Steve Jackson és Ian Livingstone

A MÉLYSÉG RABSZOLGAI

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

A MÉLYSÉG RABSZOLGAI

Írta: Paul Mason és Steve Williams

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Slaves of the Abyss

Fordította
Serflek Szabolcs

Fordítási hibajavítás:
Francis és Vatos-kalandora

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Terry Oakes

Borító szerkesztés
runner

Bob Harvey és Leo Hartas illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1988
Text © Paul Mason és Steve Williams, 1988
Illustrations © Bob Harvey és Leo Hartas, 1988
Hungarian translation © Serflek Szabolcs, 1992
Hungarian |z| Zagor.hu, 2012

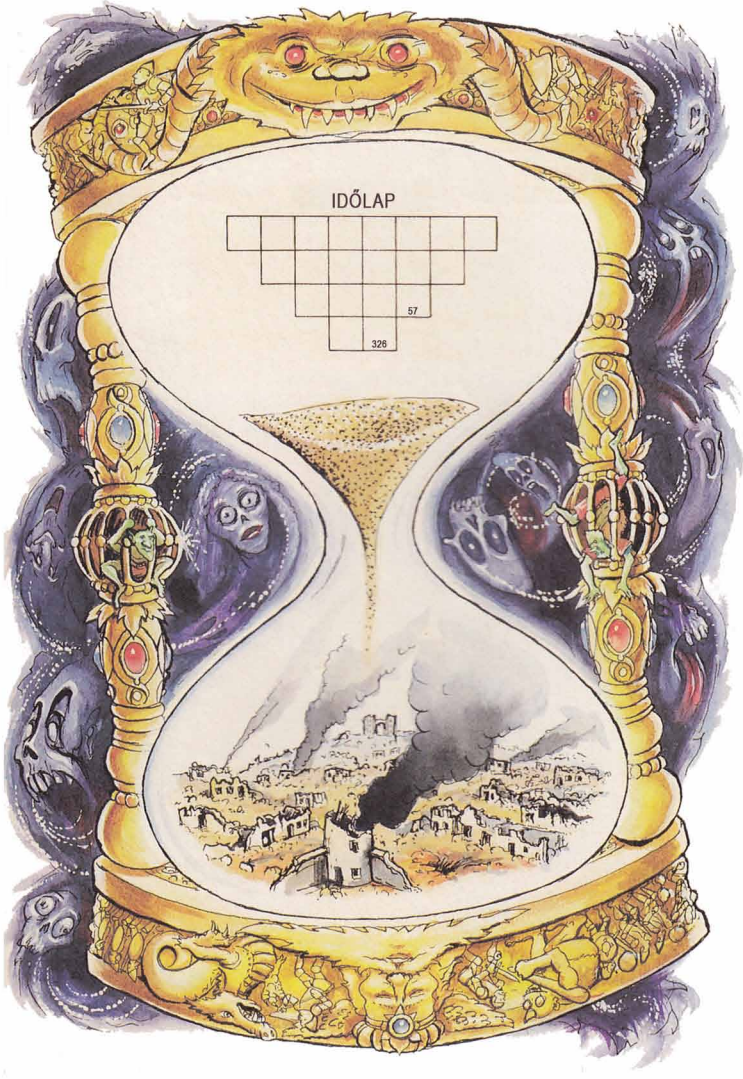
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
16

Háttértörténet
18

A Mélység Rabszolgái
23


IDŐLAP
57
326

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 és ÉLETERŐ pontjaidat. A 16. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ 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.

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

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

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának.

Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

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.

AZONNALI HALÁL

Erős harcos vagy, pengédet a legkiválóbb fangthane-i acélból kovácsolták. Az összecsapások során valahányszor dupla 6-ost dobsz Támadódobáskor, sikerült egy végzetes csapást mérned ellenfeledre. A harc ekkor azonnal véget ér, és te leszel a győztes!

Végzetes csapást csak addig mérhetsz ellenfeledre, amíg az induláskor kapott karddal harcolsz. Ha ezt valaha elvesztenéd, ezt a különleges szabályt sem alkalmazhatod a továbbiakban.

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* 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!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE 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 ponttal csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

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.

FELSZERELÉS

A kalandodat csak a legszükségesebb felszereléssel kezded el, de menet közben valószínűleg újabb tárgyakra fogsz bukkanni. Remek acélkarddal vagy felfegyverkezve, mely sok csatán segített már át, és bőrvértet viselsz. Legutóbbi kalandodból 5 Aranytallérod maradt, és egy hátizsákod, melyben élelmedet és mindazon kincseket tarthatod, melyeket kalandod közben találsz majd.

AZ IDŐ NYILVÁNTARTÁSA

Az előtted álló kaland nagy versenyfutás lesz az idővel. Nagy veszély fenyegeti Kallamehrt, és csak egy gyors és hatásos akció mentheti meg a várost.

Ahogy előrehaladsz a könyvben, időről időre felszólítunk majd, hogy *jelölj be egy időkockát!* Ha ezzel találkozol, egy x-et kell tenned a 6. oldalon látható időlapon sorakozó kis kockák közül a soron következőbe. Kezdd a bal felső sarokban, és haladj balról jobbra, valamint a felső soroktól az alsó sorok felé. A kis kockák a Kallamehr számára még rendelkezésre álló *időt* jelképezik; az egyes kockák nem feltétlenül ugyanannyi *időt* jelentenek. Két kockában számot találsz. Amikor ezeket eléred (vagyis amikor bejelölöd őket), írd fel azt a fejezetszámot, ahol éppen tartasz a könyvben, és lapozz arra a pontra, amelyet a kis időkockában megadtunk. Ha végrehajtottad a leírtakat, lapozz vissza oda, amelyet feljegyeztél magadnak.

Hamarosan rá fogsz jönni a kalandod során, hogy igen könnyű letérni az optimális útról. Első alkalommal valószínűleg ki fogsz futni az *időből* – ha ugyan előbb nem ér el a végzeted, pl. egy ronda szörny formájában. Ahhoz, hogy sikerrel járj, minden választásodat alaposan meg kell fontolnod. Csak akkor teljesítheted a küldetést, ha a megfelelő dolgokat hajtod végre a *megfelelő időben*. Nem számít, ha esetleg alacsonyak a *Kezdeti* képességeid, a feladatot viszonylag könnyen teljesítheted – ha megtalálod az igazi utat!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

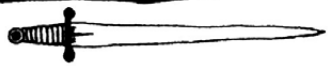
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

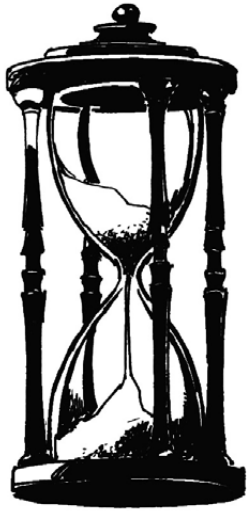


HARC SZÖRNYEKKEL

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

Kallamehr kemény időket él. Uralkodója, Lady Carolina nemrég tette túl magát férje halálán, és országa máris háborúba keveredett a szomszédos kereskedőállammal, Alkemisszel. Egy rengeteg áldozatot követelő tengeri ütközet után úgy tűnt, Kallamehr győzedelmeskedik. De a bajok nem értek véget. Az emberek az északi határoknál mozgolódó ellenséges seregekről suttognak. Bei-Han soha nem volt baráti szomszéd, és úgy hírlik, most invázióra készül. Lady Carolina döntött, és az északi határhoz rendelte a seregeit. Az ottani hegyszorosokat könnyen meg lehet védeni. Ha azonban Bei-Han seregei elérik a kallamehri síkságokat, hatalmas pusztítást képesek véghezvinni.



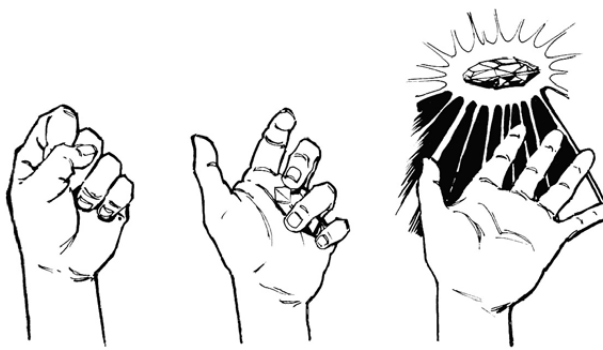
Éppen akkor érkezel Kallamehr városába – melynek esetleges eleste, az erős központi szerepe miatt, az ország vesztét is jelentené egyben –, amikor az utolsó seregek indulnak. Egy furcsa módon elhagyatott városban találod magad. Az élet a szokásos kerékvágásban megy tovább, de Kallamehr szellős utcáiról hiányoznak a fényes páncélú, büszkén masírozó harcosok. És amint elmentek a katonák, megérkeztek a bűnözők. Éjszakára el kell barikádoznod a szobád ajtaját, és a párnád mellett kell tartanod a kardodat.

Eltelik néhány hét. Aztán egyik reggel egy vad tekintetű hírnök érkezik, és mindenféle összefüggéstelen dolgot kiabál valami keletről érkező invázióról. Nem telik el egy óra sem, hogy a hírnök eltűnik a palota kapui mögött, máris egy szolga jelentkezik nálad. Kezében egy tekercs, melyen a Rangor Ház pecsétje díszeleg. Lady Carolina személyesen kíván látni! Úgy tűnik, hírneved az ő fülébe is eljutott, és ezekben a sötét időkben a ladynek rettenthetetlen harcosokra van szüksége.

Amikor a palotába érkezel, tíz másik kalandozót pillantasz meg. Legtöbbjüket látásból ismered, sőt egyikükkel, Feketehomok Sophiával már több veszélyes kalandban is részt vettél. Nincs idődmegismerni a többieket, mert egy szolga beljebb kíséri a társaságot. Egy díszes terembe vezetnek, ahol egy hatalmas, fekete faasztal mögött öt főnemes vár rátok. Lady Carolina középen ül, ünnepi ruházatán ragyognak az ékszerek. Előtte az asztalon az egységüket jelképező kard fekszik. Balján kövér unokatestvére, Madhaerios ül, aki néha idegesen fintorgatja az orrát. Bal szélen egy alacsony hölgy ül, ő Ikhtiyani Dunyazad, Kallamehr leggazdagabb embere. Carolina jobbján egy ősi arcélű, tündöklő hölgy, Csöndes Sige foglal helyet, míg jobb szélről Asiah Albudur, a szigorú tekintetű bíró zárja a sort. Kallamehr öt legfontosabb emberével állsz szemközt!

Meghajoltok, és Lady Carolina gyorsan elmagyarázza a szituációt. Kallamehr városa védtelen most, hogy a hadsereg sok mérföldnyire északra tartózkodik. Egy hírnök érkezett a keleti határvidékről, és elmondta, hogy a falvak elhagyatottak. Úgy tűnik, keleti irányból egy hadsereg masírozik a város felé – valószínűleg a Kulak szigetek barbárai azok. Egy lovast kell kiküldeni azonnal, hogy visszahozza az északra kiküldött sereg egy részét. Eközben a várost is meg kell védeni valahogyan. Carolina elmondja, hogy királyi bajnoka, a déli földek legvakmerőbb harcosa, Ramedes, a Győzhetetlen éppen egy ősi ereklye után kutat valahol. A lady felemlíti eddigi hőstetteiteket, és kéri, hogy segítsetek neki – mellyel az egész tartomány megbecsülését is kivívnátok –, és vállaljátok el a város védelmének megszervezését. Lehet, hogy a számotok csekély, de a diadal annál fényesebb lesz.

És most lapozz!



1.

Hogyan is utasíthatnál vissza egy ilyen felkérést? A másik tíz kalandozó is azonnal jelentkezik. Szinte egyszerre ajánljátok fel szolgálataitokat Lady Carolinának. Mindnyájatok számára itt a lehetőség, hogy egyszerű vándor kalandozóból igazi hőssé váljatok – a legendák rettenthetetlen hősévé! Figyelemmel hallgatjátok, amint az öt főnemes a terveket ismerteti. Egyikőtöknek az északi hágókhoz kell lovagolnia, és értesíteni a hadsereget, egy másikótoknak kelet felé kell vennie az útirányt, és felderíteni az ellenség hadmozdulatait. A többieknek itt kell maradniuk Kallamehrben, és minden erejükkel és tudásukkal azon kell lenniük, hogy a város védelmét megszervezzék. Melyiket választod?

Jelentkezel, hogy északra lovagolj a hadseregért?	Lapozz a **92**-re.
Jelentkezel, hogy keletre menj kémkedni?	Lapozz a **104**-re.
Itt maradsz, hogy védelmezd a várost?	Lapozz a **288**-ra.

2.

Megfogod Mema ragacsos kezét, és visszasétáltok a lovadhoz. Vissza kell vinned őt a szüleihez. Mema elmondja, hogy ismeri a falujukba vezető utat. Az ugyan ellenkező irányba esik, mint amerre menni akarsz, de igazán nem lenne hőshöz méltó cselekedet csak úgy itt hagyni védtelenül egy kislányt. Nem is beszélve arról, hogy még mindig ragacsos massza borítja. Ha úgy döntesz, hogy lemosod róla a ragacsot, lapozz a **170**-re. Egyébként lapozz a **396**-ra.

3.

Ahogy haladsz, a kristálytalaj egyre jobban megszilárdul a lábad alatt, és enyhén emelkedni kezd. Egyre több ektovult suhan sikoltozva a levegőben. Egy kráter peremére érsz. Az öblös, tál formájú kráter tükörsima alján aranyhomok csillog. Ha lemész a kráterbe, lapozz a **103**-ra. Ha inkább itt vársz, hátha történik valami, lapozz a **330**-ra.

4.

Fourga a gőg és büszkeség istene, amelyből (úgy tűnik) az itteni papjainak is alaposan kijutott! Az öregember, aki beengedett a templomba, tetőtől talpig hűvösen végigmér, de nem szól egy szót sem. A főpaphoz vezetnek. A ráncos, aszott öregember úgy néz rád, mint egy gusztustalan varangyra. – Szóval egy magányos kutya most ismét árnyat mer vetni a küszöbünkre! – veti oda a korához képest meglepően erős hangon. – Bizonyára gondod lesz rá, hogy kiürítsd a hátizsákodat a számunkra, he? – Ha egyetértesz, és kiüríted nekik a zsákodat, lapozz a **15**-re. Ha ezt megtagadod, lapozz a **390**-re.

5.

Északnak lovagolsz a hegyek felé. Száraz, kifehéredett füves térségen át vezet az utad. Nincs semmilyen ösvény, és a fű alatt gödrök és kerékvágások rejtőznek. Térkép, jelzés, vagy jól látható tájékozódási pont hiányában fogalmad sincs, hogy a jó irányba haladsz-e. Mindössze annyit tehetsz, hogy bízol a jó ösztönödben, és úgy mész, hogy mindig a bal oldaladon legyen a nap. Végül felkapaszkodsz egy hegytetőre, és körbenézel. A füves térség lassan eltűnik. A szíved összeszorul, amikor csupasz, kietlen földeket pillantasz meg mindenfelé, szinte ameddig a szem ellát. Aztán a síkság közepén észreveszel valamit. Megerőlteted a szemed – az a kis pötty talán egy kunyhó vagy valami egyéb civilizált hely lehet. Megsarkantyúzod a lovad, és levágtatsz a lejtőn. Néhány óra lovaglás után kiérsz a kietlen síkságra. Rémülten veszed észre, hogy a szél egyre erősebben fúj. Nincs növényzet, ami megkötthetné a port és homokot, mely így hamarosan felhőként kezd örvényleni körülötted, eltakarván mindenféle kilátást. A lovad ágaskodik, nyerít. Lekászálódsz

a nyeregből, de az egyik lábad beakad a kengyelbe. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **77**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **54**-re.

6.

Ahogy megrohanod, a Troll kihúzza a facsemetét a lyukból, és bunkóként használja ellened.

Troll	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, lapozz a **207**-re.

7.

Úgy tűnik, az életed hátralévő részében már le sem fogsz szállni a nyeregből. Az időjárás az évszakhoz képest meglehetősen párás, nyirkos, és az időnként kelet felől fújó szelek sem túl kellemesek; valami büdös, émelyítően édeskés szagot hoznak. Az út hatalmas sziklák között vezet, balról pedig egy barázdált, hasadozott hegyoldal emelkedik. Kicsit előrébb egy kiálló sziklára épült települést veszel észre. Furcsa módon semmilyen füst nem száll fel a kéményekből. Közelebb érve látod, hogy különféle tárgyak hevernek szanaszét az úton: cipők, tányérok és különböző szerszámok. Leszállsz a nyeregből, és óvatosan megközelíted a falut. Az utcák koszosak, elhagyatottak, mindenféle hulladék borítja őket. Sehol sem találsz embert. Jobb kéz felől az egyik házból azonban halk, kopogó hangot hallasz. Mit teszel?

Megnézed, mi ez a kopogás?	Lapozz a **349**-re.
Átkutatod a bal oldali házakat?	Lapozz a **128**-ra.
Elhagyod a falut, és továbblovagolsz?	Lapozz a **22**-re.

8.

Felnyitod a varázsamulettet, és kiszeded belőle a növényeket. A szádba tömködöd őket. Elfacsarodsz az ízüktől, de a testedben szétterjedő melegség kárpótol. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy megetted a növényeket. Ha most megvizsgálod a szanaszét heverő tárgyakat, lapozz a **87**-re. Ha elindulsz a ködben, lapozz a **116**-ra.

9.

Szinte azonnal mély álomba zuhansz. Egy fekete köpenyes alakról álmodsz. Az alak fölötted lebeg, majd lassan rád ereszkedik. Hátraveti fejéről a csuklyát, és a kocsmáros kövér, vidám arca bukkan fel alóla. Karmos kezeivel azonban az arcához nyúl, és lassan letépi róla a húst, mintha csak valami maszk lenne. A maszk mögül Feketehomok Sophia arca tűnik elő. Aztán az ő vonásait is leszaggatják, és máris apád éles tekintetével találkozol! A karmos kezek hangtalanul dolgoznak, újabb és újabb arcokat fednek fel, és tépnek le, Madhaeriosét, Carolináét, Dunyazadét, és még sok más, általad ismert emberét. Aztán megállnak egy pillanatra. Az utolsó maszkot is letépték. A saját arcod néz le rád. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **28**-ra.

10.

Miközben te még a földön lihegsz a megpróbáltatástól, Ramedes magában morog, és megvonja izmos vállait. – Egyszerűen nem értem a dolgot – mondja, és megrázza bikafejét. – Három hónappal ezelőtt a Lady megbízott ezzel a küldetéssel... hogy hozzak vissza egy értékes varázstárgyat. Erőmön felül teljesítettem, mindent megpróbáltam, hogy megtaláljam

a tárgyat... és erre mi a jutalmam? Elkábítottak, megvertek, és bezártak ide, ehhez az ocsmány szörnyeteghez. Castisnak hála, sikerült elrejtenem a tárgyat ezek elől a gyáva, kétszínű alakok elől. És most megyek, és átadom Lady Carolinának. – Rádöbbensz, hogy Ramedes nem is tud a Lady haláláról. Finoman elmeséled neki a szomorú hírt. Ramedes ökölbe szorítja a kezét, és felkiált: – Ezt meg fogom bosszulni! Mégpedig most! – Felpattan, kikap egy fáklyát fali tartójából, és nagy lendülettel megindul a sötét folyosón. Követed őt ki az épületből, át az udvaron, egészen egy kúthoz. Ott Ramedes megáll, lenyúl a víz alá, és előhúz egy bőrzacskót. – Úgy vélem, benned megbízhatok – mondja, és a kezedbe nyomja a zacskót. – Én most megyek, és leszámolok az árulóval, aki meggyilkolta Lady Carolinát. Ezt őrizd meg, és ha meghalnék, add át Kallamehr új uralkodójának. – Ezekkel a szavakkal sarkon fordul, és elindul a vár kapujának irányába. Ha követed Ramedest, lapozz a **224**-re. Ha elbújsz az istállóban, és kivárod, hogy mi történik, lapozz a **359**-re.

11.

Letépsz egy csíkot a takaródból, és beletűzöd a leveleket. Lecsapsz egy kisebb ágat egy közeli fáról, és körétekered a levéllel töltött rongyot. Szorosan megkötöd. Ha úgy döntesz, hogy most meg is gyújtod a jheera fáklyát, lapozz a **34**-re. Ha lelovagolsz a hadsereghez, úgy, hogy nem gyújtod meg a fáklyát, lapozz a **368**-ra.

12.

Beljebb nyomulsz az erdő szíve felé. A fák egészen közel nőttek egymáshoz, szinte kizárnak minden napfényt. A talajt puha, rothadó levélszőnyeg borítja. Csak lassan tudsz haladni ezen a szivacsszerű terepen. A levegő fülledt és párás, nemsokára lihegni kezdesz még a sima gyaloglástól is. Rettenetesen fárasztó ilyen körülmények között a haladás. Órákig tart ez a fullasztó küzdelem az előrejutásért (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Az ösvény aztán kettéágazik. Ha jobbra mész, lapozz a **366**-ra. Ha balra, lapozz a **273**-ra.

13.

A földön heverő ökör szörnyű módon múlt ki: valami szürkés, kocsonyaszerű anyag marta magát a testébe, mely elemésztett mindent, amit beborított. Akaratlanul is hányingered támad, és elfordulsz a szörnyű látványtól. Észreveszel valamit a fűben – egy rózsaszín tárgyat, amely mintha valamiféle lapos, felfordított tál lenne. Kíváncsian felemeled, és rájössz, hogy ez egy maszk. Amikor megfordítod, eláll a lélegzeted a meglepetéstől. A saját, puha viaszból formázott arcod bámul rád vissza! Összetöröd a maszkot, és mérgesen bevágod a fák közé. Lapozz a **139**-re.

14.

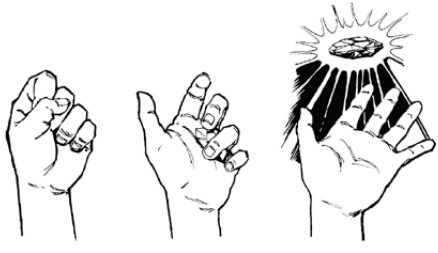
A gyomrodban éles fájdalmat érzel. A nehéz, nyúlós lé már a torkodon is nehezen csúszott le, gyomrodban pedig kezd megszilárdulni. Öklendezni kezdesz, és heves remegés fog el. Aztán a földre rogysz, ahonnan nem kelsz fel többé. Kalandod itt véget ér.

15.

Fourga papjai nem szoktak ilyen arrogánsak lenni. De nincs mit tenni; kipakolod az összes felszerelésedet a templom padlójára, kíváncsian várva, vajon melyiket választja az öreg bolond. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a **73**-ra. Ha nincs nálad, lapozz a **379**-re.

16.

Mema sikítani kezd, amint a felhő felemelkedik, és fekete fátyolként lebegve felétek úszik a levegőben. Pánik lesz úrrá rajtad, amikor valami erőteljesen megránt a csípőd környékén. Mema majdnem lepottyan, ahogy vadul megfordítod a lovadat, és vágtázni kezdesz visszafelé. Amikor már azt hiszed, hogy biztonságos távolságra jutottál, kemény, fémes zúgást hallasz. Összeszeded minden bátorságodat, és hátrapillantasz: a fekete felhő már egészen közel van. Egy pillanat múlva már be is borít a sötétség. Lapozz a **336**-ra.



17.

Az ösvény lejteni kezd, és előrejutva folyóvíz zaját hallod egyre határozottabban. Kis idő múlva el is éred a gyors sodrású folyót. Hirtelen zörgést hallasz a szemközti partról. Egy hatalmas, undorító Troll csörtet a növények között, a folyó mentén. Egy zöld, még élő facsemetét vonszol maga után. Ha átúszod a folyót, és megküzdesz a Troll-lal, lapozz a **233**-ra. Ha van számszeríjad, és egy nyilat akarsz a Trollba ereszteni, lapozz a **147**-re. Ha csöndesen megvárod, amíg a Troll elhalad, lapozz a **180**-ra.

18.

Tíz körmöddel kétségbeesetten felkapaszkodsz a falon, közben magad mögött hallod a quagrant undorító szürcsölését. Kis idő múlva Ramedeshez hasonlóan te is a rácsozaton csüngsz. Ramedes azonban túl fáradt – sőt valószínűleg el is kábíthatták –, így neked kell kinyitnod lentről a csapóajtót. Felcsapod a rácsos ajtót, és éppen fel akarod húzni magad, amikor egy csizmás láb tapos az ujjaidra. Felkiáltasz fájdalmadban, és lezuhansz ... egyenesen bele az alattad tátongó förtelmes torokba. A kalandod itt ér szörnyű véget.

19.

Kallamehr kevesebb, mint egy napi lovaglásra van csak, ezért úgy döntesz, hogy a nagy sietségben van egy kis időd a lovad számára is. Az istállómester 1 Aranyat kér a szolgálataiért (húzd le a *Kalandlapodról*), cserébe a lovad jóllakottan és kipihenten vár rád. Mielőtt még elindulnál, Barolo átad egy kis csomagot. – Fogadd el ezt a kis csecsebecsét, hogy legyen valami a kardod mellé – mondja. Kibontod a csomagot, és egy kis csuklópajzsot találsz benne. Mintha kimondottan

a kardod mellé tervezték volna – tökéletes kiegyensúlyozottsága 1-gyel növeli az ÜGYESSÉGEDET. Ha viszonzásul valamit Barolónak ajándékozol, lapozz a **134**-re. Ha nem, megköszönöd az ajándékot, búcsút intesz régi mesterednek, és útnak indulsz. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **290**-re.

20.

Nem bírod tovább visszatartani a lélegzetedet. Az olajos, fekete víz a tüdődbe áramlik, és a csápok végeznek áldozatukkal.

21.

Továbbmenvén az aljnövényzet átnyúlik az ösvényen is, így egyre nehezebb az előrehaladás. Csak kemény munkával tudod átvágni magad (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), de végül kiérsz egy tisztásra, ahonnan két másik ösvény indul. Ha a bal oldalit választod, lapozz a **366**-ra. Ha a jobb oldali ösvényen folytatod az utadat, lapozz a **221**-re.

22.

Elhagyod a sziklára épült falut, és továbblovagolsz az úton. Néhány mérföld megtétele után ismét egy faluhoz érsz, ám ez is ugyanolyan elhagyatott, mint az előző. Átkutatod, de itt sem találsz semmi magyarázatot a hirtelen elnéptelenedésre. Szemmel láthatóan küzdelem folyt – törött bútorok, lábnyomok az utca kavargó porában, de semmi jele vérontásnak, és egyetlen holttestet sem látsz. A küldetésed az volt, hogy fedezd fel az ellenség gyenge pontjait, de idáig csak egyre több rejtéllyel találkoztál. Jelölj be egy időkockát. Ha folytatod az utad kelet felé, lapozz a **91**-re. Ha inkább megfordulsz, és visszamész az úton, lapozz a **223**-ra.

23.

Észrevétlenül a zsebedbe csúsztatod a cetlit. Közben feszülten figyelsz Dunyazadra, aki éppen azt magyarázza, hogy a legjobb az lesz, ha az utat követed. Bár így kerülőt kell tenned, mégis sokkal gyorsabban tudsz mozogni, mintha csak úgy átvágnál a földeken. Amikor az eligazításnak vége, és magad vagy, elővesszed a cetlit, és elolvasod. Ez áll rajta: *Vigyázz! Ezer szem figyel.* – Lapozz a **140**-re.

24.

Nem könnyű dolog ár ellen úszni. Végül kiküzdöd magad a folyó szélére, és ázott patkányként mászol ki a vízből. Lerázod magadról a víz egy részét, és megpróbálkozol az alagúttal. Lapozz a **362**-re.

25.

Éppen le akarod tekerni a kötelet az egyik tetődíszről, amikor egy őrt pillantasz meg a falon. Még nem vett észre ugyan, de egyenesen feléd masírozik. Ha gyorsan a tetőhöz lapulsz, abban a reményben, hogy nem vesz észre, lapozz a **272**-re. Ha van nálad számszeríj, és le akarod lőni az őrt, lapozz a **39**-re. Ha sietve lecsúszol a kötélen az udvarra, lapozz a **99**-re.

26.

Már jó pár órája lovagolsz, amikor kénytelen vagy megállni, mert az út menti bokrok közül egy szakadt ruhát viselő ember támolyog ki eléd az útra, és ott összeroskad. Leszállsz a nyeregből, hogy megnézd, mi a baja. Kapkodva szedett, ziháló lélegzetvételek közepette elmondja, milyen szerencsétlenség érte.

– Én, a legendás Tasbadh, nagy cselekedetek véghezvivője, a gonosz pusztítója, az igazság keresője hirtelen a Halállal találtam szembe magam. Soha nem kellett volna magamra vonni Sötét Jester haragját azzal, hogy keresztülhúztam gonosz terveit. Ami igaz, a földdel tettem egyenlővé a palotáját, és kiűztem ocsmány szolgáit ebből a világból. Micsoda ostobaság volt azt hinni, hogy *ezzel* végleg leszámoltam a velejéig gonosz lénnyel. Még amikor a romok közül sétáltam ki, éreztem, hogy rosszindulatának csápjai át akarnak fonni. Az életem legnagyobb szerelmén keresztül állt rajtam bosszút, azon, akiben feltétel nélkül hittem. Halálvarázslata itt lüktet a testemben, és még az én vasegészségem sem tud sokáig ellenállni neki. Az egyetlen reményem a Gebaani Gyógyító, de hát élelem nélkül nem tudok útra kelni – és még a Gyógyító sem dolgozik ingyen, így hát én, Foraznak Végzetének Hordozója, meghalok, ha nem könyörülsz rajtam négy Aranytallérral! – A fejét fáradtan a vállaira hajtja, és fájdalmasan felzokog. Jelölj be egy időkockát! Mit teszel?

Megadod neki a pénzt és az élelmet, amit kért?	Lapozz a **177**-re.
Sorsára hagyod, és továbblovagolsz?	Lapozz a **308**-ra.
Először kikérdezed?	Lapozz a **88**-ra.

27.

Úgy tűnik, a hintó az egyetlen eszköz, amelynek segítségével elkerülhetsz erről a vidékről. De hogyan jutsz el a hintóig? Ha felveszed a Begyűjtő köpenyét, kezedbe veszed a selyemzsákját, és úgy közelíted meg a hintót, lapozz a **212**-re. Ha megküzdesz a Kristály-szellemmel, lapozz a **179**-re.

28.

Felriadsz az álmodból. A szobában sűrű, fanyar szagú füst gomolyog. A füstön át látod, hogy az ajtó körvonalai vörösen izzanak. A lepedőt az arcod elé szorítod, és a kitört ablakhoz botorkálsz. Kinyitod, és rémülten hőkölsz hátra. Odakint egy fekete csuklyás árnyalak lebeg. A csuklyája alól a hátad mögött izzó ajtó fénye tükröződik vissza ezer vörösen csillogó drágakőként. A füledet hangos zúgás tölti be. Öklöddel az alak felé ütsz, mire az villámgyorsan felfelé libben, és eltűnik. Mit teszel?

Az ajtóhoz rohansz?	Lapozz a **61**-re.
Kimászol az ablakon?	Lapozz a **304**-re.
Valami más menekülési utat keresel?	Lapozz a **167**-re.

29.

Ahogy ülsz, és vársz, az álmosság egyre jobban elhatalmasodik rajtad. Amikor felébredsz, a nap már ereszkedőben van. Jelölj be egy időkockát. Bárki is mászott be a kunyhóba, vagy mászott ki belőle, biztos, hogy elmulasztottad. Úgy döntesz, nem vesztegeted tovább az idődet. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a **254**-re. Ha fel akarsz mászni az egyik lábon, lapozz a **202**-re.

30.

Amikor közlöd, hogy bemennél, az őrök ismét elállják az utadat. Másodszor is azt tanácsolják, hogy majd másnap gyere vissza. Letagadják, hogy pénzt kaptak volna tőled. Ha még több Aranyat adsz nekik, írd le a számot a *Kalandlapodra*, és lapozz a **327**-re. Ha mérgesen kirántod a kardodat, lapozz a **210**-re. Ha felhagysz a próbálkozással, és visszamész a városba, lapozz a **130**-ra.

31.

Nézd meg, milyen növények voltak a varázsamulettben (fel vannak írva a *Kalandlapodra*). Minden betű helyébe írd az alábbi listában látható megfelelő számot. Aztán szavanként add össze a betűk helyére beírt számokat. Ha abban a sorrendben veszed a szavakat, ahogyan leírtad őket, és így egymás mellé leírod a három eredményt, egy háromjegyű számot kapsz. Lapozz arra a fejezetpontra.

P=0	A=1	T=2	E=1
U=2	H=0	M=3	Q=4

Ha akarod, el is menekülhetsz – lapozz a **335**-re.

32.

Az ösvény a fák között húzódik. Egy egész órán át követed, mikor végre egy elágazáshoz érsz, ami megtöri az eddigi monotóniát. Ha jobbra mész, lapozz a **123**-ra. Ha balra, lapozz a **312**-re.

33.

Reménytelenül küzdesz az agyadat megszálló rémlátomások ellen. Úgy érzed, mintha vér helyett olvadt fém folyna az ereidben. Ezen az éjjelen sem pihensz. Csökkentsd 2 ponttal az ÉLETERŐDET és 1 ponttal az ÜGYESSÉGEDET. Másnap reggel fáradtan búcsút intesz Barolónak, elhozod a lovad az istállóból (a lovásznak 1 aranyat kell fizetned), és ismét úton vagy. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **290**-re.

34.

A taplódból szikrát pattintasz a fáklyára. A szövet felparázslik. Nemsokára felszáll a jheera kesernyés illata. Ily módon előkészülve, előrelovagolsz. Lapozz a **368**-ra.

35.

Mema kétségbeesetten kapaszkodik, ahogy vágtába kezdesz. Amikor megközelíted a kerítést, a hatalmas kapu kitárul. Egy aggódó falubeli jön eléd, és bekísér. Mema leugrik a lóról, és a szülei karja közé veti magát. Nem vesztegeted az időt azzal, hogy elmagyarázd az embereknek, milyen veszély leselkedik rájuk. Mindenki gyorsan összecsomagolja a holmiját, és menekülnek, amerre látnak. Végül egyedül maradsz az elhagyatott faluban. A hatalmas, fekete sereg már a látóhatáron van, lassú, de töretlen tempóban hömpölyög előre a völgyben. Ideje megszervezned a saját menekülésedet. Lapozz az **53**-ra.

36.

Egy edényformájú kráterben landolsz. A különös élmények hatására szinte mozdulni sem tudsz. Látod, amint hat kristályharcos mászik át a kráter peremén. Hatalmas kalapácsaikkal egyenesen feléd tartanak. Ha nálad van a kardod, lapozz a **201**-re. Ellenkező esetben lapozz a **168**-ra.

37.

