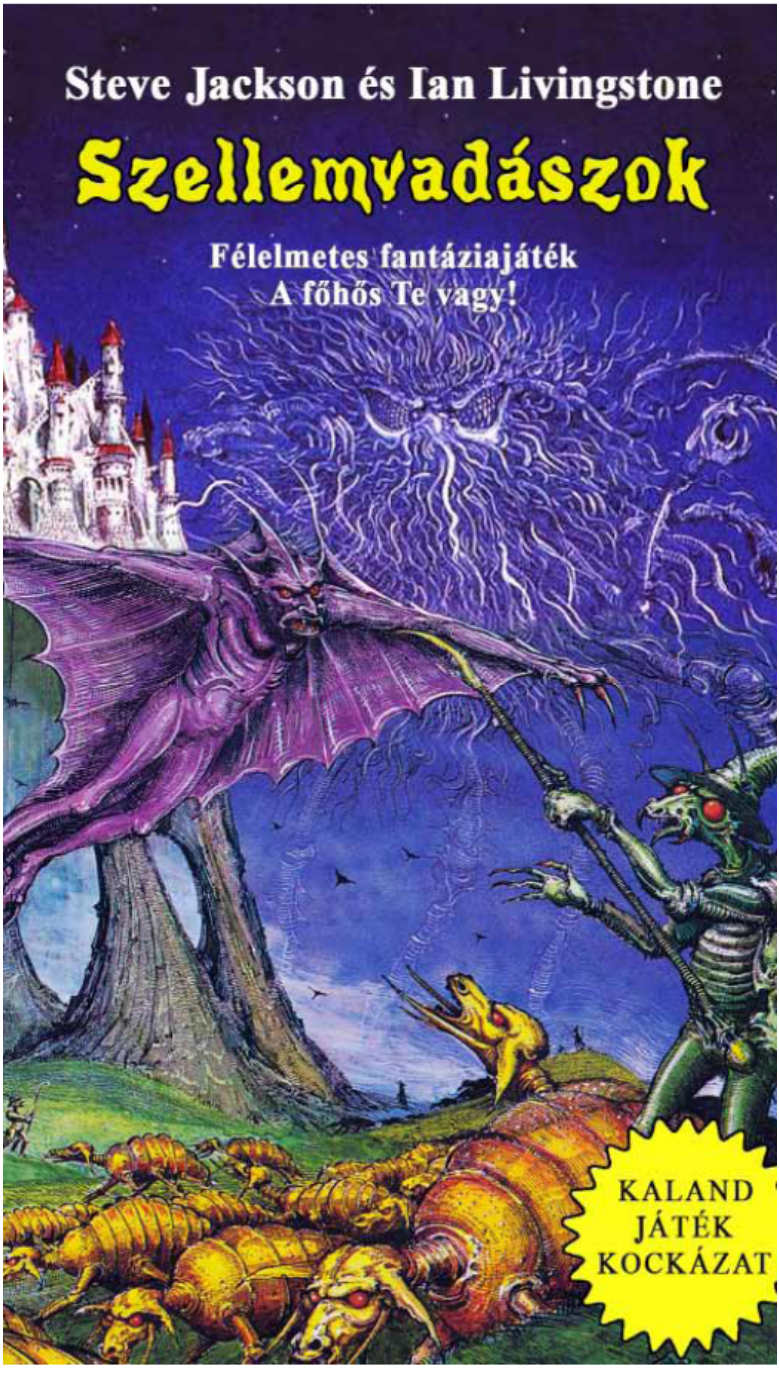
Steve Jackson és Ian Livingstone

Szellemvadászok

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

Szellemvadászok

Írta: Peter Darvill-Evans

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Spectral Stalkers

Fordította
Sándor Nóra

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Ian Miller

Borító szerkesztés
runner

Tony Hough illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1991
Text © Peter Darvill-Evans, 1991
Illustrations © Tony Hough, 1991
Map © Leo Hartas, 1991
Hungarian |z| Zagor.hu, 2015

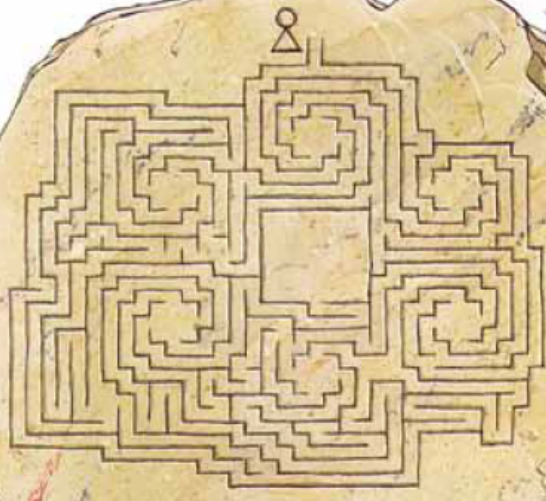
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
16

Háttértörténet
18

Szellemvadászok
20



Ha meg akarod tudni a jelképek titkát,
Miket Semeion, a látó árulhat el,
Keresd hát azt, mit egyedül csak a tükör lát:
Az udvarok labirintusa így tárul fel.

Pihenj meg egy apró pillanatra,
Nézd meg jól a kanyargós járatok.
Ha nem vísznek azok tévutakra,
Célodat könnyen megtalálhatod.

Veszély les rád az útnak nagy részén,
De segítségből is bőven akad.
Kerüld a fészkeket, és a végén
Talán az életed is megmarad.

Bevezetés

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

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

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

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

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

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha

netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 16. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

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 CSATA

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

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

A harc menete

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

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

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

Csak ott állhatsz meg pihenni és enni, ahol ezt felkínálja a szöveg, és egyszerre csupán egyetlen élelmiszeradagot fogyaszthatsz el. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐDHÖZ, és 1 ponttal csökkenti Élelmiszertartalékodat, ám időnként olyan is előfordulhat, hogy olyan éhes leszel, hogy már csak azért is el kell fogyasztanod egy adag élelmet, hogy ne veszíts ÉLETERŐDBŐL. Egyszerre mindig csak egy adag élelmet fogyaszthatsz el, bármennyi legyen is a hátizsákodban.

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.

Nyomot hagyni

A Szellemvadászok képesek érzékelni azt a pszichés energiát, amit a Makrokozmosz bejárása során magad után hagysz. Valahányszor hosszabb időt töltesz el egy adott helyen – például ha elég sok időt töltesz el ott ahhoz, hogy harcba bonyolódj –, megzavarod az étert, ami magához vonzza a Szellemvadászokat. Minél többször teszed ezt, annál könnyebbé válik számukra az, hogy rád találjanak.

NYOMOK pontjaid jelzik, milyen könnyen találnak rád üldözőid. Kalandod kezdetén NYOMOK pontjaid 0-ról indulnak. Ez azt jelenti, hogy a Szellemvadászok még csak a létezésedről sem tudnak, és így esélyük sincs rá, hogy rád akadjanak. Azonban a kaland több pontján is utasítást kaphatsz rá, hogy növeld meg NYOMOK pontjaidat, így minél több időt töltesz el az utazással, annál nagyobbá válik az esély arra, hogy rád leljenek.

Más esetekben arra kapsz majd utasítást, hogy tegyél *Nyompróbát*. Ennek folyamata a következő: dobj három kockával. Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK pontjaid száma, sikerül elkerülnöd a felfedezést. Ha kisebb, akkor azonban rád leltek a Szellemvadászok.

Gyakran fog olyan is előfordulni, hogy rögtön azt követően kell *Nyompróbát* tenned, hogy eggyel megnövelted ezen értékedet.

Jó tanácsok

A kalandod kezdetén fogalmad sincs arról, milyen veszedelmes feladat hárul rád, és nem is sejtheted, hogy az elkövetkező napok során számtalan rémséges szörnyeteg szegődik majd a nyomodba, akik kérlelhetetlenebbek, mint a Vérebek és kegyetlenebbek, mint a Farkasok. Gondtalan vagy és szabad, hátizsákodban pedig csupán két étkezésre elegendő élelem lapul. Szerencsére erszényed tele van, és előtted az egész világ, hogy bejárhasd. Megbízható kardod, természetesen, most is az oldaladon lóg.

Erősen ajánlott, hogy kalandozásaid során jegyzetelj és térképet készíts. A legkönnyebb út minimális veszedelmet rejt, és még alacsony *Kezdeti* értékekkel is aránylag könnyen végig lehet jutni rajta. Sokkal több olyan út van azonban, ami a bukáshoz vezet.

Az olvasást kezdd a Háttértörténettel, majd haladj tovább az 1. fejezetpontra. Ezt követően pedig lapozz oda, ahová a szöveg utasít.

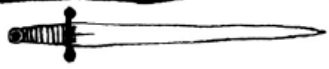
KALANDLAP

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	SZERENCSE
Kezdeti ügyesség:	*Kezdeti életerő:*	*Kezdeti szerencse:*

FEGYVEREK:	NYOMOK: *Kezdeti nyomok:* 0

ITALOK ÉS VARÁZSTÁRGYAK:	ARANY:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

– Jelek és rossz ómenek – dörmögi a vén jövendőmondó molyrágta köpenyének redői közül. – Jelek és rossz ómenek vannak itt. A kártyák az igazat fogják mondani neked, ifjú harcos. Érzem.

Már azt kívánod, hogy bár sose merészkedtél volna ebbe a bűzös, sötét sátorba. Az ünnepséggel járó önfeledt visítozások, a zene és a nevetés hangjai elmaradnak, és egészen távolinak tűnnek, habár az egyetlen dolog, ami elválaszt téged a mulatozó népségtől, az csupán a jövendőmondó sátrának piszkos vászna. Odakint lenne a helyed, élvezni a napsütésben a Nyárközép Ünnepét, ahelyett, hogy a félhomályban arra vársz, hogy ez a vénséges Fél-Elf sarlatán végre hozzákezdjen kártyavető mutatványához.

A sátorba betörő hideg légáram körül ölel, ám az odabenn gomolygó füst meg se rebben. Hirtelen nyugtalan leszel, és kiráz a hideg. A jövendőmondó is felriad egy pillanatra, majd torkát megköszörülve elkezdi felcsapni a lapokat, egyiket a másik után.

A vastag papírkártyák mindegyikén egy-egy fakó kép díszeleg. Az első néhány lap a szokásos – egy ragyogó drágakő, egy csavargó az összekötözött szegényes holmijával, egy csontváz kaszával. A jövendőmondó magyarázata is hasonlóképp egyszerű – szokásos duma az óriási kincsről, a hosszú és nehéz utazásról és a fenyegető veszélyről. Kalandozó létedre mégis miből állna az életed, ha nem kincsekből, hosszú utakból és veszélyekből? Már bánod, hogy egy petákot is fizettél ennek a vén Fél-Elfnek; már csak 8 Aranyad maradt az erszényedben, és még egy csomó árus van odakinn, akiknek portékáit megnéznéd még a sötét leszállta előtt.

