Steve Jackson és Ian Livingstone

A PUSZTÍTÁS TORNYA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

A PUSZTÍTÁS TORNYA

Írta: Keith Martin

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Tower of Destruction

Fordította
auggiewiz

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Terry Oakes

Borító szerkesztés
runner

Pete Knifton illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Keith Martin, 1991
Illustrations © Pete Knifton, 1991
Map © Leo Hartas, 1989
Hungarian |z| Zagor.hu, 2012

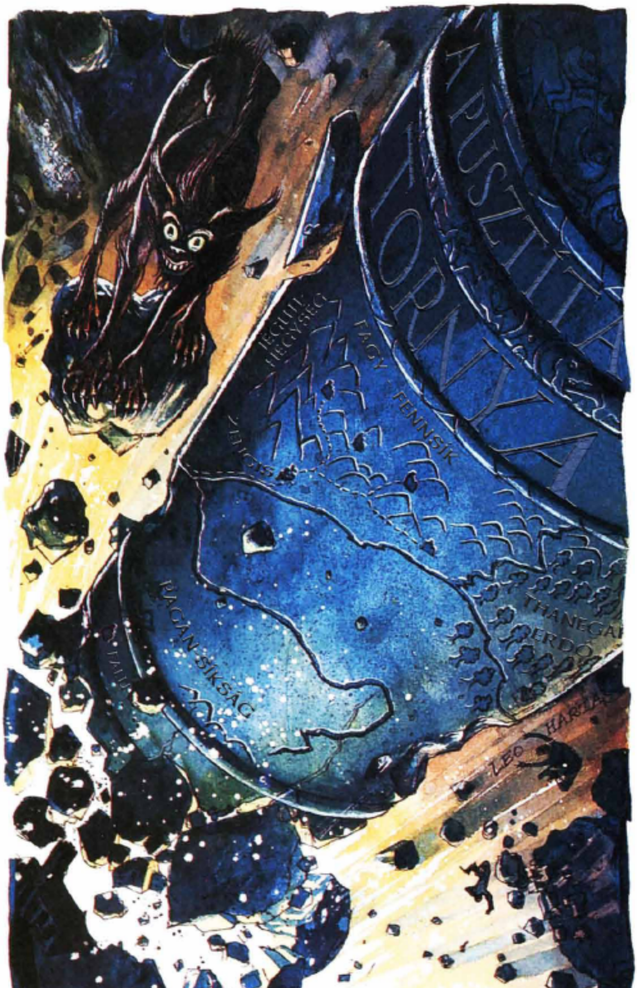
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

A Pusztítás Tornya
22


TORNYA
FAGY
FENNSÍK
RAGÁN-SÍKSÁG

Bevezetés

Ennek a könyvnek 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 könyvet ne úgy olvasd, ahogy azt megszoktad. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után. A – hosszabb-rövidebb – bekezdések viselnek számokat egytől négyszázig. 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 könyvben, 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 az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 18. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és HIT pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával. Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

Dobj két kockával, és az eredményhez adjál 12-t, a kapott számot 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 szerencsés ember vagy.

VARÁZSLAT

Kalandod során találhatsz néhány mágikus tárgyat is, habár feltehetően először nem ismered fel mágikus mivoltukat, sem azt, hogy mire lehetnek jók! Az ilyen tárgyak lehetőséget nyújtanak egy-egy varázslat használatára, vagy mágikus hatás kiváltására; ha ilyen tárgyat találsz, akkor annak használatáról a megfelelő fejezetpontban kapsz utasítást. Végeredményben azonban nem mágus vagy, hanem bátor harcos, és ellenfeleiden józan ésszel, bátorsággal, és kardod erejében bízva kell felülkerekedned.

A CSATA

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).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egynél több lénnyel kerülnél egyszerre 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 SZERENCSE *használata csatában*

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!

BECSÜLET

Kalandlapodon szerepel egy rubrika, melybe BECSÜLET pontjaidat jegyezheted. BECSÜLETED méri tisztességedet, együttérzésedet, de ebben a kalandban van egy különleges jelentése is: a holtak iránti tisztelet. *Kezdeti* BECSÜLET pontod 6, ennek meghatározásához nem kell kockával dobnod, egyszerűen csak jegyezd fel az értéket. BECSÜLETEDET befolyásolni fogják mindazon tettek, amiket végrehajtasz, és azok is, amiket elkerülsz.

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS BECSÜLET KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

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.

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!

Hátizsákodban tíz étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve, ahol erre más utasítást kapsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszertartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

A kaland során elő fog fordulni olyan, hogy a könyv utasít, hogy fogyassz el egy adag élelmet. Ekkor le kell vonnod egyet élelmiszerkészletedből, ám nem kapsz vissza elveszett ÉLETERŐ pontokat. Ha utasítást kapsz, hogy fogyassz el egy adag élelmet, de elfogytak élelmiszereid, úgy 2 pontot le kell vonnod ÉLETERŐDBŐL.

Kalandod során lehetőséged lesz további élelmiszeradagok beszerzésére. Ez lehetővé teszi számodra, hogy a kaland teljes ideje alatt fenntartsd erődet. 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.

BECSÜLET

BECSÜLET pontjaid változni fognak, ha dicső tetteket viszel végbe, vagy ellenállsz a kísértésnek, hogy önző, gyalázatos módon cselekedj. Mint arra utad során rá fogsz jönni, vannak előnyei a magas BECSÜLET értéknek. Azonban olyanra is lesz példa, hogy egy fontos nyom vagy tárgy megszerzéséhez önző módon kell cselekedned. Csak egy hajszál választja el a túlzott mohóságot és az ezzel járó becstelenséget attól, hogy a megfelelő alkalmakkor magadhoz vedd az igazán szükséges tárgyakat.

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb dolgokkal felszerelkezve kezded, ám további tárgyakra bukkanhatsz utazásod során. Karddal vagy felfegyverkezve, van egy pajzsod, és állati szőrmével kibélelt bőrpáncélt viselsz – szükséged is lesz erre a nagy hideg elleni védekezéshez!

Hátizsákodban tárolod élelmeidet és mindazokat a kincseket, amikre küldetésed teljesítése során rátalálsz. Van nálad egy vastag szőrmetakaró is, amivel elkerülheted, hogy éjszaka kihűlj. Ezen kívül van egy lámpásod is, amivel szükség esetén bevilágíthatod környezetedet.

Utad során rálelhetsz egy számszeríjra és néhány hozzá való lövedékre is. Ha ez megtörténik, mindig jegyezd, pontosan hány lövedéket használtál már el, és mennyi van még. Ha minden lövedék elfogyott, a fegyver használhatatlanná válik számodra egészen addig, amíg újat nem találsz.

IDŐ

Kalandod első felében (amíg rá nem lelsz a Jégpalotára) sietned kell, nem vesztegetheted az időt. *Kalandlapodon* található egy Eltelt Idő rubrika. Ebben kell vezetned, hogy hány nap telt el azóta, hogy nekivágtál az útnak. Valahányszor megállsz éjszakára pihenni, eltelik 1 nap, és ilyenkor automatikusan hozzá kell adnod 1-et ehhez az értékhez. Szerencsére az idő csupán a kaland első felében játszik nagy szerepet.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Utad veszedelmes lesz, és valószínűleg el fogsz bukni az első próbálkozásod alkalmával. Jegyzetelj, és rajzolj térképet, ahogy előrehatolsz, ez felbecsülhetetlen értékű lesz kalandod során, és lehetővé teszi, hogy gyorsan haladj át a felderítetlen részeken.

Nem mindenütt vár kincs vagy hasznos információ. Sokszor kerülsz csapdába, vagy botlasz olyan teremtményekbe, amelyekkel kétségkívül meg kell küzdened. Sok hamis nyom van, de ha kitartóan haladsz célod felé, nem kétséges, hogy eléred, amit szeretnél. Miközben küldetésed első részének végrehajtása során igyekezned kell, mégis előfordulhat, hogy fontos információk elkerülik a figyelmedet, vagy segítő szándékú emberekkel nem találkozol össze, ha túl gyorsan haladsz. Mindig gondosan mérlegelve kell eldöntened, hogy megengedhetsz-e magadnak némi késlekedést, vagy továbbhaladsz olyan gyorsan, ahogy csak az lehetséges.

Ha lehet, takarékoskodj a szerencsepróbákkal, hacsak nem kapsz rá a szövegben felszólítást. Általában, ha harcra kerül a sor, csak akkor *Tedd próbára a* SZERENCSÉDET, ha ezzel megakadályozhatod, hogy ellenfeled megöljön (ezzel csökkentve az okozott ÉLETERŐ veszteséged). Ne tedd próbára a SZERENCSÉD pusztán azért, hogy megpróbálj dupla sebzést okozni, csak akkor, ha ez valóban szükséges! A SZERENCSE pontok nagyon értékesek.

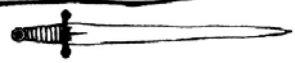
Rá kell jönnöd, hogy a szövegnek nincs értelme, ha folyamatosan olvasod. Lényeges, hogy csak azokat a bekezdéseket olvasd el, amelyek elolvasására utasítást kapsz. Más bekezdések elolvasása csak zavart okoz és csökkenti a játék izgalmát.

Az egyetlen igazi út minimális kockázatot jelent, és minden játékos, függetlenül attól, milyen pontokkal vág neki, elég könnyen végigmehet rajta.

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG *Kezdeti ügyesség:*	ÉLETERŐ *Kezdeti életerő:*	SZERENCSE *Kezdeti szerencse:*
BECSÜLET:	ELTELT IDŐ:	KINCS:
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:		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

Hosszú, kemény utazáson vagy már túl a Zengis városában tartott vásár után, de most már majdnem otthon vagy. Egy órán belül visszatérsz szeretett családodhoz, ahol is egy nagy korsó meleg mézbort fogsz majd a kezedben tartani, miközben vastag bundád a kunyhó sarkába akasztva lóg. Minden bizonnyal barátaid is átjönnek majd hozzád, mesélnek a vadászatok alkalmával szerzett zsákmányaikról, melyeket az idő alatt ejtettek el, míg te a vásárban voltál. Valószínűleg még gúnyolódni is fognak egy kicsit rajtad, hogy nem tartottál velük ezeken a vadászatokon. De hát kellett valaki, aki jó árat tud kialkudni a prémekre, és – ahogy arra a törzsfőnök is rámutatott – nem árt, ha ez egy olyan valaki, akinek ehhez jó érzéke van, na meg persze némi sütnivalója is. Így hát neked kellett bevállalni ezt a feladatot.

Úgy gondolod, hogy az élet talán valamivel könnyebb lehet Allansia azon déli területein, melyekről már hallottál életed során: a bűnözőkkel teli Feketehomok Kikötőben, innen délnyugati irányban; a Nagy Síkság végtelennek tűnő területén, mely híres büszke járású vadlovairól, és azok még büszkébb lovasairól; de még talán Arantisban is, Főpapjával és kalózhajóktól nyüzsgő partjával együtt is. Bárhol jobb lehet, mint itt, ezen a borzasztó hideg helyen, ahol a fagynak foga van – a helynél, ami a Jégujj-hegység árnyékában bújik meg, és ahol életed eddigi részét eltöltötted. Talán a következő karavánban, ami Zengisből indul a Nagy Síkság felé, találsz majd egy kereskedőt,

akinek egy erős és hűséges testőrre van szüksége. De ez csupán vágyálom: ami a valóság itt és most, az a dermesztő hideg…

Már ha nem vesszük figyelembe, hogy nincs is olyan hideg, mint alig egy perccel ezelőtt volt. Pedig annak *kellene* lennie, mivel az ég is sötétedik már, ahogy az alkony leereszkedik a tájra. Tehát mindenképp fagyos hidegnek kellene lennie. De mitől is sötétedett el az égbolt? Ráébredsz, hogy a párás, őszi levegőben a nap épp a zenitjén van! És mi ez a szörnyű csikorgás és dübörgés, ami odafentről érkezik?

Hirtelen hátrafordulsz, hogy szembenézhess az egyre erősödő zaj forrásával – aztán a félelemtől halálra rémülve a földre veted magad. Mintha ezernyi sikoltozó Démon nyögése kísérné, egy fekete kőből készült gömb száguld el a fejed felett, tüzet és füstöt okádva magából. Egy jókora adag olvadt kő csapódik tőled nem messze a talajba: sistereg, és olvadékot köpköd magából, ahogy lassan belesüllyed a hóba és a keményre fagyott talajba. Felkelsz, leporolod ruhádról a havat, és a völgy bejárata felé kezdesz rohanni. Lenézel, és látod, hogy az egész völgyet füst borítja, és ott, ahol a házad áll, még lángnyelveket is látsz felcsapni. Továbbrohansz, hogy megtudd, micsoda szörnyű sorsra jutott otthonod és egész néped…

És most lapozz!

1.

Kimerülten, zihálva futsz otthonod felé. Miközben a hóborította lejtőn rohansz lefelé, már hallod a haldoklók sikolyait és jajveszékeléseit. A vastag, fekete, fullasztó füst szerencsére oszlani kezd, de talán csak azért, hogy felfedje a megperzselődött holttesteket és a sérült, de még élő falusiakat. A faházak és kunyhók vagy lángolnak, vagy pedig teljesen romba döntve fekszenek ott, amerre a Gömb haladt. Iszonyatos érzés, amikor holtan találod édesanyádat és édesapádat az otthonotok romjai között. Dühödt tombolásba kezdesz, szitkozódsz: megesküszöl, hogy követni fogod a gyilkos Gömböt amerre halad, és hogy ki fogod deríteni mi hozta ezt a szörnyű vérontást a népedre. Mit teszel most?

Azonnal elhagyod a falut,
és követed a Gömb nyomát? Lapozz a **111**-re.
Körülnézel olyan dolgokat keresve,
amik segíthetnek neked
a Gömb utáni hajszád során? Lapozz a **41**-re.
Megkeresed a falu bölcsét? Lapozz a **366**-ra.
Minden tőled telhetőt megteszel,
hogy segíts a sérülteken? Lapozz a **268**-ra.

2.

A Jégelfek műhelyei kusza telepet alkotnak, műtermek, apró tornyok, szokatlan épületek határtalan változatosságban. Legtöbbjüknek fantasztikus vagy éppen gyönyörű díszítéseik vannak, melyeket a jégből alakítottak ki. Faragott erkélyek, melyek korlátjai olyan vékonyak, mint a fátyolszövésre használt fonál szálai; dísztáblák, arabeszkek, rozetták… Ezek az otthonok és munkahelyek furcsamód még mindig gyönyörűek oly sok évvel az után, hogy lakóik eltűntek.

3–4

Legtöbbjük üres, kopár, de ahogy a fagyos ablakokon megpróbálsz belesni, hármat is találsz, amik mintha kivételt képeznének ez alól. Melyiket vizsgálod meg először?

A páncélkészítő műhelyt?	Lapozz a **30**-ra.
Az ékszerkészítő műhelyt?	Lapozz a **218**-ra.
A fegyverkovács műhelyt?	Lapozz a **342**-re.

3.

Ismét az elágazás közepén állsz. A kripta mely részén – ahol eddig még nem jártál – folytatod a keresést?

Lenn, a jéglépcső folytatásánál?	Lapozz a **64**-re.
A bal kéz felőli folyosón?	Lapozz a **148**-ra.
A jobb kéz felőli folyosón?	Lapozz a **189**-re.
Inkább elhagyod a kriptát?	Lapozz a **309**-re.

4.

Megközelíted a kaputornyokat, ahol erőlködve sikerül kicsit szétnyitnod a hatalmas, jégből készült kapuszárnyakat, amikor is megpillantasz egy alakot az épület tetején. Épp hogy csak sikerül idejében lebuknod, amikor egy nyílpuska-lövedék zúg el a fejed felett. Ha van nálad Nyílpuska valamint hozzá való lövedék, és szeretnél visszalőni, lapozz a **160**-ra. Ha elő akarod húzni a kardod, és közelebb próbálsz kerülni az íjászhoz, lapozz a **292**-re.

5.

A Jégkatedrális hatalmas fehér ajtaja előtt állsz. Egy óriási, kitárt szárnyú madár van rávésve, mely felfelé, az ég felé látszik repülni. Van nálad egy Jégmadár, ami énekelni is tud? Ha igen, lapozz arra a fejezetpontra, aminek a száma megegyezik a madár szárnyán lévő színes sávok számával. Ha nincs nálad a Jégmadár, nem tudsz belépni a Katedrálisba – a masszív ajtók több tonnásak, és esélyed sincs rá, hogy kinyisd azokat. Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát: ha megtalálod a Jégmadarat, amelyik énekel, visszatérhetsz ide, és kinyithatod az ajtót úgy, hogy visszalapozol ide. Most azonban valahol máshol kell folytatnod a keresést, mivel itt nem tudsz bejutni. Lapozz a a **23**-ra.

6.

Nálad van a Jégkard? Ha igen, lapozz a **24**-re. Hogyha nem, akkor lapozz a **43**-ra.

7.

Cobrun, a kereskedő egy kissé szélhámos, ráadásul egy nyafogó kis fickó, de végül is sikerült megalkudnod vele az alábbi árakban. Ha egy varázsitalt akarsz tőle vásárolni, lapozz a **146**-ra, hogy megtudd a hatásukat.

Életerő Itala	5 Aranytallér
Ügyesség Itala	5 Aranytallér
Szerencse Itala	6 Aranytallér

Egyéb tárgyak, amiket megvehetsz itt:

Élelmiszer (2 adagnyi)	1 Aranytallér
Feszítővas	1 Aranytallér
Nyílpuska és 10 lövedék	4 Aranytallér
Nehéz Buzogány	4 Aranytallér
Csomag Só	1 Aranytallér
Hegymászó Felszerelés	3 Aranytallér

A Hegymászó Felszerelés tartalmaz egy Kötelet, néhány Jégcsákányt, és egy Kis Kalapácsot. Ha vásárolsz Nyílpuskát, fel kell jegyezned, hogy hány lövedéket használtál el, és hány maradt még. Itt mindenért fizetned kell, és nincs csalás! A megvásárolt tárgyakat jegyezd fel Felszerelési Tárgyaid közé, az elköltött pénzt pedig le kell vonnod a Kincseidből. Miután befejezted a vásárlást, elgondolkodhatsz azon is, hogy eladsz valamit Cobrunnak – lapozz a **369**-re. Ha inkább letelepedsz aludni, lapozz a **280**-ra.

8.

Fejezd be az Ember-Orkkal vívott küzdelmet! A varázsló minden Harci Körben újabb lövedéket lő rád, így további 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Nem tudsz a férfi közelébe jutni, amíg az Ember-Ork él. Ha sikerül legyőznöd a bestiát, lapozz a **199**-re.

9.

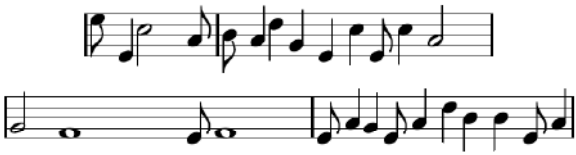
Sikerül megakadályoznod a Sötét Elfet abban, hogy segítő varázslatot bocsásson magára. Jegyezd fel, hogy 2-vel csökkentetted ÉLETERŐ pontját. Ellenfeled most feléd repülve lefelé ereszkedik, hogy tőrével támadjon rád. Lapozz a **272**-re. Az ottani fejezetponton található ÜGYESSÉG pontjából levonhatsz 1-et, mivel sikerült az ügyességnövelő varázslatát félbeszakítanod.

10.

A Jéggólemet nem tudod bolonddá tenni azzal, hogy finomkodó, vékonyka hangon mondasz neki valamit. Megüt a lándzsája végével, és ha a Gólemek tudnak megvetően nézni, akkor ez most nagyon megvetően néz le rád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy harcolni. Lapozz a **333**-ra.

11.

Ránézel a hatalmas jégorgonára. Természetesen ötleted sincs, miként szólaltasd meg, de amikor közelebbről megvizsgálod, észreveszed, hogy az angyal egy jégből készült táblát tart, melyen valamiféle zene van lejegyezve. A lejegyzés formája egy kissé összezavar – eleget tudsz a kottákról ahhoz, hogy észrevedd, nem a szokványos zenei lejegyzéssel készült. Még azt figyelembe véve is, hogy az Elfeknek van néhány különös elképzelésük a zenével kapcsolatban, ez a kotta itt nagyon furcsának tűnik neked. Vajon ki tudod-e találni a mélyebb értelmét is az egésznek?



Miután készen állsz rá, hogy tégy valamit, mi lesz az?

Magadhoz veszed a Jégkulcsokat,
ha még nincsenek nálad? Lapozz a **83**-ra.

Átkutatod a sírokat,
ha még nem tetted? Lapozz a **101**-re.

Kimész innen, és a Jégpalota más
részén folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

12.

Oldalazva közelítesz a sötétségen túli kör alakú kamra felé, amiben halványan pislákoló fény látható. Ez azonban nem elegendő ahhoz, hogy részleteket ki tudj venni, mivel a kamra bejáratát egy vastag, ragadós pókhálófonat torlaszolja el, mely jó két méter mélyen borítja a bejáratot, és úgy tűnik, mintha még a mögötte lévő helyiséget is teljesen betöltené. A fény és a kamrából érkező búgó hangok alapján ráébredsz, hogy mindenképp be kell jutnod oda, de láthatólag nincs más lehetőség erre, kizárólag a pókhálón keresztül. Ha szeretnél mágiát használni, hogy átjuss rajta, lapozz a **99**-re. Ha egyszerűen belegázolsz a hálóba, és megpróbálod áterőszakolni magad rajta, lapozz a **185**-re.

13.

Az ajtó nyitva, így látod odabenn ellenfeled és érzed a szagát is: egy mocskos, beteges kinézetű valami, ami bűzlik az égett hús és kén szagától, folyadék szivárog a testén lévő vörös püffedt csíkokból. Kéklő, füstszerű köd borítja a testét, ami fullasztó és fertelmes szagú. A Füstdémon nem a legerősebb fajta démon, de azért ereje összemérhető a tiéddel.

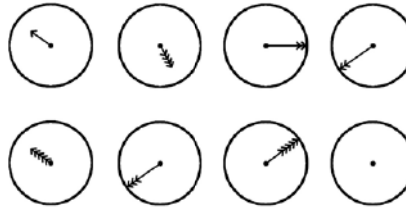
Átmenetileg le kell vonj 1 pontot az ÜGYESSÉG pontjaidból, amíg ezzel a pokolfajzattal harcolsz – a füst ilyen hatással van rád. De ez csak átmeneti, és nem kell végleg csökkentened ÜGYESSÉG pontjaid számát.

Füstdémon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha győzöl, egy fuldokló torokhangot hallasz a túlsó helyiségből. Egy másik szörny lenne? Ha odamész, és megvizsgálod, lapozz a **233**-ra. Ha óvatosabb vagy, és elhagyod ezt a helyet, keresve egy sokkal üdvösebbet, ahol a nap végén kialudhatod magad, lapozz a **154**-re.

14.

Hirtelen ismét a galéria alatt találod magad. A levegőben egy apró ékszer függ, amit nem látsz teljesen jól onnan, ahol most állsz. Alatta egy jég monolit, ami csak nemrég jelenhetett meg itt, és amibe nyolc óraszámlap van vésve. Az első hétnek szépen megmunkált mutatói vannak, a nyolcadik azonban teljesen üres. A hét mutatós számlap a következők szerint áll:



Ki kell találnod, hogy mi lehet a nyolcadik, utolsó számlapon a mutatók állása, amivel a sorozat végződik.

– Nem segítek azokon, akik nem elég agyafúrtak és talpraesettek. – Mealin hangját most hallod utoljára, ahogy visszahangozva elhal a helyiségben.

Ha megoldod a rejtvényt, tudni fogod, hogy a mutatónak merre kell állna az utolsó számlapon, illetve, azt is hogy hány nyíl van rajta. Szorozd össze ezt a két számot, majd lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát eredményül kaptad. Ha nem tudod megoldani a fejtörőt, és feladod, lapozz a **300**-ra. Ha nálad van a Repülés Itala, és használni akarod, hogy megszerezd az ékszert, lapozz a **238**-ra.

15.

Egy nagy, rosszul megvilágított alagsori kamrában állsz. Néhány fénysugár látható itt, de ezen kívül semmi más – egészen addig, míg teljes meglepetésedre, egy apró teremtmény, ami mintha jégből lenne, elő nem bukkan a padlóból, és meg nem ragad valamit tárgyaid közül. Az apróság csupán a térdedig ér, és úgy néz ki, mint egy aszott kis Gnóm, vagy Gremlin. A kis féreg ellopta egyik tárgyad! Az apró lény után kapsz, miközben ő az árnyékok felé menekül. Dobj két kockával mindkettőtök számára, és add hozzá az ÜGYESSÉG értékeiteket, hogy megállapítsd Támadóértékeiteket (a kis lény ÜGYESSÉGE 8). Ha neked van nagyobb Támadóértéked, lapozz a **211**-re. Ha a lénynek nagyobb a Támadóértéke, lapozz a **109**-re.

16.

Arról a helyről, ahol állsz, meglátsz egy Fagyóriást lapulni egy valamivel alattad álló szikla mögött. Hogyha le akarsz menni a völgybe, hogy szembeszállj vele, lapozz a **40**-re. Ha inkább továbbnyomulsz itt, a magasban vezető úton, lapozz **132**-re.

17.

Amikor lebuksz, és elrohansz az Elf őrszem mellett, az varázspálcájából rád lő egy csomó apró, gyöngyházfénnyel ragyogó gömböcskét, melyek beléd csapódva felrobbannak, kellemetlen, mágikus sebzést okozva. Dobj egy kockával, és adj hozzá 1-et. Ez a szám lesz az a pontszám, amit ÉLETERŐ pontjaidból vesztesz. Szerencsére az elágazás már nincs az öreg szellem pálcájának hatósugarában, aki nagyon lassan mozog ahhoz, hogy el tudjon kapni téged (már ha még életben vagy egyáltalán). A kereszteződésnél merre haladsz tovább?

A veled szemben lévő, jégből készült lépcsőkön? Lapozz a **64**-re.
A balra lévő járaton? Lapozz a **148**-ra.
A jobbra lévő járaton? Lapozz a **189**-re.

18.

Az egyik falon egy nagyon ügyesen elrejtett, félrecsúsztatható panelre leszel figyelmes. Mit teszel most?

Kinyitod ezt a titkos átjárót? Lapozz a **365**-re.
Visszatérsz az elágazáshoz, és jobbra fordulsz? Lapozz a **118**-ra.
Visszatérsz az elágazáshoz, és egyenesen mész tovább? Lapozz a **279**-re.

19.

Végigrohansz a folyosón, de a Gólem helyiségében azt látod, hogy az annak másik végében lévő, kifelé vezető lépcsőket a rengeteg lehulló kőszikla már eltorlaszolta, így arra nem mehetsz tovább. Még több értékes időt vesztegettél el, ráadásul egy újabb nagy faldarab zuhan rád, és felsérti az oldalad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Vissza kell menned az elágazáshoz, és a másik folyosón próbálkozni. Lapozz a **38**-ra.

20.

Túl későn jut eszedbe, hogy a Sarki Féreg majdnem teljesen vak, és a szaglása segítségével vadászik, így a hótorlasz mögé bújás nem valószínű, hogy működni fog. A kiéhezett szörny hátba támad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdj vele! Lapozz a **382**-re.

21.

Végül az utolsó törékeny, beburkolt testet is visszahelyezed szarkofágjába. Hirtelen egy mély, fájdalmas sóhaj hangja tölti be a hatalmas boltozat alatti teret, majd – nagyon rövid ideig – dermesztő hideget érzel homlokodon. Kezed rátapasztod, és tenyered alatt egy jelet érzel, ami eddig nem volt ott: csillag alakú, amit egy tükröződő jégdarabba bámulva meg is nézel. Nem fájdalmas, de azért egy kissé kellemetlen. Most már visszamész az elágazáshoz. Lapozz a **3**-ra.

22.

Megiszod a Repülés Italát, és a levegőbe emelkedsz – nem túl elegánsan, de hát végül is nem túl gyakran csináltál ilyet életedben. Mikor már a levegőben vagy, nem okoz gondot leakasztanod a láncról a füstölőt. Magaddal viszed, ezért jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Mielőtt a varázsital hatása elmúlna, lassan kilebegsz a helyiségből, le a lépcsőn. Lapozz az 57-re.

23.

A Jégpalota hatalmas, fenséges építmény, a jég számtalan formájú és színű változatából építették. A főkapunál állva körülnézel: a jobbodon egy torony, melynek bejárata felett egy pajzscímert látsz: ez a Pajzsok Tornya. A tőled balra lévő másik torony teljes felületét gyönyörű, többszínű jégcsapok borítják: ez a Szivárványjég Tornya. Távolabb, balra van a Fekete Jég Tornya, a vele szemben lévő torony pedig mintha csak félig lenne valóságos. Valószerűtlenül fényes és kecses: a Tágas Fény Tornya. Közvetlenül veled szemben, de jókora távolságban egy hatalmas épület, a Nagytorony áll. Mindegyik építménynek egy-egy jégből készült ajtaja van a lábánál, de egyéb bejárat nem látható rajtuk. A palotát körbeölelő falakon és tornyokon belül, számos egyéb épületet figyelhetsz meg. Lakóházak, műhelyek, raktárak, boltok állnak változatos és szemet gyönyörködtető kialakításban mindenfelé. Fenségesen tekint le rájuk a ragyogó, hatalmas kupolával ékesített Jégkatedrális, melynek szintén jégből készült, komor hangulatú ajtaja le van lakatolva.

24

Itt tartózkodásod ideje alatt a fent leírt helyszínek mindegyikére csupán egyetlen egyszer léphetsz be, kivéve, ha a szövegben kifejezetten másra kapsz utasítást. Ezért pontosan fel kell jegyezned, hogy hol jártál már a Jégpalota területén. Ha első alkalommal nem találod meg, amit keresel, felesleges oda újra visszamenned. Azonban, ha a helyszínek valamelyikére megpróbálsz ugyan, de valamiért nem tudsz bemenni (pl. zárva van az ajtaja, és nincs hozzá kulcsod), akkor, amikor már tudod, hogy hogyan juthatsz be oda, ismét visszamehetsz. Akkor hát hová mész most?

A Pajzsok Tornyába?	Lapozz a **84**-re.
A Jégkatedrálisba?	Lapozz az **5**-re.
A Fekete Jég Tornyába?	Lapozz a **287**-re.
A Tágas Fény Tornyába?	Lapozz a **381**-re.
A Szivárványjég Tornyába?	Lapozz a **320**-ra.
A Nagytoronyba?	Lapozz a **278**-ra.
A műhelyekhez?	Lapozz a **2**-re.
A boltokhoz?	Lapozz a **163**-ra.
A lakóházakhoz?	Lapozz a **371**-re.

24.

Tassaskil elveszi tőled a Jégkardot, és kezével végigsimítja a pengéjét, eközben ujjai alatt mágikus szikrák pattognak, repkednek. A foglalatot és a kardgombot alkotó jég legbelsőbb rétegében mély égkék szín ragyog fel. Most visszaadja neked: kemény, mint az acél, pengéje élesebb, mint bármely más, fémből készült fegyveré. Ahogy megmarkolod, érzed, hogy a jég hűvös, de nem fagyos, és nem is olvad meg, vagy válik csúszóssá kezedben. Ez egy legendás fegyver, egyike azoknak, amik még legvadabb álmaidat is túlszárnyalják. 2 pontot adhatsz ÜGYESSÉG értékedhez, amikor ezt a fegyvert használod, és ezzel ÜGYESSÉG pontjaid akár meg is haladhatják a *Kezdeti* ÜGYESSÉG értékedet.

– Már csak egy kis varázslat maradt hátra – mondja Tassaskil, hangjában valódi erőfeszítés érződik. – Egy kisebb bűbájt tudok még a fegyverre bocsátani, ami segít neked vagy a varázslókkal, vagy a Démonokkal folytatott küzdelemben, a te választásod szerint. Melyiket választod?

Segítséget a varázslók ellen? Lapozz a **136**-ra.
Segítséget a démonok ellen? Lapozz a **173**-ra.
Megköszönöd Tassaskil segítségét, és nem kérsz tőle semmit, hanem inkább távozol? Lapozz a **94**-re.

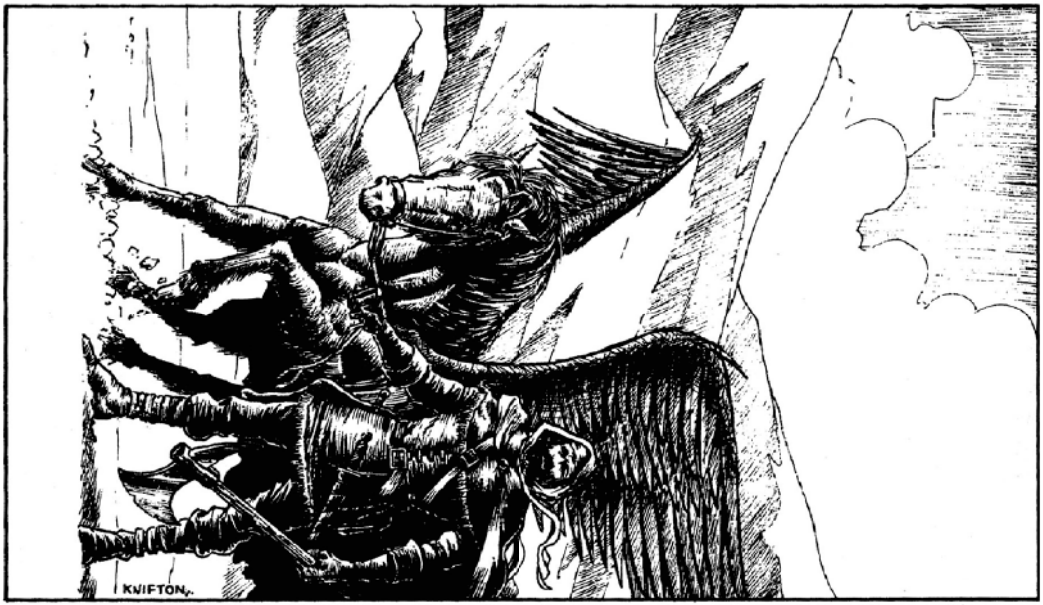
25.

Sajnos nem sikerül becsapnod az őrök éles hallását, ahogy a nyitott ajtó előtt lábujjhegyen próbálsz meg ellopakodni. Lapozz a **376**-ra.

26.

A járat enyhén lejt, végül egy széles galériára érkezel. Lenézel, és alattad óriási körben narancsvörösen izzó, perzselően forró gömböket látsz, melyek a levegőben lebegnek. Alattuk kőből épült csúszdákat és nyílásokat látsz. Úgy véled, hogy valamilyen módon ezek adhatják a pusztító erőt. Itt semmit sem tehetsz: valahol máshol lennie kell egy irányító berendezésnek, amit esetleg tönkre tudnál tenni, elpusztítva ezzel az egész Gömböt. Sajnos azzal, hogy itt ácsorogsz, felhívtad magadra az egyik őrszem figyelmét: a levegőből egy tűzoszlop ront rád – egy Tűzelementál!

Van egy gyűrű nálad? Ha igen, tudnod kell a nevét annak a személynek, akié a gyűrű volt előzőleg. Alakítsd át a nevének betűit számokká a könyv végén lévő táblázat segítségével, és add össze őket; majd lapozz arra a fejezetpontra, aminek a száma megegyezik a kapott értékkel. Ha nincs nálad gyűrű, lapozz a **194**-re.


KNIFTON

27.

A terep itt még mindig dimbes-dombos, de előtted, a távolban egy fennsík is jól kivehető. A szél hópelyheket kavar fel. Az ég olyan kék és tiszta, amilyet még soha életedben nem láttál, a minden meleget nélkülöző napsugarak pedig visszaverődnek a hó felszínéről, félig megvakítva téged. Valószínűleg ez lehet az oka, hogy egész addig nem veszed észre az Égi Lovasokat, míg hátasaik szárnycsapásainak hangja el nem ér. Riadtan nézel körbe: két barbárt veszel észre, akikhez hasonlót még soha életedben nem láttál, amint épp lekászálódnak vastag bundájú, Pegazusokhoz hasonló állataik nyergéből, hogy megnézzék, ki hatolt be területükre. Elmondják, hogy ők a Fagyosszél törzs lovasai: hatalmas bárdokat és kést viselnek, vadnak és nagyon erősnek látszanak. Hacsak nem vagy rákényszerítve, nem is akarsz összecsapásba keveredni ilyen hatalmas harcosokkal. Van nálad egy Bronz Medál? Ha igen, lapozz a **152**-re, ha nincs, lapozz a **177**-re.

28.

Elsütöd a Hidegség Varázspálcáját a mágus felé, aki kínjában hangosan felkiált, ahogy a fagyott hókristályokból álló kúp eléri, és teljesen átfagy tőle. A sebzés, amit így okoztál neki, több, mint normál esetben lenne, mivel Zeverin – egy rá bocsátott mágikus átok következtében – különösen érzékeny a hideggel szemben. Veszít 8 ÉLETERŐ pontot! Ha már okoztál neki legalább 5 sebzést ÉLETERŐ pontjaiban (nyílpuskával), akkor meghal. Ebben az esetben lapozz a **325**-re. Egyébként még mindig életben van, de már nagyon rossz formában (jegyezd fel *Kalandlapodra* mennyit sebeztél már rajta, arra az esetre, ha harcra kerül a sor). Varázspálcád kimerült (húzd le *Kalandlapodról*), így most valami mást kell kitalálnod.

29–30

Mi teszel most?

Használod a Repülés Italát, ha van nálad belőle?	Lapozz a **339**-re.
Használod a nyílpuskádat, ha van nálad?	Lapozz a **139**-re.
Magadra varázsolod a Védelem a Hidegtől varázsigét, hogy védd magad?	Lapozz a **85**-re.
Megragadod kardod, és vársz egy jó lehetőségre, hogy támadhass?	Lapozz a **372**-re.

29.

Egy lehulló szikladarab megsebesít. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Sajnos nincs időd, hogy megállj enni (ugyanakkor egy adag varázsitalt, brandyt, vagy akvavitet elfogyaszthatsz). Továbbmész a folyosón, és óvatosan belesel a végén lévő helyiségbe. Lapozz a **134**-re.

30.

A páncélkészítő műhelyben rengeteg félig kész dolgot találsz, melyek a falon, jégből készült szegeken lógnak, vagy épp a munkapadokon hevernek. Egyetlen olyan teljesen kész, finoman megmunkált láncinget sem találsz, amit a Jégelfek általában viselni szoktak. Semmilyen más varázstárgyra sem bukkansz a hosszúra nyúlt keresgélésed ellenére sem. Mit teszel most?

