

Gabriel Wayland

Viszályok ideje

FANTASY JÁTÉKKÖNYV

2022.

Játékszabályok

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

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

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

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

1. TULAJDONSÁGAID ÉS A PRÓBADOBÁS

Karaktered tulajdonságait négy területen kell számszerűsítened:

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

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

ÉSZLELÉS: érzékszerveid élessége és felfogásod gyorsasága. Rejtett csapdák, váratlan helyzetek és mások szándékainak felismerésére szolgál.

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

Tulajdonságaid kezdeti értéke

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

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

Tulajdonságaid próbára tétele

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

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

Példa: egy szakadék fölött készülsz átugrani. ÜGYESSÉG-próbát kell tenned, amelynek nehézsége 17. Sajnos azonban egy átkozott amulett van a birtokodban, amely minden próbádra -1 büntetést ad. ÜGYESSÉGED 9. Dobsz a két kockával, az összeg 7, a próbád eredménye tehát $9+7-1 = 15$. Az ugrás nem sikerült!

Lélek Pontok

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

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

Induláskor 2 Lélek Pontod van.

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

2. HARCISZABÁLYOK

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

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

1. *Tedd próbára ÜGYESSÉGEDET* a rendes szabályok szerint. A próba nehézsége azonban nem egy fix szám lesz, hanem ellenfeled hasonló próbájának összege. (A Lélek Pontokra vonatkozó szabály erre a próbára is érvényes!)
2. *Tedd próbára ellenfeled ÜGYESSÉGÉT* is.
3. A magasabb eredményt elérő harcosnak sikerült megsebeznie a másikat. A vesztes a két próba eredménye közötti különbség felével egyenlő ERŐNLÉT pontot veszít (lefelé kerekítve).
4. Ha valamelyikőtök ERŐNLÉTE nullára csökkent, az illető – remélhetőleg az ellenfél – elhalálozott, ez értelemszerűen a csata végét jelenti.
5. Amennyiben még mindketten életben vagytok, kezdj újabb fordulót az 1. lépéssel.

Példa egy harci fordulóra: ellenfeled egy szabályát lengető félork rabló, akinek ÜGYESSÉGE 8, ERŐNLÉTE 7. Az első fordulóban először a saját ÜGYESSÉGEDET teszed próbára (ennek értéke 9), a két kockával 5-öt dobsz, a próbád értéke tehát $9+5 = 14$. Azonban van 1 Lélek Pontod,

ezért úgy döntesz, újradobod a támadásodat. Új eredményed egy 10-es dobással 19. Ezután dobsz a félorknak is: a kockák 10-et adnak ki, az ő eredménye tehát $8+10 = 18$. Mivel a különbség csak 1, egyikőtök sem sebződik. (Ha nem dobtad volna újra a támadásodat, a 14 és a 18 közötti különbség miatt 2 ERŐNLÉT-pontot veszítettél volna.)

Küzdelem több ellenféllel

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

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

Menekülés

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

3. UTAZÁSSAL KAPCSOLATOS SZABÁLYOK

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

Az ERŐNLÉT visszaszerzése

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

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

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

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

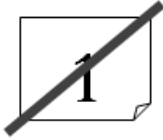
A napok múlása

Küldetésedet az 1. napon kezded és 39 nap alatt kell teljesítened (a határidő okát a *Háttértörténetből* tudhatod meg). Lóháton sík vidéken egy nap alatt nagyjából 50 mérföldet tudsz megtenni. Az idő

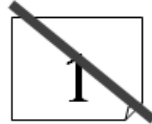
folyamatosan telik vándorlásaid során, ezért *Kalandlapodon* van egy hely a nyilvántartására. Az aktuális napot mindig a legelső üres négyzet jelöli. Ezen áthúzással jelöld, hogy ettél-e aznap, illetve sikerült-e kialudnod magad, a következő módon:



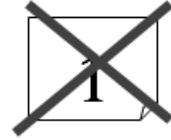
*A napi étkezés és alvás is hiányzik:
-1 ERŐNLÉT!*



Megvan a napi étkezés.



Megvan a napi pihentető alvás.



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

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

Ha aznap nem folytattad az utadat (pihentél), akkor kétszer egymás után kell végrehajtanod a *napok számának növelését*.

Példa: Eingurd és Valousa között utazol, amikor a szöveg jelzi, hogy növeld a napok számát. Legutoljára a 3. napot karikáztad be, ez tehát utazásod 4. napja volt. Még nem ettél, ezt gyorsan pótolod: lehúzol a Kalandlapodról egy adag Élelmet, és ferde vonallal jelölöd a 4. nap négyzetén az étkezést. A szöveg szerint a helyi fogadóban 4 Aranytallérba kerül az éjszakai szállás. Erre most nem akarsz költeni, így a szabad ég alatt alszol, azonban emiatt nem tudod rendesen kipihenni magad (az alvást nem jelölöd be a 4. nap négyzetén). Mivel az étkezés és az alvás közül az egyik hiányzik, ERŐNLÉTED most nem változik. Végül bekarikázod a 4. napot és másnap folytatod az utadat.

Kódszavak

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

Különleges események

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

A megtörtént különleges események fejezetszámát írd fel *Kalandlapod KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK* rovatába. Amennyiben később egy dobás miatt újra ugyanerre a pontra kellene lapoznod, dobj újra. Ha másodszor is ugyanazt dobod, tekintsd úgy, hogy semmi nem történt.

4. RHEANÁRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

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

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

Felszerelésed

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

ELHIVATOTTSÁG és varázslás

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

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

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

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

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

Rheana harcban

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

5. TALASINRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

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

Felszerelésed

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

Zenélés

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

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

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

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

Rejtekhelyek

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

Háttértörténet – Rheana

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

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

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

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

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

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

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

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

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

– És ezeket felismered?

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

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

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

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

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

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

– Ha az Őrök nem lesznek a helyükön, amikor ez megtörténik, akkor csak az istenek tudhatják, nem borul-e ismét lángba az ország. – Az öregember rád emeli tekintetét. – Téged szeretnénk megbízni, leányom, hogy keresd meg az Őröket. Egyedül benned bízhatunk, hiszen tapasztalt szolgálója vagy a Béke ügyének, ráadásul igencsak sürget az idő.

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

Annon atya bólint.

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

– És ha elfogy a pénzem? – kérdezed.

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

Elbúcsúzol az atyától és a szállásodra mész. Becsomagolod útifelszerelésedet és öt adag Élelmet, közben pedig átgondolod a teendőidet. A beiktatási ünnepséget 39 nap múlva tartják, addig kell visszaérned az öt szoborral. Este imádkozol utad sikeréért és azért, hogy hiánytalanul megkerüljenek a Béke Őrei.

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

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

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

És most lapozz a 150-re!

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

Háttértörténet – Talasin

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

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

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

Ezen az estén sikerül egy kisebb vagyont veszítened kártyán, de legalább bezsebelsz néhány együttérző mosolyt a szőke csaposlánytól. Ebből még lehet valami, gondolod, de nem ma, mert kissé szédülsz a bortól.

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

Két pofon térít észhez.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Újabb pofon. Rolgar vállat von.

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

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

A szakállas orgazda vészjóslóan mosolyog szavaid hallatán.

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

Elsápadsz.

– Nagyon kedves tőled, de én nem...

Rolgar ekkor elveszíti a türelmét.

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

– Tudod – folytatja kissé higgadtan Rolgar –, gondolkoztam azon, hogyan biztosítsam be magam a szökésed ellen. Mérgezzelek

meg, hogy csak tőlem kaphasd meg az ellenszert? Uszítsak rád orgyilkosokat, ha lelépsz? Mindez drága multság és némi szerencsével kijátszható. Az én módszerem olcsóbb és biztosabb!

Jelzésére a pribékjei leveszik a zsákot a fogoly fejről.