A jövendőmondó egyszer csak abbahagyja a motyogást. Meredten bámul egy lapra, amit épp most csapott fel. A kezei remegni kezdenek. Az új kártyalap teljesen üres és kissé fénylik. Dadogva szólal meg végül: – Ez… ez lehetetlen! Egyik kártya sem üres! De mivel ez az, így… Ez a kártya jelenti a célod, katona. Aggódom érted.

– Miért? Mit jelent? Hol van a célom?

– Nem Khulban – nyöszörgi a jövendőmondó. – Még csak nem is ebben a világban. Olyan távolságokra fogsz utazni, ami a legtöbb ember képzeletében nem is létezik, veszélyes teherrel megrakodva, rettenetes üldözőkkel a sarkadban. Menned kell. Vihar közeleg. Légy készen: hamarosan kiszakítanak ebből a világból.

Mikor kilépsz a sátorból, már sötét fellegek kergetik egymást az égbolton. A népek szétszélednek, és a vásárosok kínlódva igyekeznek megfeszíteni sátraikat a rohamosan erősödő szélben. A földeken át Neuburgba vezető utat elárasztja a hazafelé igyekvő népes sereglet. Úgy döntesz, hogy az erdőben keresel menedéket a vihar elől – egyedül vágsz neki a sötétbe burkolózó fák közé vezető útnak…

És most lapozz!

1.

Sietősre veszed a lépteidet az égbolton tornyosuló fekete fellegek alatt, amiktől a nappal már szinte alkonynyá komorodott. Hirtelen vakító fény villan. Várod, hogy mikor hasad meg az ég hangos dörrenéssel, de e helyett csak a baljós csend marad. Hirtelen megpillantasz valamit az égbolton, ide-oda bukfencezve hull alá, akár egy őszi falevél. Hangos puffanással csapódik be épp előtted az ösvény közepén, így odaszaladsz. Egy szárnyas teremtmény az, amihez foghatót talán még soha életedben nem láttál. Úgy tűnik csúnyán megsebesült. Ezüstös, hártyavékony szárnyait és tarka öltözéke cafatokban lóg, kicsiny emberszerű testét súlyos sebek borítják. Mikor odaérsz, megmozdul, és hatalmas kerek szemeit rád mereszti. Utolsó erejét összeszedve feléd nyújtja összekötözött csomagját, majd elcsukló hangon beszélni kezd: – Idegen! Haldoklom… elbuktam. Vedd át ezt a terhet tőlem! Vedd el! Globus főmágus… muszáj neki… Túl késő! Meg fogok halni. Vedd el! … és óvakodj a Szellemvadászoktól!…

A teremtmény kileheli a lelkét. Elveszed a csomagot. Olyan, mintha egy nehéz gömb rejtőzne a vászoncsomagolásban. Ha elteszed a csomagot a zsákodba, és folytatod tovább az utad, lapozz a **207**-re. Ha inkább kicsomagolod a vásznat, és megnézed, mit rejt, lapozz a **316**-ra.

2.

Előhúzod hátizsákodból az Aleph-et, de döbbenten veszed tudomásul, hogy a végtelen sok ragyogó kép helyett csupán szürke felhőket látsz. Ahogy a gömbbe bámulsz, a gomolygó formák egy arcszerű formává állnak össze – és egy hang hasít az elmédbe. – Á! Szóval itt vagy! – mondja gúnyosan az idegen. – Elhoztad nekem a kincset. Milyen figyelmes tőled. Most már nem menekülhetsz. – Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Gyorsan visszateszed az Aleph-et a zsákodba. Úgy tűnik, vagy így, vagy úgy, de a világok közti utazásaid itt, ezen a világon érnek véget. Úgy döntesz, hogy továbbindulsz. Ha a víz felé mennél, lapozz a **92**-re. Ha a síkság felé indulsz, lapozz a **116**-ra.

3.

Nincs esélyed a város összes lakója ellen. Utolsó erődig harcolsz, de ezzel csak még eltökéltebbé teszed az Elfeket az iránt, hogy élve elfogjanak, és feláldozzanak istenüknek, Vacavonnak. Növeld meg NYOMOK pontjaidat 1-gyel. Végül körbevesznek, legyűrnek, és a biztonság kedvéért még beléd is rúgnak párat, amiért ilyen sok problémát okoztál nekik. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **301**-re.

4.

Néhány Szilika Kígyótól eltekintve, amik magasan a türkiz égen repkednek, nem találkozol élőlénnyel a hosszú úton, ami Ziggurat Világának legfelső szintjét tartó sziklafalhoz vezet. Az ösvény egyre meredekebbé válik, míg végül cikk-cakkozni nem kezd a meredek falon felfelé menet. Hamarosan te is teljesen kimerülsz, az út is eltűnik, úgyhogy leülsz pihenni egy kicsit. Ha van nálad élelem, elfogyaszthatsz egy adagot. Ezután folytatod az utad, mely innentől kezdve sziklamászássá fajul. Ha Ofidián-vértet viselsz, lapozz a 321-re; ha nem, lapozz a 254-re.

5.

A Szellemvadász nem talált rád. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, miközben a borzalmas bestia dühödten megrázza a fejét, és semmivé foszlik a levegőben. Közeledik az éjjel, hideg szél fúj végig a vad vidéken. Nincs más éjszakai szállaslehetőség, csak a fogadó. Ha úgy döntesz, hogy belépsz, lapozz a 222-re. Ha inkább továbbindulnál az Aleph-pel, lapozz a 283-ra.

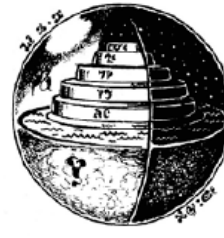
TSENDEJ!
TUDAK OTO

6.

A csengettyű csilingelése elveszik a nyomasztó csendben. Vársz egy darabig, de semmi sem történik. Már épp úgy döntenél, hogy ideje továbbállnod, amikor orrlyukain füstöt eregetve egy alak emelkedik fel az asztal mögül. Ijedtségedben és meglepődöttségedben hátrahőkölsz; egy nőstény Sárkány mereszti rád a szemeit drótkeretes szemüvege mögül.

– Igen? Mit szeretnél? Ez itt a Limbo Könyvtár, és mint ilyen, semmi keresnivalója a harcosoknak és más bajkeverőknek itt.

Ha megmutatod a gömböt a Sárkánynak, hogy megkérdezd, mit is tud róla, lapozz a **395**-re. Ha érdeklődsz, hogy hallott-e Globusról és a Szellemvadászokról, lapozz a **93**-ra. Ha inkább rátámadsz, lapozz a **340**-re.



7.

Megkönnyebbülten fellélegzel, ahogy a Szellemvadász semmivé foszlik a levegőben, de nincs sok időd jó szerencséd fölött elmélkedni. A Fekete Árnyak visszatérnek, ha lehet, még nagyobb csapatokban is, mint előzőleg. Nincs erőd ellenállni a támadásuknak, így hamarosan legyűrnek, és érzed, amint éles agyarak hatolnak bele a húsodba. A méreg gyorsan hat, ezért hamarosan elájulsz. Lapozz a **291**-re.

8.

Kicsapod a hárfát a zenész kezéből. Az folytatja a dalolást, de halkulni kezd, miközben gazdája dühtől eltorzult képpel feléd fordul. A Zwiniaiak fokozatosan észhez térnek, neked azonban nagyobb gondod is van annál, minthogy velük foglalkozz. Sokkal inkább a kardot lóbáló férfi köti le a figyelmedet, akinek külseje még most, támadás közben is folyamatosan változik. Emberi kinézete illúzió volt csupán, ő valójában Barogkaz, egy hatalmas, izmos Zwiniai, aki remek kardforgató.

Barogkaz ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 13

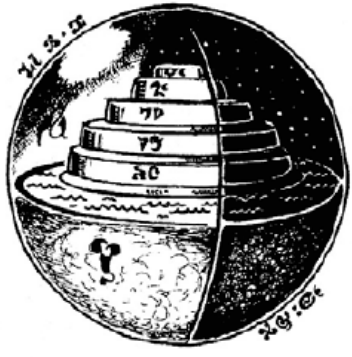
Ha túléled az első három Harci Kört, a fellegvár őrei is csatlakoznak a csetepatéhoz, és túlerejüknek köszönhetően hamarosan legyűrik ellenfeledet. Frampa, a Fellegvár Ura rendkívül hálás a segítségért, de továbbra is gyanakodva méreget téged. Felszólít, hogy fogd a hárfát, és azonnal hagyd el a birodalmát. Keresel egy elhagyatott helyet a falon kívül, és épp azon töprengsz, hogy a hangszert hátrahagyva utazol tovább az Aleph-pel, amikor az legnagyobb meglepetésedre hirtelen megszólal. – Ne hagyj sorsomra, harcos, mert nem közönséges hárfa vagyok. A zenész Cerod lénye lakozik bennem, akinek alakját a borzalmas bestia magára öltötte. A segítségedre lehetek, még ha nem is tudsz zenélni rajtam. – A hangszer minden humanoid ellenfeled ÜGYESSÉGÉT meg tudja felezni, de mivel nem tudod a zsákodba eltenni, amíg nálad van, 1-gyel csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET. Ha magaddal akarod vinni a különös tárgyat, jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Bárhogy is döntesz, ideje továbbutaznod az Aleph-pel. Lapozz a 91-re.

9.

Nekromon szemeiben őrült fény gyúl. – Megígérted, hogy segítesz nekem – suttogja. – A szavadat adtad. Szükségem van az életerődre. Ide kell adnod! – Feléd lépdel, és közben egy jókora hentesbárdot húz elő a pult melletti késtartóból. Megpróbálsz az ajtó felé hátrálni, a fehér köpenyes őrült azonban elszalad melletted, és elállja előled az utat. Úgy döntesz, hogy a másik ajtó felé indulsz – melyen át belépett ide –, de miközben afelé hátrálsz, meg kell küzdened az alakkal.

Nekromon ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Nem különösebben nehéz a csata, ami előtted áll, különösen hogy a férfi látszólag nem is a bárd használatára koncentrál. Hanem *rád*. Minden Harci Kör végén dobj két kockával. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, úgy érzed, mintha a szemeidet valami megmagyarázhatatlan erő az övéi felé vonzaná, és abban a pillanatban, hogy a tekintetetek találkozik, úgy érzed, hogy egyszerűen bele kell egyezned abba, amit kér tőled – lapozz a **249**-re. Ha sikerül elkerülnöd a férfi tekintetét, a második Kör végén eléred az ajtót, úgyhogy gyorsan kihátrálsz. Amint ezt teszed, a férfi még feléd hajítja a hentesbárdját, ami belevág a válladba és 2 ÉLETERŐ pontos sebet okoz. Ha túlélted ezt az utolsó támadást, lapozz a **366**-ra.



10.

A felhők szétválnak, napfény ragyogja be a mezőt. Drawenna nevetése betölti az eget. – Ez az! – kiáltja. – Ez, okos parasztom, a tökéletes lépés. Várj! Még ne támadj. Burud! Látod a helyzetüket? A három harcosom egy háromszöget alkot – és három katonád élete van a kezükben. A győzelem az enyém. Ismerd el a vereséged, és megkegyelmezek nyomorult szolgáidnak.