Folytatod itt a keresést?	Lapozz a **352**-re.
Átkutatod az ékszerkészítő műhelyt?	Lapozz a **218**-ra.
Átkutatod a fegyverkovács műhelyt?	Lapozz a **342**-re.
Elhagyod ezt a műhelyt, és a Jégpalota egy másik részén kutatsz tovább?	Lapozz a **23**-ra.

31.

Óvatosan araszolsz lefelé a partoldalon, de hamarosan észreveszed, hogy az egy igen meredek, sziklás kiszögellésre vezet. Van nálad Hegymászó Felszerelés? Ha igen, lapozz a **190**-re, ha nincs, lapozz a **322**-re.

32.

Ha nálad van a Jégmadár, akkor egy könyvnek is kell nálad lennie. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek száma megegyezik a könyv oldalainak számával. Ha *igazából* még sincs nálad a Jégmadár, lapozz a **23**-ra.

33.

Hirtelen Elfek szellemei, kísértetei vesznek körül. – Azt az egyik utolsó hírvivőnktől szerezte meg, akit meggyilkolt érte! – mondja az egyikük mérgesen.

Az Ezüst Brossra mutat, amit – most már emlékezve rá – egy Óriástól szereztél. Biztos az ölte meg az említett Elfet, aki az ékszert sok évvel ezelőtt viselhette. Túl késő már, hogy ártatlanságod bizonygasd: vesztesz 1 SZERENCSE pontot. A szellemek összegyűlnek körülötted, és arra készülnek, hogy ütések záporát zúdítsák rád. Ha megkockáztatod, hogy odarohanj a kulcsokért, mielőtt elmenekülsz, lapozz a **195**-re. Ha ennél körültekintőbb vagy, és még az előtt kirohansz a toronyból, hogy ellenfeleid rád támadhatnának, súlyos

sebesüléseket okozva neked, lapozz a **23**-ra.

34.

Dobj két kockával! Ha a dobott szám ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **76**-ra. Ha több, mint az ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **329**-re.

35.

A Sötét Elf rendkívüli gyorsasággal rántja elő kardját a hüvelyéből. Habár nincsenek hatalmas izmai, fürgesége és ügyessége kompenzálja azt.

Sötét Elf Varázsló	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7

Ha győztél, lapozz a **70**-re.

36.

A Szerencse Varázslat ezen formáját bármikor végrehajthatod, kivéve harc közben. Dobj egy kockával, és oszd el a dobott számot 2-vel, felfelé kerekíts; az eredmény mondja meg, hogy hány SZERENCSE pontot kapsz vissza (tehát ez 1–3 közötti pont lehet). Természetesen SZERENCSE pontjaid nem haladhatják meg a *Kezdeti* értéket. Lapozz vissza a **360**-ra.

37.

Utad egy kanyargós, jellegtelen folyosón vezet át, ami végül egy csupasz, furcsa módon gömb alakú kamrában végződik. Már épp belépnél a helyiségbe, mikor egy füstből álló alak kezd formát ölteni odabenn, és némán feléd kezd siklani! Ha már voltál itt ezelőtt, és megküzdöttél ezzel az ellenféllel, akkor ez egy újabb példány, ami az előző helyébe lépett. Ha itt akarsz maradni, és megvárni, mi történik, lapozz a **237**-re. Ha elmenekülsz, és visszamész az elágazáshoz, ahonnan jöttél, lapozz a **379**-re.

38.

Végigrohansz a hosszú folyosón, de kijáratnak nyomát sem látod magad előtt. Közben a rázkódástól kőtömbök kezdenek alázuhanni. Most már valóban elkeseredett harcot vívsz az idővel. Dobj két kockával, és adj a dobott számhoz 1-et. Ha az eredmény ugyananynyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG értéked, lapozz a **91**-re. Ha pedig több, lapozz a **62**-re.

39.

Az biztos, hogy nagy szerencse, hogy leguggoltál, mielőtt benyitottál az ajtón: tüzes nyilacskák záporoznak el a fejed felett! Sajnos azonban ezek csak a legkisebb veszélyt jelentették azokból, melyek ebben a forró, párás szobában még rád leselkednek. Lapozz a **286**-ra.

40.

Ahogy a völgyben gyalogolsz, egyszer csak egy hatalmas alakot pillantasz meg, aki épp egy szikla mögül lép elő: csúnya arcán féloldalas, kellemetlen vigyorral és egy láthatóan igen súlyos bunkóval közelít feléd. Fehér hajából, szakállából, a szőrmékből, amit visel és nem utolsó sorban abból a tényből kiindulva, hogy van vagy 5 méter magas, megkockáztatod levonni azt a nyilvánvaló következtetést, hogy ez csakis egy Fagyóriás lehet.

– Van kincsed, idegen? – kérdezi, miközben kihívóan néz rád, sokat mondóan markolászva bunkóját.
Mit teszel?

Megtámadod a Fagyóriást?	Lapozz a **226**-ra.
Adsz valamilyen kincset neki?	Lapozz a **174**-re.
Megpróbálsz beszélni vele?	Lapozz a **373**-ra.

41.

Gyorsan átkutatsz néhány félig lerombolt kunyhót, és találsz néhány tárgyat, amik segítségedre lehetnek a hegyen keresztül vezető utadon: néhány Jégcsákányt, egy Kis Kalapácsot és egy jó hosszú Kötelet. Ezek együtt egy tárgynak számítanak (úgy írd be a *Kalandlapodra* a Felszerelési Tárgyaid közé, mint Hegymászó Felszerelés). Ezeken kívül találsz még 2 Aranytallért (jegyezd ezt fel a Kincseid közé). Mostanra a falusiak megtettek minden tőlük telhetőt, hogy segítsenek sérült társaikon, és nem veszik jó néven, hogy te ez idő alatt magadnak keresgéltél, ahelyett, hogy a súlyos sérülteken segítettél volna. Most, ha meg akarod keresni a falu bölcsét, lapozz a **366**-ra. Ha inkább azonnal a Gömb nyomába eredsz, lapozz a **111**-re.

42.

– Szükséged van valakire, aki bűbájt bocsát a kardodra. Keresd meg azt, aki segíthet neked ebben. Menj fel a lépcsőn, és fordulj jobbra! – parancsolja Elokinan. Követed utasításait. Lapozz a **148**-ra.

43.

Ha nincs nálad a Jégkard, Tassaskil nem tud neked segíteni. Szomorúan bandukolsz vissza az elágazáshoz, azon tűnődve, mi tévő légy. Lapozz a **3**-ra.

44.

A Jégkulcsokat használva kinyitod a kaput, mely a Jégkriptákhoz vezet, és elindulsz lefelé. A járat tulajdonképpen egy olyan lejáró, melyet vékony réteg teljesen átlátszó jég borít. Ha van nálad egy Zacskó Só, lapozz a **261**-re. Ha van Tűzlehelet Itala nálad, és használni akarod, lapozz a **315**-re. Ha egyik sincs a birtokodban, lapozz a **395**-re.

45.

Lemész a lépcsőn, és kinyitod az ajtót. Mögötte egy kisebb lakosztályt találsz, melynek helyiségei mind üresek, kivéve egyet, melyet a Sötét Elfek vezetője a jelek szerint hálószobának használt. Átkutatod az ágyneműt; a váltásruhák és egyéb holmik között találsz néhány számodra hasznos dolgot: van itt 4 étkezésre elegendő Élelmiszer, amit magaddal vihetsz; van még itt 3 csomag Elf Kenyér, amelyek mindegyike megfelel egy-egy élelmiszer adagnak, de olyan könnyűek, hogy nem számítanak bele a maximálisan 10 adag Élelmiszer készletedbe, azaz mindenképp magaddal viheted hátizsákodban. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, és később majd ne felejtsd el lehúzni, ha fogyasztasz belőlük. Találsz itt még egy zöld Kerámia Palackot, melyen a „Repülés Itala" felirat található, ami később

hasznodra lehet. Ezt is írd fel *Kalandlapodra*. Ezután *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **380**-ra. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **120**-ra.

46.

Az ital elfogyasztásával egy Elf illúzióalakját öltötted magadra, amivel sikerül teljesen megtévesztened az öreg őrszemet: int a kezével, hogy továbbhaladhatsz. A kereszteződésnél merre mész tovább?

A veled közvetlenül szemben lévő, pár lépésnyire lévő lejáraton?	Lapozz a **64**-re.
A tőled balra lévő járaton?	Lapozz a **148**-ra.
A tőled jobbra lévő járaton?	Lapozz a **189**-re.

47.

Ellenfeled ÜGYESSÉG értéke 8. Amikor az első Körödet megnyered, lapozz a **256**-ra. Amikor a Sötét Elf megnyeri első körét, lapozz a **316**-ra. Ha elfogynak a lövedékeid, és még nem ölted meg ellenfeledet (vagy ha úgy döntesz, hogy inkább a kardodat használod), el kell indulj a torony lábánál lévő ajtóhoz, ezért lapozz a **196**-ra. Amikor harmadik alkalommal is eltaláltad, lebukik, és nem látod többet, ezért be kell menned a toronyba, hogy végezz vele, lapozz a **196**-ra.

48.

A vastag ajtó mögött egy cellát találsz, benne pedig egy megbéklyózott férfit, akit a sima felületű, fekete falhoz láncoltak. Megszerezhetnéd a bilincs kulcsait az Ember-Ork övéről, amivel kiszabadíthatnád a félig eszméletlen rabot, de mindez sok időbe telne, ami azt jelentené, hogy talán mindkettőtöket maga alá temetne az összeroppanó Gömb! Ha kiszabadítod a rabot, és magaddal hurcolod, lapozz a **184**-re. Ha hátat fordítasz neki, hogy magadat mentsd, lapozz a **121**-re.

49.

Lámpásoddal világítasz magad előtt, mikor belépsz a sötét helyiségbe. Egymásra dőlt, fémből és jégből álló, nehéz berendezések kupacát látod, melyek alól egy kézforma nyúl ki feléd. A kéz egy szellemé – se hús, se csontok. A nyögés azonban, mely semmivel össze nem téveszthetően elkeseredésből és valóságos fájdalomból fakad, onnan, a hatalmas tömegű, kicsavarodott acél- és jégkupac alól érkezik! A kézért nyúlni minden bizonnyal nagyon kockázatos: egyes szellemlények képesek elszívni az életenergiát, ráadásul még magadra is ránthatsz a nehéz törmelékből. Mit teszel hát?

A kézért nyúlsz, hogy segíts? Lapozz a **142**-re.
Távozol, és átvizsgálod a páncélkészítő műhelyét, ha még nem tetted? Lapozz a **30**-ra.
Távozol, és az ékszerkészítő műhelyét vizsgálod át? Lapozz a **218**-ra.
Távozol, és a Jégpalota valamelyik másik részén folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

50.

Odadobsz egy kis ételt a medve elé – vonj le 2-t Élelmiszerkészletedből. Elindulsz, hogy valahol máshol találj egy megfelelő helyet az alvásra, de a medve követi a szagot: tudja, hogy amíg étel illatát érzi, addig lesz ingyen ennivaló. Még többet akar, de a legjobb az lenne számára, ha téged falhatna fel. Mivel próbálkozol?

Még több élelmet dobsz a medvének? Lapozz a **393**-ra.
Megtámadod a grizzlyt? Lapozz a **244**-re.
Felmászol egy fára, hogy elrejtőzz a medve elől? Lapozz a **96**-ra.

51.

A saját szemed láttára változik meg az alakod: kevésbé valóságosnak látszol, körvonalaid kissé csillognak, és könnyebbnek érzed magad (mindezek a változások Pegazusodon is végbemennek, már ha épp egy ilyenen lovagolsz). Azt reméled, hogy ez a varázslat segíteni fog abban, hogy a Torony őrei előtt észrevétlenül tudj elmenni. Erről hamarosan meg is bizonyosodsz, mivel épp egy kétfejű Óriás mellett repülsz el, aki az egyik bejárat melletti őrhelyen állva egyáltalán nem reagál semmit megjelenésedre. Úgy véled, hogy ez egy nagyon erős varázslat lehetett... Most azonban végre a bejáratnál állsz. Ha Pegazussal jutottál ide, akkor a lény, miután letett téged, elrepül. Összeszeded minden bátorságod, megragadod a kardod, és belépsz a Pusztítás Tornyába. Lapozz a **266**-ra.

52.

Amikor beviszed az utolsó csapást, a Kísértet alakja egyszeriben megváltozik: ellenfeledráncos spektráltestének burkából egy fiatal Elf mosolygós tekintetű alakja bújik elő. Az őrület, mely bebörtönözve tartotta szerencsétlent abban a meggörnyedt, gonosz kinézetű alakban, végleg szertefoszlott. Talán valamiféle átok lehetett... Mindenesetre megszabadítottál egy Elfet szenvedéseitől. Nyersz 1 BECSÜLET és 1 SZERENCSE pontot.

Körülnézel a sírok között, de nem látsz semmi érdekeset, mely magára vonná figyelmedet. Felmész a lépcsőn, és azt veszed észre, mintha a torony fekete jege kezdene veszíteni nyomasztó hangulatából. A sötétség oszlani kezd, és a falban lévő, eddig csukott bejárat ajtaja hirtelen kivágódik. Mögötte márványszerű jégből álló lépcső vezet a torony tetejére. Ha felmész ezen a lépcsőn, lapozz a **82**-re. Ha elhagyod a tornyot, hogy máshol folytasd a kutatást, lapozz a **23**-ra.

53.

Enned kell egy adag élelmet a nap végén, majd sikerül egy biztonságos helyet is keresned az alváshoz. Reggel, amikor is egy újabb adag ételt elfogyasztasz, észreveszed, hogy egy magas szikla tetején vagy, ami a völgyre tekint le. A füst már tisztul, és az odalenn fekvő hatalmas kő Gömb még mindig köpködi a tüzet, és egészségtelen, fekete füstöt ereget magából. Néhány alacsony, emberszerű alak ácsorog körülötte. Az már látszik, hogy trükkös lesz innen lemásznod. Dobj két kockával, és adj 2-t a dobott számhoz, ha nincs Hegymászó Felszerelésed, illetve vonj le belőle 2-t, ha van. Ha a módosított összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontod, akkor megbotlasz, lehorzsolod végtagjaid, és egyéb zúzódásokat, karcolásokat szenvedsz – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha a kapott eredmény kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, biztonságban leérsz.

Most már csak néhány száz méterre vagy a Gömbtől. Megperzselt, elfeketedett fatörzsek, sziklák között araszolsz előre. Sajnos alig van fedezéked, így aztán hamar észre is vesz két őrszem. Úgy néznek ki, mintha mágia mozgatná őket, és kék a testük: a bennük lévő víz csupa fagyott jég, és ami a lélegzetük párája lenne, az fagyott zúzmarává válik arcuk előtt. Tekintetük üres, arcuk kifejezéstelen. Egyszerre kell megküzdj a két Jégszellemmel. A csata minden körében kockadobással kell meghatározd a te és mindkét ellenfeled Támadóerejét. A legmagasabb Támadóérővel bíró küzdő fél az, aki abban a körben sebesülést okoz ellenfelének.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Jégszellem	7	7
Második Jégszellem	7	6

54–56

Amikor az első találatot beviszed valamelyik Jégszellemnek, lapozz a **106**-ra. Ha megölöd valamelyiket, lapozz a **165**-re. Ha győzöl, akkor lapozz a **297**-re.

54.

A rémisztő látványt hirtelen felváltja az a megnyugtató felismerés, hogy a beszakadt plafon semmi más, csupán egy aktiválódott illúzió, amitől nem eshet bajod. Merre mész most?

Kimész innen, és a kamrával szemközt lévő másik helyiséggel próbálkozol?	Lapozz a **200**-ra.
Elhagyod a tornyot, és máshol kutatsz tovább?	Lapozz a **23**-ra.
Kimész, majd fel a lépcsőn?	Lapozz a **242**-re.

55.

Ez egy elképesztően rossz húzás volt. Egy túlhevített, lángoló sziklagömbökből álló körgyűrű felé zuhansz, és néhány pillanatnyi borzasztó haláltusát követően testedből nem marad más, csupán egy nagy kupac hamu. Kalandod itt véget ér.

56.

A Jégmadár ismét énekelni kezd, a szellemek hangja vele együtt emelkedik, és olvad össze egy csodás harmóniává. A sokszólamú ének visszhangjai a Jégkatedrális távoli zugaiból, repedéseiből verődnek vissza. A kísértetek alakja halványulni kezd, ismét visszatérnek saját birodalmukba, miközben a varázslatos madár éneke lassan a végéhez közeledik. Amikor az utolsó Elf lelke is eltávozott, a madár ismét a szárnya alá dugja fejét. A lelkek itt ismét békében nyugodhatnak. Néhány percig néma csendben, fejed lehajtva állsz, de aztán tovább kell haladj létfontosságú küldetésedben.

Mit teszel?

Megnézed közelebbről az orgonát?	Lapozz a **11**-re.
Elveszed az orgona mellől a kulcsokat?	Lapozz a **83**-ra.
Megnézed az itt lévő sírokat?	Lapozz a **101**-re.
Távozol, és a Jégpalota más részén kutatsz tovább?	Lapozz a **23**-ra.

57.

Néhány lépcsőnyit ereszkedsz, ahol aztán egy pihenőre érkezel. Innen folyosók vezetnek jobbra és balra, a lépcsősor pedig tovább folytatódik lefelé. Mit szeretnél most tenni?

A bal oldali folyosót választod, ha még nem jártál ott azelőtt?	Lapozz a **351**-re.
A jobb oldali folyosót választod, ha még nem jártál arra azelőtt?	Lapozz a **200**-ra.
Lemész a lépcsőn, és elhagyod a tornyot, hogy máshol kutass?	Lapozz a **23**-ra.

58.

Ha van nálad Kék Ital, és meginnád, lapozz a **260**-ra. Ha valamilyen másik itallal próbálkozol, akkor annak megvan a megfelelő hatása (pl. visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat, stb.), de másban nincs segítségedre. Ha megküzdesz a Gólemmel, lapozz a **333**-ra. Ha elfutsz, és máshol kutatsz tovább, lapozz a **23**-ra.

59.

Dobj a kockákkal, hogy megállapítsd saját és ellenfeled Támadóerejét, ugyanúgy, ahogy normál esetben tennéd (a Sötét Elf ÜGYESSÉG pontja 10). Ha neked van nagyobb Támadóerőd, lapozz a **202**-re. Ha ellenfelednek van nagyobb Támadóereje, lapozz a **348**-ra.

60.

Átkutatod az Óriás tárgyait, és találsz is néhány dolgot, ami esetleg hasznodra lehet. Van egy kevés főtt fókazsír nála, amit ruhába csavart. Undorító, de (éppen hogy) ehető, és tápláló is (adj 3-at Élelmiszerkészletedhez). Van még 4 Aranytallér nála egy kis erszényben (jegyezd fel Kincseid közé), és egy furcsa, bonyolult mintájú, ezüstből készült bross is. Ha magaddal akarod vinni, írd fel az Ezüst Brossot a Felszerelési Tárgyaid közé. Ha most a völgyben akarsz továbbmenni, lapozz a **155**-re. Ha inkább visszamész, és a magasban futó, sziklás úton mész tovább, lapozz **132**-re.

61.

Az égen a felhők oszlani kezdenek, miközben jó nagyokat lépdelve igyekszel megkeresni a csapást, amit a Gömb hagyott hátra. Már majdnem az egész napod ráment, hogy visszajuss hozzá, de szerencsére hamarosan épp előtted tűnik fel ismét az a törmelékkel teli sáv, ami a Gömb után maradt: felperzselt, megfeketedett fák, visszafagyott olvadék-tócsák. Nagyon óvatosan lépkedsz ezen a csúszós, nyaktörő talajon – a csapás egyik oldala mentén haladsz. Lapozz a **378**-ra.

62.

Nem találsz kijáratot. Tüdőd már majdnem felrobban az erőlködéstől, ahogy minél gyorsabb futásra ösztönzöd tested. Lábaid mintha kocsonyává váltak volna. Hiábavaló erőfeszítéseid végleg szertefoszlanak, mikor egy hatalmas kőtömb zuhan rád, és halálra zúz. Allansiát megmentetted, de sajnos magadat nem sikerült.

63.

Gyáva vagy! Egy lövés hátba is talál. Hegye mérgezett, ezért vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A nyilalló fájdalom

hatására dönthetsz úgy, hogy megfordulsz, és mégis szembeszállsz a Sötét Elffel. Ha így teszel, a bejárathoz mész – lapozz a **196**-ra. Ha inkább mégis elfutsz, és a Jégpalota más részén kutatsz tovább, lapozz a **23**-ra.

64.

Néhány lépcsőfokkal lejjebb egy boltíves, kétszárnyú kapuhoz érsz, ami a padlótól egészen a mennyezetig ér. A kapuszárnyakon nincs se kilincs, se fogantyú, se semmi egyéb dolog, ami egyértelművé tenné, hogy miként lehetne kinyitni. Egyetlen szót látsz a kapuszárnyakba vésve: „*Szólíts*." Ha tudod, hányszor kell kiáltani, lapozz az ennek megfelelő számú fejezetpontra. Ha nem, akkor itt nem tudsz bemenni – lapozz a **3**-ra.

65.

Tisztán látod magad előtt a csuklyás alakot, aki hirtelen előbukkan a kavargó füst alkotta rejtekhelye mögül. Azonnal felismered: Zeverin! Kezei egy varázslóhoz illő módon mozognak, amint egy újabb varázslatot készül rád idézni. Hogy próbálsz erre reagálni?

Használod a Repülés Italát, ha van nálad belőle?	Lapozz a **339**-re.
Használod a nyílpuskádat, ha tudod?	Lapozz a **139**-re.
Használod a Hidegség Varázspálcáját, ha nálad van?	Lapozz a **28**-ra.
Magadra idézed a Védelem a Hideg Ellen varázslatot, hogy védd magad?	Lapozz a **85**-re.
Megragadod a kardod, és megvárod, míg lehetőséged adódik támadni?	Lapozz a **372**-re.

66.

Torsten nem túl messzire, nyugat felé vezet, oda, ahol a törzse felverte sátrait, és kikötve tartja állatait. Elismerő moraj kíséri történetét a segítőkészségedről, és elhalmoznak mindenféle meleg étellel és akvavittal, ami valami torokszaggató, jeges, kristálytiszta, kömény ízű rövidital – a barbárok kedvence. Kérdezősködsz a Jégszellemekről és a Gömbről, aminek hatására a hangulat egy csapásra komorrá válik. A törzsfőnök lágy hangon ugyan, de alig leplezett dühvel kezd beszélni.

– A Gömb tüzet és halált hoz, melynek oka egy varázsló. Ezt mondják a lelkek. Ez a férfi már sok életet megélt, mindegyikben gonoszabb lett, mint az azt megelőzőben. Ott van a Gömbben, és még sincs ott. Szövetségre lépett a Verem teremtményeivel, Démonokkal, és más éjszakai, lopakodó teremtményekkel. Megteremtette a Jégszellemeket a lemészároltak holttesteiből, hogy a szolgái legyenek. Húsból és jégből, vérből és hóból, csontból és zúzmarából teremtettek. A varázsló egy dallal hozta létre a Gömböt, vér és rémálmok dalával. Dallal, melynek harmóniája mélyebb, sötétebb, mint a dallam, ami a benne rejlő pusztítás hangjaiból áll. – A törzsfő hangja hirtelen furcsán elváltozik: a szavak már nem egy egyszerű barbár szavai. Eszedbe jut, hogy ez a törzs hisz benne, hogy lehet kommunikálni a holtak lelkeivel, és biztos, hogy most egy ilyen lélek beszél a férfi száján keresztül. – Elindultunk a Lelkek Ligetébe, hogy beszéljünk az ősapáinkkal, hogy megtudjuk, mit kell tennünk! – mondja a törzsfő, társai egyetértő morajlásával kísérve. Ez jól hangzik, mégis van némi kétség benned, mert lehet, hogy mire odaérnek, késő lesz… Lapozz a **262**-re.

67.

Mivel elmulasztod a segítségnyújtást, sok lelket hagysz tovább szenvedni, amiért nem akartad holttesteiket illőn újratemetni. Vesztesz 1 BECSÜLET pontot. Ha meggondolod magad, és inkább visszamész segíteni, lapozz a **213**-ra. Ha még mindig inkább valahová máshová mennél a palotában, lapozz a **23**-ra.

68.

Az éjszaka folyamán egy hatalmas, fehér bagoly száll le arra a helyre, ahova éjjeli menedéket építettél magadnak. Szomorúan néz le rád. – A varázsló megmenekült – mondja kissé szemrehányó hangon –, te pedig hagytál odabenn egy embert meghalni. – Nem válaszolsz semmit, arcodon szégyen ül. – Most mindezt jóvá kell tenned, és vissza kell szerezd becsületedet. Csak egyetlen hely van, ahol lehetőséged lehet legyőzni a mágust, és megtalálni a Tornyot: Elokinan Jégpalotájában. Nagyjából 80 kilométerre van innen észak-keleti irányban. Oda kell menj, és meg kell keresd a mágikus kincset, ami megvéd téged a Torony rettegett urától. Ha nem teszed, te is el fogsz pusztulni abban a tüzes halált hozó zivatarban, melyet a Torony fog mindnyájunkra zúdítani. – A hatalmas madár rád néz, a válaszod várja.

Düh hulláma tör elő belőled. Azt kiáltod, hogy elmész bárhova, és megteszel bármit, csak hogy bosszút állj a varázslón, aki lenézően bánt veled, kinevetett, aki megölte a családod, és barátaid. Bármibe is kerüljön, megteszed. A bagoly elégedettnek tűnik. Az éjszakát veled tölti, vigyázva pihenésed. Reggel felébredsz. Új célod és útirányod van. Lapozz a **246**-ra.

69.

– Sok varázstárgy található a Jégpalota területén, de kettő ezek közül igazán figyelemre méltó. Az egyik Tassaskil Kardja, mely a Jégkatedrálisban pihen. Ereje hatalmas, de rejtve szunnyad benne, és csak maga Tassaskil ébresztheti fel újra számodra a kard hatalmát. Ehhez azonban el kell hozzá vinned. A másik Elokinan Kelyhe, melyből akár egy korty is képes egy halandó ÉLETERŐ értékét nagyon magasra növelni, és ezen felül még egyéb más áldásos hatása is van. A kehely Elokinan szelleme mellett nyugszik magában a Jégkriptákban, de ide nem jutsz be a kulcsok nélkül, és…

Sajnos a szellem hangja a semmibe vész, és utolsó szavai elvesznek számodra. Lapozz a **355**-re.

70.

Magadhoz veszed az Elf által összegyűjtött ékszereket, melyek összesen 12 Aranytallért érnek (jegyezd fel Kincseid közé). A további keresgélés a helyiségben semmi új dolgot nem tár eléd: ellenfeled nyilván már korábban elvitte a kincsek nagyobb részét. Az asztalokra erősítve jégből készült gyémántcsiszoló- és puhafém-megmunkáló eszközöket látsz. Az apró jégprizmákat, melyek mágikus fényt tárolnak magukban, a valaha itt dolgozó mesteremberek a finom munkáikhoz használták. Csak csodálni tudod ezeket a kivételes műtárgyakat, és szomorúságot érzel, amiért ezek a kiemelkedő tehetséggel bíró Elfek már sosem gyakorolják itt többé művészetüket. Mit teszel most?

Átkutatod a páncélkészítő műhelyt? Lapozz a **30**-ra.
Átkutatod a fegyverkészítő műhelyt? Lapozz a **342**-re.
Távozol, és a Jégpalota egy másik részén folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

71.

A kamra teljesen csupasznak és jellegtelennek tűnik. Vajon találsz itt bármit is? Dobj két kockával! Ha a dobott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **18**-ra. Ha több, úgy viszszatérsz a hármas elágazáshoz – lapozz a **379**-re.

72.

Egy tágas helyiségben vagy a torony tetején. Mikor ide érkezel, egy pillanatig azt hiszed, hogy egy hatalmas előadóteremben állsz, mintha ez egy színház lenne: látod a színpadot, a hatalmas, vörös függönyöket, az ismerős nevető-síró maszkokat mindkét oldaladon... Aztán a látomás hirtelen megszűnik. A látvány helyét egy nagy belmagasságú, hatalmas csarnok veszi át, melyben Elfek egészalakos- és mellszobrai állnak. A faragványok nagyon kifejezőre sikerültek: szinte élethűek, és még mozognak is. További szobrokat is látsz egy galériában, ahol azok körbe-körbe futkosnak. Ide úgy juthatsz el, ha felmászol a mellvéden. Máshová is mehetsz, ha belépsz valamelyik, ebben a teremben lévő fénysugárba. Mit teszel?

Körbebarangolod a fenti galériát, ha eddig még nem tetted?	Lapozz a **150**-re.
Belépsz a piros fénybe?	Lapozz a **274**-re.
Belépsz a kék fénybe?	Lapozz a **167**-re.
Belépsz a fehér fénybe?	Lapozz a **252**-re.

73.

Találsz 1 Aranytallért a féreg belső szerveiben, de nem sikerül elkerülnöd, hogy a csupasz bőrödre fröccsenjen egy kis gyomorsav. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megtisztálkodsz és továbbmész. Lapozz a **282**-re.

74.

Ha nálad van a Kék Ital, és meg akarod inni, lapozz a **46**-ra. Ha bármilyen más italt innál, meglesz a szokásos hatása (pl. visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat *Kezdeti* értékre, stb.), de közvetlen segítségül nem fog itt szolgálni, így hát lapozz vissza a **370**-re, és válassz a többi lehetőség közül.

75.

Mielőtt közelebb jutnál a varázslóhoz, sikerül egy újabb varázslatot végrehajtania. Ezúttal rengeteg aranyló porszemcse táncol körülötted, dermesztő hideget árasztva feléd, ami elszívja energiádat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, a varázslat más kellemetlen hatását nem kell elszenvedned. De ha nem vagy szerencsés, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is a Zeverinnel folytatott csata idejére – ez természetesen hozzáadódik az eddigi ÜGYESSÉG pontjaidat érintő büntetőpontokhoz, ha már vannak ilyenek. Most akkor tedd meg, ami csak telik tőled, mivel sikerült közelebb kerülnöd a mágushoz! Lapozz a **271**-re.

76.

Sikerül egyetlen, a nyakába fúródó lövéssel leterítened a szarvast. Micsoda mázli! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Kikanyarítasz néhány jó nagy darab húst a tetemből, amit Élelmiszerkészletedhez adhatsz, de csak a maximális mennyiséget viheted magaddal. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, de elkülönítetten többi Élelmiszeredtől, mivel addig nem tudod elfogyasztani, míg meg nem főzted. Lapozz a **291**-re.

77.

A Kísértet leszívja életenergiád egy részét – vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Lapoz az **52**-re.

78.

Dobj két kockával, és adj 1-et a dobott értékhez – nem könnyű megtanulni a Pegazust szőrén megülni! Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **182**-re. Ha több, lapozz a **95**-re.

79.

A nehéz ajtón túl rémisztő látvánnyal szembesülsz: a terem, amibe épp most léptél be, hatalmas, van vagy 20 méter hosszú. Falai feketék, veled szemben, a hely túlsó végében egy vászon van kifeszítve, ami pirosnarancs fényben vibrál. Ezeket leszámítva a helyiség elég csupasz, de azért még ki tudsz venni néhány távolabb álló kőtrónt. Ezek egy jókora, fekete kőszarkofág-szerű valami előtt állnak, melynek tetején egy démont formázó szobor látható. Ez egyik kezével egy hosszú fémkart markol, míg a másikban egy fénylő fémszemekből álló lánckorbácsot tart. A szobor szemgödreiben csillogó ékkövek vannak, ujjait ugyancsak drágakövek díszítik.

Két alak áll a trónok előtt: az egyik egy masszív felépítésű Ember-Ork, aki nehézpáncélzatot visel, és egy igen méretes szablyát tart a kezében, míg a másik egy soványabb, szikár testalkatú, fekete hajú, nem túl magas és kissé görnyedt férfi, aki varázslóköpenyt visel. Egyik sem látszik meglepettnek, hogy megjelentél a helyiségben. A varázsló rád néz, majd az Ember-Orkra pillant: – Végezz vele, Dazraak. Nekem ennél fontosabb intéznivalóim is vannak – mondja megvetően, majd hátat fordít neked. A véred felforr, hogy képességeidet becsmérlik, és az Ember-Orkra rontasz. Azonnal ráébredsz, hogy ez nem egy szokványos példány: rendkívül erős, és hatalmas termete ellenére is fürge. Szemében rosszindulatú intelligencia csillog, ami nem jellemző erre a fajra. Nem lesz könnyű legyőznöd.

Ember-Ork Bajnok ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

A csata harmadik Köre után jegyezd fel az Ember-Ork aktuális ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait, majd lapozz a **149**-re.

80.

Bevésed a helyes mutatóállást az utolsó óraszámlapba, mire az ezüst amulett a kezedbe hullik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az amulettet, és írd fel az Elf nevét, akitől úgymond „kaptad" az ékszert: Mealin. Itt az ideje továbbmenni. Be kell lépned valamelyik fénysugárba. Melyiket választod?

A zöldet? Lapozz a **252**-re.
A kéket? Lapozz a **167**-re.
A pirosat? Lapozz a **274**-re.

81.

A varázsgyűrű erős fényt kezd árasztani magából, mely végigkúszik a kardforgató karodon, és érzed, hogy ez az egyszerű kis kard most már megérintheti az Elementált, anélkül, hogy tönkremenne. Erre egyébként a nem varázserejű fegyverek nem lennének képesek, ha egy ilyen nagy erejű, félelmetes varázslénnyel találkoznának. Ha el akarsz menekülni, megteheted; ez esetben vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, amikor a Tűzelementál rád támad, miközben menekülés gyanánt felrohansz a csigalépcsőn – lapozz a **324**-re. Ha inkább maradsz, és megküzdesz a teremtménnyel, tégy meg minden tőled telhetőt!

Kis Tűzelementál ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, felmehetsz a lépcsőkön a következő emeletre – lapozz a **324**-re –, vagy akár két szinttel is feljebb mehetsz a lépcsősor legtetejére – lapozz a **183**-ra.

82.

Felmész a lépcsőn, egy kupolás terembe, mely teli van jégoszlopokkal, amik egy koncentrikusan egymásra

helyezett félkörökből álló, jégből készült lépcsősorig vezetnek. A jég fekete színe itt már teljesen fehérre változott, a fény pedig mintha a plafon közepéből áradna a helyiségbe. Nagyon halkan ének visszhangjait hallod. Hogyha van nálad Jégmadár, lapozz a **32**-re. Ha nincs, a dallam lassan teljesen elhal, te pedig továbbmész, hogy máshol kutass tovább. Lapozz a **23**-ra.

83.

Magadhoz veszed a Jégkulcsokat, melyek egy kulcskarikán, egy szögre felakasztva lógnak az orgona mellett. Egy csomó kisebb-nagyobb kulcsot látsz, összesen 44 darab van belőlük. Ugyanakkor nagyon könnyűnek tűnnek, így nem lesz probléma cipelni őket. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy találtál 44 kulcsot. Most mit teszel?

Megvizsgálod a jégorgonát, ha még nem tetted?	Lapozz a **11**-re.
Átkutatod a sírokat, ha még nem nézted át őket?	Lapozz a **101**-re.
Itt hagyod a helyet, és a Jégpalota más részére mész inkább?	Lapozz a **23**-ra.

84.

Csizmád csikorog az örökké jégbe fagyott talajon, ahogy elhaladsz a Jégelfek házai mellett, a nagyszerűen megépített, csipkézett körvonalú Pajzsok Tornya felé. Ahogy közeledsz, egyszer csak egy nyílpuskalövedék zúg el a fejed mellett. Felnézel, és egy újabb Sötét Elf íjászt pillantasz meg a torony tetején, aki rád lövöldöz. Nem érted, hogy ezek a gyáva gazfickók miért nem állnak ki szemtől-szemben küzdeni, mint egy becsületes harcos?

85–86

Mit teszel most?

Viszonzod a lövéseket számszeríjaddal, ha van? Lapozz a **47**-re.
A torony lábánál lévő ajtó felé iramodsz? Lapozz a **196**-ra.
Elfutsz, és a Jégpalota egy másik részén folytatod a keresést? Lapozz a **63**-ra.

85.

Sajnos te nem vagy olyan gyors a varázslatok végrehajtásában, mint Zeverin. Neki sikerül egy gonosz kis varázslattal hamar végezni – ami tüzes, pörgő kis nyilacskákat repít feléd – még azelőtt, hogy te be tudnád fejezni a védő varázslatodat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, ráadásul a varázslatod is félbeszakadt, és így nem biztosít semmiféle védelmet. Most mit teszel?

Használod a Repülés Italát, ha van nálad belőle? Lapozz a **339**-re.
Használod a nyílpuskádat, ha tudod? Lapozz a **139**-re.
Használod a Hidegség Varázspálcáját, ha nálad van? Lapozz a **28**-ra.
Megragadod a kardod, és megvárod, míg lesz lehetőséged támadni? Lapozz a **372**-re.

86.

Nem sokkal az után, hogy sikerült megmentened a gyermeket, az egész kunyhó összeomlik. A segítséged épp időben érkezett. Nyersz 1 BECSÜLET pontot. A többi falusi már megtett mindent, ami csak lehetséges volt, hogy a sebesülteken segítsen. Most leülsz közéjük, hogy megbeszéljétek, mi is történt. Amit elmesélnek, nem szolgál semmi újdonsággal ahhoz képest,

amit már tudsz: a hatalmas, tüzes gömb a fejük felett repült át, de mikor a falu fölé ért, láthatóan lejjebb ereszkedett, mintha az lenne a célja, hogy a lehető legnagyobb kárt és gyötrelmet okozza. Aztán továbbrepült észak felé. A falusiak közül nincs senki, aki a gyilkos Gömb üldözésére tudna indulni: sokan megsérültek, néhánynak a sebesülteket kell ápolnia, a többiek pedig már készülődnek, hogy a távoli Zengisbe siessenek gyógyszerekért, gyógynövényekért. Büszkék rád, hogy egymagad indulsz a Gömb üldözésére, de nem tudnak veled tartani. Adnak némi felszerelést a hegymászáshoz: néhány Jégcsákányt, egy Kis Kalapácsot, Kötelet (egyben jegyezd ezeket fel a Felszerelési Tárgyaid közé, mint Hegymászó Felszerelés). Ezen kívül még egy Flaska Brandyt is adnak neked: két nagy nyeletnyi ital van benne, mindegyik 4 ÉLETERŐ pontot ad vissza neked, ha megiszod. (A brandyt is írd fel Tárgyaid közé.) Végül, ha vesztettél ÉLETERŐ pontot, akkor most ehetsz annyi élelmet, ami jelenlegi ÉLETERŐ értékedet visszaállítja a *Kezdeti* értékére.