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

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

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

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

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

Bosszúért lihegve vágysz neki a hajnali utcáknak.

És most lapozz az 50-re!

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

5.

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

Odaérve nagy tömeget és sátrak erdejét veszed észre a vár alatti mezőn. Úgy tudod, a vár ura, Lord Harrabal egy hónapon át ünnepli azt, hogy a jóslat szerint felesége hamarosan fiút szül majd neki (ami három leány után igen jó hírt jelent). A fellobogózott sátrak között most is lovagok küzdelme folyik, arrébb a szokott vásári sokadalom látszik. Vidám kurjongatást, lódobogást és acél csengését hozza feléd a szél. *Ha Talasinnel játszol*, nálad van a kobzod és még nem jártál ott, akkor most csepürágóként bejuthatsz a várba, lapozz a **142**-re. Egyébként dönts el, mihez kezdesz Szelessíkban.

Körülnézel az árusok között?

Lapozz a **116**-ra.

Inkább a lovagi tornára vagy kíváncsi?

Lapozz a **361**-re.

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

Északnyugatnak, Wurzen és a hegyek felé?

Lapozz a **306**-ra.

Északnak, a Dabbok-hegységbe?

Lapozz a **82**-re.

Északkeletnek, a királyi úton Valousa felé?

Lapozz a **342**-re.

Délnek, Irmoth erdejébe?

Lapozz a **77**-re.

Nyugatnak, a karavánúton Kel Durstan felé?

Lapozz a **260**-ra.

10.

A Béke Istennőjének helyi temploma annyira jellegtelen kőépület, hogy ha nem lenne a kapu fölött az istennő jelképe, a kitárt tenyerű kéz, meg sem ismernéd. Odabent azonban tágas és hűvös csarnok fogad. *Ha Rheanával játszol* és még nem jártál itt, lapozz a **274**-re!

Ha akarsz, a papnők ellátják a sebeidet és gyógyító főzetekkel erőt öntenek beléd. Cserébe szerény adományt várnak el a templom javára. Ez azt jelenti, hogy 4 Aranytallér fejében 3 ERŐNLÉT pontot gyógyulhatsz. Ha ezzel végeztél, térj vissza a 100-ra.

19.

Némi kutatás után az Öreg Kormányzóhoz címzett fogadó mellett döntesz. Igen forgalmas, mert jó helyen áll (a főtértől nem messze, a Fő utcán) és nem is túl drága. Kikötöd a lovadat, majd belépve rendelsz egy italt. Mivel üres asztal nincs, a pult mellől nézel körül. Színes társaságot láatsz, utazókat és helyieket vegyesen, így szinte biztos, hogy hallani fogsz valami érdekes történetet. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valamit, mielőtt elhagyod a fogadót!

Dobás Esemény

- 1 Csalódnod kell, mert csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.
- 2 *Ha Talasinnel játszol*, lapozz a 228-ra. Ha már jártál azon a ponton, akkor fogadhatsz egy ivóverseny győztesére. 4 aranyat kell feltenned. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1-2, veszítesz 4 aranyat. Ha 3-6, nyertél 4 aranyat.
- 3 Lapozz a 32-re.
- 4 Lapozz a 118-ra
- 5 Lapozz a 194-re.
- 6 Lapozz a 287-re.

Ha végeztél, lapozz vissza a 150-re!

27.

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

A matrózokat elnézve mindig arra gondolsz: vajon milyenek lehetnek a messzi, tengerentúli országok? Öreg tengerészekről hallottad,

hogy ha valaki kitartóan hajózik kelet felé és túléli a Mennydörgés Óceánjának szörnyűségeit, hatalmas szárazföldet talál, mindenféle civilizált népekkel. El sem tudod képzelni, milyenek lehetnek az ottaniak – ami téged illet, még sosem tetted ki a lábad Eingurdból!

De eszedbe jut, hogy dolgod van, ezért abbahagyod a bámészkodást. *Ha Talasinnel játszol* és *Kalandlapodon* szerepel a *RAKTÁR* szó, akkor megkeresheted, lapozz a **348**-ra. Egyébként megnézheted közelebbről a hajókat, lapozz a **84**-re. De odamehetsz a halászokhoz is, lapozz a **141**-re.

Ha végeztél a kikötőben, térj vissza az **50**-re.

30.

Daloddal meggyőzted az írnököt, aki felírja a neved és int az öröknek, hogy engedjenek be a belső várudvarra. A várudvaron elvezetik a lovadat, megőrzésre elveszik a kardodat, majd közlik veled, hogy néhány óra múlva megkezdődik a lakoma, addig pihenj és gyakorolj.

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

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

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

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

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

32.

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

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

Megjegyzed magadnak a történetet, hátha te is eljutsz a Dabbok-hegységben található sírhoz. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *ILTARIEN* kódszót!

39.

Az Eingurdot és Valousát összekötő királyi úton haladsz egész nap, egyik falvat a másik után hagyva el. Az úttól nyugatra hirtelen emelkedik a táj és a dombok mögött ott magasodnak a Dabbok-hegység ormai. Keletre párás lapály terül el, egészen a tengerig: ez a Keserűvíz nevű mocsár. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben:

Dobás	Esemény
2-3	Lapozz a 221-re.
4-6	A tenger felől sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástól. Vesztasz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag Élelmed is ehetetlenné ázik.

- 7 Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként utad eseménytelenül telik.
- 8 Egy vándorkereskedővel találkozol az úton. A kis ember szekeren rengeteg áru van. Az alábbiak közül bármit megvehetsz: Gyógyfüvek (egy adag 3 arany), lámpás (4 arany), papiros és tinta (4 arany).
- 9-10 Az út mellett egy összekötözött csomagot találsz, benne különböző színű kelmékkel. Nyilván egy szekérről eshetett le. Kissé megviselte az időjárás, de azért bármelyik piacon eladhatod 5 aranyért.
- 11-12 *Ha Rheanával játszol*, lapozz a **293**-ra, egyébként a **143**-ra.

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

Északnak, Eingurdba?

Lapozz a **150**-re.

Keletnek, a Keserűvíz mocsárba?

Lapozz a **243**-ra.

Délnek, Valousába?

Lapozz az **50**-re.

Délnyugatnak, a folyón átvágva a királyi útra?

Lapozz a **342**-re.

Nyugatnak, fel a Dabbok-hegységre?

Lapozz a **82**-re.

46.

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

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

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

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

50.

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

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

Ha Rheanával játszol, megkeresheted Dartok Ervist, lapozz a 133-ra. *Ha Talasinnel játszol* és *Kalandlapodon* szerepel a *HARCOSOK* kódszó, dönthetsz úgy, hogy megvárod őket a megbeszélthelyen (természetesen csak ha nem telt le a 39 nap); ekkor lapozz a 288-ra. Ha nincs ilyen kódszavad, de megszerezted a 400 aranyat vagy letelt a határidő, lapozz a 111-re.

Egyébként dönts el, mit csinálsz a városban:

Ellátogatsz a kikötőbe?

Lapozz a 27-re.

Megnézed az Akadémiát?

Lapozz a 101-re.

Körülnézel a piactéren?

Lapozz a 178-ra.

Keresel egy fogadót?

Lapozz a 72-re.

Ha el akarod hagyni Valousát, akkor *növeld a napok számát*. Az éjszakai szállásra most nem lesz gondod: ha Rheanával játszol, megszállhatsz egy templomban, ha pedig Talasinnel, akkor egy ismerősödnél húzhatod meg magad. Mindkettő ingyenes és teljes pihenést

nyújt, napi étkezéssel együtt. *Ha Rheanával játszol* és most hagyod el a várost először, lapozz a **327**-re. *Ha Talasinnel játszol* és most hagyod el a várost először, lapozz a **240**-re, de előtte írd fel az 50-es számot a *Kalandlapodra*.