– Mit érdekelnek engem az egyszerű parasztok? – kiált fel dühtől csöpögő hangon Burud. – Ha akarsz, végezz velük, ha nem, hát ne. Nem vagyok hajlandó ezt végignézni. Majd találok más módot, hogy megszerezzelek, Drawenna! – Erős szélvihar sodorja tova a felhőket az égen a messzeségbe. Hamar rájössz, hogy most már el tudod ereszteni a kezedben lévő lándzsát, a fémpáncél pedig leesik a hátadról. A többi túlélővel együtt a mező szélére támolyogsz, ahol megtalálod ruháidat, hátizsákodat és egy erszényt, ami 10 Aranytallért tartalmaz (jegyezd ezt fel a *Kalandlapodra*).

Drawenna hangja ismét megszólít. – Megkérnélek, hogy maradj, bátor harcos, de érzem, hogy veszedelmes feladatod van, és nem tétovázhatsz. Fogd ezt! – Egy aranygyűrű esik le az égből a lábad elé. Az ékszert felemelve megcsodálod a közepébe helyezett, jókora kék ékkövet. – Ez nem csak dísz – folytatja a nő hangja. – Ha kifáradsz, vagy halálos sebet kapsz, nyeld le a kék követ. Visszaadja majd az erődet. – Bármikor használhatod a tárgyat, de csak egyetlen alkalommal. Ha úgy teszel, ahogy a titokzatos hang utasított, 6 elvesztett ÉLETERŐ pontodat kapod majd vissza. Jegyezd fel a tárgyat *Kalandlapodra*. Drawennának igaza van, ideje továbbállnod. Lapozz a 124-re.

11.

Egy négyszög alapú helyiségbe érkezel, melynek falai mentén rogyadozó polcok sorakoznak. De nem csak ezeket borítják könyvek, a padlón és több asztalon is hatalmas halmok emelkednek, melyek bármelyik pillanatban ledőlhetnek. Egy dolgozóasztal mellett egy kis, szürke köpenyes, emberszerű alak ül, míg két társa az egyik könyvhalom mellett áll, és szorgosan írogat valamit egy pergamenlapra. Amint belépsz, mindhárman abbahagyják a munkát, és rád bámulnak. – A Belépést keresed? – kérdi az ülő vékony cérnahangon.

– Nem – válaszolod. – Dehogy is.

– Akkor gyere be, és besorolunk téged is. – Az alakhoz lépsz, majd megkérded tőle, mit csinál itt a társaival. – Ranganatának vagyunk – jelenti ki. – És, mint az egyértelmű kell, hogy legyen, besorolunk. A kérdés sokkal inkább az, mi vagy te? – Elmondod neki, hogy egy ember harcos vagy. – Akkor most melyik? Ember vagy Harcos? Nem lehetsz egyszerre két dolog. A te eseted nyilvánvalóan elég bonyolult. És mit csinálunk a bonyolult dolgokkal, fiúk?

– Darabokra szedjük! Csak így dönthetjük el! – mondja a másik két Ranganatán, miközben éles karmokban végződő ujjaikat felemelve lassan feléd indulnak. Ha harcba bocsátkozol az alakokkal, lapozz a 328-ra. Ha inkább kiutat keresel, lapozz a 74-re.

12.

Megkezded a mászást a sziklafalra. Lassan, helyenként négykézláb haladsz az úton, ami jobbra-balra kanyarogva halad felfelé az egyébként teljesen jellegtelen szirten. Végül teljesen kifáradsz, és megpihensz. Mikor lepillantasz, megszédülsz, annyira eltörpül alattad a táj. Felnézve megállapítod, hogy félútnál egy kicsit tovább jutottál már. A sziklákhoz simulsz, amikor néhány Szilika Kígyó suhan el melletted, majd folytatod az utat. Átvágsz egy felhőrétegen, mely apró vízcseppekbe borít, végül elérsz egy szélesebb párkányhoz, ahol ismét megpihensz. Ha van nálad élelem, most ehetsz. Két út vezet innen tovább. Az egyik jobbra megy tovább, és egy sziklásabb, fogazottabb csúcshoz tart, melyet magas, henger alakú tornyok tarkítanak. A másik egy távolabbi, aránylag lapos rész felé vezet, és sokkal enyhébben emelkedik. Melyiken indulsz el?

A bal oldalin? Lapozz a 146-ra.
A jobb oldalin? Lapozz a 130-ra.

13.

Ahogy végigrohansz az úton, hallod és érzed, amint a Gólem a hátad mögött utánad iramodik, minden lépésekor megremeg alattad a föld. A dühödt szörnyeteg haragjában nagyokat lendít a kalapácsával, elpusztítva az ösvény mentén álló szobrok nagyját – és lassan elkezd utolérni. Letérsz az útról, és a csupasz domboldal felé veszed az irányt, remélve, hogy ahogy a tűző nap elkezdi megszárítani a behemótot, az lelassul. Ám a Gólem lassan beér, és már a sarkadban lohol, miközben jobbra-balra csapkodva zúzza porrá a körülötted felbukkanó sziklákat.

Dobj egy kockával! Az eredmény jelzi azt, hány alkalommal kell elkerülnöd az ütéseket. Minden alkalommal dobj két kockával! Ha az eredmény nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a szétrobbanó kőszilánkok eltalálnak, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Mivel azonban üldöződ valóban elkezd lassulni, a második dobás értékéből levonhatsz egyet, a harmadik dobás eredményéből kettőt és így tovább. Ha túléled a vesszőfutást, megcsodálhatod, amint a Gólem a nap égető sugarai hatására néhány percen belül mozdulatlanná dermed: csupán egy egyszerű agyagszobor marad belőle, ami dermedten fog a domboldalon állni, amíg a következő zivatar új életet nem lehel belé. Visszatérsz a sziklafalban látott barlanghoz. Lapozz a 263-ra.

14.

Az ereszkedés elég nehézkes, és mire eléritek a torony alját, kis csapatod szinte minden tagja legalább egyszer majdnem leesett a lépcsőkről. Most, hogy biztonságban vagytok, meghúzzátok magatokat az egyik kisebb szurdokban, és megbeszélitek, mihez kezdjetek. Az Elfek, Vászkinek és Ájtskák vissza akarnak térni otthonukba, amihez le kell menniük a sziklaszirten felcikázó ösvényen, hogy eljussanak Ziggurat Világának alsóbb szintjére. Beleegyezel, hogy csatlakozol hozzájuk. Lapozz a 333-ra.

15.

Egy ideig egyenesen sétálsz a durván faragott járatban, majd egy boltív alatt átlépve egy elágazáshoz érkezel. Három ajtónyílás áll előtted. A homályban az egyik keresztfájába vésve megpillantod a korábban is látott háromszög-kör szimbólumot. E felé fordulsz. A folyosón a távolban napfényt pillantasz meg. A másik két, jelöletlen járat tőled jobbra és balra nyílik. Ha egyenesen mész tovább, a napfény irányába, lapozz a 305-re. Ha balra indulsz, lapozz a 206-ra. Ha jobbra fordulsz, lapozz a 367-re.

16.

Túl lassú vagy. A Zsarnok kikapja ujjaid közül az Aleph-et, és abban a pillanatban elkezd eltűnni. Tehetetlenül, elborzadva nézed, amint a gömb kitágul, majd egyetlen ponttá sűrűsödik össze – végül pedig eltűnik. Itt ragadtál ebben a kietlen világban, ahol a kihalás felé sodródó Felitik éveken át ajándékokkal halmoznak el és félig elfeledett rituálékat mutatnak be az elvadult kertjükben. Te lettél az új Zsarnok, és egy nap, talán néhány évszázad múlva egy új Bajnok fog megjelenni a kőasztalon…

17.

Bár semmi nem ad ki hangot – még a virágok is abbahagyták a halk csilingelést az egész Kertben –, tisztán kiveszed elmédben a Szellemvadász dühödt kiáltását, amint ismét semmivé válik. Tudja, hogy nagyon közel jár ahhoz, hogy elkapjon, és ezzel te is tisztában vagy. Átlépsz a Szilika Kígyó tetemén, és továbbsietsz az Üvegvár felé. Lapozz a 336-ra.

18.

Grondel meggyőzi a papot, hogy bizonyítékod van más világok létezésére. A két Elf elbűvölve figyel téged, amint a szemük láttára kicsomagolod a ragyogó gömböt, melyben ezernyi táj és bolygó tárul a szemük elé. Az egykori rab tátott szájjal bámul, a pap döbbenten elhátrál, amint hitének alapjai semmivé válnak. Ismét becsomagolod az Aleph-et, és elrakod a zsákodba, de a kár már megtörtént – adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Grondel megígéri, hogy meghálálja a segítségedet, és a házához vezet. Miközben megvendégel – az ételnek semmi íze nincs, de rendkívül tápláló, amitől visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot –, kotorászni kezd a ládáiban és polcain, míg végül rá nem bukkan egy kis kővel ékesített ezüstgyűrűre. – Nem valami szép ékszer, belátom – mondja kuncogva –, de rendkívül hasznos. Ha elcsavarod a foglalatban az ékkövet, valahogy így, akkor a Fény Gyűrűje bevilágítja a környezetedet. Egy ilyen sötét helyen ez rendkívül hasznos lelet, de azért bízom benne, hogy utad során te is hasznát fogod tudni majd venni. – Biztosítod róla az Elfet, hogy nagyra értékeled az ajándékát, majd az ujjadra húzod azt. Miközben a vén férfi tervezgetni kezdi, hogyan tudná elhagyni a barlangját, magára hagyod. Lapozz a 377-re.

19.

A füledben hallod a pulzusodat, ahogy rád telepszik a víz súlya. Összeszorított ajkaidon át értékes levegőbuborék tör át, miközben kétségbeesetten igyekszel az eszméletednél maradni, ahogy tested emelkedni kezd a jeges vízben. Dobj négy kockával! Ha az összeg kisebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a 194-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a 84-re.

20.

Nem találsz semmi más érdekeset az udvarban, ezért azon kezdesz töprengeni, az innen nyíló négy boltív közül melyiken indulj tovább. Afelé fordulsz, amely fölött a kör és háromszög vésetét látod. Merre mész tovább?

Előre?	Lapozz a 257-re.
Hátra?	Lapozz a 329-re.
Balra?	Lapozz a 78-ra.
Jobbra?	Lapozz a 335-re.

21.

Egy megvilágítatlan folyosón állsz. Nem látsz mást, csak hűvös, sima sziklát. A távolból felhangzó kántálás felé indulsz, ami egyre hangosabban, izgatottabban és sürgetőbben dübörög a füledben. Még egy lépést teszel, mire megnyílik a lábad alatt a talaj, és tehetetlenül végigszánkázol egy csúszdán, melynek végében fehér fényt látsz ragyogni. Egy rúnákkal televésett macskakövekből kirakott emelvényre érkezel, és miközben feltápászkodsz, megállapítod, hogy egy hatalmas, kőből faragott koponya szájánál vagy, ami a szemközti falat formázza. A hangok hirtelen elnémulnak. Körülnézve egy másik koponya vörösen izzó szemeit pillantod meg, ami azonban egy óriási harcos-pap élő arca, aki örömittasan felüvölt, majd hálát mond zord istenségének.

