiek rögtön ugranak, és levágják a megszállt fickót. Vonj le 1-et az *Erőn-*

létetekből, és ha az áldozat Bax, akkor a *Harckészségetekből* is 1-et! Amennyiben Bax vagy Morik esett el, akkor húzd ki őt a *Zsoldoscsapatok* rovatból is (társai a továbbiakban vezetőjük nélkül tartanak veled)!

Bekötözitek a sérült verőlegény kezét, aztán átlépitek néhai társatok testét, és a veszélyesnek ítélt rúnadíszes követ is.

Lapozz a **268**-ra!

215.

Felkapaszkodsz a sziklára, Marisei mögé lopakodsz, és a magasba emelve Lamena tőrét, felkészülsz rá, hogy a hátába döfd.

Ha *Becsület* pontjaid száma 6 vagy több, lapozz a **181**-re!

Ha *Becsület* pontjaid száma 3, 4 vagy 5, lapozz a **271**-re!

Ha *Becsület* pontjaid száma 2 vagy kevesebb, lapozz a **133**-ra!

216.

Az egyik Méregkeverő elkiáltja magát, hogy tegyétek le a fegyvert, aztán hátára veti a csuklyáját, és vartyogó torokhangon köszönti ellenfeleiteket. Az orkok meglepetten válaszolnak, majd beszélgetésbe kezdenek társatokkal.

– Ők itt a Koncolók törzsének harcosai – mutat hamarosan a vicsorgó fegyveresekre a kopaszodó, csiptetős látólencséket viselő Méregkeverő. – A karaván vezetői arénaharcosoknak bérelték fel őket, s a szekereken a khalebori új küzdőtérre utaztak éppen.

Megkérdezed a férfit, hogy hol tanulta az ork nyelvet, mire a Méregkeverő zavartan bevallja, hogy fiatalabb korában a vadon népei között járva a betegeket gyógyította. Megrökönyödésed láttán hozzáteszi, hogy annak idején az orvoslás volt a hivatása, ám a segítségéért kapott pénz helyébe egyre inkább a vérdíj került, mivel sokan nem akarták, hogy hozzátartozójuk életben maradjon. Így aztán a gyógyszerek helyett lassan mást kezdett kikeverni…

A további tolmácsolás során kiderül, hogy ha nem muszáj, akkor az orkok nem harcolnának veletek; szívesebben térnének inkább haza a törzsükhöz.

Ha szabadon engeded az orkokat, akkor ők vartyogó torokhangjukon köszönetet mondanak (nyersz 1 *Becsület* pontot), majd kelet felé indulnak. Folytatjátok utatokat; lapozz a **82**-re!

Ha csapatod *Erőnléte* 6 vagy kevesebb, és tudod használni Lamena tőrét, legyilkolhatod az orkokat, hogy élőhalottá változtasd őket; ebben az esetben lapozz a **176**-ra!

217.

Bolhás rád pisszeg a bakról, s megütögeti a fülét, jelezve, hogy hall valamit, aztán mutatja is, hogy merről.

Valóban, már te is hallod… legyek zümmögnek nem messze tőletek. Követed a hangot, és egy döglött vadkan tetemére bukkansz a fák között; úgy látod, hogy valamiféle nagyfogú vadállat marcangolta szét a torkát nemrég. Ekkor Rudó tűnik fel melletted a nyakát nyújtogatva, és közli, hogy ebből a húsból olyan vacsorát tudna készíteni, hogy „még a tíz lábujját is megnyalnátok utána". Ha akarsz, kivághatsz egy darabot a vadkan oldalából, ahol kevésbé lepik a legyek, s magatokkal vihetitek; ez esetben írd fel a vadkanhúst a *Zsoldoslapra*, a *Málha* rovatba!

Lapozz a **257**-re!

218.

Hirtelen eszedbe jut a kis fekete kulacs, amit Eriana házában találtatok, és az is, amit Bax mondott: „az ellenméreg megmentheti az életedet, feltéve, ha marad időd felhörpinteni."

Gyorsan megiszod a kulacsban lévő keserű folyadékot, de nem történik semmi. Viszont meg sem halsz, úgyhogy az ellenméreg alighanem közömbösítette a szervezetedbe került mérget.

Dühös vagy a köpönyegforgató Méregkeverőkre, amiért meg akartak ölni, ugyanakkor hálát is érzel, hiszen egy mentőövet azért csak odavetettek neked az ellenméreggel…

Összecsomagolsz, és sietve elhagyod az épületet. Reméled, hogy soha többet nem botlasz bele a Méregkeverőkbe, és azt is, hogy az

orgyilkos csapat csupán most az egyszer próbált végezni veled. *Bár erre azért nem vennél mérget…*

Lapozz a **255**-re!

219.

Éppen kikerültök egy bódító dohányt árusító, kissé erőszakos kereskedőt, amikor Brutus Morc hirtelen felkiált:

– Ott az egyik tolvaj a temetőből! – Ezzel futásnak ered egy szőke fickó után.

Nemsokára szem elől veszíted társadat a tömegben, csak kiáltozást és káromkodást hallasz – furcsa módon újra egyre közelebbről. Aztán váratlanul egy alak válik ki a vásári forgatagból, ám amikor megpillant benneteket, megpróbál kitérni előletek. Nyakon kell csípnetek!

Ha van nálad Dermesztőlé, és most rálöttyinted a tolvajra, lapozz a **294**-re! (A palackod megmarad; módosítsd a *Zsoldoslapot*!)

Egyébként be kell kerítenetek a fickót. Dobj egy kockával, és az eredményhez add hozzá veled lévő csapataid számát (az egyszemélyes kísérőket is; viszont az élőhalottakat ne, hiszen ők a városon kívül maradtak)!

Ha az eredmény 6-nál kisebb, a menekülő kereket old; lapozz vissza a **124**-re!

Ha az eredmény 6 vagy nagyobb, lapozz a **294**-re!

220.

Kezed hozzáér a Tabitától kapott piros szalaghoz, amit az övedre fűzve viselsz. Eszedbe jut a kedves törpenő, akivel utad során ismerkedtél meg, és akivel szívesen találkoznál a későbbiekben is.

Hogy szeretnél Tabita szeme elé kerülni? Tisztességes törpeként, aki bátran szembeszáll a veszéllyel és harcol a végsőkig, ha kell, vagy gyáva féregként, aki hátba támadja ellenfelét a túlélés reményében?

Nem kérdés számodra, hogy az előbbit kell választanod…

Mosolyogva felemeled a fegyveredet, és visszarohansz a társaidhoz. Hej, micsoda harci történetet mesélhetsz majd a tűzről pattant

törpe hölgynek, ha legközelebb találkoztok! Biztosan büszke lesz rád a hőstetteid miatt. És te is magadra…

Ha veled van Dormindar, lapozz a **11**-re!

Ha nincs, lapozz a **297**-re!

221.

Nemsokára felbukkan előttetek a völgyben fekvő városka. A mendemondák szerint Zerdet egy régi erődrendszer romjaira építették, amikor megnőtt a kereslet a Zavaros-tóban burjánzó cukorhínár iránt. A hínárhalászat fellendülésével aztán Zerd gyors virágzásnak indult, és alig ötven esztendő alatt utolérte az északi régió többi nagyvárosának szintjét. Ugyan ránézésre Zerd feleakkorának látszik, mint Khalebor, a földalatti erődjáratok miatt azonban valójában közel ugyanakkora.

Amíg lefelé ereszkedtek a völgybe vezető lejtőn, megcsodálod a Zavaros-tó víztükrét. Ilyen távolságból ragyogónak és zöldes színűnek tűnik, de a nevéből ítélve azért nem biztos, hogy valóban annyira tiszta. Maga a város a tó nyugati partján magasodik, a vízen pedig megszámlálhatatlan apró csónak, ladik és tutaj nyüzsög: a hínárhalászok most is javában dolgoznak.

Hamarosan leértek a völgybe, s fölétek borulnak Zerd városfalai.

Ha Siimin és íjászai védelmezik a karavánt, lapozz azonnal a **97**-re!

Máskülönben a szekereket és a hajtókat itt hagyod (ha vannak veled élőhalottak, akkor őket is, hiszen nem akarod megijeszteni az egyszerű embereket), majd zsoldosaiddal elindulsz felfedezni a környéket.

Ha úgy döntesz, hogy a napsütötte parton, valamint a mólóknál néztek szét; lapozz a **208**-ra!

Ha inkább a városba mennél be embereiddel együtt (ebben az esetben Ori-Garr is csatlakozik hozzátok), lapozz az **5**-re!

222.

– A jövendődet szeretnéd megtudni, uram? – hajol le hozzád Razika, a vörös hajú, kötött vállkendőbe burkolózó, hideg tekintetű

asszony, amikor eléd jön a piros kerítés mögül. – 5 aranytallérért kifürkészem, mit tartogatnak számodra az istenek.

Ha kifizeted a kért összeget, lapozz a **194**-re!

Ha nem akarsz vagy nem tudsz fizetni a jóslásért, el kell hagynod Razika portáját; lapozz a **109**-re!

223.

A szerelmesek émelyítően negédes búcsút vesznek egymástól, aztán visszatérnek a csapatuk mellé.

– Találkozunk Harácsolás napján a gátvári Döglött Gúnár fogadóban, te borantrágya! – kiáltja oda Lorna még búcsúzóul Moriknak, aki vigyorog, és köp egy hegyeset a nő felé a romantika jegyében.

Lapozz a **44**-re!

224.

Odakiáltod Dormindarnak, hogy használja *Pallan Leheletét*. A vén csatamágus egy pillanatig bambán mered rád, aztán elvigyorodik, és torokhangon kántálni kezd, sajátos ritmusban rázva közben a nyakában függő csengettyűt. Mágikus szélroham keletkezik, mely azonnal kioltja a lávakígyók izzását, és még le is lassítja őket. Kihasználva a helyzetet, fegyvereseiddel lerohanjátok a szörnyetegeket, s így már könnyen végeztek velük.

A csata után Dormindar büszkén kidüllesztett mellkassal fogadja a hajtók hálálkodását, és még a butykosával is megkínálja őket.

Benéztek a lávakígyók üregébe, ahol egy halom csont között rábukkantok egy lámpásra és két kisméretű vértre (utóbbiak csak akkor lehetnek hasznosak számotokra, ha Brutus Morcék veletek vannak; ez esetben írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy az ereklyevadászoknak új páncélja van!).

Folytatjátok utatokat; lapozz a **68**-ra!

225.

Kik voltak az útitársaid? (Az alábbi sorrend szerint keresd fel őket!)

Ha a verőlegények, lapozz a **111**-re!
Ha Siimin és íjászai, lapozz a **253**-ra!
Ha Dormindar, a részeges csatamágus, lapozz az **55**-re!
Ha Bilobius és növendékei, lapozz a **24**-re!
Ha Branimir, a kalandor, lapozz a **9**-re!
Ha a Méregkeverők, lapozz a **89**-re!
Ha Brutus Morc és az ereklyevadászok, lapozz a **183**-ra!
Ha Átokszipoly és csontvázharcosai, lapozz a **150**-re!
Ha már minden kísérődtől búcsút vettél, lapozz a **300**-ra!

226.

Félreszórsz pár további papírt, és végül egy vastagabb könyvecske akad a kezedbe, melyet kíváncsian kinyitsz. Valamiféle receptkönyv lehet; különféle alkímiai szerek kikeverésének leírásait, ábráit találod benne. Jelenleg semmi hasznát nem veheted, de ha akarod, beteheted a zsákodba (ez esetben írd fel az Alkimista Receptkönyvet a *Zsoldoslapra*!).

Máris nyúlsz a következő levélért; lapozz a **160**-ra!

227.

Az alkimista szemügyre veszi az alaprajzot.

– Ej, hiszen ez Pentelor Csillagvizsgálója! – ámuldozik, majd értetlen tekintetedet látva hozzáteszi. – Pentelor egy nagy tudású bölcs volt évszázadokkal ezelőtt; az égitesteket és azok hatását tanulmányozta udvarházában, a Csillagvizsgálóban. Azt mondják, hogy az épület tele volt értékes csillagászati könyvekkel, térképekkel és távcsövekkel. Sajnos ma már senki sem tudja, hol állt a Csillagvizsgáló…

(Az Ari által elmondottak később talán még hasznosak lehetnek a számodra, ezért írd fel jegyzeteid közé a „*titok 57*” szöveget!)

Ha veled van Brutus Morc, egészen lázbajön az elmondottaktól, és addig alkudozik az alkimistával, amíg az rá nem áll, hogy eladja neki a Csillagvizsgáló alaprajzát; a törpe boldogan tűzi az övébe. Írd

fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy Brutus Morcnál van a Csillagvizsgáló alaprajza!

Akár így, akár úgy, lapozz vissza a **289**-re!

228.

– Vizsgafeladat! – kiáltja farkasmosollyal Bilobius. – Nestor, lássuk, mit tudsz!

– Nalymnak hívnak – morogja a félelf fiú, de már összpontosít is.

A következő pillanatban mágikus szélroham kerekedik, mely szétfújja a rémkeselyűket. Hangos vijjogás kíséretében megpróbálnak még párszor a közeletekbe kerülni, de mindhiába; végül feladják a küzdelmet.

– Rendben van, Norbon – bólint Bilobius, és feljegyez valamit egy bőrkötéses füzetbe.

– Nalymnak hívnak – ismétli a tanítvány, de mestere tudomást sem vesz róla.

Lapozz a **83**-ra!

229.

A keskeny járat nemsokára véget ér egy romos helyiségben, mely hajdanán talán őrszoba lehetett; a falak mellett álló régi kardtartó állványok és az egyszerű priccsek maradványai legalábbis erre utalnak. Az egyik sarokban egy rozsdás sisak hever, melyre a mennyezetről szabályos időközönként víz cseppen; ennek visszhangzó zaját vélhetted jajgatásnak.

– Azt hiszem, már a Zavaros-tó alatt járhatunk… – szólal meg Siimin.

Ha van nálad egy üres palack, akkor megtöltheted a csepegő vízzel; ebben az esetben írd fel a Zavaros-tó vizét a *Zsoldoslapra*!

Mivel a szobában semmi olyan nincs, aminek hasznát vehetnétek, így visszatértek a központi járatba, ahol ismét megpillantjátok az imbolygó gyertyafényt.

Ha úgy döntesz, hogy követitek, lapozz a **272**-re!

Ha inkább visszavezeted embereidet az aknához, és onnan észak felé folytatjátok a kutatást, lapozz a **30**-ra!

230.

Az időjárás-varázsló felemeli a karját, hogy varázsoljon, de egy kisebb csapat élőhalott ledönti a lábáról. Bilobius egy bőrkötéses könyvvel csapkodva próbál védekezni, de a helyzete teljesen reménytelen… Ekkor azonban félelf tanítványa közbelép, és mágikus hógolyókkal sorozza meg az eleven halottakat; csökkentsd ellenfeletek *Erőnlétét* 1 ponttal!

– Hógolyók…? Tényleg ennyit tanultál a leckéimből? – Bilobius leporolja dísztalárját, s nem is néz tanítványára, hanem azonnal a többi támadó felé indul. – Mi lesz legközelebb, Nalym? Jégvirágot rajzolsz az okulárém lencséire?

– A mester jól mondta a nevem! – A szőke tanonc a ledorongolás ellenére is szívből felkacag, aztán maga is új ellenfél után néz.

Lapozz vissza a **297**-re, és játszd le a harcot, de a varázstudók folyamatos támadásai miatt csökkentsd az élőhalottak *Harckészségét* 1-gyel!

231.

A növények teljesen körbevesznek benneteket; nincs más lehetőségetek, ki kell vágnotok magatokat közülük… Elkeseredetten csapkodtok, az indák pedig megpróbálnak lefogni titeket.

NÖVÉNYVADAK
Harckészség: 3
Erőnlét: -

A szokott módon játszd le a csatát, ám ezúttal a *Harckészségetek* a mostani létszámotok (ha tehát rajtad kívül két kiszabadított fogoly és egy régi társad csap össze a növényvadakkal, akkor a *Harckészségetek* 4). Amennyiben nagyobb a *Harcerőtök*, nem okoztok komoly sérülést a növényvadaknak, csupán néhány indájukat vágjátok át.

Amint elveszítetek egy fordulót, lapozz a **78**-ra!

A harmadik forduló után sikerül kivágnotok magatokat a növényvadak közül, majd a csapóajtón át elmenekülnötök; lapozz a **197**-re!

232.

A dombok lankáit borító üdezöld fűtenger és a fejetek fölött kéklő égbolt azt a látszatot kelti, hogy Vindgardia legbékésebb vidékét jártátok. De valóban így van?

Mi a mai nap *Sorsszimbóluma*?

Ha a nap, lapozz a **162**-re!

Ha a hold, lapozz a **148**-ra!

Ha a csillag, lapozz a **83**-ra!

233.

A vidáman csobogó csermely partján nyugodtan telik az éjszakátok.

Határozd meg az 5. nap *Sorsszimbólumát*!

Reggel, ahogy feltápászkodsz a takaródról, máris melléd somfordál a gömbölyű pocakú Rudó, és sűrű bocsánatkérések közepette megjegyzi, hogy jó lenne enni valamit.

Ha van nálad horog és zsinór, vagy egy kis horgászbot, akkor megpróbálsz halat fogni a patakban. Dobj egy kockával! Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a csillag, vonj le egyet a dobott számból! Ha az eredmény 4 vagy kisebb, akkor sikerül több fickándhalat is kifognod; írd fel a *Zsoldoslapra*, a *Málha* rovatba! Ha az eredmény 5 vagy 6, akkor a halak elkerülik a horgodat.

Milyen ennivalóval tudod jóllakatni a kísérőidet? Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

Miután végeztetek az étkezéssel, összeszedelőzködtök, a hajtók ismét befogják az öszvéreket a szekerek elé, aztán újra nekivágtok az útnak. Hamarosan már sziklák és nagyobb kőtömbök között haladtok előre, de szerencsére az út errefelé is jól járható.

Teljesen váratlanul ér, amikor griffek szállnak le a karaván elé. Heten vannak, és valószínűleg ezeket láttátok tegnap is. Lovasaik

láncinget és szegecsekkel kivert sisakot viselnek, és mindannyian sokat próbált, harcedzett férfiaknak tűnnek.

– Ildenori Fengor megbízásából kutatjuk át a vidéket – kezdi köszönés nélkül egy borostás képű, sebhelyes arcú férfi a legnagyobb griff hátáról. – Három szekerét rabolták el tőle Khaleborban aljas tolvajok; őket keressük. Nektek éppen három szekeretek van, úgyhogy igencsak gyanúsak vagytok… Tudjátok igazolni, hogy nem Fengortól származik a portékátok?

Ha *Becsület* pontjaid száma 8 vagy nagyobb, lapozz a **112**-re!

Ha *Becsület* pontjaid száma 8-nál kevesebb, lapozz a **202**-re!

234.

Fegyverrel a kézben beljebb óvakodtok. Zsoldosaid ott lépkednek melletted, de mindannyian szótlanok, sápadtak és némiképp riadtak. Nyilván egyikük sem szívesen futna össze a sírok korábbi lakóival…

Végül a temető hátsó részén egy fekete kövekből emelt, bástyaszerű mauzóleumhoz értek. Hatalmas, boltíves kapuja van, az épület tetejének szélén pedig vízköpők sorakoznak; csupa vicsorgó, madárcsőrű, disznófejű, kutyaképű, majompofájú szörnyeteg bámul le rátok a magasból.

– Esküszöm, ezek a kőszörnyek ránk fognak ugrani – morogja Grigon, és amilyen élethűek a szobrok, te is arra számítasz, hogy leugranak, és foggal-körömmel nektek esnek, védve a mauzóleumot. Szorongva fürkészed a szobrokat, ám a támadás nem onnan érkezik…

A mauzóleum kapuja kivágódik, és több tucatnyi csontváz özönlik ki a sötétből. Az épület mögül is érkezik egy csapat, és csatlakoznak társaikhoz. Összesen most már vagy negyvenen lehetnek, és mind fel van fegyverkezve; látsz náluk kardokat, bárdokat, dárdákat, buzogányokat, még egy kétkezes pallost is. A kapun túli sötétségből jeges hideg és sűrű köd áramlik kifelé, s előbukkan még egy alak, akiről rögtön tudod, hogy a csontvázsereg vezetője.