Merre indulsz el másnap?

Északnak, Eingurd felé?

Lapozz a **39**-re.

Nyugatnak, Szelessík vára felé?

Lapozz a **342**-re.

51.

Isabail feláll a fésülködőasztal mellől és odalép hozzád.

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

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

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

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

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

Roszkedvűen ballagsz vissza a szobádba, ahol nyugtalan forgolódással töltöd az éjszaka nagy részét (nem tudod rendesen kipihenni magad). A kikoszarzás miatt még 1 Lélek Pontnak is búcsút mondhatsz. *Növeld a napok számát!*

Reggelre kelve még egyszer felkeresed szőke megbízódat a jutalmadért. Lapozz a **250**-re!

64.

A börtönben siváran telnek a napok. Naponta egyszer kapsz száraz kenyeret és némi poshadt vizet. Fogalmad sincs, hány napig kellene itt sínylődnöd, de egyben biztos vagy: meg kell szöknöd, különben

kifutsz az időből és a Hájas még képes megölni szegény Gritit! Barátod szenvedő arcára gondolsz, miközben a szökést tervezgeted.

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

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

BÖRTÖNŐR

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 7

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

Ha győzöl, elveszed az ör fegyverét és a kulcsokat, azután kiosonsz a börtön épületéből. (A kobzod nélkül addig nem tudsz énekeket előadni, amíg nem szerzel egy másikat. Ha a valousai kikötőből kerültél ide, akkor visszakapod a tárgyaidat – feltételezzük, hogy visszamentél értük.) Sajnos a lovadat már nem találod meg, ezért most lapozz a 240-es pontra.

Ha veszítesz, akkor egy szűk, mocskos börtöncellában fogsz megrohadni, csuklóidon és bokáidon nehéz vasbéklyókkal. Kalandod dicstelen véget ért.

71.

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

A Csontvázkirály gyorsan közeledik feléd. Ha úgy gondolod, tudod a király nevét és azt, hogyan állíthatnád meg, lapozz a **117-re**. *Ha Rheanával játszol* és a *Végső nyugalom* varázslatot akarsz alkalmazni, lapozz a **262-re**. Egyébként kénytelen vagy felvenni a harcot irtózatossal ellenfeleddel.

CSONTVÁZKIRÁLY

ÜGYESSÉG 10

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

77.

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

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

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

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

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

Északnak, Szelessík várába?
Északnyugatnak, a karavánút felé?

Lapozz az 5-re.
Lapozz a 260-ra.

82.

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

A zordan emelkedő Tövisvár aljában, a tóparton kisebb település fekszik. A tavon halászcsonakokat, a közepén pedig egy erdővel borított szigetet látsz. Úgy hallottad, a sziget egy labirintusszerű kertet rejt. Innen ered a sebes Sárkánykönny-folyó, amely Valousában éri el a Gyöngy-tengert. Ha *Kalandlapodon* szerepel az *ILTARIEN* kódszó és még nem jártál ott, elmehetsz oda, lapozz a 139-re. Egyébként dönts el, mit csinálsz.

Felkeresed a helyi kocsmát?
Egy bérelt csónakkal elmész a szigethez
(2 aranyért)?

Lapozz a 166-ra.
Lapozz a 211-re.

Ha elhagyod Tövisvárt, akkor dobj két kockával, hogy megtudd, mi történik veled a hegyek között.

Dobás Esemény

- 2-3 Ha *Rheanával* játszol és *Kalandlapodon* szerepel az *ÓVATLAN* kódszó, lapozz a 115-re. Egyébként lapozz a 325-re.
- 4-5 Lapozz a 206-ra.
- 6 Keletről sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástól. Vesztesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag Élelmed is ehetetlenné ázik.
- 7 Utad eseménytelenül telik.

- 8 Alkonyatkor kolompolást hallasz és egy pásztort veszel észre, aki a kutyájával hajtja a kecskenyáját hazafelé. Megkérdezed tőle, merre találsz éjszakai szállást, mire a pásztor a bajusza alatt morogva felajánlja, hogy szállj meg nála. A pásztor hajléka szegényes, de a pörkölt, amit főzött, nagyon ízletes. Ezzel megvan a napi étkezésed és nyugodtan kipihenheted magad.
- 9-10 A Sárkánykönny-folyó partján lovagolsz éppen, amikor a vízben csillogó köveket veszel észre. Ezek a Sárkány Könnyei: gyakori féldrágakövek, amelyeket kedvelnek az eingurdi ötvösök. Három színpompás, élénken csillogó követ találsz a folyómederben, értékük együtt 6 Aranytallér.
- 11-12 Lapozz a **97**-re.

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

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

100.

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

podon szerepel a *GEDRIK*, a *TANÁCS* vagy a *TYSSIREL* kódszó és nálad van legalább kettő a Béke Őrei közül, lapozz a 87-re.

Egyébként dönts el, mit teszel.

Kimész a piactérre?

Lapozz a 196-ra.

Ellátogatsz Gindel templomába?

Lapozz a 10-re.

Keresel egy fogadót?

Lapozz a 321-re.

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

Északnak, a Dabbok-hegység felé?

Lapozz a 214-re.

Keletnek, a királyi úton Szelessík felé?

Lapozz a 306-ra.

Délkeletnek, Kel Durstan felé?

Lapozz a 260-ra.

107.

Éneklés közben hallod, hogy kissé elhalkul a lárma, egyre többen hallgatják a muzsikádat. Lord Harrabal is téged kezd figyelni. Amikor befejezed, a nagyúr vaskos kezével tapsolni kezd, és a többiek is követik. A csepürágók irigykedve nézik sikeredet.

– Úgy éljek – kiált fel a lord vidáman –, ez a fickó tud valamit! Mi a neved, barátocskám?

– Talasin vagyok, a Kobzos, uram – mondod önérzetesen, leeresztve a hangszeredet.

– Rég hallottunk ilyen kellemes dalt e falak között, nem igaz? – kérdezi Harrabal a körülötte ülőktől, akik buzgón bólogatnak. – Ezért jutalmat érdemelsz, te kobzos!

– De hiszen ez csak egy egyszerű vásári énekes! – Hirtelen csend lesz, a lord és a nemesek meglepetten néznek a közbeszóló felé. Az egyik asztaltól egy nyurga, göndör hajú, előkelő öltözetű férfi áll fel. A nemesek között ült eddig. A férfi odasétál melléd, megvető pillantással végigmér, majd könnyedén meghajol a lord előtt, aki összevont szemöldökkel figyel.

– Megbocsáss uram, de nem hagyhatom szó nélkül, hogy kegyes figyelmedet egy ilyen senkifiára pazarold! – Elvörösödsz szavai hallatán. Kifejezetten dühít, ha valaki ok nélkül a származásával henceg!

– Ki vagy te, hogy így felül mered bírálni a nemes Lord Harrabalt? – kiált fel az egyik előkelő ruhájú férfi.

– Idwar sel Ayaris vagyok, a lantművész, a hírneves Kelmar Iltarien tanítványa! – Az utóbbi név hallatára morajlás fut végig a vendégek között. Iltarien nevét te is hallottad már: ez a legendás tünde dalnok Lord Baral, a Bitorló szolgálatában állt. Miután megénekelte ura bukását, eltűnt a világ szeme elől. – Engedelmeddel, uram, dalpárbajra hívom ki ezt a kobzost!

– Engedélyezem – mondja a lord. – Halljuk hát, mit tudtok!

Megegyeztek a szabályokban: egy ismert legendát fogtok előadni felváltva, ki-ki tetszése szerint alakítva az éneket. Egy hölgy javaslatára Oroszlán Ansgar és a Hegyi Óriás küzdelme lesz a téma.