– Ahogy azt megjövendöltem, a hatalmas Glund jelet adott nekünk! Ez a lény lesz győzelmi áldozatunk. Én, Syzuk, a Pusztító fogom a csata végén kiontani éltető vérét az ezernyi legyőzött ellenünk teteméből emelt oltáron! Kételkedtek még a győzelmünkben? Fegyverbe!

Két katona kezd el felmászni az emelvényhez. Ha megküzdesz velük, lapozz a **139**-re. Ha hagyod, hogy elkapjanak, lapozz a **85**-re. Ha a koponya szájába visszamászva próbálsz elmenekülni, lapozz a **348**-ra.

22.

Mire eléred az emelkedő lábát, az Ofidiánokból már csak apró, fekete pontok látszanak a magasban, a Szilika Kígyó pedig csak egy fura ragyogás mellettük. Megkönnyebbülsz, amikor látod, hogy a felszín nem annyira sima, mint amilyennek elsőre látszott, több fogódzkodót is találsz rajta a kezeidnek és lábaidnak.

23

Megkezded a hosszú mászást, egyik fájdalmas és veszedelmes centiről a másikra emelkedve felfelé. Ez a próba mind erődet, mind pedig kitartásodat alaposan próbára fogja tenni. Dobj hat kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kisebb, mint ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjaid összege, lapozz a **218**-ra; ha magasabb, lapozz a **86**-ra.

23.

Miközben Semeion visszakísér a kertudvarhoz még ad néhány utolsó tanácsot. – Haladéktalanul keresd fel Ziggurat világát – mondja elgondolkodva. – Akár veszély vár rád ott, akár jó szerencse, ott ér véget az utazásod. Az Aleph oda fog vinni téged. Mindig legyél nagyon éber. – Megköszönöd az öregember segítségét, és megkérded tőle, tudna-e valami kézzelfoghatóbb segítséget is nyújtani, például élelmet. Semeion azonban megrázza a fejét. – Nekem nincs szükségem olyan táplálékra, mint neked, mivel az alak, melyben látsz, csupán egy a sok közül. Bölcsességem tárházából azonban még két dolgot tudok felajánlani. A saját hálójával ejtsd foglyul a halászt, és a saját kopóját uszítsd rá a vadászra. – Próbálsz hálásnak látszani az üres szavakért cserébe, miközben elővészed a zsákodból az Aleph-et. Ha nincs fegyvered, és megkérdeznéd Semeiont, tudna-e adni neked ilyet, lapozz a **182**-re. Ha inkább az Aleph mélyében örvénylő világokba tekintesz, lapozz a **234**-re.

24.

A kocsi végében lévő kis helyiség zsúfolásig van tömve a varázsló kellékeivel és jelmezeivel, dobozokkal és ládákkal. Egy, a plafonról lógó ketrecben pedig megpillantasz egy fiatal nőt, aki nem lehet más, mint a Báró eltűnt leánya. Hallod, amint ostor csattan, lovak nyerítenek fel, majd a jármű erős rándulással megindul, és egyre gyorsabban halad a macskaköveken, miközben messzire viszi az Idézőt és segédjét a várostól. Leveszed a válladról a hátizsákod, és kutatni kezdesz benne. Reméled, hogy találsz valamit, ami segíthetne kinyitnod a ketrec súlyos zárját, de nem jársz sikerrel. – A varázslónál van a kulcs – mondja izgatott hangon a Báró lánya. – És szerintem hamarosan fel fog bukkanni, hogy megbizonyosodjon róla, hogy még mindig a ketrecben vagyok. – Attól tartasz, igaza van. Ha megvárod, amíg felbukkan az Idéző, lapozz a 137-re. Ha inkább meglépsz az Aleph segítségével, lapozz a 63-ra.

25.

– Miért tétovázol? – kérdi vészjósló, morgó hangon a Főmágus. – Ellent mersz mondani nekem? Fogalmad sincs róla, mekkora hatalmam van. Démoni szolgáim, akik e létsíkon túlról származnak, gond nélkül végeznének veled. Csak egy szavamba kerül, és a Szellemvadászok itt teremnek. Add ide az Aleph-et, vagy készülj a halálra! – Nincs kétséged afelől, hogy a Szellemvadászok túlvilági erejével szemben tehetetlen vagy. Ha úgy érzed, nincs más választásod, minthogy átadd a mágusnak az Aleph-et, lapozz a 338-ra. Ha továbbra is kitartasz, lapozz a 172-re.

26.

Egy ideig baktatsz a sötét folyosón, tapogatózva haladsz a kanyargó járatban, majd nemsokára fényt pillantasz meg. Az alagút végében lévő ajtónyíláson átlépve egy kisebb, négyzet alapú teremben találod magad, melynek mind a négy falából egy újabb folyosó indul. Szikrázó napfény árad be a magasból egy ragyogó sziklára, ami a padló közepéből emelkedik fel, és amiből intenzív hőség árad. Egy perc sem telik el, de te már úgy érzed, hogy nem bírod elviselni ezt a forróságot. Úgy döntesz, sietve távozol innen, de annyi időt még eltöltesz itt, hogy elolvasd a szöveget, amit körbe a falra vésztek:

Jelképek fedhetik fel mindazt, ami volt,
És mindazt, ami van.
Csak te tudhatod a célod.
Senki nem tudhatja, mi lesz.

A kört és háromszöget bíró ajtó felé fordulsz. Merre indulsz tovább?

Egyenesen előre?	Lapozz a 224-re.
Hátrafelé?	Lapozz a 101-re.
Balra?	Lapozz a 367-re.
Jobbra?	Lapozz a 187-re.

27.

Ahogy elfordulsz, döbbenten eltátod a szád. Egy átjárót látsz magad előtt, mely egy perccel ezelőtt még egészen biztosan nem volt ott. Elég masszívnak tűnik, a kőtéglák egyikébe a *KIJÁRAT* szót faragták. Úgy tűnik, sikerült rátalálnod az innen kivezető útra – vagy inkább az talált rád! Biztos vagy benne, hogy a végtelen folyosókon való céltalan ténfergés helyett minden más csak jobb lehet, így úgy döntesz, hogy átlépsz a boltívben lebegő fekete árnyak között. Lapozz a 185-re.

28.

Miközben az Ezüst Tőrért nyúlsz, a falhoz lapulsz. Közben érzed, amint a Fekete Árny bűzös, mérgező nyála a válladra csepeg. Mikor már csak néhány centire van a fejed felett, feldöfsz a fegyverrel. Bár ütésed elvéti a célpontot, a lény így is riadtan felszisszen, és megpróbál gyorsan elhátrálni tőled. Ismét felé csapsz, a bestia pedig felsikolt, amint elveszti a fogást a köveken, és a mélybe zuhan, mint valami szakadt rongy a szélviharban. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Amilyen gyorsan csak mersz, továbbsietsz az omladozó lépcsőkön. Lapozz a 318-ra.

29.

Megkönnyebbülten fellélegzel, amint a borzalmas alak köddé válik. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Körbepillantasz. A körülötted elterülő erdőket és mezőket egy borzalmasan magas, csupasz sziklafal határolja, ami a láthatár felén végighúzódik, melynek csúcsait karcsú, henger alakú tornyok tetézik. A párás távolban, messze a fal felett és azon túl épp csak ki tudod venni egy még magasabb, lapos tetejű hegy vonalait. Az eget – melyen csak néhány felhőfoszlányt látsz, köztük talán féltucatnyi szárnyas lény suhan – egy éles vonal szeli ketté, melynek egyik oldalán tökéletes sötétség uralkodik, míg a másik türkizkék színben ragyog. Napnak még csak nyoma sincs. Ziggurat Világán vagy, egy teraszos bolygón, melyet egy egyik felén sötét, másik felén világos gömb vesz körül. Közeledő lények beszélgetésének zaja üti meg a füledet, és bár nem érted pontosan a szavakat, az Erdei Elfek dallamos nyelveként azonosítod be azt. Ha vársz, hogy megtudd, kik a jövevények, lapozz a 370-re. Ha a szirtek felé indulnál, hogy az emelkedő talajt megmászva jobban is körbe tudj nézni ezen a világon, lapozz a 190-re.

30.

Elővészed zsákodból az Aleph-et, és a kezedbe fogod. Számtalan hullámzó rét úszik át a csillogó gömbön, aprón, mégis rendkívül részletgazdagon, amik azonnal rabul ejtik a tekintetedet. Különös lények, idegen emberek, városok, kontinensek, bolygók, forrongó csillagok és ködös galaxisok úsznak el a szemeid előtt. Érzed, amint beborít az Aleph, és magába szív. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz a 135-re; ha páratlan, lapozz a 145-re.

31.

Az ajtó nem szól többet, ám rövid, vészjósló csend után a sziklanyelv erőteljesen vibrálni kezd, miközben ismét elkezd oldalra és föl-le lengeni. Csupán másodperceid vannak, mielőtt menthetetlenül az árokba csobbannál. Az egyetlen esélyed, ha biztonságba ugrasz. Ha hátrafelé, a partra akarsz ugrani, lapozz a 279-re. Ha előrevetnéd magad, az ajtónyílás irányába, lapozz a 311-re.

32.

Burud fekete harcosai jönnek. Még arra sem veszik a fáradtságot, hogy megbeszéljék egymással, mi legyen a következő lépés. Csörömpölést hallasz a hátad mögül, és odafordulva látod, amint az E3-on álló fekete paraszt előrelép az F3-ra. Két fekete harcos között állsz, és bárhogy is próbálsz forgolódni, a vérted nem fog tudni megvédeni két, ellentétes oldalról támadó katona ellen. Elveszted a játszmát.

33.

A csend nem tart túl sokáig. Lábdobogást hallasz. Megriadsz, hogy újabb Kolipodok tartanak feléd, de hamar kiderül, hogy a közeledő lények, akik gyorsan körbevesznek téged, Ájtskák, a csorda őrzői és tulajdonosai. Állatkáikhoz hasonlóan ők is óriási bogarakra hasonlítanak, kitinpáncéljuk van, homlokukból pedig tapogató csápok lógnak ki. A Kolipodoktól eltérően ezek felegyenesedve járnak, csak négy lábon, a mellső végtagjaik karokként funkcionálnak. Mindegyik lény dárdával van felfegyverkezve, a mezőt ostromló hőségtől óvó fejfedőt viselnek, a farkuk végén lévő csontkinövést pedig hegyesre reszelték, és kétség sem fér hozzá, hogy rendkívül hatékonyan lennének képesek azzal hadakozni. A pásztorokat legalább annyira meglepi felbukkanásod, mint amekkora az elszabadult jószág meglelése felett érzett örömük. Vezetőjük egy intéssel elhallgattatja a körülötte csevegőket, és egy ajándékot nyújt át – egy nagy szelet ízletes mézeskalácsot, ami 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat képes visszaállítani. Ezután dallamos hangon szól hozzád, amit csak nagyon nehezen sikerül megértened. Megkérdi tőled, mi keresnivalód van itt a síkságon, és ami még fontosabb, hogy barátja vagy ellensége vagy-e Globus Főmágusnak, aki az e világon élő emberek uralkodója. Ha azt válaszolod, hogy a barátja vagy, lapozz a **266**-ra; ha azt, hogy az ellensége, lapozz a **304**-re.