– Nem engedem, hogy élők lépjenek a Rondellius-család nyughelyére… Nem engedem, hogy fosztogatók kaparintsák meg a kincsei-

met! – A csontvázak ura szépen zengő hangon beszél. Fekete nadrágot és sötét bársonyzekét visel, gesztenyebarna haja kissé hullámos, szája alatt apró szakálla háromszöget formáz. Még akár kellemes benyomást is tehetne rád a férfi, ha a feje nem a bal kezében lenne… – Nem engedem, hogy bárki, aki betette a lábát a temetőmbe, élve távozzon…

Ha birtoklod Lamena tőrét, valamint van élőhalott a csapatodban, és *Becsület* pontjaid száma 5 vagy kevesebb, lapozz a **140**-re!

Máskülönben lapozz a **295**-re!

235.

A piacon a késő délutáni óra ellenére is jelentős tömeg hömpölyög. A színes forgatagban látsz helyieket, ahogy napi bevásárlásukat intézik, környékbelieket, akik a piacot járva pótolják készleteiket, és vannak távoli vidékről érkezett utazók is, akik inkább csak érdeklődve nézegetik a portékákat. Te magad is kétszer végigjárod az árusok asztalkáit, betérsz a sátrakba, fabódékba és alaposan megnézel mindent. Végül úgy döntesz, hogy először a kincseidet teszed pénzzé.

Ha veled van Morik, lapozz az **53**-ra!

Ha egyedül jöttél ki a piacra, lapozz a **188**-ra!

236.

Az ereklyevadászok vezetője a démonűző holmik említését hallva rögtön előrenyomul a nekromantához, és megkérdezi, van-e eladó mantikór-sörényből font kanóca.

– Örvendj, törpe, mert megtaláltad, amit kerestél! – röhög a púpos férfi, majd beletúr a tarsolyába, és egy összetekert kis zsinórdarabot kotor elő belőle. – Íme szíved vágya! Csupán 250 arany, és a tiéd lehet…

Brutus Morc pénzt, gyöngyöket, drágaköveket és egy ezüstdobozkát pakol a nekromanta elé, ám a vételárból 50 aranytallér még így is hiányzik.

Ha van ennyi aranyad, kifizetheted a fennmaradó összeget; ha így teszel, társad megkapja az áhított varázstárgyat (írd fel a *Zsoldoscsa-*

patok rovatba, hogy Brutus Morcnál van a mantikór-sörény!), aztán hosszan lapogatja a válladat örömében.

Ha vannak a csapatodban élőhalottak, melyek most Zerden kívül várnak rád, lapozz a **186**-ra!

Egyébként semmi dolgod a nekromantával, így ő odébbáll; lapozz a **139**-re!

237.

A vadász elővesz egy megsárgult pergament, de mielőtt átadná, bejelöl rajta valamit egy pennával.

– Ez a bátyám háza a Kard közben; keressétek meg, és hivatkozzatok rám! Biztosan ad majd valami értékeset a gyógynövényboltjából.

Húzd ki a felajánlott tárgya(ka)t a *Zsoldoslapról*, és írd fel Zerd térképét! Jegyezd fel az utca nevét is, valamint azt, hogy a térképet Juriztól kaptad!

Elhagyod a vadász házát; lapozz a **109**-re!

238.

A szalmatetős asztalka mögött álldogáló öregember számos gyógyitalt és kenőcsöt árul. Khalebori Dogen Mester messze földön híres alkimista, készítményei pedig köztudottan rendkívül hatásosak, igaz, kissé drágák.

Az alábbiakat vásárolhatod meg tőle, a következő árakon:

Gyógybalzsam	12 aranytallér
Boszorkánytövis őrlemény	13 aranytallér

A gyógybalzsam szintén a zsoldosaid fizikai állapotán segít. Ha bármikor súlyos sérüléseket szenvedtek, és használjátok a krémet, visszaírhatsz magatoknak 2 *Erőnlét* pontot. Az öregtől csak egyetlen üvegnyi csodaszert vásárolhatsz!

A boszorkánytövis őrleményről Dogen Mester elmondja, hogy önmagában nem használható, ám ha szerzel vizet a Zavaros-tóból, majd felforralod, a vízben pedig feloldod az őrleményt, akkor egy

rendkívüli folyadékot kapsz. Ez még a vasat is szétmarja, és akár harc során is bevetheted. Ha akarod, vedd meg a boszorkánytövis őrleményt, de ne feledd, hogy vizet is kell szerezned hozzá, valamint üvegpalackot is, amiben majd a folyadékot tárolod!

Lapozz a **23**-ra!

239.

Megszólítod az útjavítást végző munkásokat, és megkérdezed, hová vezet az északkeleti út.

– Zerd városába… meg a Zavaros-tóhoz – feleli a poros arcú fickó a lapátja nyelére támaszkodva. – Itt vannak a közelbe'.

– Ha adsz valami csecsebecsét vagy hasznosat a zsákodbul, akkor tudunk némi jótanáccsal is szógáni – közli veled nagy merészen a másik útkaparó, ingujjával törölgetve verejtékező homlokát.

Bármilyen ékszert, szobrocskát, fémtárgyat adhatsz a munkásoknak az információért cserébe (fegyvert nem, mert arra nincs szükségük). Ha így teszel, lapozz a **170**-re!

Ellenkező esetben el kell döntened, hogy merre folytassa útját a karaván.

Ha továbbra is észak felé, lapozz a **92**-re!

Ha inkább északkeletre, a Zavaros-tó partján fekvő Zerd irányába, lapozz a **221**-re!

240.

Amikor elhadarod, hogy a varázs-zárral védett rejtekhely szerinted a „Romvárosban" lehet, azon belül is Pentelor udvarházában, a Csillagvizsgálóban, társadon azonnal lázas izgalom vesz erőt.

– Igen… Pentelor nagy tudású bölcs volt, és Martiz barátja; csak rá bízhatták a varázstárgyat a paplovag halála után! Azonnal indulnunk kell! – szól a türelmetlenségtől kipirult képpel Brutus Morc. – Az ostrom következtében valószínűleg elenyészett az ereklyét védő mágia… és Pentelor is már évszázadok óta halott lehet… Bárki könnyen megszerezheti a Háromszeműt!

Rövid töprengés után arra jutsz, hogy valóban rögtön lépni kell; biztonságba kell helyezni a sisakot, mielőtt még a titokzatos ellenség teszi rá a kezét!

– Attól tartok, az ereklyevadász társaim már javában koccintgatnak valamelyik kocsmában – morogja Brutus Morc. – Ahogy nyilván a karaván kísérő emberek is. Nem lehetne egykönnyen összetoborozni őket. Mindegy, talán ketten is meg tudjuk szerezni a sisakot abból az elhagyatott udvarházból! Egyébként is, minél kevesebben tudnak erről, annál jobb…

Egyetértesz Brutus Morccal, így nem is vesztegetve az időt, elindultok Nordhern északi szeglete felé, amit csak „Romvárosnak" neveznek…

Lapozz *A Háromszemű visszatérése* című melléklet első fejezetére!

241.

Megkéred Arit, hogy készítse el neked a Mindent Maró keveréket. Az alkimista készséggel segít; egy kis fémedényben felforralja a Zavaros-tóból származó vizet, majd feloldja benne a boszorkánytövis őrleményt. Pár perc múlva el is készül a Keverék. Ahogy azt már khalebori Dogen Mester is elmondta, ez a készítmény még a vasat is szétmarja egy pillanat alatt; ha módod lesz használni, a könyv ki fog térni rá. Három adagnyi Keverék áll rendelkezésedre, amennyiben van hozzá ennyi üres palackod (egy biztosan van, hiszen abban hoztad idáig a tó vizét). Húzd ki az összetevőket a *Zsoldoslapról*, és írd fel a Mindent Maró Keveréket!

Ha elkísért Brutus Morc, lapozz a **60**-ra!

Máskülönben megköszönöd Ari segítségét, aztán távoztok az üzletből; lapozz az **5**-re!

242.

Kallimor őrparancsnok várakozva tekint rád, s amikor felteszed neki a kérdéseidet, készségesen válaszol, még bővebben is, mint remélted.

– Rengeteg pénzt kaptam egy titokzatos mágustól, hogy az ostrom során késleltessem a városőrök közbelépését, segítve így a tá-

madók bejutását Nordhernbe. Megtettem, mert nem olyan alaknak tűnt, akinek ellent lehet mondani; meg a pénz is jól jött… Nem tudom, miért intéztek támadást a város ellen, és azt sem, ki áll e mögött; az biztos, hogy nem a mágus, mert ő is csak parancsot teljesít.

A szakállas férfi nagyot sóhajt, aztán folytatja a vallomását.

– A mágus azt is megparancsolta vagy egy órája, hogy végezzek azzal, aki majdnem meghiúsította a terveit; ez lennél te, törpe. Már kerestem is pár fickót, akiket érdekelhet egy ilyesféle megbízatás… A helyedben én elkerülném Nordhern sikátorait, és nem sétálgatnék egyedül sehol!

Megkérdezed, tud-e még valamit mondani erről a titokzatos mágusról.

– Ne keresd őt, ha jót akarsz! A legfélelmetesebb alak, akivel valaha dolgom volt; már a puszta látványától majdnem összecsináltam magam… Fogalmam sincs, hol rejtőzhet; annyit tudok csak, hogy egy régi bölcs, Pentelor udvarházát, a Csillagvizsgálót keresi a városban.

(A Kallimor őrparancsnok által elmondottak később talán még hasznosak lehetnek a számodra, ezért írd fel jegyzeteid közé a „*titok 57*” szöveget!)

Átadod a férfit a kaszárnya őrségének, és elmondod, hogy árulás miatt kell felelnie.

Lapozz újra a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

243.

Utasítod a bérenceidet, hogy hallgattassák el az óbégató fickókat. A verőlegények nyomban odarohannak hozzájuk, és pár erőteljes ütéssel a földre kényszerítik őket. A három részeg most már csak halkan nyöszörög.

– Ne, Aradin uram! – rázza a fejét az első szekér bakján ülő hajtó, Bolhás. – Azok a szerencsétlenek nem ártottak senkinek… miért kellett véresre verni őket?

Kénytelen vagy igazat adni neki. Csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát!

Lapozz a **8**-ra!

244.

Nincs más lehetőséged: szerezned kell a toronyból egy kristálydarabot, ami beleillik a tükör nyílásába! Fegyvereddel gyorsan rácsapsz a mögötted lévő kristályfalra, remélve, hogy le tudsz törni egy darabot belőle, de még csak megsérteni sem tudod a tömör felületet.

A következő pillanatban egy pöröly süvít el a fejed felett, és ez ráébreszt arra, hogy a szoba szétverése helyett inkább a rád rontó kristályharcossal kellene foglalkoznod…

Dobj egy kockával! Ha Bax veled van, akkor durrancsokat kezd hajigálni a szobában, amik ugyan nem sebzik meg kristálytestű ellenfeleiteket, de legalább megzavarják őket: adj egyet a dobott számhoz! Ha van pajzsod, akkor adj egyet a dobott számhoz! Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a hold, vonj le kettőt a dobott számból; ha a csillag, adj kettőt a dobott számhoz!

Ha az eredmény 3 vagy nagyobb, lapozz a **73**-ra!

Ha az eredmény 3-nál kisebb, lapozz a **101**-re!

245.

– Engedj csak oda, drága barátom! – kiált fel Morik, de meg sem várja, hogy arrébb menj; félrelök, és már piszkálja is a zárat tolvajkulcsával. Néhány ügyes mozdulat, és a kis ajtó kattan egyet. A zugárus szeme mohón felcsillan, majd belenyúl a rekeszbe, és némi kutatás után egy pergament húz elő, amihez régi zsinórral egy lapos, barna követ erősítettek. – Tessék, legyen a tied! – dobja oda neked csalódottan a pergament.

Lapozz az **56**-ra!

246.

Megkeresed a térképeden a Sárkány sikátort, s hamarosan ki is szúrod az épületet, amiből a lejáró nyílik a kazamatákba; valaki azonban piros színnel áthúzta. Talán bölcsebb lenne nem ezt használni…

Kicsit böngészed még a környező sikátorok rajzát, és észreveszed, hogy több hasonló lejáró is vezet Zerd mélyébe; egy a Fürdőház épületéből, egy másik meg közvetlenül a fürdő elől. Ez utóbbi felé in-

dultok, s könnyen meg is találjátok a szűk oldaljáratot, majd egy kis vaslétrát is, amin egy szinttel lejjebb másztok. Ezután átbújtok egy boltívszerű gyaloghíd alatt, és máris találtok egy romos lépcsősort, ami a mélybe vezet. Fáklyákat és lámpásokat gyújtva óvatosan leereszkedtek rajta az egykori erődrendszer alatti elfeledett járatokba…

Lapozz a **85**-re!

247.

Fedezékbe húzódsz a pajzs mögé, így sérülés nélkül átvészeled Eriana varázslatát. (Ha kopott fapajzsot használtál, akkor szomorúan látod, hogy a támadást még kivédte ugyan, de középen eltörött; húzd ki a *Zsoldoslapról*!)

Ideje visszavágni a hájas, ámde halálos asszonynak, ezért jelt adsz zsoldosaidnak. Eriana azonban sokkal fürgébb, mint gondoltad volna, és máris újra varázsol: a faágakról indák tekerednek le, s a magasba rántják néhány bérencedet, valamint Ori-Garrt is. A következő csata idejére vonj le magatoktól 1 *Harckészség* és 2 *Erőnlét* pontot!

A boszorkány megpróbál még több indát küldeni ellenetek, hogy azokkal tegye harcképtelenné zsoldosaidat; védekeznetek kell!

INDÁK
Harckészség: 8
Erőnlét: 10

Minden olyan fordulóban, amit az indák megnyernek, 1 *Harckészség* és 2 *Erőnlét* pont veszteséget szenved el a csapatod, mivel a növényi csápok gúzsba kötik néhány bérencedet. (A veszteség csak ideiglenes, a harc után visszaírhatod a pontokat.)

Ha van nálad gyomirtó folyadék, és most használni is akarod, vonj le ellenfeleitektől 1 *Harckészség* és 4 *Erőnlét* pontot, és húzd ki a gyomirtót a *Zsoldoslapról*!

Ha felbérelted Bilobiust a tanítványaival, akkor az okulárés mágus hóvihart idéz, amint az indák támadásba lendülnek. A hidegtől a

növények egy része megfeketedik és elsatnyul; csökkentsd *Harckészségüket* és *Erőnlétüket* 3-3 ponttal!

Ha a Méregkeverők csatlakoztak hozzád, akkor sietve valamilyen bűzös löttyöt locsolnak az utánatok tapogatózó indákra. Csökkentsd ellenfeleitek *Harckészségét* 1 ponttal és *Erőnlétét* 2 ponttal!

Ha legyőztétek a megbűvölt növényeket, szembenéztek a boszorkánnyal, miközben a korábban elfogott zsoldosaid is kiszabadulnak, és mellétek lépnek. Eriana ekkor hegyes szálkákat kezd lövöldözni felétek az ujjaiból; ezzel 1 *Erőnlét* pont veszteséget okoz nektek, ha megnyer egy fordulót.

ERIANA, A BOSZORKÁNY
Harckészség: 7
Erőnlét: 8

Amennyiben Brutus Morcék is erősítik a csapatodat, talán van náluk valami, ami most hasznotokra válhat… Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a hold, lapozz azonnal a **32**-re!

Ha Dormindar veled van, akkor megpróbál villámcsapást idézni. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, akkor a villám eltalálja a boszorkányt, aki veszít 2 *Harckészség* és 4 *Erőnlét* pontot. Ha az eredmény 3 vagy 4, akkor a villámcsapás az egyik fát hasítja ketté, és a boszorkányt csupán a záporozó kéregszilánkok sebzik meg; vonj le tőle 1 *Erőnlét* pontot! Ha az eredmény 5 vagy 6, akkor Dormindar varázslata nem sikerül.

Ha Eriana *Erőnléte* 2 alá csökken, a boszorkány köré örvénylő avarfal emelkedik, s mire a levelek szétrebbennek, Erianának már hűlt helye. Elmenekült…

Összeszeditek magatokat, és folytatjátok utatokat; lapozz a **291**-re!

248.

Bilobius elmormol egy bűvigét, a következő pillanatban pedig metsző hideg árasztja el a szobát, és hópelyhek záporoznak mindenfelé. A félelf tanonc csatlakozik mesteréhez, és néhány jégcsapot

növeszt a mennyezetre, melyeket aztán a szélvihar a boltozat egy részével együtt leszakít. A hegyes jégdárdák meg a törmelékdarabok a kőmacskákra zuhannak, és szétzúzzák a testüket.

– Ez szép volt, Numex! – vet oda egy ritka dicséretet az okulárés Bilobius a szőke félelfnek.

– Nalymnak hívnak – igazítja ki mesterét a rend kedvéért a mellét büszkén dülleszto növendék.

Lapozz vissza a **113**-ra, de ne feledd, az összecsapást máris megnyertétek!

249.

Az utazás további része eseménytelenül telik, csak a kerekek nyikorgása és a ropogó kavicsok hangja hallatszik. Egyik óra telik a másik után, s te elégedetten lépdelsz, mert jelentős távot sikerült ma megtennetek Nordhern felé.

Egy patak partjára érve engedélyt adsz a táborverésre. A hajtók egymás mellé állítják a szekereket, majd kifogják az öszvéreket, és megitatják őket a friss vízből. Zsoldosaid tüzet raknak, leterítik takaróikat, s fáradtan elnyúlnak a füvön. A sebes sodrású víznek nem csak az öszvérek örülnek, hanem társaid is (kivéve azt az esetet, ha Átokszipolyék vannak veled, mert őket hidegen hagyja): néhányan megmosakszanak a patak vizében, mások a kulacsukat töltik meg, Ori-Garr pedig kimossa a bekoszolódott kaftánját, aztán gondosan kiteregeti a tűz mellett.

Ha szerepel jegyzeteid között a „*vérszipolyka-csípés*” szöveg, lapozz a **121**-re!

Ha nem, lapozz a **233**-ra!

250.

Utasítod a hajtókat, hogy forduljanak vissza a szekerekkel a legutóbbi elágazáshoz, amit azonnal meg is tesznek. Amíg azonban a karaván menekül, nektek fel kell tartóztatnotok a lávakígyókat, mely közben jó pár harapást és égési sérülést begyűjtötök; vonj le 1-et az *Erőnlétetekből*!

A kereszteződéshez érve kelet felé indultok, majd ahogy lehet, északnyugat felé kanyarodtok; lapozz a **12**-re!

251.

Menetelés közben egyszer csak úgy érzed, mintha apró lábak kapargatnák az ujjadat. Odanézel, és rémülten látod, hogy a Brutus Morctól zsákmányolt gyűrűn életre kelt az aprócska skorpió… Mielőtt még lesöpörhetnéd magadról, a mágikus kis lény megcsípi az ujjadat, a mérge pedig a véredbe kerül. A melletted haladó szekérhez fordulsz, hogy segítséget kérj Pipás Rudótól, de hirtelen minden erőd elhagy, és összeesel.

Sorsod már akkor megpecsételődött, amikor a temetőben elvetted a meggyilkolt Brutus Morc ujjáról a Bosszú Gyűrűjét… Utad itt véget ér.

252.

Bedobáljátok az apróra tört ennivalót a falra festett macska szájánál lévő lyukba, de semmi sem történik. Húzz le a *Zsoldoslapról* egy adag ételt, majd lapozz a **22**-re!

253.