Visszahőkölsz, amikor a szekrényben egy zöldes, nyálkás tömeget pillantasz meg. A lény egy keskeny csövet tart a szájában, melynek a vége egyenesen az arcodra irányul. Ahogy jobban megnézed, rémült tekintetet látsz a szemeidbe meredni. Ez nem egy gonosz lény, csak egy kislány, akit tetőtől talpig beborított valami zöld, ragacsos massza. Biztatóan a kislányra mosolyogsz, mire ő, felismervén, hogy nem akarsz neki ártani, leengedi apró fúvócsövét. Finoman benyúlsz, és elveszed, majd zsebre rakod a fúvócsövét, hogy az ne okozhasson semmi bajt. – Hát te ki vagy? – kérdezed a kislányt. Lapozz a **315**-re.

38.

Kirontasz a fák közül, majd visszahőkölsz, amikor rádöbbensz, hogy egy völgyszurdok peremén állsz. Rémülten pillantasz le a mélybe, amikor érzed, hogy a hegyoldal leomlik a lábad alatt. Kétségbeesetten hadonászol körbe-körbe a kezeddel, miközben egyre gyorsabban zuhansz lefelé, a halálod felé. Szerencsére azonban sikerül megragadnod egy kiálló gyökeret. Erősen a szakadék falának ütődsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), de eredményesen megkapaszkodsz. Egy kis erőlködéssel sikerül felhúznod magad a szakadék szélére. A földre rogysz pihenni egy kicsit. A feketeruhás alak ezalatt nyomtalanul felszívódott. Lapozz a **139**-re.

39.

Gyorsan felhúzod az ideget, és betöltesz egy nyílvesszőt. Vársz, amíg az őr körvonalai tisztán kirajzolódnak a hold előtt. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **118**-ra. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **84**-re.

40.

Halkan a kráter másik oldalára lopódzol. Nem messze tőled egy, két ektovult vontatta, kristályhintó áll, mellette egy türelmesen várakozó kristályszellemmel. Elbújsz egy kristály halom mögé, és várszz, amíg a Begyűjtő fel nem bukkan. Ha most előugrasz, és rátámadsz a kardoddal, lapozz a **85**-re. Ha előbb megmutatod magad, lapozz a **154**-re.

41.

Két kézzel megmarkolod a kardodat, és körbepördülsz, mintha kaszálnál. Két pap elterül, a többiek pedig hátrahúzódnak. Az ajtó felé igyekszel, de a papok botjaikkal elállják az utadat. Kétségbeesetten küzdesz, de sajnos túl sokan vannak. Egyre több botütés csattan a fejeden. Az egyiktől hirtelen elsötétedik előtted a világ.

42.

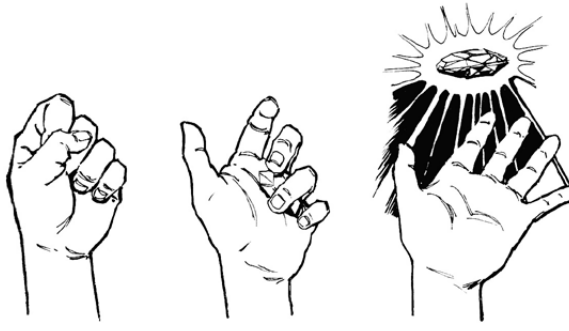
A darazsakkal a nyomodban levágtatsz a folyóig, majd hangos csobbanással a habok közé ugratsz. Sajnos a vízbe érkezéskor kiesel a nyeregből, és a jheera fáklya is kialszik. Vadul kapálódzol, hogy a felszínen maradj, de a darazsak körülvesznek. Kénytelen vagy lebukni a víz alá, és odébb úszni. De a te lélegzeted sem tarthat örökké. Amikor lihegve a felszínre bukkansz, ismét körülzsongnak a darazsak... Lapozz a **336**-ra.

43.

Felpattansz az emelvényre, és szembefordulsz a négy főnemessel. Elkezded magyarázni, mi történt, hogyan vezette félre őket egy áruló – de egy éles kiáltás szakítja félbe a mondandódat. – Vigyázz, gyilkos! – kiáltja Luthaur, és kivont karddal rád ront. A nemesek visszahuppannak díszes székeikbe. Védened kell magad Luthaur vad támadása ellen.

Luthaur	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 17

Ha megkapod az első sebet a küzdelem során, lapozz a **143**-ra. Ha sebesülés nélkül tudod legyőzni Luthaurt, lapozz a **169**-re.



44.

Halálosan fáradt vagy, mégsem tudsz aludni. Eszedbe jut, mit mondott Sige az amulettről. Ha viseled, nem kell sohasem aludnod. Ki gondolta volna, hogy egyszer ez a hátrányodra is válhat? A tested igazi pihenésért kiált, a tudatod lassan kezd elhomályosulni az alváshiánytól. Ha úgy döntesz, hogy leveszed az amulettet, hátha úgy már fogsz tudni aludni, lapozz a **382**-re. Ha nem így teszel, lapozz a **278**-ra.

45.

A förtelmes ízű folyadék lassan csúszik le a torkodon. A serlegnek dőlsz, és mélyeket lélegzel. Ha az „Arahl” feliratú varázsitalt ittad meg vagy adtad a léhez, lapozz a **14**-re. Ha a „Zazzaz” feliratú varázsitalt öntötted hozzá, lapozz a **90**-re. Ellenkező esetben lapozz a **68**-ra.

46.

Villámgyorsan jobbra hemperedsz, közben a hátaddal érzed, merre fekszik a kardod. Ahogy befejezed a mozdulatot, már oda is nyúlsz, és a penge megvillan a kezedben. Épp idejében, hogy kivédd az első csapást. Az ellenfeled egy Sötét Elf. Két másik társa egy kicsit távolabb leselkedik.

Első Sötét Elf	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **120**-ra.

47.

Dunyazad előredől a székében, és rád bámul. Aztán feláll, és a koporsóhoz lép. Vár egy pillanatig. – Tudom, mit akarsz bebizonyítani – mondja hűvösen, de ugyan mit nyerhettem volna *én*, egy olyan ember halálából, aki jól képviselte az érdekeimet? – Ezekkel a szavakkal lehajol, és finoman megcsókolja Lady Carolina fakó kezét. Néma csöndben figyel mindenki. Minden szem Carolinára szegeződik, de a kéz színe nem változik. Dunyazad az őrökhöz fordul, és csöndesen megszólal: – Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. – Mielőtt még megmozdulhatnál, az őrök letepernek. Lapozz a **355**-re.

48.

Csatlakozol a Murkuronokhoz, és te is az ajtónak feszülsz. A negyedik Murkuron hirtelen elkiáltja magát: – Isbech Pinzha! – A társai elugranak az ajtótól. Te is így teszel. Az ajtó kivágódik, és zömök, hüllőszerű lények özönlenek be a szobába. Egy villanás, majd egy erős hő fuvallat, és amikor kinyitod a szemed, a padlón összeégett Kokomokoák tetemeit pillantod meg. A Murkuronok felpattannak, és berohannak az ajtón. A varázsló udvariasan feléd biccent, majd ő is csatlakozik a társaihoz. Végigrohannak előtted az alagúton, hogy aztán másodpercekkel később kiáltozva jöjjenek vissza. Félrehúzódsz előlük, ahogy elrohannak melletted, majd – kissé idegesen – te is elindulsz az alagútban, amely egy nagy terembe torkollik. Lapozz a **82**-re.

49.

Amikor elmagyarázod nekik, hogy téged Lady Carolina személyesen bízott meg a feladatoddal, az őrök felvonják a szemöldököket, és tetőtől talpig végigmérnek. Egyikük megfordul, és eltűnik a palotában, de a másik még mindig elállja az utadat. Kis idő múlva megjelenik az első őr. – Most mindenki Lady Carolina temetésének előkészületeivel van elfoglalva.

Azt javasoljuk, gyere vissza holnap … és előbb vegyél egy kiadós fürdőt, ha be akarsz ide jutni. – Ha meg akarod vesztegetni az őröket, írd fel, mennyi pénzt szánsz erre, és lapozz a **387**-re. Ha kirántod a kardodat, és erővel akarsz bemenni, lapozz a **210**-re. Ha egyikkel sem próbálkoznál, megfordulsz, és visszamész a városba – lapozz a **130**-ra.

50.

A nő felkacag, a látomás pedig eltűnik a kezei közül. – Nem, én nem ő vagyok, bár ismerem az urat. Ő volt az utolsó látogatóm, és az ő látomása is hasonló volt a tiédhez. Az én nevem Aletheia. – Miközben beszél, finom nyomást érzel a válladon. Odafordulsz, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Megborzongsz, és automatikusan felé nyúlsz, hogy megragadd. A kígyó azonban gyorsabb nálad. Egy szempillantás alatt a nyakad köré tekeredik. – Hát akkor ismerd meg Caduceust – szólal meg a nő. Lapozz a **307**-re.

51.

Előhúzod a számszeríjadat, és betöltesz egy nyílvesszőt. Nem tudod egészen tisztán kivenni a szörnyeteg körvonalait, így csak nagyjából tudsz célozni. Szerencsére az ideg kioldásának kattanását ocsmány üvöltés követi odalentről; megsebesülhetett, de biztos, hogy még életben van. A kapaszkodó ember fájdalmasan felnyög, és látod, hogy a szorítása enyhülni kezd a rácson. Ha még egy nyilat lősz a lényre, lapozz a **303**-ra. Ha inkább megpróbálod kinyitni a csapóajtót, lapozz a **162**-re.

52.

Az emberek többsége már régóta halott lehet, mumifikálódott arcukra örök időkre rávéződött a fájdalom. Amint a suttogás forrása felé haladsz, a bal kezed bizseregni kezd. Az egyik kristályszoborban Sige ismerős arcvonásait pillantod meg. Közel hajolsz, így tisztán hallhatod suttogását: – Szabadíts meg! Segíthetek neked Bythost legyőzni. Becsapott engem, és bezárt ide a többi kudarcot vallott ügynöke közé. – Ha összetöröd a kristályt, és kiszabadítod Sigét, lapozz a **286**-ra. Ha inkább itt hagyod a fogságában, lapozz a **75**-re.

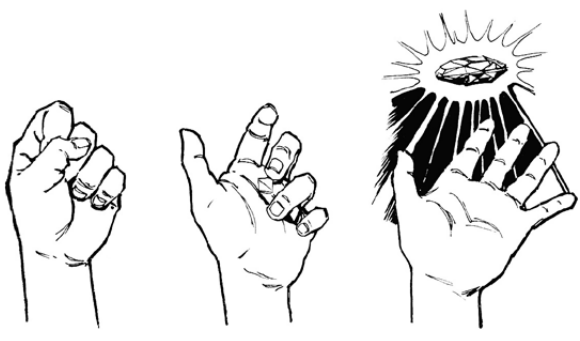
53.

A fekete horda a nyomodban van. Több mérföldre van még ugyan Kallamehrtől, de máris mindent elemésztett, ami az útjába került. Bár fogalmad sincs, miféle erő állíthatná meg ezt az áradatot, mégis figyelmeztetned kell Kallamehrt: az evakuálás az egyetlen módja a túlélésnek. Jelölj be egy időkockát. Mit teszel?

Kallamehrbe lovagolsz?	Lapozz a **129**-re.
Megpróbálsz még több információt megtudni az ellenségről?	Lapozz a **325**-re.
Megkeresed Enthymesist, a varázslót (ha mond neked valamit ez a név)?	Lapozz az **5**-re.

54.

A lovad vágtatni kezd, és téged is maga után vonszol. Egy idő múlva a sok ütődéstől elveszted az eszméletedet. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be egy időkockát. Amikor magadhoz térsz, látod, hogy a homokvihar már alábbhagyott. Lapozz a **98**-ra.



55.

Ahogy benyúlsz a zsákodba, és előhúzod a hal formájú üveget, az ellenfeled hátrál egy lépést. Feléd nyújtja a karját, és felnyög: – Ne! Ne! Csak azt ne! – Te rá sem hederítesz, és kihúzod a dugót. Az üvegből halk kuncogáshoz hasonló hang hallatszik, és az ellenséges sereg imént még büszke vezére rázkódó, őrült kacagásba kezd. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a **255**-re. Ha előrántod a kardodat, és nekirontasz ellenfelednek, lapozz a **324**-re.

56.

– Bölcs vagy, hogy meggondoltad magad – szólal meg a főpap. – Bár már öregek vagyunk, még mindig van hatalmunk. És most lássuk, mi van a hátizsákodban. – Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a **73**-ra. Ha nincs nálad, lapozz a **379**-re.

57.

Hirtelen egy fekete köpenyes árny ugrik a hátadra, és mélyeszti beléd körmeit. Megperdülsz, hogy lerázd magadról a támadódat, amikor valami a lábadba szúr. Az éles fájdalom végiglüktet a testeden. 3 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lerázod magadról az árnyat, és felkészülsz a harcra. Ellenfeled hátracsapja a csuklyáját. Egy hatalmas darázzsal találod magad szemben, sokszorosan osztott szemei gonoszan csillognak. Rovarszerű, szögletes mozdulatokkal támad rád.

Darázs Orgyilkos ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 10

Ha nincs nálad a kardod, 2-vel csökkentened kell a támadóerődet, és nem tudsz *végzetes csapást* mérni ellenfeledre. Ha legyőzted az Orgyilkost, lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál, és folytasd tovább a kalandot.

58.

Két út vezet tovább a tisztásról, az egyik balra, a másik jobbra. Éppen mikor elindulnál, megzörren mögötted az egyik bokor. Egy hangyász ront ki a bal oldalon növő orchideák és gyűszűvirágok közül, majd egyenesen a tisztás közepén lévő földhalom felé veszi az irányt. Tiszta szívből jó étvágyat kívánsz neki, és folytatod az utadat. Ha már három szám van felírva a *Kalandlapodra*, akkor lapozz arra a fejezetpontra, amit a három szám egybeolvasva kiad. Ellenkező esetben, ha jobbra akarsz menni, írj fel egy l-est a *Kalandlapodra*, és lapozz a **17**-re. Hogyha balra mész, egy 2-es felírása után lapozz a **388**-ra. Ha valamelyik szám már fel van írva a *Kalandlapodra*, akkor a másik lehetőséget kell választanod.

59.

Félregörgeted a hordót, és megmarkolod a csapóajtón lévő vasgyűrűt. Amint felrántod a csapóajtót, két kar nyúlik ki alulról, és ragadja meg keményen a lábadat. Lerántanak; végigbukdácsolsz egy kőlépcsőn, és tompán a pince padlójára puffansz. Elsötétül előtted a világ. Egy fejedre mért fájdalmas ütéstől térsz magadhoz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A szád langyos borral van tele. Egy valóságos bortó közepén ülsz (lehet vagy fél méter mély). Egy szakadt öregemberrel kerültél szembe, aki korát meghazudtoló fürgeséggel ismét feléd sújt. A bortól fuldokolva félreugrasz, majd feltápászkodsz. Védened kell magadat!

Öregember	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a **222**-re.

60.

Sikerült hatásos módon megoldani a Troll emésztési problémáit – holtan fekszik előtted a földön. Nem foglalkozol vele többet, megfordulsz, és folytatod az utadat azon az ösvényen, mely a folyóparton halad. Lapozz a **133**-ra.

61.

Sietve magadhoz veszed a felszerelésedet. Káromkodva veszed tudomásul, hogy az ajtó zárva van. Megpróbálod berúgni, mire az azonnal darabokra szakad. De nem örülhetsz sokáig átmeneti sikerednek: a nyitott ajtón hatalmas lángnyelvek csapnak át, és egy pillanat alatt égő rongybabává változtatnak. A kalandod itt véget ér.

62.

A fegyvered lehetővé teszi, hogy sebesülést okozz a harcosnak, aki azonban még így is igen kemény ellenfélnek ígérkezik. Ellene nincs lehetőséged *végzetes csapásra*.

Kristályharcos ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 13

Az első Kör után *elmenekülhetsz*, ha akarsz (lapozz a **346**-ra). Hogyha legyőzted a Kristályharcost, lapozz a **398**-ra.

63.

Zabot adsz a lovadnak, és nézed, ahogy eszik. Védelem gyanánt tüzet gyújtasz, és berendezkedsz éjszakára. A fejed fölött szikrázó csillagokat fürkészed, közben lassan telnek az órák. Visszaemlékezel, mit mondott Sige a varázsamulettről. Örülsz neki, hogy alvás nélkül is kipihenheted magad. Hirtelen néhány árnyat veszel észre, amint lopakodva közelednek. Moccanás nélkül fekszel, mintha aludnál, de a kezed csak centiméterekre tartod a kardod markolatától. Ha várasz, amíg a támadók már majdnem rád vetik magukat, lapozz a **214**-re. Ha felpattansz, még mielőtt közelebb érhetnének, lapozz a **348**-ra.

64.

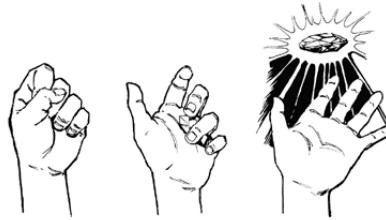
Felpillantasz, és a fejed fölött, a rácson megpillantod az apró börtönőrt, amint kacagva előveszi zsebéből a kulcsokat, és letérdel a zárhoz. Gyorsan ártalmatlanná kell tenned, ha valaha is ki akarsz kerülni ebből a veremből. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a **259**-re. Ha van nálad számszeríj, és le akarod lőni a börtönőrt, lapozz a **186**-ra. Ha van nálad fúvócső, és még nem használtad, most megteheted – lapozz a **197**-re. Ellenkező esetben lapozz a **352**-re.

65.

Vad csatakiáltással nekirontasz. Az első csapásodat könnyedén félrecsapja, majd ő is meglendíti a kardját. Csak félig vagy képes hárítani az iszonyatos erejű ütést. Ellenfeled sokkal képzettebb nálad – minden csapásodat azonnal kivédi, a rád meredő acélos szemekből pedig lehetetlen kiolvasni, mikor következik az övé. Rövid küzdelem után térdre rogysz, képtelen vagy ellenállni neki. – Én leszek az úr ezen a földön, mint ahogy én vagyok a Mélység Ura is – kiáltja. – Nincs már, aki megállíthatna. – És a kardja lecsap.

66.

Odakint már sötétedik. A homályban látod, amint a falusiak egy éles, magas hangon beszélő személyt állnak körül, és hallgatják. Valószínűleg valami bölcs anyóka, esetleg valamiféle boszorkány lehet, mivel a falusiak igen figyelmesen és odaadóan figyelik a beszédét. Aztán a nő hirtelen megperdül, piszkos kezével pedig egyenesen rád mutat. – Ő az! – rikoltja. – A szárnyas hírnökről szóló prófécia beteljesedett! A Megmentőnk eljött, hogy megóvjon minket a közeledő áradattól! Mondd hát, hogy itt maradsz velünk, és elűzöd tőlünk a gonoszt. – Ha beleegyezel az öreganyó kérésébe, lapozz a **208**-ra. Ha közlöd vele, hogy valami tévedésről lehet szó, lapozz a **160**-ra.



67.

Belovagolsz Kallamehr kapuján. Végigügetsz a Kova utcán, mely egyenesen a palotához vezet. A palota bejáratánál két palotaőr állja el az utadat. A palotaőrség az egyetlen fegyveres testület, mely a városban maradt a vész idejére. – Mit akarsz itt, paraszt? – mordul rád az egyik. – Most nem kell segítség a konyhára. – Ettől a bárdolatlanságtól meglepődsz. Lehet, hogy nem ismernek téged? Ha elmagyarázod, hogy életbevágóan fontos küldetést teljesítesz, lapozz a **49**-re. Ha kirántod a kardodat, és követeled, hogy azonnal engedjenek be, lapozz a **210**-re.

68.

A terem túlsó végében fülsiketítő csattanással feltárul az ajtó, és Bythos lép be rajta. Ez nem az a Bythos, akit egyszer már megöltél: ez egy irtózatos, tizenöt méter magas óriás. Hatalmas, díszes köpenye vakítóan szikrázik, kemény, rosszindulatú pillantásától végigfut a hideg a hátadon. Ha feldöntötted a serleget, lapozz a **149**-re. Ellenkező esetben lapozz a **225**-re.

69.

Mema sikítani kezd, amint a felhő felemelkedik, és fekete fátyolként felétek úszik a levegőben. Pánik lesz úrrá rajtad, amikor valami erőteljesen megránt a csípőd környékén. Mema majdnem lepottyan, ahogy vadul megfordítod a lovadat, és vágtázni kezdesz visszafelé. Amikor már azt hiszed, hogy biztonságos távolságra jutottál, erőteljes, fémes zúgást hallasz. Összeszeded minden bátorságodat, és hátrapillantasz: a fekete felhő sáska méretű, fekete darazsakból áll. A darazsak körülrajzanak benneteket. Felkészülsz a fullánkok fájdalmas szúrására, de nem történik semmi. Feléledő reménnyel továbblovagolsz. Talán még sikerül megmentened a falubelieket, mielőtt a darazsak megérkeznének. Lapozz a **35**-re.

70.

Vigyázva, nehogy észrevegyenek, követed az ellenséget, amint végigözönlik a földeken. Mielőtt elérnék a következő falut, a fekete felhő felemelkedik a gyaloghintó fölül, előrelebeg, és beborítja a települést. Kis idő múlva a falusiak kigyalogolnak a kapun, és szótlanul csatlakoznak a hatalmas sereghez. Hasonló dolog történik az útba eső többi faluval is, míg végül Kallamehr tűnik fel a láthatáron. A küldetésed

kudarccal végződött – gyávaságod miatt nem tudtad megakadályozni a pusztulását.

71.

Végigmész a gyilokjárón, mígnem elérsz ahhoz a ponthoz, ahol a fal a várral érintkezik. Innen csak egy rövid ugrás, és máris a vár egyik épületének enyhén lejtő tetején találod magad. Fölötted a központi torony magasodik; de a figyelmed az alant lévő dolgokra koncentrálódik. Innen repült ki a szárnyas lény, bár nem tudod teljes biztonsággal megállapítani, hogy melyik ablakból. A vár négy fallal veszi körül a várudvart. Az épület mindegyik falán egy-egy apró ablakot pillantasz meg. Az építmény várfalainak tetején hegyes csúcsok és kődíszek vannak, így van mihez hozzáerősíteni a köteledet. A kötélről leereszkedve aztán beleshetsz az ablakon. Melyik fallal próbálkozol először?

A bal oldali hátsó fallal?	Lapozz a **397**-re.
A bal oldali első fallal?	Lapozz a **94**-re.
A jobb oldali első fallal?	Lapozz a **218**-ra.
A jobb oldali hátsó fallal?	Lapozz a **340**-re.

72.

Váratlanul krákogást hallasz a közelből. A zörej felé fordulsz, és egy zöld ragaccsal borított férfi arcát pillantod meg. – Menekülnöd kell – mondja gyöngén – Nekem, Enthymesisnek sem sikerült elpusztítanom a Maijem-Nosothot. Nekem már kevés időm van hátra, de te még megmenekülhetsz. Ne menj közel a homokhoz; az a pokol fenekére vezet! Siess, a szörnyeteg mindjárt visszatér! – Ha visszasietsz az alagútba, ahonnan jöttél, lapozz a **230**-ra. Ha a terem közepe felé igyekszel, lapozz a **263**-ra.

73.

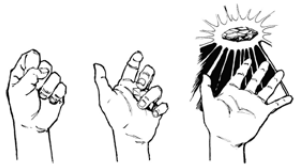
Amikor az aranyszobrocska kigurul a csomagjaid közül, sóhaj hallatszik a papok soraiból. – Tetten értünk! – kiáltja a főpap. Az egyik pap áhítatosan felemeli az Arany Öklöt a földről, és egy talapzatra helyezi a templom közepén. A társai is odasereglenek, körbeállják, és kántálni kezdenek. Mivel úgy tűnik, a papok megfeledkeztek rólad, úgy döntesz, hogy gyorsan lelépsz a helyszínről. Ám a látványtól szinte földbe gyökerezik a lábad. A kántálás erősödik, és az Ököl ujjai közül egyre erősödő zöldes izzás szűrődik ki. Az ujjak lassan szétnyílnak, és egy zöld ékkövet fednek fel. A kő a most már nyitott aranytenyér fölött lebeg néhány centiméterrel. A fénye olyan erős, hogy nem bírod tovább nézni. Az izzás aztán alábbhagy, és neked is eszedbe jut, hogy az előbb még menekülni akartál. A papok azonban csodálatos változáson mentek keresztül – többé már nem mozognak nehézkesen, mindnyájan ifjú harcos-papok lettek. Ketten kilépnek a körből, és intenek, hogy csatlakozz hozzájuk. Végigvezetnek egy folyosón egy kis szobáig. (Húzd le az Arany Öklöt a felszerelési tárgyaid közül.) Lapozz a **353**-ra.

74.

Madhaerios arca bíborszínűre vált szégyenében, aztán könnyekben tör ki. Felemelkedik a székéből, odatámolyog a koporsóhoz, és szájon csókolja Lady Carolinát. Utána visszalép a székéhez, és beleomlik. Carolina ajkain semmilyen változás sem látszik. A tömeg sustorogni kezd. – Hogy lehetsz ilyen tapintatlan? – mondja Dunyazad. Aztán az őrökhöz fordul, és csöndesen megszólal: – Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. – Mielőtt még megmozdulhatnál, az őrök letepernek. Lapozz a **355**-re.

75.

Otthagyod a kristályszobrokat, és eltűnsz a ködben. Kis idő múlva baljóslatú, csikorgó hangot hallasz a fejed fölül. Lapozz a **237**-re.



76.

Annyi időd még van, hogy egy kis, zöld, nyálkás tömeget pillants meg a szekrényben. Egy szempillantással később valami daraszerű, fullasztó ködfelhő takar be. A földre ejted a kardodat, mert mindkét kezedet ösztönösen az arcod elé kapod. A szemed égni, az orrod folyni kezd. Heves öklendezés fog el (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Az a valami pedig (bármi is volt) kimászik a szekrényből, és megpróbál a lábaid között elcsúszva távozni. Ha meg akarod ragadni, dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **172**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED; vagy ha nem akarod megragadni a lényt, lapozz a **194**-re.

77.

Bár nagyot nyekkensz, amikor a földre zuhansz, mégis sikerül elkapnod a kantárt. Megpróbálod megnyugtatni a lovadat, amennyire lehet, és igyekszel erőnek erejével a földre szorítani, hogy ő is túlélje a homokvihart, amely már üvöltve tombol körülöttetek. Sokáig vártok, amíg a vihar elcsendesedik. Lapozz a **98**-ra.

78.

A kardod kiröppen a hüvelyéből, és a hatalmas alak felé nyomulsz. – Arcátlan bolond! – üvölti, és fagyasztó leheletet küld rád. Kristályok jelennek meg a bőrödön, de gyorsan elolvadnak. Diadalittasan nézel fel Bythosra, de ő lehajol, és hatalmas kardot formál egy kristályból. Egy ilyen irtózatos erejű és jól képzett harcos ellen semmi esélyed nincs. Hősiesen az utolsó leheletedig küzdesz.

79.

A Szárnyas Orgyilkos szisszen egyet, majd hátra- és felfelé ellibben előled. Nincs időd a hajszára, mivel a szoba felől áradó hőség szinte már elviselhetetlen. Mit teszel?

Az ajtóhoz rohansz?	Lapozz a **61**-re.
Kimászol az ablakon?	Lapozz a **262**-re.
Valami más kijutási mód után nézel?	Lapozz a **323**-ra.

80.

A látomás szertefoszlik. A nő összecsapja a kezét, és a szája mosolyra húzódik. – Okos vagy, bár rongyosnak látszol. Úgy tűnik, a végzet vezette idáig a lépteidet, úgyhogy most nekem is szerepet kell vállalnom benne. Sok próba vár még rád, az ellenségedet nem lehet egykönnyen legyőzni. Bár Bythosnak is vannak gyenge pontjai, és lehet, hogy te leszel az elveszejtője. Enthymesis már úton van előtted, az ő segítsége hasznos lehet számodra. – Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a **295**-re. Ha nincs, lapozz a **114**-re.

81.

A lovad a földre zuhan, de te még idejében leugrasz a hátáról. Keményen a földnek csapódsz, de szerencsére semmi bajod sem történik. Sajnos ugyanez nem mondható el a lovadról. Az egyik mellső lába kificamodott. Feléd biceg néhány lépést, szomorú szemével mintha csak bocsánatot kérne tőled. Így nem tudsz továbblovagolni, be kell vezetned a lovat a legközelebbi faluba, és kérni helyette egy másikat. Lapozz a **155**-re.

82.

A teremnek igen magasan van a teteje. Finom homok pereg alá fentről. A padló homokkal borított közepe alig észrevehetően remeg. Óvatlanul szétszórva a homokban rengeteg tárgyat és kincset látsz – a mágikus tárgyaknak egy olyan gyűjteményét, amelyhez foghatót még soha nem láttál életedben. Ám a homok minden egyes rezdülésével egyre mélyebbre süllyednek. Mintha valami szél fújna, halk fütyülést hallasz. Számold össze a *Kalandlapodon* a bejelölt időkockák számát:

Ha kevesebb, mint 13 kockát jelöltél be	Lapozz a **72**-re.
Ha 13–17 kockát jelöltél be	Lapozz a **309**-re
Ha több, mint 17 kockát jelöltél be	Lapozz a **343**-ra.

83.

Kivéded az őrök első csapását, de majdnem a földre rogysz a kimerültségtől és az alváshiánytól. Csökkentsd az ÜGYESSÉGEDET 2 ponttal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Őr	7	8
Második Őr	6	7

Egyszerre kell megküzdened az őrökkel! Minden Kör elején döntsd el, melyikükre támadsz; ezzel az őrrel küzdj a szokásos szabályok szerint. Minden egyes Körben a másik őr számára is kell két kockával dobnod, hogy meghatározd az ő Támadóerejét, és neked is, hogy meghatározd a saját Támadóerődet őellene. Ha a te Támadóerőd nagyobb, nem sebzel rajta; mindössze csak kivédted abban a Körben a csapását. Ha viszont az ő Támadóereje a nagyobb, ő a szokásos szabályok szerint megsebesített. Ha mindkettejüket legyőzted, lapozz a **102**-re.

84.

A lövésed célt téveszt, a nyílvessző szikrákat szórva csapódik a falba, egy kicsivel az őr mögött. Az őr megfordul, majd nyilat tesz a számszeríjába, és fedezékbe húzódik. Felismered, hogy ez a legalkalmasabb pillanat, hogy észrevétlenül felszívódj. Lapozz a **151**-re.

85.

Kardod egyetlen csapásával leteríted a meglepett Begyűjtőt. A kámzsája félrelibben, és mögüle egy csontváz arc bukkan elő. Lapozz a **27**-re.

86.

Felkészülsz, hogy megküzdj ezzel a félelmetes ellenféllel. De váratlanul egy pár díszes csizmát pillantasz meg a kéménylyukban. A csizmákat egy csicsás ruházat követi, tulajdonosa könnyedén siklik lefelé a kígyószerűen tekergőző kötélen. Szikrázó, tündöklő öltözete sehogyan sem illik a kunyhó nyomorúságos berendezéséhez. Az alak mélyen meghajol előtted, majd megszólít. – Üdv, utazó! Engem a Trükkös Rablónak hívnak, és nagy szerencséd van, mert azért vagyok itt, hogy megmentselek. Egyik szememet eddig is rajtad tartottam, de most, hogy teljesen vakvágányra tévedtél, úgy döntöttem, hogy megmentem az irhádat. Ha leállsz, hogy mindenféle parasztnak megtöröld az orrát, Kallamehrnek végképp nem lesz esélye. – Grimaszol egyet, majd vihog egy kicsit magában. A kígyószerű kötélre mutat, és tovább beszél: – Ez itt a sor vége. Nyomás, ragadd meg, és uzsgyi! – Könnyedén felkúszik a kötélen. Közben hallod, amint a parasztok eltávolítják a barikádot a kunyhó ajtaja elől. Ha megragadod a kötelet, lapozz a **96**-ra. Ha nem, lapozz a **236**-ra.

87.

Megszámolhatatlanul sok kincset és mágikus tárgyat látsz magad körül. Néhányon megakad a tekinteted: egy drágaköves mellvért (sokkal kisebb, mint a te méreted), egy pár hatalmas, csillogó csizma (szemmel láthatóan tollból készültek), egy Arany Ököl, egy gyémánttal ékesített koponya, egy óniksz jogar és egy kristálygömb hever egy bársonnyal borított emelvényen. Ha valamelyiket magaddal akarod vinni, írd fel a *Kalandlapodra*. Utána nem marad más választásod, mint elindulni a ködben. Lapozz a **116**-ra.

88.

Tasbadh hosszú történetbe kezd, melyben felemlegeti a hőstetteit, melyek szinte példa nélkül állóak. Egy idő múlva észreveszed, hogy beszéde közben többször is ellentmondásba keveredik a korábban elmondottakkal. Vajon tényleg halálos átok ül rajta? Jelölj be egy időkockát! Ha teljesíted a kérését, és adsz neki pénzt és élelmet, lapozz a **177**-re. Ha kétségbe vonod a történeteit, és inkább továbblovagolsz, lapozz a **308**-ra.

89.

A folyó egy alagútba vezet, egy hegy belsejébe. Egy kis idő múlva a folyó bekanyarodik, téged pedig egy lapos sziklapartra sodor a sötétségben. Amint félájultan ott heversz, körbepillantasz a barlangban. Egy viaszfáklya ég egy repedésbe szorítva. A fáklya fényénél látod, hogy a folyó a kanyar után egy boltív alatt folyik át. A boltívet azonban vasrács zárja el. A sziklapadról egy sötét alagút indul mögötted, a falain itt-ott vöröses fények táncolnak. Ha beúszol a folyóba, hogy megvizsgáld a rácsokat, lapozz a **277**-re. Ha megnézed az alagutat, lapozz a **362**-re.

90.

A másik bejárat felől mennydörgő léptek közelednek. Furcsa módon egyre álmosabbnak érzed magad. A szemeid káprázni kezdenek, a szempilláid mintha ólomból lennének. A serlegnek zuhansz, és hangosan horkolni kezdesz. Nem ébredsz fel soha többet.

91.

Elhagyatott falvakon át vezet az utad. Lassan elhatalmasodik rajtad a magányosság nyomasztó érzése. Hogyan menthetnéd meg az országot, ha az összes lakosa nyomtalanul eltűnt? Minden időérzékedet elveszted, nincs ami megkülönböztetné az egyik napot a másiktól. A célodat nem tudtad teljesíteni, céltalanul kóborolsz a kihalt földeken. Végül elhajítod a kardodat, és vaktában nekivágsz a messzeségnek. Kalandod itt véget ér.

92.

Mielőtt elindulsz, Lady Carolina átnyújt egy lepecsételt tekercset, melyet Yunanhoz, a hadsereg parancsnokához kell eljuttatnod. – Castis szerencséje kísérjen utadon! – mondja, majd az istállóhoz vezet, hogy magad válaszd ki a lovak közül a legjobbat. Nemsokára kilovagolsz Kallamehrből. Jelölj be egy időkockát! Jópár mérföldet magad mögött hagytál már.