34.

Nincs időd a zsákodban keresgélni, kénytelen vagy a kezedben lévő fegyverrel felvenni a harcot a közeledő szellemlényekkel. A kísértetek meg sem próbálják elkerülni csapásaidat, és hamar rájössz, hogy ennek egyszerű oka van: képtelen vagy kárt tenni bennük. A nő és a férfi lelke anyagtalan, ők azonban mégis képesek kárt tenni benned: a fegyver, amit használni próbálsz ellenük, szinte azonnal jéghideggé válik, és megégeti a kezed. Kénytelen vagy elhajítani – húzd le a *Kalandlapodról*, és vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot, amíg másikat nem találsz. Ha korábban puszta kézzel próbáltál rájuk támadni, az ökleid fagytak meg, amikor a jelenésekbe hatoltak – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Sarkon fordulsz, és menekülni kezdesz. Lapozz a 262-re.

35.

Az Ofidiánok egy pillanatra megzavarodnak. Látják, hogy társuk elesett, és hogy most már őrizetlen vagy, de nem igazán akarják magára hagyni a Szilika Kígyót sem, amíg nem kötözték meg teljesen. Ez a pillanatnyi hezitálás éppen elég neked ahhoz, hogy kereket oldj. Szikláról sziklára ugrálva egyre magasabbra jutsz, ki a vízmosásból, melyben a lények csapdába ejtették a Kígyót. Még egy utolsó pillantást vetsz a mély szakadékra, és elégedetten állapítod meg, hogy az Ofidiánok nem keltek az üldözésedre. A távoli magas szirtek felé veszed az irányt. Lapozz a 4-re.

36.

Az Aleph lebegő képei összesűrűsödnek a kezedben tartott kis gömbbe, amit a zsákodba helyezel, ezután pedig körbenézel. Egy gazos kertben vagy, és egy viharvert kőasztalon állsz. Azonnal tudod, hogy nem a Titánra kerültél. Az ég bíbor selyemként ragyog, melynek közepén bárányfelhők között óriási, sápadt napkorong lebeg. A kert növényei leginkább futórózsára hasonlítanak, leveleik azonban sötét színűek, bíborvörös virágaik pedig bódító illatot árasztanak. Mindent beborítottak: a gyepet, az omladozó falakat és az emelvényen álló, savanyú tekintetű csodálatos fenevadak szobrait. Látsz egy kovácsoltvas kaputis, melyen túl csúcsos hegyek és egy zord vár tornyai magasodnak. A kapuszárnyak a szemed láttára nyílnak ki, és egy körmenet tagjai vonulnak be a kertbe. A lények emberszerűek: alacsonyak, bőrük és fura, spirális kontyba fogott hajuk sápadt zöld színű. A legtöbben mocskos, szakadt rongyokat viselnek, vezetőjükön azonban szőrmével szegélyezett palástot látsz. Lehajtott fejjel közelednek a kőasztalhoz, majd az elöl haladó alak komor fohászba kezd, melyben népük bajnokainak visszatértéért imádkozik. Mikor befejezi az imádságot, felpillant – és leesik az álla a csodálattól, amint megpillant téged. Ha üdvözlöd az embereket, lapozz a 251-re. Ha leugrasz az asztalról, és kirohansz a kertből, lapozz a 323-ra.

37.

Befejezed a háló kaszabolását, és felkarolod az erőtlenül tiltakozó teremtményt. Meglepően könnyű a teste, így könnyedén berohansz a fák takarásába. Sem az Erdei Elfek, sem pedig a Szilika Kígyók nem vesznek észre (nyersz 1 SZERENCSE pontot). – Épp oly bátor vagy, mint amilyen botor – mondja a sebesült teremtmény, miközben óvatosan a fűbe fekteted.

– De köszönöm a segítségedet. Ha elvittek volna a Szilika Kígyók, új testbe kellett volna költöznöm, pedig még sok dolgom van itt. Látom, kíváncsi vagy rám. Mercurial vagyok, azoknak a futára, akik – nos, akik a Makrokozmosz világai közti rengeteg utat őrzik. Tudom, hogy nálad van az Aleph. Azonnal el kell hagynod ezt a helyet! Csapdába sétáltál: ez a világ Globus főmágus otthona, akit elragadott a hatalom és tudás iránti vágy. Most már a velejéig romlott, és mindent meg fog tenni, hogy megszerezze az Aleph-et. Menekülj, mielőtt ideérnének a Szilika Kígyók. Biztos vagyok benne, hogy megpróbálnak majd rám találni. Hagyd el ezt a világot, mielőtt Globus rájönne, hogy itt vagy. – A lény szavait megfogadva elhagyod a fák takarását, és a magasba tornyosuló szirtek felé veszed az irányt. Lapozz a 190-re.

38.

Leülsz az ágyra. Ahogy a fény elhalványul, a játékokat tartalmazó szekrény nyitott ajtajai egyre fenyegetőbbnek látszanak, mintha egy óriási szörnyeteg tátott szája vagy vérszomjas fenevadak barlangjának bejáratai lennének. A hintaló üvegszemeivel bámul, a kitömött maci kényelmetlenül valóságosnak hat. Egy kampón egy udvari bolond jelmeze lóg, ami túlságosan nagynak tűnik egy gyerek számára, az egyik polcról egy Goblin-maszk vigyorog rád, egy közel életnagyságú balerinababa néz önelégült mosollyal az arcán, kis fémkatonák állnak készenlétben hegyes végű dárdáikkal. Az ágy melletti asztalon egy üveggömbben egy bohócbaba ül, és mintha lágyan dülöngélne egyik oldalról a másikra. A korábban érzett megkönnyebbülés helyét most balsejtelem veszi át. Ha van nálad egy Fénygyertya vagy egy Fény Gyűrűje, lapozz a 87-re. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a 241-re.

39.

Óvatosan a szoba túlsó végéből nyíló ajtó felé indulsz, a szörnyeteg azonban oldalra lép, hogy elállja az utadat. Várakozóan széttárja végtagjait, mintha valamit kapni akarna tőled. A teremtmény hatalmas mérete önmagában elég ahhoz, hogy ne akarj megküzdeni vele – valamiért olyan érzésed van, hogy még ha sikerülne is egész darabokat levágni belőle, sem igazán érezné meg a veszteségeket. Kénytelen vagy megrohamozni az ajtót, és közben remélni, hogy a bestia különféle kezei nem találnak el téged. Dobj egy kockával, és az eredményt növeld meg ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ezután dobj három kockával a szörny számára is. Ha ellenfeled dobása bizonyul nagyobbnak, a két érték különbségének megfelelő számú ÉLETERŐ pontot vesztesz, miközben a különféle öklök és karmok lecsapnak rád futás közben. Ha túléled a megpróbáltatást, sikerül elérned a bejáratot, és becsapnod azt magad után. Lapozz a 258-ra.

40.

Másnap reggel szélesre tárod a zsalukat. A szél még hidegebbnek tűnik, mint az előző nap. Hó- és jégesőt ígér az időjárás. Összeszeded felszerelésedet és a földszintre mész. Senkit nem látsz odalenn. Átkutatod a szekrényeket és a pincét, és rálelsz egy éles és jól kiegyensúlyozott kardra. Ha szükséged van egy fegyverre, ezt magadhoz veheted. Csak amikor elhagyod az épületet, tűnik fel egy rendkívül érdekes dolog: egy papírfecni, amit a fogadós egy tőrrel tűzött az ajtóra. Ez a működési engedély, amit Neuburg Őrgrófja állított ki – négyszáz évvel azt követően, hogy rátaláltál az Aleph-re.

Hitetlenkedve megrázod a fejed, majd kilépsz a fagyos esőbe. Az ajtó becsapódik mögötted, mire a cégér leesik a vaskarról, és kis híján kettéhasítja a fejedet. Hátraugrasz, és letekintesz a ráfestett két kísértetalak képére. Feltűnik, hogy a tábla kör alakú, ami nagyon szokatlan a fogadók esetében, és rendkívül hasonlít az Aleph alakjára. Elég kicsi ahhoz, hogy gond nélkül beférjen a hátizsákodba. Ha fel akarod emelni és el akarod rakni, megteheted (ez esetben ne felejtsd el felírni a *Kalandlapodra*). A négyszáz évvel későbbi Khul nem tűnik valami vendégmarasztaló helynek. Búcsút intesz neki, és a mágikus gömböt használva továbbállsz. Lapozz a 283-ra.

41.

A Kolipod patájának hangja lassan a semmibe vész, de a csend nem tart sokáig. Ismét csak lábdobogást hallasz. Megriadsz, hogy újabb állatok tartanak feléd, de hamar kiderül, hogy a közeledő lények, akik gyorsan körbevesznek téged, Ájtskák, a csorda őrzői és tulajdonosai. Állatkáikhoz hasonlóan ők is óriási bogarakra hasonlítanak, kitinpáncéljuk van, homlokukból pedig tapogató csápok lógnak ki. A Kolipodoktól eltérően ezek felegyenesedve járnak, csak négy lábon, a mellső végtagjaik karokként funkcionálnak. Mindegyik lény dárdával van felfegyverkezve, a mezőt ostromló hőségtől óvó fejfedőt viselnek, a farkuk végén lévő csontkinövést pedig hegyesre reszelték, és kétség sem fér hozzá, hogy rendkívül hatékonyan lennének képesek azzal hadakozni. A pásztorokat annyira meglepi felbukkanásod, hogy teljesen megfeledkeznek az elszabadult jószágukról. Vezetőjük egy intéssel elcsendesíti a csevegőket, és dallamos hangon szól hozzád, amit csak nagyon nehezen sikerül megértened. Megkérdi tőled, mi keresnivalód van itt a síkságon, és ami még fontosabb, hogy barátja vagy ellensége vagy-e Globus Főmágusnak, aki az e világon élő emberek uralkodója. Ha azt válaszolod, hogy a barátja vagy, lapozz a **88**-ra; ha azt, hogy az ellensége, lapozz a **304**-re.

42.

A csövek, melyek a gépezet szívét borítják, fénytől kezdenek lüktetni, az előtted lévő helyiség pedig halványulni kezd. Ezután a lüktető fények is elsötétülnek, és bár érzed, hogy tagjaid nem mozdultak meg, és azt is, hogy nem haladsz semerre, valahogy mégis tudatosul benned, hogy egy másik helyre kerülsz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **156**-ra. Ha 3–4, lapozz a **354**-re. Ha 5–6, lapozz a **234**-re.