Ellenfeled kezdi a dalt annak előadásával, hogyan rabolta el az Óriás Rawal király lányát és hogyan bízta meg a király Ansgart a lánya megkeresésével. Kénytelen vagy elismerni, hogy ez a nagyképű Idwar igen finoman játszik és baritonja is kellemes. Össze kell szedned magad, ha le akarod győzni! Amikor ellenfeled odáig jut, hogy a lovag megtalálja az Óriást, elhallgat. Most rajtad a sor! Úgy kell alakítanod a dalt, hogy az minél jobban elnyerje az előkelő közönség tetszését.

Ha részletesen leírod, milyen félelmetes ellenfél az Óriás, lapozz a **204**-re.

Ha inkább Ansgar lovag felszerelését és bátorságát ecseteled, lapozz a **334**-re.

116.

Elvegyülsz a vár alatti vásári sokadalomban. Mindenféle árus és mestereMBER kínálgatja a portékáját, kovácsok kalapálják szorgosan a vasat, komédiások óbégatnak, arrébb egész malac forog a nyárson ínycsiklandó illatot árasztva, és hordókból folyik a sör. A következő árucikkek keltik fel a figyelmedet:

Élelem, egy adag	1 arany
Gyógyfüvek, egy adag	3 arany
Kard	20 arany
Lámpás	5 arany

Ha Rheanával játszol és most jársz itt először, lapozz a 232-re!
Ha befejezted a vásárlást, térj vissza az 5-re és válassz mást.

118.

Egy törpe nagy hangon dicsekszik az egyik rokonával, aki Alkonyvégben él és Frodinak hívják. Elbeszélése szerint ez a Frodi valamiféle régiségbűvár lehet.

– Ne legyen a nevem Trollfoghúzó Bjornir, ha nem ő a legbölcsebb törpe egész Eingurdban! Mindent tud arról, ami régen történt. Korábban Alkonyvég Lordjainál dolgozott, de azóta visszavonult.

Megjegyzed magadnak a bölcs nevét, hátha később szükséged lesz rá. Írd fel *Kalandlapodra* a *FRODI* kódszót!

128.

– Nos, barátom – kezdi Frodi, – látom rajtad, hogy sokfelé megfordultál már. Milyen célból utazgatsz?

– Dalnok vagyok – mondod tömören. – Vásárokon és nemesi udvarokban lépek fel abban a reményben, hátha értékelik a művészetemet.

– Nagyszerű! – kiált fel ragyogó arccal a bölcs. – Imádom az ősi legendákat! Előadnál nekem valamit?

Miért is ne, gondolod, és előadod az egyik népszerű dalt, amely arról szól, hogyan nyerte el a koronát az alkonyvégi Lord Orem nagyapja, Lord Dernet. (Ha nálad van a kobzod, akkor azon is kíséred magad.) A törpe csillogó szemmel hallgat végig, majd lelkesen megtapsolja az előadásodat.

– Nagyon tehetséges vagy, barátom! Lord Dernet valóban hős katoná volt, ez közismert. De azt kevesen tudják róla, hogy költőnek sem volt utolsó és nagyszerű verseket írt a szerelméhez, aki sajnos nem lehetett az övé. Én tudom, régebben a Lord levéltárosa voltam.

Még sokáig elbeszélgettek Frodival. A törpe kifogyhatatlan tárháza az ősi történeteknek, különösen Alkonyvég urainak legendáit ismeri. Számos érdekességet tudsz meg tőle. Írd fel *Kalandlapodra* a *LEGENDÁK* kódszót!

Frodi ezután étellel kínál (ezzel megvan a mai étkezésed), majd megjegyzi:

– Ha esetleg utad során ősi tárgyakat találsz, hozd el őket hozzám! Talán többet is adhatok értük, mint a tudatlan piaci árusok.

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

Csontvázkirály diadémja: 40 arany

Kígyókard: 30 arany

Gömb, benne tündérrel: 15 arany

Kentaur nyakék: 10 arany

Régi térkép: 10 arany

Skorpió amulett: 5 arany

Ha Isabailtól jössz, most lapozz a **13**-ra! Egyébként elbúcsúzol a Bölcstől és távozol. Lapozz vissza a **183**-ra.

133.

Megállítasz egy tisztos kinézetű polgárt, hogy megtudakold, merre találsz Dartok Ervis házat.

– De hiszen Dartok Ervist tegnap megölték! – lepődik meg amaz. – Erről mindenki hallott a városban!

Megdöbbensz. Az útbaigazítása alapján gyorsan megtalálsz a házat, amely a kikötőnegyed közelében áll. Igazából nem is kell kutatnod, mert a kétemeletes, rácsos ablakú házat nagy tömeg veszi körül. Kereskedők és utcai báméskodók azok, akik nagy hangon tárgyalják, mi történhetett. Leszállsz a lovadról és meghallgatod a beszélgetésüket, amelyből megtudod, hogy Dartok Ervist egy ismeretlen gyilkolta meg tegnap. A tetemét a kedvenc szentélyébe vitték, ahol a felesége gyászolja. Jelenleg egyedül a szolgálólány tartózkodik a házban. Mikor megunod a pletykákat, a ház ajtajához lépsz.

– Hé, hölgyem, nem mehet be! – szól oda neked az egyik fiatal kereskedő, aki saját bevallása szerint az elhunyt másodunokaöccse. – A házat lezárták, amíg a vagyonbecslő meg nem érkezik, hogy leltárba vegye szeretett nagybátyám tulajdonát. Ha akar valamit, az árverésen megveheti.

– Ez fontos ügy, nem ér rá addig – feleled és bekopogsz. A kereskedő tiltakozik, de az ajtó kinyílik. Egy törpe szolgálólány áll a bejáratban. Kisírt szemmel kérdezi, mit akarsz.

A lehető legtapintatosabban elmondod neki, hogy a rendetek halott a gazdája birtokába került szoborról és mindenképpen meg akarod venni. A szolgálólány vállat von.

– A tünde szobráról beszél? Azt a gyilkos elvitte magával.

– Honnan tudja? – kérdezed meghökkenve. – És mást is elrabolt?

– A gazdám kedvence volt. Mást is elvittek, de ez volt a kedvenc tárgya.

– Ki tehetette?

– Nem tudom, nem tudom. Jaj, szegény gazdám...

A szolgálólány sírva fakad, úgyhogy nem látod értelmét a további kérdezősködésnek. Otthagyod a házat és kissé távolabb leülsz egy padra, hogy átgondold a helyzetet. Egy: a Béke Öreinek egyike valóban egy tünde, Biztoskezű Varëon, így a szolgálólány valószínűleg tudta, miről beszél. Kettő: ha Varëon szobra nem kerül elő, akkor a küldetésed kudarcot vall, hiszen mind az öt szoborra szükséged van! Legalább azt meg kellene tudnod, hogy ki tehetette. A másodunokaöcs feltehetőleg ártatlan, hiszen ha ő tette volna, ellophatta volna, amit akar, és nem várna most itt az árverésre. Vajon merre indulj tovább? Mikor végiggondolod a dolgot, két lehetőséget láatsz.

Ha a városi őrséghez mész, hogy a rablógyilkosság körülményei felől tudakozódj, lapozz a **353**-ra.

Ha az egyik kereskedőcéhbe indulsz, hogy Dartok Ervis kollégái között kérdezősködj, lapozz a **263**-ra.

142.

A felvonóhídon több hozzád hasonló alak igyekszik a várba: dalnokok, színészek, akrobaták, törpék és mindenféle mutatványosok. A kapu mellett egy kikiáltó hirdeti fennhangon:

– Jöjjetek, ha énekelni, hangszeren játszani vagy bármiféle mulattató előadással szolgálni tudtok! Ám tudjátok meg, hogy a nagyúr elé csak a legjobbak kerülhetnek! Csak a legjobbak! Erre, erre!

