Andrew Wright

A FEKETE RÁK

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

A FEKETE RÁK

Egy nap Halron Allierté életéből

Írta: Andrew Wright

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
The Black Lobster
A Day in the Life of Halron Allierté

Fordította
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Kovács József

Borító szerkesztés
runner

Kovács József illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Andrew Wright, 2005
Illustrations © Kovács József, 2022
Hungarian |z| Zagor.hu, 2022

TARTALOM

Bevezetés
7

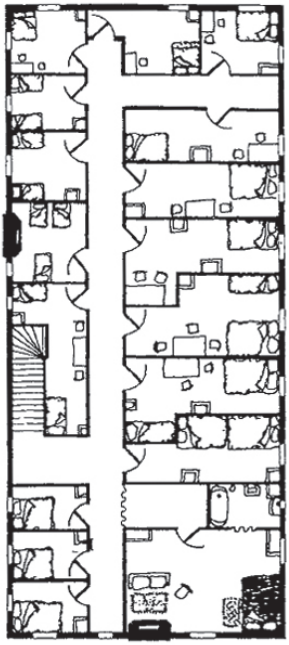
Kalandlap
14

Háttértörténet
16

A Fekete Rák
19

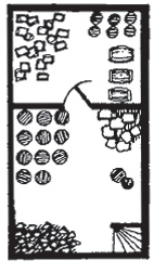
FEKETE RÁK KOCSMA

FEKETEHOMOK KIKÖTŐ



ELSŐ EMELET

FÖLDSZINT



PINCE

Bevezetés

Ennek a kalandnak Te vagy a hőse. Te vívsz meg a kocka segítségével óriásokkal és szörnyekkel, magad döntesz, hogy merre haladj tovább, kivel barátkozz, csatázz. Nem pusztán az író fantáziája irányítja a történetet, hanem a te bátorságod, kíváncsiságod, leleményességed, kalandvágyad és józan eszed is.

Játék és regény egyszerre, amit a kezedben tartasz. Kalandos vállalkozás, amelybe belebukni is lehet, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.

Így hát ezt a füzetet ne úgy olvasd, ahogy azt meg-szoktad. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után. A – hosszabb-rövidebb – bekezdések viselnek számokat egytől hatvanig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a magad igénye szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, máshová lapozol, mint amikor elbújnál előle.

Barbár harcosok, varázslók, szörnyetegek, törpék népesítik be ezt a fantasztikus világot. Mi kell ahhoz, hogy ne bukj el közöttük? Csak az, ami a mindennapi élethez is: ügyesség, jártasság, ötletesség; az, hogy felkészülten várd a nehézségeket.

És szerencse, amely nélkül az előző három talán mit sem ér, de ha csak erre számítasz, biztosan cserben hagy.

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a kalandban, megtudod a következőkből. Ha netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit,hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg Feketehomok Kikötő lakóival?

Az előtted álló kaland során igazi hírnévre tehetsz szert, méghozzá nem csak egyféle módon. Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 14. oldalon találod a *Kalandlapot*,

amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd. Jegyezd fel, hogy Halron Allierté, a Fekete Rák Fogadó mindig félrészeg pultosának bőrébe bújva vágsz neki a kalandnak, az északnyugat-Allansiai Feketehomok Kikötő városában, és emiatt ÜGYESSÉGEDET és ÉLETERŐDET egy kicsit másképp kell meghatároznod, mint a többi *Kaland Játék Kockázat* könyvben!

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával, felezd el az értéket (törteket felfelé kerkítve), majd adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

Dobj egy kockával. Igen, csak egy kockával, ez nem elírás! Az eredményhez adjál 6-ot, a kapott számot pedig írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.

Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával dobj, és 6-ot adj az eredményhez, majd az összeget írd be a SZERENCSE négyzetbe.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki *Kezdeti* pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire vagy szerencsés ember.

A szerencse és a varázslat az úr abban a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőséged, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos oldalakon eldöntheted, hogy megfutamodsz-e a csatából, ha a dolgok rosszul alakulnak. Ám ha megfutamodsz, menekülés közben a teremtmény automatikusan sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pontot kell levonnod). Ez a gyávaság ára. Ám a szokásos módon ilyenkor is hasznát veheted a SZERENCSÉNEK (lásd később). De csak akkor menekülhetsz, ha az adott oldalon erre külön megkapod a lehetőséget.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egyszerre egynél több lénnyel kerülnél összeütközésbe, mindig közöljük veled a harcra vonatkozó utasítást az adott pont alatt. Néha egyszerre kell velük megküzdened, néha meg mindegyikkel külön-külön.

SZERENCSE

Kalandjaid során, akár csatában, akár olyan helyzetekben, amikor a SZERENCSE dönthet sorsod alakulásában (az erre vonatkozó utasítást az adott fejezetpontok alatt megkapod), a SZERENCSÉDRE is számíthatsz, hogy az események kimenetele számodra kedvező legyen. De vigyázz! A SZERENCSÉRE számítani kockázatos, és ha *bal*szerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

SZERENCSÉDET a következő módon teheted próbára. Dobj két kockával! Ha a kapott szám nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy *tedd próbára a* SZERENCSÉD. Minden alkalommal, amikor *próbára teszed* SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebeztél, vagy csökkenteni annak a sebnek a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedtél.

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha *bal*szerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha szerencséd van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor *próbára teszed* SZERENCSÉD!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

A kaland bizonyos pontjain utasítást kaphatsz rá, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Az eljárás ugyanaz, mint amikor SZERENCSÉDET *teszed próbára*. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerült a próba, és az események számodra kedvezően fognak folytatódni. Ha az összeg magasabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktad a próbát, és visened kell ennek következményeit. A Szerencsepróbával ellentétben azonban ilyenkor nem kell 1-gyel csökkentened ÜGYESSÉG pontjaid számát.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelem elfogyasztásával, illetve alvással tudod pótolni. Erről lentebb bővebb információkkal fogunk szolgálni.

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *tedd próbára* a SZERENCSÉDET felszólításoknak. SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

ÉTKEZÉS ÉS ALVÁS

Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve harc közben. Minden étkezés 3 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszertartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ezen kívül lehetőséged lesz majd aludni is a kaland során. Ha így teszel, szintén visszanyerheted elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat. Hogy pontosan mennyit, azt a szöveg a megfelelő helyen közli majd.

FELSZERELÉS

Kalandodat minimális felszereléssel kezded, de utad során lehetőséged lesz új tárgyakat találni vagy vásárolni. Ahogy az a *Kalandlapodon* is látszik, külön doboz van a Felszerelési tárgyaknak és a Széfnek. Minden olyat, ami értékkel rendelkezik – Aranytallérok, ékkövek, ékszerek – a Széfedbe kell feljegyezned. Ez jelképezi a Fekete Rák főnökeként rendelkezésedre álló vagyont. Minden más tárgyat – közönségeset és mágikusat egyaránt – a Felszerelési tárgyak közé kell feljegyezned.

Kalandodat a következőkkel kezded:

Egy kard
2–7 Aranytallért (dobj egy kockával, majd adj 1-et az eredményhez)
2 adag Élelmiszer

A SZÉF ÉS AZ IDŐ MÚLÁSA

A kaland öt fejezetre van osztva, melyek a Fekete Rák egy átlagos napjának jellemző fejezeteit fedik le. Az elsőt leszámítva minden fejezet elején utasítást kapsz, hogy dobj, hogy megtudd, hány Aranytallérral tudod növelni Széfed tartalmát. Ez az érték a Fekete Rákot látogató vendégek költéseit hivatott jelképezni.

Bizonyos alkalmakkor lehetőséged nyílik majd vesztegetésre vagy vásárlásra is. Lehetőségeidnek ilyenkor csak a Széf tartalma szab határt. Ha például 8 Aranytallérod van, plusz egy Vörös Ékkő, melynek 10 Aranytallér az értéke, úgy veheted, hogy összesen 18 Aranytallér áll a rendelkezésedre.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Ez a kaland igen veszedelmes. Könnyen meglehet, hogy az első próbálkozás során elbuksz majd. Jegyzetelj miközben felderíted a helyet – ez nagyban megkönnyítheti számodra a kalandot.

Vezesse hát lépteidet Libra, és elmédet Hamaskis, bátor kalandozó!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

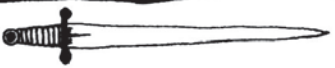
ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

SZÉF:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*

Háttértörténet

„– Óvakodj Feketehomok Kikötőtől… a leprások fertőjétől! A lakói egyszerűen csak a „Tolvajok Városaként" emlegetik, mely több száz mérföldről vonzza a környék minden kalózát, banditáját, orgyilkosát, tolvaját és egyéb gonosztevőjét. Minden utcasarkon veszély leselkedik, az erősek a gyengéken élősködnek, a gyengék pedig egymáson.

Egy jellegzetes kocsma, a Feketehomok Kikötő-beli „Fekete Rák." A „Fekete Rák" nagyon híres kikötői kocsma, amit főleg kalózhajók legénysége és azok kapitányai látogatnak. A tulajdonosának, Guidon Alliertének még két kocsmája van Rimonban, három Halakban, még lejjebb a part mentén. Így aztán gyakran hagyja magára a „Fekete Rák"-ot, amit ilyenkor néhány csapos vezet a tulaj unokaöccsének felügyelete alatt - bár ő inkább elissza, semmint hozza a hasznot. Az Allierté családnak évek óta vannak kocsmái Allansiában, és szoros kapcsolatokat építettek ki számos kalózkapitánnyal, akik mindig elhozzák ügyfeleiket, ha a kikötőbe jönnek. Azt kell gondolnunk, hogy közülük Halak Gariusa az egyik, akit soha nem kapott el ott a Városi Őrség, hiába kutattak utána.

A „Fekete Rák" tipikus városi kocsma, egy egyszerű, átlagos méretű bárral a közepén, és sok kis boksszal. A szobái poloskásak és mocskosak, de nem kell másokkal együtt aludni, és 1 Aranytallérért igazán nem drágák. A bárban számos helyi sör és pálinka kapható, csakúgy, mint a tengerészek grogja, amelyet cukornádból főznek. Közönsége részben kalózokból, részben kalandorokból áll – akik gyakran várnak egy kalózhajóra, hogy felvegye őket a fedélzetére."

Mh'ark Ghazcoin, *Titán: A veszélyek terebélyes földje, K.U. 284, a Róka éve, Salamonis: a Tudás Csarnokának tekercsei.*

Halron Allierté vagy, Kacagó Guidon Allierté unokaöccse, a Fekete Rák felügyelője. Elég régóta vezeted a fogadót, ám azt be kell látni, vannak ennél rosszabb munkák is Feketehomok Kikötőben. Elég jók a feltételek, és amíg nem vagy túl mohó a profit lefölözésében, hogy folytonos lerészegedésedet finanszírozd, addig Guidon nagybátyád legendás haragjától sem kell tartanod.

És ami a legjobb, hogy a fogadónak elég erőszakos híre van, ezért nem sokan hajlandóak olyan sokáig itt dolgozni, hogy feltűnjön nekik, milyen gyakran veszed ki a pénzes ládikából a borravalót. Akiknek pedig mégis feltűnne, azok általában hallgatnak a dologról, elvégre senki nem akarja magát véletlenül kardélre hányva találni a szokásos éjszakai verekedések közepette. A legbölcsebbek általában még a várost is elhagyják…

Az egyik este azonban hirtelen veszélyes vizeken találod magad. Yaztromo, a Fekete Erdő varázslója fontos feladattal bízta meg Feketesörény Chaddát, az allansiai hőst: állítsa meg Malbordust, a Vihar Gyermekét, még mielőtt az összegyűjthette volna az öt titokzatos Sárkányszobrot a Koponyák Sivatagának közepén elterülő Vatos Elveszett Városának romjai közül.

Ez mind nagyon szép és jó, de mégis mi köze van Feketehomok Kikötő egyik közönséges kis kocsmájához?

A gondok akkor kezdődtek, amikor Feketesörény Chadda Vatos felé tartva átkelt a településen, és betért a Fekete Rákba. Feketesörény egy dél felé tartó hajót szeretett volna találni, és téged kent meg, hogy bemutasd Gargonak, a *Belladonna* kalózhajó másodkapitányának. Miután a férfi távozott, hogy értesítse a kapitányt, kitört a szokásos esti verekedés, melynek során Feketesörény végzett a lélekvesztő egyik tüzérével. Természetesen jelentetted az esetet Gargonak, a gyilkos személyét azonban már nem fedted fel előtte – elvégre az imént tetted zsebre a pénzét. Mégis honnan tudhattad volna, hogy a Koponyapart mentén hajózva Feketesörény végül a Törpékhez dezertál majd a *Belladonnáról*?