A „Sziklakert” nevű fogadó Nordhern belvárosában várja az utazókat. Kétszintes, élénksárgára festett falú épület piros ablaktáblákkal: vidámságot, melegséget és biztonságot sugároz már a puszta látványával is.

Belépve mindez valóságosnak is bizonyul; az asztalok mellett mindenütt nevetgélő vendégek ülnek, a sarokban két kobzos meg egy dalnok Vindgardia Hőseiről ad elő zenés költeményeket, a szemközti falon lévő hatalmas kandallóban pedig vidáman pattog a tűz, kellemes meleget árasztva.

A zöld köpenyes elf íjászokat az egyik sarokasztalnál találod néhány gyümölccsel és sajttal megpakolt tálca, valamint egy palack bor társaságában.

– Gratulálok, Aradin, hogy életed nagy kalandja szerencsésen végződött! – Siimin feléd emeli a kupáját, amikor leülsz az asztalukhoz. Koccintasz vele és társaival is, aztán belekortyolsz a borodba, mely édes és zamatos. – Nem csupán a karaván vezetted át a veszedelmes pusztaságon, de irányításod alatt néhány elfajzott lélekkel is leszámoltunk. Egyiküket magam is jól ismertem: Marisei régebben sokat járt a szülővárosomban, gyakran vendégeskedett nálunk is. Tudtuk róla, hogy vonzódik a tiltott mágia iránt, de senki sem feltételezte, hogy egy napon élőhalottait vezetve megostromol egy várost…

A rossz emlékeket újabb korty borral mossátok le; utána átadod az íjászok vezetőjének az aranytallérokkal teli erszényt, amivel a segítségüket szeretnéd meghálálni a korábban kifizetett díjon felül. Siimin hálásan megköszöni a pénzt, majd továbbadja a mellette ülő elf férfinak.

Ha felírtad korábban a „*forrásvíz*” szót, lapozz azonnal a **282**-re!

Isztok még egy pohár bort, aztán megérkezik a felszolgálólány, és egy hatalmas tálcán sült húsokat meg fűszeres pálinkát helyez az asztalra. Szemöldöködet felvonva figyeled a mostanáig oly mértékletesnek megismert elfeket; Siimin szélesen mosolyogva néz vissza rád.

– Most, hogy az átoktól megszabadultam, végre az élet örömeivel is foglalkozhatok. – A csodaszép íjásznő valószínűleg nem csupán az ételekre gondolhat; a mellette ülő elf férfira vetett kacér pillantása legalábbis erről árulkodik…

Felállsz az asztaltól, s elköszönsz az elfektől, majd elhagyod a fogadót. Lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

254.

Megállsz a szekerek között, és hangosan beszélni kezdesz a bezárt orkokhoz; elmondod nekik, hogy kiszabadítod őket, ha megesküsznek ősi isteneikre, hogy elkísérik és oltalmazzák a karavánotokat Nordhernig.

Az orkok megtanácskozzák a dolgot, kaffogó nyelvükön átkiabálva egyik szekérről a másikra; végül egyikük közli, hogy veled tartanak, csak engedd szabadon őket.

Zsoldosaid fegyverrel a kézben elhelyezkednek körülötted, hogy azonnal közbe tudjanak avatkozni, ha esetleg az orkok mégsem tartanák be a szavukat. Te is megmarkolod a fegyveredet, aztán egymás után kinyitod a szekerek ajtaját. Az orkok előjönnek, de szerencsére nem tesznek fenyegető mozdulatot; úgy tűnik, elfogadták a feltételeidet.

Ork harcosok:

Harckészség: 5

Erőnlét: 9

Különleges képesség: Az orkok elszánt harcosok, és mesterien bánnak csatabárdjaikkal.

Elmondod nekik, hol lesz a helyük a karaván körül, és miután a tíz ork elfoglalja posztját, jelt adsz a továbbindulásra.

Lapozz a **82**-re!

255.

Odakint megkérdezel egy szembejövő katonát, hogy mi a neve a városőrség feltűnő szakállú új vezetőjének, mire azt a választ kapod, hogy ő Kallimor őrparancsnok.

Eltöprengsz rajta, hogy vajon miért bérelte fel ellened korábbi társaidat a Nordhern védelméért felelős személy, és miért akar holtan látni – hiszen még csak nem is találkoztál vele soha…

Ha megtudakolod Kallimor őrparancsnok tartózkodási helyét, majd felkeresed (ha még nem tetted meg), hogy elbeszélgess vele az ellened tervezett merényletről, lapozz a **100**-ra!

Ha inkább nem foglalkozol a dologgal, lapozz újra a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

256.

Morik a fejét csóválja csökönyösséged miatt.

– Indulnunk kellene. Én szóltam…

Közlöd a zsoldosokkal, hogy itt töltitek az éjszakát, s te magad is kiteríted a takaródat az egyik romos épület tornácán.

Alig egy órát töltesz félálomban, amikor hatalmas robajjal kidől az udvar kapuja; nyomban talpra ugrasz, és a buzogányodért nyúlsz.

– A Settenkedők! – hallod valahonnan Morik kiáltását. – Ők is az árukészletet akarják… Nem hagyhatjuk!

A haramiák dobótőrökkel és rövid szárú nyílvesszőkkel azonnal támadást indítanak ellenetek, és váratlan rohamuk miatt több zsoldosod is a földre hanyatlik; csökkentsd 2-vel csapatod *Erőnlétét*! Összeszeditek magatokat, és visszavágtok.

KHALEBORI HARAMIÁK
Harckészség: 6
Erőnlét: 6

Ha Siimin és íjászai erősítik a csapatodat, akkor viszonozzák a lövéseket, és biztos kezüknek köszönhetően gyorsan harcképtelenné is teszik a lövészeket; vonj le ellenfeleitektől 1 *Harckészség* és 3 *Erőnlét* pontot!

Ha legyőztétek a haramiákat, sietve átkutatjátok a holttesteket, de csupán 15 aranytallérra bukkantok (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

– Aradin uram, ezt látnod kell! – szólal meg a közeledben az ápolatlan szakállú hajtó, Bolhás.

Odasietsz a férfihoz, és lenézel a kövezetre, ahová mutat. Morik holtteste hever előttetek, mellkasából egy dobótőr markolata áll ki; a zugárus valószínűleg még a támadás első rohamának esett áldozatául… Keserűen fordulsz el a holttesttől, és tudod, hogy neked köszönhető mindez: ha nem ragaszkodsz a hajnali induláshoz, hanem már éjjel útra keltek, Morik még mindig élne… Ugyanezt olvasod ki Grigon és a többi verőlegény szeméből is. Csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát, és húzd ki Morikot a *Zsoldoscsapatok* rovatból!

Mivel a khalebori tolvajok egy másik klánja is bármikor lerohanhat titeket, ezért azonnal kiadod a parancsot az udvar elhagyására; lapozz a **164**-re!

257.

Az erdei ösvényen rövidesen egy elágazáshoz értek.

Ha úgy döntesz, hogy továbbra is északnak haladtok a kavicsos úton, nyílegyenesen Nordhern irányába, lapozz a **123**-ra!

Ha inkább kelet felé fordítod a karavánt, hogy aztán egy ritkán használt ösvényen északnyugatra induljatok, átvágva egy irtáson, lapozz a **12**-re!

258.

Ori-Garr és Dormindar rémülten húzódnak mögéd; pontosan tudják, hogy nem sok esélyetek van az útonállókkal szemben. Megmarkolod a fegyveredet, és elszántan előrelépsz, de a haramiák vezetője egyszerűen legázol, és könyökét az arcodba vágja. A kövezetre zuhansz, a fickó pedig felemeli a szögekkel kivert husángját, hogy Dormindart is a földre küldje… A vén csatamágus lemezvértjén azonban hirtelen felragyog az egyik rúna, és vakító energiasugár csap ki belőle támadóitok felé. Átégeti a fejkendős útonálló mellkasát, aztán az egyik társa felé kanyarodik, és őt is átlyukasztja; egy szempillantás múlva a harmadik zerdi fickó is elpusztul a sugártól, a többiek pedig menekülőre fogják a dolgot. Dormindar mosolyogva paskolja meg mágikus vértjét; valószínűleg nem először köszönheti neki az életét.

Továbbsiettek a sikátorban, és egy disznófej-címeres, piros ajtós épület mellett végre találtok egy lépcsősort, ami a felszínre vezet. Hamarosan újra a friss levegőn vagytok; lapozz az **5**-re!

259.

Siimin máris mászni kezd lefelé, nyilván hajtja a türelmetlenség. Pár perc múlva felkiabál, hogy leért egy alagútba. Szépen sorban mindenki leereszkedik a kövekbe kapaszkodva, ám az előtted hala-

dó fülbevalós elf férfi hirtelen megcsúszik, és lezuhan, nyakát szegve odalent (veszítetek 1 *Erőnlét* pontot).

Mire utolsóként leérsz, társaid már fáklyát gyújtottak. Siimin könnyes szemmel vesz búcsút hűséges társától.

Lapozz a **85**-re!

260.

Brutus Morc leakasztja övéről a varázslatos kis csákányát.

– Van itt valahol a falban elrejtve egy varázsszer, amit szeretnék megtalálni – közli lelkendezve, s máris munkára fogja a bűvös szerszámot. A csákány bontani kezdi a falat, és csakhamar törött márványlapok, ökölnyi kövek és rengeteg por borítja a helyiség padlóját.

– Pedig itt kell lennie valahol! – dohog a törpe, és szaporább munkára sarkallja a magától dolgozó varázseszközt. A mauzóleum fala már olyan, mint egy lyukacsos orundori sajt, de mégsem bukkan elő a rejtekhely. Ha ugyan létezik egyáltalán… Valószínűleg ebben már Brutus Morc is kételkedhet, mert hamarosan leállítja a csákányt, és szitkozódva kiviharzik a rommá vert mauzóleumból. – Gyerünk, hagyjuk itt ezt az elátkozott helyet!

Összeszedelőzködtök, majd visszatértek az útjelző táblához, ahol folytatjátok utatokat észak felé a kavicsos úton; lapozz a **29**-re!

261.

Siimin szélesen mosolyogva közli, hogy társaival a pihenő alatt körülnéztek a fák között, s egy tálnyi mézbogyót sikerült szedniük a bokrokról. Ez egy különösen tápláló erdei termés; ahhoz ugyan kevés, hogy mindenkinek elegendő legyen egy étkezésre, de elfogyaszthatjátok bármelyik másik élelmetekkel (így 1 ponttal növelheted *Erőnléteteket*). Írd fel a mézbogyókat a *Zsoldoslapra*, a *Málha* rovatba!

Lapozz vissza a **153**-ra!

262.

Egy magas, feltornyozott hajú, középkorú nő lép elétek a legközelebbi bódé mögül, és farkasmosollyal belekarol az egyik Méregkeverőbe.

– El sem hiszem, hogy ismét találkozunk! Agri-Mor meghallgatta az imáimat! – Az asszony szinte suttogva folytatja. – Az előző két férjem esetében is segítettetek Khaleborban; most is jól jönne valamilyen csodaszer, hogy ettől a fafejű Hamush-tól is mielőbb megszabadulhassak…

Ha jól érted, a Méregkeverők egyik visszatérő „ügyfelébe" botlottatok. Csuklyás társad sutyorogni kezd a nővel, közben pedig máris a zsebeiben keresi azt a bizonyos „csodaszert"…

Ha hagyod, hogy a méregfiola gazdát cseréljen, csökkentsd 1-gyel *Becsület* pontjaid számát!

Ha közbelépsz, tiltakozva a tervezett gyilkosság ellen, akkor a Méregkeverő feldühödik, hogy miért szólsz bele a dolgába, aztán a nővel együtt egyszerűen felszívódik a vásári forgatagban; csökkentsd 1-1 ponttal csapatod *Harckészségét* és *Erőnlétét*!

Akár így, akár úgy, lapozz vissza a **124**-re!

263.

A folyosó Zerd elfeledett részébe vezet, a hajdani erődrendszer kazamatáiba. Réges-régi járatok indulnak minden irányba, te azonban embereid élén továbbra is csak a pislákoló fényt követed. Aztán a gyertyaláng hirtelen eltűnik egy kanyarban; esküdni mernél rá, hogy valaki odébb vitte… Ugyanekkor egy oldaljáratból szaggatott jajgatás üti meg a füledet.

Ha úgy döntesz, hogy tovább követitek a fényt és titokzatos hordozóját, lapozz a **272**-re!

Ha az oldaljáratot választod, lapozz a **229**-re!

Ha inkább visszavezeted zsoldosaidat az aknához, és onnan észak felé folytatjátok a kutatást, lapozz a **30**-ra!

264.

Morik láttán a kovács szívélyessége azonnal semmivé lesz, és közli, hogy az alávaló zugárus barátainak ő minden portékáját 10 aranyért adja. Ha valamit venni akarsz tőle, csak ezen az áron teheted meg!

Lapozz vissza a **86**-ra!

265.

Az ajtó egy sötét és dohos kamrára nyílik. Siimin máris körbevilágít a fáklyájával, de a helyiség üresnek tűnik, csak a közepén áll egy kőasztal.

– Istenek! Ez meg ki lehet? – Az elf íjásznő hangja megremeg, amikor a lángok fénye egy mezítelen férfira esik, akit vastag kötelekkel béklyóztak az asztalhoz. Az ismeretlen teljesen kopasz és rettenetesen kövér, terebélyes hasa jóval a fejed fölött emelkedik és süllyed… Ezek szerint életben van. Siimin és egy verőlegény elnyiszálják a köteleket, de a férfi nem mozdul. Megrázod a vállát, mire kinyitja a szemét, de csak üres tekintettel bámul rátok; úgy tűnik, semmit sem fog fel a körülötte zajló eseményekből.

Ha Branimir elkísért, ő felismeri a férfit; lapozz azonnal a **108**-ra!

Ha nincs veled a kalandor, de van elképzelésed, hogy ki lehet a férfi, add össze nevének betűit (a kettős betűket kettőnek számold!), majd ehhez adj hozzá százat, s lapozz az így kapott fejezetpontra!

Máskülönben a túlsúlyos férfi továbbra is csak üres tekintettel néz titeket; nyilván teljesen öntudatlan, így jobb híján itt kell hagynotok, hiszen nem cipelhetitek magatokkal.

Siimin sürgetésére folytatjátok utatokat a kinti folyosón a vízcsobogás irányába; lapozz a **113**-ra!

266.

Lámpásod fényében turkálni kezdesz a szemétben, hátha rábukkansz valami használhatóra. Guberálásod eredménye egy üres palack és egy zacskónyi penészes kétszersült (ha valamikor megeszitek,

1 *Erőnlét* pont veszteséget kell elkönyvelned, mert émelyítően rossz). Amennyiben szükséged van valamire, írd fel a *Zsoldoslapra*!

Ezután a derengő fényfolt felé irányítod a karavánt, de a szemét bűzét még sokáig az orrodban érzed.

Lapozz a **34**-re!

267.

A fejetlen nemes ráparancsol a csontvázakra, hogy ragadjanak meg, és kísérjenek a csatába. Hiába tiltakozol, hiába hadakozol, a hideg ujjak szorosan tartanak, a csapat pedig levonul veled együtt a domboldalon. A zörgésből ítélve a szekerek is jönnek utánatok; a hajtók valószínűleg nem mernek elszakadni tőletek…

Lapozz a **79**-re!

268.

Végül valamennyien a temetőben álltok. Körös-körül régi sírkövek és fejfák magasodnak, a legtöbbet már vastagon benőtte a gaz, és befutotta a repkény. Némi vizsgálódás után rájöttök, hogy a sírok mind üresek; a nyomok és a kiszóródott föld alapján úgy tűnik, hogy az eltemetettek saját magukat kaparták ki nyughelyükről… A felismeréstől végigfut a hideg a hátatokon.

Ha úgy döntesz, hogy átkutatjátok a temetőt, lapozz a **234**-re! (Amennyiben Brutus Morc veletek van, mindenképp ezt teszitek.)

Ha inkább kivezeted embereidet ebből az elátkozott sírkertből, és visszatérve az útjelző táblához, észak felé fordultok a kavicsos úton, lapozz a **29**-re!

269.

Igyekezetetek tragikus fordulatot vesz, ugyanis a korábban megsérült öszvérek közül kettő megbotlik a hajtók által diktált iram következtében. A szerencsétlen állatok magukkal rántják az egyik szekeret, ami felborul, és az oldalán többször átfordulva legurul a lejtőn, miközben ládák, zsákok és hordók zuhannak le róla. Mire a por leülepszik, már csak a roncsot veheted szemügyre: törött

deszkák, elgurult kerekek, ládamaradványok, szétszóródott borostyánkő-csecsebecsék és a porban heverő színes kelmék mindenütt. A baleset során Ori-Garrnak szerencséje volt, mert leesett ugyan a bakról és zúzódásokat szenvedett, de legalább életben maradt. Sajnos azonban nem mindenki úszta meg ennyivel; többeket megsebesítettek a rakomány szerteszét röpködő darabjai, egyik zsoldosodat pedig agyonnyomták az összetört szekér roncsai. Csökkentsd az *Erőnléteteket* 3, a *Harckészségeteket* pedig 1 ponttal! Ha nálad is van Zaman Csókja, ezúttal nincs időd használni.

Folytatjátok az utat Nordhern kapuja felé, hogy figyelmeztessétek a védőket a támadásra; lapozz vissza a **19**-re, és olvass tovább!

270.

Megtorpansz, majd óvatosan behatolsz az út melletti, sziklákkal zsúfolt területre, amin az imént a mozgást láttad (ha a csapatodat erősítik az ereklyevadászok vagy Átokszipolyék, akkor ők a lassúságuk miatt szintén lemaradtak a menettől, s most veled tartanak, hogy kiderítsék, ki jár a sziklák között).

Hamarosan egy kisebb tisztásra lépsz ki, melyen két alakot fedezel fel: az egyik egy jól megtermett ork fekete páncélban, de sisak nélkül, a másik meg egy sötét palástot viselő középkorú férfi, szépen pödört bajusszal. Az ork egy embermagas tükröt cipel a hátán, amit épp ebben a pillanatban tesz le, s támaszt oda egy sziklának. Társa odalép hozzá, matat valamit a keretén, mire a tükör felragyog.

Rosszat sejtve figyeled az eseményeket, ekkor azonban az ork észrevesz; morogva előhúzza kétfejű csatabárdját a hátára szíjazott tokból, aztán megiramodik feléd. Pár pillanattal később máris kisebb hegyként magasodik föléd… Meg kell küzdened vele az életedért!

Dobj egy kockával! Ha pöröllyel harcolsz, adj kettőt a dobott számhoz! Ha Brutus Morc és ereklyevadászai itt vannak veled, adj kettőt a dobott számhoz! Ha az ork számára rettegést keltő Átokszipolyék vannak itt veled, adj hármat a dobott számhoz! Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a hold, adj kettőt a dobott számhoz!

Ha az eredmény 5 vagy kisebb, ellenfeled föléd kerekedik, és utad itt véget ér…

Ha az eredmény 5-nél nagyobb, sikerül végezned ellenfeleddel. Ha Lamena tőrével harcoltál, akkor a legyőzött ork élőhalottként csatlakozik hozzád; adj 2 pontot csapatod *Erőnlétéhez*!

Ha most a bajszos férfival is végezni akarsz, lapozz a **105**-re!

Máskülönben visszatérsz (vagy visszatértek) az útra, s csatlakozva a karaván hoz, továbbsiettek Nordhern felé, hogy figyelmeztessétek a kapuőrséget a veszélyre; lapozz a **79**-re!

271.

Ha van nálad egy piros szalag, lapozz azonnal a **220**-ra!

Ha nincs piros szalagod, de felbérelted Dormindart, lapozz a **80**-ra!

Ha nincs piros szalagod és Dormindar sincs veled, lapozz a **133**-ra!

272.