Az örök mindenkit átengednek, de csak egy külső udvarba, ahol több asztalkát állítottak fel. Címeres tunikát viselő írnokok ülnek mögöttük, hogy kikérdezzék a jövevényeket és megvizsgálják, mit tudnak. Jókora hangzavar van, hiszen majd' egy tucat különféle csepürágó igyekszik egyszerre bizonyítani a tehetségét. Amikor rád kerül a sor, az írnok unottan felnéz és azt mondja:

– Üdvözöllek. Kérlek, játssz valamit!

Tedd próbára ZENÉLÉSED 15-ös nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, lapozz a 30-ra. Ha sikertelen, az írnok fejcsóválva közli veled, hogy ma már tucatnál is több dalnokot meghallgatott, akik mind jobbak voltak nálad. Némiképp sértetten kimész a kapun. Lapozz vissza az 5-re és válassz mást.

150.

A királyság fővárosa, Eingurd a Dabbok-hegység lábánál terül el. Itt mindig nagy a forgalom, sok az utazó és a hivatalos ügyben járó nemes. A külső kerületeket reggeltől estig munka zaja és szaga lengi be, itt kézművesek műhelyei és fogadók állnak. Az utcák szűkösek és kőből épült házak borulnak fölējük, egyedül a Fő utca szélesebb, ez átvezet a városon, érintve a főteret is. A Fő utca egy dombra fut fel, itt, a főtéren áll a királyi palota. Ebben a negyedben sorakoznak a gazdagabb polgárok és a jelentős urak jól őrzött villái.

A domb aljában van a tágas piactér, ahol a nappal minden órájában nagy a nyüzsgés. A piac mellett fut a városon áthaladó Limmaren folyó, amelyen élénk észak-déli irányú forgalom zajlik. A városban több templom is áll – köztük Gindelnek, a Béke Istennőjének főtemploma – és fogadókból is mindenki találhat izlésének és erszényének megfelelőt. *Ha Rheanával játszol* és hallottad már valaki-

től a Fehér Oroszlán kereskedőház nevét, megkeresheted, lapozz a 179-re.

Egyébként dönts el, mit teszel:

Elmész a főtérrre, a királyi palotához?	Lapozz a 249-re.
Körülnézel a piactéren?	Lapozz a 304-re.
Belépsz Gindel templomába?	Lapozz a 75-re.
Keresel egy fogadót?	Lapozz a 19-re.

Ha el akarod hagyni a várost, akkor *növeld a napok számát*. Ha Rheanával játszol, megszállhatsz éjszaka egy templomban. Egyébként fogadóban 2 aranyba kerül egy éjszaka, ha ezt nem akarod kifizetni, akkor nem tudod rendesen kipihenni magad. Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, Alkonyvég felé?	Lapozz a 11-re.
Északra, a Szürke-erdő felé?	Lapozz a 192-re.
Délnek, Valousa felé?	Lapozz a 39-re.
Délnyugatnak, a Dabbok-hegységbe?	Lapozz a 235-re.

166.

A tóparti falunak egyetlen kocsmája van. Bejárata előtt egy hosszú padon a falubeli öregek üldögélnek és pipáznak. Láthatóan elég kényelmesen zajlik itt az élet! Odabent féltucatnyi fiatal férfi iszogatja sörét a napi munka után.

Ha *Kalandlapodon* szerepel a *KINCS* kódszó és kérdezősködni akarsz utána, lapozz az 54-re.

Egyébként rendelsz egy italt és közben hallgatod a helyi pletykákat. Dobj egy kockával, hogy sikerül-e megtudnod valami érdekeset, mielőtt elhagyod a kocsmát!

Dobás Esemény

- 1-2 Csalódnod kell, mert csupa hétköznapi dologról folyik a társalgás.

- 3 *Ha Talasinnel játszol*, a közönség észreveszi a kobzodat és megkérnek, hogy játssz el egy vidám nótát. Hamarosan énekszótól hangos a kocsmá. A végén gratulálnak és meghívják egy ebédre (ezzel megvan a mai étkezésed).
- 4 Lapozz a **351**-re.
- 5 Lapozz a **328**-ra.
- 6 Lapozz a **287**-re.

Ha végeztél, lapozz vissza a **82**-re!

171.

A hátad mögöl egyre erősödő kiáltás és lódobogás üti meg a füledet. Hátrafordulva lovasok kis csapatát látod közeledni. Négy, öltözetük alapján nemes ifjú az, akik egymást biztatva ösztökélik gyorsabb vágásra hátasaikat. Az egyik szőke legény rád kiált.

– Hé, vándor, van-e olyan jó a hátasod, mint a mieink? Vagy csak egy nagyra nőtt pónin lovagolsz? – élénk kacagás. A legény a távolba mutat. – Ki ugrot át előbb azon a patakon?

Ezzel az ifjak rikoltozva, gúnyos fintorokat vágva feléd elporzanak melletted.

Ha vállalod a kihívást, utánuk vágatsz. Hamarosan beéred őket, de közeledik a patak, amelyen át kell ugrotnotok. *Tedd próbára ÜGYESSÉGED* 16-os nehézség ellen! Ha sikerül a próba, te érsz előbb a túloldalra. A megszégyenült szőke ifjú gratulál a lovastudományodhoz, és egy 7 Aranytallért tartalmazó erszényt dob neked. Ha nem sikerül a próba, lovad megtorpan a patak előtt és levet a hátáról. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot az esés miatt, sőt még ki is nevetnek.

A lovasok távozása után folytatod utadat.

178.

Valousa piacán a hagyományos termékek mellett messzi földek árucikkei is megtalálhatók: rozmáragyar-faragványok Fagypartról, egzotikus fűszerek Umbratolból, díszes szőnyegek a Bronz-síkság törzseitől és így tovább. Számptalan különféle nyelven folyik az alkudozás

– árus és vevője olykor csak jelbeszéddel érti meg egymást. Számodra a következő árucikkek lehetnek érdekesek:

Élelem, egy adag	1 arany
Gyógyfüvek, egy adag	3 arany
Kard	25 arany
Koboz	12 arany
Kötél	6 arany
Lámpás	4 arany
Papiros, tinta	4 arany

Bár az őrség rajta tartja a szemét a piactéren, ekkora tömegben szinte elkerülhetetlen, hogy valaki ne próbálja meg elcsenni az erszényedet. *Tedd próbára ÉSZLELESEDET* 15-ös nehézség ellen! Ha nem vagy sikeres, csak később jössz rá, hogy a pénzed egy része (15 arany vagy ha nincs annyid, az összes) hiányzik. Ha sikeres a próba, a zsebtolvajok ezúttal hoppon maradtak. Ezután többször nem kell dobnod, amíg el nem hagyod Valousát.

Ha Talasinnel játszol, itt lehetőséged van rá, hogy valami igazán értékes árut lopj el. *Tedd próbára ÜGYESSÉGEDET* 17-es nehézség ellen! Amennyiben sikerül a próba, észrevétlenül a köpenyed alá rejtet a fent felsorolt luxuscikkek valamelyikét. Ha egy másik város piacterén eladod, akkor 25 Aranytallért zsebelhetsz be. Siker esetén többször már nincs erre lehetőséged a játék során. Ha sikertelen a próbád, a kereskedő észreveszi, miben mesterkedsz, és rád szabadítja az őrséget. A tömegben nem tudsz elmenekülni, az örök bekerítenek és leütnek. Egy ERŐNLÉT pontot vesztesz. Hamarosan összekötözve egy nyirkos és bűzös börtöncella padlóján találsz magad. Minden tárgyadat és pénzedet elvették! Lapozz a **64**-re (előtte írd fel a *Kalandlapodra* az 50-es számot).

Ha befejezted a vásárlást, térj vissza az **50**-re és válassz mást.

205.