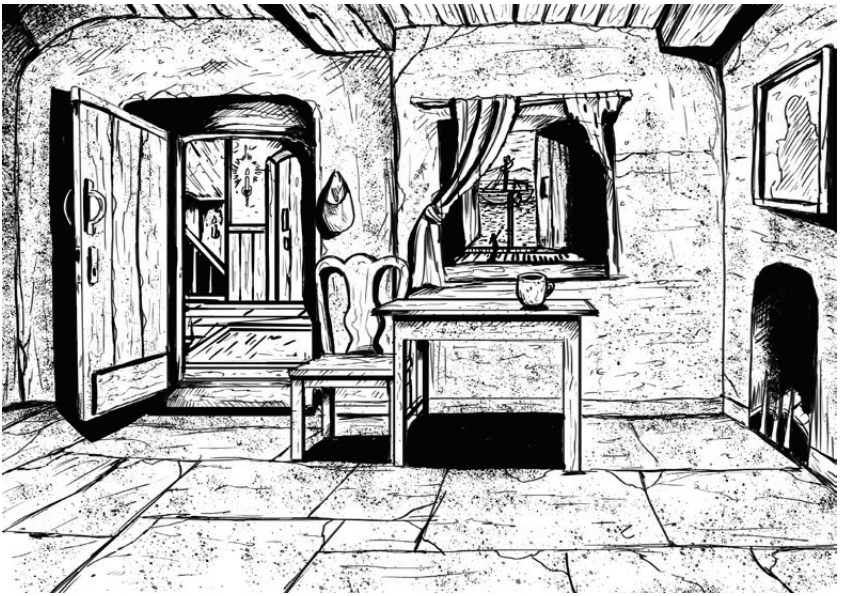
Akárhogy is, a *Belladonna* és kapitánya előkelő helyet foglaltak el a déli kalózok kusza ranglétráján. Azzal, hogy nem fedted fel Feketesörény Chadda kilétét, megkönnyítetted számára a hajóra való feljutást és az árulást, és ez a tetted a Kalózpart vezetésének szemében felségárulással ért fel. A nyomás hatására Guidon nagybátyád kénytelen volt hát északra küldeni valakit, hogy szemmel tartson, ha esetleg ismét árulásra adnád a fejedet. A választása pedig nem esett másra, mint Halálosztó Thordra: a csaposra, kidobóra, szabadúszó zsiványra és a Kés Testvériségének teljes jogú tagjára, akit az Orgyilkosok Céhében mindenki jól ismert. Ha bármi is rosszul sülne el, biztos lehetsz benne, hogy azonnal lecsapja a fejedet…

Halálosztó északról, a Sárkány Nyúlványokról származott. Vékony, sebhelyes arcú harcos volt, aki éveken át szolgálta nagybátyádat a legkülönfélébb módokon, és elég csak ránézned, hogy démoni félelem fogjon el. Megérkezése óta megfordultak a szerepek: ő lett a felügyelő, te pedig a csapos. Bár a széf tartalmához még így is van valamennyi hozzáférésed, nem mersz az új munkamegosztás miatt szót emelni, attól tartva, hogy Thord meg találná említeni részeges pazarlásaidat Guidonnak.

És a helyzetet még tovább bonyolítja az, hogy új szakács érkezett, aki a Dögnyúzók különös fajába tartozik. A fickónak humanoid teste van, ám medúza feje, melyből számos karmos végű csáp nyúlik ki. Nincsenek karjai, arcán pedig mogorva, időnként ellenséges tekintet ül. Azt gyanítod, Thord bérelte fel a fickót, miután az előző szakácsotok titokzatos körülmények között felszívódott, a férfi azonban ártatlannak vallotta magát a dologban. Ahhoz kétség sem férhet, hogy a szakács érti a munkáját, azonban eléggé nyugtalanít a kinézete…

A Fekete Rák utolsó három alkalmazottja Raetha, Laksi és Oon-Mai, a felszolgálólányok. Thord érkezése óta mindhárman lecsökkentették a munkaidejüket, és időnként napok telnek el anélkül, hogy bármelyiküket is látnád.

Ez hát a Fekete Rák jelenlegi, szomorú helyzete. Van bátorságod Halron bőrébe bújni?



1.
Első fejezet – Reggeli Allierté-nél

Új nap, új Sárkány, tartja a mondás Feketehomok Kikötőben, ahol a vért Aranytallérban mérik – egyik oldalán Azzur nagyúr címerével, a másikon egy tűzokádó szörnyeteggel.

Napkelte után ébredsz, a közeli Rák sikátor sokat próbált kakasainak kukorékolására. Feltápászkodsz a mocskos szalmazsákodról, a szobában álló kancsó hideg vízzel sikertelenül megpróbálod kiűzni fejedből a másnaposság hasogató fájdalmát, majd magadra rángatsz egy váltás pecsétes ruhát. Ahogy feltántorogsz a lépcsősoron, lepusztult látvány tárul a szemed elé. A bár! Mivel sem Thord, sem a három némber nem bukkant még fel, rád marad a takarítás.

Abban azonban biztos vagy, hogy a szakács itt van – a készülő reggeli bűze már kitört a konyha ajtaján, és beférkőzött az orrodba. A gondolatra azonban, hogy megpróbáld a csápos szörnyet rábeszélni, hogy kisegítsen, felfordul a gyomrod, úgyhogy gyorsan le is teszel róla. Megragadod a legközelebbi felmosót, és nekiállsz a takarításnak.

Egy idő után kinyitod a bejárati ajtót, néhány korán kelő csónakos benéz, hogy „gyorsan bekapjanak valamit," a szakács pedig kidugja medúza-fejét a konyhából, és a kezedbe nyom egy tányér zsírtól tocsogó tojást és egy vég állott kenyeret. A lakomát a tegnap este gondosan összegyűjtött sörmaradékkal mosod le. Ez ám az élet!

Ezután már nincs sok dolgod. Sem a felszolgálóknak, sem Thordnak nem látod színét, ezért a vendégek felé fordulsz. Amennyire meg tudod állapítani, többükre is rá tudsz még verni legalább egy korsó sört. A pult mellett két kalandozó ül. Egyikük egy szakállas fickó, aki egy bőrvért cafatait viseli, a másik egy fonott hajú nő egy mocskos bőrzekében. Tettetett magabiztosságuk azonnal leleplezi mesterségüket. Egy másik asztalnál egy patkányképű fickót látsz. A derekára kötött vörös kendőbe dugott rozsdás vadászkés alapján úgy sejted, kalóz lehet a fickó. Az utolsó alak egy titokzatos fickó, aki cinóbervörös színű, arannyal szegett, csuklyás köpenyben ül az egyik boxban, és ordít róla, hogy varázsló…

Melyiküket szeretnéd zaklatni?

A kalandozókat?	Lapozz a **27**-re.
A kalózt?	Lapozz az **56**-ra.
A varázslót?	Lapozz a **42**-re.

2.

Megpróbálsz a falba olvadni, miközben körülötted fejek és bútordarabok zúzódnak össze. Az egyik Base visítva repül át a levegőn, el melletted, majd ki az egyik ablakon. Nem messze tőled egy kalóz üvölt torka szakadtából, a térdét markolva, melyet az egyik bestia épp az imént zúzott össze egy jókora fütykössel. Semmi nem utal arra, hogy a csetepaté alább akarna hagyni, és nagyon úgy tűnik, hogy muszáj lenne tenned valamit. Hogy döntesz?

Ha te is beszállnál a verekedésbe, lapozz a **22**-re. Ha úgy értékeled, hogy a helyzet menthetetlen, és inkább felmész az emeletre, hogy aludj egy jót, lapozz az **55**-re.

3.

Vendégeid túlnyomó többségének legnagyobb ellenszenvére – néhányan egészen addig mennek, hogy fizetnek és távoznak – beinvitálod a kalandozót és csontos kíséretét a Fekete Rákba. A férfi, aki Jitari Tristramként mutatkozik be, azonnal kifejezi háláját három nagy, ősi aranyérme formájában, melyek bőven fedezik a felszolgált italok árát.

– Egy Tengeri Sárkány kincséből szereztem – mondja a férfi, mikor látja, hogy gyanakodva méregeted az érmét.

A pénz szerencsére valódi – lopva beleharapsz, hogy erről megbizonyosodj –, és valamivel többet érnek, mint a feketehomoki érmék. Jegyezd fel őket a széfedbe az értékükkel (összesen 6 Aranytallér) együtt.

Tristram ezután mesél egy kicsit élőhalott szolgáiról, ősi varázslatról, Atlantis elsüllyedt városáról, egy titokzatos, Greylock nevű varázslóról, egy Tengeri Sárkányról, a Krákenről, a Sellőnépségről és a mély egyéb lakóiról. A végére még a legszőrösszívűbb vendéged is tátott szájjal hallgatja a történetet.

A kalandozó azonban végül a Csontvázakkal együtt távozik. Lapozz a **24**-re.

4.

Utolsó csapásoddal a Törpe elterül a konyha padlóján. Rákiáltasz a szakácsra, hogy segítsen neked, majd együttes erővel a hátsó sikátorba hajítjátok a tetemet, de csak miután megszabadítottátok minden értékétől. A Dögnyúzó ezután visszazárja a bejárati ajtót, és a biztonság kedvéért néhány nagyobb ládát tol elé – nyilvánvalóan nem akarja megkockáztatni, hogy újabb hívatlan vendég érkezzen.

A zsákmány rád eső része 3 Aranytallér (ezt jegyezd fel a széfbe), továbbá a Törpe rúnákkal díszített fejszéje. A fegyver egy mágikus Trollszabdaló Fejsze! Ha Troll ellenfelek ellen használnád egy csatában, a harc idejére 1-gyel megnövelheted Támadóerődet, ráadásul minden sikeres találattal 1 plusz ÉLETERŐ pontos sebet okoz az ellenfelednek. Jegyzed fel szerzeményedet a *Kalandlapodra*.

Thord hű maradt önmagához, még csak meg sem próbálta kideríteni, mi volt ez a csetepaté. Ha még nem tetted, és most megnéznéd, mit csinál a férfi a bárban, lapozz a **31**-re. Ha inkább kipihennéd ezeket a megpróbáltatásokat, és felmennél aludni egyet, lapozz a **45**-re. Ha inkább egyszerűen csak vársz estig, lapozz a **36**-ra.

5.

Megpróbálod maximum 10 Aranytallérral megvesztegetni a Trollokat. Húzd le az összeget a *Kalandlapodról*.

– Hát ez szánalmas! – köp feléd az első Troll. – Te mit gondolsz, Bomlógyomor?

– Én azt mondom, öljük meg, Sárgaagyar – válaszolja szenvtelenül Bomlógyomor.

Sárgaagyar fájdalmas tekintettel pillant vissza rád. – Bocsáss meg kérlek a társamnak és durva szavainak – mondja. – Úgy érti, szeretné, ha röviden elbeszélgetnél velem és fejsze urasággal.

A két Troll, ijesztően könnyen lóbálva a méretes harci fejszéket, feléd indul. Thord gyorsan a kezedbe nyomja a fegyveredet a bárpult mögül, majd ő is kardot ránt. Mit teszel?

Megküzdesz a Trollokkal?	Lapozz a **38**-ra.
A konyhán át elmenekülsz?	Lapozz a **49**-re.

6.

Megpróbálod kitessékelni a Trollokat, azok azonban csak megfeszítik a bőrvért alól előtüremkedő izmaikat.

– Ez nem hangzik valami jól – mondja vészjóslóan a lény, mielőtt társa felé intene. – Hát te mit gondolsz, Bomlógyomor?

– Én azt mondom, öljük meg, Sárgaagyar – válaszolja szenvtelenül Bomlógyomor.

Sárgaagyar fájdalmas tekintettel pillant vissza rád. – Bocsáss meg kérlek a társamnak és durva szavainak – mondja. – Úgy érti, szeretné, ha röviden elbeszélgetnél velem és fejsze urasággal.

A két Troll, ijesztően könnyen lóbálva a méretes harci fejszéket, feléd indul. Thord gyorsan a kezedbe nyomja a fegyveredet a bárpult mögül, majd ő is kardot ránt. Mit teszel?

Megküzdesz a Trollokkal?	Lapozz a **38**-ra.
A konyhán át elmenekülsz?	Lapozz a **49**-re.

7.

Stirk mély hangon elmotyogja az igét, miközben látszólag összevissza matat az ujjaival. A következő pillanatban olyan zaj üti meg a füledet, mintha egy bivaly durrantott volna egyet a távolban. Ezután enyhe, ám mégis jól felismerhető, bűzös szag tölti meg a levegőt. A vendégek gyanakodva egymást kezdik el méregetni, mikor azonban az illat nem oszlik, gyorsan felhajtják az italaikat, majd elhagyják a helyiséget.

