Takács László & Szlobodnik Gábor

A végzet prófétái

– Fantasy játékkönyv –

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

Harckészség és *Erőnlét*

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

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

Az *Erőnlét* pontok jelzik a csapatod kondícióját; minél magasabb ez az érték, annál hosszabb ideig maradhattok életben. Az *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 e kaland során egyetlen módja van: ha újabb csapatok csatlakoznak hozzátok. Ilyenkor az ő *Harckészség* és *Erőnlét* pontjaikat hozzáadhatod a ti aktuális pontjaitokhoz (mindkét érték a kezdeti fölé is mehet ezáltal!). Amennyiben lehetőség adódik újabb csapatok felfogadására, a könyv tájékoztatni fog erről.

A csata

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

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

Ezután, ha vannak olyan embereid, akik a könyv szerint 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 az első harci kör. Ezt a következőképpen bonyolítsd le: dobj két kockával, és az eredményhez add hozzá az ellenfelek *Harckészség* pontjait! Ez lesz az ő *Harcerejük*. Ezután dobj két kockával, és az eredményhez add hozzá a ti *Harckészség* pontjaitokat! Ez lesz a ti *Harcerőtök*.

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

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

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

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

Sorspróba

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

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

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

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

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

Felszerelés

A kalandodat csak néhány alapvető felszerelési tárggyal kezded; van egy jól bevált, egyszerű kardod, valamint egy már szintén régóta hordott 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!

Zsoldoslap

Zsoldoscsapatok:

Harckészség:

Erőnlét:

Tárgyak:

Aranytallérok:

Jegyzetek:

CSATÁK

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

Háttértörténet

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Félszemű Thogar és emberei:
Harckészség: 2
Erőnlét: 6
Felbérelhetőek – 70 aranytallérért

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

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

Mileona és harci sólymai:

Harckészség: 2

Erőnlét: 5

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

Felbérelhetőek – 80 aranytallérért

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

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

Theor nagyúr gladiátorai:

Harckészség: 4

Erőnlét: 9

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

Felbérelhetőek – 130 aranytallérért

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

Zender tanítványai:

Harckészség: 1

Erőnlét: 3

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

Felbérelhetőek – 60 aranytallérért

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

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

Estrella és a Pajzsos Hajadonok:

Harckészség: 3

Erőnlét: 6

Felbérelhetőek – 100 aranytallérért

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

Corpius és alkimistái:

Harckészség: 1

Erőnlét: 3

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

Felbérelhetőek – 50 aranytallérért

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

Vindgardia felderítői:

Harckészség: 1

Erőnlét: 2

Felbérelhetőek – 20 aranytallérért

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

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

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

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

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

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

És most lapozz az **1**-re!

29.

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

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

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

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

Ha nincs, *tégy egy sorspróbát!*

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

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

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

86.

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

HÁRPIÁK
Harckészség: 5
Erőnlét: 8

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

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

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

Ha az eredmény 3 vagy 4, akkor a hárpiák a te hátiszákodat ragadják el; húzd le az összes tárgyadat a *Zsoldoslapról* (az aranytallérokat ne, mert azokat az erszényedben tartod)!

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

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

188.

Bevezeted embereidet a kis mellékágba, bár azok igen morgolódnak, amiért ezt az utat választottad. Úgy százméternyi fárasztó, görnyedt járás után aztán a járat elfordul jobbra, és nemsokára egy téglalap alakú teremmé szélesedik, melyben már szerencsére ki tudtok egyenesedni.

Minden bizonnyal valamiféle víztárolóba kerültetek; a helyiség nagy részét ugyanis egy szintén téglalap alakú medence foglalja el, színültig tele vízzel. A terem szélein egy járda fut körbe, és mind a bal, mind a jobb oldali fal közepén egy rácsal lezárt, kerek csatornanyílás látszódik, melyekből zavaros, olajos szennylé csordogál a medencébe. A levegő itt még hidegebb és büdösebb, mint eddig, kivezető járat pedig csak egy van, pont veletek szemben.

Felsorakoztok a bejárat utáni járdán, és éppen azon tanakodtok, hogy melyik fal mellett induljatok el a kijárat felé, amikor Bíborszemű Gereth izgatottan közli, hogy valami mozgást vett észre a medencében. A mutatott irányba néztek, és egy legalább nyolc méter hosszú és egy méter átmérőjű siklóféle lényt pillantotok meg a szennyvíz alatt úszni. A bőre vastag, sötétszürke, szemei helyén csak két fekete lyuk ásítozik, kitátott szájában pedig tűhegyes fogak meredeznek. Ez egy Konsztriktusz, és biztosan ellenséget lát bennetek, mert a feje hirtelen kiemelkedik a vízből, és maró váladékot köp rátok! Szerencsére nem okoz vele súlyos sérüléseket, de óriási kiáltozás tör ki erre, és a kíséreted legtöbb tagja fejvesztve rohan a szemben lévő kijárathoz. Mielőtt azonban bárki is elérné azt, egy jókora, kerek kőlap gördül elé oldalról… A bejárat felé fordultok, de azt is épp ebben a pillanatban zárja el egy ugyanolyan kőlap. Csapdába estetek!

Ha nálad van a Vízmágusok botja, itt az alkalom, hogy használd; amennyiben így döntesz, lapozz a **97**-re!

Ha nem szeretnéd használni a botot vagy nincs is nálad, de felbérelted Zender tanítványait, és utasítod őket, hogy vessék be mágikus tudásukat e szörnyeteg ellen, lapozz a **3**-ra!

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

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

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