A névtelen romváros Kel Durstantól négyórányi járásra található. Miután a helyiek pontosan elmagyarázzák, hogyan találd meg – néhányan a fejüket csóválják merészséged hallatán –, útnak eredsz a pusztában. Lóháton hamarosan meg is találd a romokat. Ezt az ősi települést jóval Eingurd megalapítása előtt építették a terület korábbi lakói, és a környéket sújtó háborúk valamelyikében pusztult el. Jókorra területen összedőlt kőépületeket, csonka oszlopsorokat, fűvel benőtt tereket és megsárgult csontokat láatsz. Lovadat kikötöd egy árnyékos helyen és megitatod, mielőtt nekivágsz a terület felderítésének.

Mire alaposan átkutatod a helyet, a hőségtől és a fáradtságtól 1 ERŐNLÉT pontot veszítesz. A felszínen nincs semmi értékes, erről az eltelt idő és a rablók gondoskodtak. Viszont az egyik oszlopcsarnok sarkában találsz egy lefelé vezető lépcsőt, valamint kissé messzebb egy lapos épületet pillantasz meg, amelyet mintha megkímélt volna az idő. Sarkában torony emelkedik, amelynek felső emeletei már leomlottak.

Ha a lépcsőn akarsz leereszkedni, szükséged lesz lámpásra, hiszen odalent vaksötét van. Ha ezt választod, lapozz a 76-ra.

Ha a tornyos épületet akarod közelebről megnézni, lapozz a 20-ra.

Ha úgy döntesz, hogy itt végeztél és inkább visszalovagolsz Kel Durstanba, lapozz a 136-ra.

220.

Egy ligetben lovagolsz, amikor hirtelen nyílvessző süvít el a vállad fölött. Két apró, hegyes fülű alak ugrik rád a fákról és súlyukkal lerántanak a nyeregből. Szerencsére földet éréskor az egyik ügyetlen teremtmény pont alád kerül, így nem sérülsz meg. Ezek erdei manók, akik könnyű prédát látnak benned! Kezükben görbe kard villog, arcukon rosszindulatú mohóság. Egyszerre kell megküzdened velük.

1. *ERDEI MANÓ*

ÜGYESSÉG 5

ERŐNLÉT 5

2. *ERDEI MANÓ*

ÜGYESSÉG 6

ERŐNLÉT 4

Nem tudod, de a gonosz manók növényi mérget kentek pengéik élére. Ezért ha a csata során kétszer eltalálnak, a mérég hatni kezd és le kell vonnod még 3 ERŐNLÉT-pontot! Azonban támadóid gyávák is, ezért ha ERŐNLÉTÜK 2-re vagy az alá csökken, azonnal elmenekülnek.

Ha elmenekülsz, akkor sikeresen lerázod magadról a manókat, felpattansz a lovadra és elvágatsz.

232.

A forgatagban egyszer csak egy színpadra leszel figyelmes, amelyen éppen előadás zajlik. Figyelmed oka, hogy a színpad fölött festett vászon hirdeti a darab címét: „A Béke Öreinek legendája”. Közelebb mész és figyelni kezdesz.

Az öt színész valóban Grahár király, Talaqua királynő, Oroszlán Ansgar, Viharbárdú Keor és Biztoskezű Varëon életéből ad elő részleteket. Bár ezt az öt hőst természetesen egész Eingurdban jól ismerik, viszonylag ritkán szoktak rájuk a Béke Öreiként hivatkozni. És ami még megdöbbenőbb, az előadás végén a társulat vezetője még azt is elmondja, hogy hősokról készült szobrok sokáig védték a királyság békéjét. Lehet, hogy ez a furcsa társulat többet is tud a szobrokról?

Ha odamész hozzájuk és rákérdezel a dologra (és még nem tetted), lapozz a 134-re. Ha nem, lapozz vissza az 5-re.

240.

Beléd nyilall a felismerés: ló nélkül nem tudsz elég gyorsan utazni, hogy időben visszaéerj és megmentsd Gritit! Mivel pillanatnyilag nincs fölösleges 50 aranyad egy hátszlóra (ahogy jobban belegondolsz, soha nem is volt...), egyetlen lehetőséged maradt: lopnod kell egyet. Így hát nyitott szemmel sétálsz az utcákon, felméred a lehetőségeidet, és félreeső helyen várakozó, „gazdátlan” jószágokat keresel.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED 15-ös nehézség ellen! Ha sikeres a próbád, észrevétlenül oda tudsz lopózni egy ilyen állathoz, amely nem ijed meg tőled és nyugodtan tűri, amíg eloldod a szárját. Mire felharsan mögötted a kiáltozás, már több utcával arrébb jársz.

Ha sikertelen a próbád, a sokadik próbálkozásra sikerül elkötnöd egy lovat, de az egyik kísérletednél balszerencsés esemény történik. Dobj egy kockával, hogy megtudd, mi történt!

Dobás Esemény

1-2 Azonnal ott terem a ló felbőszült gazdája, aki sajnos elég képzett kardforgató. „Te nyavalyás, most megmutatom, mi a lótolvajok jussa!” – ordítja. Meg kell küzdened vele:

LÓ TULAJDONOSA ÜGYESSÉG 7 ERŐNLÉT 7

Amint tudsz, el kell menekülnöd, különben még nagyobb feltűnést keltesz.

3-4 „Tolvaj! Tolvaj!” – kiált fel egy hang és tudod, hogy rólad van szó. Két férfit látsz rohanvást közeledni, így te is futásnak eredsz. Árkon-bokron át menekülsz a zsúfolt utcákon át, de csak hosszas hajsza után tudsz elrejtőzni egy kapualjban. A fáradtság és a bosszúság miatt veszítesz 1 ERŐNLÉTET és 1 Lélek Pontot!

5-6 Ez a ló különösen nyugtalan állat. Mikor nyeregbe szállnál, váratlanul nekiered. Eleselel, a lábad beleakad a kengyelbe, a ló pedig vonszolni kezd maga után a macskaköves utcán. Próbálsz a fejedet védeni, de így is számtalan horzsolást szerzel, míg hátrasod hajlandó megállni. Veszítesz 2 ERŐNLÉT pontot!

Így vagy úgy, de most már van lovad. Lapozz vissza arra a pontra, amelyet felírtál a *Kalandlapodra*.

243.

A Keserűvíz mélyébe csupán egy keskeny út vezet, amelyről nem tanácsos letérni, ha az utazó nem akar elsüllyedni az ingoványban. Bár a mocsár nagy része barátságtalan hely, itt is élnek emberek: egy kiemelkedő szárazulaton kis falu áll, melynek Mocsárrét a neve. A kicsiny réten marhák legelnek, de az itteniek szegények, ez jól látszik az uszadékfából összetákolt kunyhóikon és a sáros gúnyáikon. A faluhoz érve látod, hogy a környéket bűzös, sűrű köd borítja, amely

nappal sem szakadozik fel. Lovad nagyokat horkant – úgy tűnik, nem tetszik neki a környék. A Nap halvány, sápadt korong az égen.

Ha még nem szerepel a *Kalandlapodon* a *KÖD* kódszó, akkor megkérdezheted, miért ilyen sűrű a köd, lapozz a **352**-re. De meghallgathatod a helyiek beszélgetését is, lapozz a **189**-re. Ha tudsz a herbalistáról, elmehetsz hozzá is, lapozz a **331**-re.

Ha el akarod hagyni a mocsarat, akkor *növeld a napok számát*. Mivel a falusiak a maguk módján vendégszeretők, 2 aranyért kaphatsz éjszakai szállást. De alhatsz a szabad ég alatt is, ekkor dobj egy kockával. Ha az eredmény 1-2, éjszaka megmar egy kígyó: vesztesz 2 ERŐNLÉT pontot és a fájdalomtól nem tudod rendesen kipihenni magad. Másnap visszaindulsz nyugatra, a királyi útra. Lapozz a **39**-re.

249.