Stirk varázslata félresikerült! Úgy tűnik, részeg kábulatában összekeverte az ige egyik részét, és ez komoly hatással lesz majd a Fekete Rák mai bevételére. Mostantól kezdve valahányszor dobnod kell egy vagy két kockával, hogy megállapítsd, mennyivel nő a széf tartalma, a dobott

eredményt le kell majd felezned (a törteket felfelé kerekítve). Tehát ha a szövet azt mondja, két kockával kell dobnod, és az eredmény 7 lesz, akkor csupán 4-gyel növelheted meg a széf tartalmát. Jegyezd fel ezt a módosítást a *Kalandlapodra*. Ezután fogod a töketlen varázslót, és kihajtod a fogadóból, még mielőtt tovább rontaná a helyzetedet.

Ha ő volt a második vendéged ma reggel, lapozz az **57**-re.

Ha ő volt az első vendéged, akkor most a kalandozókhoz léphetsz, a kalóz ugyanis már távozott – lapozz a **27**-re.

8.

A kalóz asztalához lépsz. A majma, miután sikerült felhajtania egy pint sört, az egyik szék alatt alszik békésen. Most már felismered az alakot. Hesolute az, a hírhedt Feketeheg kapitány egyik embere. Feketeheg egy kalózfőnök, aki délre, a Tűz-szigeten vert tanyát, és onnan indít támadásokat a kereskedőhajók ellen.

– Minden rendben, Hesolute? – kérdezed, miközben óvatosan elkerülöd a részeg majmot. – Merre van Feketeheg és a csapat többi része?

– Kint valamerre, Halron – válaszolja közömbösen. – Ne, kéne egy kis arany, hogy este meglátogathassam azokat a bájos hölgyeket. Mi lenne, ha eladnám neked egy Aranytallérért ezt a majmot? Mulatságos része lehetne a Ráknak, nem gondolod?

Te ebben egyáltalán nem vagy biztos. Amennyire meg tudod állapítani, fura egy állatka ez: tömzsi, ám mégis izmos. Rövid, fekete szőre van, vörös-narancs szemei részegen forgolódnak, szája pedig tele van borotvaéles fogakkal. Ráadásul farka sincsen.

Ha meg szeretnéd venni Hesolute majmát, vonj le 1 Aranytallért a széfből, majd lapozz az **58**-ra.

Ha inkább visszautasítanád az ajánlatot, Hesolute távozik, maga után vonszolva az ittas állatot. Ha a déli tömegből ő volt a második, akivel beszéltél, lapozz a **16**-ra.

Ha az első volt, körbenézel, és megállapítod, hogy Vhelrekh, a Városőr már távozott, de a többiek még itt vannak. Kivel szeretnél szóba elegyedni?

Raethával, a felszolgálólánnyal?	Lapozz a **23**-ra.
Vartannal, a harcossal?	Lapozz a **44**-re.
A szakáccsal?	Lapozz a **37**-re.
A bíbor ruhás kereskedővel?	Lapozz a **19**-re.

9.

Ahogy a konyhába mész, megpillantod a szakácsot, amint a hátsó kijáratban állva vitatkozik épp egy Törpével.

– Hála Kerillimnek! – sóhajt fel a Törpe, amikor megpillant. – Egy ember! Eddig vagyok ezzel a két lábon járó medúzával!

A szakácsnak nincs ínyére ez a megjegyzés, de oldalra lép, hogy átadja neked a terepet. A fontoskodó alak drága köpenyt hord, hosszú orrán pedig egy kis szemüveg virít. Övén pedig egy rúnákkal borított fejsze lóg.

– Úgy tudom – kezdi a Törpe, miközben az egyik kezében tartott pergament vizslatja –, hogy 15 Aranytallérral tartoztok Iszaposdi Ganga nagykereskedőnek azért a kis hordónyi Koponyaszaggató szeszért, amit a minap rendeltetek.

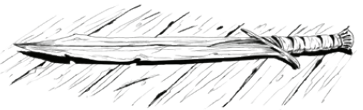
– He? – kérded tátott szájjal. – Ez nem egy Törpe ivó. Nem rendeltem Koponyaszaggatót!

A Törpe bosszúsan összeráncolja a szemöldökét.

– Nem igazán érdekel. A pergamen szerint 15 Aranytallérral tartoztok, és a pecsét soha nem hazudik – mondja, miközben egy hivatalosnak tűnő pecsétnyomot dug az orrod alá. – Fizess! Mivel nem kenyerem a fenyegetőzés, nem fogom megemlíteni a másik lehetőséget.

Mit teszel?

Kifizeted a Törpének a 15 Aranytallért
(feltéve, hogy van is ennyi pénzed)? Lapozz a **21**-re.
A másik lehetőség választod, bármi legyen is az
(ha nem tudsz, vagy nem akarsz fizetni neki)? Lapozz az **50**-re.



10.

Vállal a Törpére rontasz, kilököd a hátsó ajtón át, majd a szakács után kiáltva, hogy segítsen, sikerül becsapnotok. A Dögnyúzó ezután néhány jókora ládát tol az ajtó elé – nyilvánvalóan nem akarja megkockáztatni, hogy a fickó visszajöjjön.

Hangos *puffanás* hallatszik, amint ellenfeled tehetetlen dühében az ajtóba ágyazza fejszéjét, ám úgy tűnik, nem akarja kicsorbítani az élét, úgyhogy néhány keresetlen Törpe szitkozódást követően távozik.

Ha még nem tetted, és most visszamennél a nagyterembe, hogy megnézd, mit csinál Thord, lapozz a **31**-re. Ha inkább úgy döntesz, hogy lepihensz egy kicsit aludni, lapozz a **45**-re. Ha inkább egyszerűen csak vársz estig, lapozz a **36**-ra.

11.

A Csontvázakból csupán törött csontok maradnak vissza. Mielőtt a vendégek előmerészkednének az asztalok alól és a boxok függönyei mögül, gyorsan felkapod a szemeket alkotó fekete gyöngyöket. Jegyezd fel őket a széfedben, az értékükkel (10 Aranytallér) együtt. A kalandozónak és fegyveres, élőholt testőreinek már nyomát se látod. Lapozz a **24**-re.

12.

Már kezded azt hinni, hogy sikerülni fog legyőznöd a nőt, ám az hirtelen megújult erővel ront rád. Ahogy a zöld láng elvakít, elhátrálsz előle, a következő pillanatban azonban bebizonyosodik, hogy a pillanatnyi haladékot kihasználva ellenfeled menekülőre fogta a dolgot. Futás közben azonban valamit elejtett: egy féldrágakőből készült amulettet, amit valószínűleg Goblinok vagy Troglodíták készítettek. Mielőtt bárki más észrevenné, gyorsan magadhoz veszed. Úgy sejted, egy gyűjtő valószínűleg jó pénzt megadna érte. Jegyezd fel a kőamulettet és annak értékét (5 Aranytallér) a széfedbe.

– Ez nem sokon múlott, főnök – jegyzi meg felvont szemöldökkel Thord.

Elengeded a megjegyzést a füled mellett, és végiggondolod a lehetőségeidet. Ha még nem tetted, és most megnéznéd, mivel foglalatoskodik a szakács a konyhában, lapozz a **9**-re. Ha inkább kipihennéd a történteket, lapozz a **45**-re. Ha inkább estig várnál, lapozz a **36**-ra.

13.

Gyorsan a pulthoz sietsz, hogy megtudd, mit akar Thord. A férfi a füledbe suttogva elmondja, hogy a Base-ek nemrég érkeztek, és épp ünnepi kocsmatúrát tartanak, miután sikerült bezsebelniük egy meglepetésgyőzelmet a Sportarénában.

– És a kalózok? – kérdezed.

– Ők épp most kötöttek ki a *Vérengző Alkával*. Nem hiszem, hogy a kapitány és a legénysége különösebben értékelné a Base-ek… – Ekkor hirtelen elhallgat, és elkerekedett szemekkel bámul a lények asztala felé.

Az egyik ugyanis úgy döntött, hogy egy faléc és egy kis bőrlabda segítségével Baseball-bemutatót tart. A levegőbe hajítja a labdacsot, majd teljes erőből megcsapja azt, mire a golyó kecses ívet leírva egyenesen Kullion teli söröskorsójába zuhan, sörhabbal borítva be a kalózokat. Mintha csak erre a jelre vártak volna, a legénység minden egyes tagja feláll, fegyvert ránt, és dühösen kurjongatva a Base-ekre ront.

Bunyó! A Fekete Rákban kitör a káosz, borulnak az asztalok, villannak a pengék. Ha te is beszállnál a verekedésbe, lapozz a **22**-re. Ha inkább hátra lépsz, és kivárod, mi történik, lapozz a **2**-re.

14.

Megpróbálod lenyugtatni Raitharve-t. – Nézd – kezded. – Csak egy vicc volt. Ebben a városban fizetned kell az embereknek, ha jó tanácsot akarsz kapni. És nekem nem fizettetek!

Szavaid hatására a kard pengéjét ölelő zöld lángnyelvek csendben kihunynak. Ez már bíztató.

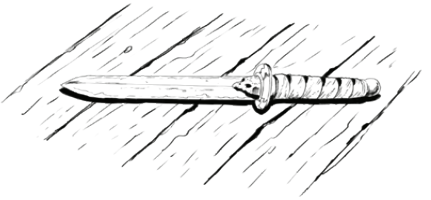
– Igazad van – mondja a nő. – Még elég új vagyok ebben. Ha most fizetek, akkor megmondod, hogyan tudom visszaváltoztatni Melricet?

Megkönnyebbülten bólintasz, mire a nő lehúz az ujjáról egy gyűrűt, amit feléd hajít. Jegyzed fel a széfedbe az aranygyűrűt és annak értékét (3 Aranytallér).

– Amennyire én látom, három lehetőséged van – mondod Raitharvenak. – Az első Békaformáló Duramax és a Feketehomoki Varázslók Céhe innen nem messze, a Kert utcában. A második a varázsló Brabantius, aki a Réz utcában lakik a Kereskedők Negyedében, a város déli felében. Végül felkeresheted Yaztromót, aki a Fekete Erdő szélén lakik, néhány napnyira lóháton. Ő is varázsló, ráadásul Nikodémusz barátja, és valószínűleg hajlandó lesz kisegíteni.

– Avana hálája kísérjen! – mondja Raitharve, majd távozik a Fekete Rákból is, és a problémáid listájáról is.

Thord felvont szemöldökkel figyel téged, te azonban nem foglalkozol vele, inkább átgondolod, mitévő légy. Ha még nem tetted, és most szeretnéd megnézni, miben mesterkedik a szakács, lapozz a **9**-re. Ha inkább kipihennéd ezeket a megpróbáltatásokat, és hunynál egyet, lapozz a **45**-re. Ha egyszerűen várszestig, lapozz a **36**-ra.



15.

Megpróbálod maximum 20 Aranytallérral megvesztegetni a Trollokat. Húzd le az összeget a *Kalandlapodról*.

– Ez egész tűrhető összeg – mondja a fejét vakargatva az első Troll. – Te mit gondolsz, Bomlógyomor?

– Én azt mondom, öljük meg, Sárgaagyar – válaszolja szenvtelenül Bomlógyomor. – Akkor mienk lesz az összes többi is.

Sárgaagyar fájdalmas tekintettel pillant vissza rád. – Bocsáss meg kérlek a társamnak és durva szavainak – mondja. – Úgy érti, szeretné, ha röviden elbeszélgetnél velem és fejsze uraságval.

A két Troll, ijesztően könnyen lóbálva a méretes harci fejszéket, feléd indul. Thord gyorsan a kezedbe nyomja a fegyveredet a bárpult mögül, majd ő is kardot ránt. Mit teszel?

Megküzdesz a Trollokkal?	Lapozz a **38**-ra.
A konyhán át elmenekülsz?	Lapozz a **49**-re.

16.

A bejárati ajtón hirtelen egy bronzbarna bőrű, sebhelyes arcú kalandozó lép be. A derekára kötött kendőbe döfve egy rúnákkal díszített tőrt látsz, csuklóin pedig hasonlóan díszített karpereceket. Nyakában, egy láncon lógva egy kagyló formájú amulett lóg, ujjait számos – köztük egy eléggé feltűnő, zöldes, sárgarézből készült spirál alakú – gyűrű díszíti.

A férfit két eléggé feltűnő testőr követi – két Csontváz! A lények foltos vadászkést tartanak csontos kezeikben, szemüregeikben pedig egy-egy fekete gyöngy csillog.

– Nekromanta! – Ocsmány varázs! – szisszennek fel a Fekete Rák vendégei. Amennyire tudod, soha nem jártak még élőholtak a fogadóban, és úgy érzed, itt az ideje precedenst teremteni.

– Kifelé! – kiáltod a Csontvázak felé mutatva. – Az ő fajtáikat itt nem szolgájuk ki!