A kanyar után újra megpillantjátok a gyertya pislákoló fényét; megszaporázzátok a lépteiteket, közben pedig odakiáltasz az ismeretlennek, hogy várjon meg benneteket, de ő csak halad tovább. Már szinte futva követitek, s egyre közelebb értek hozzá… Végül a járat egy tágas barlangba torkollik, a csábító fény pedig kialszik.

– Mi a csuda? – morogja melletted Grigon.

Fáklyáitok fényében átkutatjátok a barlangot, de sem másik kijáratot nem találtok, sem a mostanáig követett alakra nem bukkantok rá; viszont rengeteg csont hever mindenütt. Sietve áttúrod a maradványokat, s találsz is egy vaskulcsot, amit elteszel (írd fel a *Zsoldoslapra*!). Közben Siimin remegő hangon közli, hogy szerinte a gyertyalángos ismeretlen korábbi áldozataira leltetek rá. Sietve visszafordultok, és egyre idegesebben bolyongtok a mindenfelé leágazó, teljesen egyforma járatokban; végül be kell látnotok, hogy teljesen eltévedtetek…

Ha van nálad iránytű vagy megkaptad Obron áldását, akkor sikerül visszavezetned társaidat az aknához, ahonnan észak felé folytatjátok a kutatást; lapozz a **30**-ra!

Ezek hiányában csak kétségbeesett bolyongás vár rátok… Az idelent tanyázó Fényszirén türelmesen megvárja, míg az éhség és a kimerültség végez veletek, s csak utána veti rá magát az áhított húsra. Utad itt véget ér…

273.

Brutus Morc előveszi a zekéjéből a kanócot, majd sietve meggyújtja, a füstjét pedig a nem evilági fenevad felé fújja, remélve, hogy a legendák igazak, és a démonok valóban nem bírják a mantikór-sörény szagát. A következő pillanatban a szarvas démon a füstöt belélegezve csakugyan hörögni kezd, majd a torkához kap és a fejét rázza; szemmel láthatóan rosszul van a füsttől, és mintha kissé le is lassulna. Vonj le ellenfeletektől 3 *Harckészség* pontot, és húzd ki a mantikór-sörényt a *Zsoldoslapról*!

Lapozz vissza a **161**-re, és folytassátok a harcot!

274.

A Nagybáró most Branimir felé fordul.

– Nos, fiam, ideje visszatérned hozzám, és megosztanod velem mindazt, amit megtudtál Erianáról. – A nagy hasú férfi vastag ujjaival hívogatóan int a kalandor felé. – Jöjj hát; feladatodat teljesítetted!

A jóképű fiatalember odalép a Nagybáróhoz… aztán egyszerűen beleolvad a hájas testbe, mint az imént a másik alak. Branimir úgy egyesül a tartomány vezetőjének hasával, mint a higanygolyócskák egy alkimista műhelyében! Társadból nem marad más, csak egy halom ruha és egy kard. (Húzd ki Branimirt a *Zsoldoscsapatok* rovatból, és csökkentsd csapatod *Harckészségét* és *Erőnlétét* 1-1 ponttal!)

– Sajnálom, hogy megfosztottalak benneteket egy ügyes fegyverforgatótól, de tudnom kell, hogy mit derített ki a boszorkányról… – fordul felétek a Nagybáró. – Tudjátok, Branimir az Agrimornist járó egyik legmegbízhatóbb kémem, mivel a saját lényem esszenciájából

hívom életre. Persze nem olyan jóképű, mint én… – A tartományúr kissé félrefordítja a fejét, hogy a profilját is megcsodálhassátok, ti azonban Siiminnel még mindig csak döbbenten pislogtok; nehezen tudjátok felfogni, hogy a barátságos kalandor csupán valamiféle mágikus kivetülése volt ennek a hájas pojácának… – Valamiképpen szeretnélek kárpótolni benneteket a veszteségetekért, úgyhogy a zerdi vásárlásaitok egy részét én fizetem – kacsint rátok a Nagybáró.

Írd fel jegyzeteid közé a „*Zerdi költségtérítés*" szavakat!

(Amennyiben van még veletek valaki Branimir társai közül, akkor úgy dönt, hogy amiért megmentettétek Eriana pincéjéből, elkísér titeket egészen Nordhernig.)

Lapozz a **27**-re!

275.

Körbepillantva megállapítod, hogy az ellenséges sereg jelentősen megfogyatkozott; talán van esélyetek a győzelemre… Ekkor azonban egy posztókalapos alak tűnik fel melletted. Iszonyodva ismered fel Grigont, a himlőhelyes képű verőlegényt; mostanra már maga is egyike Marisei élőhalottainak, s vicsorogva próbálja megragadni a torkodat…

Dobj egy kockával! Ha a mai nap *Sorsszimbóluma* a nap, adj egyet a dobott számhoz, ha a hold, akkor pedig hármat! Ha Grigonnál van az erőt adó ékkő, vonj le kettőt az eredményből, ha azonban nálad van, adj kettőt az eredményhez!

Ha az eredmény 4-nél kisebb, képtelen vagy megszabadulni az élőhalott verőlegénytől, s csakhamar a szuszt is kiszorítja belőled; utad itt véget ér.

Ha az eredmény 4 vagy nagyobb, sikeresen bezúzod néhai társad koponyáját a fegyvereddel (rajta már nem segíthet Zaman Csókja sem). Mivel ő volt Morik csapatának utolsó életben maradt tagja, húzd ki a verőlegényeket a *Zsoldoscsapatok* közül, és csökkentsd csapatod *Harckészségét* 1 ponttal! Ha Grigonnál volt az erőt adó ékkő (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), még van annyi időd, hogy felvedd a tetemről; húzd ki a *Zsoldoscsapatok* rovatból, és írd fel a

tárgyaid közé! Ebben az esetben hozzáadhatsz 2 pontot az *Erőnlétetekhez*.

Lapozz vissza a **297**-re, és folytassátok a harcot!

276.

Közlöd Átokszipollyal, hogy nem tartasz igényt a szolgálataikra. A halott fiatalember ezt sajnos nem veszi jó néven, és úgy határoz, hogy ha nem barát vagy, akkor csak ellenség lehetsz, így pedig el kell, hogy pusztítson benneteket…

Lapozz a **295**-re!

277.

Dormindar végül is az italt választja, és elhagyja a karaván. Hacsak nincs nálad egy üveg törpepálinka, amivel visszacsábíthatod, hamarosan eltűnik Odar nyomában az ajtó mögött. Ebben az esetben vonj le magatoktól 1 *Harckészség* és 1 *Erőnlét* pontot, és húzd ki Dormindart a *Zsoldoscsapatok* rovatból! Lapozz a **8**-ra!

Ha van nálad törpepálinka, húzd ki a *Zsoldoslapról*, aztán lapozz a **299**-re!

278.

A zugárus előresiet hozzád, és türelmetlenül toporogni kezd melletted fáklyával a kezében; sunyi rókaképét most nem csak a lobogó láng fénye festi vörösre, hanem az izgatottság is.

– Az északkeletre lévő facsoport mögött van egy kis tisztás, drága barátom… Oda kell mennünk! Pár héttel ezelőtt elástam ott egy ládát, tele mindenféle hasznos holmival. Tudod, hogy van ez… Nem árt néha gondoskodni a jövőről, ha netalántán forróvá válna a talaj a magamfajta becsületes szélhámos talpa alatt – meséli Morik, miközben kettesben megkerülitek a ligetet. – Aranyak, drágakövek, fegyverek, sőt, néhány mágikus holmi is lapul a ládában… Most szépen magamhoz veszem őket, hogy megkönnyítsék számomra a nordherni letelepedést!

El sem tudod képzelni, mennyi aljasság és rablás árán harácsolhatott össze ennyi kincset ez a gazember. Talán jobb is, ha nem gondolkodsz rajta…

Néhány kisebb fát még magatok mögött hagytok, majd végre odaértek a Morik által emlegetett tisztásra. A lámpásod és a zugárus fáklyája által bevilágított füves terület szélén egy frissen ásott gödör látszik, meg a belőle kilapátolt földkupac.

– Mi a… – A zugárus eltátja a száját, és tenyerét a halántékára szorítja; korábbi pirosságát halálos sápadtság váltja fel. Odarohan a gödörhöz, és térdre roskad a szélénél, vállát zokogás rázza.

Ahogy melléérsz, egy üresen tátongó ládát látsz a gödör alján; nyilván az lehet, amit a zugárus ásott el korábban. Előretartod lámpásodat, és ekkor egy darab papírost fedezel fel, melyet a láda belsejébe tűztek fel egy tőrrel. Még ilyen távolságból is jól olvasható a rövid üzenet:

„Morik, te koboldok fattya! Elvettél két évet az életemből, amikor elárultál és börtönbe zárattál. A fogságom véget ért, és eljöttem, hogy én is elvegyek valamit tőled… Így már kiegyenlítettük a számlát, úgyhogy nincs harag… nem öllek meg, ha összefutunk. De azért a helyedben nem kereszteznem az utamat… Verjen ki a zápkórság, te patkány! Baráti üdvözlettel: Thogar”

Mialatt Morik próbálja visszanyerni önuralmát, és elfogadni a tényt, hogy egy régi cimborája bosszúból mindenéből kiforgatta, te leugrasz a gödörbe, és a lámpafényben alaposan körülnézel. A göröngyök között felfedezel 1 aranytallért, de semmi más értékes nincs idelent. Ha akarod, kihúzhatod a láda oldalából a tőrt, és magaddal viheted (ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra* az arannyal együtt!), habár a zúzófegyverekkel jobban bánsz.

Mire kimászol a gödörből, Morikot már nem látod a tisztáson; valószínűleg visszatért a karaván hoz. Te is így teszel, s odaérve jelzed a hajtóknak, hogy indulhattok.

Merre menjen a karaván?

Ha északra, a dombok közé, lapozz a **118**-ra!

Ha keletre, a tanyák felé, lapozz a **38**-ra!
Ha nyugatra, Zugliget irányába, lapozz a **167**-re!

279.

Az éjszaka lassan véget ér, a hajnal sugarai egyre erőteljesebben ragyognak. A kezdeti derengést hamarosan felváltja a nappali világosság, s mire ez bekövetkezik, ti már újra útra készek vagytok.

Határozd meg a 2. nap *Sorsszimbólumát*!

Bolhás melléd ballag, és odasúgja, hogy a karaván kísérői ennének pár falatot. Írd fel ennek a fejezetpontnak a számát, aztán lapozz a **145**-re!

Reggeli után összeszedelőzködtök, Bolhás és Rudó újra befogják az öszvéreket a szekerek elé, a zsoldosok a felszerelésüket igazgatják, Ori-Garr pedig harmadszor is eltűnik a közeli tüskekóró-bokor mögött, hogy könnyítsen magán.

A felderítőnek kiküldött bérenced visszatér, és jelenti, hogy talált egy ösvényt a dombok között, ami szekerekkel is jól járható. Elindultok rajta, s alig egy órával később egy útkereszteződéshez értek, ahová keleti és nyugati irányból egy-egy ösvény csatlakozik be, észak és dél felé pedig a kavicsos főút vezet tovább. Nem kérdés, hogy merre haladjatok tovább: északra, Nordhern irányába.

Lapozz a **74**-re!

280.

Félig növény, félig vadállat rémalakok bukkannak elő a tükörben megnyíló átjáróból, élükön egy csúnya és igencsak túlsúlyos asszonnyal. Ő Eriana, aki most csatába vezeti teremtményeit. A két lábon járó, húsevővirág-fejű szörnyetegek felétek nyújtják indáikat, hogy lefogjanak benneteket, a boszorkány pedig kéreglövedékeket és mérgező spórafelhőket indít útjára…

Lapozz a **47**-re!

281.

Ha Átokszipolyék biztosítják a karaván védelmét, és Dormindar is elkísért, lapozz a **258**-ra!

Ha más zsoldoscsapatokkal vagy itt, lapozz a **88**-ra!

Ha csupán Ori-Garr (és esetleg Branimir) van veled, akkor semmi esélyetek a bivalyerős útonállókkal szemben, és buzogányaikkal hamar beverik a fejeteket. Utad itt véget ér…

282.

Isztok még egy pohár bort, aztán megérkezik a felszolgálólány, és egy hatalmas tálcán sült húsokat meg fűszeres pálinkát helyez az asztalra. Ebben a pillanatban Siimin teste ívben megfeszül, s torkát rettenetes sikoly hagyja el. Társai odaugranak hozzá, de ők sem értik, mi lehet a baja.

– Tüzel a teste! Nagyon magas a láza! – kiáltja egyikük, ám hamar kiderül, hogy erre a betegségre nincs gyógymód.

Siimin eleven fáklyaként lángra kap, aztán őrült tombolásba kezd. Az egyik íjásszal egyetlen tűzcsóvaszerű ökölcsapással végez, majd a többiek után veti magát. Nyomában lángra kap az asztal és a székek, aztán a tűz máris átterjed a faburkolatra. Rájössz, hogy hatalmasat tévedtetek, amikor azt hittétek, hogy a zerdi kazamatákban talált forrásvíz lemossa Siimin átkát…

Hamarosan már a teljes „Sziklakert" lángol körülötted; fogalmad sincs, hogyan lehetne megfékezni az őrjöngő lidércet, így inkább menekülőre fogod. A tűzlény szerencsére nem állja utadat, de a szakállad így is megpörkölődik, miközben kiugrasz az egyik ablakon, és ha van pajzsod, azt is elveszíted (húzd ki a *Zsoldoslapról*!).

Odakint döbbenten nézed végig az épület teljes pusztulását. Amikor a tető beomlik, egy lángoló alak veti ki magát a bejáraton, s mintha katapultból lőtték volna ki, elszáguld az utcán. Nyomában kisebb tüzek és rémült nordherniek maradnak, egészen a város északi kapujáig, ahol az őrök inkább kieresztik a lidércet, mintsem megkíséreljék útját állni.

A Siiminből lett tűzlény immár valahol a hegyek között jelent fenyegetést az utazókra. Ki tudja, talán egy nap még összeakadsz vele…

Keserűen hagyod el a fogadó környékét; lapozz vissza a **225**-re, és válassz másik lehetőséget!

283.

A rókaképű gazember felfedez egy titkos rekeszt az asztal lapja alatt, sőt, arra is rájön, miképp lehet azt kihúzni. A kis mélyedésben egy palackra leltek, amiben a címkéje szerint „sebforrasztó főzet" lötyög. Elteheted a zsákodba, ha akarod; ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!

Az ágy alól előkerült, zár nélküli ládikát Morik sem tudja kinyitni; pár percnyi vacakolás után dühösen a falhoz vágja, de még így sem tárulnak fel a doboz titkai.

A kandallón lévő üstöt a zugárus is elkerüli; szerinte azonnali halálotokat okozná a gőzölgő lötty.

A faragott oldalú nagy ládát Morik két kis drótdarab segítségével gyorsan kinyitja, ha te még nem tetted meg korábban. (A láda tartalmának megismeréséhez jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát, és lapozz a **199**-re!)

Morik is átvizsgálja a ládát, és talál benne egy kendőbe tekert jókora nyelvet, ami elmondása szerint egy igen ritka és veszélyes lényé, a hegyi kolosszusé lehet, és jó pénzért értékesíthető; ezt is elteheted, ha akarod (ez esetben írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Társad kiszórja a padlóra az ágy melletti szekrényke tartalmát, ám bosszúságára csupa női holmi kerül elő. Te is beletúrsz a ruhákba, és a szoknyák alatt kiszúrsz egy bőrszütyőt és egy fekete-fehér dobozt. A kis zsák 20 aranytallért rejt, a dobozról pedig kiderül, hogy egy csodaszép sakk-készlet. A játék figurái hihetetlenül élethűek; az összes fegyver és páncél a legapróbb részletekig kidolgozott. Óvatosan behelyezed a dobozt a hátizsákodba, és persze az aranyat sem hagyod itt (írd fel őket a *Zsoldoslapra*!).

Ha most felderíted a pincét is a zugárussal, lapozz a **40**-re!

Ha a szomszédos kamrában álló tükröt nézed meg a társaddal, lapozz a **134**-re!

Ha inkább a kunyhó elhagyása mellett döntesz, lapozz a **153**-ra!

284.

A részeg óbégatás nem marad következmények nélkül: kitárul a düledező csehó ajtaja, és két csupa izom félork nyomakodik ki rajta, nyomukban egy féllábú, szakadt köpönyeges, kopasz férfival.

– Mi folyik itt? Ki zaklatja Khalebor söpredékét? – kérdezi a féllábú, a mankóira támaszkodva.

– Nyugalom, volt köztünk egy kis vita, de már minden rendben – válaszolja a részegeket félreterelő köpcös verőlegény, a kopasz azonban nem foglalkozik vele.

– Nocsak, egy karaván… Nem ezt keresi Nyakatlan és a bandája? Mit gondoltok fiúk, nem kellene értesítenünk őket? – kérdezi a féllábú a két félorktól, de választ sem várva folytatja a töprengést. – Nyakatlan 20 aranytallért ígért a nyomravezetőnek, márpedig az rengeteg pénz, igaz? – A kopasz férfi ezt a kérdést már egyenesen neked címzi, mintha tudná, hogy te vezeted a karaván; aztán elhallgat, és várakozóan néz rád. Valószínűleg arra kíváncsi, hogy megér-e neked ennyi pénzt az, hogy ne értesítse a rátok vadászó khalebori haramiákat…

Ha Dormindar tagja a kíséretednek, lapozz azonnal a **187**-re!

Máskülönben ha akarsz, és tudsz is fizetni a féllábúnak 20 aranytallért, lapozz a **37**-re!

Egyébként lapozz a **63**-ra!

285.

Válaszodat hallva a törpe elégedetten összedörzsöli a tenyerét, aztán barátilag a válladba bokszol.

Jelt adsz a hajtóknak, mire a karaván lassú tempóban elindul a ritkán használt kis ösvényen a temető felé. Mindkét oldalon alacsony bozót szegélyezi utatokat, a kezdetben még vadrózsával és fehérpipaccsal tarkított bokrokat pedig hamarosan felváltja a tüskés acsarbozót, a csalán és a száraz gyomdudva. Az ösvény is egyre nehezebben járható, s már éppen meg akarod kérdezni Brutus Morcot, hogy miféle kincs miatt viszi vásárra már másodszor a bőrét, amikor Grigon a kalapját lengetve megálljt int a karavánnak. Odalépsz

a fickóhoz, aki erre előremutat. Az ösvény végén a sírkert bozóttal benőtt, kovácsoltvas kerítése sötétlik. Közepén egy kis kapu látszódik, melynek rácsozatát úgy alakították ki, hogy a vaspálcák egy koponya, egy holló és egy szőlőinda képét formázzák. A verőlegények alvezére előrelép, és tőrével visszavágja a csalánt meg a gyomdudvát, hogy jobban hozzáférhessetek a bejárathoz. A kapu szerencsére nincs zárva; Grigon érintésére nyikorogva kinyílik.

Hátrahagyjátok a hajtókat meg a szekereket, és már éppen behatolnátok a temetőbe, amikor Brutus Morc felhívja a figyelmedet, hogy a kaput mágia védi; ha ráléptek a rúnákkal díszített kőlapra, működésbe hoztok egy csapdát. Megfogadjátok az ereklyevadászok vezetőjének tanácsát, és mindannyian átugorjátok a veszélyesnek mondott részt.

Lapozz a **268**-ra!

286.

Ha Bax itt van veled, lapozz azonnal a **213**-ra!

Máskülönben megpróbálsz kiötleni valamit, hiszen nem szívesen harcolnál egy újabb szoborszerű toronyőrrel… Gyorsan körülnézel, és ekkor megpillantasz egy régen talán fáklyatartóként használt vaskarikát a kristályfalon.

Ha van nálad mászókötél, és megpróbálod hozzákötözni a Kristályharcost a karikához, lapozz a **173**-ra!

Egyébként nincs más lehetőséged: meg kell küzdened ezzel a Kristályharcossal is… Lapozz a **126**-ra!