93

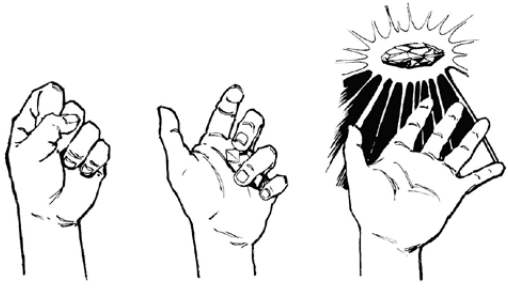
Arra gondolsz éppen, meg kellene állni, hogy húzz egyet a kulacsodból, amikor a lovad váratlanul megbotlik. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **81**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **192**-re.

93.

A kristálydarab, amelyen állsz, lassan megfordul, és te belecsúszol a ragadós, fekete folyadékba. Kétségbeesetten próbálsz kinyúlni a kristálypartra, hogy megkapaszkodj. Észleled, amint egy hatalmas, fekete tömeg zuhan a felhőkből a felszínre, de nincs idődd, hogy jobban szemügyre vedd, mert valami megragadja lábadat, és lehúz a felszín alá. Ki kell verekedned magad a szorításából. Ha nincs nálad a kardod, lapozz a **184**-re. Ha van, küzdj meg a Csáppal!

Csáp	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

Ha négy Kör után még mindig harcban állsz, lapozz a **20**-ra. Ha legyőzted a csápot négy Körön belül, lapozz a **146**-ra.



94.

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szoba meglehetősen puritánul van berendezve, egy ágy, néhány szék, egy öltözőasztal és egy tükör alkotja az egész bútorzatot. Az ágyon Asiah Albudur ül egyenes derékkal, teljesen felöltözve; az egyik üres szék felé fordulva mintha beszélgetne valakivel. Csak töredékeket kapsz el a beszélgetésből: – ... Emlékszem, amikor először jöttél Kallamehrbe, és bemutattalak Kékkő bárónak. Ki tudhatta akkor, hogy azért jöttél, hogy feleségül menj hozzá? ... Milyen kedves, ártatlan teremtés voltál... Mi az?... Ne aggódj Kallamehr miatt, Carolina, biztos vagyok benne, hogy Madhaerios mindent az irányítása alatt tart ... – Többet nem tudsz meg. Felkapaszkodsz a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a **25**-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a **151**-re), vagy folytathatod az ablakokon való bekukucskálást. Melyiket választod?

A bal oldali hátsó falat?	Lapozz a **397**-re.
A jobb oldali első falat?	Lapozz a **218**-ra.
A jobb oldali hátsó falat?	Lapozz a **340**-re.

95.

A figyelmed aztán jobbra, egy völgy távoli végébe irányul. Akaratlanul is megborzongsz, a szőrszálak pedig meredezni kezdenek a hátadon. A lovad rémülten ágaskodni és nyeríteni kezd. Sűrű, kellemetlen szag tölti be a levegőt. A távoli völgyet lassan fekete láva önti el... legalábbis első pillantásra annak látszik. Amikor jobban szemügyre veszed, rá kell döbbenned, hogy az özönlő, fekete tömeg nem egybefüggő, hanem kisebb pontokból áll: valóságos ember alkotta óceán. Már az alatt az idő alatt, amíg nézted, közelebb nyomultak, lassan már az egész völgyet elözönlik. Megtaláltad hát az ellenséges sereget, de vajon túléled-e a találkozást, hogy másokkal is tudasd, amit láttál? Sokkal, de sokkal több ember vonul odalent, mint Kallamehr egész hadserege. Ha lelovagolsz a völgybe, hogy közelebbről is megvizsgáld a sereget, lapozz a **153**-ra. Ha inkább balra lovagolsz, és megpróbálod elérni a falut, lapozz a **358**-ra.

96.

Amint megragadod a kötél végét, az erőteljesen megrándul. Egy pillanat múlva már ki is csusszantál a kéménylyukon. Alattad a kunyhó ajtaja kivágódik,

és mérges parasztok özönlenek be a kunyhóba fáklyákkal a kezükben. Kiáltozásukat alig hallod a közeli zúgástól. Az erős zúgás fölülről jön, de felnézve nem látsz semmi mást, csak egy hatalmas, fekete árnyat. Egy darabig utazol a levegőben, majd tompa puffanással talajt érsz. A Rabló lecsúszik a kötélen, és melletted huppan a földre. Ezúttal egy különös formájú üveget lóbál a kezében. Feléd tartja, és közelről észreveszed, hogy az üveg egy különösen visszataszító alakú, ocsmány halat mintáz. – Erre szükséged lesz – mondja a Rabló, és átnyújtja az üveget. – Az üvegben az a humorérzék van, amelyet évekkel ezelőtt raboltam el, még amikor fiatal voltam és bohó. Nemsokára találkozni fogsz a régi tulajdonosával, és jobb lesz, ha visszaadod neki: Nincs annál jobb dolog, mint egy fickó, akinek van humorérzéke. – Int egyet feléd, majd szó nélkül felkúszik a kötélen. A zúgás lassan elhalkul, ahogy a sötét árnyék felemelkedik, és lassan eltávolodik. Egyedül vagy, ló nélkül. Fáradtan a földre roskadsz, hogy itt töltsd el az éjszaka hátralévő részét. Lapozz a **331**-re.

97.

Macskaként landolsz a földön. Ahogy felegyenesedsz, érzed, hogy a hátadat valamilyen ragadós folyadék borítja, amely most bugyborékolni és sziszegni kezd. Gyorsan leveted a zekédet, és az egyik itatóvályúba hajítod. Haragos sziszegéssel vastag gőzfelhő csap fel, és a víz vadul bugyborékolni kezd. Hátralépsz, és óvatosan felpillantasz. A feketeköpenyes alak éles fordulót ír le a levegőben, majd eltűnik az éjszakában. Lapozz a **111**-re.

98.

Végre valahára leülepszik a levegőben kavargó por és homok. Egy erdőben találod magad. Furcsa – a homokvihar előtt erdőnek még csak nyomát sem láttad errefelé. Fejedet csóválva elindulsz az éppen hogy kivehető ösvényen, mely a csendes erdőn húzódik keresztül. Egy kis idő múlva egy hatalmas, ágas-bogas gyökérzetű fához érsz. A fa körül lekonyuló gyűszűvirágok borítják a földet. Az ösvény két irányba megy tovább. Az aljnövényzet sűrű és áthatolhatatlan. Úgy döntesz, hogy kikötöd a lovad, mielőtt megvizsgálnád a környéket. Ha a bal oldali elágazást választod, írj fel egy 3-ast a *Kalandlapodra*, és lapozz a **268**-ra. Ha inkább jobbra mész, írj fel egy 2-est a *Kalandlapodra*, és lapozz a **388**-ra. Ha megvizsgálod a fát, illetve az azt borító növényeket, lapozz a **356**-ra.

99.

Megragadod a kötél végét, és lecsusszansz az udvarra. Amint talajt ér a lábad, gyorsan beugrasz az árnyékba, miközben figyeled az őr mozgását odafent. A szolgák szálláshelyei felé tekintgetsz, felméred, vajon el tudsz-e jutni odáig észrevétlenül. Lapozz a **204**-re.

100.

Kiugrasz a fák közül, és rémülten veszed észre, hogy az erdőn túl a semmibe jutottál. Egy pillanatig lábujjhegyen egyensúlyozol a mély szakadék szélén, majd a talaj leomlik alattad. Egyre növekvő sebességgel kezdesz zuhanni lefelé. A szakadék rettentően mély. Egy kis idő múlva azonban leérsz az aljára...

101.

– Kicsoda? – sikolt fel a nő, és a látomás azonnal szertefoszlik. – Nincs időm ilyen alakokra, mint te, de a pajtásomnak ízleni fogsz. – Enyhe súlyt érzel a válladon, és amikor felpillantasz, egy hatalmas kígyó szemeibe bámulsz. – Caduceus! Új játszótársat kaptál! – kacag a nő. Még mielőtt megragadhatnád, a kígyó a nyakad köré tekeredik. A szorítása lassan-lassan erősödik. Kalandod itt véget ér.

102.

Rádöbbensz, hogy Sige varázsamulettje az, amelyik így kiszívta az erődet. Felidézed magadban Sige szavait, amikor neked adta az amulettet: – Ez az értékes varázstárgy az istenek áldását viseli magán. – De vajon milyen istenekét? – tűnődsz el rajta. Tény, hogy az amulett több bajt hozott rád, mint amennyi hasznot hajtott. Ha leakasztod a varázsamulettet a nyakadból, lapozz a **355**-re. Ha inkább fent hagyod, lapozz a **150**-re.

103.

Óvatosan, nehogy megcsússz, learaszolsz a kráterbe. Ahogy eléred a kráter fenekét, látod, hogy hat kristályharcos mászik át a peremen, és mind feléd tart hatalmas kalapáccsal a kezében. Lapozz a **201**-re.

104.

Az öt főnemessel asztalhoz ülsz. Finom ételeket kínálnak, hogy legyen erőd az előtted álló feladatok teljesítésére, majd elmagyarázzák a tervüket. Mindenkit a saját szolgái látnak el, a rólad való gondoskodással pedig Carolina egyik apródját bízták meg. Madhaerios óva int attól, hogy esetleg meggondolatlan lépéseket tégy a küldetésed folyamán. – A legfontosabb az, hogy visszatérj, és elmondd, miféle veszély fenyeget keletről, így a legmegfelelőbb módon tudunk majd védekezni ellene – magyarázza. Dunyazad éppen arról beszél, hogy a legtanácsosabb az lenne, ha az éjszakát Fourga templomában töltenéd, amikor egy finom érintést érzel a lábadon. Körbenézel, és az apródot pillantod meg, amint elsétál. Lenézel, és egy összehajtott papírt veszel észre az öledben. Ha felemeled, és azonnal elolvasod, lapozz a **264**-re. Ha inkább a zsebedbe csúsztatod, és majd később nézed meg, lapozz a **23**-ra.

105.

A kardod védekezően megvillan. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **241**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **274**-re.

106.

Szerencsére a barlang bejárata elég nagy ahhoz, hogy lovastól beférj. A szerencséd azonban csak eddig tartott. Odabent egy rongyos barlanglakó ember fogad, és kezében egy csonttal neked ront. Az első ütésével sikerül kiütnie a fáklyát a kezedből. Előhúzod a kardod.

Barlanglakó	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha sikerül öt Kör alatt legyőznöd, lapozz a **144**-re. Ha az ötödik Kör végén még harcban álltok, lapozz a **181**-re.

107.

Levegőért kapkodsz, a szíved vadul kalapálni kezd. Megpróbálod lefeszíteni magadról a lény szorítását, de hiába; a karjaid egyre jobban elgyengülnek. Végül az életösztön arra kényszerít, hogy lélegezz egyet... és ez az utolsó korty bor életedben.

108.

Bythos a földre rogy, a teste millió apró szilánkra törik. Elkezded lefelé húzni a láncot. Húzod, húzod, míg végül egy hosszú sor vasrácsos cella bukkan ki a felhők közül. Amikor a cellasor a földre ér, letéped a rácsokat, és kiengeded a parányi bentlakókat. Ezrek, és ezrek támolyognak ki bizonytalanul a cellákból,

és tekintgetnek körbe csodálkozó szemekkel. Amikor mindnyájan köréd gyűltek, visszavezeted őket a szédületes kristálysíkon át a palotához. A kámzsás szolgák eléd sereglenek, meghajolnak, és a Mélység Új Uraként köszöntenek. Meg kell találnod a Kallamehrbe visszavezető utat. Megkérdezed a szolgákat. Elmondják, hogy Bythos egy igen ritka, kék kristályt tört porrá, és oldott fel vízben, hogy a világotokba utazzon. Néhány ilyen kristály még megmaradt, így a szolgák sietve nekiállnak, hogy elkészítsék számodra az italt. Hosszú órák telnek el. Végül egy kék folyadékkal színültig telt hatalmas serleghez vezetnek. Az újonnan kinevezett Begyűjtő előrelép, és beszélni kezd: – Felség, hatalmas mennyiségű ital szükséges ahhoz, hogy az Ön bámulatos testét a szülőföldjére szállítsuk. Minden anyagot felhasználtunk, amit csak el tudtunk érni, de sajnálatos módon így sem sikerült annyi italt előállítani, hogy az elég legyen mind az Ön, mind pedig a kiszabadított lelkek visszaszállítására. Választania kell tehát: vagy Ön, vagy a lelkek. – Ha magad iszod meg a kék folyadékot, lapozz a **205**-re. Ha inkább szétosztod Kallamehr polgárai között, lapozz a **250**-re.

109.

Követed Tasbadhot a kocsmába. A kocsmában azonban a messzi földön híres hősnek a kocsmárossal kell szembenéznie. A tulaj megragadja a ruhája ujját: – Nincs több pia, vén csaló! Előbb mutasd meg, mid van! Ha akarsz még szeszt, előbb mutasd a pénzed! – Átkozod magad, amiért egy részeges csavargó félre tudott vezetni. Bosszankodva kisétálsz az utcára. Nincs más hátra, mint nyeregbe szállni, és folytatni az utadat. Lapozz a **7**-re.

110.

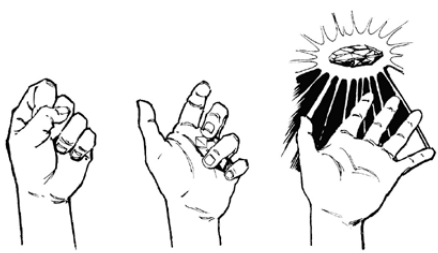
Előhúzod a medaliont a bőrzacskóból, és magasra tartod, hogy mindenki láthassa. Az emberek félelemmel vegyes tisztelettel húzódnak hátra. Nekikezdenél elmesélni, hogyan halt meg Ramedes, amikor egy sikoly szakít félbe. Az emelvény felől kiált valaki: – Szentségtörés! Kapjátok el a tolvajt! – Sige kinyújtott karjával rád mutat. Madhaerios tátott szájjal bámul a medalionra. Dunyazad felkiált: – Ez az az amulett, amelyről Carolina a halálos ágyán beszélt: Rangor Végzete! – Sige egy ideges mozdulattal beléfojtja a szót. – Őrök! Luthaur! Öljétek meg az árulót! – Ha megpróbálod kinyitni a medaliont, lapozz a **376**-ra. Ha kirántod a kardod, hogy megküzdj az őrökkel, lapozz a **399**-re.

111.

A helybeliek egy kicsiny gyülekezete nézi már a tény-kedéseidet. A hátad mögül recsegés, majd hangos dörrenés hallatszik. Megfordulsz, és látod, hogy a ház teteje szikraesőt szórva összeomlik. Éppen kezdesz el-gondolkodni azon, hol is fogod most az éjszakát tölte-ni, amikor egy fémpenge hideg érintését érzed a nya-kadon. Egy rekedt hang szólal meg suttogva: – Egy rossz mozdulat, és darabokra aprítunk, idegen! – Megmenekültél hát az egyik veszélytől, hogy most egy másikba csöppenj bele! Ha nyugton maradsz, ahogy a hang is tanácsolta, lapozz a **341**-re. Ha cselekedni akarsz, kiálthatsz segítségért (lapozz a **200**-ra), vagy megpróbálhatod lefegyverezni a hang gazdáját (la-pozz a **292**-re).

112.

Óvatosan utána lopódzol. A Begyűjtő kisétál a kráter-ből, és odamegy a közelben várakozó kristályhintó-hoz. A hintóba két ektovult van befogva, a közelben pedig egy apró kristályszellem áll, aki mélyen megha-jol, amikor megpillantja a gazdáját. Aztán elindulnak. Megpróbálod követni őket, de a hintó túl gyors a szá-modra, így magadra maradsz ezen a kietlen kristályvi-déken. Kalandod itt véget ér.



113.

Ideje továbbállni, a lovad azonban megtagadja az engedelmességet. Vadul felágaskodik, ledob magáról, és futásnak ered. Sajnos ügyetlenül estél, a lábad a tested alá szorult. Amikor megpróbálsz felállni, a beléd nyilalló fájdalomtól kis híján elájulsz. Egy pillanatra el is sötétül előtted a világ. Amikor ismét kitisztul a látásod, fekete csillagok táncolnak a szemed előtt. Fülsiketítő zúgás vesz körül. A fájdalom ismét beléd nyilall. Lapozz a **336**-ra.

114.

Enyhe nyomást érzel a válladon. Odafordítod a tekintetedet, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Megborzongsz, és gépiesen meg akarod ragadni. A kígyó azonban gyorsabb, és egy szemvillanás alatt a nyakad köré tekeredik. – Ismerd meg Caduceust – mondja a varázslónő. Lapozz a **307**-re.

115.

A szörnyeteg körvonalai nem rajzolódnak ki világosan, állandóan remegnek, ahogy feléd nyomul. A szemed megfájdul ennek az undorító, fekélyes testnek a nézésétől is. Egyetlen állkapcsa csattog, ahogy vastag páncéllal védett testét feléd vonszolja. Ahogy mozog, az undor és bűz újabb hullámai söpörnek végig rajtad. Eszedbe jutnak Enthymesis szavai, és belefújsz a sípba. A vékony, sivító hangra egy pillanatra megrándul a szörnyeteg, de azért rendületlenül folytatja feléd az útját. Szádba veszed a sípot és folyamatosan olyan erősen fújod, ahogy csak tudod, miközben előhúzod a kardodat.

Maijem-Nosoth ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha nincs kardod, 2-vel gyengébben támadsz, és nincs módod *végzetes csapás* bevitelére. Ha legyőzted a lényt, lapozz a **316**-ra.

116.

Óvatosan haladsz a csúszós talajon. Körülötted örvénylik és kavarog a köd. Látod, amint különféle alakok mozognak mindenfelé a tejszerű atmoszférában. A köd minden hangot elnyel, egy recsegő, sivító hang kivételével. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **193**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **209**-re.

117.

Ahogy megmozdulsz, az őr elsüti a számszeríját. Ilyen távolságból gyakorlatilag lehetetlen hibázni. Félreugrasz, de a nyílvessző az oldaladba fúródik. Az éles fájdalomtól elveszted az egyensúlyodat, és legurulsz a lépcsőn. A lépcső alján keményen nekiütődsz a falnak, és az ütközés ereje még beljebb nyomja a nyílvesszőt az oldaladba. Kalandod itt véget ér.

118.

A nyílvessző kiröppen, és az őr mellkasába fúródik. Az felkiált fájdalmában, majd egyensúlyát vesztve lezuhan a falról az udvarra. Éppen gratulálsz magadnak a szép lövésért, amikor hangokat hallasz a másik irányból. Odafordítod a tekintetedet, és újabb őröket pillantasz meg, akik felrohannak a falra, és utánad kezdenek kutatni. Mivel nincs hová elbújnod, hamar kiszúrnak, és letepernek. Lapozz a **355**-re.

119.

Szomorúan kóborolsz a palotában, mígnem az egyik falon egy mágikus tükörre bukkansz. Egy szolga pattan eléd, és elmagyarázza, hogyan kell használni: azt tekinthetsz meg benne a világon, amit csak akarsz. A tükröt Kallamehrre állítod, hogy legalább a munkád gyümölcsében gyönyörködj egy kicsit. És valóban, a falvak ismét emberektől nyüzsögnek. Azonban amikor a kallamehri palotát veszed megfigyelés alá, látod, hogy Csöndes Sige lett Kallamehr új uralkodója. Sige észrevehette, hogy figyeled, mert feléd fordul, és gúnyosan elvigyorodik. – A Mélység lehet a tiéd – suttogja –, de Kallamehr az enyém, most és mindörökké! – Megmentetted hát Kallamehr lakóinak a lelkét, hogy most egy új zsarnok uralma alá kerüljenek.

120.

Meg kell küzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Második Sötét Elf	7	6
Harmadik Sötét Elf	7	6

Egyszerre küzdj meg a két Elffel! Mindketten támadni fognak minden Körben, de neked ki kell választanod, hogy melyiket támadod az adott Körben. A kiválasztott ellenfeleddel ugyanúgy kell megküzdened, mintha rendes harc lenne. A másik ellen dobj két kockával a Támadóerőd meghatározására a hagyományos módon. A különbség csak annyi, hogy ha a Támadóerőd nagyobb, mint a második ellenfeledé, az azt jelenti, hogy kivédted a támadását, nem pedig azt, hogy megsebesítetted. Persze ha az ő Támadóereje nagyobb, akkor ő megsebezett téged. Ha legyőzted az Elfeket, lapozz a **311**-re.

121.

Ahogy végignézel az utcán, észreveszel két durva kinézetű parasztot, akik téged bámulnak mereven. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy valójában nem *téged* néznek, hanem valahová *mögéd* irányul a tekintetük. Hátrafordulsz a nyeregben, és papi ruhás férfiak és nők hosszú, csendes sorát látod, amint téged követnek. Ügetésre fogod a lovadat, de egy másik sor pap tűnik fel előtted. Az egyikük kirántja a gyeplőt a kezedből. Nincs mit tenned. A papok körülzárnak, és felemelik a botjaikat. Lapozz a **239**-re.

122.

A Troll óvatosan körbekémlel, ahogy közelebb lépsz, de egyelőre nem csinál semmit, lesi, hogy te mit teszel. Nem tűnik ellenségesnek; leginkább azzal törődik, hogy kipiszkálja azt a valamit, ami a lyukban van. Eddig nem sok sikerrel járt, mert annyi esze nincs, hogy felfogja, mennyivel simábban menne a dolog, ha letépkedné az ágakat a facsemetéről, mert azok mindig beleakadnak a lyuk szélébe. Ha megtámadod a Trollt, lapozz a **6**-ra. Ha javaslod neki, hogy tépje le a gallyakat és leveleket a fácskáról, lapozz a **345**-re.

123.

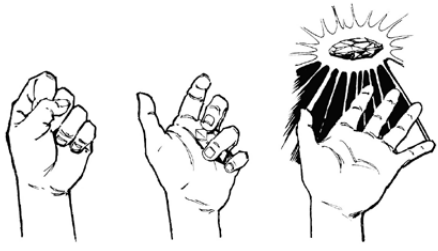
Az út lassan lefelé vezet, és az erdő talaja is egyre puhábbá válik. Nemsokára mocsaras területen vagy kénytelen átgázolni. A sár cuppog a csizmád alatt. Legyek zsongnak körülötted, és a rekkenő hőség kiszívja minden erődet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Egy órányi kimerítő sárdagasztás után a talaj emelkedni kezd, és az ösvény egy másikkal találkozik. Semmi sincs, ami alapján megkülönböztethetnéd ezt a környéket az erdő többi részétől. A két út között azonban mégis választanod kell. Merre mész? Ha jobbra, lapozz a **132**-re. Ha balra fordulsz az új ösvényre, lapozz a **231**-re.

124.

Egy darabig sikerült felmásznod, amikor megcsúszol, és lezuhansz a láncról a kemény kristálytalajra. Vonj le annyi pontot az ÉLETERŐDBŐL, amennyit az előbb dobtál. Ha ismét próbálkozni akarsz a lánccal, dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, lapozz a **219**-re. Ha az eredmény 1–5, ismét leestél, és a dobott számnak megfelelő ÉLETERŐ pontot vesztettél; ha akarsz, újra próbálkozhatsz. Ha inkább úgy döntesz, hogy megvizsgálod a nyikorgó hang forrását, lapozz a **237**-re.

125.

Amikor eléred a falu határát, a sereg már nem látható, de tudod, hogy csak idő kérdése, hogy elsöpörjék ezt a települést is. Furcsa, de a kapu zárva van, így aztán leszállsz a lovadról, és ököllel többször megütögeted, hogy beengedjenek. Még időben pillantasz fel, hogy egy arcot láss a kapu tetején, amely azonban gyorsan visszahúzódik, amikor felemeled a tekintetedet. A túloldalról egy remegő hang arra kér, hogy távozz innen. Megpróbálod elmondani a rémült falubelieknek, hogy veszélyben vannak, és menekülniük kell, de hiábavaló az igyekezeted. Sőt, már mialatt beszélsz, a fekete horda feltűnik a hegytetőn. Sorsára hagyod hát a falut, és továbblovagolsz. Lapozz az **53**-ra.



126.

Sorsára hagyod a szerencsétlent, és kimész a teremből. Készülsz felmenni a lépcsőn; mielőtt azonban elindulhatnál, halk koppanást hallasz a hátad mögül. Megfordulsz, hogy kiderítsd, mi az, de túl későn. A fejeden tompa ütést érzel, és elveszíted az eszméletedet. Lapozz a **355**-re.

127.

Nagy levegőt veszel, és a rácsba kapaszkodva lemászol a vízfelszín alá, ameddig szilárd talajt nem ér a lábad. A rács alja és a folyómeder között van egy kis rés, amelyen át tudnál úszni. A vizet halványan megvilágítja a fenti fáklya fénye. Ahogy közelítesz a rés felé, észreveszed, hogy a folyómederben szanaszét kincsek hevernek. A tekinteted megakad egy ékszerekkel kirakott kardon. A gombja egy hatalmas, kék drágakő, mely lüktető fénnyel izzik. Ha leúszol, hogy megszerezd a kardot, lapozz a **247**-re. Ha inkább átúszol a rács alatt, lapozz a **377**-re.

128.

Bemész az egyik közeli házba, hátha itt sikerül találnod valamit, ami segíthet az elhagyott falu rejtélyének megfejtésében. Hamar felismered, hogy egy varázsló vagy druida házába csöppentél. Illatos szárított növények hevernek, bűbájos könyvek és tekercsek sorakoznak, valamint színes folyadékokat tartalmazó üvegcsék csillognak egy asztalon, a jobb kéz felőli sarokban. Tőled balra egy ismeretlen rúnákkal telefaragott asztal áll, amelyen egy félig elfogyasztott sonkát látsz. A szemközti falnál egy sor marionett bábu lóg, a madzagjaik egy szekrény tetejére vannak erősítve. Ha bemész, és megvizsgálod őket, lapozz a **244**-re. Ha a varázsló asztalát néznéd meg, lapozz a **333**-ra.

129.

Vad tempóban űzöd a lovadat az ismerős kallamehri tartományon át. Csak vizet venni állsz meg néha. Leküzdöd az állandó kísértést, hogy mindenkit figyelmeztess a közelgő veszélyre. Egészen addig folyik ez a vad hajsza az idő ellen, amíg a lovad rogyadozó lépteiből rá nem jössz, hogy szegény pára már nem bírja sokáig. Pihenned kell, ha el akarod érni Kallamehrt. A lovad már majdnem kileheli a lelkét, amikor eljuttok Kamadanig, a gazdag kereskedővárosig. Egy lovászfiú lesegít a nyeregből, mert igen fáradtnak látszol, és már azonnal mész is a vendéglőbe. Intesz a

kocsmárosnak, föltámolyogsz a lépcsőn, és belépsz a legelső üres szobába. Kimerülten a rozoga ágyra roskadsz. Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a **44**-re. Ha nincs, lapozz a **9**-re.

130.

Elgyalogolsz ahhoz a fogadóhoz, ahol először megszálltál, mielőtt elhagytad volna Kallamehrt. Mi történhetett Lady Carolinával? Az egyik percben még az életedet tetted kockára a város érdekében, a másik percben pedig gyakorlatilag levegőnek néztek. Nyomasztó gondolataid között hánykolódva egy nyugtalan éjszakát töltesz el a fogadóban. Jelölj be egy időkockát. Másnap visszamész a palotához, és látod, hogy nem te vagy az egyetlen, aki szeretne bejutni. A helyi polgárok hosszú sora kígyózik szomorúan a palota bejárata előtt. Beállsz a sorba, és fülelsz az emberek beszélgetésére, hátha megtudsz valamit Lady Carolina haláláról. Egyesek azt állítják, elemésztette a férje tragikus halála utáni szomorúság, míg mások szerint bizonyos sötét erők a felelősek. Lassan beérsz a palota udvarára, és megpillanthatod Lady Carolina szépen felravatalozott holttestét. A ravatal mögött az emelvényen Madhaerios, Ikhtiyani Dunyazad, Asiah Albudur és Csöndes Sige ül. Lapozz a **344**-re.

131.

Ha van nálad varázsital az alábbi feliratúak közül: „Arahl”, „Zazzaz”, „Ghulsh”, akkor beleöntheted őket (nem muszáj mindegyiket) a lébe. Jegyezd fel, mely varázsitalokat öntötted a serlegbe. Ha vársz, hogy megnézd, mi történik, lapozz a **68**-ra. Ha belekortyolsz a folyadékba, lapozz a **45**-re.

132.

Az ösvény lassan fölfelé kanyarodik. Fárasztani kezd a végeláthatatlan gyaloglás. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Végül egy füves dombtetőre érsz, mely kopasz fejként emelkedik ki a fák tengeréből. Lepihensz a dombtetőn egy kicsit, és körbejártatod a szemed a látóhatárig nyúló, végeláthatatlan rengetegen. A dombról két ösvény vezet le az erdőbe. Melyiket választod? Ha azt, amelyik a nap irányába halad, lapozz a **231**-re, vagy ha a másik, sötétebb utat, lapozz a **312**-re.

133.

Az ösvény a víz folyásának irányában halad, és egy kis idő múlva bekanyarodik a fák közé. Nemsokára visszaérsz a hatalmas tölgyfához. Megörülsz, hogy a lovadat békésen legelészve találod. Felpattansz rá, és követed az erdőből kivezető utat, boldogan, hogy kiszabadulhatsz a sötét erdő zavaros ösvényei közül. Néhány perc múlva hátrapillantasz, és egy hatalmas, kék vizű tavat látsz ott, ahol az előbb még az erdő volt. Messze, a tó közepén az ismerős, vékony lábakon álló kunyhót pillantod meg. Úgy tűnik, Aletheiának megvannak a módszerei, hogy távol tartsa birodalmától a nem kívánt látogatókat. Most, hogy van fegyvered, ideje szembenézned az ellenséges sereggel… egyedül. Lapozz a **325**-re.

134.

Húzd le a *Kalandlapodról* a tárgyat, amelyet Barolónak adtál. Barolo megköszöni az ajándékot, és jó szerencsét kíván a küldetésedhez. Búcsút intesz, és ellovagolsz. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **290**-re.

135.

Egy Anemorus áll előtted, ez egy fekete, hólyagos bőrű szörnyeteg. A feje helyén rózsaszín csápok tekeregnek. Nincsenek végtagjai, ezért erőteljes, fekete farkával vonszolja magát a talajon – egyenesen feléd. Ha nincs kardod, lapozz a **184**-re. Ha van, meg kell küzdened az Anemorusszal!

Anemorus ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 10

Ha megölted, lapozz a **357**-re.

136.

Tempósan lovagolsz tovább, megpróbálsz minél többet behozni az elvesztett időből. Ha úgy döntesz, hogy inkább toronyiránt mész, nem pedig az utat követed, lapozz a **287**-re. Ha mindig az úton mész, lapozz a **256**-ra.

137.

Besurransz az istállóba. A lovak idegesen mocorogni kezdenek, de hamar elcsöndesednek, amikor halkan suttogva megnyugtatod őket. Kényelembe helyezkedsz egy halom szalmán, és megvárod a hajnalt. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **276**-ra.

138.

Meggyújtottad már a jheera fáklyádat? Ha igen, lapozz a **199**-re. Ha nem, lapozz a **171**-re.

139.

Egy kicsit megizzadva az átélt veszedelmektől, visszatérsz a lovadhoz. Folytatod az utad az erdőn keresztül. Jelölj be egy időkockát. Az út lejteni kezd, majd számtalan kanyar után egy gyors folyású patak partjára jutsz. A nap már alacsonyan jár a látóhatár fölött, a levegőt rovarok hangja tölti meg. Egy kicsiny, rozoga falucskát pillantasz meg. Amikor beérsz, furcsa lakói egy pillanat alatt körülvesznek. Sokkal barátságosabbak, mint amilyenekkel eddigi utad során találkoztál. Felcsillan a remény, hogy végre tisztességes vendégszeretetben lesz részed ma este. Reményeid valóra válnak, amikor a helybéliek betessékelnek egy házba, majd étellel és itallal kínálnak (adj 4-et az ÉLETERŐ pontjaidhoz). Jól érzed magad ezeknek az egyszerű embereknek a társaságában. Kis idő múlva valami kavarodás hangja hallatszik be, és a falusiak közül jó páran kisietnek az utcára. Ha követed őket, lapozz a **66**-ra. Ha inkább a kunyhóban maradsz a vendéglátóiddal, lapozz a **385**-re.

140.

Egyenesen az istállóba vezetnek, hogy új lovat válassz magadnak. Kiválasztasz egyet, és nekiállsz felszerszámozni, amikor látod, hogy a magas Sige közeledik. A hangját szinte alig hallani, amikor megszólal, nem véletlen, hogy a „Csöndes” nevet kapta. Elmondja, hogy van nála egy értékes varázstárgy, amely az Istenek áldását viseli, és segíteni fog majd az utadon. Ez egy igen ritka növényekből készült varázsamulett – ha a nyakadon viseled, nem lesz szükséged alvásra. Az

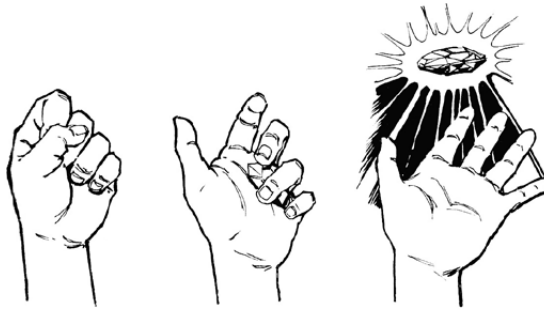
amulettet Sige szolgája nyújtja át. A lassan csoszogó alak csuklyát visel, nyilván, hogy elrejtse visszataszító arcát a szerencsétlen. Sige biztonságos és sikeres utazást kíván. Összepakolod a felszerelésedet, és kimész a palota udvarára. Mindenfelé emberek sürögnek-forognak. Nincs idő érzelmes búcsúzásra, felugrasz a lovadra, és a tömegen át lassan a palota kapujához lovagolsz. Gyorsan végigügetsz a Kova utcán, és nemsokára Kallamehr főkapuja előtt találod magad. Lapozz a **329**-re.

141.

– Silány darab! – mondja Bythos. Feléd nyúl, kiragadja kezedből az Arany Öklöt, és áthajítja a válla fölött. Mélyet lélegzik, és fagyasztó leheletet küld rád. Kristályok jelennek meg a bőrödön, de gyorsan elolvadnak. Bythos feléd indul. Ha elmenekülsz, lapozz a **335**-re. Ha felveszed a harcot, lapozz a **149**-re.

142.

Oda gázolsz, ahol az öregember teste eltűnt a borban. Ahogy lefelé mereszted a szemed, hogy kifürkéssz valamit a sötétvörös, iszapos folyadékból, egy kar lendül ki a bor alól, és megragadja a lábadat. Egyensúlyodat vesztve, fejjel előre a sötét lébe zuhansz. Egy pillanat múlva ellenfeled máris a hátadon térdel, megragadja a válladat, és megpróbál lenyomva tartani. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÉLETERŐD, lapozz a **391**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÉLETERŐD, lapozz a **107**-re.