Már túl sötét van ahhoz, hogy tovább indulj, úgyhogy az éjszakát alvással töltöd a falu egyik, még épen maradt lakhelyén. Miközben reggel észak felé indulsz, társaid jókívánságai még visszacsengenek a füledben. Lapozz a **282**-re.

87.

Egy nagyon meredek lépcsőn küzdöd magad felfelé. A hőség, meg sajgó izmaid ellened dolgoznak. Milyen magas lehet vajon ez a pokoli torony? Legalább a lépcsősor végre-valahára véget ér, de ahogy az utolsó métereken felvonszolod magad a távolban lévő árkádsor felé, csak sötétséget látsz magad előtt. Egy pihenőn állsz, ahonnan egy oldalfolyosó is indul, de kijáratot sehol nem látsz benne. Ugyanakkor mintha léptek zaját hallottad volna visszhangzani a folyosó mélyéről.

88–89

Mit teszel most?

Belépsz a sötétségbe?	Lapozz a **319**-re.
Felderíted az oldalfolyosót?	Lapozz a **191**-re.
Varázsolsz valamit?	Lapozz a **103**-ra.

88.

Tovább követed a hosszú, sötét járatot, ami egy idő után nagy ívben lefelé kanyarodik, végül egy hatalmas, hólepte temetőbe torkollik. Szörnyű látvány fogad: néhány őrült szörnyeteg ámokfutást rendezett itt, összezúzva az Elfek nyughelyeit. Kegyetlen pusztításuk során a kék jég összetört, azok hosszúkás darabjait és Elfek szétszórt, szemfedővel takart holttesteit hagyva maguk után. Furcsa, nyugtalanító légköre van a helynek, mintha a dühös lelkek még mindig itt lennének, és fentről szemlélnék a tájat. Mit csinálsz? Hogyha visszamész az Jégpalota bejáratához, lapozz a **67**-re. Ha inkább belépsz a temetőbe, hogy a nyugalmukban megzavart halottakat visszahelyezd sírjaikba, lapozz a **213**-ra.

89.

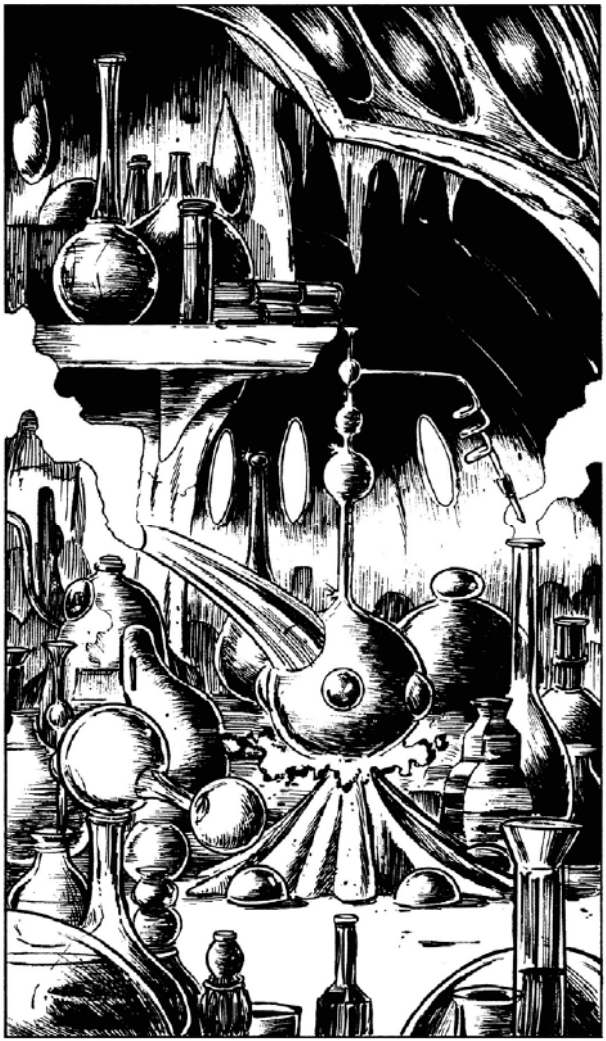
Ugyan mennyit is tudhatsz ennek a mágikus szerkezetnek az irányításáról? Kicsit elvacakolsz egyik-másik drágakővel, aztán úgy döntesz, erősen megrántod a szobor kezében lévő lánckorbácsot. Azonnal megbánod ezt a mozdulatot: erős elektromos áram szalad végig karodon, ezért vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, érzed, hogy az egész Gömb egyszer csak remegni kezd, és rettenetes dübörgő hang tölti be a helyiséget. Rájössz, hogy ideje kimenekülni innen, mert valami borzalmas fog történni hamarosan. Ekkor újabb nyögés hallatszik az ajtó mögül. Ha kinyitod, lapozz a **48**-ra. Ha el akarsz menekülni az elkerülhetetlenül közelgő katasztrófa elől, lapozz a **386**-ra.

90.

A barbár lassan magához tér, és iszik néhány korty vizet a kulacsából, amit odakínálsz neki. Először gyanakvóan néz rád, aztán rájön, hogy te kötözted be a fejsebét, tehát barát vagy. Bizalmasan közli veled, hogy a neve Torsten. Miután megköszöni a segítségedet, elmondja, hogy Jégszellemek kergették – szörnyű teremtmények, melyeket gonosz varázslattal, emberi holttestek maradványaiból hoztak létre. Meglepne, ha igaz lenne, amit mond: a barbároknak élénk fantáziájuk van szellemekkel és hasonló lényekkel kapcsolatban – másfelől azonban nem lehetet akármi, ami képes volt megfutamít egyiküket. Segítesz Torstennek felmászni a lejtőn, egy valamivel hosszabb utat választva, mint amin lefelé jöttél. Azt szeretné, ha visszamennél vele a törzse táborába, hogy megfelelőképp megköszönhesse, hogy megmentetted. Ez egész éjszakás mulatozást, reggel pedig borzasztó másnaposságot jelentene, ugyanakkor nagyon udvariatlan dolog lenne visszautasítani. Ha Torstennel tartasz, lapozz a **66**-ra. Ha inkább elbúcsúzol tőle, és tovább indulsz a Gömb után, lapozz a **235**-re.

91.

Egy nagyon keskeny oldaljáratot pillantasz meg bal felől, ami távolabb, egy újabb helyiségbe vezet. Itt bőrpáncélos embereket látsz, akik valamiféle hevedereket erősítenek magukra: úgy tűnik, evakuálás folyik! Ezt a lehetőséget meg kell ragadnod, így átrohansz a járaton a kamrába. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **134**-re. Ha nem, lapozz a **29**-re.



92.

Ezeket a helyiségeket nyilvánvalóan egy gyógyfűkereskedő, vagy alkimista használta. A gyógynövények, fűszerek és egyéb ritka összetevők mind használhatatlanná fagytak: furcsamód a különböző eszközök, lombikok, üvegcsék is mintha mind jégből készültek volna. Az itt használt égők fogantyúi is örvénylő, szivárványszínű jégből vannak. Egyikükben még oly sok év után is, ha erőtlenül ugyan, de még mindig ott pislákol a Hidegtűz lángja. Az alapos keresgélés elvesz némi időt, ezért el kell fogyassz egy adag élelmet itttartózkodásod alatt. Csupán egyetlen olyan tárgyra bukkansz, melynek valóban hasznát veszed: egy áttetsző flaskában Kék Italt találsz. A folyadék rendkívül olajszerű, és nincs megfagyva. Furcsának találod, de a palackon egy pár csúcsos fül is található. Ha magaddal akarod vinni az italt, jegyezd fel *Kalandlapodra*. Most mit teszel?

Belépsz a piros fénybe?	Lapozz a **397**-re.
Belépsz a sárga fénybe?	Lapozz a **167**-re.
Belépsz a bíborszínű fénybe?	Lapozz a **274**-re.

93.

Sikerül kézzel kifeszegetned az ajtót – de ahogy kinyílik, egy rugós szerkezetből kilőtt lándzsa repül feléd! Éppen csak sikerül elkerülnöd, hogy a dárda telibe találjon, ami halálos lett volna, de a seb, amit okozott – egy komolyabb horzsolás az oldalbordádon – eléggé szúr, és ez legyengít téged. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ami még ennél is rosszabb, hogy a kis kamra az ajtó mögött teljesen üres, leszámítva a vastag porréteget. Lehet, hogy csak a képzeleted játszik veled, de mintha egy gúnyos kacajt hallanál valahonnan…

94–96

Ha még mindig életben vagy, mit teszel?

Felmész a lépcsőn egy emeletnyit? Lapozz a **324**-re.
Felmész a lépcsőn két emeletnyit? Lapozz a **183**-ra.
Elhagyod a helyiséget a folyosón? Lapozz a **26**-ra.

94.

Fenséges fegyvereddel az oldaladon visszamész az elágazáshoz. Sokkal erősebbnek érzed magad tőle. Lapozz a **3**-ra.

95.

Miután lezuhantál a Pegazus hátáról, csupán néhány másodperced marad azon tűnődni, hogy micsoda tragikus véget is ért kalandod. Már sosem fogod megtudni milyen is lett volna szembenézni a végső nagy megmérettetéssel. Kalandod itt véget ér.

96.

A medve éhesen szimatol, érzi a zsákmány szagát, még a fát is megrázza, amire felmásztál. Ott marad egészen hajnalig. Nem tudtál aludni, és az izmaid is fertelmesen sajognak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Amikor már a környéken sem látod az állatot, lekúszol a fáról. Lapozz a **289**-re.

97.

Az Elf ráncos arcából halott, üregeibe süllyedt, fekete szemek merednek rád. Lélegzete érdes, torokhangon szólal meg, melyből nyers gyűlölet és őrület érzékelhető. – Miattad meggyaláztam a saját népem, – krákogja – te kergettél az őrületbe. Ezért elszívom az életenergiád, nyomorult! – Ugyan felismered, hogy ez a szerencsétlen tébolyodott szellem igazából valaki máshoz beszél, akit meggyötört elméjének emlékei közül halászott elő, mindez sajnos nem változtat a tényen, hogy éppen feléd iramodik, ezért meg kell küzdened vele.

Kísértet ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha sikerül úgy győznöd, hogy ellenfeled egyszer sem talált el, lapozz az **52**-re. Ha győzöl, de a teremtmény megsebzett, dobnod kell egy kockával. Ha 6-ost dobtál, lapozz az **52**-re. Ha bármi mást, lapozz a 77-re.

98.

Hiába próbálod rángatni, benyomni, ütni-rúgni a kaput, nem segít semmi, hogy átjuss rajta. Világos, hogy valamilyen varázslattal lett lezárva. Csak akkor juthatsz be, ha nálad vannak a Jégkulcsok. Ha igen, akkor tudod, hogy összesen hány darab kulcs is van nálad: lapozz arra a számú fejezetpontra, aminek száma megegyezik a nálad lévő kulcsok darabszámával. Ha nincsenek nálad, akkor most nem jutsz be, de ha sikerül valahol rálelned a kulcsokra, visszajöhetsz ide, hogy kinyisd a kaput, úgy, hogy visszalapozol erre a fejezetpontra. De ezt csak az után teheted meg, hogy befejezted a keresést az adott helyen (Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát a *Kalandlapodra*). Azt is írd fel, hogy ha sehol nem találtál rá a Jégkulcsokra, miután végigkutattad az egész Jégpalotát, a **309**-re kell majd lapoznod. Most, ha nincs nálad a Jégkulcs, továbbmehetsz, hogy átkutasd az üzleteket, raktárakat. Ha így teszel, lapozz a **187**-re. Ha inkább máshol kutatnál a Jégpalotában, lapozz a **23**-ra.

99.

Ha a Tűzlehelet Italát használod, azzal utat égethetsz magadnak a pókhálón keresztül. Ha a Hidegség Varázspálcáját használod, akkor azzal megfagyaszthatod a hálót, és összezúzhatod a törékennyé vált szálakat. Ha a fentiekből bármelyiket használod, lapozz a **334**-re,

de ne felejtsd el előtte lehúzni a *Kalandlapodról* azt, amelyiket elhasználtad. Itt azonban semmilyen más tárgy nincs a segítségedre. Ha nincs a birtokodban egyik varázstárgy sem, vagy van, de mégsem akarod őket itt használni, lapozz a **185**-re.

100.

A hatalmas, jégből készült kapuszárnyak kinyílnak. Majdnem megvakulsz attól a kékesfehér fénytől, ami odabentről árad, bevilágítva a mögötted lévő lépcsősort is. A fény miatt hunyorogsz, így nem igazán tudod megállapítani, mekkora is ez a terem. Egy magas, karcsú, nemes kiállású Elf szellemet azonban sikerül kivenned a ragyogásban. Az alak teljesen fehérbe öltözött, és szinte beleremegsz az áhítatba, amit a látványa miatt érzel. Elokinan szelleme – a Mágus-Építész, fajának vezetője és egyben utolsó képviselője – ragyogón, fenségesen áll előtted. Nemes arcában ülő, évszázados szomorúságot tükröző szemeit rád emeli. Elokinan egyenesen a lelkedbe lát. Hogy most mi történik, az BECSÜLET pontjaid számán múlik:

4 vagy kevesebb	Lapozz a **119**-re.
5–8 közötti	Lapozz a **327**-re.
9 vagy 10	Lapozz a **251**-re.
11 pontosan	Lapozz a **207**-re.
12 vagy több	Lapozz a **343**-ra.

101.

A négy sírhely tömör, átlátszó jégből áll, valamennyiben Elfek halotti lepelbe bugyolált testeit látod, melyek mindegyike egy-egy tárgyat tart a kezében. Az egyik sírhelyben egy felnőtt férfi holteste fekszik, aki egy szemmel láthatóan jégből készült kardot tart, a szarkofág tetejébe pedig egy angyalt vésték. A másikban egy szintén felnőtt nő fekszik, aki egy varázspálcát fog, a szarkofágon a véset egy Elf királynőt formáz. A következőben egy fiatal lány holteste van, akinél egy ékkövekkel díszített amulett van. Végül az utolsóban egy nagyon fiatal fiúgyermeket látsz, akinél egy nagyon bonyolultnak tűnő fa összerakós játék van. A sírokat feltörni nem lenne nehéz, ha ezt akarod tenni. Mit teszel tehát?

Felnyitod a felnőtt férfi sírját? Lapozz a **201**-re.
Felnyitod a felnőtt nő sírját? Lapozz a **228**-ra.
Felnyitod a fiatal lány sírját? Lapozz a **337**-re.
Felnyitod a gyermek sírját? Lapozz a **112**-re.
Érintetlenül hagyod a sírokat, és inkább valami mást teszel? Lapozz a **137**-re.

102.

A lépcsősor alján lévő ajtó erősen le van zárva, és sehogy sem tudod kinyitni. Vissza kell menned, és a csigalépcsőn kell elindulnod felfelé. Lapozz a **295**-re.

103.

Válaszd ki, hogy mely varázslatot szeretnéd végrehajtani, majd miután végeztél vele, vagy lépj be a sötétségbe – lapozz a **319**-re –, vagy kutasd át az oldalfolyosót – lapozz a **191**-re.

104.

Oldalra állva kinyitod az ajtót a Feszítővassal, így sikerül elkerülnöd a mögüle kirepülő méretes lándzsát. Megúsztál egy csúnya sérülést, de a feltárult kamrában semmi nincs, kivéve jó nagy port, és a lándzsához tartozó rugós mechanizmust. Átkozod balszerencséd, és eldöntöd, mit tegyél most.

Felmész a lépcsőn egy emeletnyit?	Lapozz a **324**-re.
Felmész a lépcsőn két emeletnyit?	Lapozz a **183**-ra.
Elhagyod a helyiséget a folyosón?	Lapozz a **26**-ra.

105.

A nap hátralévő részében minden további incidens nélkül tudsz haladni, este ismét enned kell. Biztonságban tudsz aludni, és reggel újra belakmározol, hogy folytatni tudd utad. Úgy gondolod, hogy már csak alig egynapnyi járásra lehetsz célodtól, de a terep egyre keményebb, és úgy tűnik, hogy a mai nap már nem lesz túl békés.

Épp, mikor már esteledni kezd az idő, és egy biztonságos helyet keresel az alkonyatban, egy kavargó hótölcsér indul el egy közelben lévő hótorlaszból, hogy előtted egy sokkal tömörebb alakot kezdjen felvenni. A hó és jég egy hatalmas, szarvakkal ékesített, csupa fehér jégből álló szörnyeteget formál meg. Valaki, vagy valami egy Jégdémont küldött rád, hogy az szembeszálljon veled! Meg kell küzdj ezzel a gonosz, megidézett rettenettel.

Jégdémon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Minden egyes Kör elején dobj egy kockával. Ha 1–3 a dobott szám, ellenfeled jeges levegőt lehel rád, amitől 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz a Harci Kör kimenetelétől függetlenül, vagyis nem kötve ahhoz, hogy a szörny az adott a Körben megsebez vagy sem. Ha legyőzted, lapozz a **306**-ra.

106.

Sajnos a kard nem tesz bennük akkora kárt, mint ahogy várnád. A Jégszellemek teste tömörré fagyott, és egy szúrófegyver nem használható olyan jól, mint egyébként. Dobj egy kockával! Ha 1–3 közötti értéket dobsz, csapásod csupán 1 pontnyi levonást okoz ellenfeled ÉLETERŐ pontjaiból. Ha 4–6 értéket dobsz, akkor a szokásos 2 pontos levonás jár.

Ha van nálad egy Nehéz Buzogány, akkor most átválthatsz erre a fegyverre. A cseréhez azonban egy teljes Harci Körre van szükséged (ez az idő épp elég az egyik Jégszellemnek, hogy megsebezzen, ezért vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A Buzogány minden alkalommal 2 pontnyi sebzést okoz, amikor eltalálod vele valamelyik bestiát. Lapozz vissza az **53**-ra, és fejezd be a csatát.

107.

A folyosó végén egy éles jobbkanyar következik, ami aztán két lépcsősor előtt végződik. Az egyik felfelé, a másik lefelé vezet. Ha felfelé mész, lapozz a **388**-ra. Ha lefelé indulsz, lapozz a **126**-ra.

108.

Ahogy a helyiség távolabbi végében lévő ajtajához közelítesz, az egyik márványlapon fekvő test hirtelen felegyenesedik. Bőre szürke, kék erezettel átszőtt, és a dermesztő hideg mellett mélységes gonoszság sugárzik belőle. A megelevenedett iszonyat kifordult, halott szemei ellenére is érzékeli a jelenléted, és meg akar ölni! Meg kell küzdj a Jégszellemmel! Minden Körben, mikor meghatározod Támadóerődet, dobj a szokásos két kockával. Ha megnyered az adott Kört, és Karddal vagy Lándzsával harcolsz, dobj ismét, ezúttal csak egy kockával. Ha ez az eredmény 1–3, csupán 1 pontnyi sebzést okozol. Ha 4–6 közötti számot dobsz, akkor a szokásos 2 pontot sebzed. Ha van Nehéz Buzogányod, minden esetben 2 pontnyi sebzést okozol, mivel ez egy zúzófegyver, amivel nagyobb kárt tudsz tenni a Jégszellem fagyott szöveteiben.

Ha győzöl, látod, amint valami szörnyű dolog történik a Jégszellemmel. A feje kettéhasad, lelke egy darabig felette lebeg egy fagyott ködgomolyag közepén, azután elsuhan, miközben a magára hagyott test torkából egy rettenetes nyögés tör fel. A látottaktól visszarettenve mást sem akarsz, csak mielőbb továbbállni innen. Odarohansz a túlsó ajtóhoz, és feltéped. Lapozz a **79**-re.

109.

A kis gonosztevő az egyik falhoz rohan, és beleolvad a felületébe: eltűnik, mielőtt még lecsaphatnál rá. Sikerült elszöknie az egyik tárgyaddal. Dobj egy kockával, és adj az eredményhez 2-t, hogy megtudd, hányadik szerzeményedet lopta el a tolvaj. (A dobástól függően ez a megszerzési sorrendben felírt tárgyaid közül a 3. és 8. közt szereplők valamelyike.) Ha a birtokodban lévő tárgyaid számánál nagyobb összeget kaptál, akkor a manó üres kézzel lógott meg előled. Ugyanez történt, ha a tárgyaid sorrendje alapján ez az összeg egy fegyvert határoz meg, mivel az aprócska lény nincs akkora, hogy egy ilyen nagy szerzeményt el tudna csenni tőled. Átkozod a kis tolvajt, ráadásul még az is bosszant, hogy semmi használhatót nem találsz itt magadnak. Csak egy dolgot tehetsz: továbbmész innen, azaz belépsz valamelyik fénysugárba. Melyiket választod?

A piros sugarat?	Lapozz a **252**-re.
A kék sugarat?	Lapozz a **274**-re.
A zöld sugarat?	Lapozz a **364**-re.
A tiszta sötét sugarat?	Lapozz a **72**-re.

110.

Bármelyik csata legelején megparancsolhatod a Kőjaguárnak, hogy harcoljon érted. Ekkor a szobor életre kel, és haláláig melletted küzd. A teremtmény ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjainak száma 8-8. Egy, és csakis egy alkalommal lehet életre kelteni, és mindenképp jegyezd fel, ha ezt megtetted. Nem használhatod, ha a csata már elkezdődött, kivéve, ha erre külön utasítást kapsz. A legjobb, ha a Kőjaguárt hagyod egyedül harcolni, mivel csupán egy küzdelem idejére használható. Ezzel minimumra csökkentheted a veszélyt és a sérüléseket, melyek téged érnek. Jegyezd fel a Kőjaguárt a Felszerelési Tárgyaid közé.

Ha most felmész a lépcsőn, hogy megnézd, mi van a Nagytorony tetején, lapozz a **164**-re. Ha kimész a toronyból, és máshol folytatod a keresést, lapozz a **23**-ra.

111.

Viselkedésed szégyenteljes: a sebesült, fájdalomtól összegörnyedt falubelijeidnek szükségük lett volna az azonnali segítségedre! Vesztesz 1 BECSÜLET pontot. Barátságtalan, szúrós pillantásaikat még mindig a hátadban érezve hagyod az embereket magad mögött. Lapozz a **224**-re.

112.

A gyermek kezében lévő fajáték a hideg, párás környezetnek köszönhetően már teljesen elkorhadt, törékennyé vált, ráadásul egy gyermek koporsója nem igazán megfelelő egy harcos számára, hogy ott bármiféle segítséget keressen küldetése teljesítéséhez. Vesztesz 1 BECSÜLET pontot a sírrablás, valamint 1 SZERENCSE pontot a rossz választás miatt. Ha egy másik sírt akarsz átkutatni, lapozz vissza a **101**-re, és válasz egy olyat, amit még nem kutattál át. Ha inkább valami mást tennél, lapozz a **137**-re.

113.

A nap vége felé meglátsz egy fiatal jávorszarvast a közelben, ahogy épp zuzmókat legel egy sziklárol. Ha van Nyílpuskád és hozzá való lövedéked, lapozz a **34**-re. Ha nincs ilyen fegyvered, lapozz a **311**-re.

114.

Épp elégedetten dicsérgeted magad, hogy sikerült elpusztítanod a Gömböt, ami elvette néped tagjainak életét, amikor a varázsló, akit nemrég „öltél" meg, hirtelen megjelenik előtted. A kardodért nyúlsz, de a férfi feléd int a kezével, hogy ne fáradj vele. – Nem tudsz megsebesíteni, te bolond! – mosolyog rád gúnyosan. Határozottság hallatszik hangjából, és tudod, hogy legalábbis most, igaza van. – Valójában nem vagyok itt. Kivetülés varázslat, tudod. Egy nagyon egyszerű kis varázsige egy Főmágus számára. – Szünetet tart, hogy legyen időd kifejezni elismerésed, de te ezt az örömet természetesen nem adod meg neki. – Ez a Gömb csupán gyakorlat volt, egy kis próba. Az *igazi* nagy dobás – a Torony – hamarosan elkészül, és akkor Allansia egész bűzlő világa tűzben tisztul meg, alig néhány héten belül. – Egy cseppnyi hisztérikus él, és egy kis őrület is érezhető ezen megjegyzésének hangnemében. – Szeretném, ha elgondolkoznál ezen, te nyavalyás kis korcs. – Ezután a jelenés hirtelen elenyészik.

Mihez kezdjél most? A nap hátralévő részében arcodat kezedbe temetve azon merengsz, hogy merre menj, mivel próbálkozz tovább. Enned kell egy adag élelmet. Miután végeztél, elgondolkodsz. Ha találkoztál egy beszélő bagollyal, lapozz a **68**-ra. Ha nem, lapozz a **335**-re.

115.

Ahogy továbbmész, érzed, ahogy energiádat elszívja a rettenetes hideg. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egyszerre egy Jégelf karcsú kísértetalakja jelenik meg előtted a kivilágított terembe vezető boltíves járatban. Kezeiben késeket pörget. – Kit keresel? – kérdezi gyanakvóan. – Elokinant, Tuinarelt, Tassaskilt vagy Melonielt? – Mit válaszolsz?

Elokinant?	Lapozz a **198**-ra.
Tuinarelt?	Lapozz a **239**-re.
Tassaskilt?	Lapozz a **305**-re.
Melonielt?	Lapozz a **253**-ra.
Inkább rátámadsz az Elfre?	Lapozz a **359**-re.

116.

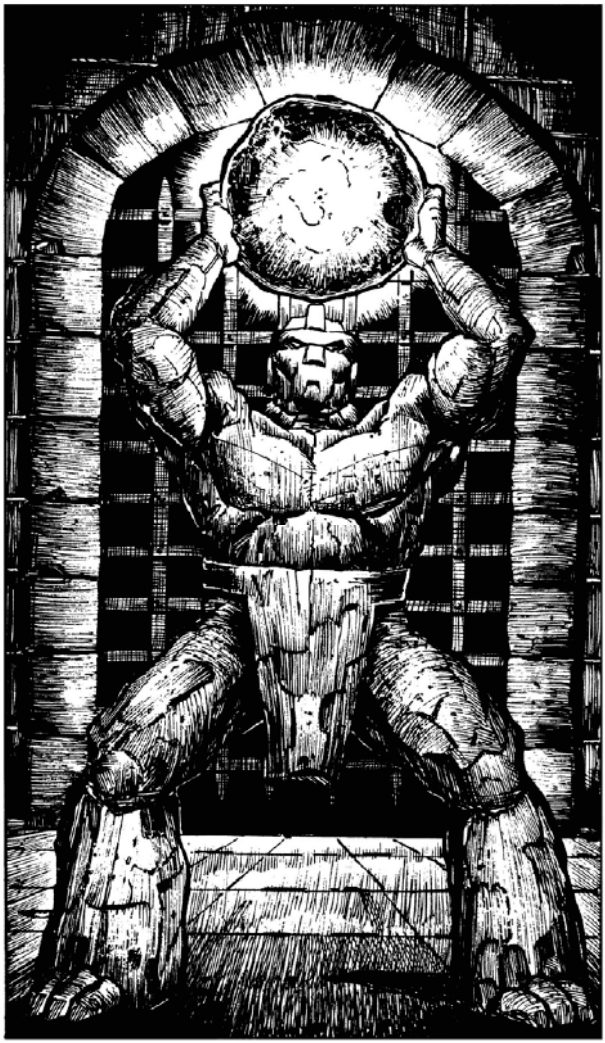
A levegő egyre forróbb lesz, ahogy lefelé ereszkedsz, mígnem a lépcső aljára nem érsz. Egy egyszerű, kör alakú terembe jutottál, melyből egyetlen folyosó vezet kifelé. Abból az irányból még nagyobb forróság árad, és a terjengő füsttől könnyezni kezd a szemed. Ha valamikor harcolnod kell (amíg vissza nem mész

felfelé a csigalépcsőn), le kell vonnod 1-et ÜGYESSÉG pontjaidból arra az időre, amíg idelenn tartózkodsz. Mit teszel most?

Visszamész felfelé a csigalépcsőn oda, ahonnan érkeztél?	Lapozz a **324**-re.
Két emeletnyit mész felfelé a lépcsőkön, ha még nem voltál eddig ott?	Lapozz a **183**-ra.
Az itt lévő folyosón mész tovább?	Lapozz a **26**-ra.
Átkutatod ezt a helyiséget?	Lapozz a **303**-ra.

117.

Megölöd szegény barbárt, aki nem tud védekezni. Átnézed a tárgyait, és elveszel egy erszényt 2 Aranytallérral, 2 Élelmiszer adagot, és bármit a következők közül (jegyezd fel a *Kalandlapodra*): egy Kőbalta, egy Elefántcsont-nyelű Tőr, Dárda. Vesztesz 2 BECSÜLET pontot emiatt a becstelen és gonosz tetted miatt. Miután végeztél, visszatérsz a nyomokhoz. Lapozz a **235**-re.



118.

Lábujjhegyen lépdelsz a keskeny folyosón, ami enyhén lefelé lejt, és hamarosan egy vasráccsal lezárt ajtónyíláshoz érsz. A mögötte lévő kamrában nagyon furcsa látvány fogad. Egy kőből durván kifaragott ember-formájú oszlopot látsz, ami a „kezeiben" egy forrón izzó sziklagolyót tart, és közben e golyó felé sárgás porszerű „levegőt" fúj. Ahogy a teremtmény lehelete a követ eléri, az egyre vörösebben izzik, míg végül a szörnyeteg nagy ívben elhajítja a gömböt, mely átrepül a helyiségen, be egy – a falban lévő – résbe. A lyukban lévő furcsa, örvénylő sötétség elnyeli a lángoló sziklagömböt, ami fütyülve repül el a távolba, halvány derengést hagyva csak maga után. Mindeközben a lény egy újabb enyhén fénylő golyót vesz fel a lába előtt lévő kupacból, és azt is elkezdi „felfújni", elölről kezdve az egész procedúrát. Ez az egész nagyon különös, de talán épp azt látod, hogy hogyan működtetik ezt a hatalmas Gömböt, és lehet épp ez az, ami majd segítségedre lesz, hogy megállíthasd. Ugyanakkor a kőszörnyeteg elég félelmetesen néz ki. Mit teszel?

Kinyitod az ajtót és rátámadsz?	Lapozz a **219**-re.
Visszatérsz az elágazáshoz, és középen mész tovább?	Lapozz a **279**-re.
Visszatérsz az elágazáshoz, és jobbra mész tovább?	Lapozz a **37**-re.

119.

Elokinan karjának egy intésével elbocsát. Méltatlannak talál; vesztesz 2 SZERENCSE pontot. A katedrálison kívül találod magad, a hóban állva. Lapozz a **309**-re.

120.

Összegyűjtöd szerzeményeidet, aztán visszamész, fel a lépcsőkön. Ahogy felérsz, észreveszed, hogy a kőből készült jaguárszobrot halvány, mágikus aura lengi körül. Ha fel akarod venni, és magaddal vinni, lapozz a **110**-re. Ha felmész a Nagytorony emeleti részére, és kinyitod az ott lévő ajtót, lapozz a **164**-re. Ha a Jégpalota más részén kutatsz tovább, lapozz a **23**-ra.

121.

Végigrohansz a folyosón, le a lépcsőn csak hogy mentsd a bőröd, magára hagyva egy emberi lényt – ellenségét annak a gonosz varázslónak, aki a Gömböt irányítja –, hogy meghaljon a robbanásban, melyben hatalmas, lángoló kőgömbbé változik az egész. Vesztesz 1 BECSÜLET és 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **114**-re.

122.

Szerencsédre ez a példány igazából nem is Sárkány, csupán egy Jégsárkány-fattyú. Közeli rokona a Fehér Sárkánynak, de nem olyan hatalmas, vagy erős. Ennek ellenére nehéz lesz legyőznöd a tőr-méretű, borotvaéles fogakkal, hatalmas karmokkal és mohó falánksággal rád törő hüllőt!

Jégsárkány-fattyú ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 13

Ha győzöl, tovább mész küldetésed utolsó állomása felé, de először összegyűjtöd az összes Aranytallért, amit a Sárkánynak eddig adtál (ha volt ilyen). Lapozz a **331**-re.

123.

Semmit nem találsz a jégkupacokban. A palota ezen épületei teljesen hétköznapiaknak néznek ki, úgyhogy valószínűleg átlagos Jégelfek házai lehettek – már ha

létezik egyáltalán ebben az esetben olyan, hogy átlagos. Ha itt folytatod tovább a keresést, lapozz a **263**-ra. Ha inkább a Jégpalota más területét keresed fel, lapozz a **23**-ra.

124.

A bestia újra kővé válik és élettelenül, ártalmatlanul elterül a földön. A mágia jelenlétének csupán csak egy nagyon halvány nyoma marad benne vissza, így hát otthagyod, ahol van. Mit teszel most? Ha lemész a lépcsőn, lapozz a **102**-re. Ha felmész a csigalépcsőn, lapozz a **295**-re.

125.

A hatalmas bagoly rezzenetlen szemei rád merednek. – A pokoli tüzet követed, ugye? – kérdezi. Lassan bólintasz, és közben azon gondolkozol, hogy mit is kellene mondanod egy beszélő bagolynak. – Könnyű lesz megtalálnod, de nehéz elpusztítanod. Azok a teremtmények őrzik a környékét, akiket a barbárok Jégszellemeknek neveznek – mondja a bagoly szomorúan. Mielőtt bármit is tudnál kérdezni ezekről a lényekről, a madár tovább folytatja. – Ha csak nem a halált keresed, beszélned kell a Bölcs Tasrinnal; ő többet tud neked erről mondani, mint én. Szélesvölgyben él, ami egy napi járásra van arra – ekkor a bagoly kelet felé mutat a szárnyával. – Holnap keresd majd fel őt. Őrködöm feletted ma éjszaka, biztonságban alhatsz – mondja, azzal elsiklik, és körözni kezd az égen. Még arra sincs időd, hogy megköszönd, amiért magára vállalta az őrszem szerepét. Letelepedsz, és békésen alszol.

Reggelre nyoma sincs a bagolynak. A csapás, amit a Gömb hagyott, még mindig északnak vezet. Ha kitérőt teszel, hogy meglátogasd a bölcset, értékes időt vesztesz. Ha mégis meglátogatod Tasrint, lapozz a **314**-re. Ha inkább továbbmész északnak, lapozz a **289**-re.

126.

A lépcső egy pihenőben ér véget, ahonnan azonban semerre nem látható kijárat. Ahogy azon tűnődsz, hogy merre menj tovább, vagy miként próbálj valami rejtekajtóra bukkanni, hirtelen ráeszmélsz, hogy nagyon buta ötlet volt a lefelé vezető lépcsőn elindulni, mivel így nagyon közel kerültél a torony aljához… De már túl késő! Valahol egy karmos kéz már megránt egy kart, és neked már csak néhány másodperced marad, hogy a butaságodon merengj, miközben pörögve zuhansz alá a levegőben, hogy végül csupán egy földön elterülő paca maradjon belőled. Kalandod itt véget ér.

127.

Óvatosan ereszkedsz lefelé a csúszós lépcsőfokokon, ügyelve rá, hogy nehogy eless, míg végül sikerül talajt érned a Feketejég Tornyának pincéjében. Leheleted megfagy a levegőben, a hőmérséklet azonban nem csupán a jeges hidegtől ilyen alacsony. Bundád nem véd meg a csontvelőig hatoló gonosz hidegtől. Magad előtt először csupán méhsejtszerűen elrendezett sírkamrákat látsz, de aztán lassan egy alak kezd kibontakozni a semmiből, ami kisvártatva egy Elf formáját ölti magára. Szellemszerű és púpos, mintha csak saját, az élettel szemben érzett rosszindulata és gyűlölete miatt görnyedt volna így meg. Még van időd elfutni máshová. Ha így teszel, lapozz a **23**-ra. Ha inkább maradsz, és felkészülsz, hogy összecsapj ezzel a teremtménnyel, lapozz a **97**-re.

128.

– Bátor vagy, és jó ember – jelenti ki Elokinan –, ezért megérdemled, hogy igyál a kehelyből. Lapozz a **257**-re.

129.

Egy hóvihar csap le rád. Vissza kell rohanj Tasrin házához, mivel őrültség lenne továbbhaladni ebben az időben. A kunyhóban találsz még elegendő élelmet vacsorára, de egy újabb napot vesztegetsz el azzal, hogy megint itt töltöd az éjszakát, amíg az ég kitisztul. Reggel ismét elindulsz, remélve, hogy több szerencséd lesz. Lapozz a **61**-re.

130.

A második villám is a testedbe csapódik, felhasítva azt. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Relem, akit örömmel tölt el fájdalmad látványa, felkészül, hogy alászállva rád támadjon. Lapozz a **147**-re.

131.

Nem te vagy itt az egyetlen guberáló! Épp amikor befordulsz az egyik sarkon, szemtől-szembe találod magad egy hatalmas Hótigrissel – izmait megfeszítve, támadásra készen áll. Az éhes ragadozó kiszimatolta, hogy közeledsz, és a friss hús ígéretére hatalmas fogairól csepeg a nyála.

Hótigris ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, tovább keresgélsz. Lapozz a **347**-re.

132.

Errefelé csak vékony hó borítja a tájat, ami könnyűvé teszi a gyors haladást. Itt azonban egy másik, sokkal komolyabb veszély leselkedik rád. Kora délután morajló hangra leszel figyelmes, ami valahonnan fentről, jóval magasabbról hallatszik. Felnézel, és látod, amint épp egy nagy hógörgeteg indul meg lefelé a hegyoldalon. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **345**-re, ha nem, lapozz a **203**-ra.

133.

Nem lesz egyszerű dolgod, hogy pontosan eltaláld a drágakövet. Dobj két kockával, és adj 1-et a dobott értékhez. Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **220**-ra. Ha az eredmény nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **267**-re.

134.

A helyiségben emberek hevedereket erősítenek magukra, és egy boltíves nyíláson keresztül kiugranak a magasból. Egy köpenyes alak irányítja őket. A menekülők páncélzatot és fegyvereket viselnek, amiből arra következtetsz, hogy a Torony mágikus támadásának túlélőit akarják velük a felszínen megrohamozni.

Mit teszel most? Ha egyenesen hozzájuk lépsz, és rájuk támadsz, lapozz a **230**-ra. Ha inkább várszel egy rövid ideig, hogy megfigyeld, mi történik, lapozz a **363**-ra.

135.