– Meg lennék lepve, ha nem így lenne – válaszolja zavart tekintettel a kalandozó. – Nem hiszem, hogy képesek lennének akárcsak enni, akár inni.

– Akkor tényleg semmi keresnivalójuk nincs itt – vágsz vissza. – Ide csak fizető vendégek jöhetnek!

– Akkor mi lenne, ha vennék három italt – mondja a férfi –, és meg is innám azokat?

Hirtelen az egész fogadó elhallgat, mindenki a válaszodra vár. Ha kiparancsolod a férfit és a Csontvázakat is, lapozz az **54**-re. Ha vendégül látod a triót, lapozz a **3**-ra.

17.

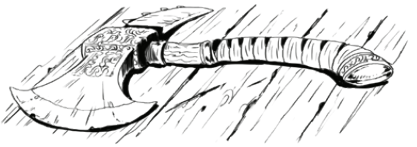
Úgy döntesz, nem kérsz a karkötőből.

– Dögölj meg! – motyogja dühösen Félelemhozó Forash, majd miután befejezi a sörét, fegyverének markolatát piszkálva kimasírozik a Fekete Rákból.

A többi vendég kérdő tekintettel néz fel rád, de te már a pult felé igyekszel, hogy néhány korty boraljával megnyugtasd vadul kalapáló szívedet.

Ha Félelemhozó Forash volt a második vendéged, lapozz az **57**-re.

Ha ő volt az első, akkor most a kalandozókhoz lépsz, a varázsló ugyanis már elhagyta a fogadót – lapozz a **27**-re.



18.

Felkapod a bárpult mögül a fegyveredet, és Kullion és kalózbandájának segítségére sietsz, akik a Base csürhét agyalják. Első ellenfeled egy mattrészeg, ám elég izmos Base, aki egy hengeres, végén szegekkel kivert farúddal hadonászik.

– Eeeembeeeer! – visítja. – Kiestél!

Halálig tartó párbaj kezdődik.

Részeg Base	ÜGYESSÉG **5**	ÉLETERŐ **5**

Ha sikerül végezned a lénnyel, a még életben lévő társai az ajtón és ablakokon át fejvesztve menekülni kezdenek. A bunyó hamar alábbhagy, még mielőtt túl sok bámészkodó belekeveredne, Kullion pedig nagyra értékeli a segítségedet. Ami őt illeti, megvezekeltél, amiért beengedted a lényeket, a következő pillanatban pedig a törzsvendégek élén már tósztot mond az egészségedre. Bár örülsz jókívánságaiknak, most épp jobban érdekelnek az elhullottak tetemei. Lapozz az **59**-re.

19.

A bíbor ruhás kereskedő boxához sétálsz. Mielőtt azonban megszólíthatnád, az egyik délvidéki harcos a mellkasodnak nyomja lapátkezét, és visszalök. Kicsit olyan érzés ez, mintha egy fának sétáltál volna.

– Főnök nem beszélget – mondja kitágult orrlyukakkal a délvidéki. – Menj vagy fáj!

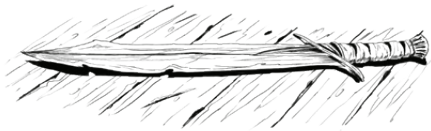
Közelebbről megnézve mindkét harcos elég fenyegetőnek tűnik. Bő két méter magasak, az övükön díszes hüvelyben jókora szablyák pihennek, izmos testüket pedig szertartási sebhelyek és vadállatok – például Nandimedvék és Fekete Oroszlánok – prémjei borítják.

Ha kitartasz elhatározásod mellett, hogy beszélj a kereskedővel, lapozz a **46**-ra.

Ha inkább feladod a próbálkozást, és már beszéltél (pontosabban ez esetben próbáltál beszélni) két emberrel, lapozz a **16**-ra.

Ha a kereskedő volt az első választottad, látod, hogy Vhelrekh, a Városőr távozik a Fekete Rákból, a többiekhez azonban odaléphetsz. Kit választasz?

Raethát, a felszolgálólányt?	Lapozz a **23**-ra.
Vartant, a harcost?	Lapozz a **44**-re.
A szakácsot?	Lapozz a **37**-re.
A majmos kalózt?	Lapozz a **8**-ra.



20.

Thord feléd dobja a kardodat a pult mögül, de ettől eltekintve nem adja jelét annak, hogy a segítségedre akarna sietni.

– Ez a te dolgod, főnök, nem az enyém – mondja vállat vonva.

Raitharve gúnyosan felnevet, és megrohamoz. A kard ragyogó, zöld ívet ír le, ahogy feléd suhan. Védened kell magad!

Raitharve	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 9

Nem menekülhetsz el a csatából. Ha sikerül a nő ÉLETEREJÉT 5-re, vagy az alá csökkentened, lapozz a **12**-re.

21.

Ahogy beküldöd a szakácsot a bárpulthoz, hogy hozza ki a széfet, a Törpe elégedetten bólint, de nem mond semmit. A szakács visszatér, és némán figyeli, amint kiszámolsz belőle 15 Aranytallért, és átadod a fickónak. Ne felejtsd el lehúzni az összeget.

– Köszönöm, kedves uram – mondja, miközben leszámolja a pénzt az erszényébe, és ismét elégedetten bólint. – Iszaposdi Ganga rendkívül elégedett lesz!

Ezután egy rövid tollal ráfirkál valamit a pergamenre, és átnyújtja azt neked. Jegyezd fel Ganga pergamenjét a *Kalandlapodra*. A szakács felé fordítva ezután csettint egyet a nyelvével, nagyot sóhajt, majd az ajtón át távozik.

Ha még nem tetted, és most megnéznéd, mit csinál Thord a bárpultnál, lapozz a **31**-re. Ha inkább ledőlnél aludni egy kicsit, lapozz a **45**-re. Ha egyszerűen csak megvárnád az estét, lapozz a **36**-ra.

22.

Mire felkapod a fegyveredet a bárpult mögül, a Fekete Rák megtelik egymással verekedő Base-ekkel és kalózokkal, helyenként közönséges gengszterekkel, és egy-két kalandozó is beszáll a buliba. Dobj egy kockával, hogy megtudd, ki lesz az első ellenfeled.

Dobás	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Névtelen Kalandozó*	8	10
2	*Vörös Csillag Csavargó*	6	6
3	*Részeg Base*	5	5
4	*Kalóz*	6	5
5	*Pengemacska Bunyós*	7	6
6	*Kés Testvériség*	8	8

Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mivel ellenfeled mérgezett pengéjű fegyvert használ. Ha sikeresen *próbára teszed* SZERENCSÉD, ezt a sebet 2-re csökkentheted, sikertelen próba esetén azonban 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz.

Ne feledd, hogy a csata halálig tart, és nem menekülhetsz el! Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **34**-re.

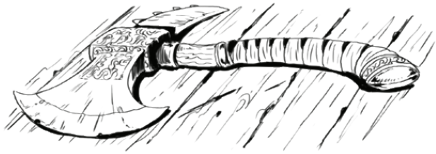
23.

– Minden rendben, Raetha? – kérded, ahogy félrehúzod a függönyt a boxa elől. – Örülök, hogy végre sikerült megérkezned.

– Hagyj békén, Halron – mordul fel. – Mégis hogy tudnék vendégeket idevonzani, amikor úgy szédelegsz itt részegen, mint egy fülig szerelmes Troll? – Ez nagyon fájt, bár nem annyira, hogy ÉLETERŐ pontot is veszíts miatta.

Ha már beszéltél két emberrel, lapozz a **16**-ra. Ha Raetha volt az első, akkor látod, amint Vhelrekh, a Városőr elhagyja a Fekete Rákot, a többiek azonban még itt vannak. Melyikükhez lépsz oda?

A szakácshoz?	Lapozz a **37**-re.
Vartanhoz, a harcoshoz?	Lapozz a **44**-re.
A majmos kalózhoz?	Lapozz a **8**-ra.
A bíbor ruhás kereskedőhöz?	Lapozz a **19**-re.



24.

Harmadik fejezet – Egy délután Feketehomok Kikötőben

Amennyiben nem invitáltad be Jitari Tristramot, dobj két kockával, hogy megtudd, hány Aranytallért költöttek el a Fekete Rák vendégei délben. Add a kapott értéket a széfedhez. Ha azonban vendégül láttad a kalandozót, csak egy kockával dobj. Ez a különbség jelképezi azokat a vendégeket, akik undorodva távoztak, amiért élőholtakat engedtél be a fogadóba.

Számodra a délután egyet jelent az aranyló napfénnyel, mely halványan dereng a Fekete Rák ablakait borító réteges mocskon át. A nagyterem szinte teljesen üres, bár Halálhozó Thord végre befutott, most épp a pult és a fal sarkában iszogat magában. Elég rosszak a kilátások. Mit teszel?

Beszédbe elegyedsz Halálhozóval?	Lapozz a **31**-re.
Megnézed, mit csinál a szakács a konyhában?	Lapozz a **9**-re.
Felmész az emeletre, hogy lepihenj egy kicsit?	Lapozz az **53**-ra.

25.

A Base-ek asztalához lépsz, majd leülsz az egyik szabad székre. A lények eléggé megdöbbennek, hogy pont az ő társaságukat választottad.

– Jól van, srácok, halljuk, mi a helyzet? – üdvözlöd őket.

A teremtmények egy pillanatra elhallgatnak, végül az egyikük szólal meg éles, magas hangján: – Minden remek. A Baseball-csapatunk nemtommióta először nyert a Sportarénában, és arra gondoltunk, hogy néhány itallal ünnepeljük meg a nagy eseményt.

– Óigeen! – visítja egy másik, eléggé lerészegedett teremtmény, miközben egy faléccel kezd el hadonászni a fejetek felett. – Remek ok ez az ünneplésre! Majdnem akkora, mint amikor az a kalandozó ütött egy hazafutást Skrag csapatának nem is olyan rég!

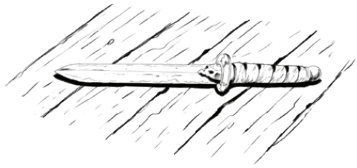
Hirtelen egy hangos, agresszív hang üvölti át a fogadó zaját.

– Óvatosan azzal, kölyök! – hangzanak fel Rák Kullion öblös szavai, miközben a részeg Base léce felé bök. – Ugye nem akarsz megsérülni?

– Mit mondott? – kiált fel a Base.

– Azt mondta, hogy „Ugye nem akarsz megsérülni?” – válaszolja egy társa.

– Na majd én megmutatom neki, milyen az, amikor megsérül! – visítja a Base, majd fütykössel a kezében Kullion kalózai felé veti magát. Bunyó! A Fekete Rákban kitör a káosz, asztalok borulnak fel, pengék villannak. Ha a Base-ek segítségére sietsz a harcban, lapozz a **47**-re. Ha inkább kihátrálsz, hogy meglásd, hogy alakulnak maguktól a dolgok, lapozz a **2**-re.



26.

Ahogy átadod Vartannak a 6 Aranytallért, a férfi szorosan átölel.

– Hálás köszönetem, Halron! – mondja. – Megmentetted az életemet!

– Nyugodj le! – förmedsz rá, és ellököd magadtól. – A végén még valaki félreérti a helyzetet.

Varlan gyorsan elhagyja a Fekete Rákot. Az ezüst skorpió bross mágikus gyógyerővel rendelkezik. Ha túlélsz egy csatát, az ékszer azonnal visszaállítja 1 elvesztett ÉLETERŐ pontodat, feltéve, hogy ezzel nem léped túl a *Kezdeti* értéket. Jegyezd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*. A szerzeményeddel elégedetten eltöprengsz rajta, miféle meglepetések várnak még ma rád.

Lapozz a **16**-ra.

27.

A bárpultnál ülő két kalandozóhoz lépsz, és odahúzol magadnak is egy széket, hogy ne látszódjon annyira a szédülésed. A szakállas alakban nincs semmi különleges, ám meglepve tapasztalod, hogy a nő sokkal fiatalabbnak tűnik nálad is, és ivópartnerénél is.

– Még egy kört? – kérded, miközben fintorogva megállapítod, hogy mindkettejük előtt kis pohár van.

– Még nem – válaszolja a nő, majd bemutatkozik. – Raitharve vagyok, ő pedig a legendás Holdpenge Melric.

– Halron vagyok – válaszolod, miközben próbálod visszatartani a kuncogásodat. – Eme alázatos létesítménynek a tulajdonosa. Holdpenge, mi? Jó története lehetett…

A férfi hirtelen félbeszakít. – A kardom az. Kéken ragyog a csatákban.

– Megállj, te talán kisegíthetsz minket! – veti közbe Raitharve. – Nem tudod véletlenül, merre találjuk Nikodémuszt, a varázslót?