143.

Luthaur egy görbe, széles pengéjű karddal küzd, melynek éle fekete. Amikor a penge a húsodba vág, rádöbbensz, mi is az a feketeség. Luthaur kardja mérgezett – ez nem éppen egy hőshöz méltó cselekedet. Érzed, amint a méreg szétáramlik a testedben. Az emelvény padlójára rogysz, utolsó leheleteddel még megátkozva az árulót. Aztán nem mozdulsz többé.

144.

Felkapod a kialudt jheera fáklyát, és újból izzítani kezded. A levelek felizzanak és lángot fognak, épp amikor az első darazsak berepülnek a barlangba. A barlang hátuljába szaladsz, és vegyes érzelmekkel figyeled, amint a darazsak körülrajzanak. Egy pillanatig kétségeid támadnak a füst hatását illetően, de aztán észreveszed, hogy a darazsak elkezdenek lepotyogni a földre. Nem sokkal később a barlang talaját már vastagon borítják a darázstetemek. Megbizonyosodsz róla, hogy tiszta a levegő, és kimerészkedsz a szabadba. A sereg irányába indulsz. Lapozz a **235**-re.

145.

Csak ülsz, és a kunyhót lesed, hátha felfedezed az életnek valami jelét. Vörös ködfátyol táncol a szemed előtt. Csak most ébredsz rá, mennyire igénybe vett az út az erdőn keresztül. Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a **152**-re. Ellenkező esetben lapozz a **29**-re.

146.

Elvonszolod magad a csáptól, és felkapaszkodsz a kristályfelszínre... és megpillantod az előbbi lényt, amint éppen rád vár. Lapozz a **135**-re.

147.

Felhúzod a számszeríj idegét, és beillesztesz egy nyílvesszőt. Gondosan célzol, és lősz. A Troll fájdalmas üvöltése a válasz. A szörnyeteg megáll, és rád bámul a túlpartról. Azonban mielőtt még újra lőhetnél, gyorsan odébb trappol, és eltűnik a szemed elől. Lapozz a **381**-re.

148.

Egy fekete árnyék lebeg a fejed fölött – de mielőtt még alaposabban szemügyre vehetnéd, éles visítást, majd gurgulázó, bugyborékoló hangot hallasz, és valami ragadós, zöld massza spriccel az arcodba. Fájdalom nyilall a fejedbe, és kínodban elengeded az ablakpárkányt. Hangos puffanással zuhansz a földre, a sav az arcodon pedig elvégzi gusztustalan feladatát. Kalandod itt véget ér.

149.

Bythos meglepetten hátrál egy lépést. – Begyűjtő! Miféle árulás ez? – üvölti. A hátad mögötti ajtó kinyílik, és köpenyes alakok özönlenek be rajta. Előrántod a kardodat, de használni már nincs idődd. A csontváz lények lefognak, és uruk elé állítanak. Lapozz a **313**-ra.

150.

Bevonszolod az őrök tetemét egy közeli árokba, és belépsz a palota udvarára. Legelőször egy szolgával találkozol: egy nehéz ládát cipel meggörnyedve az istállók felé. Amikor meglát, feléd int, és megkérdezi, mit keresel errefelé. Elmondod neki, hogy sürgős üzenetet kell átadnod Lady Dunyazadnak. A szolga egy kicsiny várószobába vezet, és megígéri, hogy értesíti a nemes hölgyet. A szolga elsiet, te pedig leülsz, és vársz. Lapozz a **310**-re.

151.

Lemászol a kötélen az udvarra, vigyázva, hogy mindvégig az árnyékban maradj. Elindulsz vissza a szobádba. Amikor felnézel, egy őrt pillantasz meg, amint a fenti gyilokjárón sétál végig. Ha fent maradtál volna még egy kis ideig, biztosan észrevett volna. Lapozz a **204**-re.

152.

Egy darabig vársz, de aztán nem bírod tovább türelemmel. Halk mozgolódást hallasz a kunyhóból, de semmi sem történik. Kiáltasz egyet, de nem kapsz választ. Úgy döntesz, hogy magadra vállalod a kezdeményezést. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a **254**-re. Ha felmászol az egyik lábán, lapozz a **202**-re.

153.

Lovad oldalába vágod a sarkantyúidat, és a ló kelletlenül bár, de megindul a lejtőn. Minél közelebb kerülsz a tömeghez, annál inkább megdöbbent ez az iszonyúan sok ember. A büdös szag egyre erősebb, valósággal át kell vágnod magad rajta. Ha Mema veled van, lapozz a **283**-ra. Ha nincs, lapozz a **306**-ra.

154.

A Begyűjtő abbahagyja a kántálást, amikor megpillant téged. Lehajol, felvesz egy kristályt, és két kezével lándzsává nyújtja. A következő pillanatban már zúgva repül feléd a kristálylándzsa. Lapozz a **105**-re.

155.

Egy idő múlva beérsz a legközelebbi faluba, de ezzel el is ment a napod hátralévő része. Most már, bárki is lovagolt kémkedni keletre, mérföldekkel előtted járhat – még úgy is, hogy te indultál előbb Kallamehrből. A faluban azonban megkülönböztetett figyelemmel bánnak veled. Az öregek hamar felismerik a tekercseden lógó pecsétbe ütött jelel, és gyorsan felszerelik számodra a falu leggyorsabb lovát. Kis idő múlva dübörögve kivágtatsz a faluból, hogy megpróbálj behozni valamennyit az elvesztegetett időből. A nap félig már lebukott a látóhatár mögé, hosszú, szürke árnyak kúsznak a tájra. Hirtelen egy batyut veszel észre, mely az úton fekszik előtted. Ha nem törődsz vele, és továbblovagolsz, lapozz a **301**-re. Ha megállsz, és megvizsgálod, lapozz a **249**-re.

156.

– Talán sikerül felébresztenem! – feleli Asiah. Az emberek hitetlenkedve néznek rá. – Nagyon jó. Nem rontom el a ceremóniát. – Feláll, Lady Carolinához lép, megcsókolja a kezét, aztán elsimítja a hajat a Lady homlokából. – Ideje fölébredned, kedvesem – mondja. De az emberek ideges mozgolódását kivéve csend honol az udvaron. Dunyazad az őrökhöz fordul, és csöndesen megszólal: – Tartóztassátok le ezt a szemtelen fickót. – Mielőtt még megmozdulhatnál, az őrök letepernek. Lapozz a **355**-re.

157.

Nagyot sóhajtasz, majd a lángok közé ugrasz. Meglepetésedre azonban nem érzel semmiféle hőt, a tűzfal csak illúzió volt. Egy szűk kamrába jutsz, alaposan meglepve ezzel az ott lévő négy ezüstbőrű, emberszerű lényt. Ezek jól felszerelt és jól felfegyverzett murkuronok. Hárman éppen egy nagy vasajtóval küszködtek, amikor berontottál a szobába, míg a negyedik csak ott állt. Ha azonnal megtámadod őket, lapozz a **195**-re. Ha megvárod, hogy először ők reagáljanak, lapozz a **253**-ra.

158.

Végigfutod a könyveket és a tekercseket, de az érthetetlen szöveg nem sokat mond neked. Az üvegcsék azonban sokkal ígéretesebbnek tűnnek. Jó néhány már megrepedt, és a tartalmuk elfolyt; néhány azonban megmaradt épségben. Kiválasztasz közülük három olyat, amelyek nem tűnnek mérgezőnek. Mindhárom üvegcse valami gusztustalan, füstölgő, barna folyadékot tartalmaz. Mindhárom címkéjét ugyanazokkal a szálkás betűkkel írták. Megkockáztathatod, hogy a helyszínen megkóstolj egy-két üvegcsét, de úgy is dönthetsz, hogy inkább elteszed, és magaddal viszed őket (akár mind a hármat is). Ha úgy döntesz, hogy elpakolod, jegyezd fel őket a *Kalandlapodra*. Azonban ne csak a nevüket írd fel, hanem azt a fejezetszámot is, ahová lapoznod kell, ha egyszer belekortyolsz valamelyikbe. Bármelyik italt bármikor megihatod, amikor ital fogyasztására alkalmasak a körülmények (vagyis, ha éppen nem harcolsz valakivel). Ne feledd el felírni azt a fejezetszámot, ahol az ital felhörpintése előtt állsz, ugyanis ha elfogyasztottad az

üvegcse tartalmát, ezen a feljegyzett számon kell ismét folytatnod a történetet. Iváskor jegyezd fel azt is, hogy kiürült a megfelelő üvegcse, ugyanis mindegyikben csak egy adagnyi ital van.

Ha megiszod a „Ghulsh” nevű italt	Lapozz a **258**-ra.
Ha megiszod az ‚Arahl” nevű italt	Lapozz a **285**-re.
Ha megiszod a „Zazzaz” nevű italt	Lapozz a **369**-re.

Hogyha befejezted az italok megvizsgálását, lapozz a **270**-re.

159.

Szomorúan megcsókolod Lady Carolina kezét, és csatlakozol az udvar falai mellett felsorakozó egyre nagyobb tömeghez. Órákba telik, amíg mindenki lerója kegyeletét. Végül a szolgák felhelyezik a koporsó fedelét. Madhaerios idegesen előrelép, és a tömeghez szól. Ünnepélyes hangon elmondja az ilyenkor szokásos halotti beszédet. Egy kis szünet után ismét megszólal, és megerősíti a Kallamehr biztonságáról szóló híreket. Az árulók kivégzéséről beszél, meg a Bei-Han elleni hadműveletek sikeréről. Végül közli, hogy mivel Lady Carolinának nincs törvényes örököse, ő veszi át a bárói címet. A ceremónia véget ér, a főnemesek elvonulnak, és az udvar is kezd lassan kiürülni. Szomorú vagy, de az agyad máris a következő teendőkön gondolkodik. Ha elhagyod Kallamehrt, lapozz a **183**-ra. Ha úgy döntesz, hogy itt maradsz, és folytatod a nyomozást, lapozz a **252**-re.

160.

Az öregasszony kétségbeesetten felsikolt, majd térdre zuhan. – Elvesztünk! Mindnyájan meghalunk! Elhagyott a megmentőnk! – Megfordulsz, hogy elmenj innen, de a parasztok körbefognak, és kétségbeesetten könyörögni kezdenek. Amikor félre akarod tolni őket, a kétségbeesésük erőszakba csap át. Néhányan visszafutnak a kunyhóikhoz, és rozsdás vasvillákkal, kaszákkal térnek vissza. Ha felveszed velük a harcot, lapozz a **191**-re. Ha inkább teljesíted az öregasszony kérését, lapozz a **208**-ra.

161.

Ahogy előrántod a kardodat, Bythos felkiált: – Árulás! – Majd mély lélegzetet vesz. Előreugrasz, remélvén, hogy a nagy test lassan mozdul. De nincs szerencséd. Bythos fagyasztó leheletet küld rád. A bőrödön kristályok jelennek meg, és kezdenek növekedni szédületes sebességgel. Nemsokára nem sokban különbözöl az odakint a ködben sorakozó több ezer kristályszobortól, melyek a Mélység Urának birodalmát díszítik.

162.

A rácsos csapóajtóhoz lépsz. Egy zár van rajta, de amikor lehajolsz, hogy kinyisd, kiderül, hogy a zár nincs rácsukva. Könnyedén felemeled a rácsos ajtót, és benézel, hogy felmérd, el tudod-e innen érni a férfit. Sajnos túl messze van tőled. Szólsz neki, hogy ha tud, kapaszkodjon közelebb. Feltételezed, hogy az izmos férfi Ramedes, a Legyőzhetetlen, Lady Carolina bajnoka. A férfi nekilát a kijárat felé araszolni. Hirtelen észreveszed, hogy valaki van mögötted – de már késő, az a valaki erőteljesen hátba rúg, te pedig fejjel előre belezuhansz az alattad tátongó sötétségbe. Lapozz a **175**-re.

163.

Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik el, így reggel folytathatod az utad. Fogynak a kilométerek, és egy idő múlva egy hegyláncot pillantasz meg a láthatáron. Áthaladsz néhány falun, és meglepődsz, menynyire mogorván bánnak veled az emberek. A bajszuk alatt motyognak valamit, amikor elhaladsz mellettük, és amikor megkérded őket, merre tölthetnéd meg a kulacsodat, mintha észre sem vennének. A nap már alacsonyan jár, amikor megérkezel Hashra városába. Itt emelkedik Fourga temploma. Még lovagolhatnál napnyugtáig, de akkor ismét a vadonban kellene töltened az éjszakát. Jelölj be egy időkockát! Ha továbblovagolsz, lapozz a **26**-ra. Ha szállást keresel a Fourga templomban, lapozz a **4**-re.

164.

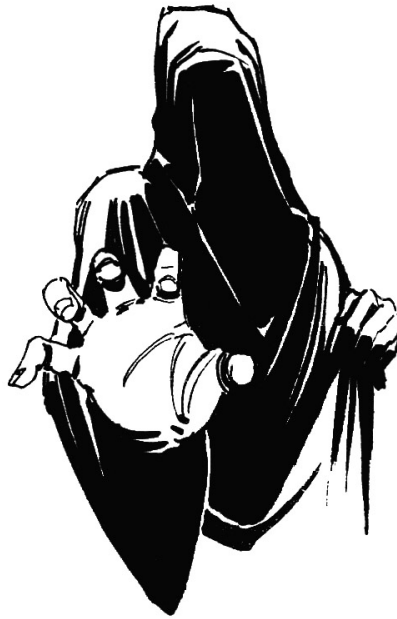
Elindulsz a kristálysíkon, és egy idő múlva egy hatalmas, talajba ágyazott fémgyűrűt pillantasz meg. A gyűrűtől vastag lánc vezet egyenesen felfelé egy felhőbe, ahonnét a nyögés hallatszik. A lánc legalább olyan vastag, mint a tested. Nehéz munka, de végül is nem lehetetlen megmászni. Ha megpróbálkozol vele, lapozz a **294**-re. Ha inkább kinyomozod, hogy mi az a nyikorgó hang, amelyet halványan még mindig hallani lehet, lapozz a **237**-re.

165.

Visszatérsz a szobádba, és a szalmazsákodon hánykolódva töltöd el az éjszaka hátralévő részét. Másnap reggel egy palotaőr ront a szobádba, és követeli, hogy azonnal kövesd. A tegnapi várószobához vezet, és sietve betuszkol az ajtón. Amint azonban elhaladsz az őr előtt, egy kardmarkolat csattan a tarkódon. Előrebuksz, és elveszíted az eszméletedet. Lapozz a **355**-re.

166.

Átkutatod az Ogre és a Goblin holttestét, de néhány falatnyi gusztustalan ételnél több dolgot nem találsz náluk. Folytatod az utadat. Jobbra tőled nagy kupacokban nőnek a gyűszűvirágok. Kis idő múlva az ösvényből egy másik ágazik le jobbra. Ha már három számot látsz felírva a *Kalandlapodon*, lapozz az általuk mutatott fejezetszámra. Ellenkező esetben, ha jobbra akarsz menni, írj fel egy 3-ast a *Kalandlapodra*, és lapozz a **268**-ra. Ha egyenesen haladsz tovább, írj fel egy l-est a *Kalandlapodon* lévő számok mögé, és lapozz a **17**-re. Ha már szerepel a *Kalandlapodon* valamelyik leírandó szám, akkor a másik lehetőséget kell választanod.



167.

Körbenézel a füst borította szobában, hátha találsz valami menekülési módot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **392**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **323**-ra.

168.

A kristályharcosok közel nyomulnak, és magasra emelik a kalapácsukat... fegyver nélkül kénytelen vagy beletörődni a sorsodba. Kalandod itt véget ér.

169.

Ahogy Luthaur teste lezuhan az emelvényről, elteszed a kardodat, és a négy főnemes felé fordulsz. Az őrök hátulról körülvesznek. – Nem vagyok áruló – mondod –, a Rangor ház hű alattvalója vagyok. – Elmeséled, hogy valaki szándékosan meg akart akadályozni abban, hogy elmondd a híreket a keleti invázióról – valaki, aki együttműködik az ellenséggel! Ha a négy főnemes közül árulással vádolsz valakit, lapozz a **334**-re. Ha nálad van a Lepecsételt Medalion, és el akarod mondani, hogyan jutottál hozzá, lapozz a **320**-ra.

170.

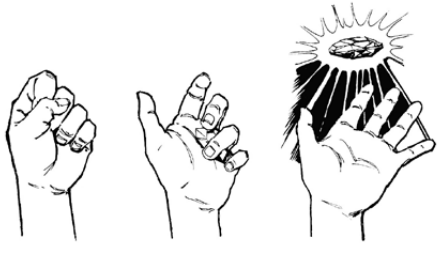
Merítesz egy kis vizet a falu kútjából, és lemosod Memáról a ragadós masszát. Ezt jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **396**-ra.

171.

A fekete felhő rémisztő sebességgel közeledik. Ügyetlenül babrálsz a taplódobozoddal, miközben dermedt ujjaidat átkozod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **217**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **284**-re.

172.

A lény megpróbál átsurranni a lábaid között, de te lenyúlsz, megragadod, és a hátára ülsz, hogy ne tudjon elfutni. A lény csúszós, te pedig nem látsz, de valahogy mégis sikerül keményen megmarkolnod a nyaka körül. A kezed már mozdul, hogy a lény fejét a padlóhoz csapd, amikor az váratlanul sírni kezd. Vársz egy kicsit, hogy kitisztuljon a szemed. Amikor a látásod visszatér, egy szánalmas kislányt pillantasz meg, akit a feje búbjától a talpáig valami büdös, zöldes masszsza borít. Óvatosan elereszted a kislányt, de a biztonság kedvéért azért elveszed tőle azt a kis fúvócsövet, amellyel a szemedbe fújta az iménti port. Megkérdezed tőle, hogy hívják. Lapozz a **315**-re.



173.

Egyet lépsz az ezüstbőrű lény felé, mire az szomorúan megrázza a fejét. Kinyújtott karjaiból lángok törnek elő, melyek azonnal beborítanak. Ezek a lángok azonban nagyon is valóságosak...

174.

Szinte megvakít az ablakon beáradó napfény. A piac zsibongása beszűrődik a csukott ablakon. Te verejtékben fürödve reszketsz, és még mindig a szellemalak jár az eszedben. Vajon ez valami figyelmeztetés volt, vagy egyszerűen csak a félelmed uralta el egy pillanatra az agyadat? Hirtelen az egyik kalandozó társad, Bedrah szakítja félbe a gondolataidat. Közli veled, hogy Lady Carolina vár. Felcsatolod a kardodat, és együtt mentek a megbeszélésre, hogy megtudjátok, kik lesznek az önként vállalkozók. Igaz, hogy már úgy döntöttél, hogy itt maradsz, és segítesz a város védelmének megszervezésében, most mégis megmásíthatod a döntésedet, ha akarod. Mit teszel?

Északra lovagolsz a hadseregért? Lapozz a **92**-re.
Keletre mész kémkedni? Lapozz a **104**-re.
Mégis inkább itt maradsz? Lapozz a **182**-re.

175.

Nagyot puffansz a verem puha talaján. Tőled nem messze gusztustalan, remegő tömeget veszel észre, melyből egy sárga, világító szem mered rád rosszindulatúan. A szem alatt egy hatalmas, fekete szájat látsz, melyből undorító, szürcsölő hangok hallatszanak. Ez egy Quagrant, egy sötét mágus által életre hívott rettentő szörnyeteg. Csak másodperceid vannak. Mit teszel?

Használod a fúvócsövedet, ha van nálad olyan, amely még nem volt használva? Lapozz a **378**-ra.

A Repülő Villámot használod, ha ismered? Lapozz a **328**-ra.

Megküzdesz a lénnyel? Lapozz a **314**-re.

Megpróbálsz a verem durva, köves falán felmászva elmenekülni? Lapozz a **18**-ra.

176.

Végre valahára találsz egy kis szőrös lényt, ami egy rothadó farönk mögé próbált elrejtőzni. Már menekülne, de későn. Utána nyúlsz, és berakod a hátizsákodba. Meglepően könnyen megtalálod a kunyhóhoz

a visszautat. Amikor ismét odabent vagy, a nő meglehetősen kedvesen üdvözöl. Bemutatja a kígyóját, Caduceust, és elmondja, hogy őt pedig Aletheiának hívják. Caduceus egészben nyeli le az ajándékodat, majd gyengéden a vállad köré tekeredik. Aletheia egy kicsit mesél magáról. Lapozz a **307**-re.

177.

Húzz le 1 adag élelmiszert és 4 Aranytallért a *Kalandlapodról*. Tasbadh mohón befalja az ételt, majd zsebre vágja az Aranyakat. Hangosat böfög: – Helyes, tegyük akkor el magunkat holnapra – ezekkel a szavakkal leveszi a pokrócodat a lovad nyerge mögül. – Jobb lesz, ha tüzet gyújtasz, hogy távol maradjanak a vadak! – mondja, majd kényelmesen elhelyezkedik a meleg pokrócban. Te pokróc nélkül, vacogva töltöd az éjszakát, javarészt a tüzet bámulod, és Tasbadh erőteljes horkolását hallgatod. Másnap reggel Tasbadh egy kicsit már jobban érzi magát, és ismét emlékeztet a testében lüktető Halálvarázslatra. Nem sok idő telik bele, máris útban vagytok Gebaan felé. Nemsokára beértek egy faluba, ahol is Tasbadh leugrik a lovadról, és besiet egy nagy épületbe. Az épületen rikító felirat díszeleg: „A Lila Kígyó”. Biztos, hogy a Gyógyító egy kocsmában lakik? Jelölj be egy időkockát. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a **121**-re. Ha nincs, lapozz a **109**-re.

178.

Úgy tűnik, az ellenfeled számított erre a lépésedre, és a hátad mögött bukkan fel. A kése megszurkálja egy kissé a nyakizmodat, de nem okoz nagy sebet. Egy kicsit odébb egy csoport városlakó bámul rád várakozóan. Lapozz a **200**-ra.

179.

Kardodat meglengetve a hintó felé rohansz. A kristályszellem rád néz, majd elmenekül. Felugrasz a hintóra, megragadod a gyeplőt, és az ektovultokra kiáltasz. Azok rád sem hederítenek. A hintó a legnagyobb erőfeszítésed ellenére sem mozdul meg. Itt maradsz hát ezen a végtelen kristályvidéken. Kóborolsz még egy darabig valamilyen irányba, míg végül teljesen le nem gyengülsz. A kalandod sikertelen véget ért.

180.

A Troll hamar eltűnik az aljnövényzetben, magával vonszolva a facsemetét. Megmosod az arcodat a folyó vizéből, és ily módon felfrissülve folytatod tovább a küldetésedet. Lapozz a **381**-re.

181.

Még javában a barlanglakó emberrel vagy elfoglalva, amikor a darazsak beözönlenek a barlangba. Nagyot rúgsz a primitív emberbe, és a fáklyáért ugrasz. Túl későn! A fáklya elaludt, a barlanglakó pedig túl tompa elméjű ahhoz, hogy felismerje a darazsak jelentette veszélyt. A kezében tartott csont hangosan csattan a koponyádon.

182.

– És ezért mennyit kérsz? – kérdi a zsíros hajú paraszt, és egy rozsda lepte kardra mutat a kereskedő pultján. – Ja, ez? – horkant fel az árus, és előhúzza a kardot a pulton fekvő nagy rakás kacat alól. – Több ez, mint amennyi pízed van, embör! Ez itten fangthane-i acél. Magam ástam ki néhány éve Kallamehr romjai alól, úgy ám. Ez túlélte a Nagy Kataklizmát, bizony ám, nem úgy, mint a gazdája. Micsoda zűr vót az!

Sok év eltelt már Kallamehr bukása óta. Te pedig osztoztál a város végzetében. A maradványaid temetetlenül és gyászolatlanul porladnak valahol a város romjai alatt.

183.

Nem vesztegeted az idődet, visszaszerzed a lovadat, és kilovagolsz a városból. Keleti irányba tartasz, ugyanazon az útvonalon, mint azokban a sorsdöntő napokban. Jelölj be egy időkockát. Ha hallottál Enthymesisről, és meg akarod keresni, lapozz az **5**-re. Ellenkező esetben lapozz a **325**-re.

184.

Ököllel semmire sem mész ez ellen a puha, gumiszerű csáp ellen. Lassan egyre lejjebb és lejjebb húz – és végül teljesen megemészt az ismeretlen szörnyeteg.

185.

Az őröknek elkerekedik a szemük csodálkozásukban, de azért elteszik a pénzt. Egyikük egy kicsiny várószobába vezet. – Mindjárt keresek valakit, aki tud segíteni – mondja, és elmegy. Vársz egy kicsit. Lapozz a **310**-re.

186.

Sietve az idegre illesztesz egy nyílvesszőt, és célba veszed a kárörvendő börtönőrt. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **227**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **240**-re.

187.

Átlépsz a gusztustalan, zöld tetemeken, és a pillanatnyi nyugalmat kihasználva megvizsgálod az imént felszedett tárgyakat: néhány szem formájú, megállapíthatatlan értékű drágakő, és egy ékszerekkel kirakott tiara. Tapasztalt szemed varázserejűnek ítéli őket. Elteszed a tárgyakat a zsákodba, és nekiindulsz az alagútban. Kis idő múlva egy kerek terembe érsz. Lapozz a **82**-re.

188.

Sikerült meglepned a fekete köpenyes alakot. Köhögni kezd, ahogy tiszta erődből a mellébe vágtál. Három Körig kell küzdened a Szárnyas Orgyilkossal. Ne feledd el, kardod nélkül nem áll módodban *végzetes csapást* bevinni; és mivel nem tudtál eleget pihenni, gyengébb is vagy: csökkentsd az ÜGYESSÉGEDET 2 ponttal (átmenetileg, a csata idejére). Mostani harc során nem teheted próbára a szerencsédet.

Szárnyas Orgyilkos ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 10

Ha a harmadik Kör végén még életben vagy, lapozz a **79**-re.

189.

A lövés túl alacsony, a nyílvessző a lábad között repül el. Vad kiáltást hallasz a hátad mögül. Megpördülsz, és egy Goblint pillantasz meg, aki kerekre nyitott szemekkel mered a hasából kiálló nyílvesszőre. – Jó lövés, Gok. Legközelebb *én* használom az íjat! – hörgi, és hátratántorodik. A számszeríjas Goblin pironkodva elhajítja számszeríját, és egy kést húz elő az övéből. Káromkodva neked ront. Felkészülsz a harcra, de még mielőtt elérne hozzád, egy kötél rántja fel a Goblint a lábánál fogva a levegőbe. – Elkaptuk! – szólal meg egy hang valahol a közeledben, és egy újabb Goblin ugrik elő a fák közül, kezében a kötél másik végével. Amikor megpillant téged, leesik az álla megdöbbenésében. Elengedi a kötelet (a társa hangos puffanással a fején landol), majd megfordul, és elmenekül. Magadban kuncogva továbbsétálsz. Csak a Goblinok lehetnek ilyen ügyetlenek! Kicsit odébb újabb Goblin hangokat hallasz. – Nyugi, Gublb, majd *én* szétverem a fejét. – mondja egy rekedtes hang. Mosolyogva megfordulsz, és egy *hatalmas* Ogre áll előtted! Apró, Goblin méretű fejéből gonosz pillantás lövell feléd. Mögötte ugyanaz a Goblin toporog idegesen, akivel először találkoztál.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Ogre	10	12
Goblin	5	4

Egyszerre csak az egyiket támadhatod, és az Ogréval kell kezdened. Ha mindkettőt legyőzted, lapozz a **166**-ra.

190.

A kardod villámként repül a Begyűjtő felé, és remegve megáll a mellkasában. A Begyűjtő előrehajol, megragadja a kard markolatát, és csikorogva kihúzza a testéből. Aztán magasra emeli a kardodat, és neked ront. Fegyver nélkül semmi esélyed nincs. Az utolsó dolog, amit még látsz, a kámzsa alól elővillanó csontváz arc.

191.

A falusiak nem képzett harcosok, ketten azonnal áldozatul esnek a csapásaidnak. De mögöttük másik három, sarlóval felfegyverkezett paraszt tűnik fel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Paraszt	4	3
Második Paraszt	3	3

Az első két paraszttal egyszerre kell megküzdened. Minden Körben mindketten támadnak, neked viszont minden Kör elején választanod kell, hogy melyikük ellen fogsz küzdeni az adott Körben. A kiválasztott ellenfeledre a normális harc szabályai szerint add le a támadásodat. A másik ellen a szokásos módon

határozd meg a Támadóerődet, ha viszont az nagyobb, mint az övé, nem sebzed meg, csak kivéded a támadását abban a Körben. Ha azonban az ő Támadóereje a nagyobb, a hagyományos módon sebet ejt rajtad. Ha legyőzted az első két parasztot, még egy harmadik állja el a lovad felé vezető utat.

Harmadik Paraszt ÜGYESSÉG 3 ÉLETERŐ 3

Ha győzedelmeskedsz, lapozz a **347**-re.

192.

Ahogy a lovad előrezuhan, megpróbálsz leugrani a nyeregből, de az egyik lábad beakad a kengyelbe, így keményen a földhöz csapódsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Feltápászkodsz a földről, és elkeseredve veszed tudomásul, hogy a büszke paripa egy szánalmas, bicegő lóvá változott. A kificamodott egyik mellső lábával kénytelen vagy a legközelebbi faluba vezetni a lovadat, és egy másikat kérni helyette. Lapozz a **155**-re.

193.

Egy ezüstös valami zúg el a füled mellett, és törik millió csillogó darabkára a földön. A szilánkok újból összeállnak, és egy tejszerű testű, végtag nélküli, szárnyas lény alakját veszik fel. A lény teste ütemesen lüktet. Egy erős csőr jelenik meg otromba fején, tejszínű szemei égő rosszindulattal pásztáznak körbe. Az ektovult körbekóválygog, amíg bele nem botlik egy ezüstkehelybe, amelyet aztán mohón felfal. Majd felszáll, és elrepül, átlátszó testében jól kivehetően lötyög a kehely. Ha van nálad számszeríj, és le akarod lőni az ektovultot, lapozz a **271**-re. Ellenkező esetben lapozz a **322**-re.

194.

Miközben azzal vagy elfoglalva, hogy visszanyerd a látásodat, hallod, amint az ajtó becsapódik, majd a rohanó léptek lassan elhalkulnak. Mikor végre ki bírod nyitni a szemed, egy üres szekrényt pillantasz meg, melyből ragacsos, zöld lábnyomok vezetnek ki. Ha még nem vizsgáltad meg a sarokban álló asztalt, most megteheted, lapozz a **158**-ra. De úgy is dönthetsz, hogy követed a lábnyomokat – lapozz a **206**-ra.

195.

A meglepetés okozta előnyödet kihasználva levágod az első Murkuront, és felkészülsz a másik három elleni harcra. Azok ijedten körülnéznek, de továbbra is az ajtónál maradnak. Túl későn döbbensz rá, hogy mit is akartak tulajdonképpen. Az ajtót nem betörni akarták, hanem épp ellenkezőleg: tartani, nehogy kinyíljon. Néhány másodperc múlva az ajtó feltárul, és zömök, pikkelyes lények özönlik el kamrát. A Kokomokoák a Murkuronokra rontanak, de négyen rád is jutnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kokomokoa	6	5
Második Kokomokoa	5	5
Harmadik Kokomokoa	5	6
Negyedik Kokomokoa	5	5

Egyszerre csak egy Kokomokoával küzdhetsz. Ne feledd el: ha nincs nálad a kardod, a Támadóerőd mindig 2-vel gyengébb, és nincs alkalmad *végzetes csapások* bevitelére. Ha legyőzted őket, lapozz a **370**-re.

196.

A kardod túl kicsi Bythos ellen, így nem tudsz *végzetes csapást* bevinni. Ha nálad van Barolo csuklópajzsa, az sem jelent számodra előnyt, ezért erre a csatára elveszted az általa nyújtott plusz 1 ÜGYESSÉG pontot.

Bythos	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a **291**-re.

197.

A szádhoz emeled Mema keskeny fúvócsövét, és erőteljesen belefújsz. Fekete porfelhő lő ki a csőből, és lassan visszaszáll rád. Egy pillanat múlva már köhögve és prüszkölve fetrengsz a padlón. Lapozz a **352**-re.

198.

Elmagyarázod az őrnek, hogy nem tudtál aludni, ezért jöttél fel ide, hogy friss levegőt szívjál. Az őr gyanakodva fogadja a mesédet. Közli veled, hogy itt csak a palotaőrség tartózkodhat. Udvariasan elnézést kérsz, és visszamész a szobádba; közben végig a hátadon érzed az őr éber tekintetét. Lapozz a **165**-re.

199.

A fekete darazsak felhője már körülötted örvénylik. Átkozódva veszed tudomásul, hogy a szél feltámad, és szétszórja a jheera füstöt. A darazsak neked rontanak. Ha felmenekülsz a hegyoldalon, lapozz a **386**-ra. Ha a jobb kéz felőli völgyben kanyargó folyó felé rohansz, lapozz a **42**-re. Ha a nemrég felfedezett barlang bejárata felé szaladsz, lapozz a **106**-ra.

200.

Segítségért kiáltasz, de az emberek csak nevetnek. – Szóval így akarnak híresek lenni manapság a hősök, mi? – kérdezi a mély hang. Hirtelen felismered, hogy Barolo az, a régi tőrvívó tanítómestered. Megragad a válladnál, és maga felé fordít, közben elteszi a kését. Észreveszed, hogy azóta faláb került a bal lába helyére, de Barolo nem tesz róla említést. – Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha velem tartasz – javasolja. Lapozz a **375**-re.

201.

Az egyik kristályharcos feléd indul, és meglengeti a kalapácsát. Megpróbálod védeni magad a kardoddal, de az ártalmatlanul lecsúszik a harcos testéről. Ha nálad van az óniksz jogar vagy az Arany Ököl, és gyorsan összetákolt bunkósbotként akarod őket használni, lapozz a **62**-re. Ha inkább megbirkózol a harcossal, lapozz a **305**-re.

202.

Megragadod a legközelebb eső lábat, és felkúszol rajta, mígnem eléred a kunyhó alját. Körbenézel, és egy nyílást fedezel fel a kunyhó padlójának a közepén.

Az egyetlen módja a bejutásnak, ha jól megkapaszkodsz az egyik tartógerendában, és lábbal előre belendíted magad a nyíláson. Lenézel, és innen a föld távolabbinak tűnik, mint azt előre elképzelted. Nyelsz egyet, és úgy döntesz, hogy megpróbálkozol a mutatvánnyal. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **337**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **229**-re.

203.

Egy idő múlva furcsa látványban van részed. Hosszasan, ameddig csak a szem ellát, kristályszobrok állnak katonás rendben. Amikor közelebbről is megvizsgálod őket, kiderül, hogy ezek valójában kristálytömbökbe zárt emberek. Ha viseled a színváltó sebet, lapozz az **52**-re. Ha nem, lapozz a **75**-re.