Egy kerek kamrába jutsz, melyből egy fekete, kőből készült csigalépcső vezet felfelé. A vége homályba vész, semmi sem vehető ki ott, csupán hangos zúgás hallatszik abból az irányból. Nekibátorodsz, és felmész a lépcsőn, ahol egy ajtót találsz. Nagy erőfeszítés kell hozzá, hogy kinyisd. Mögötte egy hosszúkás, keskeny helyiségre bukkansz, melyben hűvös a levegő – nagyon más ez a hely, mint a Gömb többi része –, és elég sok márványtáblát látsz a falak mentén feküdni. A márványtáblákon, piszkos leplek alatt, testek tisztán kivehető körvonalait látod. A kamra távolabbi végében egy újabb ajtót látsz, ami mögül a zúgás hallatszik.

Ösztönösen érzed, hogy bármi is van ott, az biztos, hogy információval tud szolgálni a gyilkos Gömbbel kapcsolatban, így hát továbbmész abba az irányba. Ha 5 vagy több napot töltöttél el, hogy odaérj a Gömbhöz, lapozz a **108**-ra. Ha 4 vagy kevesebb nap telt el, lapozz a **390**-re.

136.

Tassaskil bűbájt bocsát a kardodra, ami lehetővé teszi számodra valamely eljövendő csatában, melyben egy varázslóval harcolsz, hogy EGY (és csakis egy!) varázslatot, melyet ellenfeled küld rád, figyelmen kívül hagyj. Nem kell foglalkoznod ÉLETERŐ veszteséggel, vagy bármilyen más hatással sem, amit az a varázslat okozna. A kardnak ezen hatalmát egyszer használhatod, amikor te úgy döntesz. Tassaskil beteljesítette feladatát. Lapozz a **94**-re.

137.

Most, hogy végeztél a sírokkal, mit teszel?

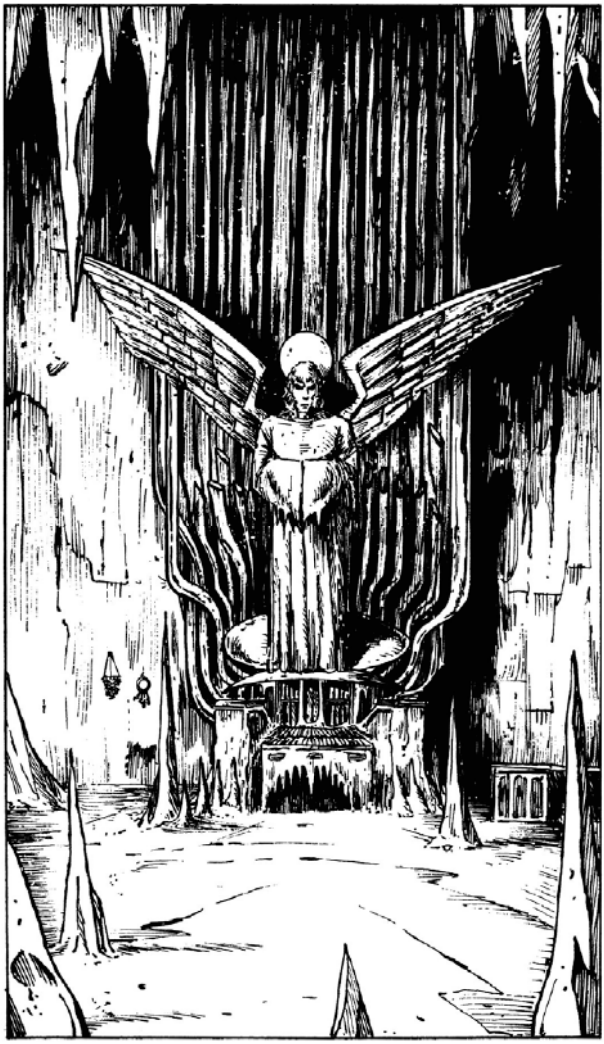
Megvizsgálod a jégorgonát, ha még nem tetted?	Lapozz a **11**-re.
Elveszed a Jégkulcsokat, ha még nincsenek nálad?	Lapozz a **83**-ra.
Távozol, és a Jégpalota más részén nézel körül?	Lapozz a **23**-ra.

138.

Ahogy meglököd a torony ajtajának szárnyait, azok hirtelen eltűnnek: nem is valódi ajtó volt, csupán illúzió! A Jégelfek nem szeretik a váratlan (és valószínűleg ellenséges) látogatókat, akik úgy akarnak belopakodni, hogy közben megpróbálják elkerülni a főkapu őreit. Váratlanul egy jégrudak alkotta ketrec ölt alakot körülötted, melyből kibírhatatlan hideg kezd sugározni. Át kell vágnod magad valahogy a rácsokon, hogy kijuss a fogságból. Ha van Buzogányod, akkor 4 Körre lesz szükséged a kiszabaduláshoz. Ha bármilyen másik fegyvert használsz, akkor ehhez 6 Kört kell végigjátszanod. Minden egyes Körben dobj egy kockával, hogy meghatározd a sugárzó hideg hatását. Ha az eredmény 1–3, 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ha 4–6, akkor 2-t. Ha életben maradsz, nincs más választásod, minthogy a főkapu felé vedd az irányt. Lapozz a **4**-re.

139.

Hogyha van mágikus nyílpuska-lövedéked, lapozz a **283**-ra. Ha nincs, lapozz a **178**-ra.



140.

A madár édes dalba kezd, amire a jégkapu kinyílik. Belépsz, és elindulsz a hatalmas katedrális központi sétányán, melynek boltíves mennyezete elképesztően magasan van feletted – ámulatba ejt a hely mérete és szépsége. Ahogy sétálsz előre a főhajóban lévő szentély felé, egy hatalmas orgonát pillantasz meg magad előtt, melyet üreges jégcsapok és spirálisan kialakított jégsípok alkotnak; továbbá egy óriási, jégből faragott angyalszobor áll a furcsa billentyűk felett. A hangszer egyik oldalán egy nagy , Jégkulcsokból álló, kulcscsomó lóg, valamint egy kosárnyi arany-ezüst díszt is látsz ott. A másik oldalon egy kereszt alakban elrendezett, 4 darabból álló szarkofág csoport található. Ha van nálad egy Ezüst Bross, lapozz a **33**-ra. Ha nincs, lapozz a **288**-ra.

141.

Rendkívül érdekes, de a madár túlélte ennek a pokoli helynek a borzasztóan párás, forró klímáját. Széttárja szárnyait, és a levegőbe emelkedik. Néhány pillanatra Relem arcait zavarodottság járja át, aztán gyűlölettel telnek meg, és egy varázslatot küld a madár felé a levegőn át, ami milliónyi apró szilánkká zúzza szét azt. Ez alatt te nyersz némi időt: egyetlen dolgot megtehetsz, amíg a Démon tétovázik. Élelmiszert nem ehetsz, de elfogyaszthatsz valami italt, végrehajthatsz egy varázslatot, használhatsz valamilyen varázstárgyat, vagy egy extra csapást vihetsz be Relemnek (ez a szokásos 2 pont veszteséget okozza ÉLETERŐ pontjaiban, illetve ha olyan varázskardot használsz, melynek Démonok elleni erejét Tassaskil felébresztette, akkor többet). Lapozz a **275**-re.

142.

A kéz mohón kap az éltető meleg után, és megragadja kinyújtott karodat. Azonnal intenzív hideget érzel, ami elszívja erődet. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A nyögésekhez fojtott, elkeseredett segélykiáltás társul. Ha maradsz, és tovább fogod a szellem kezét, lapozz a **192**-re. Ha inkább feladod ezt az egészet, és elmenekülsz, a Jégpalota egy másik részén folytatva a keresést, lapozz a **23**-ra.

143.

Dobj két kockával! Ha a dobott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **107**-re, ha több, lapozz a **25**-re.

144.

Elmenekülsz ellenfeled csapásai elől, aki ugyan nem követ téged a Pajzsok Tornyán kívülre, azonban üldözés közben kétszer is megsebez. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 2 ÜGYESSÉG pontot. Ezeket az elvesztett ÜGYESSÉG pontokat szerencsére idővel, két sikeres csatát követően, visszakapod: a következő egy-egy csata után 1–1 ÜGYESSÉG pontot visszanyersz (jegyezd ezt fel *Kalandlapodra*). Most keresned kell egy másik helyet, ahol tovább kutathatsz. Lapozz a **23**-ra.

145.

– Nem óvtad megfelelően becsületedet – mondja Elokinan, hangjában tisztán érzékelhető, megrovó hangsúllyal. Egy pillanatra elhallgat, miközben te tisztelettudóan fejet hajtasz. – Ugyanakkor jó szolgálatot tettél népemnek azzal, hogy sokuknak segítettél újra békében nyugodni. Úgy ítélem meg, hogy érdemes vagy rá, hogy igyál a kehelyből. – Lapozz a **257**-re.

146.

Az Életerő Italát, ha megiszod, visszaállítja *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét (felfelé kerekítve). Az Ügyesség Itala visszaállítja ÜGYESSÉG pontjaid a *Kezdeti* értékére, a Szerencse Itala pedig SZERENCSE pontodat állítja vissza *Kezdeti* értékére. Az italok bármelyikét elfogyaszthatod, amikor csak akarod, kivéve harc közben. Most lapozz vissza a 7-re.

147.

Hatalmas tűzgömbök repülnek keresztül a levegőn Relem tenyereiből indulva, és körülötted csapódnak a földbe mindenfelé. Ha van nálad egy varázsgyűrű, akkor tudod azt is, hogy mi a neve előző tulajdonosának. A név betűit alakítsd át számokká a könyv végén található táblázat segítségével, és add össze az így kapott számokat. Az összeget szorozd meg 3-mal, majd lapozz arra a fejezetpontra, aminek a száma megegyezik a végeredménnyel. Ha nincs a birtokodban semmilyen varázsgyűrű, lapozz a **269**-re.

148.

Továbblépdelsz a keskenyedő járaton, melynek falán bonyolult faragványok és szobrocskák Elf íjászokat, kardforgatókat mintáznak: Jégelfek gyakorlatoznak, masíroznak mindenfelé. Közelebb lépsz hozzájuk. Dobj két kockával! Ha a dobott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontod, lapozz a **281**-re, ha több, lapozz a **161**-re.

149.

Hirtelen valami furcsa történik: a varázsló körvonalai a mágikus energiáktól enyhén felizzanak, majd hirtelen mindkét kezével rád mutat. Egy kék nyílhegy sikítva repül keresztül a levegőn, és a testedbe csapódik. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A férfi felnevet, és egy újabb igébe kezd. Nem tudsz hozzá közelebb kerülni, mert a hatalmas Ember-Ork elállja az utat. Egyszerre megküzdeni mindkét ellenfeleddel reménytelenül veszélyes lenne. Jól gondold át, mit teszel most!

Gyorsan végignézel a varázslón, hátha valami használhatót fedezel fel rajta? Lapozz a **208**-ra.

Figyelmesen végigméred a Démonszobrot, hogy ott találj valami használhatót? Lapozz a **350**-re.

Tovább harcolsz az Ember-Orkkal? Lapozz a **8**-ra.

150.

Bárki is készítette ezeket a szobrokat, mestere volt művészetének. Néhány percig elidőzöl a műalkotások között, nagyra értékelve a munkát, amit rajtuk végeztek, végül a legnagyobb szobor előtt megállsz. A mellszobron egy nemes kinézetű arc alá bevésve a „Mealin" név áll. Ezt a szobrot különösen bámulatosnak tartod, és eltűnődsz azon, hogy vajon nem magát a mestert ábrázolja-e?

– Bizony, én voltam a szobrok készítője – szólal meg a szobor. Meglepetésedben hátrahőkölsz. – Ne félj! Már nagyon régen halott vagyok, lelkem békében pihen, de vannak itt sokan, akik nyugtalanul fekszenek hideg sírjaikban. Régről való bűneik miatt szenvednek, vagy oly hibákat vétettek, melyekért drágán kell fizessenek. Zeverin tanítványa a Fekete Toronyban

fekszik, soha el nem múló őrületbe temetve. Elvinni neki a megnyugtató véget, könyörületes tett lenne. És ő még csak egyike a békétlen halállal sújtott, nyugtalan lelkeknek. Odalenn, Elokinan katakombáiban, ahova most már csak a Jégkulcsok hordozói léphetnek be, sok jó lélek lakozik ugyan, de sajnos vannak mások is, akik megkeseredett, magukból kifordult szörnyeteggé lettek. Ha van benned könyörület, idegen, ott kell keresned őket. Ami engem illet, bevallom, mindez nem igazán érdekel: megvannak a saját gondjaim. Van azonban valamim, ami segítségedre lehet abban, hogy meg tudd különböztetni a valótlant a valóságostól. Már ha elég intelligens vagy, hogy a tied lehessen! – Lapozz a **14**-re.

151.

Zeverinnek csupán egyetlen varázslatra van szüksége. A dühös varázsló haragját egy hatalmas energiagömb létrehozásába folytja, ami szénné égeti a csontjaidon a húst. Küldetésed sikeresen végrehajtottad, de végül mégis elbuktál.

152.

A férfiak a medálra merednek. Úgy döntesz, elmondod az igazságot, hogy miképp találtad azt meg a barbárok holtteste mellett azokét, akiket a Gömb ölt meg. Elmondod azt is, hogy küldetésed van: azért vagy úton, hogy megöld a varázslót, aki a gyilkos szerkezetet készítette. Hozzáteszed még azt is, hogy a te családoddal is végzett az ördögi gépezet. A barbárok egymásra néznek, és úgy döntenek, hogy elég őszinte voltál hozzájuk. Tudomásodra hozzák, hogy szeretnének hozzájutni a medálhoz, ami valójában jelkép, amit a törzsük szent emberei viselnek. Nem látsz semmi okot arra, hogy visszautasítsd kérésüket. Hálából felajánlanak

neked némi élelmiszert (összesen 4 adagot), vagy egy nagy flaskát, ami két adag brandyt tartalmaz, mindegyik adag elfogyasztásával lehetőséged van 4 ÉLETERŐ pont visszaszerzésére. Bármelyik felajánlott ajándékot elfogadhatod, de csak az egyiket. A barbároknál van még egy kis edényben olaj, és tüzelőanyag, amivel tüzet tudsz magadnak gyújtani: segítségével megfőzheted a nyers húst, ha van nálad (ezt meg is eheted most, vagy hagyhatod későbbre, növelve vele Élelmiszerkészleted). Végül, mikor a barbárok indulni készülnek csodálatos repülő hátasaikon, egyikük elmondja neked, hogy tegnap láttak egy csapdakészítőt kutyaszánon északi irányba menni, és aki valószínűleg keresztezni fogja az utadat valamivel később, de még a mai napon. Lehet, hogy tudsz vele üzletet kötni, vagy kikérdezni, hogy merre érdemes továbbmenned, illetve, hogy milyen érdekes események történtek a közelben. Ezután a barbárok elrepülnek. Lapozz a **240**-re.

153.

Nagyon szerencsés vagy! Sikerül egy nyitott bejáratot találni a Torony aljánál anélkül, hogy egy őr is észrevett volna – legalábbis amennyire ezt most meg tudod állapítani. Lapozz a **266**-ra.

154.

Elsétálsz, visszakövetve a nyomaidat. Végül kilépsz észak-nyugat felé, hogy újra a Gömb által hagyott nyom vonalába csatlakozhass. Enned kell, és sajnos nem találsz semerre az alváshoz biztonságosnak tűnő helyet, így magadnak kell készítened menedékhelyet egy földből kiálló szikla mellet. Túl feszült vagy ahhoz, hogy pihenni tudj, és egy jót aludj. A nyugalmatlan éjszaka miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, ráadásul egy adag élelmet is el kell, hogy fogyassz reggelire. Lapozz a **289**-re.

155.

A völgyben való haladással az a probléma, hogy itt a hó nagyon mély, ezért gyakran a hosszabb utat kell választanod, hogy kikerüld a hócsuszamlásokat, vagy épp ki kell ásnod magad a hóval teli gödrökből, melyekben elmerülsz. Rengeteg időt vesztegetsz el mindezek miatt. A nap végéig sem jutsz messzire. Most enned kell egy adag élelmet, de legalább tudsz építeni egy biztonságos jégkunyhót, amiben megalhatsz éjszakára. Reggel eszel egy újabb adag élelmet, és továbbindulsz, de csak miután alaposan megmasszíroztad görcsös lábizmaidat. Lapozz a **113**-ra.

156.

Az Elf kuncogva néz rád, és feléd hajít egy maréknyi jégnyilacskát. Dobj egy kockával, és adj 1-et a dobott számhoz. A kapott összeget vond le ÉLETERŐ pontodból, mivel ennyi sebzést okoztak a célba talált nyilacskák. Most vagy elfutsz, és kimész a toronyból – lapozz a **336**-ra –, vagy ismét rákiabálsz a Sötét Elfre, hogy jöjjön ide le, és küzdjön meg veled. Ha így teszel, lapozz a **234**-re.

157.

Semmivel sem tudod becsapni a Jéggólemet. Tudja, hogy nem vagy Elf, és rád támad. Harcolnod kell – lapozz a **333**-ra. El is menekülhetsz, és folytathatod a kutatást valahol máshol, de ekkor vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mivel menekülés közben a hátadba kapsz egy találatot. Ha így teszel, lapozz a **23**-ra.

158.

Itt van! A Toronyban lévő gonosz felfedi magát. A négy méter magas, szárnyas alak a levegőben lebeg előtted, kardod hatótávolságán kívül. Két hatalmas, fekete sárkányfeje uralja borzasztóan izmos, bronzvörös testének látványát. Relem, az Éjszaka egyik Démona jött el érted! Ezt a szörnyű teremtményt a hatalom és gonoszság aurája lengi körül, melytől félelem kerít hatalmába, és szinte teljesen megbénulsz. Relem kegyetlenül vigyorog, miközben karjait hirtelen szétrántja: jókora izmokból álló karjai végén lévő karmos ujjaiból villámok csapnak ki, és feléd kanyarognak. Van nálad egy mágikus Jégkard? Ha igen, lapozz a **302**-re, ha nincs, lapozz a **223**-ra.

159.

– Hagyd itt ezt a brossot. Van néhány kóbor lélek a Palotában, aki azt gondolja majd, hogy Elf-gyilkos vagy, ha nálad marad, és rád fog támadni. Amúgy sem vennéd semmi hasznát. – Elhajítod az ékszert. Lapozz a **355**-re.

160.

Felhúzod a számszeríjat, és egy lövedéket küldesz az íjász felé, aki – most már felismered – egy Sötét Elf! Úgy hajtsd végre a csatát, mint ahogy normál esetben kell. Ellenfelednek 8 ÜGYESSÉG pontja van. Három Kör után, azaz három lövedék elhasználását követően az Elf lebukik, és eltűnik a szemed elől. Elő kell rántanod a kardodat, és meg kell keresd ellenfeled, hogy kézifegyverrel küzdjetek tovább. Nincs arra időd, hogy bármilyen italt vagy ételt elfogyassz! Jegyezd fel, hogy mennyi ÉLETERŐ pontot vesztett a Sötét Elf a tűzpárbajban, majd lapozz a **292**-re.

161.

Olyan nagyon kíváncsi vagy a falon látható faragványokra, hogy egyenesen belesétálsz egy undok, mágikus csapdába. A faragott Elf harcosok hirtelen életre kelnek, és lesújtanak kardjukkal, egy a fejedre, egy a lábadra, egy pedig a derekadra. Az ütések együttes erejének hatására elakadó lélegzettel zuhansz a jeges földre. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha tovább akarsz menni, lapozz a **385**-re. Ha úgy gondolod, hogy jobb, ha inkább a nyomaidat követve visszamész az elágazáshoz, lapozz a **3**-ra.

162.

A mágikus gyűrű felragyog, és felfogja a tüzes nyilak által okozott sebzés nagy részét, de még így is veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **286**-ra.

163.

Ahogy az üzletek és raktárak felé veszed az irányt, hamarosan meglátsz egy földbe vájt, jégből készült, gyöngyház fényű lépcsősort, mely a fagyos ködök földalatti, homályos birodalmába vezet. A lejáratot jégrudakból álló kapuszárnyak torlaszolják el. A kaput egész addig egy nagyon erős illúzió varázslat rejtette el szemed elől, amíg alig néhány méternyire meg nem közelítetted! Ha megpróbálsz átjutni a kapun, és lemenni a lépcsőn, lapozz a **98**-ra. Ha inkább átkutatsz néhány boltot és épületet, lapozz a **187**-re.

164.

Benyomod az ajtót, ami a Nagytorony felsőbb szintjeire vezet. A boltíves plafon, a gyűrűs jégpillérek és a színes vékony jégből készült tetőíveken keresztülsugárzó fény együttese meglehetősen lenyűgöző hatású. A fény itt olyan, mintha örvénylene, furcsa mintákat rajzolva a padlóra és a falakra. Meglepetten veszed

észre, hogy a falakat rúnákkal televésett panelek borítják, mintha ez a hely egy könyvtár lenne, melynek Elf kézírással készült lapja maga a Torony lenne, betűit abba vésték volna. Ámuldozva ácsorogsz, amikor egy udvarias köhintés zavarja meg merengésed. Egy nagyon öreg Elf szellemalak – haja olyan fehér, akár a hó – áll itt, udvariasan szemlélve téged. – Nincs sok időnk – mondja csendesen –, és attól tartok, rengeteg dolgot kell megtanulnod. – Ha van nálad egy könyv, akkor tudod azt is, hogy hány oldalból áll. Ha fel akarod ajánlani a könyvet az öreg Elfnek, lapozz arra a fejezetpontra, aminek száma megegyezik a könyv oldalai számának kétszeresével. Ha nincs nálad könyv, vagy nem akarod odaadni, lapozz a **209**-re.

165.

A furcsa, élőholt teremtmény előrebukik. Gurgulázó hang kíséretében a torkából előtörő jeges leheletben a levegőbe emelkedik az eddig a testbe börtönzött lélek. Távozását követően még egy ideig visszhangzik megkínzott nyögése. Ellenfeled a lábadnál rogy össze, egy utolsót vonaglik, mocskos karmai a lábadba mélyednek. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz vissza az **53**-ra, és fejezd be a másik Jégszellemmel vívott csatát is.

166.

Odamész a szellemhez, és Elfekre jellemző hangon próbálsz vele beszélni. Megemlíted neki, hogy más lelkekkel is találkoztál már, és hogy milyen nagyra értékeled a csodálatos Jégkatedrálist és a pompás Jégpalotát. A szellem zavarodottnak, bizonytalannak tűnik. Dobj két kockával, és adj 1-et a dobott számhoz! Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerült bolonddá tenned

az Elfet, és elmehetsz mellette a kereszteződésig. Ha innen továbbmész egyenesen, le a lépcsőn, lapozz a **64**-re. Ha balra fordulsz, lapozz a **148**-ra. Ha inkább jobbra indulsz, lapozz a **189**-re. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG értéked, a jelenést nem sikerült becsapni, nagyon mérges lesz: vagy megpróbálsz elszaladni mellette – ekkor lapozz a **17**-re –, vagy, ha akarod, akár meg is támadhatod. Ha a támadás mellett döntesz, lapozz a **341**-re, de ebben az esetben nem vesztesz BECSÜLET pontot, mint ahogy arra azon a fejezetponton majd utasítást kapsz.

167.

A Tágas Fény Tornyának egy gyéren megvilágított alagsorában vagy. Még moccanni sincs időd, mikor egy apró teremtmény, ami úgy néz ki, mint egy miniatűr Gnóm, vagy Gremlin, már meg is lovasította egyik tárgyadat. A vihorászó kis féreg jókedvűen kacarászva beleveti magát az árnyékok közé. Dobj két kockával magadnak, és kettővel a Jégmanónak, és add hozzá az ÜGYESSÉG értékeket (mint csatánál: az apróság ÜGYESSÉGE 8). Ha neked jön ki nagyobb szám, lapozz a **211**-re. Ha ellenfeledé a nagyobb összeg, lapozz a **109**-re.

168.

Ellenfeleidet legyőzve, zihálva rogysz le az egyik trónszékre. Lenézel az Ember-Ork tetemére, és megtetszik neked a fegyvere, így hát magadhoz veszed. Ez egy Varázsszablya, és ha használod, növelheted ÜGYESSÉG pontjaid számát 1-el, ami így még *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDET is meghaladhatja, de csak akkor, ha ez eredetileg nem érte el a 12-t. Ezután a hosszú fémkart, a ragyogó drágaköveket és a fémszemekből álló korbácsot vizsgálod meg, és arra jutsz, hogy ez valamiféle irányítórendszer lehet, mellyel maga a Gömb működtethető.

Ahogy bizonytalanul az irányítóberendezés felé nyúlsz, egyszer csak egy fojtott nyögésre leszel figyelmes jobb oldalról. A csata hevében nem vetted észre, hogy van ott egy nehéz ajtó. A nyögés azonban inkább állattól, mint embertől származónak hallatszik. Ha elég bátor vagy, hogy benyiss rajta, és megnézd, mi van mögötte, lapozz a **358**-ra. Ha inkább nem foglalkozol vele, és az irányítással bíbelődsz tovább, lapozz a **89**-re.

169.

– Ez a medál nagy hasznodra lesz. Amikor majd megpillantod odakinn a Tornyot, dörzsöld meg finoman, és a rajta ábrázolt hátas megjelenik neked, eljön érted, és felvisz oda. Azonban szükséged lesz még valamire, ami láthatatlanná tesz. Remélhetőleg találsz valamit erre a célra. – Most, ha van egy Ezüst Brossod is, lapozz a **159**-re. Ha nincs, lapozz a **355**-re.

170.

A lezuhanó jégdarabok rád esnek, és megsebesítenek. Épp csak kicsivel sikerül azelőtt kimenekülnöd, hogy egy hatalmas tömb lezuhan, és eltorlaszolja a kijáratot. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, mit teszel?

A szemben lévő kamra felé indulsz, ha még nem voltál ott eddig?	Lapozz a **200**-ra.
Elhagyod a tornyot, és máshol folytatod a kutatást?	Lapozz a **23**-ra.
Felmész a lépcsőn?	Lapozz a **242**-re.

171.

Ez egy nagyon rossz lépés volt! Egy őrhelyre nyitottál be, ahol a démoni birodalom két teremtménye azonnal reagál megjelenésedre. Arcuk tökéletesen sima, fekete és üres. Csuklyás köpennyel borított testük ébenfeketén ragyog. Az Éjlidércek kétségbeesetten kiáltozva feléd repülnek, hogy harcba szálljanak veled!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Éjlidérc	8	8
Második Éjlidérc	8	8

Még nagyobb baj, hogy további két ugyanilyen szörnyeteg is megjelenik a bejáratnál, és rád támad!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Harmadik Éjlidérc	8	8
Negyedik Éjlidérc	8	8

Négy ellenféllel kell megküzdj! Szerencsédre egy időben csupán kettő tud rád támadni ebben a szűk folyosóban. Mindegyik Harci Körben dobj két kockával magadnak, és ellenfeleid közül kettőnek. A Kört mindig a legnagyobb Támadóerővel rendelkező harcoló fél nyeri (és okoz veszteséget ellenfelének). Ha megölsz egy Éjlidércet, akkor egy másik veszi át a helyét. Amikor megölöd a harmadikat is, akkor már csak egy ellenfeled marad. Ha sikerül túlélned ezt az egészet, úgy döntesz, hogy továbbmész a folyosón, el innen, amilyen gyorsan csak tudsz. Lapozz a **107**-re.

172.

Dobj két kockával! Ha a dobott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **190**-re. Ha a dobott szám nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, mászás közben leesel, és megsebesíted magad, amikor egy sziklának csapódsz – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Hamarosan észreveszed, hogy nem te vagy az egyetlen, aki leesett ide. Lapozz a **248**-ra.

173.

Tassaskil végrehajtja kardodon az utolsó varázslatot, és kimerülten, de elégedetten szól hozzád. – A démonok mostantól félni fogják ezt a kardot a kezedben! – Jegyezd fel, hogy további 1 ÜGYESSÉG pontot kapsz, ha Démonnal harcolsz. Ez a pont hozzáadódik a varázskard eredeti bónuszpontjához, ezért ez Démonok ellen egy igen nagy erejű fegyver! Mindemellett a fegyver további 1 pontot is sebez; ha eltalálsz vele egy ilyen bestiát, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vonhatsz le tőle minden sikeres támadásod után. Nagyon elégedett vagy, és megköszönöd Tassaskilnek a munkáját. Itt az ideje továbbállni, és azon gondolkodni, hogy hol tudnád igazán hasznát venni ennek a fegyvernek. Lapozz a **94**-re.

174.

A Fagyóriás megvesztegetésként – azért, hogy békén hagyjon – nem éri be kevesebbel, mint 5 Aranytallér. Ha ki tudod fizetni az Óriást, továbbmehetsz a völgyben – lapozz a **155**-re –. De akár vissza is mehetsz a feletted vezető útra – lapozz a **132**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod kifizetni a pénzt, meg kell küzdj ellenfeleddel – lapozz a **226**-ra.

175.

– Nem vagy egy becsületes ember – mondja Elokinan gorombán, ellentmondást nem tűrően. – Csak egy apró kóstolót adok neked a kehelyből: ez is segíteni fog ugyan, de egyben azt is meg tudod, hogy mit szalasztottál el önzőséged, nemtörődömséged miatt. – Ujjait belemeríti egy, az asztalon álló, elképesztően bonyolult mintázatú, ezüstből és kvarcból készült kehelybe, majd néhány cseppet feléd fröcsköl a tartalmából. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot, és most már biztosan tudod, hogy sokkal, de sokkal több is juthatott volna neked… Elokinan most már elbocsát magától, és hirtelen a palotán kívül, a hóban találod magad. Lapozz a **309**-re.

176.

A Védelem a Hidegtől Varázslat megvéd téged a mágikus hideggel történő támadásoktól. Ha ezt a varázslatot választod, később, a kalandod során a megfelelő időben lehetőséget kapsz, hogy használd. Lapozz vissza a **360**-ra.

177.

A barbárok nem lépnek fel fenyegetően veled szemben, de nem tűnnek különösebben segítő szándékúnak sem, amikor elmeséled, hogy küldetésedet teljesíted éppen. – Na, még egy, akinek küldetése van. Épp, mint az a másik, egy hete, amelyiket egy mamut taposott agyon. Te is ugyanígy fogsz járni. – Láthatóan nem tettél rájuk komoly benyomást. De legalább nem ellenségesek veled, sőt, hajlandók eladni neked az élelmükből: 1 Aranytallérért vásárolhatsz 2 étkezésre elegendő ételt. Legfeljebb 3 Aranytallér értékben hajlandóak üzletelni veled. Ha vásárolsz tőlük, ne felejtsd el *Kalandlapodat* ennek megfelelően módosítani. Az üzlet végeztével a barbárok elrepülnek. Lapozz a **240**-re.

178.

Az egyszerű nyílpuskalövedék használhatatlan, mivel Zeverinnek van egy védő varázslata, mely megvédi őt az ilyen típusú támadások elől. Elindít egy varázslatot feléd, amíg te felajzod a számszeríjad, és tüzelsz vele. Egy újabb Villámcsapás varázslat repül ki az ujjai közül, valamivel gyengébb, mint a korábbi, de még mindig elég erős ahhoz, hogy hatására 3 ÉLETERŐ pontot veszíts. Most mit teszel?

Használod a Repülés Italát, ha van nálad belőle? Lapozz a **339**-re.

Elsütöd a Hidegség Varázspálcáját Zeverinre (ha van ilyened)? Lapozz a **28**-ra.

Magadra varázsolod a Védelem a Hidegtől varázsigét, hogy védd magad? Lapozz a **85**-re.

Megragadod kardod, és vársz egy jó lehetőségre, hogy támadhass? Lapozz a **372**-re.

179.

Egész addig folytatod a munkát, míg karjaid és hátad sajogni nem kezdenek a megerőltetéstől. Nyersz 1 BECSÜLET pontot, de most le kell ülnöd, és egy adag élelmet is szükséges elfogyasztanod. Épp mikor felállsz, hogy befejezd a munkát a még hátralévő pár sírral, észreveszel egy újabb feléd repülő Elf szellemet, ami rád akar támadni! Gondolod, hogy megmutatod neki, min dolgozol, de láthatólag ez a kísértet is félig őrült, úgyhogy úgysem hallgatna rád. Az áttetsző alak kérlelhetetlenül közeledik. Ismét harcolnod kell.

Elf Szellem ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, végre talán befejezheted a munkádat... Vagy lehet, hogy még néhány alkalommal rád fognak támadni? Vajon kibírsz még hasonló támadásokat? Senki sem hibáztathatna, ha most elmennél innen valahova máshová. Ha így teszel, lapozz a **3**-ra. Ha hajlandó vagy tovább gürcölni, lapozz a **21**-re.

180.

A Jégmadár előhúzza fejét a szárnya alól, és dalra fakad! Egy kis ideig trillázik, majd ismét visszadugja fejét a szárnya alá. Értetlenül állsz a dolog előtt, de az biztos, hogy lennie kell valami szerepének e varázslatos madárnak itt a Jégpalotán belül. Egy másik érdekességet is felfedezel: a szárnyainak jégtollai különböző színekben játszanak – mindkét szárnyán tíz-tíz szivárványhoz hasonló ívet számolsz meg, mindegyik ív hét-hét színből áll (jegyezd fel *Kalandlapodra*). Magaddal viszed a Jégmadarat, miközben elhagyod a tornyot, hogy máshol folytasd a kutatást. Lapozz a **23**-ra.

181.

Zeverin egy ragyogó, kék színű mágikus energialabdát repít feléd. Biztosra veszed, hogy ez a gömb meg fog ölni, így hát azért imádkozol, hogy a halálod gyors legyen, és csak kis fájdalmat érezz közben. Megragadod kardod, nem mintha harcolni tudnál – Zeverin ehhez túl messze van –, csupán reflexszerűen teszed. Majd ekkor a fegyveredből elkezd áradni a mágia, csillámló fénytavat alkotva közted és Zeverin között. Egy Elf magas, karcsú alakja emelkedik ki fénylőn belőle; karjának egyetlen intésére semmivé foszlik a bűbáj. Ha korábban már találkoztál Elokinannal, akkor felismered a nagyhatalmú Elf lordot. Ha nem találkoztál még vele, akkor is jól tudod, hogy egy hatalmas erejű és karizmatikus lélek közelében vagy.

Elokinan könnyedén széttárja karjait, amire egy sárga, fényrudakból álló kalitka jelenik meg Zeverin körül, aki erre dühödten és csalódottan felüvölt. – Távozz innen – suttogja lágyan a jelenés. – Ez lesz börtönöd az örökkévalóságon át! – Erre a kalitka, benne a varázslóval elhalványul és semmivé foszlik. Lapozz a **400**-ra.

182.

Beugrasz a bejáraton, és rátámadsz a csontvázra, ami feléd suhint hatalmas karmaival.

Démonszolga ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül megnyerned egymás után két Harci Kört, akkor ellenfeled összecsuklik, és egy málladozó csontkupac marad csak utána. Ha győztél, lapozz a **266**-ra.

183.

Felmész a fekete kőlépcsőn egészen a legtetején lévő pihenőig, ahol egy vastag ajtót látsz az egyik oldalon. Mivel más kijáratot nem találsz, odamész hallgatózni az ajtóhoz, de semmit sem hallasz mögüle. Úgy döntesz, hogy benyitsz rajta. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy lapozz a **39**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **313**-ra.

184.

– Áldjanak az Istenek! – mondja rekedt hangon a férfi, és minden tőle telhetőt megtesz, hogy tartani tudja veled a lépést, miközben melletted sántikál. Ekkorra a Gömb már erősen rázkódik, és elkezd széthullani. Épp akkor juttok ki, amikor hatalmas morajlás közepette felhasad. Rohanás közben érzed a hátadon az izzó Gömb forróságát. Félúton jártok a biztonság felé, mikor az egész felrobban. Legyengült barátod szerencsés, téged azonban fejen talál egy sziklarög: vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **321**-re.

185.

Átgázolsz a ragadós szálak között, aminek rád nézve sajnos kellemetlen következménye van: elszívja erődet, amivel legyengít téged. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, de csak a következő csata végéig (jegyezd fel ezt a tényt *Kalandlapodra*). Végül csak sikerül keresztülerőlködnöd magad a kamra belsejéig. Lapozz a **334**-re.

186.

A Sötét Elf nevetve varázsol magára egy védővarázst, ügyesen elkerüli a lövedéked, majd feléd repül, és tőrével rád támad. Lapozz a **272**-re.

187.

Belesel néhány elhagyott áruházba, raktárba. Semmi értékes, vagy érdekes dolog nincs az első néhányban, de azért kitartóan keresel tovább. Dobj egy kockával! Ha 1-et, vagy 2-t dobtál, lapozz a **131**-re. Ha bármilyen más számot, lapozz a **347**-re.

188.

Hirtelen, minden figyelmeztető jel nélkül, egy nehéz kődarab gurul le, maga alá szorítva, és ezzel félig szétzúzva a kezed. Elfojtasz egy fájdalmas üvöltést; szerencsére nem tört el, de erősen zúzódott, és fájdalmasan lüktet. Vonj le 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Az ÜGYESSÉG pont elvesztése csak átmeneti: 4 nap elteltével visszakapod (jegyezd fel ezt *Kalandlapodra*). Lapozz a **86**-ra.

189.

Van nálad egy Ezüst Amulett? Ha igen, akkor tudod az eredeti tulajdonosának nevét is. Alakítsd át a név betűit számokká a könyv végén lévő táblázat segítségével, majd add össze azokat. Szorozd meg az összeget 5-tel, és lapozz arra a fejezetpontra, aminek a száma megegyezik a kapott eredménnyel. Ha nincs nálad az amulett, lapozz a **88**-ra.

190.

Könnyedén lemászol a meredek domboldalon, és észreveszel egy félig eszméletlen alakot, aki furcsán elterülve fekszik a földön. Odamész, hogy megnézd, hogy van. Lapozz a **248**-ra.

191.

Az oldalfolyosó falához simulva haladsz valamilyen más továbbjutási lehetőséget keresve. Észreveszed, hogy az árkádsor végében a folyosó elkanyarodik, ami eddig előled rejtve volt. Erre tehát meg lehet kerülni a sötétséget. Először azonban *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **12**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **210**-re.

192.

A kéz még három Körön keresztül tartja fogva a karod, ezért vesztesz további 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, egyszer csak érzed, ahogy hirtelen lazít a szorításán, amit egy elégedett sóhaj is kísér. Egy Elf szellemalakja lebeg elő lágyan a fém- és jégtömeg alól, és áldását szórja rád, hogy megszabadítottad szenvedéseitől. Elmeséli, hogy készített egy nagyszerű, mágikus kardot az egyik leghatalmasabb Jégelf harcosnak, ezért, mikor Zeverin rajtaütött a népén, ide börtönözte be őt büntetésül. A szellem nem érti, hogy miért vonta magára a mágus ily nagy haragját, de valószínűleg Zeverin valamiért nagyon tart attól a kardtól. Elmondja, hogy a fegyver jelenleg a Jégkatedrálisban található. Látszik rajta, hogy szeretne még több mindent elmondani, de alakja lassan halványulni kezd. Ezért hát meghajol előtted utoljára, további áldásokkal illetve téged szabadulásáért. Nyersz 1 BECSÜLET és 1 SZERENCSE pontot. Mit teszel most?