Mielőtt válaszolhatnál, három részeg dokkmunkás kiált fel egyszerre. – A híd alatt! – Ezután rázendítenek egy gyásznótára, melyet néhány évvel ezelőtt egy szorongó vándorkobzos tett híressé. A két kalandozó zavart tekintettel bámulja az alakokat. Nyilvánvaló, hogy nem a környékről származnak.

– Nikodémuszt az Éneklő Híd alatt találjátok, Feketehomok közepén – kiabálod túl az éneket.

Ekkor borravaló reményében előrenyújtod a kezedet, a két fickó azonban nyilvánvalóan nincs tisztában az ilyenkor szokásos illemszabályokkal, ugyanis mindketten kezet ráznak veled, majd indulni készülnek.

– Barátságos a fickó? – kérdi Holdpenge Melric, majd felhajtja söre maradékát.

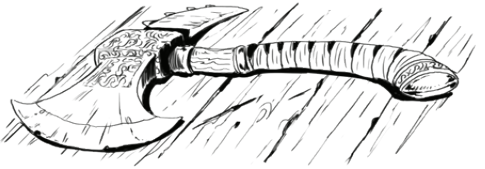
Felháborodottan, amiért nem kaptad meg a fizetségedet az információért cserébe, válaszolsz. – Persze, barátságos. Jó hangosan kell dörömbölni az ajtaján, kicsit süket szegény. És mindenképp nevezzétek vén csotrogánynak! Remek a humorérzéke, ilyen kezdés után egészen biztos, hogy szívesen kisegít titeket.

A kalandozók hálálkodnak egy sort, majd távoznak. Egyáltalán nem tűnik fel nekik a többi vendég irányából felhangzó, sokatmondó kuncogás.

Ha ők voltak a második vendégeid, lapozz az **57**-re.

Ha ők voltak az első vendégeid, most eldöntheted, kihez lépsz oda:

A kalózhoz?	Lapozz az **56**-ra.
A varázslóhoz?	Lapozz a **42**-re.



28.

Alázatosan meghajolsz a Trollok előtt.

– Hát persze, nagyraértékelt vendégeim – tör elő belőled a szó. – Szerény intézményünknek semmi más nem okozhat nagyobb örömet, minthogy a nagyrabecsült Azzur nagyurunk szolgálatába szegődött, egésznapos munka során megéhezett nemes városőreink számára felszolgálhassuk a legkiválóbb étkeket!

– He? – kérdi zavarodottan az első Troll. – Nézd már, nem kell ez a cifrázás, csak valami meleg kaja és egy korsó Holdgut Különleges Kékjéből.

– Mi sem természetesebb – válaszolod. – Verhetetlen áron adjuk, csupán nyolc Aranytallérért.

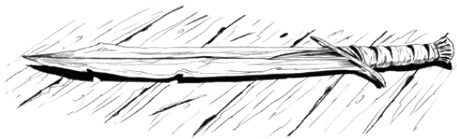
Egy pillanatra megfagy a levegő.

– Nem hiszem, hogy megértette, amit mondtál, Sárgaagyar – mordul fel a második Troll.

– Nem, szerintem sem, Bomlógyomor – válaszolja Sárgaagyar, miközben meredten bámul rád. – Had magyarázzam el akkor még egyszerűbben, fogadós. Ideadod a kaját meg a piát ingyen, meg némi kis aranyat a kiadásaink fedezésére, cserébe pedig nem változtatjuk az „intézményedet" tűzifává. Na, mit szólsz?

Nos, mit válaszolsz?

Megvesztegeted a Trollokat?	Lapozz az **52**-re.
Megküzdesz a Trollokkal?	Lapozz a **38**-ra.



29.

Megpróbálod maximum 30 Aranytallérral megvesztegetni a Trollokat. Húzd le az összeget a *Kalandlapodról*.

– Már majdnem jó – mondja titokzatosan az első Troll, miközben bonyolult matematikai műveleteket próbál fejben elvégezni. – Te mit gondolsz, Bomlógyomor?

– Én azt mondom, öljük meg, Sárgaagyar – válaszolja szenvtelenül Bomlógyomor. – Valószínűleg van nála több is, és így jók leszünk.

Sárgaagyar fájdalmas tekintettel pillant vissza rád. – Bocsáss meg kérlek a társamnak és durva szavainak – mondja. – Úgy érti, szeretné, ha röviden elbeszélgetnél velem és fejsze urasággal.

A két Troll, ijesztően könnyen lóbálva a méretes harci fejszéket, feléd indul. Thord gyorsan a kezedbe nyomja a fegyveredet a bárpult mögül, majd ő is kardot ránt. Mit teszel?

Megküzdesz a Trollokkal?	Lapozz a **38**-ra.
A konyhán át elmenekülsz?	Lapozz a **49**-re.

30.

Harminc Aranytallért veszel elő a széfedből, hogy megvesztegesd a Trollokat. Húzd le az összeget a *Kalandlapodról*.

– Fogadják szerény adományomat, uraim – mondod. – Szeretett édesanyjuk méltó végső útjára bocsájtásához Halak istenünk mellé, most, hogy Kőhidafalva gaz Törpjei ilyen rútul elbántak azzal a jótét lélekkel.

A két Troll tátott szájjal, döbbenten bámul.

– Tudja! – nyög föl könnyes szemekkel az első. – Tudja! Mit gondolsz, Bomlógyomor?

– Hashakra, mégis csak vannak tisztességes emberek, Sárgaagyar! – válaszol Bomlógyomor, elnyomva egy szipogást.

A két szörnyeteg könnyes szemekkel megölel, miközben Thord hitetlenkedve figyeli a bizarr jelenetet. Ő persze nem volt itt akkor, amikor Vhelrekh Városőr beszámolt neked minderről, megmentve most egy csomó kellemetlenségtől. Úgy érzed, a katona kiérdemelt néhány ingyen italt.

A Trollok eközben gondosan átszámolják a „kiadásaikat," majd még egyszer megköszönve nemes adományodat, lassan kicsoszognak a Fekete Rákból, és bevetik magukat Feketehomok Kikötő csípős éjszakájába.

Gratulálunk! Nem csak hogy sikerült túlélned Halron Allierté, a Fekete Rák fogadósának egy rendkívül eseménydús napját, de két rendkívüli szövetségesre is sikerült szert tenned. Glantanka, a nap istennője holnap ismét felkel Feketehomok Kikötő gettója fölött, te pedig abban a biztos tudatban vághatsz neki az új kihívásoknak, hogy Azzur nagyúr Birodalmi Elit Gárdájának legalább néhány tagjának sikerült elnyerned a jóindulatát. Halálosztó Thord ugyan még mindig ott van a legnagyobb problémát okozó személyek listáján, de úgy érzed, már nem sokáig. Bizony, már nem sokáig…

VÉGE

31.

Bármennyire is gyűlölöd a fickót, Thordhoz és a bárpulthoz lépsz.

– Sok dolgod volt? – kérded, az arcát borító friss sebekre és zúzódásokra utalva.

– Semmi olyan, amit ne tudtam volna megoldani, főnök – válaszolja vészjósló vigyorral.

Hirtelen becsapódik a bejárati ajtó, és Raitharve lép be rajta, a kalandozó, akivel reggel beszéltél. A nő vicsorogva, kardját markolva néz rád, melynek pengéjét zöld lángnyelvek vonják be. Az egész terem kísérteties színben vibrál.

Amint megpillant a pultnál, elkiáltja magát. – Te szemétláda! Nézd, mi történt Melrickel, hála a tanácsodnak!

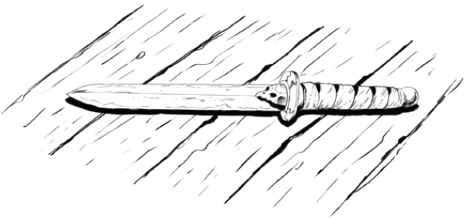
Azzal a kabátja zsebéből előhúz egy zöld gyíkszerű lényt.

– A hazugságaidnak köszönhetően tarajos gőtévé változtatta a varázsló! – visítja. – Ezért most meglakolsz!

Visszadugja gőte-Melricet a zsebébe, és az előretartott, zölden lángoló pengével a kezében feléd indul. Ha meg akarsz küzdeni a nővel, lapozz a **20**-ra. Ha inkább megpróbálnád lenyugtatni, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **14**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **43**-ra.

32.

Szereztél egy Dobótőrt. Ha szeretnéd, a csata kezdete előtt az ellenfeledhez hajíthatod azt. Amennyiben így tennél, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, eltaláltad ellenfeledet, és 2-vel lecsökkentheted ÉLETEREJÉT. Ha elvéted, a Dobótőr célt tévesztett. Ezután mindkét esetben folytatnod kell a csatát. A harc végeztével ismét elteheted a Dobótőrt, feltéve, hogy megnyerted a csatát, és nem haltál meg, vagy menekültél el. Most pedig lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan ideérkeztél.



33.

Úgy döntesz, hogy megveszed Félelemhozó Forash patkánykoponyás karkötőjét. Ha még nem tetted meg, ne feledd el lehúzni a 2 Aranytallért a széfedből, és feljegyezni a karkötőt.

– Jól van – mondod, azzal visszatérsz a pulthoz, hogy kivegyél 2 Aranytallért a széfből. Mikor ismét az asztalhoz érsz, látod, hogy Forash már a mocskos pohár avas sör mellé tette a karperecet. Átadod neki a pénzt, majd magadra kapod az ékszert. Ebben a pillanatban fájdalmas bizsergés hasít a karodba. Forash eközben villámsebesen felhajtotta söre maradékát, és szédítő sebességgel kirontott az ajtón. Tudod is, hogy miért. Az istenverte karkötőt megátkozta egy Banya. Tehetetlenül ülsz, és érzed, ahogy a tárgy lassan kiszívja belőled az erőt. Vonj le 1-1 pontot mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL.

Remegő lábaidra állsz, majd felveszed a korsót, és visszamész a bárpult mögé. Néhány hiábavaló próbálkozás után megállapítod, hogy nem fogod tudni leszedni magadról a karkötőt, és pláne nem fogod tudni rásózni azt a piaci varázslókra.

Mohóságodat és ostobaságodat átkozva felhajtod a pohárból a maradékot, majd megfogadod magadban, hogy ezt megbosszulod, ha valaha is ismét összetalálkozol Félelemhozó Forash-sal.

Ha ő volt a második vendég, akivel beszéltél, lapozz az **57**-re.

Ha a mai nap ő volt az első vendéged, most a kalandozókhoz lépsz, a varázsló ugyanis elhagyta a Fekete Rákot – lapozz a **27**-re.

34.

A bunyó folytatódik! Mostanra a verekedést kezdeményezők többsége már kidőlt vagy a fáradtságtól, vagy az elszenvedett sebesülésektől, helyüket pedig újabbak veszik át, akik az ajtón és ablakokon át érkeznek a járókelők, és a Rák Rakpart többi kocsmájának – például a Közönséges Goblin vagy a Bürök – bajkeverő klientúrájának köréből. Dobj egy kockával, hogy megtudd, ki lesz a második ellenfeled.

Dobás	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Gyakornok Varázsló*	6	9

A harc előtt a Gyakornok Varázsló elmond rád egy Gyengeség varázslatot! Ez az alattomos ige átmenetileg elszívja az akaratodat és energiádat is. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÜGYESSÉG pontot vesztesz a csata idejére. Ne feledd, hogy a varázsige elmondásának költsége már bele van számítva ellenfeled ÉLETEREJÉBE.

2	*Barbár*	8	9
3	*Délvidéki Kalóz*	7	5
4	*Tolvaj*	7	6
5	*Sturtz-Chenseri Sarj*	8	8
6	*Dalgalla Bukott Papja*	8	8

A harc előtt ellenfeled elmond egy Elmenyíl varázslatot! Ennek eredményeképp egy láthatatlan erő sebesít meg. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még életben vagy, folytathatod a küzdelmet. Ne feledd, hogy a varázslat elmondásának ára már bele van számítva ellenfeled ÉLETEREJÉBE.

A csata halálig tart, és nem menekülhetsz el! Ha sikerül végezned ellenfeleddel, feltűnik, hogy a bunyó kezd alábbhagyni, és a legproblémásabb elemek már vagy halottak, vagy kábán hevernek a padlón, vagy sietve távoztak a Fekete Rákból. A túlélők nagy része azonban inkább ivászattal folytatná az estét, egyrészt hogy kicsit megnyugodjanak, másrészt hogy megünnepeljék életben maradásukat. Te nagyra értékeled ezt a döntésüket, ám a padlón heverő tetemek most valamivel jobban érdekelnek. Lapozz az **59**-re.

35.

Megpróbálod maximum 40 Aranytallérral megvesztegetni a Trollokat. Húzd le az összeget a *Kalandlapodról*.

A két lény leplezetlen mohósággal bámul rád.