204.

Hirtelen fém csörrenését hallod a közeledből. A hátad mögött egy kicsiny fémajtó áll, mely a palota egyik külső épületébe vezet. A zárban most kulcs fordul. A falhoz lapulsz, és igyekszel moccanás nélkül állni az árnyékban. Az ajtó kivágódik (kis híján orrba vág), és hangok hallatszanak mögüle. Az egyik hang Luthauré, az áruló kalandozóé, aki lejáratott Dunyazad előtt. – Jó kis kalamajka, mi, fiúk? – mondja. – Igen, Luthaur, nem véletlenül hívják Ramedest Győzhetetlennek; még akkor is vagy egy tucat emberrel ért fel az ereje, amikor már annyi pia volt benne, amitől egy sárkány is feldobta volna a talpát. – Luthaur nevetve válaszol: – Ne izguljatok, ez a mostani harcos sokkal

könnyebb meló lesz. – Vajon rád gondolt? A hangok elvonulnak az udvar másik felébe. Ajtócsapódást hallasz, és ismét csönd vesz körül. Valami okból kifolyólag azonban nyitva hagyták azt az ajtót, amelyiknél állsz. Ha óvatosan belopódzol rajta, lapozz a **363**-ra. Ha visszaosonsz inkább a szobádba, lapozz a **165**-re. Ha az éjszaka hátralévő részét az istállóban elrejtőzve akarod tölteni, lapozz a **137**-re.

205.

Hatalmas nyomást érzel, amint a tested fájdalmasan visszazsugorodik eredeti méretére. A palota elhalványul a szemed elől, és elveszted az eszméletedet. Egy rizstáblában térsz magadhoz. Senki sincs a környéken, így hát feltápászkodsz, és elindulsz a legközelebbi úton. Az út egy faluba visz, de Kallamehr többi falujához hasonlóan ez is elhagyott, lakók nélküli. Végigsietsz szinte egész Kallamehren, de csak hasonló, üres falvakat találsz. Amikor a fővárosba érsz, csak akkor döbbensz rá igazán kudarcod súlyosságára. Legyőzted ugyan Bythost, de Kallamehr szinte összes lakója odaveszett. Több ezer ártatlan ember élete árán mentetted meg a bőrödet. Egy hős ilyet nem tenne sosem.

206.

A házon kívül a főkapu felé vezetnek a ragadós lábnyomok. Felülsz a lovadra, és követed őket. Sajnos a nyomok egyre halványabbak és halványabbak, és mire a kapuhoz érsz, már csak alig látszik valami a porban. Bele kell nyugodnod, hogy a lénynek sikerült meglógnia. Csalódottan visszafordulsz, és tovább folytatod az utadat. Lapozz a **22**-re.

207.

Kifeszíted a facsemetét a Troll halott ujjai közül. Nekilátsz, hogy letépkedd róla a leveleket, és begyömöszöld azokat a hátizsákodba. Amikor lecsupaszítottad a fát, megfordulsz, és visszamész a folyóhoz. Elindulsz a folyóparton haladó ösvényen. Lapozz a **133**-ra.

208.

Kitörő ujjongás fogadja a döntésedet. Visszakísérnek a kunyhóba, és még több ételt hoznak. Az öregasszony azt tanácsolja, hogy jól teszed, ha felkészülsz az előtted álló próbatételre. Amikor azonban megkérdezed, hogy miféle próbatételre gondol, nem tud választ adni. Minél többet beszél, annál érthetetlenebb lesz az egész, és lassan már a prófécia érvényességét is kezded kétségbe vonni. De hát mi okod lenne panaszkodni? Kényelmesen hátradőlsz, és a kunyhó tetején lévő kéménylyukon át a holdat nézed. Lapozz a **319**-re.

209.

Az alábbi tárgyak közül hány van a birtokodban: szem formájú drágakő, ékszerekkel kirakott tiara, ékköves mellvért, tollcsizma, Arany Ökör, gyönggyel beültetett koponya, óniksz jogar, kristálygömb? Ha k*evesebb, mint négy* van nálad, lapozz a **351**-re. Ha *négy vagy több* van nálad, lapozz a **393**-ra.

210.

Az őrök egy kicsit visszahőkölnek, amikor megpillantják a kardod pengéjét. Gyors pillantásokat váltanak egymással, majd az egyikük elkiáltja magát: – Elkapni! – Ha nálad van Sige varázsamulettje, és viseled is, lapozz a **83**-ra. Ellenkező esetben lapozz a **242**-re.

211.

A nyüzsgő hangyákkal borított kéz kinyúl, és megragad egy ott heverő botot. Aztán visszasüllyed a lyukba, míg bentről recsegő hangokat hallasz. Nem vagy egészen biztos benne, hogy mi folyhat a földhalom belsejében, de azért örülsz, hogy kimaradtál belőle. Lapozz az **58**-ra.

212.

Lassan a hintóhoz sétálsz, és bemászol az ajtón. A kristályszellem tiszteletteljesen meghajol előtted. Aztán magas hangon elkurjantja magát, mire az ektovultok mozgásba lendítik a hintót. Lélegzetelállító sebességgel suhantok a felhők között. Néhány perc múlva egy fantasztikus palota tornyai tűnnek fel a láthatáron. A palota körül százával röpködnek az ektovultok. Csak akkor fogod fel valójában a palota elképesztő méreteit, amikor a gigantikus bejárathoz értek. Az épület több száz méter magas, és úgy tűnik, ugyanabból a fajta kristályból építették, amely itt a talajt alkotja. Egy hatalmas terembe értek, ahol is a hintó megáll. Kiszállsz. Egy köpenyes alak siet eléd. – Elkéstél! – sziszegi. – Az Urunk nemsokára visszatér, és az ital még nincs elkészítve! Ha nem teljesíted a feladatodat, megtapasztalhatod Bythos kristályleheletét. Siess! – Az alak után sietsz. Átmentek egy másik, hasonló

méretű terembe. A terem közepén egy különös üst pihen. Amint közelebb érsz, rájössz, hogy ez voltaképpen egy több mint egy méter magas serleg. Egy másik csuklyás egyén kevergeti a folyadékot a serlegben. Várakozóan rád néz, hogy ürítsd ki a zsákodat. A zsák tartalmát a serlegbe öntöd, és figyeled, miként vált sötétzöldre a benne kavargó folyadék. A két kámzsás alak csöndesen elsétál, magadra hagynak a serleggel, és a benne bűzölgő undorító löttyel. Hogyha beleiszol az italba, lapozz a **45**-re. Ha beleteszel még valamit, lapozz a **131**-re. Ha felborítod a serleget, lapozz a **365**-re.

213.

Továbbmenvén az aljnövényzet átnyúlik az ösvényen is, így egyre nehezebb az előrehaladás. Csak kemény munkával tudod átvágni magad (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), de végül kiérsz egy tisztásra, ahonnan három másik ösvény indul. Ha a bal oldalit választod, lapozz a **123**-ra. Ha a középsőt, lapozz a **132**-re. Ha a jobb oldali ösvényen folytatod az utadat, lapozz a **32**-re.

214.

Három sötét árnyat különböztetsz meg. Ahogy közelebb érnek, és rájuk vetül a tűz fénye, látod, hogy Sötét Elfek. Ketten nekilátnak átkutatni a csomagodat, míg a harmadik feléd közelít óvatosan. Türelmesen kivárod a megfelelő pillanatot, amikor föléd hajol. A kardod széles ívet ír le, majd az Elf oldalában áll meg. Áldozatod hangtalanul a földre rogy. Felpattansz, kirántod a kardod a holttestből, és a másik két Elf felé fordulsz. Azok nagyot kiáltanak, és eleresztik a felszerelésedet. Lapozz a **120**-ra.

215.

A dübörgés egyre erősebb lesz, de a sötétségben nem látsz semmit sem. Hirtelen valami kemény, fémes dolognak ütközöl. A folyó átsodor egy rácsozaton, de nem esik semmi bajod. Körbenézel, és észreveszed, hogy a rácsozat tele van szórva csillogó tárgyakkal. Felveszel néhányat, majd érzed, amint a víz odébb sodor. A rácsozat egy kőbe vájt alagút szájához vezet. Az alagutat foszforeszkáló algák reszkető fénye világítja meg. A nyálkás alagútban két, kosarat cipelő Kokomokoát pillantasz meg. A nagyfejű, tömzsi, hüllőszerű lények rád emelik gonosz tekintetüket, majd eldobják a kosaraikat, és neked rontanak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kokomokoa	5	6
Második Kokomokoa	5	5

Ha nincs nálad a kardod, 2-vel csökkentsd a Támadóerődet, és nem vihetsz be *végzetes csapásokat.* Ha legyőzted őket, lapozz a **187**-re.

216.

Jó pár évvel ezelőtt Barolo volt a tanítómestered. Ő adta neked a mostani csodálatos kardodat is, miután meggyőződött róla, hogy épp eleget tanultál ahhoz, hogy kiérdemeld. Barátságosan meghív a házába, közben mentegetőzik, amiért egy kicsit nagy a rendetlenség. Kényelmesen elhelyezkedsz a felkínált székben, és belefogsz a régi kalandjaid elmesélésébe. Barolo közben a kezében méregeti, próbálgatja a kardodat, a szeme csillog örömében. A sarokból valami halk motoszkálás hallatszik. Fel akarsz állni, hogy megnézd, mi az, de Barolo gyorsabb nálad. Mielőtt még odafordíthatnád a fejed, megfordul a székben, és a kard kirepül a kezéből. Felkelsz, hogy visszahozd, és amikor megtalálod a sarokban, látod, hogy egy patkányt szúrt át. A dög még rángatózik egy kicsit. Barolo felkacag. – Ez az egyetlen trükk, amire sosem tanítottalak meg. – mondja. – Nem túl bölcs dolog ugyanis, ha a mester mindenre megtanítja a tanítványát, amíg meg nem bízhat benne teljesen. – Barolo felajánlja, hogy megtanít erre az utolsó titokra is, de ezért fel kell áldoznod az éjszakai pihenésed jelentős részét. Ha meg akarod tanulni a karddobás technikáját, lapozz a **226**-ra. Ha inkább pihennél az éjszaka, lapozz a **375**-re.

217.

Egy szikra pattan ki a taplóból, és beugrik a száraz ruhába. Gyorsan köré borítod a tenyered, és kétségbeesetten fújni kezded. Úgy tűnik, sikeresen; a jheeralevelek halványan pislákolni kezdenek. Felnézel, és látod, hogy a lüktető feketeség már majdnem rád borult. Lapozz a **199**-re.

218.

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szobában Ikhtiyani Dunyazadot pillantod meg, amint a ruháit és az ékszereit pakolja be egy kicsiny vasveretes bőröndbe. Nyilván valami hosszú utazáshoz készül... vagy menekülni akar. Felkapaszkodsz a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a **25**-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a **151**-re), vagy folytathatod az ablakokon való bekukucskálást. Melyiket választod?

A bal oldali hátsó falat?	Lapozz a **397**-re.
A bal oldali első falat?	Lapozz a **94**-re.
A jobb oldali hátsó falat?	Lapozz a **340**-re.

219.

Az utad felhők között vezet fölfelé. A fejed fölött a semmiben egy sor börtöncella lebeg. A bebörtönzöttek panaszosan jajgatnak. Amikor felérsz a lánc tetejére, rádöbbensz, mennyire reménytelen a helyzetük. A cellákon nincs ajtó, a karnyi vastag acélrácsok jelentik az egyetlen kapcsolatot a külvilággal. Megtaláltad Kallamehr elveszett lelkeit, Bythos darazsainak áldozatait. A hadsereget alkotó rengeteg ember az ő földi zombi testük volt. Felkavar a látvány. Lemászol a láncon, és eltökéled magad, hogy kiszabadítod a szerencsétleneket. Ha a nyikorgás felé mész, lapozz a **237**-re. Ha a suttogás felé, lapozz a **203**-ra.

220.

Úgy teszel, mintha megadnád magad, aztán hirtelen a leggyengébbnek tűnő pap felé rohansz. Ahogy közel érsz hozzá, megpróbálsz átugrani a feje fölött. Pechedre azonban a pap felemeli a botját, és egy fájdalmas ütést mér az oldaladra. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A földre zuhansz, és mire feltápászkodnál, a papok máris körbefognak. Átkutatnak. Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a **73**-ra. Ha nincs nálad, lapozz a **379**-re.

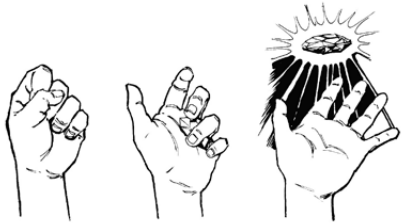
221.

Az út lassan lefelé vezet, és az erdő talaja is egyre puhábbá válik. Nemsokára mocsaras területen vagy kénytelen átgázolni. A sár cuppog a csizmád alatt. Legyek zsongnak körülötted, és a rekkenő hőség kiszívja minden erődet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Egy órányi kimerítő sárdagasztás után a talaj emelkedni kezd, és az ösvény élesen balra fordul. Semmi nincs,

ami alapján megkülönböztethetnéd ezt a környéket az erdő többi részétől. Leverten továbbgyalogolsz. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **366**-ra.

222.

Az öregember hanyatt dől a borba, mely átcsap fölötte. Vársz egy kicsit, de mozgásnak semmi jele. Ha megvizsgálod a testet, lapozz a **142**-re. Ha inkább azonnal elhagyod a pincét, lapozz a **297**-re.

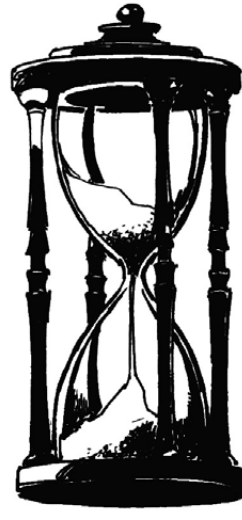


223.

Visszalovagolsz az úton. Csak azért állsz meg néha, hogy újratöltsd a kulacsodat. Éppen egy füves síkságon vágsz keresztül, amikor a lovad váratlanul rázni kezdi a zablát. Valami nyugtalaníthatja. Körbenézel, de nem tapasztalsz semmi különöset, csak valami savanyú, dohos illatot érzel a levegőben. Némi biztatás után a lovad ismét elindul. Lebaktattok egy völgybe, majd egy keskeny, kanyargós ösvényen át fel a szemközti hegy tetejére. Óvatosan kell haladnod a keskeny úton, de végül baj nélkül felérsz a hegy tetejére, és lenézhetsz a túloldalán húzódó völgybe. Bal kéz felől füstoszlop emelkedik fel a földről. Számold össze a bejelölt időkockákat a *Kalandlapodon*. Ha már tízet vagy annál is többet jelöltél be, lapozz a **251**-re. Ha tíznél kevesebb van bejelölve, jelölj be egy újabb időkockát, és lapozz a **95**-re.

224.

Amint Ramedes a várhoz ér, nagyot kiált. Felrántja az ajtót, és a fáklyával oldalt löki az elsőként kisiető őrt. Egy pillanat múlva vad kiáltozás, és fémcsattogás tölti be a levegőt. Amikor a várkapuhoz érsz, majdnem neked zuhan egy kitámolygó, véres fejű őr. Odabent Ramedes hat őrrel vív közelharcot. Szanaszét halott vagy sebesült őrök hevernek. Ramedes egy hatalmas alabárdot forgat cséphadaróként, de ellenfelei okosak. Várnak, hogy a hős kifáradjon. Az egyikük beilleszt egy nyílvesszőt a számszeríjába, és épp akkor lövi el, amikor kardodat kirántva a szobába rontasz. A nyílvessző tövig belefúródik Ramedes mellkasába. A bikaerejű hős hátratántorodik, és a lábad elé zuhan. Szomorú szemeiből kihuny a világosság. Te még fel sem eszmélhetsz, mikor az őrök rád vetik magukat. A túlerő legyőz, nemsokára te is holtan heversz az őrszoba padlóján.



225.

Bythos türelmetlenül a serleghez lép. – Kis híján elkéstél, Begyűjtő. Tudod, mi a büntetés a késésért! – mennydörgi. Ha elmondták neked „Bythos hatalmának titkát”, lapozz a **374**-re. Ha nem, és kietted a növényeket Sige varázsamulettjéből, lapozz a **31**-re. Ha el akarsz inkább menekülni, lapozz a **335**-re. Ha nálad van az Arany Ököl, és most felmutatod, lapozz a **389**-re. De végső esetben egyszerűen megtámadhatod Bythost a kardoddal is – lapozz a **161**-re.

226.

Ezt a technikát Barolo Repülő Villámnak nevezte el. Felhívja a figyelmedet, hogy csak a legnagyobb szükségben használd, és mivel ezzel eldobod magadtól a fegyvert, előbb bizonyosodj meg róla, hogy a csapásod halálos. Harc közben nem használható a Repülő Villám, mert előtte tökéletesen el kell lazítanod a testedet. Az egész éjszakát gyakorlással töltöd. Reggelre már minden célt eltalálsz, amit Barolo kijelöl neked, de tudomásul kell venned, hogy az ő gyorsaságát és pontosságát nem lehet egyetlen éjszakányi gyakorlással elsajátítani. Karikás szemekkel és izomlázzal köszönt rád a másnap reggel. Lapozz a **19**-re.

227.

Kilövöd a nyílvesszőt, közben buzgón imádkozol, hogy áthaladjon a rácson. Szerencséd volt, a nyílvessző remegve megáll a gonosz fickó mellkasában. Az a rácsra zuhan, a kulcscsomó kiesik halott ujjai közül. Felkapaszkodsz a verem falán, közben a szemed sarkából látod, hogy Ramedes elkapja a kulcsokat, és kikapaszkodik a csapóajtón. Nemsokára mindketten kint vagytok a veremből. Lapozz a **10**-re.

228.

A kráter közepén állsz a kristályharcosok által „készített" aranypor-tócsa közepén, amikor látod, hogy egy magas, kámzsás alak lép be a kráterbe. Abbahagyja a kántálást, amikor észrevesz téged. Lehajol, és csontos kezével felvesz a földről egy kristályt. Megragadja a két végénél, és meghúzza, amitől a kristály egy hosszú, hegyes dárdává változik. Ezt a dárdát aztán teljes erejéből feléd hajítja. Önkéntelenül is felemeled a kardodat, hogy elüsd a feléd szálló fegyvert. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **360**-ra. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **274**-re.

229.

Granat legendás akrobatái megnyugodhatnak, nem fenyegeti őket új vetélytárs. A lendületed túl kevésnek bizonyult, és a lábaid ugyan beértek egy pillanatra a nyílásba, mégis fejjel lefelé a földre zuhantál. A válladra estél. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ahogy a földön fekszel lihegve, észreveszed, hogy a kunyhó lassan süllyedni kezd. A vékony lábak behajlanak! Kis idő múlva már bent is vagy a nyílásban. Lapozz a **372**-re.

230.

Visszarohansz az alagútban a folyó felé. Futás közben állandóan a hátad mögé pislogsz. Hirtelen átesel valamin. Lenézel, és rémülten konstatálod, hogy egy csápba botlottál. Lapozz a **343**-ra.

231.

Ahogy haladsz előre, látod, hogy az ösvény mindkét oldalán gombák nőnek bűzös kötegekben. Óvatosan kell továbbhaladnod, vigyázva, nehogy hozzájuk érj – ki tudja, hátha mérgező spórákat lövellnek ki. Eszedbe jutnak a déli, hatalmas erdőségekről szóló mesék, ahol az örökké változó utak körbe-körbe vezetnek, míg az éhség vagy a kimerültség végez a vándorral. Kis idő múlva az ösvényed kettéágazik. A bal oldali ág egy lejtőn lefelé indul. Ha erre mész tovább, lapozz a **213**-ra. Ha a jobb oldalit választod inkább, lapozz a **32**-re.

232.

Villámgyorsan balra hemperedsz. Az első csapás így nem talált, de pechedre éppen a tábortüzedbe gurultál bele, melyet súlyos tested majdnem kioltotta ugyan, de azért így is elég csúnyán megégetted magad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lesöpröd magadról az izzó parázsdarabokat, és fegyvertelenül szembefordulsz az ellenfeleddel, egy Sötét Elfvel. Észreveszed, hogy hátrébb két másik társa leselkedik. Mivel nincs fegyvered, a harc idejére csökkentsd ÜGYESSÉGED 2-vel (ennyivel gyengébben támadsz), és *végzetes csapásra* sem vagy képes.

Első Sötét Elf ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Hogyha győztél, gyorsan felkapod a kardodat, mielőtt megküzdenél a másik két Elffel. Lapozz a **120**-ra.

233.

Beugrasz a folyóba, de mivel a felszerelésed igen nehéz, nagy erőfeszítéssel csak annyit tudsz elérni, hogy az erős áramlás ne sodorjon még lejjebb a folyón. Kis idő múlva a Troll észrevesz, és elkezd köveket hajigálni feléd. A folyóban vergődve igen kellemes célpontot nyújtasz az ostoba Troll számára. Egy nagy kő pontosan fejen talál, és elveszted az eszméletedet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Miközben eszméletlenül sodródsz lefelé a folyón, a kardod kicsúszik a hüvelyéből, és a folyó fenekére süllyed (húzd le a *Kalandlapodról*). Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **89**-re.

234.

Ahogy a lépcsőkön haladsz lefelé a palota udvara felé, váratlanul velőtrázó sikoltást hallasz. Beugrasz a közeli ajtón, és a konyhában találod magad. Egy lángba borult személy tántorog a helyiségben. A szolgák kétségbeesetten locsolják rá a vizet, de hiába. Néhány másodperc múlva az égő ember a földre rogy. A szakács feléd fordul. – Janas az, az apród. Csak berohant ide, kezét a mellére kulcsolta, és aztán lángba borult – mondja. A fiú már halott. Megráz ez a szörnyű halál, de nincs időd, készülnöd kell az indulásra. Itt már nem tehetsz semmit. Lapozz a **140**-re.

235.

Leszállsz a lovadról, és minden bátorságodat összeszedve begyalogolsz az üres tekintetű parasztok közé. A gyaloghintót hordozó emberek most megállnak, és finoman leteszik a terhüket. Egy gazdagon öltözött, sebhelyes arcú férfi száll ki a gyaloghintóból, a szeméből csak úgy süt a rosszindulat. A csöndes sereg egy lépést sem tesz feléd, csak akkor mozdulnak, ha a parancsnokuk int nekik nyugodt, hűvös kézmozdulatokkal. A férfi megszólal: – Fizetni fogsz szárnyas szolgáim elpusztításáért. Az életeddel fogsz fizetni. – Itt áll hát előtted a torz sereg komor generálisa. Kallamehr sorsa a kezedben van. Ha nálad van a Trükkös Rabló üvege, és fel akarod mutatni, lapozz az **55**-re. Máskülönben, ha ismered a Repülő Villámot, és használni is akarod, lapozz a **260**-ra. Lehetőséged van még megtámadni a generálist – lapozz a **65**-re.

236.

A kötél gyorsan felemelkedik, majd eltűnik a kéménylyukban. Ebben a pillanatban rontanak be a parasztok a kunyhóba. Megkönnyebbülten veszik tudomásul, hogy még életben vagy. Amint elhalkul a zúgó hang, kisietsz az utcára. Felnézel az égre. Egy furcsa formájú, leginkább lábszárcsontra emlékeztető, tárgy lebeg a levegőben, körvonalai élesen kirajzolódnak a hold fényében. Nézed, amint nekilendül, és lassan eltűnik a messzeségben. Aztán a parasztok felé fordulsz. Azok szeretetteljesen tekintenek fel rád. Felhagytál a küldetéseddel, hogy megpróbáld megvédelmezni ezt a kis, poros falut. Kallamehr végzete így beteljesül. Kalandod itt véget ér.

237.

Óvatosan haladsz előre, a kristálytalaj alatt mozgolódó sötét árnyakat figyeled. A nyikorgás egyre hangosabb lesz, míg végül egy repedés jelenik meg a lábad alatt. A kristályfelület összetörik, és egy hatalmas, fekete tömeg tör fel alóla. Fekete, olajos víz spriccel rád. Az alak felfelé tör, és eltűnik a felhők között, te pedig kétségbeesetten igyekszel megvetni a lábadat a csúszós, imbolygó törmelékek között. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **339**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **93**-ra.

238.

Letörten visszabaktatsz a lovadhoz. Megremegsz, amikor érzed, hogy valami a lábad köré tekeredik. Lenézel, és egy nagy kígyót pillantasz meg; dühösen felemeled a kardodat, hogy levágd, de a kígyó puha,

emberi hangon megszólal. – Nem ismersz meg? Caduceus vagyok. Bythos elmenekült a Pokolba. Követned kell oda, ha meg akarod menteni ezeket az embereket, mivel Enthymesis nem járt sikerrel. A folyó a völgyben a föld alá vezet, és abban a földalatti alagútban találod a kaput. Siess, ne vesztegesd az időt! – Caduceus elsiklik, te pedig a folyóhoz sietsz. Egy kidőlt fatörzset használva tutajnak, gyorsan ereszkedsz lefelé a folyón. Lapozz a **89**-re.

239.

Egy nyirkos cellában ébredsz. A tested sajog a papok verésétől (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Minden felszerelésed megvan, kivéve az Arany Öklöt (húzd le a *Kalandlapodról*). Néhány óráig nem történik semmi, aztán egy pap jelenik meg. Vonakodva közli veled, hogy szabad vagy, maga Lady Dunyazad rendelkezett így. Visszakapod a lovadat is, és nemsokára ismét úton vagy. Jelölj be két időkockát, és lapozz a **7**-re.

240.

A nyílvessző visszapattan a fémrácsról. Mielőtt újratölthetnél, a börtönőr elhátrál a rácstól, így sorsodra maradsz. Lapozz a **352**-re.

241.

Kardoddal félreütöd a dárdát. A Begyűjtő újabb kristályért hajol le, de már nincs ideje elhajítani. Ráugrasz, amint dobásra emelkedik a karja.

Begyűjtő	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **318**-ra.

242.

Meg kell küzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Őr	7	8
Második Őr	6	7

Egyszerre kell megküzdened az őrökkel! Minden Kör elején döntsd el, melyikükre támadsz; ezzel az őrrel küzdj a szokásos szabályok szerint. Minden egyes Körben a másik őr számára is kell két kockával dobnod, hogy meghatározd az ő Támadóerejét, és neked is, hogy meghatározd a saját Támadóerődet őellene. Ha a te Támadóerőd nagyobb, nem sebzel rajta; csak kivéded abban a Körben a csapását. Ha viszont az ő Támadóereje a nagyobb, ő a szokásos szabályok szerint megsebesít. Ha mindkettejüket legyőzted, lapozz a **150**-re.

243.

Órák telnek el, miközben kígyóeledel után kutatsz az erdőben. Jelölj be egy időkockát, lapozz a **395**-re, és próbálkozz újra. Ha elfogyott az idő vagy a SZERENCSÉD, akkor a kalandod itt véget ér.

244.

Ahogy közelebb mész a bábukhoz, a lábad nagyot cuppan, mikor belelépsz valamibe, amin meg is csúszol egy kicsit. Ragacsos, zöld kásába léptél bele. Egy-egy ilyen csíkot látsz a földön a szekrény és az asztal között (az egyik ilyenbe léptél bele). A szekrénybe egy durva jelet faragtak: egy nyilat. Ha a kardoddal nyitod ki a szekrényt, hogy azonnal sújthass, ha szükség van rá, lapozz a **76**-ra. Ha a szokásos módon nyitod ki (ahogy egy szekrényt általában ki szoktak nyitni), lapozz a **37**-re.

245.

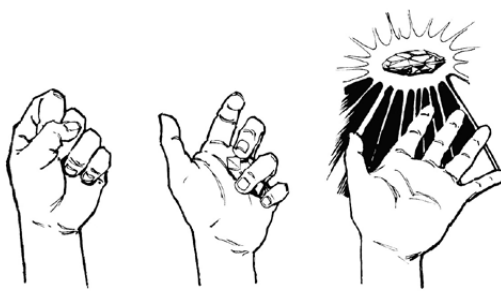
Egy magas, kámzsás alak sétál be a kráterbe. Egész idő alatt kántálva, szertartásos mozdulattal begyűjti az aranyport egy selyemzsákba. Ezt énekli: – Italt az Urunknak! Italt Bythosnak! A varázserejű italtól lesz a Mélység Ura! – Ha előreugrasz, és megtámadod, lapozz a **154**-re. Ha körbekúszol a peremen, és megleped, amikor éppen kimászik a kráterből, lapozz a **40**-re. Ha a nyomában maradsz, lapozz a **112**-re.

246.

A manővered sikerrel járt. Bal kézzel keményen megragadod ellenfeled fegyvert tartó karját, míg a másik kezedet az állcsúcsára helyezve kibillented egyensúlyából. Egy apró csavarintás a csuklón, és támadód fájdalmasan felkiáltva a földre rogy. Hirtelen ráébredsz, hogy a régi tőrvívó mestered, Barolo az! Megváltozott az utóbbi évek alatt, és a bal lába helyén egy faláb éktelenkedik; mindazonáltal örül, hogy ismét láthat téged. – Jó vagy, mint mindig, fiatalúr! De most csak szerencséd volt. Könnyedére vettem a figurát, mert nem akartalak most azonnal felszeletelni. – szuszogja a bajsza alatt. Lapozz a **216**-ra.

247.

Erőteljes rúgással elrugaszkodsz a rácstól. A tüdőd szinte szúr, a vér a füledben dobol, amikor sikerül a kezedbe fognod a csodálatos kard markolatát. A kard azonban egy kicsit a folyómederbe van ágyazódva. Megpróbálod kirántani, de a nagy igyekezettől a lélegzeted ezer buborék formájában tör ki belőled. Kétségbeesetten próbálsz a felszínre jutni, de a folyó a rács alá sodor, és beakadsz. Már átkozod magad a kapzsiságodért, amikor a víz a tüdődbe áramlik.



248.

Kikerülöd a Trollt, hagyod, hadd próbálja megemészteni kicsit szúrós ebédjét. Visszajutsz a folyóhoz. Végigsietsz az ösvényen, amely a folyóparton halad. Lapozz a **133**-ra.

249.

Leszállsz a lóról, és óvatosan megközelíted a batyut. Amikor közel érsz, akkor veszed csak észre, hogy ez nem batyu, hanem holttest! Megfordítod a halottat, és azonnal felismered Feketehomok Sophia arcvonásait. Hirtelen visszarántod a kezed, amint égető fájdalom nyilall bele. Egy szürkés, nyálkás valami emésztette el Sophia lábait és alsótestét. Ő lehet az a hős, akit a keleti országrészbe küldtek, hogy az ellenség után kémkedjen. De nem kezded kutatni, hogy mi lehet az a rejtélyes valami, amelynek a halálát köszönhette, hanem inkább az előtted álló feladatokra összpontosítasz. Ha folytatod az eddigi küldetésedet, és továbblovagolsz északra, lapozz a **301**-re. Ha úgy döntesz, hogy inkább elvégzed Sophia feladatát, és keletre lovagolsz kémkedni, jelölj be egy időkockát, és lapozz a **329**-re. Ha visszatérsz Kallamehrbe, hogy jelentést tégy az eseményekről, jelölj be egy időkockát, és lapozz a **394**-re.

250.

Kallamehr polgárai egyenként előrelépnek, és isznak a folyadékból. Mihelyt lenyelik, testük szétfoszlik. Kisvártatva mindnyájan hazatérnek, és te egyedül maradsz a szolgákkal. Szomorúan nézel le az üres üstre, és azon morfondírozol, vajon mennyi időbe telik, amíg a szolgák ismét képesek lesznek megtölteni. Csak találgatni tudsz. A szolgák elmagyarázzák, hogy a Mélység Uraként az Allansiából az ebbe a világba került összes mágikus tárgy hatalmával és erejével rendelkezel, ez azonban nem nagyon vigasztal téged. Ha magadon viseled a színváltó sebet, lapozz a **400**-ra. Ha nem, lapozz a **119**-re.

251.

Gyors tempójú lovaglás után megérkezel a falu nyitott kapuja elé. A falusiak halk oszlopban vonulnak ki rajta. Rájuk kiáltasz, de még csak a fejüket sem fordítják feléd. Különös, gondolod, és közelebb húzódsz. Egy jól öltözött ember válik ki a falusiak közül, és kényelmesen feléd sétál. Mohón harapdál egy darab sonkát. Háta mögé hajítja a csontot, majd feléd fordul. Átható tekintettel mér végig. – Ali, te vagy az – mondja szemmel láthatóan elégedetten. Könnyedén int egyet feléd. – Vigyétek ezt a szerencsétlent! – veti oda foghegyről, majd elsétál a falu felé. Lapozz a **113**-ra.

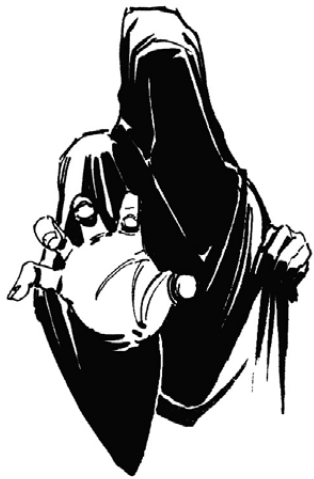
252.

Amikor kisétálsz a palota kapuján, eszedbe jut, hogy Luthauron kívül senkit sem láttál a város védelmére itt maradt kalandozók közül. Hová tűnhettek? Utánuk érdeklődsz a fogadókban, és megtudod, hogy mindnyájan szerencsétlen balesetek áldozatai lettek.

Az egyikük titokzatos módon eltűnt, amikor éjszaka kisétált a töltésre; egy másik véletlenül lelőtte magát a számszeríjával. Megint másikat az Igazság Szobrának egyik kardjára felszúrva találták meg. Sokféle módon lehet idő előtt meghalni Kallamehrben. Közülük jó pár halálnem igencsak bizarr. Éppen egy kihalt utcán sétálsz végig, amikor...

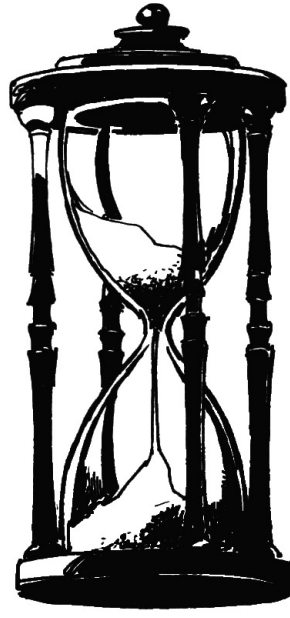
253.

Egyik Murkuron sem vette észre, hogy beléptél a szobába. Hamarosan rájössz, hogy azok hárman az ajtót tartják vissza, nehogy kinyíljon, míg a negyedik egy varázslatot mormol: izzó, tüzes csóvák csapnak ki az ujjaiból. Aztán észrevesz, abbahagyja a varázslatot, és az arcát görcsbe rándítja a félelem. – Ylech'nya Pipphen! – szólal meg egy hang a fejedben. Ha megtámadod a Murkuront, lapozz a **173**-ra. Ha az ajtóhoz rohansz, lapozz a **48**-ra.