Kimész innen, és átkutatod a páncélkészítő műhelyt? Lapozz a **30**-ra.

Távozol, és megvizsgálod az ékszerkészítő műhelyt, ha még ezt nem tetted meg eddig? Lapozz a **218**-ra.

Távozol, és a Jégpalota egy másik részén folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

193.

Amikor a végső csapást beviszed ellenfelednek, a démoni lényt sikerül végleg elűznöd ebből a világból. Csalódott, dühös sikolya dobhártyarepesztő. Kába vagy a hőségtől és saját kimerültségedtől. Alig állsz a lábadon, vér patakzik a karmok által feltépett sebeidből, de sikerült elpusztítanod az Éjszaka egyik Démonának földi megtestesülését. Ez olyan tett, mellyel Titán valaha ismert legnagyobb harcosai közül is csak kevesek dicsekedhetnek.

Sajnos azonban te még mindig nem pihenhetsz. A Toronyban lángoló tűz kezd alábbhagyni: a hatalmas központi lángoszlop formája hirtelen drámaian megváltozik: ahelyett, hogy átömlene a mágikus örvényen, szétágazik belőle, és hamarosan egy teljes lángoló tűzgyűrű jön létre a helyiség körül. Nincs kiút! Most mit teszel? Ha megvizsgálod az örvényt, hátha találsz valamit, ami segítségedre lehet, lapozz a **346**-ra. Ha megpróbálsz kirohanni a tűzgyűrűn keresztül, és van nálad egy varázsgyűrű, lapozz a **293**-ra. Ha úgy próbálsz meg a tűzön átfutni, hogy nincs nálad gyűrű, lapozz a **247**-re.

194.

Tudod, hogy a Tűzelementál bármelyik nálad lévő fegyvert azonnal elpusztítaná, így nincs más lehetőséged, csak elmenekülni. Dobj egy kockával, és vonj le 1-et a dobott számból. Ennyi alkalommal fog ellenfeled megsebesíteni, miközben visszakerget a lépcsőkhöz, amin felmenekülsz. Minden sebzés után veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **324**-re.

195.

Bízol benne, hogy elég szerencsés vagy ahhoz, hogy kijuss innen élve. Dobj két kockával, és add össze a

dobott számokat. Az összeg határozza meg, hogy hány ütés ér, mielőtt még ki tudsz menekülni. Mindegyik ütés hatására vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, felírhatod *Kalandlapodra* a Jégkulcsokat – amikből összesen 44 darab van (ezt mindenképp jegyezd fel). Bevágod magad mögött a Katedrális ajtaját. Ide többet nem térhetsz vissza. Keresned kell egy másik helyet a palotában, melyet még nem látogattál meg. Lapozz a **23**-ra.

196.

Feltéped az ajtót, és felrohansz a lépcsőkön, ahol feltételezésed szerint, az orvlövész rejtőzik. A lépcsősor tetején még egy csapóajtót is fel kell nyomj, hogy kijuthass a szabadba, az Elfnek ezért lehetősége van még egy lövést leadni rád, közvetlen közelről. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Kirántja a kardját, és őrülten vigyorogva rád ront. Ébenfekete bőre és sötét bőrvértje erős kontraszt a torony fehéren ragyogó jege és a hófelhőktől terhes égbolt előtt. Ha már okoztál sérülést ellenfelednek nyílpuskáddal, vond le azt az alább látható ÉLETERŐ pontjaiból.

Sötét Elf	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha győztél, lapozz a **229**-re.

197.

Az üllőnél egy újabb Elf Szellemet látsz, akiből csak úgy sugárzik az erő. Erősebb felépítésű, mint legtöbb fajtársa, rajta egy tökéletesen megmunkált láncing látható, melyet életében viselhetett. Kiegyenesedve áll, szellemszemei a tiedbe mélyednek. Ha BECSÜLET pontjaid száma 6, vagy kevesebb, lapozz a **217**-re. Ha 7 és 11 közé esik, lapozz a **6**-ra. Ha 12 vagy több, lapozz a **343**-ra.

198.

Az Elf szellem feléd hajítja dobókését, ami surrogva repül feléd, majd eltalál. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdj ellenfeleddel! Lapozz a **359**-re.

199.

Az Ember-Ork egy véres kupaccá omlik össze a lábadnál – azonban a gyűlöletes varázsló még mindig itt van, akit szintén le kell győznöd. Előhúz egy tőrt, hogy azzal döfjön beléd.

Varázsló	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, valami nagyon furcsa történik: a varázslónak, úgy tűnik, nincs teste, ami a halálával egy kellemes, puffanó hang kíséretében a földre zuhanna… Az alakja egyszerűen eltűnik – nem is volt valóságos! Lapozz a **168**-ra

200.

A helyiség küszöbén állva látod odabent a plafonról lógó, rengeteg féle színű jégcsapot, melyek egy részét jeges köd takarja. A helyiségből valamiféle zene tompa hangjai hallatszanak, visszhangjai egy rég elhalt dalnak. Pontosan a terem közepén, egy emelvényen egy gyönyörű madár kis szobra áll, fejét egyik szárnya alá dugva tartja. Karmai között egy barna bőrkötéses könyvet tart. Be akarsz menni, de ahogy előrelépsz, egy mágikus erőtér megakadályoz az előrehaladásban: semmit sem tudsz tenni annak érdekében, hogy átjuss rajta. Ekkor észreveszel néhány szimbólumot, melyek az ajtókeretbe vannak vésve. Gyorsan olvasgatni kezded őket, és azt látod, hogy egy számsorozat az, mely a következő számokból áll: 0, 1, 10, 35, 84, 205. A számok alatt van még egy hely, ami üres. Ha ki tudod találni, hogy mi az utolsó szám, akkor bebocsáttatást nyersz a kamrába. Ha tudod a megoldást, akkor belefaragod azt a jégbe, és belépsz a helyiségbe. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek száma megegyezik a sorozat utolsó értékével. Ha nem tudod kitalálni a megfelelő számot, mit teszel?

Távozol, és a folyosón balra lévő kamra felé indulsz, ha még nem jártál ott? Lapozz a **351**-re.

Elhagyod a Szivárványjég Tornyát, és máshol folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

Felmész a lépcsőn? Lapozz a **242**-re.

201.

Felnyitod a sírt, és kiveszed a Jégkardot az Elf kezei közül. Nem varázstárgy, de azért van egy olyan határozott érzésed, hogy ott szunnyad benne valami mágikus erő. Jegyezd fel Felszerelési Tárgyaid közé (és azt is, hogy nem varázskard). Sajnos azonban a sírrablás miatt vesztesz 1 BECSÜLET pontot. Most ha egy másik sírt akarsz felnyitni, lapozz vissza a **101**-re. Ha inkább valami mást tennél, lapozz a **137**-re.

202.

Lövedéked célba talál, és félbeszakítja az Elf varázslatát. Jegyezd fel, hogy eltaláltad ellenfeled egy lövedékkel. Az Elf újabb varázslatba kezd, és neked ismét kockadobással kell meghatároznod a Támadóerőket. Ha a tiéd a nagyobb érték, lapozz a **9**-re, ha az övé a magasabb összeg, lapozz a **186**-ra.

203.

A lavina magával sodor, és halálra zúzod magad a mélyben fekvő sziklákon. Ígéretes kalandod itt tragikus véget ér.

204.

Az idegen tovább közelít, és kezei mozgatásával egy varázslatot kezd végrehajtani. Az ismeretlenre meredsz, és a felismerés meg a hitetlenkedés hulláma egyszerre önt el. Zeverin! Még hány alkalommal kell megölnöd ezt a szörnyeteget? Mostanra már kétszer vert át klónjaival, saját magát formázó illúzióival: most azonban az igazi varázslóval állsz szemben. Ereje még ebből a távolságból is jól érzékelhető. Tudod, hogy most meg fog ölni, és esélyed sincs ellene. Van egy mágikus Jégkardod? Ha igen, lapozz a **181**-re, ha nincs, lapozz a **151**-re.

205.

A Sárkány majd egy órán keresztül repül, míg ahhoz a meredek falú völgyhöz nem ér, ahol a Gömb fekszik – még mindig füstölve és tüzet köpködve. „Hátasod" a szerkezettől nem messze ér földet, mire két furcsa, gonosz külsejű teremtmény indul meg botladozva feléd: úgy néznek ki, mint fagyott, kék bőrű Zombik, amik kinézetükkel teljesen megrémítenek. A Sárkánynak azonban tetszenek. Felemelkedik a levegőbe, aztán lecsap rájuk. Leharapja a fejüket és a karmai közé fogja a maradékot. – Egyszerre két fagyott uzsonna, nagyon köszönöm! – mondja. Jelentőségteljesen rád mered néhány pillanatig, aztán megrázza a fejét. – Nem, nem szabad többet ennem. Még meghízom. – A lény ezután eltűnik a távolban zsákmányaival egyetemben. Lapozz a **297**-re.

206.

Megkerülöd az épületet, elmész egy szerszámos fészer és egy másik melléképület mellett is. Szokatlan dolgokat keresel. A hátsó ajtót lábujjhegyen közelíted meg, ahol az égés összetéveszthetetlen szagára leszel figyelmes: kénes szag terjeng a levegőben, ami kaparja

a torkod, és könnyezni kezd tőle a szemed. Élsz a lehetőséggel, és feltéped az ajtót, miközben a kardoddal előredőfsz a mögötte megpillantott Füstdémon felé. A fegyvered célt ér! Lapozz a **13**-ra, hogy megvívd a csatát. Ellenfeled ott feltüntetett ÉLETERŐ pontjából azonban levonhatsz 2-t.

207.

– Nem vagy túl bölcs, de a szíved jó – közli Elokinan szomorúan. – Elmulasztottál olyan lehetőségeket, amiket meg kellett volna ragadnod, az adott időkben. De azért lenyelhetsz egy kortyot, melyre nagy szükséged van. – Ezzel feléd nyújtja kezeit. Lapozz a **257**-re.

208.

A varázsló olyan, mintha csak részben lenne valóságos, de semmi jel nem utal rá, hogy mi lehet ennek az oka. Az Ember-Ork ugyan elvét egy csapást, míg te nézelődsz, azonban a férfi újabb nyílhegyet repít feléd. Vesztesz további 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a **149**-re, és döntsd el gyorsan, mit tegyél, megelőzve ezzel a varázsló újabb lehetséges találatát!

209.

Az öreg Elf, Lefarel alakja halványulni kezd. Ugyan szellemként gyenge már a kora miatt, de tudata fényesen ragyog. Van még egy kis ideje veled maradni: elmondja, amit tud a következő témák egyikéről, de csakis egyről. Válassz az alábbiak közül. Miről kérdezed?

Zeverinről és a gyengéjéről?	Lapozz a **323**-ra.
A Pusztítás Tornyának irányításáról?	Lapozz a **231**-re.
A Jégpalotában működő Elf mágiáról?	Lapozz a **69**-re.

210.

Talán ólomnehéz lépteid döngése, vagy ziháló lélegzetvételed az oka annak, hogy magadra vontad egy őrszem figyelmét. A folyosón, kissé mögötted egy hatalmas, fekete, denevérszerű teremtmény ereszkedik gyorsan feléd. Karmai kieresztve, karjai mintha a szárnyából nőttek volna ki. Széles állkapcsában lévő fogai pedig élesek és visszafelé hajlóak – kifejezetten hús szétmarcangolására szolgálnak. A Démondenevér forró, bűzös leheletét már a hátadon érzed, mikor megperdülsz, hogy szembeszállj ellenfeleddel.

Démondenevér ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, visszamehetsz a nyomaidon, és beléphetsz a sötétségbe. Ha így teszel, lapozz a **319**-re. Ha inkább óvatosan mozogva mégis megkerülöd a sötétséget, lapozz a **12**-re.

211.

Hatalmasat rácsapsz a manóra, és felkened a kis szörnyeteggel a padlót, mire az jégkristályokká hullik szét – ahogy azonban lenézel, a kristályok lassan elkezdenek ismét összeállni! Visszaveszed, amit a lény ellopott tőled. (Ha már korábban találkoztál ezzel a teremtménnyel, akkor azt, amit azon találkozás alkalmával ellopott tőled, már nem tudod visszaszerezni!) Ebben a homályos helyiségben nyilvánvalóan semmi érdekeset nem találsz, így belépsz valamelyik fénysugárba. Melyiket választod?

A piros sugarat?	Lapozz a **252**-re.
A kék sugarat?	Lapozz a **274**-re.
A tiszta sötét sugarat?	Lapozz a **72**-re.
A zöld sugarat?	Lapozz a **364**-re.

212.

Észak felé veszed az irányt, remélve, hogy a teremtmény, ami mögötted repked, nem vesz majd észre. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, továbbnyomulsz északnak – lapozz az **53**-ra. Ha nem vagy szerencsés, a lény alászáll, hogy megvizsgáljon téged – lapozz a **250**-re.

213.

Nekikezdesz annak a fáradságos munkának, mely során az Elfek holttesteit újra eltemeted, és sírjaikat helyrehozod. Nem sokkal azután azonban, hogy nekiálltál dolgozni, valami hideg jelenlétet érzel a hátad mögött. Megpördülsz, és egy szürke, áttetsző Elf Szellemet látsz feléd lebegni: kezei előre nyújtva, készen rá, hogy arcodba vájjon körmeivel. Érzékeled, hogy ez a szellem teljesen megőrült, talán azok miatt a teremtmények miatt, amik fizikai testének nyughelyét meggyalázták. Meg kell küzdj vele!

Elf Szellem ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha végeztél vele, mihez kezdesz? A munka nagy részét már elvégezted, úgyhogy becsületben továbbmehetsz, ha akarsz. Amennyiben így tennél, lapozz a **3**-ra. Ha inkább tovább dolgozol, lapozz a **179**-re.

214.

Miután megküzdöttél az őrzővel, körülnézel, majd vizsgálódni kezdesz kicsit a halott Elf ifjak jégből készült nyughelyeivel telezsúfolt teremben. Semmi értékeset nem találsz, és nem is vagy biztos benne, hogy bármit is elvennél egyáltalán ezeknek a szomorú sorra jutott lényeknek a sírjaiból. Elhagyod a helyet, és a Jégpalota más részén keresgélsz tovább. Lapozz a **23**-ra.

215.

Abban reménykedsz, hogy a Pusztítás Tornya téged talán el fog kerülni… De úgy tűnik, valakinek odafenn a toronyban erről más elképzelése van. Az égből hirtelen egy mágikus, tűztől izzó lasszó kígyózik alá, rád tekeredik, és magával ránt felfelé, a torony bejáratához. Ott egy vörösen izzó szemű csontvázfigura vár rád, ami kész rá, hogy vaskeménységű karmaival kettéhasítson. A tűz által okozott fájdalom miatt vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, hacsak nincs nálad egy varázsgyűrű (ebben az esetben nem szenvedsz sérülést a tűztől). Lapozz a **182**-re.

216.

Kiteríted a szőrmetakaród, és letelepedsz aludni az elhagyatott fenyőfacsoportban. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, lapozz a **340**-re. Ha bármilyen más számot, akkor élvezed a nyugodt, eseménytelen éjszakát – lapozz a **289**-re.

217.

A szellemalak elfordul tőled. – Nem segítek neked. Elokinan fog feletted ítélkezni. – Ezután bármit is mondanál neki, meg sem hallja: Tassaskil szelleme lassan elhalványul, visszatér a szellemvilágba, ahonnan fogadásodra ide érkezett. Nincs semmi érdekes itt már számodra. Lapozz a **3**-ra.

218.

Nagy lendülettel lépsz be a műhelybe – épp csak sikerül elkerülnöd, hogy beleütközz egy Sötét Elfbe, aki a helyiség egyik sarkában épp dobozok és ruhák között turkál! A gonosz Elf a kezeivel azonnal jeleket kezd rajzolni a levegőbe, miközben egy varázslat igéit mormolja: ez nem lehet egy közönséges Sötét Elf! Dobj két kockával, hogy a szokásos módon megállapítsd mindkettőtök Támadóerejét (ellenfeled ÜGYESSÉGE 9). Ha neked van nagyobb Támadóerőd, lapozz a **389**-re, ha neki, lapozz a **245**-re.

219.

Amilyen gyorsan csak tudod, feltéped az ajtót, de nem tudod kijátszani a szörny villámgyors reflexeit: abban a pillanatban, ahogy meglát, feléd hajítja az épp kezében lévő izzó sziklagolyót! Lebuksz, de közben elveszted az egyensúlyod, így a szörnyetegnek jó lehetősége adódik, hogy megsebezzen, mielőtt még védekezni tudnál. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Reménykedsz benne, hogy elég jól fogsz tudni harcolni, és végül le fogod tudni győzni ezt a fura teremtményt.

Kénkő Gólem ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, a Gólem apró kőszilánkokra hullik szét. Dobj két kockával! Ha a dobott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, le tudsz bukni a szanaszét repülő szilánkok elől. Ha a dobott érték nagyobb mint ÜGYESSÉGED, eltalál egy szilánk – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, gyorsan átkutatod a helyiséget. Csupán egyetlen hasznos dolgot találsz, mely egy Aranyrög, ami 5 Aranytallért ér (jegyezd fel ezt is Kincseid közé).

A rés a falon hirtelen erősebb fénnyel kezd pulzálni. Eltűnődsz, hogy talán valaki felfigyelt rá, hogy a Gólem abbahagyta a munkáját, így hát ideje továbbállni. Mit teszel?

Megpróbálsz átbújni a résen? Lapozz az **55**-re.

Elhagyod a helyiséget, visszatérsz az elágazáshoz, és a középső folyosón mész tovább? Lapozz a **279**-re.

Elhagyod a helyiséget, visszatérsz az elágazáshoz, és a bal oldali folyosón mész tovább? Lapozz a **37**-re.

220.

Amíg a saját gondolataiddal vagy elfoglalva, az Ember-Ork megsebez téged – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, akkor most végre össze tudod zúzni a ékkövet… Erre a varázsló alakja elkezd halványodni! Ráébredsz, hogy valóban nem lehetett valóságos. Mielőtt eltűnne, arckifejezése megváltozik, düh telepszik rá; mire az Ember-Ork megkétszerezi erőfeszítéseit, hogy elpusztítson téged. Valamelyikőtök haláláig kell tovább küzdjetek, de szerencsére a varázslóval nem kell tovább foglalkoznod. Ha győztél, lapozz a **168**-ra.

221.

A kamrában egy rakás jégkristályból készült szobrot találsz, melyek túl kényesek és nagyok ahhoz, hogy bármelyiket is magaddal vihesd. Található itt még néhány, valamilyen bevonattal ellátott, faragott jégből készült fúvós hangszer. Ezek mindegyike ragyog, mintha csak lakkozva lennének, amit nagyon furcsának találsz. Van még itt egy fekete köpeny is egy szegre akasztva: egyik zsebéből egy karcsú, szürke fémből készült csövecske áll ki. Úgy döntesz, hogy magadhoz veszed, és megnézed mi is ez. Ebben a pillanatban a köpeny felröppen a levegőbe, és rád támad! Meg kell vele küzdened! Amennyiben másodszor megsebez, rátekeredik az arcodra, és fojtogatni kezd. Ennek két következménye is van: először is, minden ezt követő Körben automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, míg el nem pusztítod a köpenyt, másodszor pedig 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz a csata végéig. Valójában ez nem is egy köpeny, hanem egy Álca Lidérc, egy mágikus szörnyeteg, ami azért álcázza magát, hogy meglephesse gyanútlan áldozatait. Tested melege ébresztette fel hibernált állapotából, és lehet, hogy belsejét is feltüzelte már a bőséges lakoma ígérete.

Álca Lidérc ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha győztél, elveszed a csövecskét. Amikor kinyitod, egy hosszú, karcsú fadarabot találsz benne. Ez a Hidegség Varázspálcája, és csatában tudod hasznát venni. Csak egyetlenegy töltet maradt már benne, de ha ezzel támadsz egy ellenfeledre kardod helyett, 5 pontot sebez azon az ellenfélen. Jegyezd fel Felszerelési Tárgyaid listájába. Most pedig kimész a kamrából, és továbbhaladsz a folyosón. Lapozz a **88**-ra.

222.

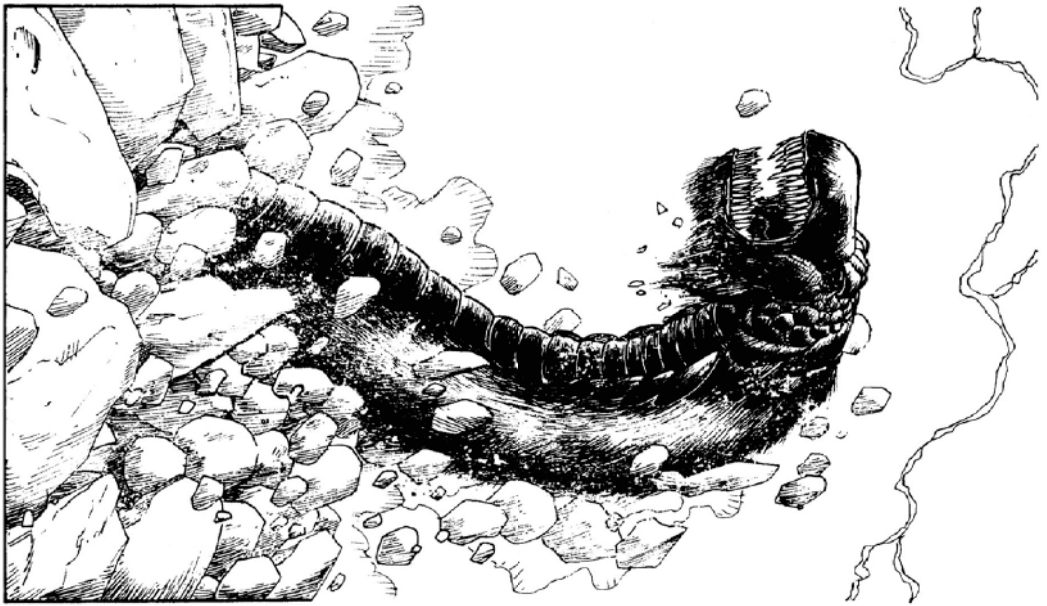
Miközben a törmelék között kutakodsz, egyszer csak egy rendkívül ellenséges szőr- és karomkupac bukkan fel az egyik sarok mögül. A harci sebekkel tarkított, nagyon éhes és vad Rozsomákot kegyetlen támadóként ismerik: a harcban pengeéles karmait és fogait használja. Ami még ennél is rosszabb, a szörnyeteg azonnal rád spricceli mocskos, bűzös váladékát, ami egy görényével is felvenné a versenyt. Ezen csata idejére vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, mivel hányingered van a bűztől. A hatalmas rozsomák habzó szájjal, gyilkos szándékkal közeledik: mohón vágyakozik véred ízére.

Óriás Rozsomák ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, és folytatod a keresést a Jégelfek házai között, lapozz a **263**-ra. Ha visszamész, és a Jégpalota más részén kutatsz tovább, lapozz a **23**-ra.

223.

A lövedék felszakítja az oldalad. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Nálad van a Védelem Pajzsa? Ha igen, lapozz a **236**-ra. Ha nem, lapozz a **130**-ra.



224.

Fél lábszárig érő havon vergődsz keresztül; nehéz munka, fizikailag kimerítő. Késő délutánra érzed, hogy muszáj enned. Miután lesepred az utolsó kenyérmorzsát is a fagyott jéggel szegélyezett bundádról, tovább nyomulsz előre. Bal oldalról hirtelen mély, dübörgő hangot hallasz, ami egy hótorlasz irányából jön. Kissé pánikba esel: ez nem lehet lavina, hiszen a hegyek nagyon messze vannak! Ez nem lehet lavina… A hóból egy hatalmas, szürke bundás Sarki Féreg, egy éhes és agresszív ragadozó tör elő. Masszív álkapcsának erejéről azt tartják, hogy képes egy lovat is kettéharapni. Mivel nem egyenesen rád néz, talán el tudsz szaladni és rejtőzni valamelyik közelben lévő nagyobb hótorlasz mögé. Ha megtámadod a szörnyet, lapozz a **382**-re. Ha inkább fedezékbe menekülsz, lapozz a **20**-ra.

225.

Ötleted sincs, mit mondhatnál, így csak valami nevetségeset sikerül kinyögnöd: a világon nincs olyan épeszű ember, aki azt gondolná, hogy egy Fehér Sárkány szereti a tüzet, vagy annak bármilyen formáját is, és feltehetően ez a sárkány még a gonosz varázsló kedvence is! Elég butaság az is, amivel a mondókádat folytatod: – Sokkal jobb falatokat tudnék neked mutatni a füstös völgybe vezető úton. Egy *csomó* ember lakik ott, akiket megehetnél! – Hihetetlen, de a Sárkány úgy látszik bedőlt ennek. – Tényleg? Akkor gyerünk, keressük meg őket! – mondja, miközben csapkod a farkával, és int, hogy mássz fel a hátára. Megkönnyebbüléssel vegyes hitetlenség fut végig rajtad, miközben felkapaszkodsz a Sárkányra. Felszáll veled, és elrepültök. Adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz, majd lapozz a **205**-re.

226.

A Fagyóriás gúnyosan mosolyog, nyilvánvalóan azt gondolja, hogy könnyű zsákmány leszel neki. Rajtad áll, hogy megtanítsd rá, hogy mekkorát téved!

Fagyóriás ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha sikerült legyőznöd, lapozz a **60**-ra.

227.

A levegőbe emelkedsz, épp hogy csak a Hatalmas Gólem borzasztó ökleinek hatótávolságán kívül. A következő néhány lehetőség közül választhatsz:

Megpróbálsz elrepülni a Gólem mellett a szemben lévő lépcsőkhöz? Lapozz a **367**-re.
Egy nyílpuska lövedéket eresztesz el a Gólem felé, ha van nálad ilyen? Lapozz a **241**-re.
Egy Kőjaguárt teszel a földre, hogy küzdjön érted (ha van nálad)? Lapozz a **353**-ra.

228.

Felnyitod a sírt, és benyúlsz a pálcáért, de a hideg, nyirkos környezetben már korhadttá és törékennyé vált fa kettétörik a kezedben. Használhatatlan számodra. A sírrablás miatt vesztesz 1 BECSÜLET pontot. Ha azt választod, hogy felnyitsz egy másik sírt, lapozz vissza a **101**-re, és válassz egyet a még érintetlen sírok közül. Ha inkább valami mást teszel, lapozz a **137**-re.

229.

A Sötét Elfnél van olyan tárgy, amit úgy döntesz, magaddal viszel: egy gyönyörűen díszített pajzs, a Védelem Pajzsa, ami egy varázstárgy. Ereje abban rej-

lik, hogy eltérít mindenféle – pl. nyílpuskalövedék, kő, dárda és hasonló – repülő lövedéket, mely a pajzs használója felé repül, így ezek nem sebesíthetik meg. Ez a képesség még azokra a mágikus lövedékekre is érvényes, melyek neve tartalmazza a „villám" szót – jegyezd ezt fel *Kalandlapodra* arra az esetre, ha a jövőben valamikor ilyen lövedék találna el. Amikor használod a pajzsot, mivel a fent leírt típusú támadás ér, dobj két kockával. Ha 2–8 közötti értéket dobtál, a pajzs elhárítja a támadást, és nem sebződsz. Ha 9-et, vagy annál nagyobbat dobsz, a pajzsnak nem sikerült elhárítania a lövedéket, és annyi sebzést szenvedsz el, mint amennyit normál esetben kellene az adott fejezetpontban leírtak szerint.

Ahogy tovább nézelődsz, hamar nyilvánvalóvá válik, hogy a toronyban lévő többi helyiséget már mind kifosztották. Az ajtókat betörték, a jégből készült díszeket és szobrokat összezúzták, elcsúfították. A kutatás során felfedezel egy zárt ajtót a torony aljában, melyen néhány Elf rúna is van, amiket nem tudsz elolvasni. Úgy tűnik, ez lehet itt az egyetlen olyan hely, amit még nem gyaláztak meg. Az ajtó másik oldaláról időnként nyögés hallatszik. Ha megpróbálod kinyitni az ajtót, lapozz a **277**-re. Ha inkább máshová mennél, hogy folytasd a kutatást, lapozz a **23**-ra.

230.

Zeverin legtöbb sötét bőrű szolgálója kizárólag azzal van elfoglalva, hogy menekülését megfelelően végrehajtsa, de a karcsú, köpenyes alak vicsorogva fordul feléd, és előrántja kardját. Annyi minden megpróbáltatás után megint csak harcolnod kell… Szerencsére a férfi nem tűnik valami erősnek, ugyanakkor fürge, és pengéjének élétől óvakodnod kell.

231

Ha legyőzted, megragadod az egyik mágikus hevedert, belebújsz, és keresztülugrasz a boltíves nyíláson, egyenesen a semmibe. *Tedd próbára a* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **330**-ra, ha nem lapozz a **259**-re.

231.

– Megtudtam néhány dolgot a Toronyról, nagyon messze innen, lelkeink szolgálóitól. A Torony szívében, túl a közepén lévő Feketefalon, egy démoni lény irányítja azokat az erőket, melyek az egészet hajtják előre, és a pusztítást végzik alatta, amerre csak elhalad. Az irányító egy hatalmas Démon, mely a halhatatlanok erejével és hatalmával bír. Egy halandónak birtokában kell lennie a létező leghatalmasabb mágiának, hogy egyáltalán reménye lehessen rá, hogy legyőzi. A Torony már Allansia felé tart, és érkezése már nem fog soká váratni magára. Nem kell, hogy elmenj innen, ha meg akarod találni: Zeverin ezt a helyet akarja legelőször elpusztítani. De repülnöd kell majd, ha fel akarsz jutni a Toronyhoz. – Lapozz a **255**-re.

232.

Több eszed van annál, mintsem megpróbáld felvenni egy Démon kardját vagy ostorát. Ugyanakkor a kamrában lévő törmelék- és szemétkupacok között találsz egy fémládát, melynek tapintása meleg ugyan, de biztonságosan kinyithatod. Miközben a láda kinyitásával foglalatoskodsz, a helyiség egyik fala felől érkező hangra figyelsz fel. Morajló, dübörgő hang ez, aztán mintha fém ütődne fémhez, majd egy hangos károm-kodást hallasz. Az irányító helyiségnek, vagy az ördögi szerkezet irányítóinak ezen az emeleten kell lenniük! Bárcsak lenne itt egy ajtó – de nincs, csak az az egy, amelyiken keresztül bejöttél.

Visszatérve a ládikához, abból 6 Aranytallért és egy flaska fekete folyadékot veszel ki. Ez utóbbi a Tűzlehelet Itala, melyet bármikor elfogyaszthatsz (kivéve harc közben). Miután megittad, az azt követő első csatában, 3 Körön keresztül képes leszel tüzet okádni egy időben a fegyveres csapásoddal. Ekkor dobnod kell egy kockával; ha az eredmény 1–4, akkor eltaláltad ellenfeled a tüzes leheleteddel, amiért 2 további ÉLET-ERŐ pontot veszít (5–6 esetén elvétetted őt). Mindezt az *első* csatában kell végrehajtanod azt követően, hogy megittad az italt. Ezzel a módszerrel azonban nem lehet megsebesíteni a Tűzelementálokat, illetve Démonokat. Ha akarod, magaddal viheted, ekkor írd fel a Felszerelési Tárgyaid listájára.

Elhagyod ezt a helyet, és a csigalépcsőn lemész egy emeletet. Úgy döntesz, hogy nincs értelme tovább menni lefelé – inkább megkeresed a visszautat. Elindulsz a folyosón arra a helyre, ahol először megérkeztél a hármas elágazáshoz. Befordulsz ugyanabba az irányba, mint első alkalommal. Ha megpróbálkozol a bal oldali folyosóval, lapozz a **37**-re. Ha inkább jobbra mész, lapozz a **118**-ra.

233.

A faház összezúzott, megperzselt berendezésű nappalijában egy öregember fekszik, levegő után kapkodva. Égett köpenye félig fedi csak összekarmolt, törékeny testét. Egyértelmű, hogy már nem tudsz rajta segíteni, de azért magához int. – A Démon – mondja lihegve – Zeverin szolgája. Egy őrült, aki a Poklot szabadítja a világra… az ő tüzes gömbje. Értelem nélküli… szolgálók. Démonok, élőholt ivadékok. Szörnyű, könyörtelen… Jégpalota. A választ a Jégpalotában találod. – A szeme vadul rád mered, közeledik a halála. – Az íróasztal alsó fiókja… varázslat, segít… – Még mondana valamit, a jobb kezével a karod markolássza, amikor egyszer csak hirtelen holtan hanyatlik hátra.

Tasrin egy egyszerű ezüst gyűrűt visel. Többé nincs a hasznára, ezért magadhoz veszed (írd fel Tasrin Gyűrűjét a *Kalandlapodra*). Lefekteted élettelen testét, és odamész az íróasztalhoz. Az asztallapon megtalálod a kulcsot, ami az alsó fiókot nyitja. Benne egy varázsitalos üvegcsét találsz, ami egy adagnyit tartalmaz az Erő Italából. Ha megiszod, hozzáadhatod *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét (felfelé kerekítve) a jelenlegi pontjaidhoz. Azonban ÉLETERŐ pontjaid száma nem haladhatja meg a *Kezdeti* értékét, még így sem, hogy megittad a varázsitalt. Egy erszény is van itt, ami 3 Aranytallért tartalmaz (add hozzá Kincseidhez). Ezen felül találsz még 4 adagnyi Élelmiszert is a konyhában, amit adj hozzá Élelmiszerkészletedhez.

Mostanra már későre jár; miután a lehetőségeidhez mérten eltemetted a bölcs testét, bezárod az ajtókat, ablakokat, és a házban alszol. Másnap kora reggel északnyugat felé veszed az irányt, hogy ismét a Gömb által hagyott nyomokat kövesd. Lapozz a **354**-re.

234.

Az Elf két további varázslatot hajt végre, az egyiket magára idézi, a másikkal pedig Villámcsapást küld rád, amitől vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig életben vagy, már késő elfutnod. Ellenfeled leereszkedik hozzád, azzal a határozott céllal, hogy a tőrével végezzen veled. Lapozz a **272**-re.

235.

A délután lassan múlik; teljesen kiizzadsz, ahogy a félig hótakaró alatt megbúvó, alattomos szikladarabokkal teleszórt úton botladozol. Úgy tűnik, mintha a párás, ködös, füstös völgyhöz, ahol a Gömb van, már sohasem sikerül közelebb kerülnöd. Nem haladsz valami sokat a sötétség beálltáig. Szerencsére találsz egy barlangot, és benne némi száraz fát, kovával és gyújtóssal együtt. Áldod azt az utazót, aki mindezt hátrahagyta másoknak, hogy megtalálhassák; és hamarosan már lobog is az apró tűz, ami melegével felvidít téged. Felmelegítheted élelmedet is, melyből most el kell fogyassz egy adagot. A melegtől hamarosan elszenderedsz, és egy jóízűt alszol. Lapozz a **308**-ra.

236.

A feléd ívelő másik villám szétszóródik a pajzs körül, ami ezzel egyidőben erősen felragyog. A villám semmivé foszlik. Relem dühösen néz rád, és felkészül, hogy alászálljon. Lapozz a **147**-re.

237.

A füstpamacs egy bizonytalan körvonalú, emberszerű formává alakul. A teremtmény féktelen gyűlöletet sugároz magából. A levegőben feléd lebeg, és megpróbálja beléd fojtani még az élet szikráját is!

Füstlidérc ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha győztél, bemehetsz a gömbformájú kamrába, és átkutathatod – lapozz a **71**-re –, vagy visszatérhetsz a hármas elágazáshoz – lapozz a **379**-re.

238.

Sajnos az apró ezüstdarabot mintha valami eltaszítaná tőled, ahogy próbálsz hozzá közelíteni, és tovarepül a levegőben. Nem számít, hogy milyen gyorsan tudsz repülni, nem tudod megszerezni. Ha mégis megpróbálod megoldani a fejtörőt, akkor lapozz vissza a **14**-re. Ha belépsz valamelyik fénysugárba, lapozz a **300**-ra.

239.

Az Elf szellem feléd hajítja pengéit, melyek süvítve repülnek feléd, és eltalálnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Harcolni kényszerülsz! Lapozz a **359**-re.

240.

Valamivel több mint két órával később, hirtelen morgást és vonyítást hallasz, amit visszhangzó sikoltás követ valahonnan egy tőled délre fekvő szikla mögül. Egyértelműen egy könyörtelen küzdelem zajlik ott, melyben jó néhány teremtmény – melyek hangja farkasokéra emlékeztet – vesz részt. Ha odarohansz, hogy te is az acsarkodásba vesd magad, lapozz a **361**-re. Ha csendesen továbblopózol, és folytatod az utad, lapozz a **105**-re.

241.

Egyedül csak a varázslövedékek használhatóak a Gólem ellen. Ha van nálad belőlük, és használod őket, akkor minden lövésnél dobnod kell két kockával. A dobott számhoz minden esetben adj hozzá 2-t. Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG értéked, eltalálod a Gólemet, és sikerül megsebesítened, azaz veszít ÉLETERŐ pontjaiból. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elhibázod az óriást, ami elhajol a lövés elől. Ha akarod, az összes mágikus lövedékedet ellőheted anélkül, hogy ellenfeled meg tudná torolni támadásaidat. Jegyezd fel, hogy hány ÉLETERŐ pontot sikerült ily módon sebezned rajta. Ha 16, vagy annál is több pontot vesztett, elpusztítottad. Ekkor lapozz a **87**-re. Egyéb esetben, ha már nem lősz többet a Gólemre, válassz az alábbiakból:

Odamész hozzá, és megküzdesz vele szemtől szembe? Lapozz a **296**-ra.

Megpróbálsz elrepülni mellette a szemben lévő lépcsőkhöz? Lapozz a **367**-re.

Leteszed a Kőjaguárt a földre, hogy végezzen a Gólemmel (ha nálad van)? Lapozz a **353**-ra.

242.