287.

Eszedbe jut, hogy mit mondott Serimius a démon szarváról, s hogy Mordish csak azzal ölhető meg… Alighanem éppen erről a szarvról beszélt a varázsló, így óvatosan beteszed a hátizsákodba (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Más itt lent nincs, ezért úgy határozol, hogy visszatérsz az alagútba. Megragadod a kötelet, és mászni kezdesz, s hamarosan újra ott állsz a verem szélén. Megköszönöd társaid segítségét, mire ők vigyo-

rogva biccentenek, aztán egyikük összetekeri a kötelet, és visszaadja neked.

Átugorva a lyukat, továbbmentek az alagútban, te pedig közben a ruhádba rejted a szarvat, hogy ha megtaláljátok Mordish-t, használhasd…

Lapozz a **91**-re!

288.

Áldva előrelátásodat, gyorsan leoldozod a teherhordó öszvér hátáról a kereket, majd odagurítod a hajtóknak, akik nyomban neki is látnak a cserének. Pár perc alatt végeznek, s büszkén jelentik, hogy a szekér ismét útra kész. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, és továbbindítod a karaván a rossz úton.

Nemsokára eléritek az északnak tartó kavicsos főutat, ahol Nordhern felé fordultok; lapozz a **68**-ra!

289.

A népes forgatagban elvegyülve bolyongtok a keskeny utcákon, melyeket már kora délután is árnyékba borítanak az erődrendszer masszív falai. Többször is útbaigazítást kell kérnetek, de végül csak sikerül rátalálnotok a város leghíresebb alkimista műhelyére.

Odabent zsúfolt összevisszaság fogad titeket. A fejetek felett kitömött madarak lógnak zsinórokra függesztve; a polcokon fiolák, tégelyek, kisebb-nagyobb palackok és dobozok sorakoznak. A pulton és a sarokban álló láda tetején különböző színű és méretű kristályok és ércek látszódnak. A boltban erőteljes kénkőszag érződik, és valamilyen maró füst is terjeng a levegőben.

A pult mögül egy hegyes orrú asszony lép elő, miközben a kezét foltos, zöld kötényébe törli.

– Ari vagyok, Zerd legnagyobb tudású alkimistája, a kövek és fémek átalakításának szakértője, valamint a robbantás mestere – jelenti ki. – Miben lehetek a szolgálatotokra?

Megkérdezed Arit, hogy tud-e valami olyat ajánlani, mely segítheti egy karaván védelmét. Az alkimista térül-fordul, és hamarosan

egész kis kupacot hord a pultra, majd mindenről elmondja, hogy mire való és mennyibe kerül.

Savlabda (2 darab van belőle)	10 aranytallér darabja
Füstgömb (2 darab van belőle)	8 aranytallér darabja
Szoborelevenítő folyadék	111 aranytallér
Corpius Élőhalott Közömbösítő Permete	25 aranytallér

Ha vásárolsz a tojásméretű savlabdákból vagy a gyerekfejnyi füstgömbökből, bármelyik harc során bevetheted őket. Amennyiben egy savlabdát használsz, dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, akkor a maró sav 3 *Erőnlét* pont veszteséget okoz ellenfeleiteknek, ha az eredmény páratlan, akkor 1 *Harckészség* és 1 *Erőnlét* pontot vonhatsz le tőlük az elszenvedett sérülések miatt. Ha egy füstgömböt vetsz be, akkor egy forduló idejére 2 ponttal csökkentheted ellenfeleitek *Harckészségét*, mivel nem látnak a sűrű füsttől.

A Szoborelevenítő folyadékról Ari büszkén meséli, hogy életre kelt, sőt, valós méretűvé növeszt bármilyen szobrot. Ha megvásárolod, akkor akármelyik harc előtt használhatod, feltéve, ha rendelkezel valamilyen szoborral is. Ebben az esetben az életre kelt figura mellettetek fog küzdeni; az első fordulóban extra sérülést okoz ellenfeleiteknek, ha pedig titeket ér sérülés, akkor először a szobor *Erőnlétét* kell csökkentened (ha 0-ra vagy az alá esik az *Erőnléte*, akkor a figura szétporlad, és le kell húznod a *Zsoldoslapról*; ha esetleg túléli a csatát, akkor is ugyanígy megsemmisül). A szobrok értékei a következők: Íjászszobor: *Erőnlét*: 1, sebzés: -2 *Erőnlét*; Lovagszobor: *Erőnlét*: 4, sebzés: -4 *Erőnlét*; Sakk-készlet figurái: *Erőnlét*: 8, sebzés: -2 *Erőnlét*; Nagybáró aranyszobra: *Erőnlét*: 3, sebzés: -1 *Erőnlét*. A tartályban három adag van; egy harc előtt akár több adagot is elhasználhatsz, azaz több szobrot is életre kelthetsz. Írd fel jegyzeteid közé ezt a fejezetszámot, hogy bármikor megnézhesd, miként hat a folyadék!

Corpius Élőhalott Közömbösítő Permete az alkimista szerint kocsonyává alakítja az élőhalottakat. Ha megvásárolod, csak akkor vetheted be, ha a könyv lehetőséget ad rá!

Ha jegyzeteid között szerepel a „*Zerdi költségtérítés*”, akkor itteni vásárlásaidból legfeljebb 30 aranytallért a tartományúr kincstára fizet.

Amennyiben van nálad valami az alábbi tárgyak közül, akkor Ari beszámíthatja bármelyik terméke vételárába (a megadott értékben):

Ökölnyi rézmozsár	6 aranytallér
A Csillagvizsgáló alaprajza	10 aranytallér
Alkimista Receptkönyv	28 aranytallér

Ha a Csillagvizsgáló alaprajzát is eladod Arinak, lapozz a **227**-re!

Döntsd el, mit veszel meg az alkimista üzletéből, és jegyezd fel a változásokat a *Zsoldoslapra*!

Ha legalább 30 aranytallérért vásárolsz az üzletben, és van nálad boszorkánytövis őrlemény meg víz a Zavaros-tóból, és tudod, mit kell tenni velük, akkor megkérheted erre Arit; ebben az esetben lapozz a **241**-re!

Megköszönöd Ari segítségét, aztán távoztok az üzletből; lapozz az **5**-re!

290.

Lorna közli Tabitával, hogy elválnak útjaik, ugyanis Morikkal tart Nordhern felé. Írd fel a nevét a *Zsoldoslapra*, a verőlegények mellé, és növeld meg a *Harckészségeteket* és az *Erőnléteteket* 1-1 ponttal!

Lapozz a **44**-re!

291.

Pár lépés után egy keskeny ösvényt vesztek észre, melynek végén egy takaros házikó látszik. Valószínűleg Eriana otthona lehet.

Ha fel akarod deríteni a házat, lapozz a **43**-ra, de előtte döntsd el, hogy egyedül mész-e be vagy valamelyik társaddal! (A következők közül választhatsz: Morik, a zugárus; Bax, a Méregkeverők vezetője; Brutus Morc, az ereklyevadászok vezetője; Dormindar, a csatamágus.)

Ha nem kockáztatod meg, hogy belépj egy boszorkány hajlékába, lapozz a **117**-re!

292.

A „*Három buzogány*” nevű fogadót jól ismered, magad is számtalan estét töltöttél el itt az ivócimboráiddal. A zajos, füstös földszinti helyiség mindig tömve van italra szomjazó helyiekkel és néhány átutazóban lévő vendéggel. A fogadósnő ápolatlan, tenyeres-talpas asszonyság; most is azonnal megismer, és a pult mögül feléd int.

– A szokásos köll, Aradin? – kérdezi, és máris kézbe vesz egy kupát, hogy megtöltse habzó sörrel.

Megrázod a fejed, majd gyorsan elmondod Atinnának, hogy ezúttal üzleti ügyben jöttél; találnod kell néhány harcost egy veszedelmes kalandhoz.

– Ja… – biccent a zsíros hajú asszonyság, és az orrod elé tartja lapáttenyerét. – Akkó 10 arany lesz. Közvetítői jutalék, biza…

Ha kifizeted Atinnának a pénzt, húzd ki a *Zsoldoslapról*, és lapozz a **18**-ra!

Ha nincs 10 aranytallérod, a fogadósnő nem foglalkozik veled többet, pár percnyi nézelődés után pedig te is belátod, hogy üres zsebbel amúgy sem tudnál harcosokat felfogadni. Lapozz vissza az **1**-re, és válassz a még rendelkezésedre álló lehetőségek közül!

293.

Hirtelen az időjárás-varázsló dühös ordítását halljátok a szobor mögül; előrántjátok fegyvereiteket, és odasiettek. A mindig higgadt Bilobius most holtsápadt, és láthatóan nagy igyekezettel keres valamit.

– A varázsbotom! A szoborhoz támasztottam, amíg a dolgomat végeztem a bokorban… Mire visszajöttem, a zerduköves botom nem volt sehol… Valaki ellopta!

Tanácstalanul forgatjátok a fejeteket; ha járt volna erre bárki, azt észre kellett volna vennetek.

– Oneg eltűnt – közli a félelf tanítvány, mire mestere dühösen felnyög.

Most már tudjátok, hogy az a kétszínű bajkeverő csak azért csatlakozott hozzátok, hogy ellophassa a varázsbotot… Mindenesetre a zerdukő hiányában Bilobius nem tudja alkalmazni a harcok során az ellenszél varázslatot, így többé nem vonhatod le ellenfeleitektől az 1 *Harckészség* pontot sem! A fickó távozása miatt csökkentsd 1 ponttal az *Erőnléteteket* is!

A karaván újra útra kel; lapozz a **249**-re!

294.

Sikerül a fürge félelf útját állnotok, s letepernetek, nemsokára pedig Brutus Morc is megérkezik.

– Nézzük, van-e még nála valami, ami a miénk! – zihálja a törpe.

Sajnos a tolvaj tarisznyája csaknem üres; csupán egy régi gyöngysor, meg egy apró festmény kerül elő, végül pedig…

– A csákányom! – kiáltja boldogan az ereklyevadász, s magához öleli varázslatos szerszámját. (Írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy Brutus Morcnál van a mágikus csákány!)

Az ereklyevadászok elpakolják holmijukat, majd átadjátok a félelf tolvajt a városőröknek, és szétnéztek a piacon; lapozz vissza a **124**-re!

295.

A fejetlen férfi jobb kezével előrántja párbajtőrét, és jelt ad a csontvázaknak, hogy támadjanak meg benneteket.

ÁTOKSZIPOLY ÉS CSONTVÁZHARCOSAI
Harckészség: 7
Erőnlét: 18

Ha van nálad egy palack szenteltvíz, akkor hozzávághatod az élőhalottakhoz; amelyikükre ráfröccsen a folyadék, azt marni kezdi, mint a sav, így levonhatsz 3-at ellenfeleitek *Erőnlétéből*!

Ha Brutus Morc egyike a társaidnak, akkor leakaszt egy medált a nyakából, és a csontvázak elé veti. Az ékszerbe Pallan néhai főpapjának fogát is belefoglalta a készítő, ez a szent ereklye pedig pusztító erővel bír az élőhalottak ellen; ragyogó villám csap ki belőle, és elporlasztja a legelől haladó csontvázakat. Vonj le 4-et ellenfeleitek *Erőnlétéből*!

Ha Dormindar csatlakozott hozzád, görcsösen próbálja leküzdeni a részegségét, és noha forog vele a világ, varázsolni kezd. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páratlan, akkor a *Halhatatlantalanító* nevű varázslat segítségével semlegesíti a csontvázharcosokat mozgató sötét mágiát; csökkentsd az *Erőnlétüket* a dobott számmal, és vonj le tőlük 1 *Harckészség* pontot is! Ha az eredmény 6, akkor Dormindar eltünteti a közelében lévő vágófegyvereket, így jó pár csontváz pusztakézzel lesz kénytelen harcolni; csökkentsd a *Harckészségüket* 2 ponttal! Ha az eredmény 2 vagy 4, akkor a varázslat nem sikerül.

Ha egy csapatnyi élőhalott ork is a karaván védőihez tartozik, akkor utasítod őket, hogy rontsanak rá a csontvázakra, amit ők meg is tesznek; vonj le ellenfeleitektől 1 *Harckészség* és 5 *Erőnlét* pontot! Sajnos azonban a fejetlen fiatalember mesteri módon bánik a párbajtőrrel, és több néhai orkkal is végez; csökkentsd *Harckészségeteket* 1, *Erőnléteteket* 2 ponttal!

Ha győzelmet arattatok a csontvázsereg felett, gyorsan kifújjátok magatokat, majd átkutatjátok a támadóitokból megmaradt csontkupacokat. Az élőhalottak által használt kardok és tőrök egytől egyig borotvaélesek; néhány zsoldosod le is cseréli rájuk korábbi fegyverét. Ha gondolod, egy rövidkardot te is magaddal vihetsz tartalékként, bár a vágófegyverrel való harc nem az erősséged (írd fel a *Zsoldoslapra*!).

Ha az ereklyevadászok veled vannak, lapozz a **166**-ra!

Máskülönben lapozz a **72**-re!

296.

Ahogy visszavonulást rendelsz el, a hajtók megfordítják a szekereket, és az egész karaván elindul arra, amerről jöttetek. Khalebor-

ban kalandra és izgalomra vágytál ugyan, de egy hadsereggel való szembeszállás már azért jóval több ennél…

– Mi lesz most a nordherniekkel? – kérdezi szipogva a mindig mindenkiért aggódó Rudó a szekere bakjáról.

Motyogsz valami olyasmit, hogy Nordhern védői nélkületek is fel tudják venni a harcot az ostromlókkal… azonban egyáltalán nem vagy biztos ebben, ráadásul egyre jobban kezded szégyelleni is magad a gyávaságod miatt. Csökkentsd 2-vel *Becsület* pontjaid számát!

Ha Átokszipoly csatlakozott hozzád, lapozz azonnal a **267**-re!

Mielőtt elhagynátok a völgyet, visszanézel a város felé. Rengeteg különféle szörnyeteget látsz a sziklák között nyüzsögni, és mind a városfal irányába menetelnek… Éppen elfordulnál, amikor hirtelen egy nem evilági üvöltés harsan odalentről; talán egy démon diadalittas ordítása. Megrázod a fejed. Nincs itt semmi keresnivalód!

Megfeszített tempót diktálva másnap el is éritek Zerd városát, ahol a helyi piacon értékesíted a szekerek rakományát. A pénz, amit kapsz, csupán töredéke annak, amit Nordhernben reméltél az árukészletért, de azért több a semminél.

Virradatkor megérkeznek a beszámolók Nordhern ostromáról. Állítólag élőhalottak és kristályharcosok törtek be a város kapuján, és zúdultak végig az utcákon, mindenkit legyilkolva, akit csak értek. Örülsz, hogy nem vettél részt a csatában, hiszen így legalább életben maradtál… A szégyenérzet ennek ellenére mindennap veled lesz.

Zerdben maradsz egy munkásoknak kiadott közösségi szálláson, és soha többet nem kelsz útra; egy életre elment a kedved a kalandoktól. Végül egy helyi kurtizán testőreként kezdesz dolgozni, és éppolyan életed lesz, mint amilyet Khaleborban magad mögött akartál hagyni. Utad itt véget ér.

297.

Az élőhalottak már mindenütt ott nyüzsögnek. Harcolnotok kell a legnagyobb csoportjukkal, különben végeznek veletek!

Ha korábban sikerült riadóztatnod a kapuőrséget, akkor a kiküldött felderítők most az oldalatokon küzdenek; növeld meg a *Harckészségeteket* 1, az *Erőnléteket* pedig 4 ponttal!

ÉLŐHALOTTAK SEREGE
Harckészség: 13
Erőnlét: 30

A csata során minden elesett zsoldosodat azonnal feltámasztja a sziklán álló elf asszony, majd csatasorba is állítja a saját oldalán (még az élőhalottakat is); minden elveszített *Erőnlét* pontotokat írd hozzá az Élőhalottak seregének *Erőnlétéhez*! (Amennyiben elkísért Átokszipoly, úgy az őt sújtó átok miatt egyetlen emberedet sem tudja feltámasztani az elf asszony, még az élőhalottakat sem.)

Ha van nálad Szoborelevenítő folyadék, ugyanúgy használhatod, mint máskor (az elpusztított szobrot vagy szobrokat nem képes életre kelteni a sziklán álló nő).

Ha a hátizsákodban lapul Corpius Élőhalott Közömbösítő Permete, akkor rászórhatod az elől lévő támadókra; hatására az élőhalottak testét mozgató sötét mágia megszűnik, s így nem jelentenek többé veszélyt a számotokra. Vonj le ellenfeleitektől 2 *Harckészség* és 7 *Erőnlét* pontot, és húzd ki Corpius Élőhalott Közömbösítő Permetét a *Zsoldoslapról*!

Ha rendelkezel Mindent Maró Keverékkel, akkor most akár több palackkal is az élőhalottakhoz dobhatsz. A szétfröccsenő folyadék azonnal marni kezdi őket, s néhányan darabokra is esnek. Vonj le ellenfeleitektől az első palack után 4 *Erőnlét* pontot, a második palack után további 3 *Erőnlét* és 1 *Harckészség* pontot, a harmadik palack után pedig újabb *5 Erőnlét* pontot! (Ne felejtsd el kihúzni a felhasznált palackokat sem a *Zsoldoslapról*!)

Ha van nálad egy palack szenteltvíz, akkor hozzávághatod az élőhalottakhoz. Amelyikükre ráfröccsen a folyadék, azt marni kezdi, mint a sav. Csökkentsd ellenfeleitek *Erőnlétét* 3-mal, és húzd ki a szenteltvizet a *Zsoldoslapról*!

Ha Bilobius és tanítványai az oldaladon harcolnak, lapozz a **230**-ra!

Ha veled van Branimir, *valamint* legalább egy társa, akkor egy ideig rendkívüli elszántsággal küzdenek; az első három forduló során +1 *Erőnlét* pont veszteséget okoznak ellenfeleiteknek a normál sebzésen felül.

Ha Dormindar is elkísért, akkor most hozzád fordul, hogy van-e nálad cukor, mert jól jönne az egyik varázslatához. Ha tudsz adni a borostás mágusnak piroscukrot vagy hínárcukrot, ő a *Ragacsédes* nevű varázslattal a földhöz tapasztja az élőhalottak egy részét; csökkentsd a *Harckészségüket* 1-gyel! Ha nincs nálad cukor, akkor Dormindar villámot lő az élőhalottak közé, és ezzel jó néhányat letarol; vonj le 3-at az *Erőnlétükből*!

Amint az ellenséges sereg *Erőnléte* 5 alá csökken, *és* a csata során veszítettetek legalább 4 *Erőnlét* pontot, *valamint* nincs veled Átokszipoly, lapozz azonnal a **275**-re!

Ha legyőztétek a pokoli hordát, az elf asszony felsikolt dühében, majd hátrapillant a válla felett, mintha onnan várna segítséget…

Ha jegyzeteid között szerepelnek a „*Tükörmester halott*” szavak, lapozz a **127**-re!

Máskülönben lapozz a **189**-re!

298.

Az ereklyevadászok vezetője félrehúz egy márványtáblát a falon; egy kis üreg válik láthatóvá, melyből a törpe egy ujjnyi hosszú, zsinórszerű holmit emel ki. Elragadtatott örömmel szemléli, és párszor végig is simít rajta.

– Még apám mesélt a mantikórok sörényéből készített kanóc mágikus tulajdonságáról – magyarázza Brutus Morc, látva meglepett tekintetedet. – A füstje állítólag elűzi a démonokat… Az öreg remek ereklyevadász volt, de sohasem bukkant rá egyetlen sörényszálra sem. Eddig én sem, de tegnap este elbeszélgettem a khalebori ispotályt vezető idős papnővel, aki elmondta, hogy egykor ebben a mauzóleumban elhelyeztek egy sörény-kanócot… még a pontos helyét

is ismerte! Most végre az enyém… Apám büszke lenne rám! – Ezzel a törpe zekéjébe rejti a zsinórszerű holmit. (Írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy Brutus Morcnál van a mantikór-sörény!)