Felbaktatsz a dombra. A kőlapokkal burkolt főtér közepén Grahar király szakállas, páncélos szobra áll. Kicsit arrébb egy emelvényen három kalodába zárt embert láatsz. A tér egyik oldalán a királyi palota kerítése húzódik, a kapu előtt mellvértes-alabárdos örök állnak. A kerítésen túl tágas park húzódik, közepén maga a palota, melynek tornyain zászlókat lenget a szél. A palotának jelenleg nincs lakója: az új király, Lord Telwyn csak néhány hét múlva foglalja el a trónt. A királyi udvarba nem juthatsz be, hiszen semmi dolgod ott, de még ha lenne is, legalább egy hónappal előre be kellett volna jelentkezned.

Ha Talasinnel játszol, miközben a főtér túloldalán álló díszes homlokzatú házakat nézed, vakmerő ötlet jut eszedbe. Annak idején Rolgar bandájával több előkelő házat is kifosztottatok. Mi lenne, ha megpróbálnál beosonni valamelyikbe? Ha megteszed (és még nem próbáltad), lapozz a **43**-ra.

Egyébként térj vissza a **150**-re és válassz mást.

274.

A templomban csupán maroknyi pap és papnő teljesít szolgálatot, ám egyikük végül útba igazít Gedrik atya szobájához, ami a templom emeletén, a könyvtár mellett van. Kopogtatsz, majd miután nem érkezik válasz, benyitsz.

Tágas szobába jutsz, melynek falait könyvespolcok borítják. Az ablak előtt egy zömök, ritkás szakállú férfi áll, kezében tekerccsel, amit a fény felé tartva, hunyorogva próbál kibetűzni. Jöttödre felnéz és összevonja a szemöldökét.

– Már azt hittem, a főtemplom senkit nem küld kérdezősködni. De úgy tűnik, az öreg Annon mégiscsak kíváncsi rám!

Bemutatkozol neki és elmondod, hogy tudsz a küldetéséről és szeretnéd megérdeklődni, mire jutott Szelessík várában. Gedrik atya leteszi a tekerccset.

– Mit tudsz te Harrabalról? – kérdezi nyersen. Kissé meglepődsz a modorán, de azért válaszolsz. Az atya megvetően legyint feleleted hallatán. – Ez jellemző. Az én kudarcomat persze világgá kürtöli Annon, de arról semmit nem tud, hogy mi az oka. Egyáltalán mit tudtok ti a fővárosban arról, hogy mi folyik az országban?

Ez a Gedrik atya furcsa ember, gondolod. Vagy valami ellentét lehet közte és Annon atya között, vagy pedig csak azt hiszi, hogy számon akarod kérni rajta a kudarcát. Akárhogyan is, kezd elegend lenni a modorából. Mit válaszolsz neki?

Ha határozottan megkéred, hogy térjen a tárgyra, lapozz az **57-re**.

Ha megkérded, mi baja van Annon atyával, lapozz a **113-ra**.

304.

A zajt és a hullámzó tömeget követve kilépsz a piactérre, ahol gyümölcsök, bőrárúk, fémeszközök, kelmék és még százféle áru cserél gazdát minden nap. Nagy a tömeg és a hangzavar, mert a kereskedők és vevőik mellett dalnokok, jóvendőmondók, koldusok és egyéb alakok gyakorolják a mesterségüket. Számodra a következő árucikkek lehetnek érdekesekek:

Élelem, egy adag	1 arany
Gyógyfüvek, egy adag	3 arany

Kard	30 arany
Koboz	15 arany
Kötél	8 arany
Lámpás	6 arany
Papiros, tinta	4 arany

Ha Talasinnel játszol és először adtál elő sikerrel dalokat ezen a piacon úgy, hogy a Kalandlapodon szerepel a LEGENDÁK kódszó, akkor lapozz a 7-re.

Ha végeztél a piacon, térj vissza a 150-re és válassz mást.

306.

A Dabbok-hegységtől délre hullámszó dombok között haladsz. Ez a királyság egy félreeső területe, nem túl civilizált környék. A dombokat bozótos borítja, távolabb erdőket és réteket láatsz, időnként egy-egy tanya vagy nemesi udvarház is feltűnik. Északabbra a hegyek csipkés sziklái magasodnak. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben:

Dobás Esemény

- 2-3 Lapozz a 220-ra.
- 4-5 Egy bozótoson kelsz át éppen, amikor hirtelen csattanást hallasz és éles fájdalom hasít a lábadba. Beleléptél egy ravaszul álcázott vadászcsapdába! Vesztesz 2 ERŐNLÉT pontot.
- 6 Keletről sötét fellegek érkeznek és hamarosan zuhogni kezd az eső. Teljesen elázol és kimerülsz a gyaloglástól. Vesztesz 1 ERŐNLÉT pontot és egy adag Élelmed is ehetetlenné ázik.
- 7 Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként utad eseménytelenül telik.
- 8 Alkonyatkor füstöt láatsz felszállni egy domb mögül. A bokrok közül kinézve három bőrzekés, íjjal felszerelt embert láatsz, amint egy elejtett szarvast nyúznak éppen. A vadászok észrevesznek, de szerencsédre jóindulatúak és meghívnak vacsorára. A sült szarvashús igen finom. Ezzel

megvan a napi étkezésed és nyugodtan kipihenheted magad.

9-10 Megállsz pihenni egy fa mellett, és csodálkozva veszed észre, hogy a tövében egy erszény hever. 5 Aranytallér van benne, amit boldogan zsebre raksz.

11-12 Lapozz az 56-ra.

Estére egy Ishenlu nevű nagyobb faluba érkezel, ahol megszállhatsz éjszakára 3 aranyért és Élelmet is vehetsz 1 aranyért. Ha a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Ezután *növeld a napok számát*. Merre indulsz el másnap?

Nyugatnak, Wurzenbe?

Lapozz a 100-ra.

Északkeletnek, a Dabbok-hegységbe?

Lapozz a 82-re.

Délkeletnek, Szelessík várába?

Lapozz az 5-re.

Délnyugatnak, a Bronz-síkság felé?

Lapozz a 260-ra.

327.

Egy kis Enil-szentély vendégcellájában kaptál éjszakai szállást. A cella bejárata a belső udvarra néz, ezért nem tartod szükségesnek, hogy elreteszeld. Lefekszel és elalszol. Kellemetlen álmod van: hatalmas, undok varangyosbékák vesznek körül és mérgező nyelvüket nyújtogatják feléd.

Felriadsz. Hűvös van – hiszen nyitva az ajtód! Furcsa bűzt érzel. Ekkor valami mozgást veszel észre az árnyékban. Felülsz és a botod után kapsz, de mielőtt felkiálthatnál, egy fekete alak ugrik feléd némán. Alacsony, zömök figura, hosszú végtagokkal. Döbbsenten látod, hogy az arca torz, hüllőszerű. Tőr csillog a kezében. Védekezned kell!

HÜLLŐ-ORGYILKOS

ÜGYESSÉG 9

ERŐNLÉT 5

Ebből a csatából nem menekülhetsz el. A támadás meglepetésként ér, ezért az első körben akkor sem sebez meg támadódat, ha a te TÁMADÓERŐD a nagyobb. Ráadásul a rejtélyes orgyilkos pengéje mérgezett, ezért ha a csata során először eltalál, elveszítesz további 4 ERŐNLÉT-pontot.

Ha győzöl, undorodva átvizsgálod a tetemet. Úgy néz ki, mintha egy ember és egy béka kereszteződése lenne. Vajon miféle mágia te-

remthette? És ami még fontosabb: ki küldte rád, hogy elveszejtsen? Valaki tudhat a küldetésedről?