Felkapaszkodsz az utolsó jeges lépcsőfokon is, végig gondosan ügyelve minden lépésre, míg végül a Szivárványjég Tornyának tágas kupolájában találod magad. Feletted a mennyezet belevész a felhőkben úszó égboltba, ami nyilvánvalóan egy mágikus illúzió csupán. A padló és a falak keményre fagyott jégből vannak, azonban semmi más figyelemfelkeltő dolgot nem látsz itt – kivéve egyetlen tárgyat, ami a plafonról csüng alá. A „felhők” közül egy fémlánc lóg alá,

melynek végén egy bronz füstölő van, és a vége olyan hét méter magasan lehet feletted. A tömjén illata gyengén érződik a helyiségben. Ha nem akarod megszerezni a tömjént és a füstölőt, akkor elindulsz vissza, le a lépcsőn – lapozz az **57**-re. Ha mégis meg akarod szerezni, több lehetőséged is van arra, hogy közelebb kerülj hozzá, oda, ahol már eléred. Mit teszel?

Nyílpuskával lősz (ha van még lövedéked), hogy kettéhasítsd a láncot? Lapozz a **394**-re.

A Repülés Italát használod (ha van nálad), hogy feljuss a füstölőhöz? Lapozz a **22**-re.

A Láncvágás Varázslatot használod (ha ismersz ilyet), hogy elvágd a láncot? Lapozz a **249**-re.

243.

A gyűrű megvéd Relem tüzes támadásának legnagyobb részétől, de a démoni varázslatok ellen nem nyújt teljes védelmet. Dobj egy kockával! Ez lesz az az érték, amit ÉLETERŐ pontjaidból elvesztesz. Relem mostanra már egész közel ért hozzád, ezért elő kell rántsd kardod, és élet-halál harcot vívnod vele. Ha van nálad egy Jégmadár, lapozz a **141**-re. Ha nincs, lapozz a **275**-re.

244.

A Grizzly egy nagy, harci sebekkel tarkított medve. Közel 3 méter magas, mikor felágaskodik fatörzs vastagságú hátsó lábaira. Már többször összecsaphatott az ezen a vidéken élő kegyetlen erdei farkasokkal. Méretes karmaival és állati erejével a bozontos szörnyeteg félelmet nem ismerve támad rád.

Ha legyőzöd, visszamész aludni. Friss, hűvös reggelre ébredsz. Lapozz a **289**-re.

245.

Az Elf kezei közül egy sárgás színű, bűzös, mérgező felhő tör elő. Átrepül a helyiségen, és az egész az arcodba csapódik. A szemeidből könnyek szöknek elő, köhögsz és köpködsz, ami kissé legyengít. A harc első 4 Körében 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET. Lapozz a **35**-re.

246.

Elindulsz a Jégujj-hegység egyre magasabbra törő hegyekből álló területe felé. Könnyen haladsz előre, ezért a nap folyamán csupán kétszer kell, hogy megállj elfogyasztani egy-egy élelmiszeradagot. Sem ellenség, sem veszély nem fenyeget, és az éjszakát is békében töltöd egy sziklahasadékban. Következő nap reggelire még egy adag élelmet elfogyasztasz. Azután folytatod utadat, és a délelőtt közepére egy elágazáshoz érsz. Választanod kell, hogy melyik úton indulsz tovább célod felé. Ha a széles, völgyben vezető, biztonságosabbnak tűnő utat választod, lapozz a **40**-re. Ha a sziklás utat követed, ami magasan felfelé vezet egy nagyon meredek emelkedőn, lapozz a **16**-ra.

247.

A rettenetesen forró tűz megperzseli bőröd, ami borzasztó sebeket okoz: vesztesz 10 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, továbbrohansz, keresztül azon a helyiségen, ahol a jeges pókhálók már teljesen elolvadtak. Körbemész a sötétséget rejtő terem külső oldala mentén, és a kettős elágazásnál találod

magad. Az egyik folyosó visszavezet lefelé oda, ahol a Gólemmel találkoztál, a másik a Torony azon ré-szébe indul, ahol még nem jártál. A Torony rázkódása sejteti veled, hogy sietned *kell*! Ha a Gólem terme felé mész, lapozz a **19**-re. Ha a másik folyosón mész tovább, lapozz a **38**-ra.

248.

Az eszméletlenül fekvő férfi egy helybéli, szőrmét viselő barbár. Az övén lógó, vérrel festett tollakból arra következtetsz, hogy a Véres Sas törzs tagja. Ez a törzs nem épp a kívülállók iránt tanúsított barátságos hozzáállásáról híres. De ennek a férfinek fájdalmai vannak, agyrázkódást szenvedett, és egy csúnya seb van a fején. Erőtlen és gyenge. Mit teszel?

Bekötözöd a sebeit, otthagyod,
és visszamászol a nyomokhoz? Lapozz a **235**-re.
Kitisztítod a sebeit, és vele maradsz,
hogy meggyőződj róla,
minden rendben van vele? Lapozz a **90**-re.
Megölöd, és magadhoz veszed
a felszerelését? Lapozz a **117**-re.

249.

Elmondod a varázslatot, és a nehéz vaslánc hatalmas csattanással kettéválik. Előrelódulsz, hogy elkapd a lefelé zuhanó (és nagyon nehéz!) füstölőt. Dobj két kockával: ha a dobott érték kisebb vagy ugyananynyi, mint ÜGYESSÉGED, biztonságosan elkapod. Ha a dobott szám nagyobb, mint ÜGYESSÉG értéked, elkapod ugyan, de az keményen a mellkasodnak vágódik, ezért vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Bárhogy is sikerült, jegyezd fel a Füstölőt *Kalandlapodra*. Ezután távozol a helyiségből, és lemész a lépcsőn. Lapozz az **57**-re.

250.

Egy kis Fehér Sárkány köröz előtted, leszállóhelyet keresve. Kis termetű Sárkány-mértékkel mérve, de nagyon nagy hozzád képest. Megvetően néz végig rajtad. – Gondolod, hogy van bármi jó okom arra, hogy ne fogyasszak el uzsonnára egy kis fagyott embert a személyedben? – kérdi kurtán. Mit teszel ebben a helyzetben?

Felajánlasz néhány Aranytallért a Sárkánynak (ha van nálad)? Lapozz a **276**-ra.
Megtámadod a Sárkányt? Lapozz a **122**-re.
Megpróbálkozol egy magasröptű társalgásba kezdeni? Lapozz a **362**-re.

251.

Van egy jel a homlokodon? Ha igen, lapozz a **264**-re, ha nincs, lapozz a **128**-ra.

252.

Mikor belépsz a sugárba, majdnem megfagysz a hidegtől, és ez őrült fájdalmat okoz! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a sokktól, ami ért. A sugár kirepít a Tágas Fény Tornyából. Ha visszamész a torony földszintjére, lapozz a **381**-re,. Ha inkább másfelé mész tovább a Jégpalotában, lapozz a **23**-ra.

253.

Az Elf szelleme rendkívül ügyesen hajítja feléd a levegőn át suhogva közeledő dobókéseit, melyek célba találnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Harcolnod kell. Lapozz a **359**-re.

254.

A Gömb alkotójának elegendő idő állt rendelkezésére, hogy szörnyetegeket hozzon létre ide őröknek. Egyikük rád ront, ahogy benyitsz a titkos ajtón. Támadása meglepetésként ér, ami miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A Zombi kifejezéstelen arccal mered rád. Mivel az északi barbárból lett élőholt test még nem indult oszlásnak, keményebb ellenfél lesz, mint egy átlagos Zombi!

Barbár Zombi	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, lapozz a **135**-re.

255.

Lefarel keményen próbálkozik, hogy tudjon mondani neked még valamit, mielőtt a szellemalakja teljesen eltűnne. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **298**-ra, ha nem a **355**-re.

256.

Dobj két kockával! Ha 8-at, vagy kevesebbet dobsz, lapozz a **338**-ra. Ha 9-et, vagy többet dobsz, lövedéked megsebzi az Elfet, és veszít 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a **47**-re.

257.

Nagyot húzol az Elokinan kezében lévő gyönyörű, pazarul díszített kalcedon kehelyből, melyben a fény táncol az ezüsttel díszített kvarckövön. A korty, melyet lenyelsz, hatalmas varázserővel bír, átjárja véred, izmaid, az inakat és csontjaid. ÉLETERŐ pontjaid mind *Kezdeti*, mind jelenlegi értékét 23 pontra növeli (kivéve, ha előtte 24 volt), ezen kívül még 1 SZERENCSE pontot is nyersz. Elokinan visszaveszi a kelyhet, de van még valami, amit neked akar adni. Lapozz a **285**-re.

258.

Valami határozottan nincs rendben itt. Épp csak egy vékonyka füstcsík száll fel a kéményből, és egyértelműen érzékelhető a gonoszság aurája a hely körül – gyengén ugyan, de felismerhető. Mit teszel?

Megfordulsz, és elmész erről a helyről?	Lapozz a **154**-re.
Óvatosan körülkémlelsz, nyomokat keresve?	Lapozz a **206**-ra.
Odamész a bejárati ajtóhoz, és benyitsz?	Lapozz a **13**-ra.

259.

Szerencsétlenségedre eltalál egy nyílpuskalövedék, ami attól a csoport toronyszolgától származik, mely épp akkor rohant be a hevederekért a helyiségbe, mikor te kiugrottál a Toronyból a levegőbe. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **330**-ra.

260.

Ahogy megiszod a folyadékot, azonnal egy Elf alakját öltöd magadra, bár csak néhány perc erejéig. Saját szemmel is jól érzékelhető az átalakulás: tested kissé összemegy, sóványabb lesz, végtagjaid vékonyabbakká és törékenyebbekké, füleid pedig hegyesekké válnak, már ha látnád azokat egyáltalán. Az illúzió tökéletes. Sajnos, mivel a Gólemnek nincs tudata, így semmilyen szemfényvesztés nincs rá hatással. Amikor odalépsz hozzá, megsebez lándzsájával. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elpocsékoltál egy nagyszerű varázsitalt a semmiért: vesztesz 1 SZERENCSE pontot is. Most, ha megküzdesz ellenfeleddel, lapozz a **333**-ra. Ha inkább elmenekülsz, és valahol máshol kutatsz tovább, lapozz a **23**-ra.

261.

A sót magad elé szórva lépkedsz előre. A só néhány másodpercre megolvasztja a jeget, és így szabaddá válik az alatta lévő kövezet, amin biztonságosan haladhatsz – még ha nagyon lassan is – lefelé a lejtőn. Húzd le a Zacskó Sót a *Kalandlapodról*. Lapozz a **370**-re.

262.

A barbárok hangulata végre oldottabbá válik, ahogy a törzsfőnök lassan feleszmél a transzból. Az üreges,

rozmáragyarból készült poharaikért nyúlnak, melyben az akvavit van, és újra beszélgetni, viccelődni kezdenek. A hangulat kezd a tetőfokára hágni, amikor egy újabb alak érkezik: ő nem barbár, hanem egy kereskedő – szavaiban felismerhető a Zengis-beli emberek hadarós beszéde –, aki portékáját árulja. Természetesen tisztességes hasznot húz itt akvavit eladással. Persze van nála sok minden más is, amiből vásárolhatsz, ha van rá pénzed. Ha van valamid, amit eladnál neki, lapozz a **369**-re. Ha vásárolnál valamit, lapozz a **7**-re. Ha nem vagy olyan hangulatban, hogy vásárolj, vagy eladj bármit is, letelepedhetsz, hogy végigaludd az éjszakát – lapozz a **280**-ra.

263.

A további kereséssel sem bukkansz semmi érdekes, vagy értékes dologra. Épp mikor végleg úgy döntenél, hogy feladod az egészet, és máshová mész kutatni, egy nagyon halovány spektrális alak lebeg ki egy kapualjból, és téged szólít szánalmasan gyenge hangján. Az Elf szellem arca csupa bánat, kezeit könyörgően nyújtja feléd. – Az apámat – suttogja – a gépek maguk alá temették a műhelyben, így bűntette őt Zeverin… életenergiára van szüksége, hogy megmeneküljön… Könyörgöm, ne hagyd, hogy örökké szenvedjen! – A szellem lassan halványulni kezd, alakja eltűnik a szemed elől. – Segíts rajta, segíts rajta! De óvakodj a gonosztól a Nagytoronyban… – Utolsó szavai tovaúsznak a jeges levegő csendjében. Mit teszel?

Egyenesen a műhelyekhez mész?	Lapozz a **2**-re.
A Nagytorony irányába indulsz?	Lapozz a **278**-ra.
A Jégpalota valamely más része felé indulsz tovább?	Lapozz a **357**-re.

264.

Elokinan üdvözlőn tárja szét karjait. – Gyere ide, barátom! Szívedben jóság rejlik, és sokat szenvedtél azért, hogy visszaadd népemnek a békét. A nagyság ajándékát adom neked. – Kezei között egy ezüst díszítésű, kalcedonból és kvarcból készült kelyhet tart. A kehely peremén édes nektár csordul ki, mely oly csábító, így alig várod, hogy egy nagyot kortyolhass belőle. Elokinan tartja a kelyhet, míg te nagyot húzol a benne lévő italból.

Majdnem hanyatt esel, ahogy a varázsital természetfeletti ereje átjárja egész tested. Hihetetlenül erősnek és egészségesnek érzed magad. Ez az ital mind *Kezdeti*, mind jelenlegi ÉLETERŐDET 25-re növeli, ezen felül még nyersz 2 SZERENCSE pontot is! Elokinan elégedetten tekint le rád, és még további meglepetése is van számodra. Lapozz a **285**-re.

265.

Körbejárod a Jégpalotát, és megfigyeled, hogy az téglalap alapterületű, mindegyik sarkán egy-egy toronnyal. A kapu az egyik hosszabbik fal közepén található, egy hatalmas torony pedig a másik hosszú falba illeszkedik. Ezen nagy központi torony aljában egy ajtót látsz, itt is megpróbálhatsz bemenni. Ha így teszel, lapozz a **138**-ra. Ha inkább a főkapun próbálsz bejutni, lapozz a **4**-re.

266.

Lábujjhegyen lépkedve, nesztelenül haladsz egy fekete kőből kivájt folyosón, melyet csupán egy halvány vörös ragyogás világít meg, mely fény magából a kőből árad – mint ahogy a hőség is, mely majdnem ledönt a lábadról. Feletted ördögi motorszerkezetek zúgnak,

zakatolnak. Óvatosan haladsz előre arra, ahol a folyosó balra kanyarodik. Egy csukott ajtóra bukkansz a jobbodon, ami pont a folyosóra néz, valamint egy másik, nyitottat is látsz, ami épp csak, hogy látható a derengésben, és kétszer akkora távolságba van, mint a közelebbi. Mit teszel?

Kinyitod a közelebbi ajtót?	Lapozz a **171**-re.
Továbbmész, és belesel a nyitott ajtó nyílásán?	Lapozz a **376**-ra.
Elmész a nyitott ajtó mellett?	Lapozz a **143**-ra.

267.

Nem csak a csapásoddal sikerült elhibáznod a gyémántot, de még az Ember-Ork is megsebesített szablyájával, ezért vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Szerencsére a varázsló mágikus nyílhegye, melyet feléd küldött, elkerült ebben a Körben. Ha megpróbálsz újra lesújtani a ékkőre, lapozz a **133**-ra. Ha hagyod a drágakövet, és a támadásaidat inkább az Ember-Orkra koncentrálod, lapozz a **8**-ra.

268.

Segítesz bekötözni a sebesülteket, és vigasztalod a túlélőket, amikor hirtelen erőtlen sírást hallasz az egyik törmelékkupac felől – egy gyermek sírása ez, aki segítségért kiált. Rémülten, négykézláb mászol a romok felé, és egy óra megfeszített munka árán sikerül egy pincében kuporgó kislányt kimentened. Sajnos azonban a téglafal és a többi kő eléggé meglazult. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **86**-ra, ha nem, lapozz a **188**-ra.

269.

Dobj két kockával, és add össze a dobott számokat. Az összeg az a pontszám, amit ÉLETERŐ pontjaidból vesztesz a Démon tüzes támadásának következményeként. Mostanra Relem óriási, vaskeménységű karmai aggasztó távolságba kerültek, így harcolnod kell! Ha van nálad egy Jégmadár, lapozz a **141**-re. Ha nincs, lapozz a **275**-re.

270.

Észreveszed, hogy baloldalt a jeges járat falának egy részét varázslat takarja, amely így elrejt előled egy íves bejáratot, melyen túl egy sötét helység található. Ha be akarsz lépni ide, lapozz a **221**-re. Ha inkább továbbmész a járatban, lapozz a **88**-ra.

271.

Most már közelharcban kell megvívnod a varázslóval. Zeverin egy rövid, kegyetlen kinézetű görbekardot ránt elő. A mágus sovány, inas, de közelebbről láthatod, ahogy kardfogató karján az izmok duzzadnak: nagyobbak, mint ami egy varázslótól várható lenne. Nem lesz könnyű harc, úgyhogy ne felejtsd el az itt megadott ÉLETEREJÉBŐL levonni a sérüléseit, ha valamikor korábban sikerült megsebesítened.

Zeverin ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 13

Ha sikerült legyőznöd, lapozz a **325**-re.

272.

A szívós Elf ruganyosan és gyorsan mozog – nagyon veszélyes ellenfélbe botlottál! Ha valamikor is eltaláltad nyílpuska-lövedékkel, akkor a lent megadott ÉLETEREJÉBŐL levonhatod a sebesüléseit (2 pontot minden találat után, illetve további pontokat, ha használtad a mágikus Jéglövedéket).

Amikor az Elf ÉLETEREJE 2-re vagy 1-re csökken, eldobja tőrét, és könyörög, hogy ne öld meg. Ha ennek ellenére úgy döntesz, hogy végzel vele, lapozz a **384**-re. Ha inkább úgy döntesz, hogy megkíméled az életét, lapozz a **356**-ra. Ha az utolsó csapás, amit bevittél, 3 alá csökkentette ÉLETEREJÉT, és egyben végzett is vele, lapozz a **310**-re.

273.

Hajnalban Aliades tántorogva ébreszt. Szaggatottan, zihálva veszi a levegőt, és alig áll a lábán. Épp befejezett egy rád mondott varázslatot, majd feléd lök egy fiolát, melynek címkéjén az „Életerő Itala" felirat áll. Ezt az üvegcsét, mely egyetlen adag italt tartalmaz, bármikor megihatod, kivéve harc közben. Az ital a *Kezdeti* ÉLETERŐD felét állítja vissza, felfelé kerekítve. Ezután a mágus a földre rogy.

Felkelsz az ágyból, és meggyújtasz egy lámpást. Aliades halott, testét valami szörnyű, pusztító kór emésztette el. Valahogy biztos vagy benne, hogy ez Zeverin bosszúja volt – és nagyon hálás vagy, hogy nem tudott rád is ugyanígy lesújtani. Összeszeded felszerelésedet, és elmondasz egy halk imát Aliadesért.

Azután teljesen feltöltöd a hátizsákodban lévő Élelmiszerkészleted (10 adag) abból az ételből, amit a varázsló odakészített neked. Kilépsz az ajtón, és ismét egy egész más helyen találod magad. Most egy jeges tundravidék kellős közepén állsz. Visszaemlékezve a térképre, amit Aliades mutatott neked, megállapítod, hogy körülbelül félúton vagy a Jégpalota felé. Ez lehetett hát a mágus utolsó varázslatának hatása! Lapozz a **27**-re.

274.

A Tágas Fény Tornyán kívül találod magad. Ha ismét belépsz a toronyba, lapozz a **381**-re. Ha a Jégpalotában valahol máshol akarsz tovább keresgélni, lapozz a **23**-ra.

275.

A csata utolsó felvonásában erős szíved, bátorságod és kardod ereje áll szemben az Éjszaka emberfeletti, szörnyű erővel bíró Démonával. Ha ezt a csatát elveszted, fizikai tested pusztulása lesz a legkevesebb, amiért aggódnod kell. Relem, ha sikerül téged eltalálnia, 3 pontnyi ÉLETERŐ veszteséget okoz.

Relem ÜGYESSÉG 14 ÉLETERŐ 25

Ha ÉLETERŐ pontjaid 6 alá csökkennek, de legalább két alkalommal sikerült a Jégkarddal megsebezned Relemet, lapozz a **312**-re. Ha győztél, lapozz a **193**-ra.

276.

Felajánlod az összes Aranytallérod, ami nálad van, és a Sárkány el is fogadja. Továbbra is teljes megvetéssel néz le rád, nagy levegőt vesz, és dermesztő fagyot lehel rád, ami teljesen beborít. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdj a Sárkánnyal. Lapozz a **122**-re.

277.

Meglököd az ajtót, ami ki is nyílik – de nem miattad, amit sajnos túl későn veszel észre! Odabenn egy sor kisebb sírt látsz, melyek átlátszó jégből készültek, és kisebb Elfek körvonalai láthatók bennük. A hely tele van a levegőben lebegő hópelyhekkel, melyek lágyan örvénylenek egy nagyobb, központi, a plafonról lógó jégcsap körül, amit sok kisebb jégcsap borít. Ennek a mauzóleumnak az őrzője nyitott neked ajtót, azzal a szándékkal, hogy megöljön, amiért beléptél erre a temetkezési helyre. Az Elf Kísértet nagyon öregnek tűnik, alakjáról egy végtelenbe nyúló lepel omlik alá, miközben szellemkarjait kinyújtja feléd. Meg kell küzdened vele!

Elf Kísértet ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Minden alkalommal, amikor ellenfeled megsebez, dobnod kell egy kockával. Ha 1–3 számot dobsz, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontot veszíted, ha 4–6 a dobott érték, a sebesülés *mellett* még 1 ÜGYESSÉG pontot is vesztesz! A szellem egy nagyon veszélyes ellenfél. Ha el akarsz menekülni, megteheted – lapozz a **144**-re. Ha legyőzted, lapozz a **214**-re.

278.

A Nagytoronyhoz vezető jeges, széles sétányon haladsz. A torony magas, csúcsos teteje messze felfelé nyúlik, a ragyogó ég felé. A masszív épületből erő és hatalom sugárzik, melyből még a falakon lévő díszek sem vonnak el semmit. Veled szemben zöld erezetű, jégből készült, hatalmas ajtó áll. Meglököd, hogy kinyisd, ami erre meglepő könnyedséggel tárul fel.

Jégből faragott bútorzat díszíti a hatalmas teret, és a tetőt is jégből készült, robusztus oszlopok tartják. Kőlépcsősor vezet lefelé egy, az alagsorban lévő ajtóhoz, valamint egy szintén jégből faragott csigalépcső tekeredik felfelé egy másikhoz. Szemed épp kezdi befogadni a hely részleteit, amikor megakad egy apró kőszobron, mely az egyik jégasztalon pihen. A szobor szurokfekete, mely egy jaguárt formáz. Feje hirtelen feléd fordul, és rád néz! E torony mágikus őre ez, ami azon nyomban átalakul egy hatalmas vadmacskává, és megindul feléd. Harcolnod kell!

Kőjaguár ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a **124**-re.

279.

Továbbsietsz a nagyon hosszú és kanyargós folyosón, ami végül egy kör alakú, fekete kőből kivájt kamrába torkollik. A sima falakon bronz korlát fut körbe, és egy kőből készült csigalépcső üti át mind a mennyezetet, mind a padlót. Ha a lépcsőn felfelé indulsz el, lapozz a **183**-ra. Ha lefelé, lapozz a **116**-ra.

280.

Békésen alszol a barbárok táborában. Másnap reggel nagylelkűen felajánlanak neked 3 adag Élelmiszert, hogy hasznodra legyen utadon. Adnak még neked egy Flaska Akvavitet is (írd fel *Kalandlapodra*). Kemény anyag, melynek hatása a következő: visszaállít 5 ÉLETERŐ pontot, valamint miután megittad, olyan nagy önbizalmat ad, hogy átmenetileg 1-gyel növelheted ÜGYESSÉG pontodat az ital elfogyasztása utáni első csata idejére. Kiihatod az italt bármikor, kivéve harc közben. Megköszönöd a barbároknak az ajándékaikat, és visszamész a nyomhoz, ami abba a völgybe vezet, ahol a Gömb van. Nem sokkal később, a nap közepére már ismét a nyomot követheted. Lapozz a **235**-re.

281.

Hirtelen észreveszed, hogy néhány Elf szobrocska faragása egy kicsit fura: épp hogy csak sikerül hátraszökkenned, mielőtt ezek valamilyen varázslattól vezérelve megmozdulnak, és feléd csapnak. Ha tovább akarsz menni, lapozz a **385**-re. Ha inkább visszamész a nyomaidat követve, lapozz a **3**-ra.

282.

Távolabb északon, a Gömb olvadt hóból álló csapást hagyott maga után, ami már újra megfagyott. Ahogy továbbhaladsz, a nap vége felé járva bealkonyodik, és csípős szél támad fel észak felől. Körülnézel, azt remélve, hogy találsz valami menedéket a körülötted szétszórva álló, összevissza növő fenyőfák között. Ezek a fák kevésbé perzselődtek meg. A Gömb itt bizonyára egy kicsit magasabban repült el. Jobb oldalról olyan hangot hallasz, mintha egy Hóbagoly huhogása lenne. Ha megpróbálkozol az ebben az irányban lévő fákkal, lapozz a **299**-re. Ha a másik, bal oldali facsoportot választod, lapozz a **216**-ra.

283.

Nyílpuskával tüzelsz Zeverinre, aki erre varázslatokkal válaszol. Mindkét támadóértéket a szokásos módon állapítsd meg (Zeverin ÜGYESSÉGE 10). Ha a te Támadóerőd nagyobb, a varázslövedék a szokásos sebzést okozza (4 pont). Ha Zeverin Támadóereje nagyobb, a varázslat által feléd lőtt energiagömbök miatt 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Jegyezd fel, hogy mekkora sebzést okoztál Zeverinnek, egy esetleges későbbi összecsapásotok alkalmára. Előfordulhat az is, hogy a varázslövedékek használatával végzel Zeverinnel (ehhez összesen négyszer kell eltalálnod). Ha ez történik, lapozz a **325**-re. Ha azonban elfogynak a lövedékeid még mielőtt megölnéd őt, stratégiát kell váltanod.

284

Mit teszel ekkor?

Használod a Repülés Italát,
ha van nálad belőle? Lapozz a **339**-re.
Használod a Hidegség
Varázspálcáját, ha nálad van? Lapozz a **28**-ra.
Magadra idézed a Védelem
a Hideg Ellen varázslatot,
hogy védd magad? Lapozz a **85**-re.
Megragadod a kardod, és megvárod,
míg lehetőséged lesz támadni? Lapozz a **372**-re.

284.

Hirtelen erőtlen nyögdécselésre leszel figyelmes, ami egy szomszédos helyiségből érkezik. Nagyon sötét van odabent, és a nyögések hangjai tényleg elég ijesztőek. Hideg veríték fut végig a hátadon. Mit teszel most?

Belépsz az elsötétített kamrába? Lapozz a **49**-re.
Átkutatod az ékszerkészítő
műhelyét? Lapozz a **218**-ra.
Átkutatod a páncélkészítő
műhelyét? Lapozz a **30**-ra.
Távozol, és a Jégpalota más
részén folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

285.

Elokinan egy kortynyi italt önt a kehelyből egy fiolába. – Sokat érő mágia – mondja lágyan, és a szemed elé emeli az aranyszínű folyadékot tartalmazó üvegcsét. A folyadékban kékes fényű, sziporkázó szemcsék táncolnak, és Elokinan elmondja, hogy a mágia, ami benne rejlik, láthatatlanságot biztosít. – Idd ezt meg, mielőtt elindulnál felfelé a Toronyhoz – mondja halk, mély hangon. – Elrejt repülés közben, sőt ha valamilyen hátason repülnél, még azt is.

Ha a mágikus Jégkard már nálad van, itt az ideje, hogy Elokinan visszajuttasson a palotán kívülre, hogy megvárhasd ott a Torony érkezését – lapozz a **309**-re. Ha még nincs nálad, de van egy jégből készült kardod, amit a Jégkatedrálisban találtál, lapozz a **42**-re. Ha ez sincs nálad, akkor ismételten itt az ideje, hogy visszatérj a felszínre – lapozz a **309**-re.

286.

A helyiség hátsó, sötétbe vesző részén egyszer csak egy lángoszlop emelkedik ki a padlóból. Egy fekete szárnyú, ember formájú alak bontakozik ki belőle. Szarvai és patái, mint egy hatalmas kecskéé; egyik kezében egy hatalmas ostort, másikban meg egy kardot tart, és agresszíven vicsorog rád. Sikerült belebotlanod egy Tűzdémonba! Lapozz a **375**-re.

287.

Belépsz a vészjósló hangulatot árasztó Feketejég Tornyába, ami belül teljesen sötét, emiatt nyomasztó érzés tör rád. Lámpásoddal világítva felnézel, de nem látsz semmit, amin elindulhatnál felfelé, minden jeges, sötét. Lefelé egy keskeny lépcsősor vezet, melyet a padlóba vájtak. Még onnan is, ahol most épp állsz, határozottan érzékelhető, ahogy a lépcsőkön árad felfelé a gonoszság. Biztos vagy benne, hogy valami rettenetes ólálkodik odalent. Mit teszel?

Távozol, és más részen folytatod a kutatást?	Lapozz a **23**-ra.
Alaposan átkutatod a helyiséget?	Lapozz a **317**-re.
Lemész a lépcsőkön?	Lapozz a **127**-re.

288.

Hirtelen Elfek szellemei, kísértetei vesznek körül. Ha van nálad Füstölő, lapozz a **383**-ra. Ha nincs, lapozz az **56**-ra.

289.

A Gömb által hagyott csapás északi irányba halad tovább, de magát a Gömböt sehol sem látni. Annak, hogy erre haladt, azonban számtalan jele van: a megfeketedett fák, megolvadt, majd visszafagyott latyakból álló jeges tócsák, és mindenfelé égett szag. A látkép komorsága illik az arcodra kiülő lehangoltsághoz, amint továbblépdelsz a nyomot követve. Lapozz a **378**-ra.

290.

Lenyeled a Repülés Italát, és a levegőbe emelkedsz. A Torony felé veszed az irányt. Ha van nálad Láthatatlanság Itala, lapozz az **51**-re. Ha nincs, lapozz a **391**-re.

291.

A nap végén találsz egy kisméretű, de száraz barlangot, amit menedéknek tudsz használni. El kell fogyasztanod egy adag élelmet. Ezen az éjen nyugtalanul alszol, jeges csúcsokkal, tornyokkal és egy csupasz jégből készült kastéllyal álmodsz. A hóborította kastély egy élettelen tisztáson áll, csontig hatoló hidegben. Hirtelen felébredsz, és rendkívül nyugtalannak érzed magad. El kell fogyassz egy újabb adag ételt, hogy erődet meg tudd tartani. A reggeli után elindulsz, remélve, hogy úticélod már nincs messze. Lapozz a **27**-re.

292.

Belépsz a főkapu őrtornyába, és felrohansz a lépcsőn. Odafönn nem csak egy, hanem mindjárt két ellenfelet is találsz: Sötét Elfek! Mivel a lépcsősor tetején állnak, külön-külön kell megküzdj velük. Ha egyiküket korábban már megsebezted az íjpuskáddal, akkor az a második ellenfeled lesz, és ÉLETERŐ pontjaiból most levonhatod a sebesüléseket.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Sötét Elf	8	6
Második Sötét Elf	8	7

Ha nyersz, átkutatod a holttesteket és az őrház többi részét, de semmi értékeset nem találsz, kivéve egy kis élelmet (adj 1-et Élelmiszerkészletedhez). Az Elfek nyílpuskája túl könnyű ahhoz, hogy hatékonyan tudd használni. Semmi jel nem utal arra, hogy mit is keresnek itt a Sötét Elfek, oly messze az otthonuktól. Elindulsz kifelé, a Jégpalota központi udvara irányába. Lapozz a **23**-ra.

293.

A borzalmasan forró tűz égeti bőröd, ami sérüléseket okoz, azonban szerencsédre a nagyobb részétől megvéd a gyűrű. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, kirohansz innen, keresztül azon a helyiségen, ahol a jeges pókhálók már teljesen elolvadtak. Körbemész a sötétséget rejtő terem külső oldala mentén, és a kettős elágazásnál találod magad. Az egyik folyosó visszavezet lefelé oda, ahol a Gólemmel találkoztál, a másik a Torony azon részébe, ahol még nem jártál. A Torony rázkódása sejteti veled, hogy sietned *kell*! Ha a Gólem terme felé szaladsz, lapozz a **19**-re. Ha a másik folyosón futsz tovább, lapozz a **38**-ra.

294.

A téged körülvevő táj képe hirtelen megváltozik, ahogy a hőmérséklet is. Ahelyett, hogy odakint lennél, a jegesre fagyott terepen a palaszürke ég alatt, egy kellemes kis dolgozószobában találod magad. – Brrrr… hideg van itt! – mondja Aliades, majd csettint egyet az ujjával, mire tűz gyullad az előzőleg üresen álló kandalló rostélya mögött. Egyet int a kezével is, és egy kancsó forralt bor jelenik meg az asztalon kenyér, sajt és hideg sült kíséretében. Annyit eszel, amennyit jónak látsz, miközben kipihened magad. ÉLETERŐDET állítsd vissza a *Kezdeti* értékére.

Aliades talál egy térképet, és leül veled, hogy együtt áttanulmányozzátok. – Azt gondolom, hogy csupán egy lehetőségünk van megállítani Zeverint, abban a rövidke időben, amennyi még rendelkezésedre áll. El kell menj a Jégpalotába, ami majdnem nyolcvan kilométerre van, innen északkeleti irányban. – Lenézel a térképre, és igyekszel minél több mindent az emlékezetedbe vésni, amit azon látsz. – Itt nyugszanak a Jégelfek, ez az utolsó hatalmas mauzóleumuk, melyet Elokinan vájt ki tiszta jégből. Mindig volt három, a többi közül kiemelkedő Elf: a Klánfőnök, a Főmágus és az Építész, népük házainak és egész életüknek az alakítói. Elokinan mindhárom szerepet egyszerre töltötte be, és népének utolsó tagjai közé tartozott.

– A Jégpalotában ott lapul az a mágia, melyet fel kell kutass, és magadhoz kell végy. Talán ott még egyéb más nyomra is bukkansz majd Zeverinnel kapcsolatban, ugyanis valamelyik előző életében Elokinan tanítványa volt. Mindenre szükséged lesz, amit a sírok között fogsz találni. Nagyon kell azonban vigyáznod, hogy ne háborgasd halálukban a lelkeket. – Aliades

hirtelen nagyon fáradtnak tűnik. – Itt az ideje végre pihenni – mondja. Magad is már félálomban vagy. Legalább ma este nyugodtan aludhatsz. Lapozz a 273-ra.

295.

Felmászol a lépcsőkön, és kinyitod a tetején lévő ajtót. Az ajtó egy faltól-falig lélegzetelállító szépségű jégfaragványokkal, szobrokkal telerakott helyiségbe nyílik. Finoman színezett, erezett jégoszlopok nyúlnak a plafonig egyenes sorokban, és egy masszív jégcsapokból készült, orgonának kinéző valami áll a szoba egyik oldalán. Veled szemben egy újabb felfelé vezető csigalépcsőt látsz. Sajnálatos módon nem vagy egyedül ebben a helyiségben. A levegőben lebegve, bőven a kardod hatókörén kívül, egy Sötét Elfet látsz, rosszindulatú, nyugtalanító vigyorral az arcán. Sötétkék köpenyt visel, ezüst tőre övébe dugva, és épp egy varázsigét készül elmondani. Ránézésre ez egy nagyhatalmú Elf lehet.

296

Mit teszel most?

Elszaladsz innen, és kimenekülsz
a Nagytoronyból? Lapozz a **336**-ra.
Előrántod nyílpuskád (ha van nálad),
és rálősz a Sötét Elfre? Lapozz a **326**-ra.
Kihívást intézel felé, hogy jöjjön le
hozzád, és küzdjetek meg? Lapozz a **156**-ra.

296.

Ebben a helyiségben bizonytalanul tudsz csak a lábadon állni a padló görbülete miatt: ideiglenesen vonj le 1 ÜGYESSÉG pontot ezen küzdelem idejére. Természetesen a Hatalmas Gólemnek nincsenek ilyen problémái, ezért sokkal ügyesebb és gyorsabb nálad. Nem lesz egyszerű megpróbálnod legyőzni ezt a hatalmas teremtményt! Ha van nálad egy Kőjaguár, és azt szeretnéd, hogy segítsen a harcban, lapozz a **353**-ra. Más esetben egyedül kell harcolj.

Hatalmas Gólem ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 16

Amikor ellenfeled eltalál, dobj egy kockával. Ha 5-öt, vagy 6-ot dobsz, akkor 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett a Gólem hatalmas ereje miatt. Ha győztél, átvágsz a helyiség távolabbi végébe, és elhagyod azt a lépcsőkön felkapaszkodva. Lapozz a **87**-re.

297.

Most már egyenesen a Gömb felé veszed az irányt, de nem látsz valami sok fedezéket magad előtt. Ha ennek ellenére továbbmész ebbe az irányba, lapozz a **344**-re. Ha megkerülöd a Gömböt, hogy másik oldalról közelítsd meg azt, ahonnan láthatóan jobban rejtve tudnál maradni, lapozz a **398**-ra.

298.

Ha van nálad egy Bronz Medál, lapozz a **169**-re. Ha az nincs nálad, de van egy Ezüst Brossod, lapozz a **159**-re. Ha egyik sincs a birtokodban, lapozz a **355**-re.

299.

Ahogy belépsz a fenyőfacsoport belsejébe, épp veled szemben, az egyik magasabb fa tetejére telepedve megpillantasz egy hatalmas, kísértetiesen fehér Hóbaglyot. Borostyánszínű szemei villognak az alkonyati árnyékok között. Ezek a nagyszerű madarak nagyon szigorúan védik területüket. Ezt figyelembe véve, hogyha akarsz, visszamehetsz és választhatod inkább a másik facsoportot. Ha így teszel, lapozz a **216**-ra. Ha semmivel sem törődve továbbmész, lapozz a **125**-re.

300.

Melyik fénysugárba lépsz most be?

A fehér sugárba?	Lapozz a **252**-re.
A kék sugárba?	Lapozz a **167**-re.
A piros sugárba?	Lapozz a **274**-re.

301.

A Gyógyító Varázslat ezen formája lehetővé teszi számodra, hogy visszaszerezz 2–7 pontnyi ÉLETERŐ értéket: amikor végrehajtod, dobj egy kockával, és adj 1-et a dobott számhoz. Annyi ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, amennyi a végeredmény. Lapozz vissza a **360**-ra.

302.

Kardod hatalmas ívben lendül előre, mintha akaratodtól teljesen függetlenül mozogna. Az egyik villámot kettéhasítja, ami semmivé foszlik. A többi azonban még mindig pörögve közeledik. Ha nálad van a Védelem Pajzsa, lapozz a **236**-ra. Ha nincs, lapozz a **130**-ra.

303.