Miután mindent eltettetek, kiléptek a mauzóleumból, majd elhagyjátok a sírkertet. Nemsokára visszaértek az ösvényen az útjelző táblához, ahol csatlakozva a karaván hoz, folytatjátok utatokat észak felé a kavicsos úton; lapozz a **29**-re!

299.

A varázsló visszamászik a helyére.

– Dormindar, te ünneprontó! Az hittem, piálunk… – néz cimborája után a kopasz fickó, majd mérgesen legyint. – Jól van, tűnjetek el! Majd bepótoljuk a mulatságot, ha visszajöttél!

Megkönnyebbülten felsóhajtasz, és azonnal továbbindítod a karaván t, fél szemedet azért az iszákos csatamáguson tartva.

Lapozz a **8**-ra!

300.

Másnap reggel kipihenten és jókedvűen ébredsz. Ugyan ez volt az első éjszakád a nordherni házadban, de máris otthonosan érzed magad a míves fabútorokkal berendezett, három hálószobás épületben. Felöltözöl, megreggelizel, aztán elindulsz a piac felé, hogy vásárolj pár apróságot. A sarokról még visszanézel, és elégedetten szemléled a hatalmas királykőris alatt megbújó piros tetőcserepes, színes mozaikokkal díszített, jókora erkéllyel rendelkező épületet. Sohasem gondoltad volna, hogy egyszer saját házad lesz…

A kereskedők utcáján éppolyan színes vásári forgatag fogad, mint amilyen a khalebori Bazársort is jellemezte. Karcsú elfek, zömök törpék, izmos félorkok, kékbőrű gremlorok és persze emberek nyüzsögnek mindenfelé. Sokszínűek az árusok portékái is: fegyverek, szőrmék, bakancsok, fafaragványok, sült ételek és megszámlálhatatlan más, amit a vásárló csak óhajthat. Tarkák az árusító bódék és boltok oldalai is, csakúgy, mint az ajtók fölé kifeszített árnyékoló vásznak.

Bámészkodás közben hirtelen azt a bizonyos sárga kaftánt is kiszúrod a színkavalkádban – talán azért, mert olyan sokszor láttad az út során… Mosolyogva intesz Ori-Garrnak, mire a hajtó megtorpan, mond valamit a mellette álló férfinak, aztán mindketten hozzád sétálnak.

– Szintén nagybevásárlás? – kérdezi, miközben egy aranyakkal tömött erszényt zörget az övén. – Most, hogy olyan nagylelkű fizetséget kaptunk a szolgálatainkért, úgy gondoltuk, veszünk valami szépet az otthoniaknak…

– Én például fülbevalót vásároltam az asszonynak, meg mozgatható szárnyú falepkéket a gyerekeknek – szól közbe Pipás Rudó, akit eddig nem is láttál, de most előbújik a fejét az ismeretlen fickó mögül. – Ori-Garr meg selyemköntösöket és kaftánokat vett magának, sőt, az öccsének is, Bolhás pedig…

– Aradin uram! Örülök, hogy összefutottunk! – szólal meg a hajtókkal együtt érkezett idegen, akinek a hangja igencsak ismerősnek tűnik. – Nem ismersz meg, uram? A többiek is így voltak vele, amikor kijöttem a borbélytól… Most, hogy nem kell minden garast a fogamhoz vernem, úgy gondoltam, költök egy kicsit magamra is… – A mindig sokat beszélő, jó kedélyű hajtó megszokott, torzonborz szakálla már a múlté; Bolhás megnyiratkozott, szőrtelen képével pedig teljesen más ember hatását kelti.

Megkérdezed, hogy mik a terveik, mihez kezdenek ezután.

– Természetesen hazatérünk Ildenorba – mondja Bolhás, csupasz állát simogatva. – A fizetségünkből meg az Aradin uramtól kapott jutalmunkból vettünk ezt-azt az otthoniaknak, de a legfontosabb, hogy hazavigyük az aranytallérjainkat a szeretteinknek. Mamikám oda lesz az örömtől a tömött erszényem láttán… Még a tetőt is meg tudjuk majd javíttatni!

Beszélgettek még pár percig, aztán Ori-Garr közbeszól, hogy indulniuk kell.

– Ja igen, várnak ránk! – csacsogja a félszerzet. – A testőreinkkel mostanra beszéltük meg az indulást a déli kapunál, a szekerünknél.

– Jobbnak láttuk, ha felfogadunk pár fegyverforgatót a hazafelé vezető útra – magyarázza Bolhás. – Már ismerjük az út veszélyeit, és nem szeretnénk, ha odaveszne a nehezen megszerzett vagyonunk…

Megkérdezed, hogy tudsz-e valamiben segíteni nekik, de mindhárman csak a fejüket rázzák.

– Már eddig is sokat tettél értünk, Aradin uram – nevet rád Bolhás. – Köszönjük a busás díjazást! Örülök, hogy megismerhettelek. Az istenek oltalmazzanak, Aradin uram!

– Vigyázz magadra! – hajol meg előtted búcsúzóul Ori-Garr a vadonatúj sárga kaftánjában.

– És ne felejtsd el a napi háromszori bőséges étkezést! Háromszor, uram! Nem ám csak egyszer, ki hallott már ilyet? – Pipás Rudó megsimogatja gömbölyű pocakját, aminek mintha apadt volna a körfogata az elmúlt napok során. Aztán a képén feltűnik szokásos, kedves mosolya. – Ne felejts el minket, és ha Ildenorban jársz, mindenképpen ugorj be egy ebédre. Én főzök!

Mosolyogva figyeled, amint elnyeli őket a vásári forgatag, aztán te is indulsz a dolgodra.

Hogy mit tartogatnak a számodra az istenek, nem tudod, de az biztos, hogy utad itt nem ér véget!

Vége

Szlobodnik Gábor

A HÁROMSZEMŰ VISSZATÉRÉSE

Kizárólag akkor kezd el olvasni e történetet, ha a Karavánkísérők szövege erre utasít!

1.

Félórával később már Nordhern északi szegletében álltok – a „Romvárosban", ahogy a helyiek emlegetik. Düledező falú, beomlott tetejű házakat láttok, akármerre is néztek; közöttük halmokban áll a szemét és a törmelék, melyeken embermagas gyomok tenyésznek. Semmilyen támpontotok sincs, hogy merre lehet a Csillagvizsgáló, így csupán a megérzéseitekre hagyatkozva vágtok neki a városrész felfedezésének.

Jó pár percig bolyongtok a töredezett kövezetű utcákon a halotti csendben; végül Brutus Morc befordul két épület közé, te pedig követed. Egy hosszú, sötét sikátorba kerültök; botladozva haladtok előre a törmelékek tetején, s éppen szitkozódni kezdenél, amikor kiértek egy gazzal felvert térre. Ugyanolyan elhagyatott, mint a Romváros többi része, s csupán egy széles, egyszintes udvarház magasodik a túloldalán. Láthatóan réges-rég magára hagyták: a falai omladoznak és benőtte őket a repkény, az ablakai pedig üveg nélkül ásítanak felétek. A tető szintén foghíjas, megroggyant, és a bejárathoz vezető rövid lépcsősor is félig leomlott már; a boltíves kapu felett azonban még mindig látható néhány betű a hajdani feliratból: „..illagvi..g..ó".

– Megtaláltuk! – suttogja Brutus Morc izgatottan.

Azonnal a bejárathoz siettek, majd szélesre tárva a kétszárnyú kaput, beléptek az épületbe. Egy félhomályos előcsarnokba kerültök; meggyújtjátok lámpásotokat, és körülnéztek, de csupán a repedezett falakat és a törmelékkel borított padlót látjátok – a hely teljesen üresnek tűnik. Felfedeztek azonban két romos, sötét folyosót: az egyik a bal, a másik a jobb oldali falból nyílik. Társad elgondolkozva simogatja hosszú, vörös szakállát.

Amennyiben Brutus Morcnál van a Csillagvizsgáló alaprajza (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), lapozz a **10**-re!

Máskülönben lapozz a **23**-ra!

2.

Brutus Morc arrébb ugrana, ám sérült bal lába miatt képtelen erre, így mindkét puffadt, fekete bélcsáp irtózatos erővel a mellkasának csapódik.

Amennyiben Brutus Morcon új páncél van (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), lapozz a **14**-re!

Máskülönben lapozz a **20**-ra!

3.

Kifújjátok magatokat, majd az ereklyevadász izgatottan betaszítja a korhadt faajtót, és ekkor egy belső udvar tárul elétek. Omladozó falak határolják, és a természet láthatóan már rég átvette az uralmat felette: elvadult, összekapaszkodó fákat és bokrokat, meg térdig érő gazt láttok, bármerre is néztek. Nem erre számítottatok, de némi habozás után nekivágtok az udvar felfedezésének, bízva benne, hogy végre a Háromszemű sisak nyomára bukkantok.

Mivel a bozót középen a legsűrűbb, így inkább a bal oldali fal mellett indultok el; azonban itt is csak lassan tudtok haladni, mert lábatok folyton beleakad a kusza aljnövényzetbe és a gyökerekbe. Brutus Morc hangosan átkozódik melletted, mely a mély csendben valóságos égzengésnek hat. Ijedten nézel körül, de az udvar ugyanolyan kihaltnak tűnik, mint maga az épület; csupán az enyhe szellőben lengedező gyomokat és faágakat látod mindenhol.

Percekig botorkáltok így az aljnövényzetben, végül az udvar hátsó sarkában, néhány fa alatt egy romos, kerek kútra leltek; óvatosan megközelítitek, és belevilágítotok lámpásaitokkal, ám csupán faleveleket és törmeléket rejt a mélye. Aligha valószínű, hogy itt rejtették el a sisakot…

Csalódottan fordultok el a kúttól, majd jobb híján újra nekivágtok az udvarnak, ezúttal Brutus Morc javaslatára már egyenesen a közepe felé tartva. Átküzditek magatokat egy bozótos részen, meg néhány terebélyes fa ágai alatt, és ekkor kiértek egy kisebb tisztásra. Az ereklyevadász gyanakodva járja körbe, s végül a közepén, ahol a legsűrűbb az aljnövényzet, megáll valami előtt, ami leginkább egy

repkény borította alacsony, hosszúkás kőtömbnek tűnik. Alaposan szemügyre veszi, majd előhúzza a tőrét, és elkezdi levagdosni róla a növényzetet; a homlokodat ráncolva figyeled, de hamar nyilvánvalóvá válik, hogy nem egyszerű kőtömbről van szó, hanem egy szarkofágról. Az oldalát elmosódott szimbólumok borítják, melyek közül már csak Pallan istené kivehető – a pajzs, melyet egy kard díszít –, a tetejébe pedig egy páncélt és sisakot viselő lovag képe van faragva.

– Háromszemű Martiz sírja – suttogja Brutus Morc átszellemült arccal. – Csak az lehet…

Izgatottsága rád is azonnal átragad; odasietsz a szarkofághoz, majd nekifeszültök a súlyos kőfedélnek, amit lassan sikerül is oldalra tolnotok. A következő pillanatban erős dohszag csapja meg az orrotokat, s egy lovag pókhálószőtte maradványai tárulnak elétek. Feltehetőleg nagyon régóta itt lehet már, mert páncéljának minden része erősen rozsdásodik, hófehérre száradt koponyáját pedig vékony repedések borítják.

– Épp a sisak nincs itt… – morogja az ereklyevadász csalódottan. – Hacsak… – Ezzel benyúl a szarkofágba, és nekilát áttapogatni az alját, esetleges titkos rekeszek után kutatva.

Idegesen figyeled Brutus Morcot, s minden pillanatban attól tartasz, hogy az egykori lovag feléled és sírjának háborgatójára támad…

– Nincs itt semmi – fakad ki végül mérgesen az ereklyevadász, és hátralép. Aztán a szeme hirtelen megakad a csontváz vaskesztyűjén; közelebb hajol hozzá, s megpróbálja lehúzni, de nem jár sikerrel. Ekkor dühében megrántja, mire az egykori lovag kézfeje halk roppanással letörik. – Forgon szakállára – morogja Brutus Morc, majd felemeli a kesztyűt, melyből apró darabokban hullik ki a csontváz kézfeje. Borzongva vizsgálgatja, s te is közelebb hajolsz hozzá, ám teljesen hétköznapinak tűnik, ráadásul nem csupán rozsdás, hanem túl nagy méretű is. – Nem értem… mintha az előbb még kéken izzott volna… – Az ereklyevadász elgondolkozva forgatja a tárgyat, végül vállat von, és a zsákjába süllyeszti. (Írd fel a *Zsoldoscsapatok* rovatba, hogy Brutus Morcnál van a vaskesztyű!)

Lapozz a **13**-ra!

4.

Az ereklyevadász bal kezével előkapja az üvegcsét, s a tartalmát a csápra önti. Bűzös, fekete füst száll a magasba, ellenfeletek pedig felüvölt, és testrészével elengedi Brutus Morcot. (Húzd ki a Mindent Maró Keveréket a *Zsoldoscsapatok* rovatból!)

Lapozz a **19**-re!

5.

Brutus Morc szeme kidülled, és fuldokolni kezd, te pedig inkább elfordítod a fejed, hogy ne is lásd társad haláltusáját.

Amikor az undorító alak végzett az ereklyevadásszal, a kövezetre dobja a holttestet, és torz vigyorral feléd fordul. Rémülten próbálsz szabadulni a varázskötél szorításából, ám minden hiába… Az egyik bűzös bélcsáp lassan a te derekadra is ráfonódik, a másik pedig a nyakadra, és kiszorítják belőled az életet. Utad itt véget ér.

6.

Éppen mondanál valamit, amikor mozgást veszel észre Brutus Morc mögött. Odanézel, és egy magas, vékony alakot pillantasz meg az udvarház sarkánál; egész testét elnyűtt, sötétbarna köpeny fedi, arcát pedig egy bő csuklya borítja árnyékba. Lassan, bicegve közeledik felétek az épület repkénnyel benőtt fala mellett, majd tőletek úgy húszméternyire megáll. Rosszat sejtve figyeled, és valahogy biztos vagy benne, hogy ez az alak is a sisakot keresi… Maga az összeesküvő lenne?

Brutus Morc is felfedezi, és szintén bizalmatlanul méregeti, a sisakot tartalmazó zsákot pedig a háta mögé rejti. Ekkor az idegen csontos ujjaival a csuklyához nyúl és hátratolja, mire láthatóvá válik gubancos, sötét haja és hullasápadt arca, melyet két hatalmas, éjfekete szem ural.

– A sisakot! – hörgi az ijesztő alak. – Azonnal!

Brutus Morc bizonytalanul hátralép, és előrántja buzogányát. Te is így teszel, hiszen tudod, hogy semmiképp sem válhattok meg a nagy hatalmú ereklyétől… Ekkor azonban az alak kitép egy szálat a

hajából, majd feléd dobja, miközben érthetetlen szavak hagyják el a száját. A hajszál erre egy vékony, szürke kötéllé alakul, és villámgyorsan rád tekeredik, kíméletlenül a testedhez szorítva végtagjaidat. Felkiáltasz, de nem tehetsz semmit: fegyvered kihullik a kezedből, te pedig oldalra zuhansz, ráadásul a fejedet is bevered az épület előtti kövezetbe. Brutus Morc azonnal előrántja a tőrét, és hozzád siet, ám képtelen elvágni a varázskötelet.

Társad igyekezetére torz, gurgulázó nevetés felel; rémülten néztek a köpenyes alakra, aki ekkor letöri egyik csontos ujjpercét, és néhány szó kíséretében a földhöz vágja. A következő pillanatban egy két méter magas teremtmény jelenik meg, mely mintha egy csontváz és egy démon keveréke lenne: egész testét csont alkotja, de hatalmas karmokkal rendelkezik, feje pedig furcsán megnyúlt, és idézőjéhez hasonlóan két hatalmas, éjfekete szeme van.

Felkiáltasz, s kétségbeesetten próbálsz kiszabadulni a varázserejű kötél szorításából, de még megmozdulni sem tudsz (ha van nálad egy erőnövelő ékkő, most az sem segít rajtad). Brutus Morc erre védelmezően eléd lép, és farkasszemet néz a szörnyeteggel; az nem is vesztegetve az időt, hangos hörrenéssel felétek veti magát.

Amennyiben Brutus Morcnál van egy mantikór-sörény (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), lapozz a **24**-re!

Máskülönben lapozz a **15**-re!

7.

Brutus Morc villámgyorsan arrébb ugrik, így a két puffadt, fekete bélcsáp elrepül mellette. Pokoli ellenfeletek ezt látva visszahúzza két undorító testrészét, majd ismét célbaveszi az ereklyevadászt. Brutus Morc ezúttal is félreugrik, és közben buzogányával lesújt az egyik csápra; az nekicsapódik az udvarház falának, és fekete váladék fröcscsen elő belőle. A köpenyes alak felüvölt, az ereklyevadász pedig újból a sérült bélcsáp felé üt, ám az kitér a buzogány elől.

Lapozz a **19**-re!

8.

– Átkozott törpe! – sziszegi a köpenyes alak, amikor teremtménye betört koponyával összeesik. Rátok vicsorog, felfedve undorító, fekete fogait, majd jobb kezének egyik körmével belevág bal tenyerébe, kiserkenő vérét pedig felétek fröcsköli. A vércseppek egy pillanat alatt hegyes fémszilánkokká alakulnak, és az ereklyevadász feje irányába repülnek. Társad felkiált, de már képtelen kitérni a szilánkok elől; csupán arra van ideje, hogy jobb karját az arca elé kapja…

Amennyiben van Brutus Morcon egy alkarvédő (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), lapozz a **16**-ra!

Máskülönben lapozz a **21**-re!

9.

– Meneküljetek… – dörgi felétek Pentelor, miközben hátralép az undorító testrészek elől. – Így nincs esélyetek… Vigyétek biztos helyre a sisakot, amíg…

Ám a hajdani tudós nem tudja befejezni: pokoli ellenfeletek ugyanis bélcsápjaival körbefonja a tornyot, mire az meginog, majd hangos robajjal az épület bejárata elé zuhan. A hatalmas kőkoloncok azonnal maguk alá temetik Pentelort; a rémséges alak felkacag, majd újra felétek fordul. Brutus Morc nyögve, minden maradék erejét összeszedve próbál minél messzebb kúszni ellenfeletektől, ám minden hiába. A csápok egy pillanat alatt utolérik, majd az egyik a derekára, a másik pedig a nyakára tekeredik…

Lapozz az **5**-re!

10.

Brutus Morcnak eszébe jut a pergamen, melyen állítólag e hely alaprajza szerepel; gyorsan előkapja és széttekeri, te pedig közelebb tartod hozzá a lámpásodat. Egy téglalap formájú épületet láttok magatok előtt; a szélein egy folyosó fut körbe, melyből mindkét oldalon kisebb-nagyobb helyiségek nyílnak. Valószínűleg valóban a Csillagvizsgáló lehet, mert a déli oldal közepén tisztán kivehető az előcsarnok, s az abból induló két folyosó. Átvizsgáljátok az alaprajzot, és a

közepén észrevesztek egy helyiséget, mely jóval nagyobb a többinél, ráadásul pár elmosódott betű áll mellette: „H...msz.m. M....z s....” Csak találgatni tudtok, hogy ez mit jelenthet, ám az biztos, hogy érdemes utánajárni. Úgy látjátok, hogy a helyiség bejárata az épület északi részéről nyílik; mindkét folyosó elvezet oda, ám a jobb oldali könnyebben járhatónak tűnik, így végül azon indultok el.