254.

Belépsz a keskeny lábak közé, és észreveszel egy nyílást a kunyhó padlóján a fejed fölött. Éppen gondolkodni kezdesz, vajon hogy a csudában fogsz te oda bejutni, amikor a lábak lassan behajlanak, és a kunyhó leereszkedik. Mivel középen állsz, a kunyhó egyenesen feléd közelít. Lapozz a **372**-re.



255.

Könnyű célpontnak ígérkezik. Mivel rángatózik a nevetéstől, képtelen arra, hogy félreugorjon a sziszegve felé repülő penge útjából. A kardod a hasába vágódik, és ellenfeled, még mindig kacagva, a földre rogy... Lapozz a **302**-re.

256.

Az úton rengeteg mély szekérnyomot látni. Szemmel láthatóan gyakran használt útról van szó, bár utazóval nem találkozol. Az út menti lejtőkön egyre sűrűbbé válik a növényzet, ahogy erdős vidéken haladsz. Váratlanul egy vadul rohanó ökör tűnik fel veled szemben. Mielőtt reagálhatnál, észveszejtő rohanással már el is dübörög melletted, majd eltűnik egy kanyarban. Megcsóválod a fejed, és továbbmész. Egy kicsivel odébb megtalálod a szekeret is, ami elé az ökör be volt fogva. A szekér az út szélén hever felborulva, mellette egy másik ökör teteme fekszik a földön. Mintha valami mozogna a tetem mögött, és gusztustalan szürcsölő hangokat is hallasz. Visszafogod a lovad és elővigyázatosan közelítesz. Váratlanul azonban a lovad felnyerít, és az ökör teteme mögül egy fekete csuklyás fej emelkedik fel. A csuklya sötétjében nem láthatod a viselője arcát, de magadon érzed ellenséges tekintetét. Az alak nem emberi módon felsikolt, majd különös csoszogással eltűnik a sűrű aljnövényzetben. Ha üldözőbe veszed, lapozz a **296**-ra. Ha megvizsgálod az ökröt és a szekeret, lapozz a **13**-ra.

257.

A Begyűjtő felé rohansz. Ő gyorsan még egy lándzsát készít magának. Lapozz a **105**-re.

258.

A folyadék savanyú ízű, de azért mégis a Szerencse Itala. Ezzel a *Kezdeti* értékre állíthatod a SZERENCSÉDET, sőt meg is növelheted a *Kezdeti* értéket 1 ponttal. Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

259.

Elhajítod a kardodat, közben buzgón imádkozol, hogy az őrt találja el, és ne a rácsot. De szerencsére a kard zizegve átrepül a rácson, és remegve megáll a gonosz fickó mellkasában. Az a rácsra zuhan, a kulcscsomó kiesik halott ujjai közül. Felkapaszkodsz a verem falán, közben a szemed sarkából látod, hogy Ramedes elkapja a kulcsokat, és kikapaszkodik a csapóajtón. Nemsokára mindketten kint vagytok a veremből. Lapozz a **10**-re.

260.

A kardod villámként repül ki a kezedből, de ellenfeledet ezzel nem lehet meglepni. Tüneményes sebességgel kapja ki a saját kardját hüvelyéből, és röptében félreüti a felé repülő kardot. – Nem te vagy az egyetlen, aki ismeri ezt a trükköt – mondja, és ő is elrepíti a kardját. Már nem marad idődd a félrehajlásra; a kardja átszúrja a mellkasodat.

261.

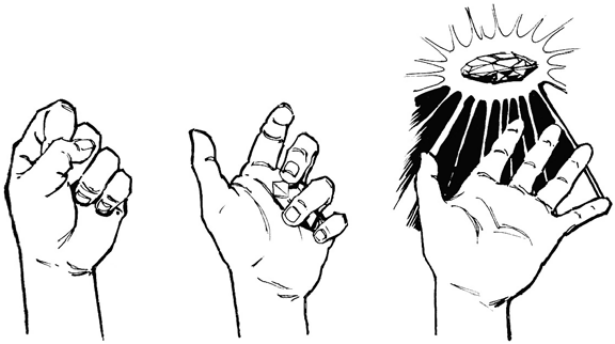
A kúthoz közelítesz, de néhány nagydarab paraszt elállja az utadat. – Itt nem vagy szívesen látott vendég, te lótolvaj! – kiabálják. Úgy tűnik, nem azok a fajta emberek, akiket észérvekkel meg lehetne győzni, ezért úgy döntesz, hogy inkább távozol. Lapozz a **7**-re.

262.

Felkapod a felszerelésedet, és kimászol az ablakon. Miközben lefelé ereszkedsz, az ajtó betörik, és lángok ömlenek be a hálószobába. Nem túl nagy a távolság a földig, mégis megütöd magadat, ahogy leérsz. Szerencsére nem történik komoly bajod. Lapozz a **111**-re.

263.

Ahogy a homokba lépsz, valami megrántja a lábadat. Előrébb haladsz, és már térdig állsz, a homokban. Néhány másodperc múlva észreveszed, hogy nem bírod mozdítani a lábadat, a homok pedig már a csípőd magasságánál tart. Ahogy a fejed is kezd eltűnni a homokban, nagy levegőt veszel, és reméled, hogy nem ez lesz az utolsó. Lapozz a **383**-ra.



264.

Kihajtogatod a papírdarabot. Ez van ráírva: „Vigyázz! Ezer szem figyel." Eltűnődsz, vajon mit jelenthet az üzenet. Hirtelen azon kapod magad, hogy Ikhtiyani Dunyazad felemeli a hangját, mert észrevette, hogy már nem figyelsz rá. Úgy tűnik, zokon vette, hogy nem figyeled, amit mond, mert meglehetősen mogorva tekintetet vet rád. Ugyanebben a pillanatban valami bizsergő érzést érzel a nyakszirteden. Bizonyos vagy benne, hogy a szobában valaki le nem veszi rólad a szemét – túl alaposan figyel. Amikor az étkezésnek vége, felállsz, és távozol. Lapozz a **234**-re.

265.

A hangyák még mindig a testeden nyüzsögnek, és harapnak, ahol csak érnek. Vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot. A földre hemperedsz, megpróbálod lerázni magadról az apró fenevadakat. Letéped a ruháidat, berohansz a sűrű bozótosba a levelek közé, majd egy fához csapkodod a ruhadarabokat, hogy megszabadulj a hangyáktól. Lapozz az **58**-ra.

266.

Amikor megragadod a láncot, Bythos káromkodva a gyomrodba rúg. Összegörnyedsz a fájdalomtól, és érzed, ahogy eláraszt a jeges kristálylehelet. Ha elengeded a láncot, és megtámadod Bythost, lapozz a **196**-ra. Ha rálehelsz Bythosra, lapozz a **380**-ra.

267.

Leszáll az éjszaka, de te álmatlanul forgolódsz a szalmazsákodon, megpróbálván kideríteni a nap eseményei mögött húzódó összefüggéseket. Ezen tűnődsz, amikor hirtelen érzed, hogy a hideg végigfut a hátadon. A már ismerős, egyre erősödő zúgás üti meg a füledet. Az ellenség már a palotán belül van! Felkapod a kardodat, és kirohansz a palota udvarára. A vár felé pillantasz, és egy fekete árnyat látsz onnan felemelkedni, és eltűnni az éjszakai égbolton. A vár a kallamehri nemesek lakóhelye: a központi toronyban vannak Lady Carolina személyes lakosztályai és vendégszobái. A szárnyas lény nem a központi toronyból, hanem a vár egy másik, a torony tövében lévő ablakából szállt fel. Jelölj be egy időkockát. Ha elindulsz, hogy felderítsd a várat, lapozz a **342**-re. Ha inkább visszatérsz a szalmazsákodhoz, lapozz a **165**-re.

268.

Kis idő múlva egy apró tisztáshoz érsz. Egy alacsony, laza földtúráshoz érsz, melynek kráterszerű teteje alig emelkedik a talajszint fölé. Ebből a nyílásból egy fekete kéz nyúlik ki. A kéz összevissza hadonászik, mintha megpróbálna megkapaszkodni valamiben, de nem talál semmit, csak puha, omlós földet. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy nem a kéz fekete, csak a rajta nyüzsgő milliónyi hangya teszi azzá! Ha megpróbálod gyorsan megmenteni a szerencsétlenül járt fickót, lapozz a **300**-ra. Ha inkább nem vállalod a veszélyt, lapozz a **211**-re.

269.

Ahogy közelebb lépsz, a Troll feléd fordul. Látod, hogy a tekintete az öveden lógó számszeríjra siklik, majd a vállából kiálló nyílvesszőre, és onnan ismét a számszeríjra. A Trollok buták ugyan, de sosem felejtik el, ha valaki ártott nekik. Felpattan a földről, és a facsemetét bunkóként használva neked ront.

Troll	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted a Trollt, lapozz a **207**-re.

270.

Ha van nálad fúvócső, lapozz a **2**-re. Ellenkező esetben, ha még nem vizsgáltad meg a bábukat a szekrényben, most megteheted – lapozz a **244**-re. Dönthetsz úgy is, hogy elhagyod az épületet, és távozol a településről – lapozz a **22**-re.

271.

Gyorsan az idegre illesztesz egy nyílvesszőt, és kilövöd. Lusta ívet ír le a levegőben, de úgy tűnik, elvesztette az erejét. Finoman a földre hull, jócskán a célpont előtt. Lapozz a **322**-re.

272.

Lehasalsz, még a lélegzetedet is visszatartod. Az őr léptei egyre közelebb érnek. Aztán egy hang csattan fel: – Jól van, csavargó. Felállni! Gyerünk! – Kényszeredetten feltápászkodsz, és látod, hogy az őr egy számszeríjat szegez rád. Kiált egyet. Néhány másodperc múlva újabb őrök jelennek meg, és vesznek körül. Az őrszobára kísérnek, és nyomatékosan felhívják a figyelmedet, hogy éjszaka jobb, ha a szobádban tartózkodsz. Visszamész a szobádba, és úgy döntesz, hogy nem próbálkozol még egy éjjeli kiruccanással. Lapozz a **165**-re.

273.

Az ösvény a fák között húzódik. Már egy jó órája botladozol rajta, és nincs semmi, ami megtörné a monotóniát. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **366**-ra.

274.

Rosszul időzítetted a kardcsapásodat, így a dárda a válladba fúródik. Megragadod a végét, közben rémülten veszed észre, hogy a tested kristállyá kezd változni. Kalandod itt véget ér.

275.

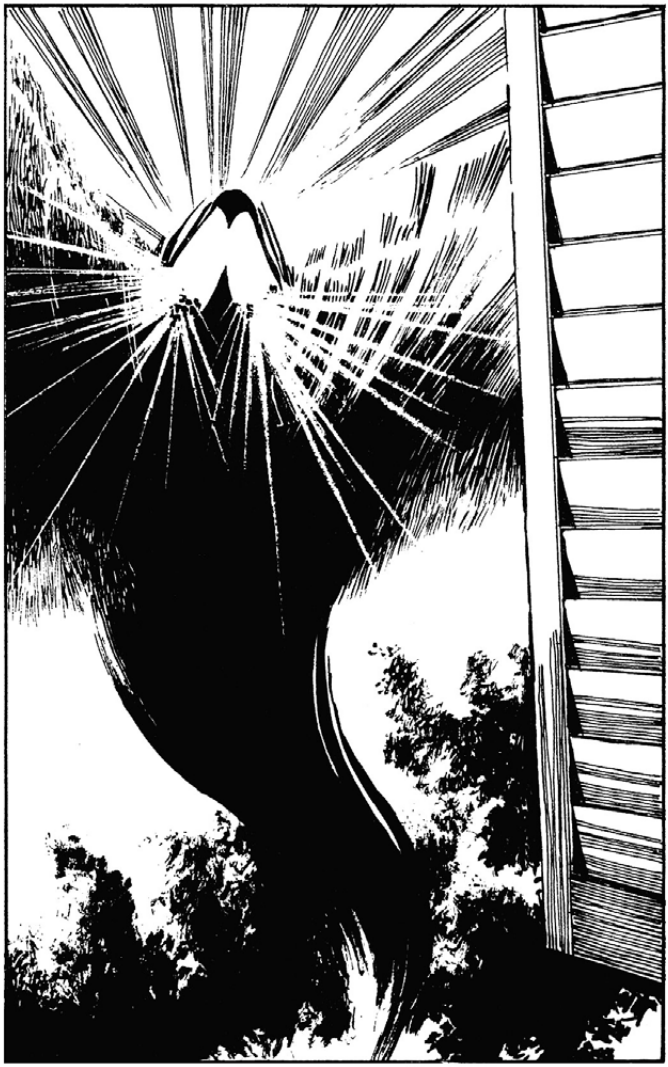
Ha ittál Bythos italából, lapozz a **280**-ra. Ha nálad van az Arany Ököl, és a magasba akarod tartani, lapozz a **141**-re. Ha inkább a kardoddal akarsz Bythosra rontani, lapozz a **78**-ra.

276.

Másnap reggel kilesel az udvarra, és látod, hogy a szolgák sietve rohangálnak fel-alá. Egy alacsony, színpadszerű építményt építenek, melynek a végében egy emelvény áll. Amikor kész az építmény, egy koporsót hoznak elő, és nagy gonddal középre helyezik. Papok sürgölődnek a koporsó mellett. Rájössz, hogy a koporsó Lady Carolináé lehet, akinek a holttestét most közszemlére teszik, hogy mindenki leróhassa előtte kegyeletét. Madhaerios, Ikhtiyani Dunyazad, Asiah Albudur és Csöndes Sige jelenik meg, és elfoglalják helyüket az emelvényen a koporsó mögött. Az őrök kinyitják a kapukat, és a város polgárai csöndes sorokban bevonulnak. Amikor az udvar már tele van emberekkel, te is előjössz a rejtekhelyedről, és elvegyülsz közöttük. Lapozz a **344**-re.

277.

Beugrasz a folyóba. Az áramlás gyorsan magával ragad. Eléred a rácsot, de az erősnek és mozdíthatatlannak tűnik. Lenyújtod a lábaidat, és érzed, hogy a rács messze a víz alá nyúlik. Ha visszaúszol, hogy felderítsd az alagutat, lapozz a **24**-re. Ha megpróbálsz átúszni a rács alatt, lapozz a **127**-re.



278.

Tovább forgolódsz az ágyban álmatlanul. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és jelölj be egy időkockát. A csillagfényeket bámulod magad fölött, közben valami erős, fanyar illatot kezdesz érezni. Körbeszimatolsz, megpróbálod kideríteni, honnan jön a szag, és rájössz, hogy az egész szobát örvénylő füst lepi el. Az ajtó körvonalai izzanak, és hőt érzel felőle áradni. A figyelmedet azonban elvonja az a hangos zúgás, mely az ablak felől hallatszik; odanézel, és egy fekete alakot pillantasz meg, mely az ablak előtt *lebeg*. Ha nekirontasz, és a puszta ökleiddel megtámadod a lényt, lapozz a **188**-ra. Ha a kardodért nyúlsz, lapozz a **361**-re.

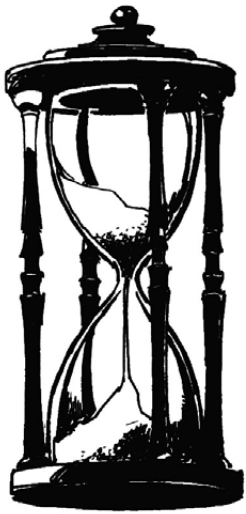
279.

Sige tökéletes eleganciával emelkedik fel a székéből, és tekint körbe. Lassan a koporsóhoz sétál, és megáll előtte. Fejét Carolina felé hajtja, de aztán megáll, és ismét kiegyenesedik. Bár a hangja halk, mint az éjszakai szellő, mégis biztos vagy benne, hogy az udvar minden zugában tisztán hallják. – Miért hajoljak meg ennek a hazudozónak a parancsai előtt? Ez tűrhetetlen, szégyen és gyalázat! – Teste remeg a méregtől, de az arcvonásai továbbra is ugyanolyan nyugodtak, mint eddig.

Hirtelen egy hang kiált fel a tömegből: – Fizesd meg a tartozásodat! – A tömeg kiabálni kezd. – *Csend legyen!* – Sige egyetlen mozdulattal elcsendesíti a tömeget. Még egyszer Carolina keze fölé hajol. Egy pillanattal később kiragadja a halott kézből az Egység Kardját, és feléd vág vele. Villámgyorsan félrehajolsz, de a penge így is belevág a válladba. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kirántod a kardodat, hogy megküzdj Sigével, Kallamehr árulójával.

Csöndes Sige ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted, lapozz a **384**-re.



280.

Az émelyítő érzés, amelyet akkor tapasztaltál, amikor beleittál Bythos italába, most ismét visszatér. Akaratlanul is csuklani kezdesz. A testeden égető fájdalom süt végig. A tested nőni, dagadni kezd, a ruháid szétrepednek. Bythos megdöbbenéssel az arcán szemléli az átváltozásodat. – Ne! Te ne! Csak egy Úr lehet! – kiáltja. Mélyet lélegez, majd fagyos leheletét rád engedi. Kristályok kezdenek nőni a bőrödön, de azonnal elolvadnak. Bythos felé indulsz, mire ő félreugrik, ököllel lyukat üt az egyik falon, és kiugrik rajta. Ha utána ugrasz, lapozz a **299**-re. Ha azon az ajtón keresztül mész ki, amelyen át bejöttél, lapozz a **354**-re.

281.

A zümmögő hang elhalkul, te pedig hálát adsz magadnak az óvatosságodért. Miután átvereksz magad a sűrű bozótoson, egy rémisztően mély szakadékot pillantasz meg a lábad előtt. Átkutatod a meredély peremét, sőt az alján fekvő területeken is végigfut a szemed, de a fekete köpenyes alaknak semmi nyoma. Mintha elpárolgott volna. Lapozz a **139**-re.

282.

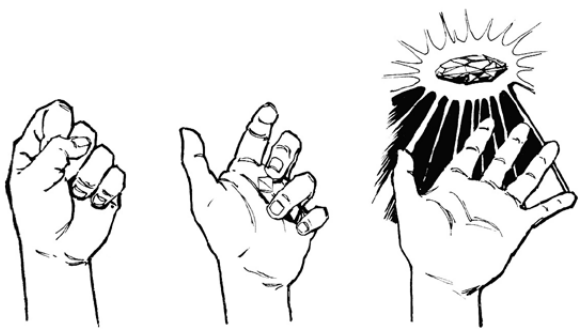
Aletheia elszomorodik, de neked eszedbe jut a Troll a folyóparton, aki egy fiatal facsemetét húzott maga után. Gyorsan leírod, hogy nézett ki a csemete, és Aletheia bólogatni kezd, igen, az volt a jheera. – Azonnal indulj, és mentsd meg a leveleket! – parancsolja. – Én majd úgy irányítom az erdő ösvényeit, hogy azok egyenesen a folyóhoz vezessenek. Ha megtaláltad a leveleket, az ösvény vissza fog vezetni a fához, ahol a lovadat hagytad. És ne gyere vissza többet ide: legközelebb nem leszek ilyen barátságos! – Gyorsan kisietsz a kunyhóból, és elindulsz a tisztásról kivezető egyetlen ösvényen. Percek alatt eléred azt a pontot, ahol először megláttad a Trollt. Könnyedén követhetőek a Troll hatalmas lábnyomai a folyóparti iszapban. Egy kis gyaloglás után megleled a Trollt, amint egy nagy lyuk fölött görnyed, és megpróbálja beledugni a facsemetét. Ha lőttél a Trollra nyilat, amikor először megláttad, lapozz a **269**-re. Ha nem, lapozz a **122**-re.

283.

Mema mindkét kezével megmarkolja a lovad sörényét. Megborzong a szörnyű látványtól, de kinyújtja a kezét, és ujjával a hömpölygő, fekete tömegbe mutat. Először nem látod, hogy mire mutat, de aztán egy lüktető, fekete ködöt pillantasz meg a levegőben. Ha lemostad a zöld masszát Memáról, lapozz a **16**-ra. Ha nem, lapozz a **69**-re.

284.

A taplóból egy szikra ugrik ki, és belekap a száraz ruhába. Köré borítod a kezed, és idegesen fújni kezded, de sajnos csak annyit érsz el, hogy elfújod az éledező tüzet. Idegességedben elejtetted a taplót. Megpróbálod megkeresni, de a fekete felhő már majdnem fölötted lebeg. Lapozz a **113**-ra.



285.

A barnás folyadéknak egészen kellemes, édeskés íze van. A gyomrod felmelegszik tőle, és valami zsibbadó érzést kezdesz érezni a lábaidban. De semmi egyéb nem történik, a zsibbadás is hamar elmúlik. Lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

286.

Egyetlen ütés is elég, hogy feldöntsd a szobrot. Az a földre zuhan, és darabokra törik. Sige feltápászkodik a kristálydarabok közül, és meghajol: – Fogadd örök hálámat. – szólal meg. – Viszonzásul el kell mondanom, amit tudok: Bythos hatalmának titkát. Ebben a világban a mágikus és bűbájos tárgyak használhatatlanok, de a fanghtanei acél ugyanolyan jó, mint mindig. Bythosnak nincs védelme ez ellen, ne hagyd hát, hogy csőbe húzzon. Ég áldjon! – Sige ezekkel a szavakkal sarkon fordul, és elsiet. Utána iramodsz, de a sűrű ködben hamar elveszted a nyomát. Ahogy továbbmész, vészjóslóan nyikorgó hangot hallasz. Lapozz a **237**-re.

287.

Viszonylag hamar ráébredsz, hogy bizony nem a leggyorsabb utat választottad. A terepen nehéz a mozgás, nem is beszélve azokról az értékes percekről, amelyeket akkor vesztettél el, amikor megpróbáltál megkerülni egy kicsinek tűnő erdőt. Végül mégis úgy döntesz, hogy visszatérsz az úthoz. Jelölj be két időkockát, és lapozz a **7**-re.

288.

A vastag falak, melyek olyan erősnek tűntek, amikor beléptél a városkapun, belülről most valahogy nem látszanak olyan keménynek. Egy rémült város bújik meg mögöttük. Szinte érzed az emberek rettegését, amikor kinézel az ablakon. Elfordulsz, és egy kis idő múlva azon kapod magad, hogy a saját alakodat nézed a szemközti falon lógó díszes tükörben. Mibe is keverted magad? Lehet, hogy hős vagy, de ez nem jelenti azt, hogy nem szoktál begyulladni. A tükörképedre koncentrálsz, és látod, hogy a hátad mögött elsötétül az ablak. Egy pillanat múlva már teljes sötétség borítja a szobát, csak valami halvány vörös fény szűrődik be valahonnan. Hallod, hogy valaki az ablaknál motoszkál, de nem vagy képes elfordítani a tekintetedet a tükörről. Egy ijesztő, ráncos arcú, színtelen teremtmény mászik be az ablaknyíláson. Újabb és újabb ráncos, aszott kezek tapogatóznak az ablakpárkányon, miközben az alak feléd közelít. Nagyot kiáltva megperdülsz a sarkadon, hogy szembenézz ezzel az iszonyattal. Lapozz a **174**-re.

289.

A börtönőr holtan fekszik a lábad előtt, de tudod, hogy elkéstél a fogva tartott férfi megmentésével; kénytelen volt szembenézni szörnyű sorsával. Találnod kell egy helyet, ahol biztonságban töltheted el az éjszaka hátralévő részét. Ha az istállóban akarsz elrejtőzni, lapozz a **137**-re. Ha visszamész a szalmazsákodhoz a szolgák szálláshelyére, lapozz a **165**-re.

290.

Gazdag, jól megművelt földeken haladsz keresztül. Ezek Kallamehr jobb módú nemeseinek birtokai. Egy idő után meglátod a Rangor Torony fényeit. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **67**-re.

291.

Bythos a földre rogy, de halála előtt még gúnyosan elvigyorodik: – Legyőztél engem, de a kallamehri lelkek az idők végezetéig a semmiben fognak lebegni! – Visszatérsz a palotába, ahol Bythos volt szolgái most téged tekintenek a Mélység Urának. Téged azonban ez nem vigasztal. Kallamehr elbukott.

292.

Térdre zuhansz, és megperdülsz. Bal kezeddel megpróbálod elkapni a fegyvert tartó karját, míg a jobb kezeddel hátratolod ellenfeledet. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **246**-ra. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **178**-ra.

293.

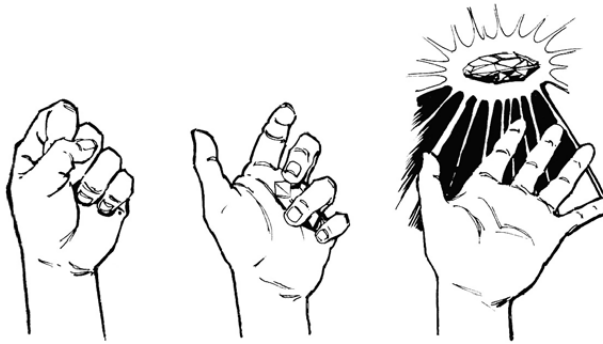
A bőrzacskóban egy nagy fémmedalion fekszik. A felszínét gyönyörű, platinából és egyéb nemesfémekből készült berakások borítják. Kék drágakövek díszítik, melyeket úgy rendeztek el, hogy a Rangor ház pecsétjét mintázzák. A zár két egymásba fonódó ezüst delfint formáz; de bármilyen erősen is próbálod szétfeszíteni őket, nem nyílnak. Nyilván valamilyen mágikus erő tartja őket együtt. Gondosan elrejted a medaliont, és lepihensz az éjszaka hátralévő részére. Az udvaron elül a zsivaj. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **276**-ra.

294.

Felhúzod magad a fémgyűrűre, aztán elkezdesz lassan felfelé araszolni a sima fémláncon. Dobj egy kockával! Ha 1–4-et dobsz, lapozz a **124**-re. Ha 5–6-ot dobsz, lapozz a **219**-re.

295.

Az a fejfájdító zöldségkeverék, amit a nyakadon viselsz, többet tud, mint hinnéd. – mondja a nő. – Az alvás-elűző képességéről bizonyára tudsz már. De az evilági hatalma eltörpül amellett, amely hatalommal a Pokolban rendelkezik. Ha abban a titokzatos világban megeszed, meg fog védeni a Mélység Urának kristálylehelletétől. Ha ezen a világon eszed meg, egyszerű gyomorfájást okoz csak, nem többet! Nagyon szerencsés vagy, hogy ilyen tárgynak a birtokába jutottál; a Paa, a Maet és a Teth növények rendkívül ritkák. – Miközben hallgatod a szavait, enyhe nyomást érzel a válladon. Odafordulsz, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Önkéntelenül is összeborzongsz, és megpróbálod megragadni. A kígyó azonban gyorsabb, és egy pillanat alatt a nyakad köré tekeredik. – Ismerkedj meg Caduceussal – mondja a varázslónő. Jegyezd fel sorrendben az amulettben lévő növények nevét a *Kalandlapodra*, és lapozz a **307**-re.



296.

Fürgén leugrasz a lovadról, és a sűrűbe veted magad a sötétruhás alak nyomában. Kis idő múlva meg kell állnod egy pillanatra, hogy átmássz egy kidőlt fatörzsön. Amikor nekikezdesz a mászásnak, hirtelen ágak recsegését hallod, majd szemből hangos, zümmögő hang hallatszik. Ha a hang irányába rohansz, remélvén, hogy elkapod a hang kibocsátóját, bármi vagy bárki is legyen az, lapozz a **373**-ra. Ha inkább óvatosan haladsz előre, lapozz a **281**-re.

297.

Észvesztve a lépcső felé rohansz. Fogalmad sincs, hogy ki ez az öregember, de innen azonnal el kell tűnnöd. A félelmeid beigazolódnak, amikor magad mögé pillantasz: az öregember, akit nemrég öltél meg, most feltápászkodik, és feléd indul. Felrohansz a lépcsőn, és visszacsukod a csapóajtót. Rágörgeted a hordót, hogy biztosan tartson. A tompa dübögés ismét elkezdődik. Lapozz a **128**-ra.

298.

Lehajtod a fejed, és megadóan felemeled a kezeidet. Majd egyetlen folyamatos mozdulattal hátranyúlsz a kardodért, kirántod a hüvelyéből, és az őr felé repíted. Még mielőtt az reagálna a veszélyre, és elsütné felajzott íját, a kard zizegve felé repül, és remegve megáll a mellkasában. Az őr hangtalanul rogy össze. Mellé lépsz, és visszaszerzed a kardodat. Ha akarod, elviheted magaddal az őr számszeríját is, bár elég durván megmunkált darabnak látszik. Lelököd az őr testét a falról az udvarra. Lapozz a **71**-re.

299.

Szorosan Bythos nyomában maradsz. Kirohantok a kristályföldekre, míg végül egy irdatlan, függőlegesen a ködbe nyúló lánchoz értek. Bythos lehajol, és megpróbálja leakasztani a láncot a földbe rögzített kampóról. De nem tudja befejezni a munkáját, mert te ráveted magad.

Bythos	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Nem használhatod a kardodat (túl kicsi már a számodra), így nem vihetsz be *végzetes csapást* sem. Ha nálad van Barolo csuklópajzsa, az is kicsi rád, ezért elveszted az általa nyújtott plusz 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha legyőzted Bythost, lapozz a **108**-ra.

300.

Megragadod a szerencsétlen kezét, és megpróbálod kihúzni, de a hangyák lassan terád is átmásznak. Mire sikerül kimenekítened a fickót, a karodat vállig csípő és harapó hangyaréteg borítja. De hamar elfeledkezel

az általuk okozott fájdalomról, amikor végignézel az épp most megmentett emberen: a feje búbjától a talpáig hangyák borítják, ám úgy tűnik, ez egyáltalán nem zavarja. Ez egy szimbióta, egy ocsmány mutáns, aki a hangyákkal él együtt. A karodon nyüzsgő hangyák elkezdik a véredet szívni (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz), és rájössz, hogy ezek csak „előpuhítanak", hogy a szimbióta számára könnyebb préda legyél. Meg kell ölnöd ezt az emberféleséget, mielőtt a hangyák még élve felfalnának!

Hangya-Szimbióta ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Minden egyes alkalommal, amikor a szimbióta győztesen kerül ki egy Körből, még több hangya mászik rád, és elkezdenek harapdálni. Jegyezd fel, hány Kört nyert meg a Hangya-szimbióta. Miután hármat megnyert, annyi hangya mászott már rád, hogy minden további Körben 1 ráadás ÉLETERŐ pontot veszítesz, az adott Kör eredményétől függetlenül. Ha legyőzted a szimbiótát, lapozz a **265**-re.

301.

Az utad hátralévő része eseménytelenül telik el. Megérkezel Kallamehr határához, és átadod a lepecsételt tekercset a parancsnoknak. Yunannak szemmel láthatóan nincs ínyére, hogy megossza a seregeit, de követi Lady Carolina parancsát. Nemsokára ismét nyeregben ülsz, de ezúttal dél felé lovagolsz, és a hadsereg visszatérő része lovagol mögötted. Néhány nap múltán átkeltek egy ismerős hegyen, és feltárul előttetek Kallamehr városának látképe. A hadsereggel a hátad mögött belovagolsz a városba. Lapozz a **182**-re.

302.

A Rabszolgamester a földre rogy, és a teste azonnal darabokra törik, mintha csak porcelánból lett volna. A cserepek közül fekete füstfelhő emelkedik fel... és felveszi az imént legyőzött ellenfeled formáját. Magabiztosan mosolyog, és feléd lebeg. A karjai átölelnek, és felemelnek a földről. Gomolygó, füstből formázott arca közel hajol hozzád. A szemei még így is megtartották félelmetes fényüket. – Én Bythos vagyok, a Mélység Ura! – mondja kihívóan. – Bár elpusztítottad a földi testemet, én mégis tovább élek. Kallamehr még mindig az enyém, ez ellen semmit nem tehetsz! Nem foszthatsz meg a győzelemtől! Ezeknek az embereknek a lelke továbbra is engem szolgál. Foglyok maradnak a Pokolban az idők végezetéig! – A füstalak szétoszlik, te pedig a földre zuhansz. Körülötted állnak Kallamehr emberei mozdulatlanul, csöndesen. Semmit nem tehetsz értük. Lapozz a **238**-ra.

303.

Másodszor is rálősz a szörnyre. Most is velőtrázó üvöltés a válasz, de közben azt is látod, hogy a kapaszkodó kéz lecsúszik a rácsról, és a tulajdonosa kétségbeesett kiáltással lezuhan. Odalentről hátborzongató hangok hallatszanak: cuppogás, morgás és a szerencsétlen ember elhaló kiáltása. De nincs idődd sokáig elmélkedni a szerencsétlen sorsán. Észreveszed, amint az árnyékok megmozdulnak a teremben. Hátrafordulsz, és megpillantod az apró börtönőrt, amint egy fáklyával a kezében sebesen a teremből kivezető lépcsősor felé rohan. Üldözőbe veszed, és a lépcső tetején sikerül elkapnod. Amikor látja, hogy nem menekülhet előled, megfordul, és a fáklyával a kezében neked ront.

Börtönőr ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 5

Minden egyes alkalommal, amikor a börtönőr megnyer egy Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, a szokásos módon elvesztettél 2 ÉLETERŐ pontot. Ha azonban az eredmény 4–6, a fáklya lángja belekap a ruhádba, és ezentúl minden Körben 1 ráadás ÉLETERŐ pontot vesztesz tőle (függetlenül attól, hogy a börtönőr eltalál-e vagy sem). A lángolás egészen addig tart, amíg le nem győzöd a börtönőrt, és el nem oltod égő ruhádat (harc közben erre nincs idődd). Ha győztél, lapozz a **289**-re.

304.

Gyorsan összekapkodod a holmidat, és kidobod őket az ablakon. Te magad is kimászol, és mivel nem találsz semmilyen fogódzót, felkészülsz a nagy ugrásra. Hirtelen érzed, hogy valaki lebeg fölötted. Ha felnézel, lapozz a **148**-ra. Ha azonnal leugrasz, lapozz a **97**-re.

305.

Egy hatalmas rúgással nekiugrasz a kristályharcosnak, remélvén, hogy kibillented az egyensúlyából. Nagy örömödre a harcos megtántorodik. Kihasználod az alkalmat, hogy megragadd a kalapácsát. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **62**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **398**-ra.

306.