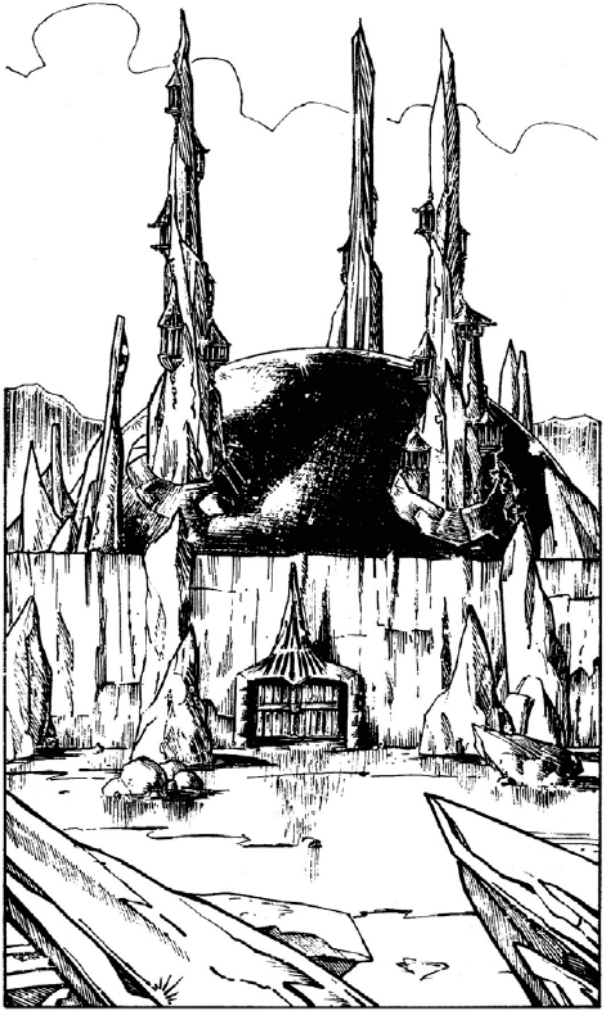
Dobj két kockával! Ha a dobott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **349**-re. Ha több, nem találsz semmit itt, így hát visszafordulsz, és más lehetőséget választasz – lapozz a **116**-ra.

304.

Az alapos kutatás végül eredményesen zárul: előkerül egy apró doboz, melyben négy Nyílpuskalövedék van, melyek kék jégből készültek, és vékonyfalú üvegcsövecskékbe zárták őket. Ha magadhoz akarod venni őket (ami nincs hasznodra, ha nincs a birtokodban nyílpuska), megteheted: jegyezd fel a Felszerelési Tárgyaid listájára őket. Mindegyik lövedék varázserővel bír, ezért 4 pontnyi sebzést okoz abban az esetben, ha sikeresen eltalálja ellenfeled. Mindig jegyezd fel, amikor ebből a lövedékből használsz, azaz húzz ki egyet-egyet *Kalandlapodról* belőlük. Lapozz a **284**-re, hogy tovább folytasd itt a keresést.

305.

Az Elf szellem meghajol feléd, bevezet téged a terembe, ezután alakja semmivé válik. Egy kicsit nyugtalanul ugyan, de belépsz a világosságba. Lapozz a **197**-re.



306.

A nap végére sikerül egy helyet találni, ahova leterítheted a pokrócod, és alhatsz egyet. Álmos vagy ugyan, de a figyelmedet mégis magára vonja a fennsík, ami mostanra alattad terül el. Egy pillanatra úgy tűnik, mintha magát a Jégpalotát látnád ott, ami ugyan egy hatalmas, bámulatba ejtően gyönyörű épület, de mégis vészjósló hangulatot áraszt magából. Nem csak a hideg az oka, hogy végigfut a reszketés a gerinceden. Aztán a kép hirtelen eltűnik: lehet, hogy csak valamiféle látomás volt? A zsigereidben azért érzed, hogy mégiscsak valóságos lehet, de valami illúzió elrejti a szemed elől, így hiába nézel egyenesen arra, már nem láthatod.

Alvás előtt enned kell, és reggel ismét. Ha vannak veled kutyák, akkor azok nem hajlandóak tovább menni, szűkölnek, és megpróbálnak elrejtőzni az odébb látható fennsík látványa elől, így hát itt kell hagynod őket (és a szánt is). Elkezdesz leereszkedni a jeges fennsíkra.

A nap nagy részében gyalogolsz, míg végül el nem fáradsz, és a szemeid is fájnak már a hóról visszaverődő napsugarak miatt. Már alig tudsz gondolkodni a kimerültségtől és a jeges hidegtől, talán ez az oka, hogy csak most veszed észre a Jégpalotát felderengeni, alig néhány száz méterre előtted. Elakad a lélegzeted: fenséges, csúcsos tornyok merednek az azúrkék ég felé, örvénylő-szivárványszínű jégből álló kupola emelkedik a magasba a jégfalak mögött. Mindenfelé tekervényes ereszcsatornák, nagyszerű ácsmunka, gyönyörűen faragott, részletesen kidolgozott díszítések vonják magukra a figyelmet. Veled szemben pedig egy vaskos, jégből készült kapu. Ha megpróbálsz bejutni ezen keresztül, lapozz a **4**-re. Ha valami más bejutási lehetőséget keresve körbekémlelsz, lapozz a **265**-re.

307.

Mikor már azt gondolod, hogy sikerült találnod egy nyitott bejáratot a Torony lábánál, amit még őrszem sem vigyáz, meglep egy köpenyes, csuklyás csontváz-figura, melynek szemében vörös szikrák pattognak. Egy dárdát hajít feléd, ahogy egyre közelebb repülsz a bejárat felé. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha Pegazuson ülsz, lapozz a **78**-ra, ha nem, lapozz a **182**-re.

308.

Reggelre kelve először is enned kell. Azután kimész a barlangból, hogy kinyújtóztasd tagjaid – és az első dolog, amit megpillantasz, az egy szárnyas alak az égen, tőled épp délre. Jó nagynak látszik, és ha ez egy Fehér Sárkány, akkor bizony ez egy félelmetes szörnyeteg. Úgy döntesz, hogy vársz egy órát, majd újból kilesel. Amikor ismét kimerészkedsz, látod, hogy a teremtmény még mindig ott van, az égen köröz. Most mit fogsz csinálni? Ha nekiindulsz, és észak felé veszed az irányt, lapozz a **212**-re. Ha inkább a barlangban maradsz, lapozz a **387**-re.

309.

A Jégpalota kapuján kívül találod magad. Felnézel a felhős kék égre, és miközben próbálod betájolni magad, északra tőled az ég vészjóslóan sötétedni kezd: a felhők mintha felforrnának, és egy határozott körvonalú forma kezd kibontakozni belőlük a horizonton. Fokozatosan egy fekete monolit csúszik be a látképbe. Beléd hasít a felismerés, hogy milyen hatalmas is a Pusztítás Tornya. Mellette még a Jégpalota is eltörpül. Még így is, hogy magasan az égen repül, a Torony óriásinak látszik: gigantikus, támíves, fekete borzalom. Hirtelen az aljából egy vastag tűzoszlop csap ki, majd fekete füstfelhő emelkedik fel, ahogy alatta porrá ég egy falu. A hatalmas lángnyelvek párat még pislákolnak, majd kialszanak. A Torony továbbsiklik abba az irányba, ahol te is állsz, folytatva kegyetlen küldetését.

Ha van nálad a Repülés Italából, lapozz a **290**-re. Ha nincs, de van nálad egy Bronzmedál (vagy ha az ital helyett inkább ezt használnád), lapozz a **328**-ra. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **215**-re.

310.

A helyiséget teljesen kifosztották, a Sötét Elfnél azonban van egy kulcscsomó, valamint a tőre és köpenye. Ha magadhoz veszed a kulcsokat, és kinyitod az itt lévő csigalépcső tetején az ajtót, lapozz a **164**-re. Ha fogod a kulcsokat, és az alagsorban lévő ajtót nyitod ki, lapozz a **45**-re. Ha inkább a köpenyét és tőrét veszed magadhoz, lapozz a **392**-re.

311.

Balszerencsédre nem tudod lelőni a szarvast, csak nézheted, ahogy a lehetséges frisshús-forrásod boldogan legelészik tovább. Lapozz a **291**-re.

312.

Hirtelen valakinek a jelenlétét érzékeled az oldaladon. Egy kéz nyúl kardforgató karod felé, és megragadja azt. Legnagyobb kétségbeesésed idején ereje beléd áramlik. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot, valamint átmenetileg 1 ÜGYESSÉG pontot is kapsz, de csak a következő 3 Kör erejéig. Épp csak egy szempillantásnyi időre látod segítődet, aki egy magas, királyi külsejű Elf férfi… Most lapozz vissza a **275**-re, és küzdj mindhalálig.

313.

Ahogy kinyitod az ajtót, egy egész felhőnyi tüzes nyilacska repül a fejed felé! Ha van egy gyűrűd, tudnod kell, hogy ki volt annak az előző tulajdonosa. Vedd sorba a nevének betűit, és alakítsd át őket számokká a könyv végén lévő táblázat segítségével, ezeket add össze, majd az összeget szorozd meg 2-vel. Lapozz arra a fejezetpontra, aminek a számát megkaptad. Ha nincs gyűrűd, vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **286**-ra.

314.

Hogy elkezdd a napod, enned kell valamit. Azután felkerekedsz, keleti irányba indulsz, és a nap közepére már egy enyhe lejtő mentén gyalogolsz, ahonnan egy széles, sekély völgybe lehet lelátni. A messze távolban egy jávorszarvas-csorda szalad észak felé. A nap erőtlenül süt le rád a sápadt kék égről, de sugarainak nincs semmi ereje, egyáltalán nem melegítenek fel. A leheleted megfagy a hűvös, tiszta levegőben. Egy impozáns, magában álló cölöpházat látsz a völgy végében, így arrafelé veszed az irányt. Késő délutánra már majdnem odaérsz: már csak meg kell kerülj egy körülkerített karámot, pár hóval borított farakást, és már ott is vagy a ház előtt. Ahogy a bejárathoz közelítesz, rossz előérzeted támad. Dobj két kockával, és vonj le a dobott értékből 1-et. Ha az így kapott érték kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED lapozz a **258**-ra, ha nagyobb, akkor lapozz a **13**-ra.

315.

Ha úgy döntesz, hogy használni fogod itt a Tűzlehelet Italát, segítségével biztosan el tudod párologtatni az összes jeget, és az alatta lévő kövezett lejáraton így már biztonságosan le tudsz menni. Ha így teszel, lapozz a **370**-re, de ekkor az italt le kell húznod a *Kalandlapodról*. Ha meggondolod magad, és inkább mégsem akarod erre a célra felhasználni a varázsitalt, lapozz a **395**-re.

316.

Észreveszed, hogy a lövedék hegye, melyet gyűlölt ellenfeled rád lőtt, valamitől elszíneződött: a rajta lévő méreg égeti húsodat, amikor célba talál. Elfojtasz egy fájdalmas nyögést. Veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot. Mivel csupa mérgezett lövedéke van, minden találat ugyanúgy 4 pontos veszteséggel fog járni. Mit teszel?

Tovább tüzelsz ellenfeledre?	Lapozz a **47**-re.
A torony bejárata felé indulsz?	Lapozz a **196**-ra.
Elfutsz, hogy máshol folytasd a kutatást?	Lapozz a **23**-ra.

317.

A veled szemközti falban egy kis faragott járatra bukkansz, de nem találsz rá semmilyen módot, hogy kinyisd az ajtaját. Csalódott vagy. Ha elhagyod a tornyot, hogy máshol kutass tovább, lapozz a **23**-ra. Ha inkább elindulsz lefelé a jeges lépcsőn, lapozz a **127**-re.

318.

Hirtelen beugrik, hogy a Sárkányok – lévén elég hiúak – szeretik a hízelgést. Gyors szóáradattal indítasz, melyben méltatod méretét, erejét, lenyűgöző viselkedését és így tovább. De a Sárkány egyszerűen így szól: – Hah… ez nálam nem fog működni, ennél sokkal okosabb vagyok. – És beterít leheletével. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Itt az ideje harcolni. Lapozz a **122**-re.

319.

A sötétben borzasztóan hideg van, a csontjaidig átfagysz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, kivéve, ha végrehajtottad a Védelem a Hidegtől varázslatot, mielőtt beléptél ide. Átbotladozol a sötétségen a gömbszerű helyiség távolabbi részéhez. Lapozz a **12**-re.

320.

Magabiztosan lépdelsz a Szivárványjég Tornya felé. Menet közben egyre jobban mardos az éhség: az idő gyorsan telik, és enned kell egy adag ételt. Letelepedsz, hogy elfogyaszd fagyos uzsonnád, aztán felkerekedsz, és a pompás délnyugati torony boltíves ajtajához közelítesz. A torony csodás színei ragyognak a téli nap sugaraitól. Belököd az ajtót, és belépsz egy pompás, jégszobrok forgatagából álló helyiségbe. A terem távolabbi végében egy jégből készült lépcsősor vezet felfelé. Közvetlenül előtte egy átlátszatlan jégből készült Elf szobor álja el utad a továbbhaladásban – minden bizonnyal mágikus szobor, mivel felemeli, és mellkasodra irányítja jéglándzsáját.

– Csak Elfek mehetnek itt át. – mondja a Jéggólem kifejezéstelen hangon. Mihez kezdesz most?

Inkább visszamész, és valahol máshol folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

Megküzdesz a Gólemmel? Lapozz a **333**-ra.

Megpróbálod Elfnek kiadni magad? Lapozz a **368**-ra.

321.

Aliades – a férfi, akinek segítettél kijutni – azt mondja, hogy sok mindent tud Zeverinről, a varázslóról, aki létrehozta a Gömböt, és arról is, hogy mi a célja vele. – Ő egy nagyhatalmú varázsló. Több száz éves, többször született ujjá, hatalmas és gonosz életeket végigélve. Teljes valójában sosem jelent volna meg a Gömbben: amivel találkoztál, csupán illúzió volt. A varázsló még most is él, és szövögeti gonosz terveit. A tudást, melylyel rendelkezik, évszázadok alatt gyűjtötte össze, és a démoni erők szolgálatába állította. A Gömböt azért építette, hogy megtudja, működnek-e az elképzelései,

és világosan látszik, hogy igen, működnek. Az a hatalmas Torony, melyet mágia segítségével tervez elkészíteni, még ennél is sokkal szörnyűbb alkotás lesz.

– A Torony, épp úgy, mint ez a Gömb, repülni fog, azonban kilométeres távolságokba lesz képes tüzet, fullasztó füstöt és savat szórni maga köré. De mindez csupán a Torony képességeinek legcsekélyebbje. Ahogy a Torony egyre erősebb és hatalmasabb lesz, fel fogja tépni a halál legmélyebb bugyrait is, lehetővé téve Zeverinnek, hogy megnyisson a Démon Urak síkjára egy széles átjárót. A pokol hordái átözönlenek majd rajta, és végleg eltörölnek minden élőt Allansia földjéről... – Aliades elhallgat egy rövid időre, hogy az eddig hallottak leülepedhessenek benned. – Aztán az Óvilágból, Khulról, végül egész Titánról. Zeverin őrült. Azt gondolja, hogy Sith, és csatlósa, Relem, megjutalmazzák majd szolgálataiért. Szerintem egyszerűen csak őt hagyják majd meg utolsónak, ennyi az egész.

– Honnan tudod mindezt? – kérdezed tőle csendesen. Szemeit szégyenkezve lehunyja, nem néz már rád.

– Becsaptak. A tanítványa lettem. Nem jöttem rá, hogy a repülő épületekkel folytatott kísérletei valójában mi célt szolgálnak, és mire megértettem, már túl késő volt. De azzal, hogy együtt megállítsuk, még nem késtünk el! – Fájdalmasan feltápászkodik. – Az idő nagyon rövid. Zeverin hamarosan tudomást szerez róla, hogy nem haltam meg. Mennünk kell! – Elmotyogja egy varázsige szavait, miközben megragadja a karodat. Lapozz a **294**-re.

322.

Hegymászó Felszerelés nélkül egy kicsit trükkös lesz leereszkedni. Ha ennek ellenére megpróbálod, lapozz a **172**-re. Ha jobbnak tartod, hogy visszafordulj, lapozz a **235**-re.

323.

– Zeverin hosszú évekig volt Elokinan és mások tanítványa, engem is beleértve. Munkája, amin dolgozott, titkos volt ugyan, azonban remekül forgatta a szavakat, az Elfek pedig nem egy gyanakvó népség. Végül, amikor fény derült gonosz lényének nagyságára, Elokinan elűzte őt. Addigra azonban már szövetkezett a pokoli erőkkel, hogy szörnyű átkot hozzon mindannyiunkra. Elokinan ezt a Palotát ezért mauzóleummá alakította át, hogy legalább lelkeinket megvédje a Zeverin által megidézett leggonoszabb teremtményektől. Van azonban rosszabb végzet is a halálnál… Hogy Zeverin mire képes, nem tudom, de azt igen, hogy van egy komoly gyengéje: immunis a tűzre és a villámokra, ugyanakkor rendkívül sérülékeny a mágia által megidézett hidegre, ami nagy fájdalmat és súlyos sérüléseket okoz neki. Azt hiszem, hogy ez a gyengeség egy átok következménye, melyet egy, a bosszúra éhes, jó oldalon álló pap bocsátott rá, de az is lehet, hogy a démonokkal kötött szövetségének a jele. – Lapozz a **255**-re.

324.

A Gömb alsóbb szintjein végzett eredménytelen kutatásod után el kell döntsd, mit teszel most.

A felfelé vezető lépcsőn indulsz el? Lapozz a **183**-ra.
Visszamész a hármas elágazáshoz,
és a baloldali folyosón indulsz el? Lapozz a **37**-re.
Visszamész a hármas elágazáshoz,
és a jobboldali folyosón indulsz el? Lapozz a **118**-ra.

325.

A varázsló karcsú teste élettelenül fekszik a lábad előtt. A lángoló oszlop azonban még mindig ég, a vér továbbra is ömlik a szobrok kezében lévő tálakból – a Torony tovább halad útján. Felismered, hogy még rengeteg tennivaló van: nem Zeverin volt itt a „házigazda", esetleg akivel most végeztél, csupán egy utánzata volt. Nincs sok időd: hogy egész pontosak legyünk, annyi időd van csupán, hogy vagy végrehajts egy varázslatot, vagy igyál valami erősítő italt, vagy, hogy használj valamilyen varázseszközt, de e három akció valamelyikére elegendő időt nem használhatod arra, hogy egyél (azaz annyi időd nincs, hogy befalj valamit). Jól gondold végig, mire használod a rendelkezésre álló időt! Ha végeztél, lapozz a **158**-ra.

326.

Előrántod nyílpuskádat, és a helyére illesztesz egy lövedéket, de ez elég időt ad ellenfelednek arra, hogy feléd repítse Jéglövedék varázslatát. Egy maréknyi jégnyilacska tör ki ujjai végéből, a levegőben pörögve feléd repülnek, és beléd csapódnak. Dobj egy kockával! A dobott érték lesz az a pontszám, melyet ÉLETERŐ pontjaidból elvesztesz a varázstámadás hatására. De legalább számszeríjadat sikerült felajzanod! Lapozz az **59**-re.

327.

Van egy jel a homlokodon? Ha igen, lapozz a **145**-re. Ha nincs, lapozz a **175**-re.

328.

Gyengéden megdörzsölöd a medált, erre szinte ugyanabban a pillanatban egy fehér valami töri át a távoli horizontot, és egyenesen feléd tart: egy Pegazus az, egy remek, fehér, szárnyas csődör. A közeledben száll le, és máris türelmetlenül nyerít egyet. Szőrén fogod megülni hátasod, szóval erősen kapaszkodj! Most, ha van nálad Láthatatlanság Itala, lapozz az **51**-re. Ha nincs, lapozz a **391**-re.

329.

Lövésed elvéti az állatot, ami erre azonnal elmenekül, lőtávolon kívülre. Nincs több lehetőséged, hogy friss húst szerezz, és ami még ennél is rosszabb, nem találod a kilőtt lövedéket sem. Lapozz a **291**-re.

330.

A levegőben olyan vagy, mint egy nehéz kődarab, miközben mögötted a Torony őrülten bukdácsolva, irányítatlanul és feltartóztathatatlanul zuhan tovább, épp úgy, mint te… Szerencsére, épp mikor már kezdenél pánikba esni, a mágikus heveder működésbe lép, és azon kapod magad, hogy simán siklasz tovább, lebegve a levegőben.

Egy hókupacban landolsz kimerülten, és teljesen legyengülve. Szerencsére Zeverin szolgálóit – akik ugyanezen a területen értek földet – jobban leköti, hogy meneküljenek, mint hogy veled foglalkoznának. Felpillantasz, és látod a Tornyot, amint meredeken zuhan a Fagy-fennsík felé, ahol becsapódik és felrobban, hatalmas tűzgömböt és olvadt kőzetet repítve

a magasba. Hihetetlen, de minden nehézség ellenére sikerült teljesítened küldetésedet... Vagy mégsem? A távolban egy köpenyes, csuklyás alakot látsz egyenesen feléd közeledni. Ez nem sok jót ígér. Míg az idegen közelebb ér, csupán 3 cselekedet végrehajtására maradt időd. Ehetsz valamit (de nem használhatod mindhárom cselekvést evésre), ihatsz, varázsolhatsz vagy használhatsz valamilyen varázseszközt. Mindegyik választásod egy-egy cselekedetnek számít. Döntsd el, mit teszel, aztán lapozz a **204**-re.

331.

Nem sokkal magad előtt látod, amint a nyom, melyet a Gömb hagyott maga után, kiszélesedik, és még jobban elfeketedik. Megkerülsz egy sziklát, és amikor kibukkansz mögüle, megpillantod a pusztítás eredményét is: egy barbár táborhely maradványait, melyet a Gömb felperzselt és hamuvá változtatott. Emberek és állataik elszenesedett testei hevernek mindenfelé szétszórva a még mindig füstölgő sátrak és egyéb tárgyak között. Nyilvánvaló, hogy a Gömböt alacsonyan vezették, hogy ezeket a szegény embereket elpusztíthassa. Nem lehet többé kétség afelől, hogy valami nagyon gonosz erő irányítja azt a szerkezetet. Senki nincs itt, aki a segítségedre lehetne, de a szemed megakad egy furcsa Bronzmedálon, ami a feketéllő hóban fekszik. Egy szárnyas ló van belevésve – magaddal viheted, ha akarod (jegyezd fel *Kalandlapodra* a Bronzmedált). Továbbmész, folytatva utad. Lapozz az **53**-ra.

332.

Ha használod a Védelem a Hidegtől varázslatot, nem vesztesz ÉLETERŐ pontot akkor, ha valamely további fejezetponton arra kapnál utasítást, hogy a hidegtől sérülést szerezve vonj le pontokat. A varázslat hatása azonban megszűnik azonnal, amint kimész a kriptából. Bármilyen más varázslatot használva azok normál módon hatnak, de semelyik másik nem használ a hideg ellen. Lapozz a **115**-re.

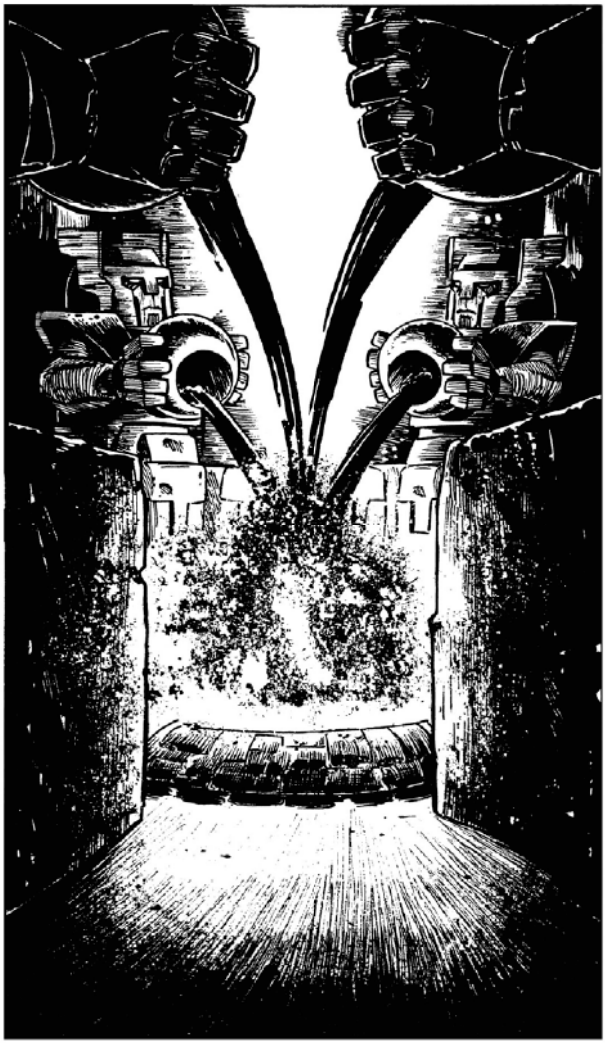
333.

A Jéggólem sokkal erősebb, mint amire alkatából következtetni lehetne, ezen felül nagy erejű varázslat tartja hatalmában. Minden alkalommal, amikor megsebez téged, dobj egy kockával. Ha 1–3 értéket dobtál, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz.

Jéggólem	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha győztél, felmész a lépcsőn, ahol egy pihenőre érsz. Innen egy folyosó vezet jobbra és balra is egy-egy helyiségbe. A lépcső pedig folytatódik felfelé egy, a torony tetején lévő nagy, tágas terembe. Mit teszel?

Balra indulsz el?	Lapozz a **351**-re.
Jobbra indulsz el?	Lapozz a **200**-ra.
Tovább mész felfelé?	Lapozz a **242**-re.



334.

A kamra belül üreges, gömb alakú, és a hőség olyan óriási, hogy hátratántorodsz tőle. A hatalmas terem belsejében négy gigantikus, fekete kőszobor áll: kezeikben rézből készült tálakat tartanak, melyekből valami folyadékot öntenek egy középen lévő, forróságot árasztó, fényesen izzó, kövekből álló örvénybe. A plafonból egy hevesen lángoló tűzoszlop ömlik bele ebbe az örvénylő forgatagba, ahol sisteregve keveredik össze a tálakból alázúduló folyadékkal. A tűzoszlop alján a lángok jól érzékelhetően valamilyen mágikus erő hatására átalakulnak: szikrák és apró fényszemcsék jelennek meg bennük, valamint a színük is sötétebbre vált – rézvörössé. Gyomrod egy pillanatra összerándul, mikor ráébredsz, hogy a folyadék, amivel a lángok keverednek, nem más, mint vér… igen nagy adag vér.

Dobj két kockával, és adj hozzá 2-t. Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **65**-re. Ha nagyobb, lapozz a **399**-re.

335.

Elbuktál küldetéseden. Nem tudod, hogy hol és hogyan szállj szembe Zeverinnel, a varázslóval. Nem sok időd maradt hátra, mielőtt meghalsz, mint ahogy több ezer más ember is elpusztul majd, amikor a hatalmas Pusztítás Tornya megjelenik Allansia világa felett.

336.

Hátat fordítasz, és elmenekülsz, de közben ellenfeled egy maréknyi mágikus jégnyilat lő feléd. Dobj egy kockával! A dobott szám lesz az, amit ÉLETERŐ pontjaidból elvesztesz a menekülés közben ért sebzés miatt. Ha még mindig életben vagy, sikerül megmenekülnöd, és tovább kell menj, hogy máshol folytasd a keresést. Lapozz a **23**-ra.

337.

Felnyitod a sírt, és magadhoz veszed az ékköves amulettet az Elf lány kezéből. Ugyan nem mágikus tárgy ez, de nagyon értékes (15 Aranytallért ér, melyet feljegyezhetsz a Kincseid közé, ha magaddal akarod vinni). Vesztesz 1 BECSÜLET pontot, amiért kiraboltad a sírt. Ha akarsz, egy másik sírt is felnyithatsz, ekkor lapozz vissza a **101**-re, és válassz egy olyat, amit még nem néztél meg. Ha inkább valami mást tennél, lapozz a **137**-re.

338.

A nyílpuskádból kilőtt lövedék keresztülsüvít a levegőn ellenfeled felé, de hirtelen valami eltéríti oldalra, így ártalmatlan számára, nem okoz neki sérülést. Mit teszel?

Tovább tüzelsz az Elfre?	Lapozz a **47**-re.
A torony ajtajához sietsz?	Lapozz a **196**-ra.
Elszaladsz, és máshol folytatod a kutatást?	Lapozz a **23**-ra.

339.

Gyorsan lenyeled a varázsitalt, és felrepülsz a levegőbe, hogy szembeszállj a varázslóval. Dobj két kockával, és adj a dobott számhoz 1-et. Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG értéked, lapozz a **271**-re. Ha nagyobb, lapozz a **75**-re.

340.

Egy Grizzly Medve szimatolásának zaja ébreszt. A grizzlyk kellemetlen természetű ragadozók. Mit teszel?

Megtámadod a medvét?	Lapozz a **244**-re.
Felmászol egy fára, és elrejtőzöl?	Lapozz a **96**-ra.
Elhelyezel némi eleséget a földön, hogy feltartóztasd vele a medvét, és el tudj lopakodni mellette?	Lapozz az **50**-re.

341.

Megküzdesz az öreg Elf Szellemmel, aki varázspálcáját használja a küzdelemhez, melyből jeges, mágikus fényben ragyogó lövedékeket lő feléd. Minden alkalommal, amikor egy Kört ő nyer, 4 pontot vesztesz ÉLETERŐ pontjaidból a mágikus támadás hatására, szóval jobban teszed, ha gyorsan végzel vele.

Elf Szellem	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha győztél, a szellemalak semmivé foszlik, vele együtt varázspálcája is eltűnik. Vesztesz 1 BECSÜLET pontot, amiért első lehetőségként amellett döntöttél, hogy megtámadsz egy öreg, összezavarodott lelket! Most tovább mehetsz. Az elágazásnál merre mész tovább?

Egyenesen előre, le a lépcsőn?	Lapozz a **64**-re.
Balra?	Lapozz a **148**-ra.
Jobbra?	Lapozz a **189**-re.

342.

A fegyverkészítő műhelyben semmilyen elkészült vagy használható fegyvert nem találsz. Egy csomó durván megmunkált acélpenge, fel nem szerelt kézfejvédő, félig kész szöges buzogány, és más hasonló állapotú eszköz van mindenfelé. Sem mágikus, sem pedig teljesen kész fegyvert nem látsz, legalábbis azok között a tárgyak között, amik a munkaasztalokon és padokon vannak kiterítve. Elgondolkodsz azon, hogy vajon miként volt alkalmas az a jégből készült üllő és öntőforma fém megmunkálására. Dobj két kockával! Ha a dobott szám kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **304**-re. Ha több, lapozz a **284**-re.

343.

Az Elf szellemalakja szigorúan néz rád, majd hátat fordít neked, és eltűnik a szemed elől. A következő pillanatban elvakít egy hirtelen villanás. Lapoz a **309**-re.

344.

Előrelopakodsz a kis szikladarabok közötti csekélyke fedezékeket felhasználva, és sikerül néhány méterre megközelítened a Gömböt. Mintha kisebbnek tűnne, mint amire emlékszel: csupán talán 10-12 méter átmérőjű lehet. Szétmorzsolt szikladarabokkal teleszórt, olvadt hóval borított területen fekszik. Gonoszságot sugároz magából, miközben hőséget és bűzt áraszt. Az egyik oldalán meglátsz valamit, ami akár egy bejárat is lehet. Mintha a Gömb felszínébe egy lék lenne vágva, de belül csak sötétséget látni. Úgy döntesz, hogy várasz alkonyatig, hogy a sötétség segítsen a rejtőzködésben, és odalopózol a Gömbhöz, egyenesen a bejárathoz; aztán veszel egy mély lélegzetet, elmormolsz egy imát a Jóság Isteneihez, és belépsz. Lapozz a **379**-re.

345.

Tested erősen a sziklafalhoz préseled, így szerencsédre a lavina elzúg az egyik oldalon, épp csak elkerülve téged. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Most már biztonságban továbbmehetsz. Lapozz a **113**-ra.

346.

A mágiáról vajmi kevés ismereted van, ezért az, hogy ezt a hatalmas, kavargó mágikus energiából álló örvényt tanulmányozod, nem vezet sikerre, csupán időt vesztegettél el vele. Egy törmelékkupac vágódik a hátadnak, ami a most már jól láthatóan szétesőben lévő Torony egyik darabja volt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és innentől kezdve, míg ki nem jutsz a Toronyból, már nincs lehetőséged, hogy elfogyassz akár egy élelmiszeradagot is (habár ital elfogyasztására továbbra is van időd). Valahogy össze kell szedd bátorságod, és a tűzgyűrűn keresztül kell megpróbálnod menekülni. Ha van nálad varázsgyűrű, lapozz a **293**-ra, ha nincs, lapozz a **247**-re.

347.

Hatalmas területet kellett bejárnod, és rengeteg érdekesen díszített épületet átkutatnod, de szerencsére eközben a következő tárgyakat sikerül összeszedned: Hegymászó Felszerelés (kötél, jégcsákány, kis kalapács), Olaj a lámpásodba és némi fagyott Élelmiszer, melyet lámpásod melegével fel tudsz olvasztani. 8 adagnyi élelmet találsz itt; ha magaddal viszel valamennyit belőlük, add hozzá Élelmiszerkészletedhez. Azonban le kell pihenned, és el kell fogyasztanod egy adagot. Miután elfogyasztottad a felmelegített ételt, kiteríted plédedet, és letelepszel egyet aludni. A kutatásod elég hosszú ideig tartott, így pihenned kell. Reggel még egy adag élelmet elfogyasztasz, és valahol máshol folytatod tovább a felderítést. Lapozz a **23**-ra.

348.

A Sötét Elf egy Villám varázslatot bocsát rád! Veszetsz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, látod, amint ellenfeled újabb varázslatba kezd. Kockadobással állapítsd meg ismét mindkét Támadóértéket. Ha a tiéd a magasabb, lapozz a **9**-re, ha az Elfé, lapozz a **186**-ra.

349.

Egy robusztus ajtót találsz a helyiség egyik sarkába illesztve, amit nem lesz könnyű kinyitni. Az a gyanús érzésed támad, hogy valami trükkös csapda is védheti. Mi teszel?

Kinyitod a titkos ajtót?	Lapozz a **93**-ra.
Kifeszegeted az ajtót egy Feszítővassal, ha van nálad olyan?	Lapozz a **104**-re.
Felmész a lépcsőn egy szintet?	Lapozz a **324**-re.
Felmész a lépcsőn két szintet?	Lapozz a **183**-ra.
Továbbmész a folyosón, ami kivezet ebből a helyiségből?	Lapozz a **26**-ra.

350.

Mikor a varázsló összeüti két tenyerét – újabb mágikus támadást intézve feléd –, észreveszed, hogy a Kődémon bal szemgödrében lévő ékkő kéken felragyog: épp ugyanolyan fénnyel, mint a feléd repülő energianyíl. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az újabb találat miatt. Talán a Démon segíti valahogy a varázslót! Mit teszel?

Gyorsan végignézel a varázslón, hátha valami használhatót fedezel fel rajta?	Lapozz a **208**-ra.
Megpróbálsz lecsapni az ékkőre, amit az előbb ragyogni láttál?	Lapozz a **133**-ra.
Folytatod a küzdelmet az Ember-Orkkal?	Lapozz a **8**-ra.

351.

Egy nagy, üres helyiségbe lépsz be, ami minden díszítéstől mentes. Úgy tűnik, hogy ezt a szobát alaposan kiürítették, még az előtt, hogy a Jégelfeket elérte volna végzetük. Sarkon fordulsz, és épp indulnál kifelé, amikor nagyon megijedsz egy hirtelen felcsattanó, borzasztóan hangos reccsenéstől. Felnézel, és látod, ahogy a kamra plafonja beszakad: a lezuhanó jégtömbök maguk alá fognak temetni! Ha találtál egy amulettet a Jégpalotában, akkor azt is tudnod kell, hogy kitől származik. Alakítsd át nevének betűit számokká a könyv végén lévő táblázat segítségével. Az így kapott számokat add össze, és lapozz arra a fejezetpontra, melynek száma megegyezik a kapott eredménnyel. Ha nincs nálad ez az amulett, lapozz a **170**-re.

352.

Az egyik munkaasztalon egy vaskos kötetre bukkansz, ami egy rakás láncszem alá volt eldugva. Nem tudod elolvasni az Elf írást, de találsz egy nevet az aljára írva: Filandre. Két rúnát is tettek a név mellé, és úgy véled, hogy az egyikük a mágiát jelképezi, a másik, de ebben nem vagy biztos, talán páncélt. Sajnos azonban mágikus páncélt továbbra sem találsz semerre.

Mit teszel most?

Átkutatod az ékszerkészítő műhelyét? Lapozz a **218**-ra.
Átkutatod a fegyverkészítő műhelyét? Lapozz a **342**-re.
Elhagyod a műhelyt, és valahol máshol folytatod a kutatást? Lapozz a **23**-ra.

353.

Sajnos a Kőjaguár – mivel kőből készült – nagyon sebezhető a Gólem támadásaival szemben. Ahogy egy pillanat alatt elnyeri végső méretét, ellenfeled egyszerűen szétzúzza egyetlen, borzasztóan hatalmas csapásával. Valami jobb stratégiára lesz szükséged. Mit teszel?

Megküzdesz a Gólemmel? Lapozz a **296**-ra.
Megpróbálsz a Repülés Italának segítségével elrepülni mellette a mögötte lévő lépcsőkhöz? Lapozz a **367**-re.
A Repülés Italát felhajtva, nyílpuskáddal tüzet nyitsz rá, már ha van nálad ilyesmi? Lapozz a **241**-re.

354.

Hosszú az út vissza a nyomok fő csapásához, de az, hogy sík területen tudsz átvágni, lehetővé teszi számodra, hogy behozz némi elvesztegetett időt. Azonban hamarosan szürke felhők kezdenek gyülekezni, és az időjárás bizonytalanná válik. Dobj egy kockával! Ha 1–3 értéket dobsz, lapozz a **129**-re. Ha 4–6-ot, akkor lapozz a **61**-re. Ha akarsz, 2 pontot hozzáadhatsz a dobott értékhez úgy, hogy SZERENCSE ponttal „fizetsz" érte, de akkor le kell vonnod 1-et a jelenlegi SZERENCSE pontjaidból.

355.