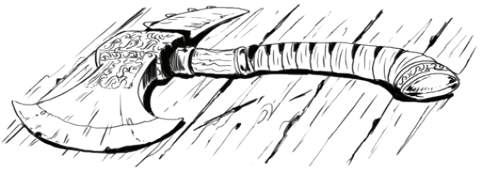
– Ezzel egész sok mindent tudnánk kezdeni… – mondja lassan az első Troll. – Te mit gondolsz, Bomlógyomor?

– Én azt mondom, öljük meg, Sárgaagyar – válaszolja szenvtelenül Bomlógyomor. – Bezsebelhetjük az egészet, aztán leléphetünk ebből a koszfészekből.

Sárgaagyar fájdalmas tekintettel pillant vissza rád. – Bocsáss meg kérlek a társamnak és durva szavainak – mondja. – Úgy érti, szeretné, ha röviden elbeszélgetnél velem és fejsze uraságval.

A két Troll, ijesztően könnyen lóbálva a méretes harci fejszéket, feléd indul. Thord gyorsan a kezedbe nyomja a fegyveredet a bárpult mögül, majd ő is kardot ránt. Mit teszel?

Megküzdesz a Trollokkal?	Lapozz a **38**-ra.
A konyhán át elmenekülsz?	Lapozz a **49**-re.



36.
Negyedik fejezet – Boldog óra a Kikötő utcában

Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Aranytallért költöttek el a Fekete Rák vendégei a délután folyamán. Add a kapott értéket a széfedhez.

Ahogy leszáll az este, a Fekete Rák puskaporos hordóvá válik, amint több bajkeverő társaság tagjai is gyülekezni kezdenek. Köztük megpillantod a különféle utcai bandák, például a Vörös Csillag Testvériség tagjait, de jó néhány kalandozót is, akik már alaposan a pohár fenekére néztek. A tömegben két csoportot pillantasz meg, akik esetében különösen nagy az esélye annak, hogy kitörjön a káosz.

A kandalló melletti nagy asztalnál megpillantod Rák Kulliont és kalózait, akik az elfogyasztott alkohol mennyisége alapján vagy az önkívület, vagy a féktelen tombolás felé tartanak. Dühük oka az ajtó közelében álló egyik asztalnál lévő Goblinszerűek társasága, akik éles hangon kacarásznak egymás közt. Hamar felismered, hogy a lények Base-ek, ami elég furcsa, ugyanis soha nem láttad még őket a kikötőbeli fogadókban. Thord eközben a pultnál int feléd, láthatóan nagyon igyekszik magára vonni a figyelmedet. Mit teszel?

Megnézed, mit akar Thord?	Lapozz a **13**-ra.
Odamész Kullionhoz?	Lapozz a **41**-re.
Beszélsz a Base-ekkel?	Lapozz a **25**-re.
Ha inkább nem keveredsz bele semmibe, és visszamész az emeletre, hogy aludj egy jót?	Lapozz az **55**-re.

37.

A pulthoz húzol egy széket, és leülsz a szakács mellé. A lény feléd fordul, és a zselészerű fejében bizonytalanul remegő szemeivel rád mered. Egyik karmos csápja az arca alján rejtőző, a polipkaroktól láthatatlan szájához emeli a korsóját.

Óvatosan kortyol egyet, majd beszélni kezd. – Mja fesk jahf kar, hevr?

– Micsoda?

– Mndom, „MJA FESK JAHF KAR, HEVR?”

Nem ez az első eset, és nem is az utolsó. Mivel a szakács nem csak Dögnyúzó, de egyben Kakhabadi is, méghozzá elég erős akcentussal, arról nem is beszélve, hogy mindketten eléggé berúgva töltitek a napjaitok nagy részét, ritka, hogy jól megértsétek egymást. Megcsóválod a fejed. – Oké, tökmindegy…

A szakács nagyot sóhajt, felhajtja a sörét, a pultra csapja a korsót, hangosan egy embertelent böffent, majd visszamasírozik a konyhába, hogy folytassa a főzést. Ez rendkívül tanulságos volt.

Ha már két emberrel beszéltél a déli vendégseregből, lapozz a **16**-ra. Ha a szakács volt az első, megállapítod, hogy Vhelrekh, a Városőr már távozott a Fekete Rákból, a többiekkel azonban még beszélhetsz. Melyikükre esik a választásod?

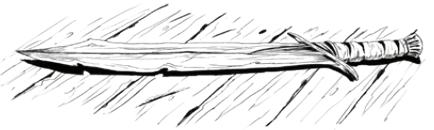
Raethára, a felszolgálólányra?	Lapozz a **23**-ra.
Vartanra, a harcosra?	Lapozz a **44**-re.
A majmos kalózra?	Lapozz a **8**-ra.
A bíborköpenyes kereskedőre?	Lapozz a **19**-re.

38.

Sárgaagyar fejszéjét lóbálva komoran felüvölt, és rád ront, miközben Halálosztó Thord a másikat veszi kezelésbe. Nincs idődd kettejük párharcával foglalkozni, most a saját életed a tét!

Sárgaagyar, a Troll	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **40**-re. Ha úgy döntenél, hogy a konyhán át *Elmenekülsz*, lapozz a **49**-re.



39.

Stirk mély hangon elmotyogja az igét, miközben látszólag összevissza matat az ujjaival. Hirtelen mintha csengőszót hallanál, és a Fekete Rák belsejét halvány aranyló fény árasztja el. A többi vendég egyszerre pillant gyanakodva az italába.

A varázslat működött! Mostantól kezdve valahányszor dobsz egy vagy két kockával, hogy az eredményt a széf tartalmához add, a kockák számát megnövelheted 1-gyel. Azaz ha egy kockával kell dobnod, akkor kettővel dobhatsz, ha pedig kettővel kell dobnod, akkor hárommal dobhatsz. Jegyezd fel ezt a *Kalandlapodra*. Ezután a hálálkodásodat hallva Stirk boldogan elmosolyodik, majd részegen kitántorog a Fekete Rák ajtaján.

Ha ő volt a második vendéged, lapozz az **57**-re.

Ha ő volt az első, úgy a kalandozókhoz lépsz, a kalóz ugyanis időközben kereket oldott – lapozz a **27**-re.

40.

Miközben Sárgaagyar kidől, a másik, súlyosan sebesült Troll nagyot csap a fejszéjével, és könnyedén leszeli Thord fejét. A férfi teste élettelenül összerogyik, összevérezve a fogadó padlóját. Bomlógyomor ezután gyilkos tekintettel feléd fordul.

– Ezért megfizetsz, ember! – üvölti, miközben fejszéjével Sárgaagyar teteme felé döf, majd rád ront. Halálig tartó küzdelem veszi kezdetét.

Bomlógyomor, a Troll	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 4

Ha sikerül végezned a bestiával, lapozz a **60**-ra.

41.

Csatlakozol Kullion és kalózainak asztalához, akik nem meglepő módon elég dühösek a Base-ek jelenléte miatt.

– Egy kemény hónapot tölt az ember kalózkodással a nyílt tengeren – fortyog a kapitány, miközben nyál fröcsög ezüstös szakállából –, és mikor visszatér, a kedvenc fogadója istenverte Goblinokkal van tele!

– Valójában Base-ek – mondod finoman.

– Kit érdekel?! – üvölti Kullion. – A bűzös Sharadrinra mondom, ha a fajtájukkal akarnék inni, a Troll sikátorba mennék! Vagy Varag porfészek kocsmájába, a Sportaréna mellé! Nem ide, hogy Hydana fullasztaná meg őket! Érted, mit mondok?!

Már épp válaszolnál, amikor az egyik Base hangos, recsegő hangon felétek kiált. – Fogd már be, nagypapa! Szeretnénk jól érezni magunkat!

Kullion tekintete elsötétedik, majd egy artikulálatlan üvöltéssel fegyvert rántva a Base-ek felé veti magát. Kalózai azon nyomban követik.

Bunyó! A Fekete Rákban kitör a káosz, borulnak az asztalok, villannak a pengék. Ha Rák Kullion csapatát segítve te is beszállnál a verekedésbe, lapozz a **18**-re. Ha inkább hátra lépsz, és kivárod, mi történik, lapozz a **2**-re.

42.

A titokzatos, köpenyes fickó mocskos boxába ülsz. Amikor az alak megérzi, hogy előtte ülsz, hátraveti csuklyáját. Az eléd táruló, borzalmas látványtól beléd fagy a szó!

Bár elsőre csupán egy vén, megfáradt, részeg embert láttál, amit korábban szakállnak véltél, az most hirtelen egy nagy csomó zöld bőrű Kígyóvá válik – mintha egy fordított Medúzát látnál!

A kígyók közül többen dühödten rád sziszegnek, kimeresztik tűhegyes fogaikat és feléd öltik villás nyelvüket. A többségük azonban épp olyan részegnek tűnik, mint a férfi, akinek a képéből kinőttek. Az alak kábán feléd biccent, mielőtt megszólalna. – Reggelt, Halron. *Hjogy* vagy?

Ámulva döbbensz rá, hogy a férfi nem más, mint Stirk Cuckling, a Varázslók Céhének Másodmestere, akinek a szakállát az őrült alkimista, Dietrich Zuvember nemrég kígyókká változtatta. Bár tehetséges varázsló, Stirknek még nem sikerült visszafordítani a varázslatot, és emiatt részeges depresszióba zuhant.

– Nincs okom panaszra, Stirk – mondod, majd visszaülsz. – Hát te?

–Van okom panaszra – válaszolja a férfi. – *Kifhogytam* a pénzből, és még *ehzt* sem tudom kifizetni. – Azzal az asztalon álló tucatnyi üres söröspohár felé int.

– De ha szeretnéd, el tudok *moshtani*, bocsánat, mondani egy varázslatot, amitől ezen a *codhál*… *coháld*… öö szép napon a széfed bevétele szépen megnő majd! – mondja hirtelen ragyogó tekintettel. – Egyfajta megnövelő bűbájt, ha úgy tetszik!

Nagyot sóhajtasz, elvégre nincs más választásod. Hogy megtudd, a részeg Stirk képes-e megfelelően kiejteni a bűbáj igéjének szótagjait, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **39**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **7**-re.

43.

Megpróbálod lenyugtatni Raitharve-t.

– Nézd – kezded mondandódat. – Csak egy vicc volt. Ebben a városban fizetned kell az embereknek, ha jó tanácsot akarsz kapni. És nekem nem fizettetek!

A jelek szerint azonban ez nem elég ahhoz, hogy lenyugtasd. Feléd köp, majd ismét kiabálni kezd. – Ebben az esetben remélem, hogy a Veremben majd megkapod a jussodat!

Lapozz a **20**-ra.

44.

Vartan, a harcos asztalához lépsz. A férfi néhány évvel ezelőtt szerzett nagy hírnevet azzal, hogy Feketehomok Kikötő piacán lekaszabolt egy részeg Törpét, egy Ember-Orkot és egy rabszolgakereskedőt, nagyjából ebben a sorrendben. Azóta egymás után kapja a gyilkossági megbízásokat, és izmos termetének és kétkezes kardjának köszönhetően kisebb hősként ünneplik a nyüzsgő utcák emberei.

Mi újság van, Vartan? – köszöntöd, majd leülsz az asztalához.

– Semmi jó, Halron, semmi jó – motyogja az itala fölött. – A Kés Testvérisége megint lefülelt, hogy fű alatt dolgozok. Ha nem fizetek nekik azonnal kárpótlást, állítólag Baraban személyesen fog majd felkeresni.

Ez nem hangzik valami jól. A Kés Testvérisége orgyilkosok céhe, Baraban pedig, az önjelölt Hivatásos Gyilkos, az egyik legkiemelkedőbb és legeredményesebb tagja. Ha ezek ketten ölre mennének, nem tennél pénzt Vartan győzelmére.

De szerintem te ki tudnál segíteni! – mondja, azzal előhúz valamit az erszényéből. – Ha megvennéd tőlem ezt az ezüst skorpióbrosst hat Aranytallérért, a problémám nagyrészt meg is oldódna. Na, mit gondolsz?

Ha szeretnéd megvenni Vartantól a brosst, húzz le a széfedből 6 Aranytallért, majd lapozz a **26**-ra.

Ha inkább nem, úgy magára hagyod az itala fölött szipogó férfit. Ha már két vendéggel beszéltél, lapozz a **16**-ra. Ha Vartan volt az első, körbepillantasz. Látod, hogy Vhelrekh, a Városőr már elhagyta a Fekete Rákot, de a többiekkel még beszélhetsz. Kihez lépnél oda?

Raethához, a felszolgálólányhoz?	Lapozz a **23**-ra.
A szakácshoz?	Lapozz a **37**-re.
A majmos kalózhoz?	Lapozz a **8**-ra.
A bíbor ruhás kereskedőhöz?	Lapozz a **19**-re.

45.