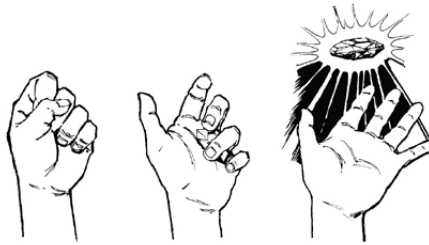
Ezrek és ezrek vonulnak ebben a hatalmas seregben, a csizmáik dobogásán túl mégsem lehet semmilyen hangot hallani. Már elég közel jutottál, hogy alaposan szemügyre vehesd az első soraikat. A távoli Kulak szigetek barbáraira, zsoldosokra, Orkokra, és egyéb gonosz lényekre számítottál. A valóság ennél sokkal megrázóbb. Parasztok – férfiak, nők, gyermekek – vonulnak feléd számolatlan sorokban. Nem viselnek fegyvert, mégis pontosan látod, mekkora pusztító erőt képviselnek. Lapozz a **113**-ra.

307.

– Ő a legjobb pajtásom. Hűséges, de azért megtartotta a szabad akaratát! – mondja Aletheia. Te kényszeredetten mosolyogsz, közben azon imádkozol, bárcsak találna valami mást a kígyó, ami köré tekeredhetne. Aletheia folytatja: – A földünkön terjedő pestis nem a patkányoktól származik. – Ismét a feje fölé lendíti a karjait, ezúttal azonban egy másik látomást idéz meg. Egy hatalmas, fekete darázsfelhőt. A látomás eltűnik, és a nő tovább beszél: – Ezek a darazsak kiszívják az emberek lelkét, és a pokol mélységeibe küldik, hogy a testük aztán rabszolgaként szolgálja a gonoszt. És ugyan miféle harcos küzdhetne meg ilyen parányi ellenfelekkel? – Itt elhallgat egy kicsit, mintha csak a gondolataiba merülne, majd egy újabb látomást idéz elő. – Ez az egyetlen módja a legyőzésüknek. A romlatlan jheera levelet, ha elégeted, a füstje végzetes ezekre a lélekszívó darazsakra nézve. Egy fiatal jheera itt nő az erdőben. – De ahogy a látomás kialakul, a nő arca megrándul a meglepetéstől, majd levegőért kapkod. Csak egy kupac föld jelzi a fa helyét. Valaki kitépte a helyéről! Lapozz a **282**-re.

308.

Amint a lovadra pattansz, és ellovagolsz, utánad kiált: – Megátkozlak, te gazember! Egy napon majd találkozunk, és akkor beteljesítem a bosszúmat! – Egy újabb óra telik el lovaglással. Miután megbizonyosodtál róla, hogy messze magad mögött hagytad Tasbadhot, megállsz, és berendezkedsz éjszakára. Másnap reggel frissen és kipihenten ébredsz. Folytatod az utadat. Nemsokára egy kis faluba érsz. Épp jókor, legalább megtöltheted a kulacsodat a falu kútjából. Jelölj be egy időkockát! Ha nálad van az Arany Ököl, lapozz a **121**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **261**-re.



309.

Hirtelen krákogást hallasz. Körbenézel, és egy zöld masszába burkolt emberi arcot pillantasz meg. – Vigyázz! – mondja – Maijem-Nosoth vissza fog térni. Én Enthymesis vagyok, de nem sikerült végrehajtanom a feladatomat. Én az életemmel fizetek ezért, de te még megmenekülhetsz. Vedd magadhoz azt a sípot, amely ott fekszik a lábaidnál; ez segíteni fog a harcban. És maradj távol a homoktól: az Bythos birodalmába vezet! És most készülj! A szörny visszatér! – Felkapod a padlón heverő ezüstsípot. Ha visszarohansz azon az alagúton, amelyen jöttél, lapozz a **230**-ra. Ha maradsz, hogy szembenézz a borzalommal, lapozz a **115**-re.

310.

Néhány perc múlva Dunyazad vékony alakja libben be a várószobába, háta mögött egy hatalmas testőrrel, és egy ravasz, poros ruhájú férfivel, akiben felismered Luthaurt, az egyik kalandozó társadat, aki itt maradt Kallamehrben, hogy segítsen megszervezni a város védelmét. – Mit akarsz? – kérdezi durván Dunyazad. Elmondod, mit tapasztaltál az utad során. Miközben beszélsz, gúnyos mosoly jelenik meg Luthaur arcán. Amikor befejezed, Dunyazad a kalandorhoz fordul: – Igaz ez? – kérdezi. – Nem igaz, Lady – feleli amaz. – Ahogy Ön is tudja, én magam is felderítettem az északi területeket, és nem láttam nyomát semmilyen inváziós seregnek. Csak egy részeg hazudozó terjesztette rémtörténetről lehetett szó; néhány falu túlzottan ideges lakói azonban valóban elmenekültek, és elrejtőztek az erdőkben. De mit képzel ez a senkiházi itt? Azt hiszi, a Ladyt le tudja nyűgözni eszelős elméleteivel? – Dunyazad feléd fordul, és összeráncolja a szemöldökét. – Túlságosan is el vagyok foglalva Lady Carolina temetésének előkészületeivel, semmint hogy két ember veszekedését hallgassam. Majd a saját módszereimet fogom használni az igazság kiderítésére. Az éjszakát a palotában fogod tölteni. – Ez az utóbbi neked szólt. Egy szolga egy szobába kísér, és odadob egy szalmazsákot. Kénytelen vagy azon eltölteni az éjszakát. Lapozz a **267**-re.

311.

Átkutatod az Elfek holttestét. 17 Arany és egy öklöt mintázó apró aranyszobrocska a zsákmányod. Amikor megmozdítod a szobrocskát, valami megzörren benne. Megpróbálod kideríteni, hogy mi az, de az ököl olyan szorosan szorítja azt a valamit, hogy nem tudsz hozzáférni, akárhogy is próbálkozol. Lapozz a **163**-ra.

312.

Beljebb nyomulsz az erdő szíve felé. A fák egészen közel nőttek egymáshoz, szinte kizárnak minden napfényt. A talajt puha, zöld moha borítja. Csak lassan tudsz haladni ezen a szivacsszerű terepen. A levegő fülledt és párás, nemsokára lihegni kezdesz még a sima gyaloglástól is. Rettenetesen fárasztó ilyen körülmények között a haladás. Órákig tart ez a fullasztó küzdelem az előrejutásért (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Az ösvény aztán kettéágazik. Ha jobbra mész, lapozz a **231**-re. Ha balra, lapozz a **213**-ra.

313.

Lehúzod a sisakodat, és kihívóan a szeme közé nézel. Bythos lehajol hozzád, és nevetni kezd. – Szóval te vagy a legjobb Allansiában? – kacagja. Kalandod itt véget ér.

314.

A Quagrant úgy harcol, hogy az áldozatait a szájához szívja, és utána letépi róluk a húst.

Quagrant	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 14

Ha elvesztesz egy Kört a Quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes Körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered az elkövetkezendő Köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a **64**-re.

315.

A kislány elmondja, hogy Memának hívják, és hogy Enthymesisnek, a varázslónak volt a tanítványa. Sajnos ő sem tud sokkal többet nálad a falu kihaltságának okairól. Amióta a mestere elment, Mema az utóbbi néhány napot a szekrényben rejtőzve töltötte. A varázsló mondta Memának, hogy bújjon el a szekrényben, sőt még ezzel a zöld masszával is ő borította be, mondván, hogy ez meg fogja védelmezni. Megtudod, hogy aznap, amikor elment, Enthymesis nagyon gondterhelt volt, mikor megtudta az aznapi jóslatának eredményét. Elmondta Memának, hogy veszélyes útra vállalkozik: tanácsot kell kérnie Aletheiától, a Bölcstől, aki az északon lévő hegyekben lakik egy varázserdőben. A mágus ragaszkodott ahhoz, hogy Mema rejtve maradjon. A kislány így is tett, a szekrényben kuporgott remegve, amikor valami szörnyűséges robajt hallott

kintről, amelyet a település lakóinak rémült kiáltozása követett. – Aztán minden elcsendesedett, és később megérkeztél te. – Ha még nem tetted meg, átkutathatod a varázsló asztalát – lapozz a **333**-ra. Ha már átkutattad, vagy még nem, de nem is akarod, Memával elhagyjátok a házat – lapozz a **2**-re.

316.

A lény összeroskad, és rángatózni kezd. Lassan ragadós, sziszegő, füstölgő, zöld masszává kezd feloldódni. A homokba hátrálsz az undorító tömeg elől. Lapozz a **263**-ra.

317.

Kellemesen alszol, és reggel kipihenten ébredsz. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **19**-re.

318.

A Begyűjtő a földre rogy. A köpenye félrelibben, és kilátszik alóla összeaszott teste. Egy selyemzsákon kívül semmit sem találsz nála, így hát átkukucskálsz a kráter peremén, hogy kiderítsd, honnan jött. Két ektovultot látsz egy kristályhintó elé befogva. Mellettük egy kristályszellem várakozik türelmesen. Lapozz a **27**-re.

319.

A faluból beszűrődő zajok lassan elcsitulnak, nem marad más, mint a rovarok zümmögése és ciripelése. Ahogy telik az idő, a halk zümmögés egyre erősebbé válik. Kis idő múlva a környező rovarok zümmögését teljesen elnyomja valami természetellenes, reszelő hang. Hallod, amint a parasztok rémülten sikoltoznak, és a holdat egy árnyék takarja el – annak a szörnyű, zúgó hangnak a forrása közvetlenül a kunyhó fölött lebeg! Az ajtóhoz rohansz, de az nem enged. Éppen időben fordulsz hátra, hogy megpillants egy szörnyűséges, kígyószerű árnyat, amint a kéménylyukon át bemászik a kunyhóba! Lapozz a **86**-ra.

320.

Előveszed a medaliont, amelyet Ramedes bízott rád nem sokkal a halála előtt. Elmeséled, hogyan börtönözte be Luthaur a kalandos kutatóútjáról épp csak visszatért Legyőzhetetlent. Asiah Albudur előrelép, és kiveszi a medaliont a kezedből. – Ez Rangor végzete – mondja. – El fogja mondani, ki az igazi örökös. – A medalion belsejében Ramedes kopott arcképe látható, csodálatos élethűségben. Bár a kép már repedezett és öreg, mégis pontosan úgy ábrázolja Ramedest, ahogy előző este láttad. Asiah arca elsötétül. – Az örökös halott. Mindnyájan elvesztünk. – Megpróbálsz lelket önteni belé. – Lehet, hogy elvesztettünk egy örököst, de még nem vesztettük el a várost. Engem megbíztak egy küldetéssel, amelyet véghez is fogok vinni. – Meghajolsz a főnemesek előtt, és kivonulsz a palotából. A tömeg szétnyílik előtted. Lapozz a **183**-ra.

321.

Ahogy haladsz előre, látod, hogy az ösvény mindkét oldalán gombák nőnek bűzös kötegekben. Óvatosan kell továbbhaladnod, vigyázva, nehogy hozzájuk érj – ki tudja, hátha mérgező spórákat tartalmaznak. Eszedbe jutnak a déli hatalmas erdőségekről szóló regék, ahol az örökké változó utak körbe-körbe vezetnek, míg az éhség vagy a kimerültség végez az utazóval. Kis idő múlva az ösvényed kettéágazik. A bal oldali ág egy lejtőn lefelé indul. Ha erre mennél, lapozz a **12**-re. Ha a jobb oldalit választod inkább, lapozz a **21**-re.

322.

Egy kietlen kristálysíkságon állsz, körülötted kavargó köd. Mindössze a ködfalon tompán átszűrődő hangok nyújtanak segítséget az irányod meghatározásához. Több jól elkülöníthető hangot is hallasz, különböző irányokból. Melyik irányba indulsz?

A nyögés felé? Lapozz a **164**-re.
A nyikorgás felé? Lapozz a **237**-re.
A suttogás felé? Lapozz a **203**-ra.

323.

Csapdába esett patkányként rohangálsz fel-alá a szobában, mígnem eszedbe jut a feletted lebegő csillagfényes égbolt. Átlendíted a zsákodat a válladon, felpakolod a ládát az ágyra, és felmászol rájuk. Lábujjhegyen egyensúlyozva megpróbálod kinyitni a kis tetőablakot. Már éppen kezd lazulni, amikor az ajtó hangos robbanással betörik, és lángok ömlenek be a szobába. Az ágynemű körülötted azonnal lángra kap. Kalandod itt véget ér.

324.

Ez kemény küzdelemnek ígérkezik még úgy is, hogy ellenfeled tántorog a nevetéstől. Kirántja ő is a kardját, és védekező pózt vesz fel.

Rabszolgamester	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 15

Ha legyőzted, lapozz a **302**-re.

325.

Megfordítod a lovadat, vissza a hatalmas, fekete hadsereg felé. Jelölj be egy időkockát. Rövid lovaglás után látótávolságba kerülsz, és tehetetlenül kell végignézned, amint elözönlenek egy kisebb várost alant a völgyben. A sokaság közepén egy gyaloghintót emelnek magasba erős kezek, a gyaloghintó felett pedig egy lüktető, fekete felhőt látsz. Ha tartva a távolságot követni kezded a hadsereget, lapozz a **70**-re. Ha lelovagolsz a gyaloghintóhoz, lapozz a **368**-ra. Ha vannak jheera leveleid, és elő akarod őket készíteni, lapozz a **11**-re.

326.

Kifutottál az időből. Amíg te a vadonban kóboroltál, Kallamehrre lesújtott a végzete. Kudarcot vallott a küldetésed. Szégyenteljesen menekülsz vissza Allansiába. A nevedet soha nem fogják a hősökkel egy napon emlegetni. Kalandod itt véget ér.

327.

Az őrök ezt a pénzt is szívesen elfogadják, de sajnos továbbra sem akarnak beengedni. Húzd le az odaadott Aranyakat a *Kalandlapodról*. A őrök ravasz tekintete kezd idegesíteni, így hát megfordulsz, és visszamész a városba. Lapozz a **130**-ra.

328.

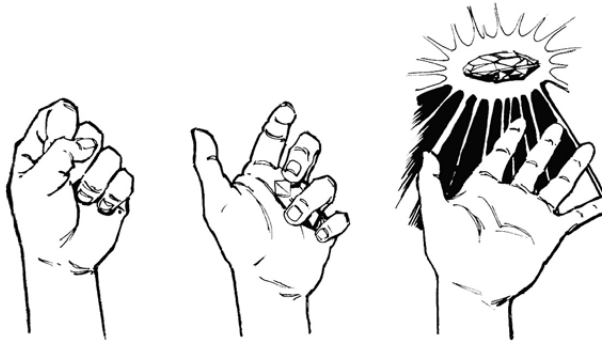
A kardodat a szörny felé repíted. Az felüvölt, ahogy a penge markolatig beléhatol, de egyébként, úgy tűnik, komolyabban nem számít neki a seb. Egy másodperccel később már neked is esik. Erős szívással majdnem a szájához ragad, de neked azért sikerül talpon maradnod.

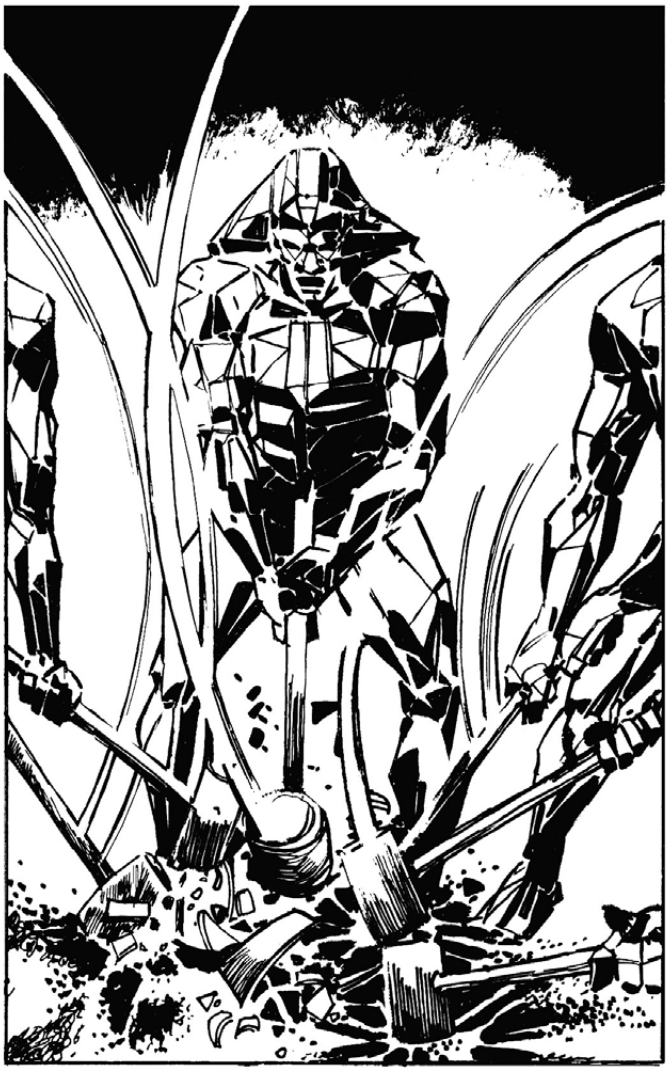
Quagrant ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

A harc során csökkentsd 2-vel ÜGYESSÉGEDET, mivel a kardod nélkül küzdesz. Ha elvesztesz egy Kört a Quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes Körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered-e a következő Köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a **64**-re.

329.

Sötétedésig lovagolsz. Bár szívesen folytatnád az utadat késedelem nélkül, a lovad fáradt, és különben is túl veszélyes lenne a sötétben továbblovagolni. Leszállsz a nyeregből, és felkészülsz, hogy a vadonban töltsd az éjszakát. Jelölj be egy időkockát! Ha nálad van Sige varázsamulettje, lapozz a **63**-ra. Ha nincs, lapozz a **367**-re.





330.

Hirtelen egy ektovult csapódik éles sikoltással a kráterbe, és törik darabokra. Aztán ismét összeáll a teste, és elrepül. Egy csodálatosan csiszolt aranypajzsot hagyott a kráterben. Egyre több ektovult érkezik, és teszi le rakományát. A kráter pillanatok alatt tele lesz csillogó kristályokkal, drágakövekkel és aranytárgyakkal. Aztán minden elcsendesedik. Hat kristályharcos jelenik meg a kráter szélén. Mindegyikük egy hatalmas kalapácsot tart a kezében. Bemásznak a kráterbe, körbeállnak, és magasra emelik a kalapácsukat. Öt perc múlva a rengeteg tárgyból csak csillogó aranypor marad hátra az ütéseik nyomán. Miután végeztek, megfordulnak, és elhagyják a krátert ugyanazokkal a gépies, kiszámított léptekkel, amelyekkel jöttek. Kis idő múlva kántálás egyre erősödő hangját hallod. Ha lesietsz a kráter közepébe, lapozz a **228**-ra. Ha inkább rejtve maradsz, lapozz a **245**-re.

331.

A hajnal első fényeinél észreveszed, hogy az éjszakát az út mellett töltötted. Sőt, egy kicsit odébb megtalálod a lovadat is: békésen legelészik a fűben. Amikor felszerszámozod, és felkészülsz az indulásra, egy kis darab papírt veszel észre, amely a nyeregkápára van tűzve. Ez áll rajta:

Itt állok előtted, egyenlőn és tisztán
Ha egyszer megláttál, már hiába vársz rám
Bár királyokat győzők, eltűnök egy szóval
És teljessé leszek egy édes rím által
Ki vagyok én?

Adj 2-t a `SZERENCSE` pontjaidhoz. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **7**-re.

332.

Már majdnem teljesen kimerültél, mire eléred a rácsot (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Pihensz egy kicsit, majd ismét lebuksz, és visszaúszol alattuk. Lapozz a **24**-re.

333.

Turkálsz egy kicsit az üvegcsék, és összefirkált papírdarabok között, mikor is egy tekercsre bukkansz. Egy repedt üvegcséből valami zöld folyadék folyt a tekercsre. Feltartod a nedves papírt, és megpróbálod kisilabizálni a rajta lévő (leginkább macskakaparásra hasonlító) írást. Sajnos nem tudod elolvasni az egész szöveget, csak részeket tudsz meg belőle.

„és ne hagyd el a házat, amíg meg nem bizonyosodtál a veszély elmúltáról… Semmilyen körülmények között ne engedd … aztán már biztonságban fel kell keresned szüleidet a … egy örökké változó varázserdőben fogod találni magad, és a gyűszűvirágokat kell követned, különben örökre eltévedsz…”

Ha még nem tetted meg, megvizsgálhatod a bábukat és a szekrényt – lapozz a **244**-re. De ha akarod, folytathatod az asztalon való turkálást – lapozz a **158**-ra.

334.

Mivel túl veszélyes lenne csak úgy ilyen súlyos váddal illetned az egyik nagy hatalmú embert, be is kell bizonyítanod az igazadat. Ragaszkodnod kell hozzá, hogy a gyanúsított csókolja meg Lady Carolina kezét. Ez furcsának tűnik ugyan, de ha igaz az öregasszony története, akkor ha a gyilkos csókolja meg a kezet, a kéz el fog feketedni. Egy ilyen ártatlan kérést (egy egyszerű kézcsókról van csak szó) pedig senki sem fog visszautasítani. A tömeg várakozóan elcsendesül. Melyik nemest kéred meg, hogy csókolja meg Lady Carolina kezét?

Ikhtiyani Dunyazadot?	Lapozz a **47**-re.
Carolina unokatestvérét, Madhaeriost?	Lapozz a **74**-re.
Csöndes Sigét?	Lapozz a **279**-re.
Asiah Albudurt, a főbírót?	Lapozz a **156**-ra.

335.

Visszasietsz a másik terembe, de rémülten konstatálod, hogy a teremben Bythos rengeteg szolgája nyüzsög. Felnéznek, amint belépsz, üres tekintetük a tiédbe fúródik. Kirántod a kardodat, hogy védd magad, de hirtelen kristályoszlopok törnek fel a padlóból körülötted. Egy pillanat alatt csapdába esel. Megfordulsz, és látod, amint Bythos tizenöt méter magas, óriás alakja bedübörög a terembe. Lapozz a **313**-ra.

336.

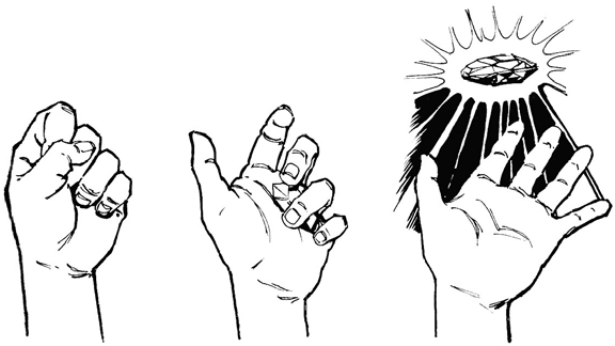
Fázol. Nem látsz. Körbelengeted a karjaidat, de nem találsz semmit. Csak a ziháló lélegzeted hallatszik. Vajon megmenekültél a haláltól, vagy ez már a halál rideg alagútja? Abbahagyod a hadonászást, és megpróbálod kitörölni a sötétséget a szemeidből. Hirtelen minden irányból testek ütődnek hozzád, szinte a lélegzeted is eláll. A látásod visszatér. Kétségbeesett, karikás szemű emberek között találod magad. Jócskán össze vagytok zsúfolva. A többiek tekintetében szomorúság és beletörődés tükröződik. Átverekszed magad a tömegen, és végül vastag vasrácsokba ütközöl, melyek elzárják az utadat. A rácson túl hatalmas, színes, villogó, kavargó űrt pillantasz meg. Ebből a hihetetlen semmiből egyszer csak ezüst fénycsóva válik ki. A fénycsóva a rácsnak ütközik, és millió apró cseppecskére szakad. Ezek a cseppecskék egy furcsa, ravasz tekintetű lénnyé állnak össze, mely csillogó csóvát húzva maga után elrepül a messzeségbe. Fogolytársaid felé fordulsz, de hideg tekintetükből nem tudsz reményt kiolvasni.

337.

Boszorkányos ügyességgel lábadat belendíted a nyílásba, és azonnal szétterpeszted őket. Egy darabig fejjel lefelé lógsz, de aztán felhúzod magad. Lapozz a 372-re.

338.

Váratlan reakciód meglepi az idős papokat. Egy testcselt mutatsz be az egyik irányba, majd két lépés után megfordulsz, és a másik irányban átugrasz a fejük fölött. Macskaügyességgel érsz földet, felpattansz, és a kijárat felé rohansz. Berontasz az istállóba, felugrasz a lovadra, és gyorsan eltűnsz a helyszínről. Lapozz a **26**-ra.



339.

A kristálydarab, amelyen állsz, lassan elkezd megfordulni, de te még idejében leugrasz róla. Egy csúszós kristályfelületre érkezel, és nem tudod megtartani az egyensúlyodat. Elhasalsz az olajos felületen, és rémülten látod, hogy az imént felrepült fekete lény most visszazuhan a talajra, és lassan feléd kezd mászni. Lapozz a **135**-re.

340.

Leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A szoba félhomályában Lady Sige körvonalait pillantod meg, amint éppen rád bámul. Lélegzetedet visszafojtva vársz egy kicsit, hogy a Lady cselekedjen először. Aztán rádöbbensz, hogy Sige meditál: egy kicsiny asztalnál ül, amelyen egy tábla hever kis figurákkal. Sige finom mozdulatokkal tologatja a figurákat a tábla felületén. Az arcodat az üveghez szorítva felismered, hogy a tábla Kallamehr térképe. Vársz egy kicsit, majd miután megbizonyosodsz róla, hogy Sige nem vett észre, visszamászol a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a **25**-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba (lapozz a **151**-re), vagy folytathatod az ablakokon való bekukucskálást. Melyiket választod?

A bal oldali hátsó falat?	Lapozz a **397**-re.
A bal oldali első falat?	Lapozz a **94**-re.
A jobb oldali első falat?	Lapozz a **218**-ra.

341.

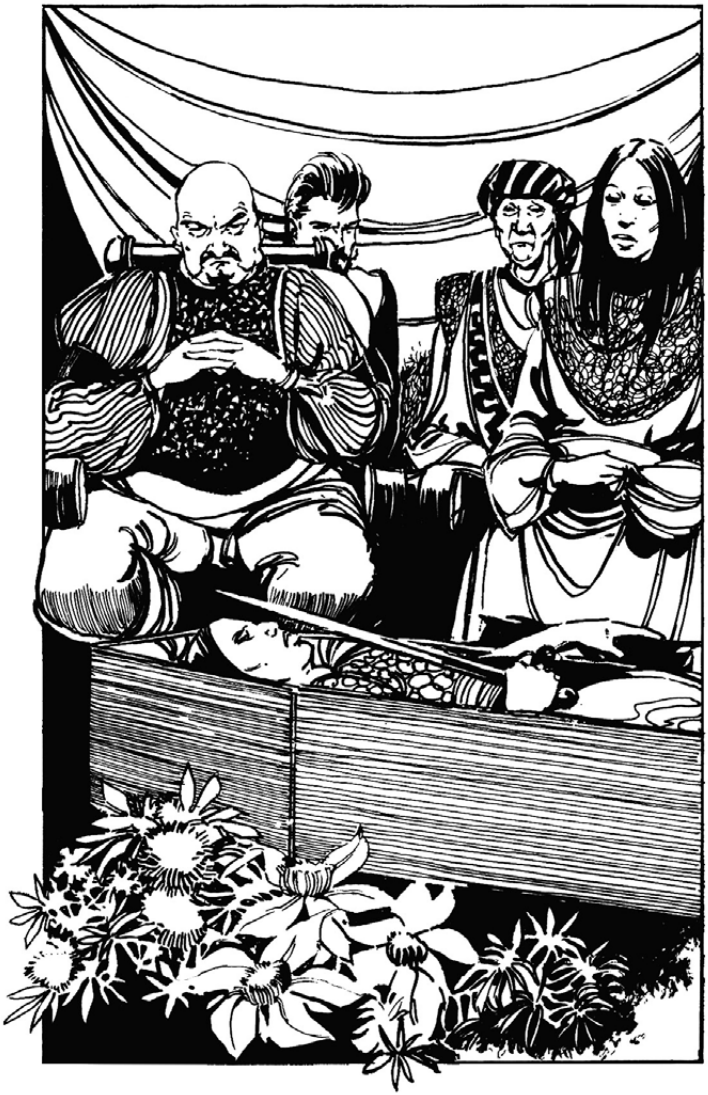
Hirtelen nyilall beléd a felismerés: hisz ez a rekedt hang a régi tőrvívó mesteredé, Barolóé! – Már az elejétől fogva tudtam, ki vagy, te vén csibész – válaszolod. – Hanem ez a hátulról támadás nem igazán a te stílusod. – Barolo enged a szorításon, így megfordulhatsz. – Mindnyájunknak változtatnunk kell a stílusunkon, ha alkalmazkodni akarunk a körülményekhez – morogja. Most látod csak, hogy az egyik lába fából van. Barolo látja a sajnálkozó kifejezést az arcodon, és így válaszol: – Elcseréltem egy sárkánnyal. – Meghív, hogy töltsd az éjszakát a házában. Lapozz a **375**-re.

342.

A vár főbejáratát nyilván őrzik. Ha viszont felmászol a palota falainak tetejére, ott van egy kis járó felület, a gyilokjáró, mely a falon fut végig. Erről a járóról el lehet érni a vár épületeinek tetejét. Körbenézel az udvaron. Az istálló mellett egy horgon egy elég hosszú kötél lóg. A kötelet a derekad köré tekered, és felrohansz a lépcsőkön a falra. A szemed közben ide-oda jár, nehogy belebotolj véletlenül egy őrbe. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **71**-re. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **371**-re.

343.

Fel sem ismered az ellenséged, mikor az már rád is rontott. Büdös leheletet érzel, és olyan hangot hallasz, mintha valami páncél csikorogna a sziklán. A szörny képe nem rajzolódik ki előtted világosan, mindig változik, ahogy megpróbálod alaposabban kivenni. Meglendíted a kardodat, de az ártalmatlanul lepattan egy kemény páncélzatról. Aztán, szinte a semmiből, állkapcsok ugranak elő, és végeznek veled.



344.

Beállsz az elhunyt Lady Carolina kezét csókkal illetni kívánó polgárok sorába. Előtted ketten sugdolóznak. Nem szándékosan, de mégis meghallod, miről beszélnek. – Nem tanácsolom, hogy megcsókold a kezét, most, hogy elloptad a Lady legszebb hattyúját! – súgja a pár nőtagja. – Hallottam a szóbeszédet! A bűnöd éjfeketére fogja festeni a Lady kezét! – A férj ingerülten suttogja vissza: – Hallgass, asszony! Mindig félrehallasz mindent! A szóbeszéd azt mondja, hogy akkor feketedik el a Lady keze, ha a gyilkosa csókolja meg! Nekem nincs semmi félnivalóm ... különben is, most már igazán nincs a Ladynek szüksége arra a hattyúra, nem igaz? – Ahogy a holttesthez érnek, mindketten elcsöndesednek, és meghajtják a fejüket. Lady Carolina teljes pompában hever a ravatalon, az Egység Kardja a jobb kezében. A bal keze egy bársonypárnán nyugszik, hogy az alattvalók megcsókolhassák. Te kerülsz sorra. Lepillantasz annak a nőnek a holttestére, aki az utadra küldött nem sokkal ezelőtt. Ahogy lehajolsz a csókhoz, elkapod Luthaur tekintetét. Ő volt az egyik kalandozó társad, azonban ő itt maradt, hogy segítsen megvédelmezni Kallamehrt. A főnemesek emelvényének oldalánál áll, és idegesen babrálja kardja markolatát. Furcsa, de nem látszik rajta, hogy felismert volna téged. Mit teszel?

Fellépsz az emelvényre, és követeled a nemesektől, hogy elmondhasd a történetedet?	Lapozz a **43**-ra.
Feltartod a Lepecsételt Medaliont (ha nálad van)?	Lapozz a **110**-re.
Elvegyülsz a tömegben, és kivárod a ceremónia végét?	Lapozz a **159**-re.

345.

A Troll először rád néz, majd a facsemetére, majd ismét rád. Összeráncolja a szemöldökét nagy igyekezetében, amint megpróbálja felfogni a javaslatod lényegét. Végül mordul egyet, majd letépkedi az ágakat a fáról, és szétszórja azokat maga körül. Te gyorsan körbeszaladsz, begyűjtöd a leveleket, és betömködöd őket a hátizsákodba. A Trollnak ezenközben sikerült a csupasz fatörzzsel kipiszkálnia a lyukból egy apró, tüskés lényt. Mohón felkapja áldozatát, és begyömöszöli a szájába. Egy pillanattal később felordít a fájdalomtól. Vadul markolássza és kaparja a torkát, miközben fel-alá ugrál. Aztán rád téved a tekintete. – Becsaptál! – üvölti, és neked ront.

Troll ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Ha akarod, az első Kör után *elmenekülhetsz* – lapozz a **248**-ra. Ha legyőzted a Trollt, lapozz a **60**-ra.

346.

A kráter pereme felé rohansz, és megkockáztatsz egy pillantást hátra. A kristályharcosok rád sem hederítenek. Nekiálltak porrá törni az ott heverő kincseket. Aztán, mintha csak vezényszóra tennék, abbahagyják a kalapálást, és elvonulnak. Kántálás közeledő hangja üti meg a füledet. Ha visszasietsz a kráterbe, lapozz a **228**-ra. Ha maradsz, és megnézed, mi történik, lapozz a **245**-re.

347.

A még életben maradt falusiak elmenekülnek, te pedig felpattansz a lovadra, és elvágtatsz az éjszakába. Amikor biztonságos távolságra jutottál, leszállsz a nyeregből. Tűzgyújtás közben elgondolkodsz, vajon jól tetted-e, hogy lemészároltad a parasztokat. Lehet, hogy a prófécia mégis igaz volt, és ott kellett volna maradnod, hogy megvédelmezd őket? Másnap reggel azonban folytatod a küldetésedet. Az út egyre inkább emelkedni kezd. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **7**-re.

348.

Egy szempillantás alatt talpra ugrasz, és felkapod a kardod. A tűzhöz ugrasz, és egy hatalmas rúgással izzó fadarabokat repítesz a meglepett Elfek közé. Azok nagyot kiáltanak fájdalmukban. Felkészülsz a küzdelemre, de a Sötét Elfek másképp gondolják. Megfordulnak, és eltűnnek a sötétben. Lapozz a **163**-ra.

349.

A kopogás egy nagy kőépületből hallatszik, melynek a homlokzatán az alábbi felirat látható: „Furahordó Borközpont". Óvatosan kinyitod a kapuját, és belépsz. Vigyázva lépkedsz a törött üvegdarabok között. Az üzlet tökéletesen lerombolt állapotban van, a padlón mindenfelé kiömlött bortócsákat látsz. Az eladópult mögül valami lassú dübögés hallatszik. Átkukucskálsz a pulton, és egy csapóajtót pillantasz meg a padlóban. Egy hordó ékelődik a fal és a pult közé, emiatt a csapóajtót nem lehet felnyitni. Ha megpróbálod a csapóajtót szabaddá tenni és kinyitni, lapozz az **59**-re. Ha inkább kimész a boltból, és átkutatod a többi épületet, lapozz a **128**-ra.

350.