Lefarel eltávozott, szelleme elhalványult, és végleg eltűnt, miközben az utolsó szavait intézte feléd. Ha adtál neki egy könyvet, akkor az vele együtt tűnt el. Ekkor hirtelen észreveszed, hogy új szavak kezdenek formálódni a falon lévő egyik, eddig még üresen álló panelen: a szemed láttára vésődnek bele a jelek a jégbe! Nem halandó kezek rójják a könyvben rejlő tudás szavait, de bármi legyen is az, hagyod, hadd végezze munkáját.

Lemész a lépcsőn. Most, ha akarsz, lemehetsz az alagsorba, ha még nem jártál ott. Ha így teszel, lapozz a **45**-re. Ha távoznál innen, hogy máshol kutass tovább a Jégpalota területén, lapozz a **23**-ra.

356.

A kardodat a Sötét Elf torkának szegezed, és vársz.

– Van egy ajánlatom a számodra: ha meghagyod az életem, elmondom, mi itt az én dolgom, és beszélek a mesteremről is – siránkozik az Elf. Intesz neki, hogy folytassa. – A Hatalmas Zeverint szolgálom – mondja. – Azért küldött, hogy a többi Sötét Elffel együtt fosszuk ki ezt a helyet. Ezzel megakadályozva, hogy bármihez is hozzá lehessen jutni itt, ami segítség lehet annak, aki mesterem ellen akarna fordulni, amikor a Fekete Torony elkészül, hogy mindent elpusztítson vele. Ha sikerül a jelenlegi világot megsemmisíteni, az én népem fog uralkodni a föld alatt, Zeverin pedig a felszínen. Már ha az *ő* mesterei ezt megengedik majd neki. – Bizakodón néz rád. – Zeverin egyezséget kötött az egyik hatalmas Démonnal, aki oly' erőt adott a kezébe, mellyel egy akkora óriási, repülő építményt hozhatott létre, mint a Torony. Személy szerint azt gondolom, hogy Zeverin túl alázatos a Démonnal szemben, de amíg a népem olyan helyeket dúlhat fel, mint ez is, addig én boldog vagyok. Nem tudok többet mondani. Nem tudom, hogy kicsoda, vagy micsoda ez a Démon – de azt tudom, hogy nagyon nagy hatalma van. Nincs halandó, aki szembeszállhat vele komoly varázslatok segítsége nélkül. Természetesen erre még te sem vagy képes!

A Sötét Elf *vékony jégen járkál*! Mivel már elmondta a történetét meggondolhatod magad, és mégis megölheted. Ha így döntesz, lapozz a **384**-re. Ha megkötözöd, és száját betömve itt hagyod, lapozz a **310**-re.

357.

Szégyen, hogy visszautasítod a segítségnyújtást egy ilyen nyilvánvalóan kétségbeesett helyzetben lévő teremtmény számára! Vesztesz 1 BECSÜLET pontot. Lapozz a **23**-ra.

358.

Egy cella ajtaját nyitottad ki: egy láncra vert, összegörnyedt férfi fekszik nyögdécselve a fal mellett. Az Ember-Ork teteméről szerzett kulccsal kiszabadítod, és odasegíted az egyik trónszékhez. A férfi erőtlen ugyan, de nincs súlyos sérülése. Megköszöni, hogy megmentetted őt. Nyersz 1 BECSÜLET és 1 SZERENCSE pontot nagyszerű tetted miatt. Még arra sincs idő, hogy bemutatkozzon, azonnal belekezd mondandójába. – Gyerünk! Lássuk, hogy végződik *ez az egész*! – Kezei fürgén táncolnak a fémkaron, a lánckorbácson és a drágaköveken. A helyiség végében lévő vászon vörösesen felragyog. – Ideje elindulni! – mondja a férfi, miközben rengés fut végig a szobán, melynek eredményeképp kizuhan a trónszékből, és keményen a földre esik. – Ezt elszámoltam – sóhajt nagyot, és felkel a földről. – Ez az egész bármelyik pillanatban felrobbanhat! – Ha segítesz neki kijutni a Gömb belsejéből, kockáztatva, hogy téged is darabokra szaggat a robbanás, lapozz a **184**-re. Ha úgy gondolod, hogy az egész az ő hibája, ráadásul te is veszélybe kerültél miatta, ezért elszaladsz, hogy mentsd a saját bőröd, őt pedig hagyod, hogy segítség nélkül találjon ki, lapozz a **121**-re.

359.

Az Elf Szellem rendkívül ügyes, így nehéz eltalálni. Nem erős, de a találatai elég fájdalmasak, és nem olyan gyenge ellenfél, mint azt a szálfavékony, áttetsző alakjából sejteni lehetne.

Elf Szellem ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 7

Ha nyersz, ellépsz az Elf már félig eltűnőben lévő szellemteste mellett, be a mögötte lévő helyiségbe. Lapozz a **197**-re.

360.

Átnyújtod az idős Elfnek a könyvet. Mohón megragadja, és úgy tűnik, hogy valahogy mintha erőt merítene belőle.

– Megörvendeztetted a szívemet – mondja lágy hangon –, és megújítottad erőmet. Most van egy kis időnk arra, hogy egy, vagy talán két varázslatot is megtanítsak neked. – Az öreg két varázslatot tud neked megtanítani, melyeket a lenti listából választhatsz ki. Mentegetőzik amiatt, hogy ezeknél összetettebb és nagyobb erejű Elf varázslatot nem tud most átadni neked – egyrészt nagyon sok időt venne igénybe, másrészt nem is lennél képes megérteni őket (ezt azért nagyon udvariasan adja tudtodra). Döntsd el, melyik két varázslatot tanulod meg, majd lapozz az adott fejezetpontra, és jegyezd fel, hogy az adott varázslatnak milyen hatása van. Mindegyik választott varázslatot csak *egyszer* használhatod, ezért bölcsen válassz!

Szerencse Varázslat	Lapozz a **36**-ra.
Láncvágás Varázslat	Lapozz a **377**-re.
Gyógyító Varázslat	Lapozz a **301**-re.
Védelem A Hidegtől Varázslat	Lapozz a **176**-ra.

Miután elsajátítottál egy varázsigét, utasítást fogsz kapni rá, hogy lapozz vissza erre a fejezetpontra. Ha már kiválasztottad mindkét varázslatot, lapozz a **209**-re.

361.

Épp befordulsz a sziklatömb végén, amikor meglátsz egy hatalmas Jegesmedvét, amint épp végső csapást mér egy szerencsétlenül járt csapdakészítőre. Közben jó pár vicsorgó husky kutya mindvégig biztonságos távolságban maradva csahol és ugat rá. Az óriási medve rád néz, és a havon keresztül ügetve indul meg feléd, hatalmas mancsairól vércseppek peregnek. Nem tudsz elfutni előle, így hát harcolnod kell.

Jegesmedve ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 14

Ha sikerült végezned vele, lapozz a **396**-ra.

362.

Lehetséges egyáltalán ebben a kiélezett helyzetben, hogy bármi okos eszedbe jusson? Dobj két kockával, és adj hozzá 1-et a dobott számhoz. Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **318**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **225**-re.

363.

Nincs szerencséd! Utolsóként a köpenyes alak is kiugrik, azonban egy kisebb kupac mágikus hevedert itt hagy maga után. Berohansz a helyiségbe, megragadod az egyiket. Épp csak sikerül elkerülnöd egy hatalmas alázúduló sziklatömböt, ami belepasszírozott volna a padlóba, ha alá kerülsz. Magadra erősíted a hevedert és átugrasz a boltíves nyíláson az ürességbe. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Hogyha szerencsés vagy, lapozz a **330**-ra. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **259**-re.

364.

Egy olyan emeleten találod magad, amiről azt gondolod, hogy valahol középtájt lehet, mivel feletted a plafont alkotó jég nagyon világos, míg alattad a padló jege valamivel sötétebb fényű. Ebből a kis helyiségből egy járat vezet egy sor, egymással összeköttetésben lévő szobába, melyekben valamiféle berendezést látsz. Átnézheted ezeket, vagy beléphetsz az itt lévő három teleport-sugár valamelyikébe. Mit teszel?

Átkutatod a szobákat, ha még nem tetted meg ezt eddig?	Lapozz a **92**-re.
Belépsz a piros sugárba?	Lapozz a **397**-re.
Belépsz a sárga sugárba?	Lapozz a **167**-re.
Belépsz a bíborszínű sugárba?	Lapozz a **274**-re.

365.

Az utazásod alatt eltöltött napok száma most válik fontossá! Ha 4, vagy kevesebb napot töltöttél el az idáig tartó utazásod során, lapozz a **135**-re. Ha 5, vagy több nap telt már el, akkor lapozz a **254**-re.

366.

Eltöltesz egy kis időt azzal, hogy megkeresd a falu öreg sámánját. Néhány falusi halkan, félig magában motyogva azt mondja, hogy látták őt, de mindegyikük zavartan kóválygog fel-alá. Az öregember keresésével egyre több időt vesztegetsz el, de végül megtalálod egy kis kunyhó előtt feküdni a félig elszenesedett holttestét. Mostanra a többi falubeli megtett minden tőle telhetőt, hogy segítsen sebesült társain. Most, ha még nem tetted, körülnézhetsz, hátha találsz valami hasznos holmit, ami segítségedre lehet a Gömb utáni hajszád során. Ha így teszel, lapozz a **41**-re. Ha inkább azonnal útnak indulsz, lapozz **111**-re.

367.

Elrepülsz a Gólem mellett – egyenesen neki egy erőtér-falnak, amit ellenfeled hatalmas öklének egy mozdulatával idézett meg. Kábultan zuhansz a földre. Ellenfeled egy izmos ökölcsapással jutalmaz, amikor már épp kezded összeszedni magad. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, ráadásul harcolnod kell. Lapozz a **296**-ra.

368.

Milyen cselt vetsz be a Jéggólemmel szemben?

Megpróbálsz Elf hangon beszélni?	Lapozz a **10**-re.
Megiszol egy varázsitalt?	Lapozz az **58**-ra.
Valami mással próbálkozol?	Lapozz a **157**-re.

369.

A kereskedő hajlandó megvásárolni tőled egy Flaska Brandyt – ha van nálad – 2 Aranytallérért. Ezen felül szívesen vásárol Sarki Rókát is, melynek prémjéért 4 Aranytallért hajlandó fizetni. Ha vásárolnál tőle valamit, lapozz a 7-re. Ha inkább elvonulsz éjszakára, lapozz a **280**-ra.

370.

Eléred a lejáró alját, és most egy enyhén lejtő, fehér jéggel borított alagútban haladsz tovább, melynek falába – a kőbe és jégbe vájva – szabályos közönként apró kamrákat mélyesztettek, ezekbe pedig kis szobrokat és arabeszkeket helyeztek el – Elfeket, sarki teremtményeket, stilizált madarakat és hasonló lényeket ábrázolnak. Enyhe kékeszöld mágikus ragyogás árad a jégből magából, és a csend – eltekintve a csizmád csikorgásától a jégen – tökéletes. Kicsit később, mikor befordulsz egy sarkon, jóval távolabb előtted, homályosan egy elágazást látsz. Az alagútban,

nem messze tőled, egy Elf szellemét pillantod meg: egy öreg Elf lelke ez, aki egy varázspálca-féleséget tart a kezében, és egyenesen rád mutat vele. – Elfek csak, kik itt áthaladhatnak. Barát vagy, vagy ellenség? – kérdi bizonytalanul, remegő hangon. Biztosítod róla, hogy barát vagy. – Csak Elfek! – válaszolja erre. – Gyere közelebb, nem látlak jól, barátom. – Rövidlátó szemével rád hunyorít, megpróbál jobban megnézni. Mit teszel most?

Iszol valamilyen varázsitalt?	Lapozz a **74**-re.
Elszaladsz az Elf mellett (erre elegendő hely van itt)?	Lapozz a **17**-re.
Megtámadod az Elfet?	Lapozz a **341**-re.
Próbálod magad Elfnek tettetni?	Lapozz a **166**-ra.

371.

A Jégelfek otthonait teljesen kiürítették, hiányzik belőlük mindenféle dísz- és használati tárgy, mintha csak a tulajdonosaik megérezték volna közeledő végzetüket, és minden tulajdonukat eltávolították volna a vég előtt. Néhány, a kis utcák által alkotott elágazásban jégtörmelékből álló kupacokat találsz, és mivel az iglu-szerű házakban semmi sincs, hanyagul beletúrsz ezekbe. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **123**-ra, ha nincs a **222**-re.

372.

Zeverin gonoszul felnevet. – Szegény, nyavalyás kis harcos, mit érnek itt a te nagyra tartott képességeid? – Azzal egy maréknyi mágikus nyilacskát repít feléd, melyek becsapódnak páncélodba, bőrödbe. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. – Halott ember vagy, véred a tüzet fogja táplálni. – Egy újabb adag nyilat lő feléd, de ezek miatt most csak 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, amiből

arra következtetsz, hogy talán fogyóban van a mágus ereje. És valóban, miután a földre huppan, fegyvert ránt azzal a nyilvánvaló szándékkal, hogy végezzen veled. Így talán van némi esélyed. Lapozz a **271**-re.

373.

Megpróbálsz egyezkedni, blöffölni valamit, de az Óriás nem kapható a beszélgetésre. Hamar elunja magát, és lesújt rád a bunkójával. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdj vele! Lapozz a **226**-ra.

374.

Amint bevésed az utolsó, helyes számot a jégbe, a mágikus erőtér eltűnik, és egy szellemhang suttogva hozzád szól. – Most már beléphetsz. – Így is teszel. Az ének és a többszólamú kórus hangjának távoli csilingelése fájdalmasan gyönyörű. Szeretnél még sokáig itt maradni, és hallgatni, de most a küldetésed kell teljesítened. Ha akár a barna könyvet, akár a Jégmadarat magadhoz akarnád venni, rájössz, hogy azokat nem lehet egymástól elválasztani: a madár a karmai közt szorosan fogva tartja a könyv gerincét. Ahogy belenézel a könyvbe, megállapítod, hogy Elf nyelven íródott, így hát nem értesz belőle semmit. Azt viszont meg tudod állapítani, hogy pontosan 180 oldalból áll. Ha magaddal akarod vinni a Jégmadárral együtt, akkor ezt mindenképp jegyezd fel. Most már elhagyhatod a helyiséget, és tovább mehetsz. Mit teszel?

Bemész a szemben lévő folyosón, ha még nem jártál ott?	Lapozz a **351**-re.
Elhagyod a Szivárványjég Tornyát, és a Jégpalota egy másik részén kutatsz tovább?	Lapozz a **23**-ra.
Felmész a lépcsőn?	Lapozz a **242**-re.

375.

Szerencsédre a Tűzdémon nem tudott teljesen testet ölteni ezen a létsíkon, mivel távol van valódi tartózkodási helyétől. Mágikus fegyverrel le lehet rá sújtani, és meg lehet sebezni, ráadásul nem is olyan erős még, mint normál esetben. Azonban, ha 5 vagy 6 nap telt el addig, míg eljutottál a Gömbhöz, a lény alább megadott ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ értékeihez 1–1 pontot hozzá kell adj. Ha 7, vagy még több nap telt el, akkor 1-et adj ÜGYESSÉG, és 2-t ÉLETERŐ pontjaihoz, mivel az idő múlásával egyre közelebb került valódi erejének eléréséhez.

Tűzdémon	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Minden Körben a teremtény orrlikából tűzcsóvát lövell feléd. Dobj 1 kockával, és ha 1–4 számot dobtál, vesztesz további 1 ÉLETERŐ pontot (illetve 2-t, ha 5, vagy annál több napot töltöttél az úton ide). Ellenfeledet nem könnyű legyőzni. Ha mégis nyersz, átkutatod ezt a sivár helyiséget. Lapozz a **232**-re.

376.

Két köpenyes teremtmény van itt. Bőrük szurokfekete, arcuk teljesen sima, nincs se szemük, se szájuk, se semmijük. Feléd repülnek, miközben fekete karmaikkal arcod felé kapdosnak. Egyszerre kell megküzdj velük. Minden egyes körben dobj a kockákkal, hogy meghatározd a Támadóerőket magad és ellenfeleid részére. Mindig a legnagyobb Támadóerővel rendelkezdő okoz sebesülést az adott Körben. Természetesen, ha végzel egy Éjlidérccel, már csak egy ellenféllel kell harcolnod.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Éjlidérc	8	8
Második Éjlidérc	8	8

Ha legyőzted őket, elhagyod a helyiséget, mivel semmi használhatót nem találsz odabenn magadnak. Továbbmész a folyosó vége felé. Lapozz a **107**-re.

377.

A Láncvágás Varázslat arra használható, hogy egy láncszemet, csatot szétválasszon, egy kötelet elvágjon, vagy valami hasonló akciót lehessen vele elvégezni. A kalandod későbbi részében, ott, ahol használhatod ezt a varázslatot, lehetőséget fogsz kapni rá, hogy eldöntsd, akarod-e alkalmazni. Lapozz vissza a **360**-ra.

378.

A nap a vége felé jár, amikor egy Sarki Róka tetemére bukkansz egy csapdában. Az állat csak nemrég múlt ki – a teste még meleg, de a hidegben gyorsan meg fog fagyni. Magaddal viheted a Róka tetemét, ha akarod; ha így teszel, jegyezd fel a Felszerelési Tárgyaid közé. Az egyik hótorlaszban kiásol magadnak egy üreget, és meghúzod magad benne: régi barbár trükk, de érdemes ismerni. Enned kell egy adag ételt, mielőtt nyugovóra térsz, és az éjszakai pihenésed szerencsére semmi nem zavarja meg.

Reggel újabb adag élelmet fogyasztasz el. Evés után elindulsz az előtted lévő egyre meredekebb, sziklás emelkedő irányába, tovább követve az égből érkező lángoló gyilkos tüze által kijelölt utat. A menetelés kemény munka, a vádlijaid fájdalmasan sajognak. A nap folyamán többször meg kell állj, hogy egy kicsit megmasszírozd lábad tiltakozó izmait. Végül az emelkedő legtetejéről lenézve egy völgyet pillantasz meg, ami jó néhány kilométerrel előtted található, valamint egy vastag füstfüggönyt is észreveszel. Biztos vagy benne, hogy a Gömbnek ott kellett megállapodnia, mert a nyom épp odáig vezet. Egy egész napot fog igénybe venni, mire odaérsz, így megkettőzöd erőfeszítéseidet. Miközben továbbküzdöd magad az úton, egyszer csak lábnyomokat pillantasz meg magad előtt, melyek egy ideig feléd vezetnek, aztán mintha megcsúszás nyomát látnád. A nyomok tulajdonosa nyilvánvalóan elesett, és legurul-hatott a lejjebb lévő néhány apró növésű fenyőfa közé. Ha akarsz, letérhetsz az útvonaladról, hogy megvizsgáld – de ezzel időt vesztegetsz. Ha mégis így tennél, lapozz a **31**-re. Ha inkább továbbhaladsz, lapozz a **235**-re.

379.

Néhány óvatos lépést teszel a gyéren megvilágított, mocskos, fekete falú folyosón, miközben őrök után kémlelsz, de nem látsz egyet sem. Nemsokára egy hármas elágazáshoz érsz a Gömb enyhén búgó hangot hallató, meleg, kissé füstös belsejében. Egyértelműen látható, hogy mindhárom járat jó ideig folytatódik. A Gömb belseje jól érzékelhetően nagyobb, mint azt a külső méretei alapján lehetségesnek vélnéd. Egyértelmű, hogy valami nagyon erős mágia hozta létre!

380

Mit teszel most?

A bal oldali folyosót választod?	Lapozz a **37**-re.
A jobb oldali folyosót választod?	Lapozz a **118**-ra.
Egyenesen mész tovább?	Lapozz a **279**-re.

380.

A szerencse a te oldaladon áll! Találsz egy kis rekeszt annak a doboznak az aljában, melyben az Elf a kenyerét tartotta. Nyilvánvalóan nem volt már ideje magához venni, hogy jobban felkészüljön a veled való csatára. Kinyitod, és egy kis fiolában lila folyadékot találsz – ez a Gyorsaság Itala. Bármikor megihatod, kivéve harc közben. Hatása egyetlen küzdelem erejéig tart, melybe először bocsátkozol a folyadék elfogyasztását követően. A küzdelem első 3 Körében képes leszel kétszer is lecsapni ellenfeledre. Az első támadásod a szokásos módon zajlik; második alkalommal szintén kockadobással állapítsd meg a Támadóerőket, mint ahogy egyébként is tennéd. Ha a te Támadóerőd a nagyobb, megsebzed ellenfeled. Ha ellenfeledé nagyobb, akkor kivédi támadásod, de ő nem tud megsebezni téged. Értékes varázsital – jól használd fel! Lapozz a **120**-ra.

381.

A Tágas Fény Tornyát csodálatos, jégből készült vízköpők, szemkápráztató barokk csatornák, ereszek díszítik. Színes fénypászmák ugrándoznak odabenn, ami azért egy kissé nyugtalanít. Végül mégis kinyitod az ajtót, és belesel rajta. A terem, ahova belépsz, egyszerű ugyan, de eléggé tágas, és a kinti fagyos levegő mintha ide nem tudott volna behatolni. Különböző színű fénysugarakat látsz csupán itt, de sem lépcső, sem ajtó nincs sehol. Mindebből arra következtetsz, hogy a fénysugarak, amiket látsz, teleportáló sugarak lehetnek: ha át akarod kutatni ezt a tornyot, ezekkel kell próbálkozz. Mit teszel?

Belépsz a kék fénysugárba?	Lapozz a **364**-re.
Belépsz a zöld fénysugárba?	Lapozz a **15**-re.
Úgy gondolod, jobb, ha távozol, és a Jégpalota egy másik részén kutakodsz tovább?	Lapozz a **23**-ra.

382.

Miközben termetes bendőjéből bűzlő lehelet tör fel, a szörnyű féreg rendkívül elégedett azzal a ténnyel, hogy talált egy olyan teremtményt, ami elég bolond ahhoz, hogy önként az ebédje legyen. A szokásos módon küzdj meg vele.

Sarki Féreg ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha győztél, eltölthetsz egy kis időt azzal hogy felboncolod a testét, hátha valami váratlan kincset találsz a beleiben. Amennyiben így tennél, lapozz a **73**-ra. Ha folytatod utadat, lapozz a **282**-re.

383.

Elhelyezed a Füstölőt egy jégből készült párkányra az orgona közelében. A benne lévő tömjén gyengén füstölni kezd. Illatos, tiszta, kékes-fehér pára száll fel, ami az Elfek szellemeinek nagyon tetszik, egymás közt a katedrálisuk újraszenteléséről suttognak, mire aztán a csoportjukból a Főpap előre lép, és áldást mond rád. Nyertél 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot, de utóbbit csak akkor, ha kalandod során már vesztettél el belőlük. Lapozz az **56**-ra.

384.

Megölöd az Elfet, aki a padlóra zuhan, körülötte a jégen sötét vértócsa kezd szétterülni. Hidegvérűen megölni egy teremtményt, aki megadta magát, igazán gonosz cselekedet. Vesztesz 1 BECSÜLET pontot. Lapozz a **310**-re.

385.

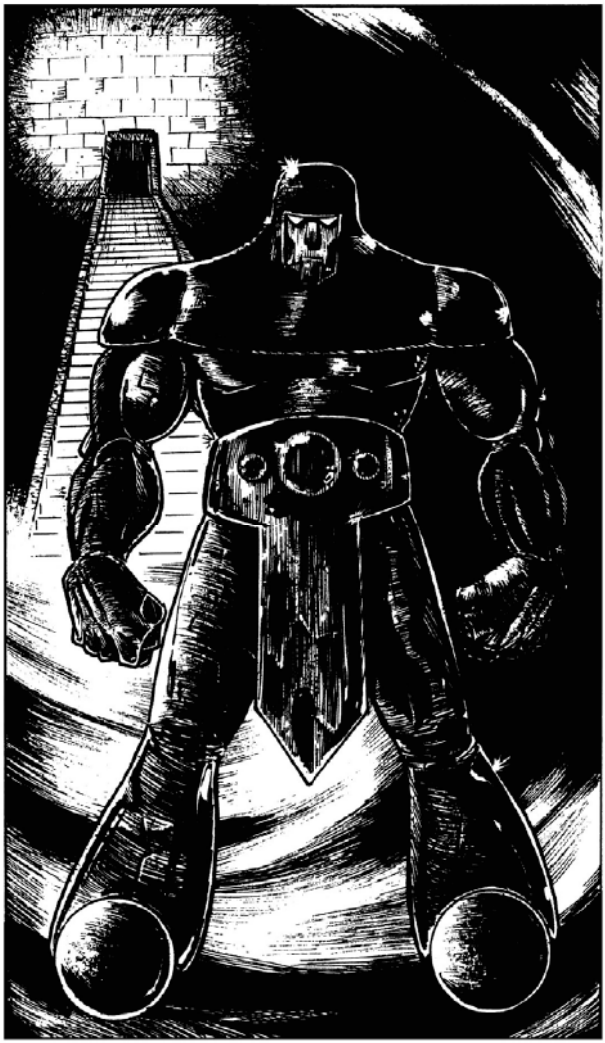
Egy helyiség előszobájába lépsz be, ami egy nagyobb, jobban megvilágított terembe vezet. Távolabb halványan ki tudod venni egy üllő és egyéb más szerszámok körvonalait, melyek kivétel nélkül mind jégből készültek. Mielőtt azonban elindulhatnál feléjük, heves hideghullám csap meg. Az biztos, hogy nagyon-nagyon hideg van odabent. Ha szeretnél valamilyen varázslatot használni, lapozz a **332**-re. Ha nem akarsz, vagy nem ismersz semmilyen varázslatot, lapozz a **115**-re.

386.

Visszarohansz a folyosón, le a lépcsőn, és végül sikerül kimenekülnöd – olyan messze rohansz, amilyen messze csak tudsz, és fedezéket keresel egy sziklatömb takarásában. A Gömb narancsszínben felragyog, majd hatalmas, lángoló kövekből álló tűzlabdaként robban fel. Sikerrel jártál! Legalábbis ezt gondolod… Lapozz a **114**-re.

387.

Az a nyomorult szörnyeteg egész délelőtt ott marad. Délutánra elered a hó, először csak kis pelyhekben esik, de aztán igazán rákezd. Túlzott óvatosságodra egy egész napod rámegy. Egy újabb adag élelmet kell elfogyassz, és az éjszakát ismét itt töltöd a barlangban. Lapozz a **308**-ra.



388.

Felmész a széles kőlépcsőn olyan csendesen, ahogy csak tudsz. Épp időben ugrasz be egy alkóvba, hogy elrejtőzz egy kígyófejű Démon és egy békaszerű szolga elől, akik csúszva-mászva elhaladnak melletted. Nem akarsz bajba keveredni az apró kis kegyencekkel: te a főellenség miatt jöttél ide. Miközben a végeláthatatlan lépcsőn kapaszkodsz felfelé, a hőség minden egyes ziháló lélegzetvételeddel egyre elviselhetetlenebb lesz. A forróság és a zaj érezhetően még jobban fokozódik, mire elérsz egy vassal megerősített, fekete faajtót. Erőlködve benyomod, és berontasz rajta, azt remélve, hogy ezzel meglepheted az odabenn lévő esetleges ellenfeled. Ebből a szempontból nézve nem vagy valami szerencsés…

Az ajtó másik oldalán egy olyan teremre bukkansz, melynek formája olyan, mintha egy gömb belseje lenne. Az egyetlen kijárat a szoba túloldalán, egy felfelé vezető lépcső tetején van. A helyiség közepén egy három méter magas, szurokfekete kőkolosszus áll, hatalmas öklei egy embert képesek lennének darabokra zúzni. A Gólem fatörzs vastagságú lábai erezett fekete kőből valók, és egy-egy sima felületű kőgömbben végződnek. A gömbök segítségével tova tud siklani bárhova a teremben. Te még csak nem is reménykedhetsz benne, hogy ezt utána tudnád csinálni. Igazából két választásod van. Használod a Repülés Italát, ha van nálad belőle egy fiolával, hogy megpróbálj valahogy eljutni a Gólem mellett a szemben lévő lépcsőkhöz, hogy ott aztán valami más stratégiát találj ki. Ha így teszel, lapozz a **227**-re. Ha nincs nálad Repülés Itala, meg kell küzdj a Gólemmel – lapozz a **296**-ra.

389.

Fegyvereddel lesújtasz ellenfeledre, félbeszakítva ezzel a varázslat végrehajtását. Lapozz a **35**-re, és küzdj meg az Elffel a szokásos módon, de vonj le 2-t az azon az oldalon megadott ÉLETEREJÉBŐL.

390.

Ellopózol a márványtáblákon fekvő kékesszürke, hideg testek mellett, és minden probléma nélkül eléred a távoli ajtót. Feltéped azt. Lapozz a **79**-re.

391.

Mindenféle mágikus fedezék nélkül repülsz felfelé, a Torony irányába. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **153**-ra, ha nem, lapozz a **307**-re.

392.

A Sötét Elf köpenyén semmi különös nincs, értéktelen számodra. A tőr markolata sajnos Elf kézhez lett tervezve. A te markodba nem illik, ráadásul egy apró tű ugrik elő belőle, és savat spriccel a kezedre. Fájdalmadban felkiáltasz, és eldobod ezt az utálatos vacakot. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Mit teszel most?

Kinyitod a lépcső tetején lévő ajtót? Lapozz a **164**-re.
Kinyitod az alagsori ajtót? Lapozz a **45**-re.
Távozol, és a Jégpalota egy másik részén folytatod a keresést? Lapozz a **23**-ra.

393.

Vonj le még 2-t Élelmiszerkészletedből. Rájössz, hogy semmi értelme további adagokat adni a medvének, mivel hatalmas étvágya van, és az ételt egy pillanat alatt lenyeli, azután ugyanúgy követ tovább. Ha meg akarsz küzdeni a medvével, lapozz a **244**-re. Ha inkább kitérsz előle, és felmászol egy fára, lapozz a **96**-ra.

394.

Elpazarolsz egy lövedéket azzal, hogy a láncra lősz – annak esélye, hogy egy alig 2 centi vastag láncot eltalálj ilyen távolságból, minimális. Ráadásul, még ha el is találnád, nem tudnád vele kettévágni a fémláncot! Ha megpróbálod a Repülés Italát használni (és van nálad belőle), lapozz a **22**-re. Ha a Láncvágás varázslattal próbálkozol (ha ismered), lapozz a **249**-re. Ha nem teszel több erőfeszítést itt, és lemész a lépcsőn, lapozz az **57**-re.

395.

Dobj két kockával, és adj 1-et a dobott értékhez! Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontod, megcsúszol ugyan, és leszánkázol a rámpán, de biztonságban érsz az aljára. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, elveszted egyensúlyod, és elesel, csípőd a kemény kőnek csapódik, miközben tested teljesen kicsavarodik. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **370**-re.

396.

Rögtön azután, hogy megölted a medvét, teteme lassan visszaváltozik egy barbár testévé! Vérmedve átok volt rajta, szegény ördög a likantrópia egyik válfajának áldozata volt. Vajon milyen más átkokat tartogat még számodra ez a vidék?

Átnézed a csapdakészítő holmiját. Egy nagy kupac szőrme van nála, amire aligha van szükséged. Találsz egy erszényt 6 Aranytallérral, amelyet magadhoz vehetsz, 3 adag Élelmiszert, melyet a szánján magaddal vihetsz, mint extra adag élelmet, valamint egy csomó hurkot és csapdát: csupa kegyetlen szerkezet. Van még itt egy nagy Zacskó Só, melyet szintén a szánra rakhatsz, ha magaddal viszed. Ha majd megválsz a szántól,

akkor a Felszerelési Tárgyaid közé kell felírnod a sót. Elégedetten szerszámozod fel a kutyákat: az utad során legalább lesz némi segítséged. Lapozz a **306**-ra.

397.

Visszakerültél a torony földszintjére. Mit teszel most?

Belépsz a kék fénybe?	Lapozz a **364**-re.
Belépsz a zöld fénybe?	Lapozz a **15**-re.
Inkább a Jégpalota egy másik részén keresgélsz tovább?	Lapozz a **23**-ra.

398.

A Gömb hátsó felének irányába lopakodsz, azt teszed, amit bárki tenne, ha észrevétlenül akarna közelebb osonni. És természetesen pontosan ez az, amiért ide őrt állítottak. Hirtelen egy pár csontvázkarom mar a hátadba. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, megperdülsz, hogy szembenézz azzal a palástba öltözött, vicsorgó, csontvázszerű alakkal, aki beléd hasított karmaival. Meg kell küzdened vele!

Démonszolga	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a **344**-re.

399.

Egyszerűen nem veszed észre elég hamar azt a csuklyás alakot, aki a levegőben egyensúlyozva lebeg: egy füstgomolyag elrejtette előled. Varázsol egyet, amivel egy cikkcakkos, sokágú villámot repít feléd. A villámcsapás megperzsel, és néhány másodpercre kínlódva görnyedsz össze. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **65**-re.

400.

Az Elf szelleme feléd fordul. Elokinan alakja oly' erős fényben ragyog, hogy arcának kedves és bölcs vonásait alig tudod kivenni. Miközben sikerül talpra kecmeregned, halk, suttogó hangon beszél hozzád. – Megmentetted Allansiát, és talán egész Titánt ettől az alávaló szörnyetegtől. Valószínűleg lesz egy Démon, aki jön majd, hogy megkeressen, és bosszúból elpusztítson, de úgy hiszem, tudok ellene tenni valamit. Az adósod vagyok, amiért elpusztítottad Zeverint, gonoszságával együtt. A Végzet utolsó köteléke eloldódott ezzel, mely eddig itt tartott, ebben a világban. Szabad vagyok! – A szellem hangja elcsuklik, ahogy az érzelmek megrohanják szabadulása felett érzett örömében. Elokinan halványulni kezd, ezzel lassan elindul a szellemvilág felé. Utolsóként kezeit még néhány másodpercre homlokodra illeszti. Érintése hűs, hatására mintha friss tavaszi szellő lágy simogatását éreznéd egész testeden. A szellő mintha zöldellő rügyek, nedves föld, egy teljesen új élet ígéretének illatát sodorná feléd. – Relem sosem fog rád találni – mondja mosolyogva Elokinan – az elkövetkező ezer évben biztosan nem. – Aztán végleg eltűnik a szemed elől.

Tőled nem messze vékony füstcsíkot látsz az ég felé emelkedni. Alig száz botladozó lépéssel eljutsz egy csapdakészítő közelben álló kunyhójáig. Készülőben lévő étel illatát érzed: reméled, hogy jut belőle egy kis felesleg számodra is, valamint egy ágy az éjszakára. Egy utolsó pillantást vetsz a Torony romjaiból felszálló füstre, miközben elmerengsz azon, hogy mi mindenen mentél keresztül küldetésed során. Azután sarkon fordulsz, és megpillantod a kunyhó előtt álló, barátságosan mosolygó férfit. – Látom elfáradtál – mondja. – Kérsz esetleg egy adag meleg ételt is? – Ez az ajánlat még soha nem tűnt ilyen csábítónak…

Steve Jackson és **Ian Livingstone**
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1.	Halállabirintus	1989
2.	A Tűzhegy Varázslója	1989
3.	Az országút harcosa	1989
4.	A Gyíkkirály szigete	1989
5.	A Skorpiók Mocsara	1989
6.	A Káosz Fellegvára	1990
7.	A Vértengerek	1990
8.	A Hóboszorkány barlangjai	1990
9.	Bajnokok próbája	1990
10.	A Haláltalizmán	1990
11.	A rémület útvesztője	1990
12.	Tolvajok Városa	1991
13.	A Szamuráj kardja	1991
14.	Az Elátkozott ház	1991
15.	A Pusztítás Maszkjai	1991
16.	A Végzet Erdeje	1991
17.	A varázsló kriptája	1993

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

1.	A Shamutanti Dombok	1992
2.	Kharé - A Csapdák Kikötővárosa	1992
3.	Hét Sárkánykígyó	1992

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1.	A Sárkány szeme	2009
2.	A Pusztító	2009
3.	Visszatérés a Tűzhegybe	2009
4.	Vérescsont	2010
5.	Éjsárkány	2010
6.	A Múmia Átka	2010
7.	A Mélység démonai	2010
8.	Éjféli Tolvaj	2010
9.	A Lidérckastély mélyén	2010
10.	A Tűzhegy Varázslója (színes)	2010
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Élőholtak szigete	2010
13.	Vihargyilkos	2010

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Fantázia Harcos kötetek:

1.	Űr-Orgyilkos	1992
2.	A Mélység Rabszolgái	1992
3.	A Ketheri Maffia	1993
4.	Robot Kommandó	1993
5.	Égi Fejedelem	1993
6.	Lázadók Bolygója	1993
7.	Találkozás F.E.A.R.-el	1993
8.	Csillaghajó	1993
9.	Csillagközi Fejvadász	1993
10.	Lopakodó Lelkek	1993
11.	A halál Seregei	1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

	TITÁN	1991

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

14.	A Vérfarkas üvöltése	2010
15.	A Kétélű Jóslat	2011
16.	A Káosz Ura	2011
17.	Sardath ostroma	2011
18.	A Kard Mestere	2011
19.	Varázstörő	2011
20.	A Hercegek viadala: AHÚ	2011
21.	A Hercegek viadala: AVÚ	2011
22.	Őrjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

A	1	N	14
B	2	O	15
C	3	P	16
D	4	Q	17
E	5	R	18
F	6	S	19
G	7	T	20
H	8	U	21
I	9	V	22
J	10	W	23
K	11	X	24
L	12	Y	25
M	13	Z	26

Az ékezetes betűket ékezet nélkülinek tekintsd!

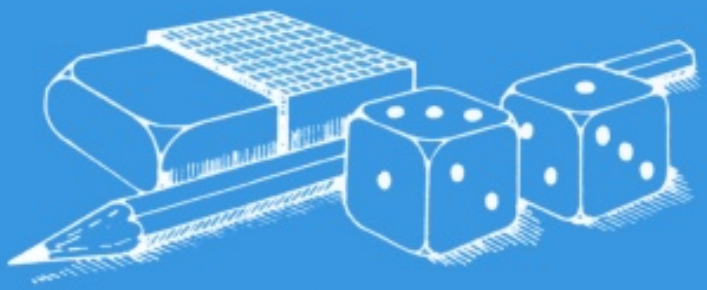
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

Halál az égből!

Miközben egy felderítőúton vagy, északi otthonod téli nyugalmát egy lángoló halálgömb zúzza szét, tüzet és villámokat szórva mindenfelé. De honnan érkezhetett, ki készítette – és vajon meg lehet-e állítani? NEKED kell útra kelned, hogy választ találj ezekre a kérdésekre. De óvakodj – a gömb csupán egy sokkal nagyobb veszedelem előre vetülése, ami egész Allansiát fenyegeti!

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

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



A megoldás a TE kezedben van!

A Pusztítás Tornya

STEVE JACKSON
ÉS IAN LIVINGSTONE