43.

Néhány lépés megtétele után az alagút elkanyarodik, és egy lépcsősoron át leindul a mélybe. Egy hatalmas, tábortüzekkel megvilágított üregbe érkezel, ami tele van kikötött Szilika Kígyókkal, melyek mindegyikét Ofidiánok őrzik. Pár másodpercen belül legalább egy tucatnyi fekete páncélos lény fog közre. Belátod, hogy esélyed sincs felvenni velük a harcot, ezért megadod magad. A lények előkapnak néhány hosszú kötelet, amivel alaposan megkötöznek. Lapozz az 53-ra.

44.

Berohansz a fák lombozata alá, utat törsz magadnak az aljnövényzeten át, és beveted magad egy falevéllel borított gödörbe. Mikor óvatosan kidugod a fejed a mélyedés szélén az út felé nézve, látod, hogy a rettenetes alak már testet öltött, és mellette egy másik is elkezdett alakot nyerni a levegőben. Elborzadva nézel. Ezek a szörnyetegek minden bizonnyal azok a Szellemvadászok, amikről a szárnyas teremtmény beszélt neked; förtelmesebbek, mint a rémálmaid legrosszabb kreációi. Mindegyiknek négy hosszú, cingár, pókszerű lába van; testük nem több hegyes csontokat borító pikkelyes bőrnél; a testüket borító karok sokasága karmokban végződik, és kígyózó csápok tömkelege felett két kidülledő, rovarokéhoz hasonlatos, osztott szempár csücsül, fejként szolgálva gazdájukat. Még csak esélyed sem lenne legyőzni őket a harcban, így attól félve, hogy esetleg megláthatnak, inkább nem hívod fel magadra a figyelmet. Visszacsúszol a gödör aljába, ahol eszedbe jut a szárnyas lény által rád bízott csomag. Lapozz a 316-ra.

45.

A háromszög és kör szimbólumot viselő átjáró felé fordulsz. Melyik irányba indulsz tovább?

Előre?	Lapozz a 122-re.
Hátra?	Lapozz a 224-re.
Balra?	Lapozz a 247-re.
Jobbra?	Lapozz a 187-re.

46.

Egyetlen robbanásszerű hang is elég ahhoz, hogy elriaszd a lényeket, akik rád akartak támadni. Úgy szélednek szét, mint levelek a szélviharban. Bár már nincs levegő a tüdődben, és elemelted ajkaidtól a hangszert, az nem hagyta abba a zúgást. Egyre hangosabban hallod a Kürtöt, az éles zaj úgy terjed szét a kopár tájon, mint hullámok egy tó felszínén. A füledhez szorítod a kezeidet, hogy védd magad a kürtszótól, de közben látod, amint a többi toronyból is feltűnnek a Fekete Árnyak, zavartan, riadtan, és messzire repülnek. A Kürt hangja végül elhal. Az undorító bestiáknak nyomát sem látod – nyersz 1 SZERENCSE pontot. Elszaladsz a torony közeléből, és az egyik szakadék sötétjében keresel menedéket. Lapozz a 214-re.

47.

Az Idéző félrerántja a függönyt, elrohan melletted, megragadja a Vérmacskát, és maga után vonszolja. Csatlakozol a tömeghez, ami a férfit üldözve bukkan fel mögötted, és együtt rohantok végig a folyosón, mely a szekér elejéhez vezet. Ott a varázsló és asszisztense leugranak a macskaköves utcára, és végignézed, amint a lelkesebb résztvevők folytatják a hajszát az öreg házak közti keskeny sikátorokon át. Az eltűnt leányt egy ketrecben találjátok meg végül, ami a szekér egyik hátsó szobájában lóg le a plafonról. Gyorsan kiszabadítjátok. A Báró rendkívül hálás, amiért közbeavatkoztál, és egy 5 Aranytallért tartalmazó erszényt nyom a kezedbe (írd fel ezt a *Kalandlapodra*). Mikor végül elhagyod a kocsit, döbbenten látod, amint a városiak rettegve menekülnek a szélrózsa minden irányába. Küzdelmed a Vérmacskával magára vonta egyik démoni üldöző figyelmét. Egy Szellemvadász borzalmas alakja materializálódik éppen a város főtere felett. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Úgy látod, nincs más lehetőséged, minthogy az Aleph-pel elhagyd ezt a helyet. Lapozz a 63-ra.

48.

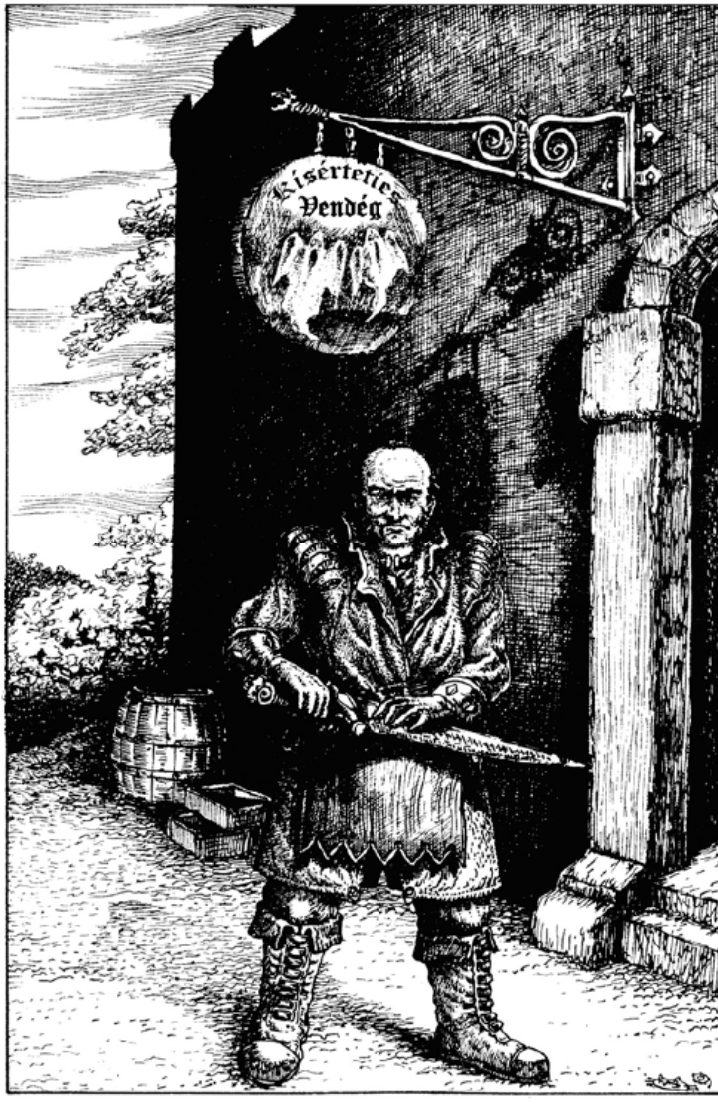
A rétegzett gomba messze nem olyan masszív, mint azt gondoltad, kardoddal sikerül könnyedén levágnod az ajtóról. Lelkesen kaszabolod az undorító cuccot, ami mögött hamarosan feltűnik az ajtó is. Siettedben azonban nem veszed észre a kis spórafelhőt, ami a kaszabolásod eredményeképp felverődik, és azt sem tudod, hogy ezek az apróságok megtelepedtek a bőrödön, csak azután, hogy valami kegyetlenül el nem kezdtél viszketni. Az irritáció miatt 1-gyel le kell csökkentened az ÜGYESSÉGEDET. Vakarózva nyitod ki az ajtót, majd átlépve rajta, becsukod magad után, és elindulsz a mögötte nyíló járaton. Lapozz a 148-ra.

49.

Metron a munkaasztalára helyezi az agyaggolyót. Hosszú percekig méregeti vonalzókkal, szögmérőkkel, színes folyadékot tartalmazó csövekkel és ragyogó számokat tartalmazó világító szerkezetekkel. Könyveket vesz le a polcokról, és táblázatokkal veti össze az eredményeket, egy lapra felskiccel egy vázlatot a gömbről, és jegyzeteket ír mellé. – Ez a tárgy nem valami érdekes – mondja végül. – Csak egy üreges gömb, aminek az anyaga megtalálható a talajban, ráadásul nem is egyenletes az eloszlása. A gyártása sem volt valami tökéletes, az átmérőjében háromhatvannegyed *dronknyi* ingadozás van. Nem látom, hogy miféle gyakorlati haszna lehet. Szeretnéd, hogy megszabadítsalak tőle? – Gyorsan felkapod az agyaggömböt. Ahogy megrázod, már nem hallod benne a zörgést. Metronnak valahogy sikerült semlegesítenie a mágiát, amit a fazekas Mayrek rábocsátott (húzd le a *Kalandlapodról*). Keserűen szóvá teszed az alaknak, hogy tönkretette a mágikus ereklyédet. Lapozz a 375-re.

50.

Már épp kezdesz kétségbeesni, mi lesz, ha nem sikerül legyőznöd ezt a hatalmas bestiát. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Úgy döntesz, kihátrálsz a csatából, hogy lélegzetvételnyi időhöz juss, közben pedig látod, amint az Elfek visszatérnek, az égen pedig újabb Szilika Kígyók tűnnek fel. Rájössz, hogy nincs esélyed ilyen túlerő ellen, úgyhogy menekülőre fogod a dolgot. Mikor eléred a fák takarását, visszafordulsz, és megkönnyebbülve látod, hogy nem üldöznek: az Elfek és a Kígyók csupán a hálóban lévő fogollyal foglalkoznak. A sziklaorom felé veszed az irányt. Lapozz a 190-re.


Kísértetlen
Vendég

51.

Hazaérkeztél – Khul kontinensére. A fák, a táj, még a levegő is ismerős. Felismered a helyet: egy úton állsz, ahol sokszor jártál már. Ám minden megváltozott. A szántóföldeket hanga és páfrány nőtte be, a parasztházak romokban állnak, a falmaradványokat földi szeder nőtte be. Az útból csupán két saras mélyedés maradt, ahol a kerekek futottak egykoron. Elindulsz rajta, amíg fel nem tűnik a messzeségben az Oromvíz folyó, a rajta átívelő híd azonban már leomlott, csupán néhány sziklaoszlop mered ki a folyamból. A parton feltűnik egy zord és megerősített épület, melyet még soha nem láttál. Az ajtaja mellett egy kör alakú cégér lóg, az emeleti lőréseken át pedig fény árad ki. Egy izmos férfi áll a bejárat mellett, és ahogy közeledsz felé, látod, hogy előhúzza fegyverét. Ha hajlandó vagy megküzdeni vele, lapozz a **278**-ra. Ha inkább megadóan felemeled a kezed, lapozz a **319**-re.

52.