Szólsz a szentély őreinek. Az egész templom felbolydul, amikor hí-re megy, hogy orgyilkos jutott be. A tetemet elviszik vizsgálatra, az örök fáklyákkal végigkutatják az összes helyiséget. Mondani sem kell, hogy aznap este már semmit sem alszol (így nem tudod kipihenni magad). *Növeld a napok számát.*

Másnap távozás előtt a főpapnő sajnálkozását fejezi ki az eset miatt és kárpótlásul ingyen ellátják a sebeidet. **Növeld 3 ponttal az ERŐNLÉTEDET!** Rosszkedvűen hagyod el a templomot és Valousát. Merre indulsz?

Északnak, Eingurd felé?

Lapozz a **39**-re.

Nyugatnak, Szelessík vára felé?

Lapozz a **342**-re.

342.

A Valousát és Szelessík várát összekötő királyi úton haladsz. Kellemes, lankás a táj, a domboldalakat szőlők és szántóföldek borítják. Falvak és nemesi udvarházak mellett lovagolsz el. Északabbra a Dabbok-hegység kék vonulatait látod, onnan ered a Sárkánykönyfolyó, amely innen keletre, Valousában ömlik a tengerbe. Nyugatra ellaposodik és lassanként füves pusztába megy át a vidék. Dobj két kockával és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy megtudd, mi történik útközben:

Dobás Esemény

- 2-3 *Ha Rheanával játszol és Kalandlapodon szerepel az ÓVATLAN kódszó, lapozz a 115-re. Egyébként lapozz a 221-re.*
- 4-5 Lapozz az **171**-re.
- 6 Kis kőoltárt látsz az út mellett, a rávéssett szimbólumból látod, hogy Trevennek szentelték. Eléggé szeszélyes istenség, de talán megsegít, ha áldozol neki. Ha teszel az oltárra 2 Aranytallért, dobj egy kockával. Amennyiben a dobás 4-6, Treven elfogadta az áldozatot: a következő úti esemény dobásodhoz adj hozzá egyet.
- 7 Néhány utazó jön szembe az úton, de egyébként semmi említésre méltó nem történik.

8 Alkonyatkor tüzet látsz a pusztán. Egy csapat nomád nyulakat és pockokat sütöget rajta. Nem tudsz elbújni előlük, de szerencsére a nomádok vagy babonából, vagy vendégszeretetből nem támadnak rád, hanem meghívnak maguk közé falatozni. Ezzel megvan a napi étkezésed és nyugodtan kipihenheted magad. Reggelre kelve hűlt helyüket találsz.

9-10 Lapozz a 12-re.

11-12 Lapozz a 143-ra.

Estére a folyóparti Orade városkába érkezel, ahol megszállhatsz éjszakára 2 aranyért és Élelmet is vásárolhatsz, adagját 1 aranyért. Ha *Kalandlapodon* szerepel a *GYÓGYÍTÓ* kódszó és meg akarod keresni, lapozz az 184-re. Ha a szabad ég alatt alszol, nem tudod kipihenni magad. Ezt követően *növeld a napok számát*. Merre indulsz el másnap?

Északnyugatnak, a Dabbok-hegységbe?

Lapozz a 82-re.

Északkeletnek, a folyón átvágva a királyi útra?

Lapozz a 39-re.

Keletnek, Valousába?

Lapozz az 50-re.

Délnyugatnak, Szelessík várába?

Lapozz az 5-re.

344.

Solara anyát az egyik kápolnában találjátok, amint éppen két pappal beszélget. Az idős asszony hűvös tekintetet vet Tyssirelre, aki úgy tesz, mintha észre sem venné ezt.

– Solara anya! Bizalmas bejelentenivalónk van, kérlek hallgass meg minket! – kezded. Solara egy pillantást vet komoly ábrázatotokra, majd elküldi a két papot.

– Hallgatlak titeket – mondja.

Előhúzódsz a gyűrűt. Az asszony arcán meglepett undort látsz végigsuhanni.

– Mi ez a szörnyűség?

– Gedrik atya szobájában találtuk – válaszolja a tünde.

– Micsoda?! – kiált fel Solara. – Mit kerestetek az atya szobájában?

Azonnal mondjátok el mindent!

Töviről hegyire elmeséled Solarának a Tyssirellel folytatott nyomozásokat és a Gedrikkel kapcsolatos gyanúkat. Az anya feszült figyelemmel hallgat, tekintete ide-oda jár közted és Tyssirel között.

– Megesküsztek az Istennőre, hogy mindez igaz? – kérdezi végül.

– Az Istennő látja a szívünket – mondja a tünde. – Azért jelentettük neked, anya, mert bízunk a te bölcsességében és a templom iránti elkötelezettségében ebben a kényes ügyben...

Lapozz a 311-re!

351.

Egy öregember érdekes történettel traktálja fiatal hallgatóságát.

– Messze fönt északon, a Szürke-erdő mélyén van egy varázsforrás. Azt mondják, aki iszik a vizéből, annak teljesíti egy kívánságát. De nem azt a kívánságát, amelyet kimondott, hanem azt, amelyre valójában gondolt! Bizony, a varázsforrás jobban ismeri az ember szívét, mint ő maga. A forrás közelében pedig egy láthatatlan kunyhóban egy tünde boszorkány lakik, aki mágikus hatalmával bűvös italokat kotyvaszt a forrás vizéből és képes megbűvölni a fémet.

– Az nem mágia, hanem tudomány, alkímia a neve – szól közbe tudálékos hangon az egyik ifjú.

– Mit tudsz te arról! – torkollja le az öreg. – Szóval hol is tartottam? Ja igen, az erdei manók...

Megcsóválod a fejed ennyi sületlenség hallatán, de azért a fejedben megragad az információ. Jegyezd fel az *ALKÍMIA* kódszót!

352.

Megkérdezed az egyik falusit, hogy honnan jön ez a furcsa kód.

– Két évvel ezelőtt egy remete jött a faluba – meséli a paraszt. – Azt mondta, böjtölés során megvilágosodott és szeretné megosztani velünk a tudását. Nem foglalkoztunk vele, mert habókos embernek tűnt, de néhány legény mellé szegődött, és naphosszat hallgatták a se füle, se farka fecsegését. Egy nap aztán kijelentette, hogy a „tanítványaival” elvonul a mocsárba. El is mentek. Nem tudom, mit csinálhattak ott, de hamar elkezdett szivárogni ez a nyavalyás kód.

Lassan megszoktuk már, de nem tesz jót se a növényeknek, se az állatoknak.

– És nem próbálták megkeresni, hogy beszéljenek vele?

A falusi vállat von.

– A mocsár belsejében olyan sűrű a köd, hogy az orráig sem lát az ember. Többen próbálkoztak már, de senki nem találta meg őket, néhányan oda is veszték a lábban. Bűbájost fogadni meg nincs pénzünk. Miért, maga is meg akarja próbálni?

Ha vállalod a kihívást, lapozz a **42**-re. Ha nem, akkor térj vissza a **243**-ra.

361.

A vár melletti mezőn naphosszat folyik a lovagok küzdelme. A színes látványosság, az izgalmas párbajok óriási tömeget vonzottak a korlátok mögé. Mint kiderül, a nézők fogadhatnak is egy-egy bajnok győzelmére.

Ha akarsz fogadni (ezt csak egyszer teheted meg), akkor tegyél fel legfeljebb 10 aranyat, majd dobj a kockával. Ha az eredmény 4-6, a te jelölted győzött és a feltett pénzed dupláját kapod. Ha kisebbet dobtál, akkor elveszted a feltett aranyaidat. Amennyiben útközben egy lovagtól hallottad Usbor lovag nevét, akkor órá is fogadhatsz. Ez esetben egy alkalommal hozzáadhatsz egyet a fenti dobásodhoz.

*Ha Rheanával játszol és most vagy itt először, lapozz a **227**-re.*

Miután befejezted a nézelődést és a fogadást, lapozz vissza az **5**-re és válassz mást.