Alig mentek pár métert, amikor a sötétségből egy ajtónyílás bontakozik ki a bal oldali falon; kíváncsian világítotok be rajta, de csupán egy beázott mennyezetű, repedezett falú, törmelékkel teli szobát láttok. Folytatjátok utatokat a folyosón, s hamarosan további ajtókra bukkantok a bal és a jobb oldali falon is; kintről nézve úgy tűnik, mindegyik ugyanúgy szeméttel, s a hajdani bútorzat roncsaival van tele, így nem is foglalkoztok velük. Nyilván valóban rég elhagyták már az épületet, a környék rablói pedig minden használhatót elvittek.

Végül a folyosó balra fordul, majd néhány további ajtónyílás és üres helyiség után ismét balra. Határozottan haladtok előre a célotok felé, ám aztán egy olyan szakaszhoz értek, ahol a mennyezet teljesen leszakadt, eltorlaszolva így az utat. Ránéztek a térképre, és bosszankodva állapítjátok meg, hogy pontosan innen nyílhat a középső helyiség bejárata… Az ereklyevadász azonban nem adja fel: odalép az omláshoz, és lámpását előrenyújtva vizsgálgatni kezdi.

– Ott! – szól hirtelen. – Az omlás bal oldalán… egy ajtó! – A mutatott irányba nézel, de a köveken kívül semmit sem látsz. Aztán Brutus Morc arrébb lök pár kisebb darabot, és ekkor már te is megpillantod a kőből készült boltívet, alatta pedig az ajtó felső részét. – Csak ez lehet a középső helyiség bejárata! – morogja az ereklyevadász. – Szabaddá kell tennünk valahogy…

Amennyiben Brutus Morcnál van a mágikus csákány (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), úgy lekapja az övéről, s az varázslatos gyorsasággal elbontja az omlást az ajtó elől.

Máskülönben jobb híján kézzel estek neki az omlásnak, így azonban igencsak megszenvedtek a kövekkel, amik nem egyszer be is vannak szorulva. Végül csak sikerül eltakarítanotok a törmeléket a bejárat elől.

Akár így, akár úgy, lapozz a **3**-ra!

11.

Az ereklyevadász kétségbeesetten küzd a bélcsáp ellen, ám annak szorítása egyre erősebbé válik, néhány pillanattal később pedig a másik is elér hozzá, és a nyakára tekeredik…

Lapozz az **5**-re!

12.

– Add ide a sisakot, törpe! – hörgi ekkor az ijesztő alak, és egyik tenyerét előrenyújtja.

Brutus Morc dacosan összeszorítja a száját, majd bal kezével lekapja övéről a tőrét, és villámgyorsan ellenfeletek felé dobja. A köpenyes alakot váratlanul éri a támadás, így már képtelen bármit is tenni ellene; a fegyver markolatig mélyed a jobb vállába, mire felüvölt, arca pedig eltorzul a fájdalomtól.

– Elég a játékból! – hörgi gyűlölettel teli hangon, miközben kitépi magából a tőrt, és a földre dobja. Aztán félrerántja hasáról a köpenyt, és ekkor rettenetes látvány tárul elétek: ellenfeletek alhasán ugyanis egy széles, gennyes seb tátong, melyből kilátszódnak puffadt, fekete belei. A következő pillanatban a pokoli alak ordít valamit, mire a belei két hosszú darabban kicsapódnak a hasából, mint két undorító csáp – egyenesen az ereklyevadász felé.

Amennyiben Brutus Morcnak csak a lába sérült meg az iménti csatában, lapozz a **2**-re!

Ha Brutus Morcnak csak a karja sérült meg, lapozz a **17**-re!

Ha Brutus Morcnak sem a karja, sem a lába nem sérült meg, lapozz a **7**-re!

Ha Brutus Morcnak mind a lába, mind a karja megsérült, lapozz a **22**-re!

13.

Hirtelen kékes ragyogás vonja magára a figyelmeteket a hátsó fal közepe felől, majd a következő pillanatban egy vaspántokkal megerősített faajtó rajzolódik ki rajta. Döbbenten nézitek, és közben az ajtó fölött, a tető közepén egy négyszögletes torony is megjelenik;

ugyanolyan omladozó, szürke kövekből áll, mint az alsó szint, és boltíves ablakai vannak, a tetejének egy része pedig hiányzik.

– A Csillagvizsgáló tornya! – kiáltja az ereklyevadász. – Csak odafent lehet a sisak!

Az ajtóhoz siettek, Brutus Morc pedig azonnal benyit rajta. Egy hosszú, poros, pókhálós lépcsősor válik láthatóvá, melynek végén egy újabb ajtó sötétlik. Felmásztok a kopott lépcsőkön, és amíg az ereklyevadász betaszítja az ajtót, te a válla felett próbálsz betekinteni mögé. Egy négyzet alakú, magas mennyezetű helyiség tárul fel előttetek, melyet a megrongálódott tetőn beszűrődő fény jól bevilágít. Valamiféle kutatószoba lehet, mert a falakat rég megsárgult térképek borítják, meg különféle égitestek ábrái; közöttük pókhálószőtte könyvespolcok húzódnak, rajtuk réges-régi könyvekkel, pergamenekkel. A túloldali ablak előtt egy íróasztal áll, a tetején egy vasból készült szerkezettel: széles, kör alakú talapzata van, közepén egy függőleges csővel, melyre egy másik, ferdén álló, vékonyabb csövet erősítettek. Előtte egy magas támlájú széken egy szürke köpenyes, csuklyás alak ül nektek háttal, akinek láttán szinte a földbe gyökerezik a lábatok. Hát még mindig élne Pentelor…?

Összeszeditek magatokat, majd óvatosan, fegyvereteket markolva léptek be a toronyszobába, hiszen fogalmatok sincs, mit várhattok a legendás tudóstól… A következő pillanatban aztán Brutus Morc lába alatt megreccsen egy fadarab; ijedten néztek az alakra, ám az nem mozdul. Lélegzetvisszafojtva közelítitek meg, a szürke csuklya azonban az arcát is beárnyékolja. Nagy levegőt veszel, majd fegyvered végével lelököd az alak fejéről a csuklyát… és ekkor kis híján felkiáltasz: egy múmiává száradt holttest ül előtted! Barna, pergamenvékony bőre csontos koponyájára tapad, szemürege üresen tátong, szája nyitva. Nyilvánvalóan évtizedek, ha nem évszázadok óta halott lehet.

Elfordulsz a holttesttől, és megvizsgálod az asztalon álló szerkezetet. Rendkívül réginek tűnik, a ferdén álló cső tetejét borító csiszolt üveg pedig vakítóan csillan meg a fényben; minden bizonnyal egy távcső lehet a messzi Amarasinn szigetvilágáról. Ekkor egy nyitott könyvre esik a pillantásod a szerkezet mellett; elveszed és belelapo-

zol. Valamiféle asztrológiai feljegyzések gyűjteményének tűnik, és számos ábrát is tartalmaz az égitestekről. Az egyik lapon egy elnagyoltan megrajzolt szobrot, egy sisakot és egy tekercset is felfedezel; a szobor mellett egy csillag, a sisak mellett egy nap, a tekercs mellett pedig egy hold ábrája szerepel.

– Azt hiszem, megtaláltam – hallod Brutus Morc izgatott hangját, és a következő pillanatban társad egy kopott, rézből készült sisakot rak le eléd az asztalra. – Egyszerűen csak fel volt téve a legfelső polcra…

Homlokodat ráncolva veszed szemügyre az elnyűtt tárgyat; teljesen hagyományos, hosszúkás sisak, mely viselőjének csak a szemét, az orrát és a száját hagyja szabadon. Ha nem lenne ráfestve három csukott szem a homlokrészére, biztos lennél benne, hogy nem ez a keresett tárgy.

Mielőtt bármit is mondhatnál, társad izgatottságtól kipirult arccal felkapja a sisakot, és a fejére teszi. Igencsak nagy rá; Brutus Morc fintorogva igazgatja, és nem úgy tűnik, mintha bármilyen rendkívüli képesség birtokába jutott volna. Már nyúlna is, hogy levegye, amikor a három szem hirtelen kékes fénnyel felizzik, majd eleven szemekké alakul át! Döbbenten figyeled a szemeket, melyek mozognak és pislognak is. Brutus Morc szája ekkor megremeg, majd megtántorodik; úgy kell elkapnod, nehogy elzuhanjon.

– Vindgardia… – motyogja ekkor az ereklyevadász lehunyt szemmel, miközben a sisakon lévő három szem folyamatosan izzik és a távolba mered. – Nincs remény… Werdias… hiába isteni erejű… akár él, akár meghal, a királyságnak hamarosan vége… hacsak szét nem válik az, ami egyesült… a Mágusfejedelem talán képes lehet rá, hiszen ő is Ős… – Ekkor Brutus Morc hirtelen rád néz, szeme pedig kidülled üregéből. – Te…! – hörgi, aztán előhúzza övéből a buzogányát, és rád ront.

Meglepetten lépsz hátra, és épp csak ki tudsz térni társad támadása elől. Ráüvöltesz, hogy hagyja abba, ő azonban dühtől eltorzult arccal újabb rohamra indul. Félreugrasz, az ereklyevadász pedig nekizuhan a mögötted lévő ablaknak, aztán fejjel előre kibukik rajta.

Velőtrázó ordítást hallasz, majd egy fémes csattanást odalentről, az épület előtti térről…

Lélekszakadva rohansz le a lépcsősoron az udvarba, majd a félhomályos folyosón át ki az épület elé, és közben fohászkodsz, hogy életben találd Brutus Morcot… Szerencsére így történik: mire a torony aljához érsz, az ereklyevadász már a falnak támaszkodva ül, és próbál talpra állni. Hihetetlen, de nem látszódik rajta komolyabb sérülés; úgy tűnik, páncélja és Forgon megóvta. A földet éréskor ráadásul a sisak is leeshetett a fejéről, mert méterekkel arrébb hever az ereklyevadásztól. Megkönnyebbülten lépsz oda a társadhoz, és óvatosan felsegíted, miközben egyre csak azt kérdezgeted tőle, hogy mi volt ez – miért támadt rád, s mit látott?

– Nem tudom… nem emlékszem – rázza a fejét Brutus Morc. – De lehet, hogy jobb is… – A sisakhoz lép, felemeli, egy pillanatig vágyakozva figyeli, végül gyorsan a zsákjába süllyeszti. – Soha ne próbáld fel! – figyelmeztet társad szokatlanul szigorú arccal.

Lapozz a **6**-ra!

14.

Az undorító testrészek valósággal lepattannak az új páncélról. Brutus Morc ezen felbátorodva felemeli buzogányát, és lesújt az egyik bélcsápra; az nekicsapódik az udvarház falának, és fekete váladék fröccsen elő belőle. Pokoli ellenfeletek felüvölt, az ereklyevadász pedig újból a sérült csáp felé üt, ám az kitér a buzogány elől.

Lapozz a **19**-re!

15.

Az ereklyevadász jobb híján a buzogányával fogadja a démont, és harci tapasztalatának köszönhetően sikerül többször is eltalálnia. A nem e világi fenevad meginog, ám aztán újra előreront, és karmaival végigszántja társad bal lábát. Brutus Morc felüvölt a fájdalomtól, majd egy dühös csapással bezúzza a démon koponyáját.

Lapozz a **8**-ra!

16.

A szilánkok jó része lepattan az ékkövekkel díszített, aranyozott alkarvédőről, a többi pedig nem okoz komoly sérülést. Az ereklyevadász leengedi a karját, és harcra készen tekint ellenfeletekre.

Lapozz a **12**-re!

17.

Brutus Morc villámgyorsan arrébb ugrik, így a két puffadt, fekete bélcsáp elrepül mellette. Pokoli ellenfeletek ezt látva visszahúzza két undorító testrészét, majd ismét célbaveszi az ereklyevadászt. Brutus Morc ezúttal is félreugrik, az egyik csáp azonban egy pillanattal később újra felé repül, és a derekára fonódik. Az ereklyevadász felkiált, és a hányingerrel küzdve megpróbálja letépni magáról a testrészt, ám bénult jobb kezével képtelen rá.

Amennyiben van Brutus Morcnál egy palack Mindent Maró Keverék (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), lapozz a **4**-re!

Máskülönben lapozz a **11**-re!

18.

Jobb híján kézzel estek neki az omlásnak, így azonban igencsak megszenvedtek a kövekkel, amik nem egyszer be is vannak szorulva.

– Túl sok időt vesztegetünk el – morogja Brutus Morc, mikor egy pillanatra megpihentek. – Előbb a kutatás, most meg ezek a kövek… Remélem, tényleg odabent lesz a sisak.

Végül csak sikerül eltakarítanotok a törmeléket a bejárat elől; kifújjátok magatokat, majd az ereklyevadász izgatottan betaszítja a korhadt faajtót, és ekkor egy belső udvar tárul elétek. Omladozó falak határolják, és a természet láthatóan már rég átvette az uralmat felette: elvadult, összekapaszkodó fákat és bokrokat, meg térdig érő gazt láttok, bármerre is néztek. Nem erre számítottatok, de némi habozás után nekivágtok az udvar felfedezésének, bízva benne, hogy végre a Háromszemű sisak nyomára bukkantok.

Mivel a bozót középen a legsűrűbb, így inkább a bal oldali fal mellett indultok el; azonban itt is csak lassan tudtok haladni, mert

a lábatok folyton beleakad a kusza aljnövényzetbe és a gyökerekbe. Brutus Morc hangosan átkozódik melletted, mely a mély csendben valóságos égzengésnek hat. Ijedten nézel körül, de az udvar ugyanolyan kihaltnak tűnik, mint maga az épület; csupán az enyhe szellőben lengedező gyomokat és faágakat látod mindenhol.

Percekig botorkáltok így az aljnövényzetben, végül az udvar hátsó sarkában, néhány fa alatt egy romos, kerek kútra leltek; óvatosan megközelítitek, és belevilágítotok lámpásaitokkal, ám csupán faleveleket és törmeléket rejt a mélye. Aligha valószínű, hogy itt rejtették el a sisakot…

Lapozz a **13**-ra!

19.

Brutus Morcnak még fellélegezni sem marad ideje: a puffadt, fekete bélcsápok rögtön újabb támadást indítanak. Ezúttal azonban a torony egyik kiálló részére csavarodnak rá, mely egy pillanattal később hangos recsegés-ropogás kíséretében kiszakad a falból, és egy nagyobb kődarab az ereklyevadász fejére esik. Brutus Morc kábultan rogy össze, a csápok pedig ezt kihasználva köré csavarodnak – az egyik a derekára, a másik pedig a nyakára… Pokoli ellenfeletek felkacag, majd undorító testrészeivel a levegőbe emeli az ereklyevadászt, készen rá, hogy kettészakítsa.

Iszonyodva hunyod le a szemed, hogy ne is lásd társad végzetét… Ekkor azonban egy mély hang dördül a magasból:

– Ki mer az udvarházamra törni… ki mer a Háromszemű nyughelyére törni?

Meglepetten nyitod ki a szemed, és egy ismerős alakot pillantasz meg odafent, a romos toronyszoba ablakában; egy múmiává aszott, magas, szürke köpenyes férfit… Pentelor!

– Ördögfattya! Hát te vagy az…? – mennydörgi a hajdani tudós, amikor lenéz a rémséges alakra. – Sohasem lesz a gazdádé a Sisak! Maga Háromszemű Martiz fog visszatérni, hogy a pokolra küldjön benneteket!

Ellenfeletek döbbenten nézi Pentelort, majd felüvölt, és a földre dobva Brutus Morcot, a múmiaszerű alak felé nyúl bélcsápjaival, hogy kettétépje.

Amennyiben Brutus Morcnál van a vaskesztyű (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), lapozz a **25**-re!

Máskülönben lapozz a **9**-re!

20.

Az undorító testrészek behorpasztják Brutus Morc régi, elnyűtt páncélját, és megrepesztik a bordáit. Az ereklyevadász kábultan zuhan hátra, a bélcsápok pedig ezt kihasználva rátekeredne, az egyik a derekára, a másik a nyakára…

Lapozz az **5**-re!

21.

A szilánkok mélyen belefúródnak a védtelen alkarba; Brutus Morc felüvölt és hátratántorodik. A vérveszteség ugyan nem komoly, ám társad ujjai érzéketlenné váltak a sérüléstől, így immár képtelen fegyvert forgatni.

Lapozz a **12**-re!

22.

A fájdalom és a sokk teljesen lebénítja az ereklyevadászt; a puffadt, fekete bélcsápok ezt kihasználva rátekeredne, az egyik a derekára, a másik a nyakára…

Lapozz az **5**-re!

23.

Fogalmatok sincs, hogy merre keressétek a sisakot, így Brutus Morc találomra elindul a bal oldali folyosón, te pedig követed, hiszen tudod, hogy milyen jók a megérzései. Alig mentek pár métert, amikor a sötétségből egy ajtónyílás bontakozik ki a bal oldali falon; kíváncsian világítotok be rajta, de csupán egy beázott mennyezetű, repedezett falú, törmelékkel teli szobát láttok, pár ócska székkel meg

egy roskatag asztallal. Folytatjátok utatokat a folyosón, s hamarosan további ajtók tűnnek fel a bal és a jobb oldali falon is; sorban mindegyik helyiséget átkutatjátok, ám ugyanúgy csak szemétre, s a hajdani bútorzat roncsaira bukkantok. Itt-ott ugyan áll még egy épségben maradt szekrény, ám ezek mélyén is csupán törött üvegek csillannak meg lámpásaitok fényében. Nyilván valóban rég elhagyták már az épületet, a környék rablói pedig minden használhatót elvittek.

Végül a folyosó jobbra fordul, majd néhány további ajtónyílás és üres helyiség után ismét jobbra. A következő szobában aztán észrevesztek egy asztalon néhány régi, penészes tekercset; kitekeritek őket, ám csupán égitestek ábráit tartalmazzák, meg valami érthetetlen szöveget, ami láttán még Brutus Morc is csak a fejét vakarja. A sisaknak – vagy bárminek, ami Háromszemű Martizra utalna – nyoma sincs sehol.

Egyre csökkenő lelkesedéssel folytatjátok utatokat a folyosón, s végül egy olyan szakaszhoz értek, ahol a mennyezet teljesen leszakadt, eltorlaszolva így az utat. Kénytelen-kelletlen visszafordultok, és az előcsarnokba érve azonnal nekivágtok a másik dohos, félhomályos folyosónak. Hamar kiderül azonban, hogy erről is csupán ugyanolyan romos helyiségek nyílnak – tele fa- és vasmaradványokkal, törött üvegekkel…

Csüggedten haladtok előre, a folyosó pedig balra fordul, majd néhány üres szoba után ismét balra, s végül itt is egy omlás állja utatokat; valószínűleg ugyanaz, mint amit nemrég láttatok, csak most a másik oldalán vagytok. Körbejártátok tehát az épületet, de mégsem találtatok semmit…

Fáradtan néztek egymásra, aztán Brutus Morc jobb híján visszafordul az omlás felé, és lámpását előrenyújtva vizsgálgatni kezdi.

– Ott! – szól hirtelen. – Az omlás bal oldalán… egy ajtó! – A mutatott irányba nézel, de a köveken kívül semmit sem látsz. Aztán Brutus Morc arrébb lök pár kisebb darabot, és ekkor már te is megpillantod a kőből készült boltívet, alatta pedig az ajtó felső részét. – Ha tényleg ebben a romhalmazban rejtették el a sisakot, akkor csak az ajtó mögött lehet! – morogja az ereklyevadász. – Szabaddá kell tennünk valahogy…

Amennyiben Brutus Morcnál van a mágikus csákány (szerepel a *Zsoldoscsapatok* rovatban), úgy lekapja az övéről, s az varázslatos gyorsasággal elbontja az omlást az ajtó elől; lapozz a **3**-ra!

Máskülönben lapozz a **18**-ra!

24.

Az ereklyevadász sietve előkapja zekéjéből a kanócot, majd meggyújtja, a füstjét pedig a nem evilági fenevad felé fújja. A démonűző hatásról szóló legenda szerencsére igaznak bizonyul; ahogy az ijesztő teremtmény belélegzi a füstöt, elkábul és tántorogni kezd. Brutus Morc azonnal mellé ugrik, és buzogányával bezúzza a koponyáját. (Húzd ki a mantikór-sörényt a *Zsoldoscsapatok* rovatból!)