Ahogy a Felitik vezetője befejezi a kántálást, a sziromhalom ragyogni kezd. – Most pedig megvárjuk, hogy leszálljon az éjszaka – mondja. – Akkor majd beszámolok kellemetlen helyzetünkről. Ha szabad ezt mondanom, Uram, fáradtnak tűnik. Felajánlhatok egy kis frissítőt? – Válaszodra nem várva utasítja néhány követőjét, hogy hozzanak neked némi bonbont és bort. Belekóstolsz az ételbe, ami igen ízletesnek tűnik. – Most magára hagyjuk, Uram – mondja a köpenyes alak –, és sötétedés után visszatérünk, hogy beszéljünk. Ne féljen, a Zsarnok szeme nem lát be az Örök Kert falai közé. – Úgy döntesz, hogy a tanácsot megfogadva folytatod az evést (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Mikor ismét feltekintesz, az ég már sötétedik, ahol pedig korábban a sziromhalmot láttad, ott most csak egy csillogó drágakő hever. Az Alvás Ék-

köve elkészíttetett. Felvéve és közelebbről megvizsgálva megállapítod, hogy egy bíborszínű folyadékot tartalmazó, üreges kristály az. Ha magadhoz veszed, és az Aleph-et használva elutazol erről a világról, jegyezd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*, majd lapozz a 365-re. Ha türelmesen várszt a kertben, lapozz a 334-re.

53.

Az Ofidiánok két Szilika Kígyó közé hajítanak le a sziklás padlóra, melyeket épp olyan alaposan megkötöztek, mint téged is. Mindegyikük nyaka körül láncot látsz, melyek a sziklába vert vasgyűrűkhöz kötik a lényeket, a szárnyaikat bőrszíjak rögzítik szorosan a testükhöz, hatalmas, pikkelyes fejük körül pedig szájkosarat látsz. Annak ellenére is próbálsz nyugton maradni, hogy gúzsba vagy kötve, de erőlködésed elnyeri jutalmát: az Ofidiánok már nem figyelnek árgus szemekkel, és a barlang távolabbi végében gyűlnek össze. Most, hogy már nem őriznek, és aránylag közel is vagy a bejárathoz, úgy érzed, meg tudnál innen szökni, ha sikerülne kiszabadulnod a kötélből. Ahogy alaposan körbenézel, rájössz, hogy a Szilika Kígyókra rakott szájkosarat kifejezetten úgy alakították ki, hogy ne kerüljön a bestiák maró nyálának útjába, ami így szabadon csepeg le a bestiák pofájáról, lyukakat égetve a barlang sziklájába. Addig mocorogsz a talajon, amíg nem sikerül az egyik bestia alá kúsznod. Méregcseppek esnek rád, átégetve a kötelet, de sajnos nem kímélve téged sem. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled a kalandot, sikerül kiszabadulnod. Magadhoz veszed a kötéltekercs maradékát, és kiosonsz a teremből. A barlang szájához érkezve két lehetőség nyílik. Ha át akarod kutatni a jobb oldali járatot, lapozz a 152-re. Ha inkább a kötelet használva leereszkednél a talajra, és onnan mennél a távoli sziklaszirt felé, lapozz a 4-re.

54.

Dobj három kockával, és vond le az eredményt ÉLETERŐ pontjaidból. Ha valami csoda folytán még mindig életben vagy, magadhoz térsz. Minden csontod és izmod sajog a fájdalomtól. Túlélted a Szellemvadászok támadását, de fogalmad sincs róla, hová hoztak. Lapozz a 392-re.

55.

A gépszörny tagjai ernyedten hevernek a hatalmas test mellett, átlátszó kupolájában egyre lassulnak a villogó fények, végül teljesen kialszanak. Mikor az utolsó is kihuny, a mindent átjáró zümmögés is megszűnik, a helyiség megbillen – és a folyosón lévő ketrecek ajtajai kicsapódnak, szabadjára eresztve a bennük fogva tartott különös élőlényeket. Hamarosan több száz leírhatatlan teremtmény árasztja el a járatot. Egy részük egymásnak esve küzd, mások vadásznak társaikra, vagy épp menekülnek üldözőik elől, de mindegyik teljes erőből üvölt, nyüszít, cincog vagy a jó ég tudja, milyen hangot ad ki magából. Néhány kegyetlenebb kinézetű bestia megpillant téged a transzporterszobában, és fenyegetően megindul feléd, csak hogy a következő pillanatban valami megmagyarázhatatlan okból kifolyólag azonnal sarkon forduljon, és elmeneküljön. Hátrapillantasz, és egy Szellemvadász semmihez nem fogható, rémisztő alakját pillantod meg, amint testet ölt a levegőben. Úgy döntesz, az Aleph segítségét kéred, hogy elszabadulj erről a helyről, úgyhogy sietve előhúzod a ragyogó gömböt a hátizsákodból, és a kezedbe veszed. Érzed, amint beborít a tárgy, és magával ragad a messzeségbe. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz a 105-re; ha páratlan, lapozz a 126-ra.

56.

Valami megmozdul a zsákodban. Megbököd a lábaddal: a üveggömb gurul jobbra balra, melynek belsejében a bohóc föl-le ugrál és apró öklével börtönének falán dörömböl. Kinyújtod a lábad, kihalászod azt a zsákodból, majd egy határozott bakancsmozdulattal összezúzod. A bábfigura szaggatott mozdulatokkal örömtáncot jár, majd megáll, és a kezébe vesz egy üvegszilánkot. Felkúszik az öltözékeden, majd végig a karodon, és elkezdi átvágni a téged az oszlophoz kötő kötelet. Ahogy a utolsó szál is elszakad, a kis bábu is megváltozik: hamarosan egy öreg varázsló törékeny alakja hever előtted. – Végre – zihálja mosolyogva a férfi. – Megmentettem egy hőst, amivel jóvá tettem évszázados bűnömet. Megtört rajtam az átok, végre békében meghalhatok! – Azzal össze is esik. Húzd le a *Kalandlapodról* az üveggömböt. Felpillantva észreveszed, hogy a többi rab döbbenettel figyel téged. Lapozz a **296**-ra.

57.

A zenész és hangszere néma csöndbe burkolóznak, miközben az erdőben kanyargó úton haladtok, mely végül kilép az erdőből, és sziklásabb tájékon kezd el emelkedni. Végül két sziklaszirt között áthaladva elértek egy fákkal borított fennsíkot, és megálltok egy kicsit, hogy végignézzetek az előttetek elterülő tájon. A távolban egy fallal megerősített fellegvár emelkedik, melynek kövei nyomasztóan uralják az egyébként zöld látképet. Két újabb Zwiniai katona bukkan fel egy kisebb őrtoronyból, ami az úttól nem messze áll. A zenész lekapja a hátáról a hárfát, a hangszer pedig dalolni kezd. A kísérteties dallam teljesen elbűvöli a két támadót, akik ügyetlenné és zavarttá válnak tőle,

társadnak így nem okoz nagy gondot lemészárolni őket. – Annyira jó érzés végezni ezekkel az árulókkal – mondja a férfi, miközben véres kardját letörli egy fűcsomóban. – És ez csak bosszúm kezdete. Folytathatjuk az utat a fellegvárhoz? Ígérem, ott sokkal jobban fogsz szórakozni te is. – Ha túl vérengzőnek érzed a zenészt, visszautasítod az ajánlatát, és inkább magára hagyod, lapozz a 342-re. Ha beleegyezel, hogy csatlakozol hozzá a fellegvár bevétele során, lapozz a 213-ra.

58.

A folyadék íztelen, és elég sokat megiszol belőle, mire megérzed a gyomrodból szétáradó fájdalmat. Balzsamozó folyadékot ittál, a holttestek épen tartásához használt, mérgező anyagot. Hosszú percekig fetrengsz öklendezve a padlón. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled a méreg hatását, a fájdalom lassan alábbhagy, és sikerül összeszedned magad. Mikor már elég erősnek érzed magad, talpra kecmeregsz, feltántorogsz a lépcsősoron, ahol átlépsz az ajtón. Lapozz a 189-re.

59.

– Modortalan tuskó! – kiált fel Wayland, miközben rárontasz. – Hát nem érted a tréfát? Takarodj innét! – Váratlanul egy boltív tűnik fel közted és ellenfeled között. A kőív rendkívül masszívnak tűnik, pedig biztos vagy benne, hogy egy másodperce még nem volt ott. Ezen áttekintve látod, amint a férfi vigyorogva figyel, miközben te átlépsz alatta, és csak ekkor tűnik fel, hogy az átjáró falába a *KIJÁRAT* szót vésték. Lapozz a 185-re.

60.

Megkönnyebbülten felsóhajtasz, amikor a Szellemvadász semmivé foszlik a levegőben. Nem kellett sok ahhoz, hogy rád bukkanjon, szinte érezted, amint ádáz akaratának indái az elméd széleit nyaldossák. A Vászkinek visszamenekültek a hullámok közé, egyedül maradtál a tengerparton. Egy ideig föl-le bóklászol, de nem találsz semmi érdekeset így végül úgy döntesz, hogy megmászod a sziklaszirt falán fölfelé induló, jobbra-balra kanyargó ösvényt. Lapozz a 12-re.

61.

Előhúzod zsákodból a gömböt, és a mélyébe tekintesz. Számtalan világ végtelen látványa tárul a szemed elé, bármerre is tekintesz, újabb és újabb csodák tárulnak fel. Az Aleph mindenhol ott van, beborít, messzire visz az örvénylő gömbök között. Próbálsz az úti célodra koncentrálni. Ha abban reménykedsz, hogy találkozhatsz valakivel, aki meg tudná neked mondani, mi azon tárgyak jelentősége, amiket utad során szereztél, lapozz a 354-re. Ha már be akarod végezni a feladatodat, lapozz a 234-re.

62.

Berohansz a mezőre, és közben jobbra-balra csapkodsz a kardoddal. A levegőt csattanó üveg zaja tölti be, és valami különös sikoltás, ami a lemészárolt növényekből tör elő. Azonban mindkét oldaladon rengeteg ép virág marad életben, melyek folyamatosan feléd köpködnek harang alakú szirmaik közül. Az Ofidián feketeüveg-vért szerencsére gond nélkül ellenáll a maró folyadéknak, alig egy-két csepp jut csak át a lemezek közti réseken, mely inkább kellemetlenül csíp, mint fájdalmat okoz. Gyakorlatilag sértetlenül érsz ki az útra a rét túloldalán. Most már semmi nem állíthat meg abban, hogy elérd az Üvegvárat. Lapozz a 336-ra.

63.