Feltántorogsz a lépcsőkön, hogy pihenj egyet. Elég nyugtalanul alszol, ráadásul bizarr álmok nyomasztanak, melyben kockákat dobálsz és jegyzetelgetsz, és ami még különösebb, egy fura mantrát ismételgetsz, mikor felébredsz: „Életerő pontjaid soha ne zuhanjanak nullára!”

Eltöprengsz rajta, milyen hatása is van rád ez a Fekete Rák-béli munka. Mindezek ellenére azonban a pihenésnek köszönhetően 2 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza.

Ébredés után visszamész a földszintre, hogy felkészülj az esti műszakra. Lapozz a **36**-ra.

46.

Megpróbálsz utat törni magadnak a délvidékiek között, hogy közelebb kerülhess munkaadójukhoz. Nem jutsz messzire. Az egyikük megragadja az ingedet, a másik pedig erőből gyomorszájon öklöz. A padlóra rogysz, és elokádod magad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, folytasd az olvasást.

Ahogy a kereskedő feláll a boxból, testőrei azonnal mellészegődnek.

– Pimasz tuskó! – motyogja erős Arantiai akcentussal, majd feléd köp egy hegyeset, és a bordáidba rúg ékköves szandálos lábával. A hármas ezután elhagyja a Fekete Rákot. Egy idő után fájdalmasan talpra kecmeregsz, és próbálsz nem foglalkozni a mindenfelől felhangzó nevetésekkel. Lapozz a **16**-ra.

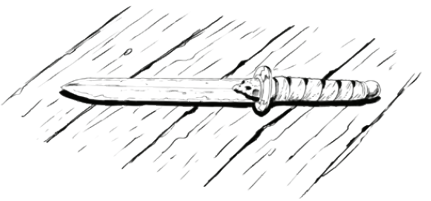
47.

Felkapod a pult mögül a fegyveredet, és a Base-ek segítségére sietsz Kullion kalózai ellenében. Első ellenfeled nem más, mint a kapitány. Egy pillanatig rád bámul, majd elvigyorodik.

– Látom, meglágyult a szíved, Halron – veti feléd. – Ha már ezeknek a Goblin-férgeknek a pártját fogod… – Azzal feléd csap a pengéjével, remélve, hogy sikerül meglepnie az első támadásával. Halálig tartó küzdelem kezdődik!

Rák Kullion	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 8

Ha sikerül legyőznöd a kalózt, a még életben lévő matrózai az ajtón és ablakokon át menekülőre fogják a dolgot. A verekedés hamar alábbhagy, még mielőtt túl sok szemlélődő belekeveredhetne, a Base-ek pedig hálásan megköszönik a támogatásodat, mielőtt rendkívüli helyzetfelismerésről téve tanulságot távoznának. Ugyanakkor több törzsvendéged is ugyanezt a döntést hozta meg, amiért úgy döntöttél, hogy néhány gyenge Goblin pártjára állsz a derék kalózlegények ellenében. Jelenleg azonban nem nagyon izgat a véleményük, sokkal jobban lefoglal a halottak tetemeinek kifosztása. Lapozz az **59**-re.



48.
Ötödik fejezet – Záróra után

Ha Rák Kullion és kalózainak oldalán szálltál be a bunyóba, dobj három kockával! Ha a Base-ekén, dobj egy kockával! Ha egyik csapatot sem segítetted közvetlenül, dobj két kockával! Az eredmény mutatja, hány Aranytallért költöttek el a Fekete Rák vendégei az éjszaka során. Add a kapott értéket a széfedhez.

Eseménydús nap ért véget. A szakács hangosan horkol a konyhában, csápjai valami förtelmes, embertelen szeszt tartalmazó poharat szorongatnak. Thord eközben utolsó italát fogyasztja a pultnál, a felszolgálók már rég kereket oldottak valamerre.

Már kirúgtad a késői vendégeket, és épp bezárni készülsz, amikor két hatalmas alak ront be a bejáraton a Fekete Rákba. Két Troll az – Azzur nagyúr kegyetlen zsoldosai, a Birodalmi Elit Gárda tagjai – fekete kivert bőrvértben és borotvaéles harci fejszével a kezükben.

– Helló, helló – köszön az első Troll sárga, törött agyarakat villantva. – Azon töprengtünk, nyitva vagytok-e még?

Mit válaszolsz?

– Hát persze! Lapozz a **28**-ra.
– Nem, már bezártunk! Lapozz a **6**-ra.
A széf felé veted magad,
hogy megpróbáld kivesztegedni
magad ebből a szorult helyzetből? Lapozz az **52**-re.

49.

Elhajítod a fegyveredet, és gúnyolódó kiáltozásoktól kísérve a konyhába rohansz, onnan pedig ki Feketehomok Kikötő árnyékba borult utcáira. Mivel azonban nem vetted magadhoz a széf tartalmát, sosem fogod tudni élve elhagyni a várost, mivel nem tudod megvesztegetni a Takács Kapu őreit. Másnap délre a Városőrség tagjai adócsalás miatt letartóztatnak, és elrettentő példaként azonnal akasztófára lógatnak a Hóhér terén, hogy mindenki számára nyilvánvalóvá váljon Azzur nagyúr és Birodalmi Elit Gárdistáinak hatalma.

Kalandod itt véget ér.

50.

Nem vagy hajlandó fizetni a Törpének. Keresztbe fonod a karjaidat, és gúnyosan rávigyorodsz. – No, és mi a másik lehetőség, picurka?

A Törpe nyugodt mozdulattal leakasztja övéről a harci fejszét, majd annyit mond: – Erőszak!

Túl későn döbbensz rá, hogy fegyvertelen vagy! Megpróbálod a bárba szalasztani a szakácsot, hogy hozza ki a kardodat vagy figyelmeztesse Thordot, a gyáva Dögnyúzó azonban az asztal alatt bujkálva remeg és nyöszörög. A Törpe, szorult helyzetedet látva kegyetlenül felkacag, és egyik kezéből a másikba dobálva fegyverét megindul feléd. Meg kell küzdened vele!

Törpe Zsaroló	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

A csata során minden Harci Körben le kell vonnod 2-t a Támadóerődből, mivel fegyvertelenül harcolsz. Ha sikerül végezned a Törpével, lapozz a **4**-re. Ha a küzdelem során bármit úgy döntesz, hogy kilöknéd a fickót az ajtón, majd elreteszelve azt *Elmenekülnél*, lapozz a **10**-re.

51.

A szakáccsal nem törődve a bárpulthoz húzol egy széket, és leülsz Vhelrekh, a Városőr mellé. A tekintélyt sugárzó férfi fekete kivert bőrvértet visel, melyet Azzur nagyúr címere díszít, övén pedig hüvelyébe dugott hosszúkard pihen. A férfi vassisakja a pulton hever az itala mellett, felfedve rövidre nyírt haját és őszesedő szakállát.

– Hogy mennek a dolgok, barátom? – kérded barátságosan.

A férfi lassan kortyol egyet a söréből, majd rád pillantva kérdőn felvonja a szemöldökét.

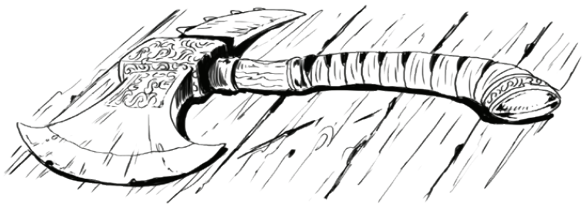
– Van számodra egy hírem, Halron – feleli. – Két Birodalmi Elit Gárdatag, Sárgaagyar és Bomlógyomor – mindketten Trollok természetesen – próbálnak adományt gyűjteni, hogy abból fizessék ki anyjuk temetését, aki nemrég vesztette életét a Törpék faluja, Kőhidafalva elleni támadásban.

– Ennek mi köze van énhozzám? – kérded zavart tekintettel.

– A jelek szerint úgy hiszik, hogy te is be tudnál nekik segíteni, hogy fedezzék a költségeket – mondja közömbös hangon, miközben a Fekete Rák fizető törzsvendégei felé biccent. – A laktanyában az a hír járja, hogy ma este be fognak nézni, hogy egy harminc Aranytalléros adományt kérjenek az ügyük támogatásához. Légy óvatos…

Ez nem hangzik valami jól! Mielőtt további részleteket kérdezhetnél, Vhelrekh fejhajtja itala maradékát, majd egy utolsó kacsintással elhagyja a fogadót. Most valaki máshoz is odaülhetsz. Ki lesz az?

Raetha, a felszolgálólány?	Lapozz a **23**-ra.
Vartan, a harcos?	Lapozz a **44**-re.
A szakács?	Lapozz a **37**-re.
A majmos kalóz?	Lapozz a **8**-ra.
A bíbor ruhás kereskedő?	Lapozz a **19**-re.

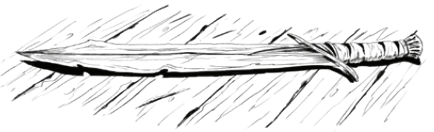


52.

Elég szemét egy helyzetben vagy, a legjobb kiútnak a vesztegetés tűnik. Számold össze a széfed tartalmának értékét. Mennyit ajánlasz a Birodalmi Elit Trolloknak, szem előtt tartva, hogy nem adhatsz nekik többet, mint amennyid van?

1–10 Aranytallért?	Lapozz az **5**-re.
11–20 Aranytallért?	Lapozz a **15**-re.
21–30 Aranytallért?	Lapozz a **29**-re.
31–40 Aranytallért?	Lapozz a **35**-re.

Amennyiben tudod, hogy a lények mekkora összegre pályáznak, és azt is, hogy mi okból, és ezt az összeget ajánlanád fel nekik, lapozz a számnak megfelelő fejezetpontra.



53.

Feltántorogsz a lépcsőkön, hogy pihenj egy nagyot. Mély álomba merülsz, melyet azonban bizarr látomások zavarnak meg, melyben kockákat dobálsz és jegyzetelgetsz. Egyszer kis híján felébredsz, amikor lentről különös zajok ütik meg a füledet, de végül sikerül visszaaludnod. Mikor felébredsz, egy fura mantrát ismételgetsz: „Életerő pontjaid soha ne zuhanjanak nullára!”

Eltöprengsz rajta, milyen hatása is van rád ez a Fekete Rák-béli munka. Mindezek ellenére azonban a pihenésnek köszönhetően 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza.

Ébredés után visszamész a földszintre, hogy felkészülj az esti műszakra. Lapozz a **36**-ra.

54.

Megpróbálod kiparancsolni a kalandozót és a késes Csontvázakat is, a férfi azonban eléggé megsértődik azon, ahogy bánsz vele, ráadásul a többi vendég is lelkes „Élőholtak kifelé! Élőholtak kifelé!” kántálásba kezdett. A kalandozó az erszényébe nyúl, ahonnan elővesz néhány tárgyat. – Zázsyge! – kiáltja el magát hangosan, ahogy a padlóhoz vágja őket.

A tárgyak fekete gyöngyök. Amint talajt fognak, ködöt eresztenek, melyek aztán krétafehér csontokká szilárdulnak. Két újabb fekete gyöngy szemű Csontváz néz veled farkasszemet! Ahogy a többi vendég visítva veti ki magát az ablakon, vagy rejtőzik az asztalok alá, az élőholtak bizonytalan léptekkel megindulnak feléd, miközben csontkarmaikkal a torkodat célozzák meg. Gyorsan előkapod a pult mögül a kardodat, és hústalan ellenségeid felé fordulsz. Egyesével küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontváz	7	6
Második Csontváz	6	6

Ebből a csatából nem menekülhetsz el. Ha sikerül mindkét szörnyeteget legyőznöd, lapozz a **11**-re.

55.

Úgy döntesz, nem vagy kíváncsi a harc kimenetelére, így gyorsan felsietsz a lépcsősoron, hogy mielőbb nyugovóra térj. Ez azonban súlyos taktikai baklövésnek bizonyul. Soha egyetlen kocsmárosnak sem szabad elhagynia az őrhelyét egy bunyó során. Semmilyen körülmények között sem.

Odalent a verekedés egyre hevesebbé válik, még Halálosztónak sem sikerül egymagában megfékeznie a tömeget. Egy elejtett fáklya, egy szikra a kandallóból, egy törött lámpás. Ennél több nem is kellett ahhoz, hogy először a kocsma, majd az egész épület lángra kapjon. A hálószobádban üvöltve, lángoló testtel, az ereidben fortyogó vérrel múlsz ki.