Lapozz a **8**-ra!

25.

– A vaskesztyűt… – dörgi felétek Pentelor, miközben hátralép az undorító testrészek elől. – Vedd fel a vaskesztyűt, Hegyek Gyermeke!

Ösztönösen is az épület előtt heverő zsák felé mozdulnál, amibe az ereklyevadász a kesztyűt tette, ám a varázskötél még mindig ugyanolyan szorosan tart; továbbra is teljesen tehetetlen vagy… Brutus Morc azonban szerencsére magához tér, és nyögve, minden maradék erejét összeszedve a tőle néhány méternyire lévő zsák irányába kúszik. Pokoli ellenfeletek közben újra felétek fordul, de már késő: az ereklyevadász eléri a zsákot, és előkapva belőle a régi, rozsdás vaskesztyűt, azonnal felhúzza. A tárgy kékes fénnyel felizzik, és Brutus Morc kezére forr, akinek rögtön eltűnik arcáról a fáradtság és szenvedés minden nyoma – mintha új erő költözött volna belé. A következő pillanatban talpra ugrik, és vaskesztyűs kezébe kapva a buzogányát, döngő léptekkel ellenfeletek felé iramodik. Az vicsorogva maga elé húzza bélcsápjait, a rohamozó Brutus Morc azonban könnyedén félresöpri őket a fegyverével. A rémséges alak meglepetten felordít, és másra már nincs is ideje: az ereklyevadász odaér hozzá, s egy irtózatos csapással bezúzza a koponyáját. Ellenfeletek hörögve

összerogy, csápjai pedig ernyedten, összegabalyodva zuhannak mellé a kövezetre – és ekkor végre rólad is lefoszlik a varázserejű kötél.

Kábultan, szédelegve állsz talpra, és alig hiszed el, hogy győztetek, ráadásul mindketten életben vagytok… Brutus Morchoz sántikálsz, aki ekkor már ismét fáradtabbnak tűnik, és vaskesztyűje is halványabban izzik. Lehetséges, hogy lemerült? Aztán letekintesz pokoli ellenfeletekre, aki betört fejjel, mozdulatlanul hever előttetek.

– Forgonra – motyogja az ereklyevadász, miközben az undorító alak teste lassan fonnyadni kezd, majd végül szétfolyik. – Ki volt ez… mi volt ez?

Megrázod a fejed, hiszen magad sem tudod a választ ezekre a kérdésekre.

– Bevégeztetett… a Szolga már nem fog több gondot okozni – mennydörgi ekkor a múmia a toronyszoba ablakában. – Most azonban vigyétek biztos helyre a sisakot, Hegyek Gyermekei – nem szerezheti meg az Ellenség! Vigyétek el a Háromszemű utódjához, amíg ő maga végleg vissza nem tér… – E szavak után Pentelor hátralép, és eltűnik az ablakból.

– Várj! – kiált utána Brutus Morc, ám az egykori tudós nem bukkan fel újra.

Besiettek az épületbe, át a félhomályos folyosókon, keresztül az elhanyagolt udvaron, fel a lépcsőkön, egyenesen a könyvekkel teli toronyszobába… Az azonban már teljesen elhagyatott: csupán a romos ablak előtt találtok egy marék finom, szürke port, éppen ott, ahol a múmiát láttátok.

– Pedig biztosan sokat megtudhattunk volna tőle a sisakról és arról a rémséges alakról is – sóhajt fel Brutus Morc, majd a kezére tekint. – Talán még a kesztyűmről is… Micsoda erőt adott! Kár, hogy már nem érzem…

Érdeklődve vizsgálgatod a vaskesztyűt, de az már nem izzik, sőt, ugyanolyan rozsdásnak tűnik, mint korábban. A mérete ellenben nem változott: tökéletesen illik az ereklyevadász kezére.

– Mindegy, ne vesztegessük az időt! – szólal meg ekkor Brutus Morc. – Ki tudja, hány szolga keresi még a sisakot… Minél előbb biztonságba kell helyeznünk! – Egy pillanatra elgondolkodik, majd

folytatja. – Pentelor a „Háromszemű utódját” emlegette… az csak Nordhern jelenlegi ura, vagyis Vörös Derik lehet! Vigyük el hozzá a sisakot, különben is ő van a legközelebb Vindgardia urai közül. – Ezzel a hátára veti az ereklyét rejtő zsákot, és gyors léptekkel elindul lefelé a lépcsősoron.

Összeszeded magad, és követed Brutus Morcot, hiszen tényleg nincs igazán választásotok: egy újabb ilyen csatát nem biztos, hogy túlélnétek… még az ereklyevadász varázskesztyűjével sem, különösen, ha lemerült az ereje. Valóban minél előbb biztos helyre kell vinnetek a sisakot – a Háromszemű utódjának palotájába!

***

Félórával később már Vörös Derik fogadótermében álltok, és felváltva mesélitek az asztalánál ülő égett arcú férfinak titokzatos és rémisztő kalandotokat. Mindent elmondtok neki: hogy valójában mi is volt a célja a város ostromának; hogy mit tudtatok meg a sisakról, és hogyan találtátok meg; hogy mi történt, amikor Brutus Morc a fejére tette a legendás ereklyét; hogy milyen rémséges alakkal találkoztatok az udvarház előtt, és milyen varázstárgy segítségével győztétek le; és hogy Pentelor múmiája milyen utasítást adott nektek. Vörös Derik döbbent arccal hallgat titeket, miközben néha az asztalra állított háromszemű sisakra pillant.

Mikor befejezitek az elbeszéléseteket, a város ura hátradől székében, és jó ideig elgondolkodva figyel benneteket.

– Fogalmam sincs, mi ez az egész – vallja be végül. – Nem tudom, ki ez a Pentelor, aki hozzám küldött titeket… nem tudok a sisakról sem semmit… sőt, még Háromszemű Martizról is csak azokat a legendákat ismerem, amiket mindenki más, hiszen én nem vagyok a leszármazottja.

Csalódottan néztek egymásra Brutus Morccal. Lehet, hogy mégsem jó helyre hoztátok a sisakot? Nem Vörös Derikre gondolt volna Pentelor?

– Erről az összeesküvőről sem tudok semmit – folytatja Nordhern ura. – De ha képes volt a városomra uszítani egy seregnyi szörnyete-

get, és ilyen szolgái vannak, mint az a halálmágus az udvarháznál… Áh, még mindig alig hiszem el ezt az egészet! Mibe keveredtem? – ingatja a fejét, majd a sisakra néz. – És mihez kezdjünk ezzel? Én a történtek után biztos nem fogom használni… és magamnál tartani sem! Még az hiányzik, hogy újra lerohanják miatta a várost. De egy hosszú utat sem lenne jó megkockáztatni vele Werdias királyhoz… – Homlokát ráncolva figyeli az ereklyét, majd végül legyint. – Áh, üres gyomorral nem tudok gondolkodni… és egyébként is ünnepelni akartam! – E szavakkal megrázza az asztalon heverő aranycsengőt, mire egy idős szolga siet be egy gazdagon megpakolt tálcával. A város ura lekap róla egy méretes sült combot, beleharap, majd szívélyesen felétek int. – Drága barátaim… kérlek, tartsatok velem!

Kénytelen-kelletlen letelepedtek az asztalhoz Brutus Morccal, és neked újra végig kell kóstolnod a túlfűszerezett húsokat és az émelyítően édes süteményeket; aztán újra koccintanod kell Vörös Derikkel előbb Nordhernre, majd rátok, utána Vörös Derikre, s végül „a három ó-zamangori világtalanra". Közben egyre idegesebb leszel, különösen, hogy az udvarháznál látott rémséges alakot sem tudod kiverni a fejedből. Mi van, ha valóban nem csak ez az egy nagy hatalmú szolgája volt Nordhernben az összeesküvőnek, és a többiek is a sisakra vadásznak? Brutus Morcra tekintve látod, hogy ő sem sokkal nyugodtabb nálad, ráadásul képtelen levenni a vaskesztyűjét, akárhogy rángatja is, így kénytelen abban enni és inni.

Végre-valahára aztán csak véget ér a lakoma, Vörös Derik pedig eltolja magától a szinte teljesen kiürült tálcát, s újra a sisakra tekint.

– Megvan, hogy mihez kezdünk vele: elvisszük a Mágusfejedelemhez… nála biztonságban lesz. És ha valaki, akkor Vindgardia Őseinek leszármazottja biztosan tudja majd, hogy pontosan mi ez, és hogyan használhatjuk úgy, hogy ne őrüljünk bele. Talán a segítségével még az összeesküvőt is kifürkészhetjük majd…

Minden erőd elhagy egy újabb veszélyes utazás gondolatára – különösen, hogy Obroner, a Mágusfejedelem tartománya jó pár napi útra van Nordherntől…

– És ha a Nagybáróhoz vinnénk a sisakot? – kockáztatja meg a kérdést Brutus Morc. – Elvégre ő e tartomány ura…

– Áh, a Nagybárót hagyjuk ki ebből – fintorodik el Vörös Derik. – Egy undorító alak, és most nincs is éppen a helyzet magaslatán… A Mágusfejedelemnek egyébként is sokkal nagyobb a tudása meg a hatalma. Amikor rajtad volt a sisak, te is azt mondtad, hogy ő a kulcs a királyság megmentéséhez… És a kesztyűdről is biztosan többet tud majd mondani, bár szerintem csak egy erőnövelő varázstárgy. De induljunk is! – Ezzel termetéhez képest meglepő fürgeséggel feláll, magához veszi a sisakot, és már ki is lép a legközelebbi ajtón.

Fáradtan néztek egymásra Brutus Morccal, majd jobb híján a város ura után indultok, aki azonban mintha inkább a palota belseje felé vezetne titeket: elhagyatott, fáklyafényes folyosókon és termeken haladtok át, majd lebotorkáltok egy mélybe vezető csigalépcsőn is. Végül egy súlyos vasajtó állja utatokat; Vörös Derik szokatlanul komoly arccal előhúz egy apró kulcsot, majd kinyitja az ajtót, és szélesre tárja előttetek. Egy félhomályos kamrát pillantotok meg, mely teljesen üres, csupán a túlsó falon látszódik egy emberméretű, aranykeretes tükör.

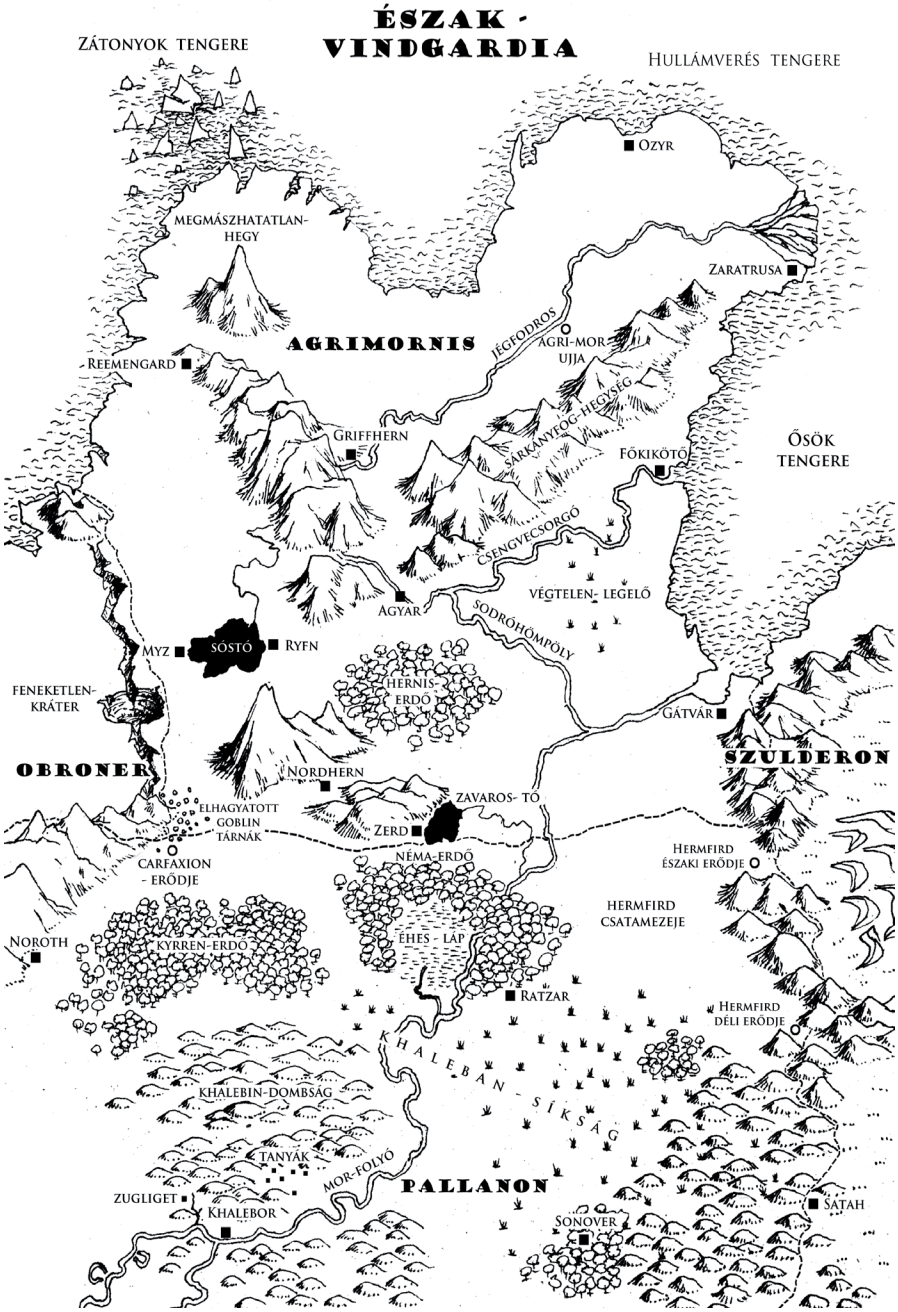
– Itt is vagyunk – mosolyog rátok a város ura, de megégett arca a fáklyafényben inkább ijesztőnek, mint barátságosnak tűnik. – Ezen keresztül eljuthatunk a Mágusfejedelem palotájába… – E szavakkal odalép a tükörhöz, és néhány pillanatig tapogatja a keretét, mire a csillogó felület örvényleni kezd. Rosszat sejtve figyeled, hiszen láttál már ilyet, és nem lett jó vége… – Ugyan már, drága barátom – szólal meg Vörös Derik, észrevéve habozásodat. – Ahhoz képest, amit átéltél, ez igazán semmiség. Csak egy pillanat az egész, és már vége is…

A város ura ismét rád mosolyog, és a fáklyafényben mintha nem csak az arcát látnád vörösnek, hanem a szemét is… Aztán Vörös Derik a sisakot szorongatva belép a tükörbe, az örvénylés pedig azonnal elnyeli. Az ereklyevadászra nézel, akinek a vaskesztyűje most újra kéken izzik – és ekkor olyan emberfeletti erőt és bátorságot fedezel fel társad arcán, amilyet korábban csak a régi idők hőseinek szobrain láttál. Aztán Brutus Morc elszaval egy imát Pallanhoz, és ő is belép a tükörbe, te pedig egyedül maradsz a félhomályos kamrában, mélyen Nordhern palotája alatt. Tanácstalanul figyeled az örvénylést, majd

visszanézel a sötétségbe vesző csigalépcsőre… végül újra a tükör felé fordulsz, hiszen tudod, hogy nem futamodhatsz meg.

A következő pillanatban nagy levegőt veszel, és te is belépsz a tükörbe, miközben reméled, hogy nem csapdába sétáltok, és hogy a Mágusfejedelemnél biztonságban lesz a sisak, ti pedig minden kérdésre választ kaptok.

De ez már egy másik történet…


ÉSZAK-
VINDGARDIA
ZÁTONYOK TENGERE
HULLÁMVERÉS TENGERE
ŐSÖK TENGERE
OZYR
MEGMÁSZHATATLAN-HEGY
ZARATRUSA
AGRIMORNIS
JÉGFODROS
AGRI-MOR UJJA
REEMENGARD
GRIFFHERN
SÁRKÁNYFOG-HEGYSÉG
FŐKIKÖTŐ
CSENGVECSORGÓ
ÁGYAR
VÉGTELEN-LEGELŐ
SODRÓHÖMPÖLY
MYZ
SÓSTÓ
RYFN
FENEKETLEN-KRÁTER
HERNIS-ERDŐ
GÁTVÁR
SZULDERON
OBRONER
NORDHERN
ZAVAROS-TÓ
ELHAGYATOTT GOBLIN TÁRNÁK
ZERD
CARFAXION - ERŐDJE
NÉMA-ERDŐ
HERMFIRD ÉSZAKI ERŐDJE
HERMFIRD CSATAMEZEJE
NOROTH
KYRREN-ERDŐ
ÉHES-LÁP
RATZAR
HERMFIRD DÉLI ERŐDJE
KHALEBAN-SÍKSÁG
KHALEBIN-DOMBSÁG
TANYÁK
MOR-FOLYÓ
PALLANON
ZUGLIGET
KHALEBOR
SONOVER
SATAH

Még kapható:

Takács László & Szlobodnik Gábor: A Végzet Prófétái

– A Vindgardia Hősei sorozat első kötete –

A könyv, melyet a kezedben 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 elkísérj egy karaván 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 életetekre 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:
www.mrsf.hu
www.facebook.com/mrscififantasy2.0

Hamarosan megjelenik:

Gabriel Wayland: Viszályok ideje

Eingurd királysága békésnek tűnik, ám a felszín alatt olyan ellentétek forrnak, amelyek könnyen végromlásba taszíthatják az országot. A király halott, a bárók közül többen pártütést fontolgatnak.
Háború közeledik.
Rheana, a Béke istennőjének papnője elindul, hogy felkutassa az új király zökkenőmentes trónra lépését biztosító öt varázserejű szobrot…
Talasint, a Kobzost nem érdekli a politika – ő csak a barátját akarja kiszabadítani egy bűnöző markából, ám ehhez egy kisebb vagyont kell összegyűjtenie…

A *Viszályok ideje* nem egy szokványos játékkönyv. Egyrészt nem egy, hanem két kalandot találsz benne: attól függően, hogy Rheanával, a papnővel, vagy Talasinnel, a dalnokkal indulsz útnak, másmás küldetések és események várnak rád Eingurd földjén. Másrészt a történet nem lineáris: tehát nem az a feladatod, hogy A pontból – némi kitérővel – eljuss B pontba. Ehelyett egy egész, részletesen kidolgozott fantasy királyság várja, hogy felfedezd! Szabadon bolyonghatsz Eingurd tájain és városaiban, bármikor visszatérhetsz az egyszer már meglátogatott helyekre (noha lehet, hogy ottjártad óta a dolgok megváltoztak). A fogadókban pletykákat hallgathatsz meg, a piacokon tárgyakat adhatsz-vehetsz, utazás közben véletlen események történhetnek veled, és lassan megismerheted azokat az erőket, amelyek az országot fenyegető konfliktust mozgatják. Kalandod során szövetségesekkel és ellenségekkel találkozol majd, s olykor nem lesz könnyű eldöntened, ki hová tartozik. Ám vigyázz: ha kifutsz az időből, küldetésedet biztosan elbukod!

A vastag (körülbelül 300 oldalas), 360 fejezetpontból álló könyvben 10 belső illusztrációt, térképet és két kalandlapot is találsz.

Várható megjelenés: 2022 első fele

További információk a könyvről: www.viszalyokideje.blog.hu

2022-ben megjelenik:

Szlobodnik Gábor: A bizonytalanság börtönében

A 2009-ben kiadott gótikus horror játékkönyv javított, átszerkesztett, kibővített változata Juhász Ernő vadonatúj illusztrációival.