A látomás eltűnik a nő kezei közül. – Legalább őszinte vagy. De hát a titkokért fizetni kell. És a pajtásom éhes. Ki kell menned az erdőbe, és keresni neki valami megfelelő falatot. – A nő a hátad mögé mutat. Megfordulsz, és egy hatalmas kígyót pillantasz meg. Önkéntelenül is megborzongsz, és gyorsan a kijárat felé indulsz. A kunyhó leereszkedik, és kilépsz a földre. – Egy patkány tökéletesen megteszi – szól le a nő, miközben a kunyhó lábai ismét kiegyenesednek. Ha megpróbálsz elmenekülni az erdőből, lapozz a **123**-ra. Ha elindulsz vadászni, hogy teljesítsd a nő kérését, lapozz a **395**-re.

351.

Valami hátba vág, és előrebuksz a földre. Egy villanásnyi időre egy ezüstös alakot pillantasz meg, amely sikítva eliramodik a messzeségbe. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **322**-re.

352.

A börtönőr nagyokat kacag a balszerencséden, és elfordítja a kulcsot a zárban. Ramedes lepottyan a rácsról, és nagyot puffan a puha talajon. Kudarcot vallottál. Kallamehr sorsa beteljesült.

353.

Egy kellemetlen órát töltesz a cellában fel-alá járkálva, miközben azon gondolkodsz, vajon mi lehet a probléma. Dunyazad mondta, hogy éjszakázz a templomban. Akkor miért ilyen ellenségesek a papok? De végül aztán szabadon engednek. A főpap elmondja, hogy beszélt Dunyazaddal, így folytathatod a küldetésedet. Úgy tűnik, nem szívesen enged el. Végül azonban nemsokára ismét úton vagy Hasrah utcáin. Minden felszerelési tárgyadat hiánytalanul visszakaptad. Lapozz a **136**-ra.

354.

A bejárati teremben tömegével nyüzsögnek Bythos kámzsás szolgái, de te egyetlen mozdulattal elsöprőd őket. Kirontasz a palotából. Megpillantod Bythost a ködben eltűnni. Utánarohansz. Könnyedén követed a nyomait a repedezett kristályfelületen. Egy idő múlva megpillantod, amint éppen egy gigantikus méretű láncot akaszt le egy földbe rögzített kampóról. A lánc lassan függőlegesen emelkedni kezd. Bythos gúnyos mosollyal az arcán fordul feléd. Ha megtámadod, lapozz a **196**-ra. Ha megragadod a láncot, mielőtt az túl magasra emelkedne, lapozz a **266**-ra.

355.

Egy cellában ébredsz. Fogalmad sincs, hány óra, vagy milyen nap lehet. Az órák lassan múlnak, és senki sem jelenik meg a rácsnál. Az éhség tompa fájdalma egyre erősödik. Kallamehr végzete beteljesült.

356.

A fa igen öreg lehet már. A törzsét futónövények fonják be. Gyűszűvirágok nyílnak pazar bőségben. Mindnyájan elegánsan balra hajolnak, ahonnét a napvilág beszűrődik a fa zöld koronájának résein. Gyűjthetsz néhány virágot, ha akarsz, és elrakhatod őket (Írd fel a *Kalandlapodra*!). Ha most a jobb oldali utat választod, írj fel a *Kalandlapodra* egy 2-est, és lapozz a **388**-ra. Ha a bal oldali elágazás szimpatikusabb, írj fel a *Kalandlapodra* egy 3-ast, és lapozz a **268**-ra.

357.

Sikerült darabokra szabdalnod az anemorust, de balszerencsédre két másik emelkedik ki a fekete vízből. Felkészülsz a harcra, de nincs már rá szükség. Három ezüst ektovult csap le a felhők közül, és ütődik neki az anemorusoknak. Vad visítozás hangzik fel. Megragadod az alkalmat, és elmenekülsz a helyszínről. Lapozz a **3**-ra.

358.

Kétségbeesetten megsarkantyúzod a lovadat, hogy még idejében elérd a falut, és figyelmeztetni tudd őket a veszélyre. Ha Mema veled van, lapozz a **35**-re. Ha nincs, lapozz a **125**-re.

359.

Egy szalmabála mögé bújsz, és fülelsz. Az udvar hamar zajos lesz. Ramedes vad csatakiáltását hallod, majd fémcsattogást, és az őrök halálsikolyait. Ramedes ismét nagyot kiált, ám ezúttal nem olyan hangosan. Az utolsó kiáltása már nem csatakiáltás, hanem a fájdalomé, és az őrök diadalüvöltése követi. Elszomorít Kallamehr bátor bajnokának dicstelen halála. Úgy döntesz, megtekinted a varázstárgyat, amelyet Ramedes rád bízott, és amelyért végül az életével fizetett. Lapozz a **293**-ra.

360.

Röptében félreütöd a dárdát, mire a kámzsás alak meglepetten felkiált. Lehajol egy újabb kristályért. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a **190**-re. Ha megrohanod, még mielőtt újabb kristálydárdát hajítana feléd, lapozz a **257**-re.

361.

Mire megtalálod a kardodat, és visszarohansz az ablakhoz, a lebegő kísértet eltűnt. A füst a szobában mostanra igen sűrű, és már a padló felől is áradó hőt érzel. Mit teszel?

Az ajtóhoz rohansz?	Lapozz a **61**-re.
Kimászol az ablakon?	Lapozz a **304**-re.
Körbenézel, hogyan juthatnál ki másképp innen?	Lapozz a **323**-ra.

362.

Óvatosan nyomulsz előre az alagútban, míg végül egy hatalmas lángcsóvák alkotta tűzfalhoz érsz, mely teljesen elzárja a továbbvezető utat. Ha visszamész a folyóhoz, és megpróbálkozol a rácsokkal, lapozz a **277**-re. Ha átrohansz a lángokon, lapozz a **157**-re.

363.

A folyosó igen sötét. Néhány lépés megtétele után majdnem legurulsz egy lépcsőn. Pár percnyi feszült osonás után egy fáklya meleg fényét pillantod meg elöl. Több üres cella és beugró előtt haladsz el. Egy dohos pincében jársz, melynek falai tele vannak sötét beugrókkal és repedésekkel. Hirtelen egy nagy fémrácsot pillantasz meg a padlóba ágyazva. A rács közepén egy vékonyabb fémrudakból álló csapóajtó látható. A csapóajtótól néhány méterre két kéz kapaszkodik a rácsba. Ahogy közelebbről szemügyre veszed, látod, hogy egy férfi lóg a rácson odabent, míg alant valami nagy test mozog, mindenféle szörcsögő és morgó hangokat hallatva. Hogyha van nálad számszeríj, és bele akarsz lőni az alul leselkedő lénybe,

lapozz az **51**-re. Ha inkább elhagyod a termet, lapozz a **126**-ra. Ha odasietsz, és kinyitod a csapóajtót, lapozz a **162**-re.

364.

Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **338**-ra. Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **220**-ra.

365.

Minden erőd megfeszítésével sikerül eldöntened a serleget. A ragacsos folyadék kiömlik a padlóra. Körbenézel a teremben. Minden fal kristályból van, és mindössze két kijáratot pillantasz meg – az ajtót, amelyen bejöttetek, és egy másikat, egy hatalmas boltíves átjárót. Az utóbbi felől hatalmas léptek robaját hallod közeledni. Ez biztosan a Mélység Ura lesz! Ha megvárod itt, lapozz a **68**-ra. Ha kimenekülsz azon az ajtón, amelyen bejöttél, lapozz a **335**-re.

366.

Már minden reményedet kezded elveszíteni, hogy valaha is kitalálsz ebből a zöld rengetegből, amikor a fák ritkulni kezdenek, és az ösvény egy hatalmas tisztásra vezet ki. Növeld meg 1 ponttal a SZERENCSÉDET, és jelölj be egy időkockát. Az életedben látott egyik legfurcsább lakhellyel találod szemben magad: egy egyszerű vályogkunyhó, amely négy vékony lábon áll. A lábak lehetnek vagy hét méter magasak. A kunyhó falán ablakok vannak, de túl magasan ahhoz, hogy be lehessen látni rajtuk. Körbejárod a kunyhót, de ajtónak semmi nyomát nem találod. Ha átsétálsz a kunyhó alatt, lapozz a **254**-re. Ha megpróbálod megmászni az egyik lábat, lapozz a **202**-re. Ha vársz, hátha történik valami, lapozz a **145**-re.

367.

Tüzet gyújtasz, és zavaros álomba merülsz. Egy ravasz arcot látsz, amint kecsesen lebeg a felhők között, és gágogó kacagás visszhangzik mindenfelől. Hatalmas árnyék hajol föléd, és te azon nyomban felébredsz. Egy görbe kard lebeg a fejed fölött. A másodperc törtrésze alatt kell reagálnod, ha életben akarsz maradni! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **46**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **232**-re.

368.

Megsarkantyúzod a lovadat, és a sereg felé galoppozol, igyekezvén legyőzni egyre erősödő félelmedet. A hatalmas embertömeg felől furcsa, büdös szag árad. Ahogy leérsz a lejtőn, egy sötét barlangbejárat mellett haladsz el. Közel érsz a sereghez. Az emberek egyszerűen észre sem vesznek, a fekete felhő azonban felemelkedik, és egyre gyorsabb tempóban feléd közelít. Hogyha van nálad előkészített jheera fáklya, lapozz a **138**-ra. Ha nincs, lapozz a **113**-ra.

369.

A sűrű, barnás folyadék csak nehezen csúszik le a torkodon. Kicsit rozsda ízű, de amúgy semmilyen más hatást nem érzel. Csalódottan megfordulsz, és...

... a földön fekve térsz magadhoz, ujjaid még mindig szorítják az üres üvegcsét. Bizonytalanul a lábadra állsz, majd hátratántorodsz egyet, amint egy szédülés-hullám végigsöpör rajtad. Mérgesen a földre dobod az üvegcsét. Jelölj be két időkockát, és lapozz vissza arra a fejezetre, ahonnan idelapoztál.

370.

A megmaradt Kokomokoák nekilátnak levetkőztetni a Murkuronokat. Megragadod az alkalmat, átrohansz az ajtón, bevágod magad mögött, és eltorlaszolod. Egy alacsony alagútban találod magad; le kell görnyedned, ha nem akarod a fejedet beverni a mennyezetbe. Mindkét oldalon rendetlen, mocskos hálókamrák sorakoznak. Nem törődsz velük, folytatod tovább az utadat, mígnem egy nagy terembe érsz. Lapozz a **82**-re.

371.

Ahogy felfelé osonsz a lépcsőkön, egy őr jön szembe a gyilokjárón. Gyorsan a falhoz lapulsz, de már túl késő. Az őr neked szegezi a számszeríját. – Mit keresel errefelé, hé? – kérdezi. Az őr a lépcső tetején áll szétvetett lábakkal, tőled mintegy ötméternyire. Ha neki akarsz rontani, lapozz a **117**-re. Ha megpróbálod kidumálni magad, lapozz a **198**-ra. Ha ismered a Repülő Villámot, és használni akarod, lapozz a **298**-ra.

372.

A kunyhó belsejében nem az a látvány fogad, amit előre elképzeltél egy ilyen varázsló népségtől, akik ezt a kunyhót építették. Nincs bútor, nincsenek könyvek, nincsenek tekercsek, még egy árva üvegcse varázsitalt sem látsz. A falba vágott ablakokon keresztül kilátni az erdőre. A kunyhó közepén egy durva köpenybe öltözött öregasszony ül törökülésben. A karjait a feje fölé tartja. A kezei között vibráló látomás lebeg a levegőben. Szikrázó, üres térben hosszú börtönrácsok látszanak, mögöttük kétségbeesett emberek százai tülekednek. A nő a szemedbe néz, és megszólal: – Látomás a jövődből talán? Nézd meg közelebbről. Nézd a mélység rabszolgáit! A lelkük az uruké, és meg kell mentened őket, mielőtt még késő lenne. Ennyit mondhattam el. Ha többet akarsz, fizetned kell érte. Tudod a nevemet? – Mit válaszolsz?

Enthymesis.	Lapozz az **50**-re.
Aletheia.	Lapozz a **80**-ra.
Albudur.	Lapozz a **101**-re.
Nem tudom.	Lapozz a **350**-re.

373.

Vadul a fekete alak után veted magad, két kézzel csapkodva félre magad előtt az ágakat. Hatalmas erőfeszítéssel sikerül áttörnöd magad az aljnövényzet szinte áthatolhatatlan falán. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **38**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **100**-ra.

374.

Bythos felkapja a serleget, és mohón kiissza a tartalmát. Aztán feléd fordul. – Ne menj még, *Begyűjtő!* – mondja mosolyogva. – Valakinek még dolga van veled. – A kardod felé indul a kezed, de még mielőtt elérhetné a markolatot, egy kar fonódik a nyakad köré, és egy kristálytőr feszül a torkodnak. – Lehet, hogy egyszer megöltél – hallod Sige suttogását, de az nevet, aki utoljára nevet. – Metsző fájdalmat érzel a torkodon, és elsötétül előtted a világ.

375.

Barolo egy priccshez vezet. Hálás vagy, hogy ledőlhetsz. Ha nálad van Sige varázsamulettje, és viselni akarod, lapozz a **33**-ra. Ellenkező esetben (ha nincs nálad vagy nem akarod viselni) lapozz a **317**-re.

376.

A medalion ezúttal könnyen nyílik. Az őrök meghátrálnak. A főnemesek kerekre nyílt szemekkel merednek a medalion belsejére. Magad felé fordítod, és belenézel: Ramedes tökéletes pontossággal festett képét pillantod meg. Bár a kép már öreg és repedezett, mintha évszázadokkal ezelőtt festették volna, mégis pontosan azt az arcot ábrázolja, amit tegnap este láttál. Asiah Albudur felpattan, és csendre inti a zúgó tömeget. – Rangor Végzete feltárta az igazságot. Ramedes Kallamehr új ura! – Megköszörülöd a torkodat, hogy magadra vond a figyelmet, majd elmeséled Ramedes halálának körülményeit. Luthaurra mutatsz, és őt okolod a hős haláláért. Az őrök körülveszik, és elhurcolják az ártatlanságát hadarva bizonygató Luthaurt. A négy főnemes felé fordulsz. Lapozz a **334**-re.

377.

Otthagyod a kincseket, ahol vannak, és fájó tüdővel emelkedni kezdesz. Még épp idejében éred el a felszínt. Kifújod magad, majd veszel egy mély lélegzetet, és ismét a víz alá buksz. Beúszol a sötétbe. Kis idő múlva dübörgő hangot hallasz elölről. Ha visszaúszol a rácsos boltívhez, lapozz a **332**-re. Ha továbbúszva folytatod az utad, lapozz a **215**-re.

378.

Ahogy a Quagrant feléd kúszik, előhúzod a zsebedből Mema vékonyka fúvócsövét, és a szádhoz illeszted. A lény magához akar szívni, ezért erősen meg kell vetned a lábadat, hogy megtartsd az egyensúlyodat. Az utolsó pillanatban erőteljesen belefújsz a csőbe. Finom porfelhő repül ki belőle, egyenesen bele a Quagrant kitátott pofájába. A lény vadul hátratántorodik, és remegve köhögni, fuldokolni kezd. Megragadod az alkalmat, és kardoddal rárontasz.

Quagrant	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha elvesztesz egy Kört a Quagrant ellen, akkor a szájához szív, és attól kezdve minden egyes Körben automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, ahogy leszívja rólad a húst. Ez független attól, hogy te nyered-e a következő Köröket vagy sem. Ha legyőzted ocsmány ellenfeledet, lapozz a **64**-re.

379.

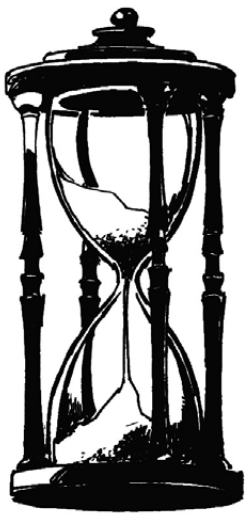
Gyorsan átkutatják a holmidat, de úgy tűnik, nem találták meg amit kerestek. – Mit csináltál vele? – kérdezi a főpap. Nekiállsz az ártatlanságodat bizonygatni, és elmondod, hogy fontos küldetést teljesítesz. Amikor megemlíted, hogy Ikhtiyani Dunyazad volt az, aki azt tanácsolta, hogy ebben a templomban töltsd az éjszakát, a főpap előrehajol. – Meg fogunk bizonyosodni arról, hogy igaz-e, amit mondasz – szól komor hangon. Ezután két pap egy cellába vezet. Lapozz a **353**-ra.

380.

A jeges lehelet teljesen váratlanul éri Bythost. Hátratántorodik, miközben kristályok kezdenek nőni a bőrén. A kristályok csakhamar tetőtől talpig beborítják, és Bythos maga is kristályszoborrá alakul. Kezedben tartva a láncot, búcsúzóul még belerúgsz egyet ellenfeledbe. Lapozz a **108**-ra.

381.

Egy nehezen kivehető ösvény húzódik a folyó mellett, és úgy döntesz, hogy elindulsz rajta. Kis idő múlva az ösvény visszakanyarodik az erdőbe. Ha a *Kalandlapodon* már három szám van leírva, akkor lapozz oda, amit a számok mutatnak. Ellenkező esetben, ha már szerepel a leírt számok között a 2-es, írj fel még egy 3-ast a *Kalandlapodra*, és lapozz a **268**-ra. Ha nem szerepel a 2-es, de már szerepel a 3-as a *Kalandlapodon*, akkor írj hozzá még egy 2-est, és lapozz a **388**-ra.



382.

Óriási erőfeszítéssel sikerül lehajtanod a fejed, és lecsúsztatni a nyakadból a varázsamulettet. Látod, amint a földre esik, majd a kimerültség hulláma söpör végig rajtad, és eszméletedet vesztve az ágyra zuhansz. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **28**-ra.

383.

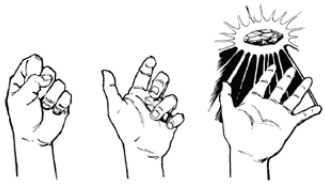
Egyre lejjebb süllyedsz, a homok nyomása szinte már elviselhetetlen. Képtelen vagy megmozdulni is, így hát várod a sorsodat. És amikor már feladtál minden reményt, hirtelen szabad űrbe kerülsz. Szabadon zuhansz lefelé az alant kavargó ködbe, körülötted csillogó homokszemcsék és aranytárgyak. Mennydörgés visszhangzik a távolban. Megmenekültél a homokba fulladástól, csak azért, hogy most szörnyethalj a hatalmas zuhanástól? A sebességed egyre növekszik, és elveszted az eszméletedet. Sima, hideg talajon térsz újra magadhoz. Körülötted aranyak, kincsek, varázstárgyak hullanak lefelé, és finoman lebegve érik el a földet. A kavargó köd mindent elmos, csak a közvetlen környezetedet látod. A ködben furcsa alakok mozognak. Ha nálad van Sige varázsamulettje, és tudod, mit kell tenni vele, lapozz a **8**-ra. Ha megvizsgálod a körülötted heverő tárgyakat, lapozz a **87**-re. Ha megpróbálsz eljutni valahová a ködben, lapozz a **116**-ra.

384.

Ahogy Sige holtan elterül a lábad előtt, hangos dübörgés kezdődik. A hang egyre erősebb és erősebb lesz, végül már az egész tested rázkódik. Az emberek rémülten szétszaladnak. Egy mennydörgésszerű csattanás majdnem megsüketít; egy mocskos, fekete csáp kúszik ki Sige száján, majd felhővé áll össze. A füstfelhő Sige földi alakját mintázza. Az árny az arcod felé repül. Kétségbeesetten a szemed elé kapod a karjaidat. Egy törékenynek tűnő valami ütközik a bal kezednek, és a gázforma szétoszlik. Fájdalom süt végig a karodon. A legrosszabbra felkészülvén óvatosan lenézel a kék párát gőzölgő bal kezedre. A hónod alá szorítod, hogy megszüntesd az égést. A fájdalom lassan enyhülni kezd, így ismét elővesszed a kezed. Ezúttal zöld színű bevonat takarja a sebet; ahogy tovább nézegeted, a zöld szín sárgába megy át, a sárga narancsba, majd vörösbe. A fájdalom tompa sajgássá szelídül. A veszélyhelyzet elmúlt, a főnemesek segélykérően néznek rád. Te azonnal intézkedni kezdesz. Elrendeled, hogy tartsák őrizet alatt Sige szolgáit, majd nekilátsz, hogy megszervezd a város védelmét. A többi kalandozó – akik veled együtt jelentkeztek Lady Carolina felhívására – rejtélyes körülmények között meghalt, vélhetőleg Sige mesterkedése eredményeképpen. Kénytelen vagy a védelmi munkálatokat a megmaradt hűséges katonatisztekre bízni. Te magad felkészülsz, hogy ismét útra kelj. Az ellenséges hadsereg fenyegetése még nem múlt el, és Lady Carolina megbízását teljesítened kell. Lapozz a **183**-ra.

385.

Kis idő múlva egy paraszt jön be kintről, és izgatottan súg valamit az egyik vendéglátód fülébe. Feléd még csak nem is biccent, máris a többiek felé fordul, és valamit mutogatni kezd. Azok feltápászkodnak, majd udvariasan meghajolnak előtted, és kivonulnak a kunyhóból, bezárva maguk mögött az ajtót. Felállsz, hogy utánuk menj, de az ajtót kívülről elreteszelték. Fogságba estél! Egy reszelős hang szólít meg odakintről: – Légy üdvözölve. Megmentő! Eljöttél hát, ahogy megjósoltatott, hogy megóvj minket a csúszómászó dögvésztől! Egyél, és pihenj; készülj fel a rád váró próbatételre. – Jól csőbe húztak ezek a parasztok! Eltűnődsz azon, vajon mi a csuda lehet az a „csúszómászó dögvész"; ahogy a falu nyomorúságos állapotát elnézed, biztosan néhány tetűről lehet szó, amelyek a birkáik bőrén ütöttek tanyát... A tetőn lévő kéménylyukon át beszűrődik a hold fénye. Lapozz a **319**-re.



386.

A lovadat kevés választja el attól, hogy félelmében eszét vesztve elvágtasson valahová, de sikerül úrrá lenned rajta, és visszavágtattok a keskeny ösvényen a hegyre. A darazsak azonban egyre közelebb érnek. Végül a lovad nem bírja tovább a megterhelést, összeroskad, te pedig kirepülsz a nyeregből, fejjel neki egy ott heverő kőnek. A jheera fáklyát elejted. Ezután már csak a darazsak fullánkjait érzed a testedben.

387.

Az őrök boldogan elfogadják az Aranyakat. Húzd le az odaajándékozott Aranytallérokat a *Kalandlapodról*. Ha kevesebb, mint 6 aranypénzt adtál az őröknek, lapozz a **30**-ra. Ha 6-ot vagy annál többet adtál, lapozz a **185**-re.

388.

Óvatosan haladsz előre a keskeny ösvényen. Kis idő múlva hangokat hallasz elölről. Elővigyázatosan haladsz tovább, és felkészülsz a legrosszabbra. Váratlanul hangos puffanást hallasz, melyet egy éles kiáltás követ: – Ugbar ujjaira! – A káromkodást egy hangos „Ssss!" fojtja el. Aztán egy másik hang kiált fel: – Most lőjem le? – Ne lőj, amíg nem adok jelet! – Te, mi is a jel?

Kis idő múlva egy hang csattan fel: – Most! – Pattanó hangot hallasz a fák közül, és egy apró nyílvessző pottyan a földre a lábad előtt. Ezzel egy időben egy alacsony, zömök alak ugrik ki eléd az útra. Számszeríjat irányoz rád. – Aha! – kiáltja, és feléd lövi a nyílvesszőt. Lapozz a **189**-re.

389.

– Silány darab! – mennydörgi Bythos. Kinyúl, elveszi az Arany Öklöt, és áthajítja a válla fölött. Nagy lélegzetet vesz, és mielőtt még bármit is tehetnél, rád lehel. Rémülten veszed észre, hogy a jeges lehelettől kristályok kezdenek nőni a bőrödön, egyre nagyobb sebességgel. Bythos kíméletlenül tovább folytatja a lehelést, míg végül teljesen beborítanak a kristályok. A ködben sorban álló kristályszobrok száma eggyel gyarapodott.

390.

Pillanatok alatt botokkal felfegyverzett papok sereglenek köréd. Valami nagyon különös van a mozgásukban – ezek a papok a harcművészetekben igen jól képzettek, most mégis szögletes a mozgásuk, mintha valami visszafogná őket. A papok gyűrűjében találod magad. Mit teszel?

Kardot rántasz, és megpróbálod kivágni magad?	Lapozz a **41**-re.
Megpróbálsz kiugrani a papok közül, és megszökni?	Lapozz a **364**-re.
Megadod magad?	Lapozz az **56**-ra.

391.

Leereszted a jobb válladat, így sikerül kifordulnod ellenfeled szorításából. Bal öklöddel felé sújtasz. Feltápászkodsz, és a lépcső felé botorkálsz, felismervén, hogy innen a menekülés az egyetlen kiút. A félelem új erőt ad, felrohansz a lépcsőkön, és kiugrasz a csapóajtón, még mielőtt az ellenfeled utánad vethetné magát. Villámgyorsan visszagörgeted a hordót ugyanoda, ahol volt, nehogy ki tudjon mászni a lenti szörnyűség. A tompa dübögés ismét elkezdődik, miközben kifelé igyekszel a boltból. Lapozz a **128**-ra.

392.

A csillagok! Eszedbe jut, hogy a mennyezeten egy kis ablak a szabadba nyílik. A zsákodat a válladra veted, felpakolod a ládát az ágyra, és felmászol az építményre. A tetőablak nehezen nyílik. A hőség szinte elviselhetetlen már, amikor sikerül kinyitnod. Gyorsan felhúzod magad. Ebben a pillanatban az ajtó berobban, és lángtenger önti el a szobát. A tető felől hangos zúgás üti meg a füled. Odafordítod a tekintetedet – éppen idejében, hogy elkerüld a fekete köpenyes alak ütését. De ahogy elhajolsz, a lábad megcsúszik, és legurulsz a ferde tetőn. Az utolsó pillanatban sikerül elkapnod az ereszt, és ott csüngsz néhány tizedmásodpercig, míg az eresz leszakad, te pedig a földre zuhansz. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból. Lapozz a **111**-re.

393.

Az egyik pillanatban előrebuksz, amint valami nagy erővel hátba vág; a másik pillanatban azonban már repülsz, egyre nagyobb sebességgel. A levegő körülötted mintha csillogó ezüstből lenne. Rádöbbensz, hogy

egy ektovult – ez egy különös, repülő lény – remegő testében csücsülsz. A talajt kavargó köd borítja, tőled balra levegőben lebegő börtöncellák végtelenbe nyúló sorát pillantod meg. Aztán egy felhőben lefelé ereszkedsz. Lapozz a **36**-ra.

394.

Jó ötlet volt lovat cserélni, mivel így viszonylag gyorsan visszavágtathatsz Kallamehrbe. Mivel a Rangor Torony jelzőtüzei messzire látszanak, éjszaka is tudsz lovagolni, és nem téveszted el az irányt. Mielőtt beérnél a városba, megelőz egy másik lovas. Egy csodálatos, fekete paripa nyergében ül, fekete köpenye csattogva lobog mögötte, amint mennydörögve bevágtat a városkapun. Hajnalhasadáskor te is beérsz a városba, hogy elmeséld a történteket Dunyazadnak. A nő nagy lélegzetet vesz, amikor elmondod, mi történt, és gyorsan nekilát, hogy rendbe hozza valahogy kudarcba fulladt tervét. – Khasseeb nemrég tért vissza a hadseregtől. Ő ismeri az összes rejtett utat az országban. Jobb lett volna, ha őt küldöm ki keletre. De most neked kell elvállalnod ezt a feladatot halott bajtársad helyett: lovagolj keletre, és tudj meg mindent az ellenségről, amit csak lehet. Most menj, válassz egy új lovat, és aztán nyeregbe! Túl sok időt vesztegettünk már el. – Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **140**-re.

395.

Rágcsálók után kutatva lehangoltan kószálsz az erdőben. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz, a **176**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **243**-ra.

396.

Felpattansz a lovadra, Memát pedig magad elé ülteted. Visszalovagoltok azon az úton, amelyen eddig jöttél. Kis idő múlva lekanyarodtok a Kallamehr felé vezető útról, és egy keskeny ösvényen felkaptattok egy hegyoldalra. A hegy tetejéről messzire ellátni. Balra tőletek, Mema faluja felől lassú füstpamacsok szállnak az égre. Jelölj be egy időkockát, és lapozz a **95**-re.

397.

Lassan leereszkedsz az ablakig, és belesel rajta. A gazdagon berendezett szobát egy kis lámpás reszkető fénye világítja be. Semmi gyanúsat nem látsz. Éppen vissza akarsz mászni a falra, amikor valaki kopog az ajtón. Az ágy alól Madhaerios remegő, pizsamás alakja mászik ki. Résnyire kinyitja az ajtót, és kiles rajta. Egy étellel gazdagon megrakott tálca csúszik be a résen. Madhaerios elveszi a tálcát, és becsapja az ajtót. Az ételhez fordul, és mohón a szájához emeli az egyik csirkecombot. De mielőtt beleharapna, megdermed egy pillanatra, és gyanakvó tekintettel kezdi méregetni az ételt. Elhajítja a csirkét, és körbekémlel a szobában. Visszaül az ágyra, miközben állandóan fintorgó orral ide-oda tekintget. Felkapaszkodsz ismét a tetőre. Ha ez volt a harmadik ablak, amelyen benéztél, lapozz a **25**-re. Ha nem, visszatérhetsz a szobádba – lapozz a **151**-re –, vagy folytathatod az ablakokon való bekukucskálást. Melyiket választod?

A bal oldali első falat?	Lapozz a **94**-re.
A jobb oldali első falat?	Lapozz a **218**-ra.
A jobb oldali hátsó falat?	Lapozz a **340**-re.

398.

A kristályharcos összetörik, de másik öt társa körülvesz. Egyszerre mozogva közelebb lépnek, és felemelik a kalapácsukat... számukra te is csak egy összezúzandó csecsebecse vagy.

399.

Fél tucat őrrel állsz szemben. Bármilyen ügyes harcos is vagy, nem szállhatsz szembe hat képzett fegyveressel egyszerre. Meghátrálsz, amikor az őrök neked rontanak, de a hátad mögött zúgó ellenséges tömeg viszszalök az őrök elé. A halál pedig gyorsan megérkezik.

400.

Szomorúan kóborolsz a palotában, mígnem az egyik falon egy mágikus tükörre bukkansz. Egy szolga pattan eléd, és elmagyarázza, hogyan kell használni: azt tekinthetsz meg benne a világon, amit csak akarsz. A tükröt Kallamehrre állítod, hogy legalább a munkád gyümölcsében gyönyörködj egy kicsit. És valóban, a falvak ismét emberektől nyüzsögnek. Amikor a kallamehri palotát veszed megfigyelés alá, látod, hogy Madhaerios lett Kallamehr új uralkodója. Büszkén nézel le a földre, melyet te mentettél meg Bythos és Sige rémuralmától. Megnyugszol, látván, hogy önfeláldozásod nem volt hiábavaló, és visszatérsz a lakosztályodba. Kinézel az ablakon, ahol a Mélység végtelen kristálysíkjai húzódnak. Hirtelen bőrszárnyak ezreinek suhogását hallod. Egy pillanat múlva a levegő körülötted megtelik csapkodó, verdeső ektovultokkal. Elszorul a szíved, arra gondolván, hogy ez Bythos utolsó trükkje, de hamar rájössz, hogy ezek a lények csak új gazdájukat jöttek köszönteni. Hirtelen valami a lábad köré tekeredik. A földre zuhansz, és szemközt találod magad Caduceusszal, a kígyóval. – Nagy az én bölcsességem – szólal meg Caduceus –, és sok időm van, hogy megosszam veled. Remélem, élvezni fogod a társaságomat.

Megörülsz, hogy legalább nem leszel egyedül; és hamar kiderül, hogy a kígyó valóban olyan bölcs, mint ahogy állította magáról. Hatalmas tudása segítségével a képzeletedet messze meghaladó felfedezéseket teszel. A hatalmad, ha lehet, még nagyobbra nő, az Allansiában eltöltött régi életednek lassan az emléke is elhalványul. Végül, felfedezvén a világok közötti utazás titkát, nekiindulsz, hogy beutazd a kozmoszt, és találkozz az istenekkel. De ez már egy másik történet, erről a mítoszok és legendák könyvei regélnek...

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
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011

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.-rel 1993
8. Csillaghajó 1993
9. Csillagközi Fejvadász 1993
10. Lopakodó Lelkek 1993
11. A halál Seregei 1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

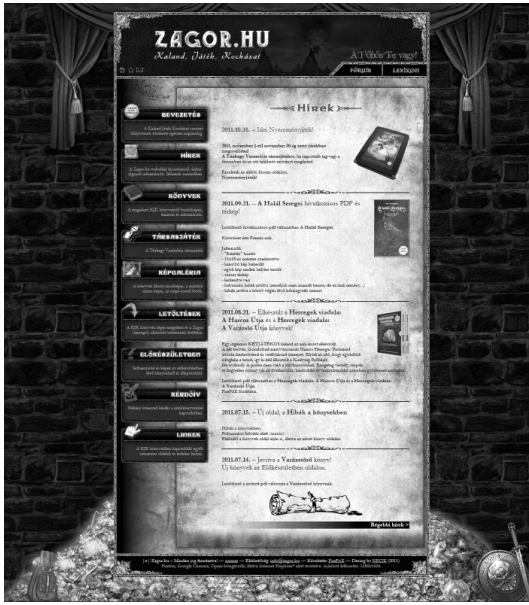
TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

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
26. A Halál Seregei 2012
27. Lélekrabló 2012
28. A Sötétség Tőrei 2012
29. A Mélység Rabszolgái 2012

Kaland - Játék - Kockázat weboldal



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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

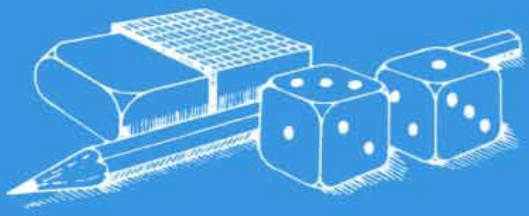
ZAGOR.HU

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

Híres kalandozó vagy, aki egész Allansiában jól ismernek. Kallamehr városába éppen akkor érkezel, amikor a legnagyobb szükségük van rád. A várost kelet felől ellenség fenyegeti - és a hadsereg távol van! Kallamehri Lady Carolina magához rendel: csak TE mentheted meg a várost. Természetesen habozás nélkül felajánlod a szolgálataidat, de vajon mit kell tenned? Melyik terv a legjobb? Az idő is ellened dolgozik - de ennél kézzelfoghatóbb ellenfelekkel is meg kell küzdened, nem is eggyel.

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!