A Fekete Rák hamarosan porig ég, a lángok pedig hamar átterjednek a Kikötő utca két oldalán álló épületekre is. A tomboló tűzvész most már túlmutat azon, amit a helyi Városőrség által szervezett vödör-brigád kezelni tudna. Hajnalra a Kikötő- és Kertnegyedek nagy részéből nem marad más, csak kiégett romok. A pusztító tűzvészt követő füstoszlop elég nagy ahhoz, hogy az Osztriga-öbölből és Kaadból is jól látszódjon. (Az igazsághoz azért hozzátartozik az is, hogy a későbbi pusztítás nagy része a Varázslók céhének leégésekor bekövetkező robbanásnak volt köszönhető, melynek során több, a Démoni Verembe vezető járatot lezáró védőpentagramma is megsemmisült.)

Akárhogy is, téged, Halron Alliertét poszthumusz elítéltek gyújtogatásért, családodat pedig, Guidonnal az élen, fővesztés terhe melett kitiltották Feketehomok Kikötőből.

Kalandod itt véget ér.

56.

A kalóz asztalához őgyelegsz. Egész biztos vagy benne, hogy korábban nem láttad még a képét errefelé.

Amikor megpillant, feléd emeli vizezett sörrel teli kupáját. – Te vagy Halron!

– Honnan tudtad? – motyogod gyanakodva, ahogy leülsz mellé.

– Magától Halaktól – válaszolja. – Az a kacagó nagybátyád mindig azt mondogatta, hogy ha erre járok, térjek be a Fekete Rákba. Forash vagyok, Félelemhozó Forash!

– Szóval egyedül jöttél? – kérded meglepetten. A kalózok ritkán tévednek egymagukban bárhová.

– Dehogy, a többiek a Sárga Lótuszban részegedtek le – mondja a fejét rázva. – Nem való az nekem, úgyhogy amíg ők kialusszák magukat, úgy gondoltam, hogy bedobok egy pofa sört.

Ez mindent megmagyaráz. Egy kicsit elgondolkodsz, hogy vajon vesz-e majd még egy pohár sört, végül úgy döntesz, elcsevegsz vele egy kicsit. – Jól megy az üzlet arrafelé?

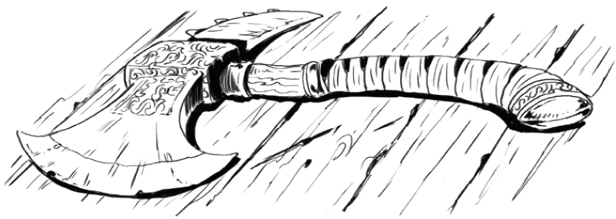
Forash kuncogni kezd. – Nem rossz. Belefutottunk az északiak egyik hajójába. Borzalmas matrózok. Ezt is tőlük „szereztem." Ha szeretnéd, két Aranytallérért a tied lehet.

Azzal egy fura karperecet halász elő ingzsebéből: egy kis bőrszíjat, melyre több apró patkánykoponyát kötöttek.

– Miért akarod eladni? – kérded gyanakodva.

– Barátom, délben kihajózunk – válaszolja Forash. – Nincs több időm. Ha akarod, vidd, és továbbadhatod azoknak a bolhás varázslóknak, akik állítólag a piacon tolonganak. Tutira mágikus, úgyhogy könnyű lesz pénzzé tenned. Na mit gondolsz?

Ha meg akarod venni a patkánykoponyás karkötőt, húzz le 2 Aranytallért a széfedből, majd lapozz a **33**-ra. Ha nem kéred, lapozz a **17**-re.



57.
Második fejezet – Az [üszkös] ebéd (élőben, a Fekete Rákból)

Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Aranytallért költöttek el a Fekete Rák vendégei a reggel folyamán. Ezután add a kapott értéket a széfedhez.

Délre nagyjából rendeződnek a dolgok, a reggeli furcsaságok nyomában még nem történt semmi vészjósló dolog. A fogadó szinte teljesen megtelt a szokásos ebédre érkező vendégsereggel, és elég sok magányosan iszogató alakot látsz, akivel érdemes lehet beszélni, illetve akitől italt lehetne tarhálni.

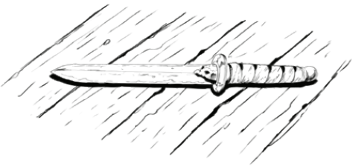
Ősellenségednek, Halálosztó Thordnak még mindig nincs nyoma, Raetha azonban, a Fekete Rák egyik felszolgálólánya már előkerült, és amikor épp nem az italokat viszi ki a vendégeknek, groggal a kezében pihen az egyik mocskos boxban, elhúzott függöny mögött. A szakács is elhagyta a konyhát, és a bárpult végében ólálkodik, egyik csápjával egy söröskupát szorongatva. Szíved szerint visszaparancsolnád a konyhába, ám amikor legutóbb ezzel próbálkoztál, hetekig tartott, amíg teljesen begyógyultak a mérgező karmai okozta hurkáid.

A pult másik végénél Vhelrekhet, a Városőrség egyik tagját látod ülni, aki kifényesített, fekete páncéljában élvezi Holdgut Különleges Kékjét, mielőtt visszatérne a szolgálatba. Mellette egy fanyar képű kalózt látsz, aki mintha valahonnan ismerős lenne, és aki épp a majmának tanítja, hogy kell inni a kupából. Egy másik asztal mellett Vartan, egy izmos harcos üldögél, és bámul a semmibe.

Az utolsó dolog, amin megakad a szemed, az elég szokatlan. Az egyik boxban egy kövér, bíborköpenyes, hermelines kereskedő üldögél, miközben a legjobb szeszedből iszogat. Egyetlen oka van csak, hogy a szokásos söpredék nagy ívben távol tartja magát tőle, mégpedig hogy két megtermett délvidéki bérkatona áll őrt a boxnál, és ez elég elrettentőnek bizonyul mindenki számára. Ám Furgára mondod, ez a te fogadód! Ha bárki úgy gondolja, hogy elég kivételezett helyzetben van ahhoz, hogy beszélhessen a fickóval, az te vagy! Ugye?

Melyikükhöz lépsz oda?

Raethához, a felszolgálólányhoz?	Lapozz a **23**-ra.
A szakácshoz?	Lapozz a **37**-re.
Vhelrekhhez, a Városőrhöz?	Lapozz az **51**-re.
Vartanhoz, a harcoshoz?	Lapozz a **44**-re.
A majmos kalózhoz?	Lapozz a **8**-ra.
A bíborköpenyes kereskedőhöz?	Lapozz a **19**-re.



58.

Kifizeted Hesolute-nak az 1 Aranytallért, majd a meglepően nehéz, alvó majmot óvatosan a pult mögé helyezed. Később azonban kénytelen vagy rájönni, hogy az állat nem a Tűz-szigetről való, hanem valójában egy rendkívül intelligens lény, egy Mungie! Ezek az állatok Mauristatia hegyei közt, az Óvilágban, a Nyugati Óceánon túl őshonosak, vonzza őket az arany, és ennek köszönhetően remek tolvajok is.

Pechedre erre már csak akkor jössz rá, miután Hesolute Mungija kifosztotta a széfedet, és eliszkolt Feketehomok Kikötő utcáin. Húzd le minden pénzedet a széfből. Ezen kívül vesztesz 1 `SZERENCSE` pontot is.

Miután mindezzel végeztél, lapozz a **16**-ra.

59.

Az egyik legjobb dolog a kocsmai bunyókban az, hogy a közelharcban szerencsétlenül jártak remek lehetőséget adnak némi haszonszerzésre. Hogy megtudd, ennek a konkrét csatának mi lett a mérlege, dobj egy kockával, majd adj 1-et az eredményhez. Ez az összeg jelképezi a sikeresen összeszedett Aranytallérok számát, melyet felírhatsz a széfedbe. Ezután dobj két kockával, majd vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal, hogy megtudd, miféle különleges tárgyra sikerült szert tenned. Ne feledd feljegyezni mind a nevet, mind pedig a tárgy hatását.

Dobás	*Különleges tárgy*	*Magyarázat*
2–3	Szárnyas Sisak	Ez a remek sisak mágikus erővel bír, melynek következtében a jövőben valahányszor meg kell határoznod a Támadóerődet, és viseled, mindig megnövelheted 1-gyel a dobott eredményt.
4	Tűzgyűrű	Ezt a tárgyat közvetlenül csata előtt használhatod. Ha így teszel, egy tűzsugarat lövell ki ellenfeled felé, ami egy kockadobásnak megfelelő ÉLETERŐ pontot sebez rajta.
5	Szerencse itala	Ezt a bájitalt bármikor elfogyaszthatod, ha épp nem harcolsz. Ha így teszel, visszaállíthatod SZERENCSE pontjaid számát azok *Kezdeti* értékére.
6	Bomba Gyümölcs	Ha ezt a nagy, alma-szerű gyümölcsöt más Élelemmel együtt fogyasztod el, megduplázhatod az étkezéssel visszanyert ÉLETERŐ pontok számát.
7	Egy zsák Bőségdió	Ez a csemege egy adag Élelemmel ér fel, és 3 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza.
8	Puffasztógyümölcs	Ez a nagy, tápláló gyümölcs egy adag Élelemmel ér fel, és 3 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza.
9	Gógyfű-keverék	Ezeket a gyógyfüveket bármikor használhatod, egy sebre helyezve begyógyíthatod azt. A keverék hatása sajnos elég megbízhatatlan. Használatkor dobj egy kockával, hogy megtudd, hány elvesztett ÉLETERŐ pontodat nyered vissza a hatására.

10	Ügyesség itala	Ezt a bájitalt bármikor megihatod, ha épp nem harcolsz. Ha így teszel, visszaállíthatod ÜGYESSÉG pontjaid számát azok *Kezdeti* értékére. Amennyiben valami olyan tárgy van nálad, mely csökkenti ÜGYESSÉG pontjaid számát (például a patkánykoponyás karkötő), azokat is lehúzhatod, a hatásukkal egyetemben. Amennyiben úgy iszod meg ezt az italt, hogy ÜGYESSÉG pontjaid száma a maximumon van, úgy a bájital elfogyasztásával a következő csatában 1-gyel megnövelheted majd a Támadóerődet.
11–12	Dobótőr	Lapozz a **32**-re, hogy megtudd, pontosan hogy működik a Dobótőr, mielőtt azonban odalapoznál, ne felejtsd el felírni az éppen aktuális fejezetpont számát, hogy vissza tudj térni majd oda, és folytathasd a kalandot.

Ne feledd, hogy a Szárnyas Sisak és a Dobótőr kivételével mindegyik tárgy csak egyszer használható, ami után le kell majd őket húznod a *Kalandlapodról*. Miután végeztél, lapozz a **48**-ra.

60.

Ha korábban megvesztegetted a Trollokat, most visszaveheted tőlük az összeget, és ismét felírhatod a *Kalandlapodra*.

Ott állsz egymagadban a Fekete Rák nagytermében, Halálosztó Thord és a két Troll tetemével egyetemben. Legalább ennyi örömöd van: a fickó lekerült a számodra közvetlen problémát okozó személyek listájáról. Sajnos azonban azzal, hogy végeztél a Birodalmi Elit Gárda két tagjával, valószínűleg egy hosszú és fájdalmas nyilvános kivégzés vár rád, méghozzá Azzur nagyúr legjobb kínzómestereinek keze által. Ha viszont elmenekülsz, Guidon nagybátyád valószínűleg orgyilkosokat és zsoldosokat küld majd a nyakadra, amiért bemocskoltad a család nevét.

A döntés nem nehéz. Átkutatod a két Troll és Thord tetemeit, kifosztod a széfet és nekivágsz Feketehomok Kikötő árnyékba boruló utcáinak. Mikor megvesztegeted az északi Takács Kapu álmos őreit, rádöbbensz, hogy régi, fogadós életed ezzel véget ért. Mostantól kezdve a neved Halron, a Troll-gyilkos, menekült és kalandozó…

VÉGE

Kalandjáték könyvek oldala

- könyvismertetők
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- fórum

A főhős Te vagy!

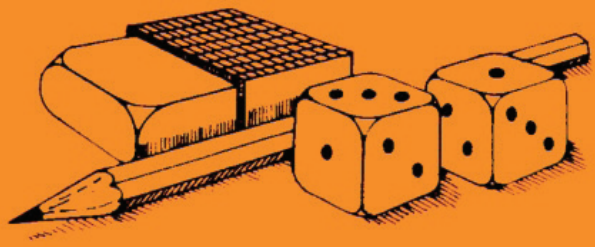
ZAGOR.HU

Füzet és kalandjáték az, amit a kezedben tartasz. A főhős TE vagy.

Valószínűleg ez a város leghíresebb kocsmája, és mivel elég közel áll a kikötőhöz, mindig tele van. A látogatók elég vegyesek. Akad köztük részeg kalóz és profi szerencsejátékos, kalandozó és zsebmetsző is. Halron Allierté felügyeli a helyet nagybátyja, Guidon Allierté számára, akinek hasonló kocsmái vannak Rimonban és Halakban is. Elég rossz hírű hely a *Fekete Rák*.

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménynyel csapsz össze.

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezedben van!