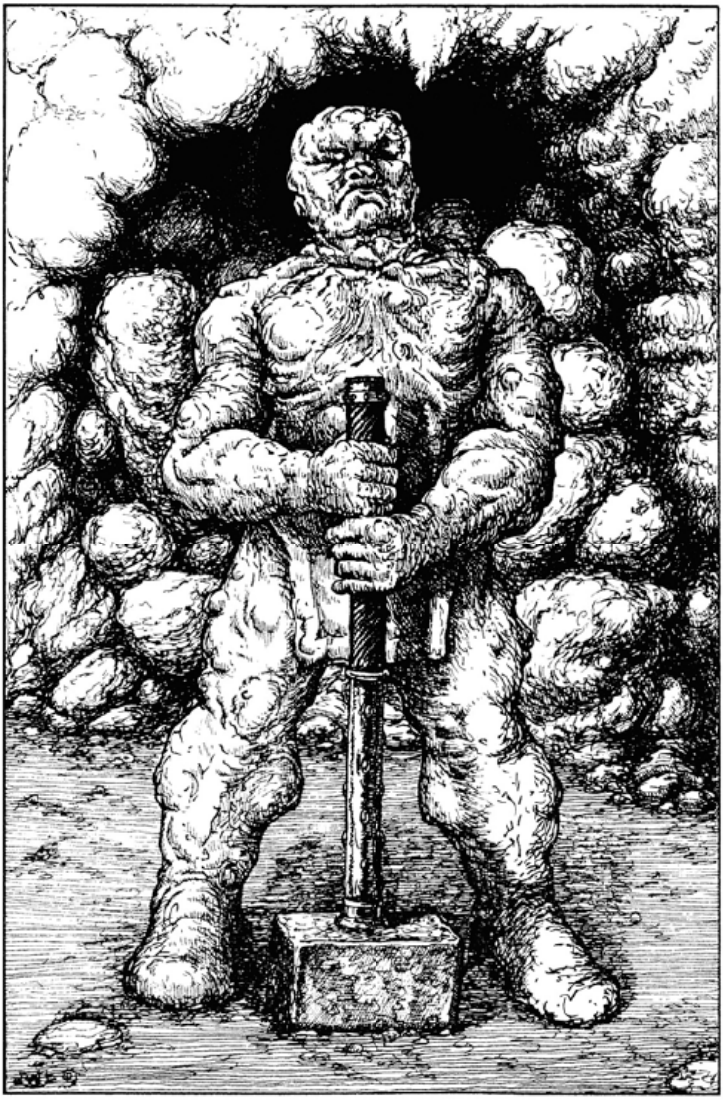
Előhúzod zsákodból a ragyogó gömböt, és köré kulcsolod a kezeidet. Azonnal elámulsz az eléd táruló ezernyi látomástól – melyek egyszerre oly aprók és mégis részletesek –, amiket az Aleph-ben látsz. Minél hosszabban tekintesz a belsejébe, annál több mindent látsz: csodás állatokat, idegen embereket, városokat, kontinenseket, bolygókat, kavargó csillagokat. Érzed, amint beborít a különös tárgy, és magába szív. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz a 115-re; ha páratlan, lapozz a 126-ra.

64.

Amint a Fekete Árny rád vetné magát, kardod pengéje átsuhan a levegőn, és kettévágja a bestia koponyáját. Szorosan odalapulsz a falhoz, és végignézed, amint a szörnyeteg teteme szakadt rongyként lezuhan a mélybe. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Óvatosan lépkedve a rozoga lépcsőkön továbbindulsz felfelé. Lapozz a 318-ra.

65.

Semeion elképedve bámulja a ragyogó kis gömböt és a belsejében örvénylő milliónyi képet. – Ez *tényleg* az Aleph! – suttogja hosszú hallgatás után. – Sosem tudtam megállapítani, hogy létezik-e, vagy csak egy legenda. De most már kétség sem férhet hozzá. Kevés a tudásom ahhoz, hogy magyarázatot adjak e tárgyra. Ha nagyon egyszerűen akarnék fogalmazni, akkor azt mondanám, hogy ez minden – az egész Makrokozmosz, egy kis labdába sűrítve. Úgy tudom, a hordozója képes a világok között utazni, de ezt nyilván te is tudod. Nagy teher nyomja a válladat, barátom. – Röviden elmeséled a férfinek, hogyan jutottál hozzá ehhez a kincshez, hogyan bízta azt rád a korábbi gazdája, hogyan említette meg utolsó leheletével Globus nevét, aki a tárgy előző tulajdonosa lehetett, és hogy üldöznek a Szellemvadászok. Ha utad során szereztél néhány fura tárgyat, és szeretnéd megkérdezni Semeiont, hogy vajon van-e valami különleges jelentésük, lapozz a 235-re. Ha inkább a titokzatos főmágusról kérdeznéd, lapozz a 308-ra.



66.

A falusiak láthatóan nagyon boldogok, hogy egy bátor harcos hajlandó segíteni rajtuk, de csupán a Mayrek barlangjához vezető utat tudják megmutatni neked, más hasznos információval nem szolgálhatnak. Nekivágsz hát az ösvénynek, mely hosszan vezet a homokdombok között, végül pedig egy erdős domboldal aljába érkezik, és emelkedni kezd. Mikor elérsz egy agyagszobrok által határolt részhez, már tudod, hogy közel jársz a célodhoz. Végigmész a kanyargós úton, és közben megcsodálod a rég halott művész keze munkáit, aki ilyen élethűen volt képes agyagba önteni a különféle csodálatos fenevadakat. Végül befordulsz az utolsó kanyarnál, és látod, hogy az ösvény egy barlang szájához vezet, ami a sima sziklafalból nyílik. A nyílást sajnos sziklatörmelék zárja el előled, ráadásul egy rendkívül torz külsejű, lapos arcú Óriás minden korábbinál nagyobb szobra is áll itt. Közeledtedre a faragvány megmozdul, és mennydörgésszerű hangon felmordul. Ebben a pillanatban az eltorlaszolt bejárat túloldaláról egy másik hang kiált fel. – Ne gyere közelebb! Mayrek vagyok, és tudom, mire képes az Agyaggólemem! Menekülj! – A szobor lassú, döngő léptekkel megindul egy közeli vízesés irányába. Pár másodpercig a csobogó zuhatag alatt áll, majd csillogó, nyálkás testtel feléd kezd rohanni. Ha van nálad egy üvegcse Szikkasztó, és most használni akarod, lapozz a 204-re. Ha megveted a lábad, és megküzdesz a behemóttal, lapozz a 131-re. Ha elmenekülnél, lapozz a 13-ra.

67.

A kapu nem szól többet, a híd abbahagyja a remegést. Óvatosan előrelépsz. A kőhíd épp olyan mozdulatlan és stabil, mint amikor először ráléptél. Úgy gondolod, sikerült helyes választ adnod, és ahogy felpillantasz a kereten lévő vésetekre, a sejtésed beigazolódik. Átsietsz hát a hídon és az ajtón. Sikerül bejutnod az Üvegvárba. Lapozz a **189**-re.

68.

Ahogy előrelépsz a Felitik vicsorogva, vonyítva elhátrálnak tőled. A teremtmények külön-külön nem jelentenek kihívást számodra, az egész falkát elűznöd azonban nem lesz egyszerű feladat. A bestiák a magas, hullámzó fűben köröznek körülötted, miközben lenyugszik a nap. Végül a három legnagyobb bestia feléd ugrik.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Feliti	5	3
Második Feliti	4	5
Harmadik Feliti	6	5

Egyesével küzdj meg velük. Minden Harci Kör előtt dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, az első lény támad rád, ha 3–4, akkor a második, ha pedig 5–6, a harmadik. Ha sikerül végezned az egyikükkel, lapozz a **109**-re. Ha a negyedik Kör végén még mindannyian életben vannak, lapozz a **169**-re.

69.

Még az előtt kiszabadítod magad, hogy a pók elérhetne hozzád, és ahogy az udvar egyik sarkába hátrálsz, messzire a ragacsos pókfonáltól, a szörnyűség is visszatér a magasba. Most már van idődd végiggondolni a következő lépésedet. Négy kijáratot látsz innen,

a négy fal közepén. Biztos vagy benne, hogy ha elég gyorsan átvágsz a termen, a póknak nem lesz ideje elfogni. Az egyik ajtónyílás felett észreveszed a kör és háromszög szimbólumot, úgyhogy efelé fordulsz. Merre folytatnád az utadat?

Az előtted lévő ajtónyíláson át?	Lapozz a 317-re.
A mögötted lévőn?	Lapozz a 15-re.
A bal oldalin?	Lapozz a 367-re.
A jobb oldalin?	Lapozz a 285-re.

70.

Úgy érzed magad, mint egy légy a hófehér falon, miközben egyre feljebb jutsz a torony sima, jellegtelen falán. A lépcsősor csak emelkedik, mintha soha nem akarna véget érni, és hála a viharverte, porló lépcsőfokoknak, nagyon is tudatában vagy annak, milyen mély szakadék húzódik alattad. A távolban látod, amint Ziggurat Világának ezen részét lakó teremtmények ki-be repkednek a többi toronyba. Fekete Árnyaknak hívják ezeket a bestiákat, mivel a testüket borító bőrhártyának köszönhetően – ami mind a négy végtagjuk, a farkuk és a fülük között feszül – teljesen hangtalanul repülnek. Épp arra gondolsz, micsoda szerencséd van, hogy egyik teremtmény sem vett észre, amikor halk suhogást hallasz a levegőben – egy Fekete Árny ereszkedik feléd! A teremtmény fölötted ér földet, majd karmaival a fal köveibe kapaszkodva, kimeresztett fogakkal elkezd lefelé mászni. Ellenfeledtől eltérően te nem tudod magad ilyen jól kikötni, és ha harcra adnád a fejed, egészen biztos, hogy a lépcsősorról lezuhannál a mélybe. Egyetlen jól irányzott csapással kell végezned ellenfeleddel. Ha van nálad egy Ezüst Tőr, és azzal akarnál szembeszállni a lénynyel, lapozz a 28-ra. Ha inkább a kardodat használnád, lapozz a 106-ra.

71.

Kidugaszolod a kis üvegcsét, és átnyújtod Grondelnek, utasítva, hogy igya meg a folyadék felét, te pedig felhajtod a maradékot. Nem tapasztalsz semmi változást, így csak bízhatsz benne, hogy a Szikkasztó meg fog tudni védeni a méreg hatása ellen. A fejed felett az Elf pap kántálása egyre hangosabbá válik, végül hirtelen elhallgat. Néhány másodpercig csend borul az udvarra, majd meghallod a víz bugyogását, amint végigsuhan az öreg csöveken, majd teljesen beborít titeket. Összeszorított foggal várod a fájdalmat – de még csak nedvesnek sem érzed magad. A víz úgy folyik le rólad, mintha egy második, láthatatlan bőröd is lenne, és mikor végül eláll a folyam, Grondellel együtt teljesen szárazak és sértetlenek maradtok. Lapozz a 245-re.

72.

– Rossz válasz! – ugatja a kutya. – Támadni fogok! Rosszul tippeltél, emiatt támadni fogok. – Azzal a bestia feléd veti magát. Lapozz a 163-ra.

73.

Az elméd mélyén kiabáló hang egyre hangosabbá és kitartóbbá válik, a gyönyörű látomások pedig semmivé foszlanak és elhalványulnak. Pislogsz egyet, egy pillanat alatt magadhoz térsz, és rádöbbensz, hogy Nekromon véres pultján heversz. A fehér köpenyes alak háttal áll neked, éppen egy hosszú kést fen. Kihasználod a kínálkozó lehetőséget, csendben felkelsz az asztalról, magadhoz veszed a zsákod, és elosonsz. A legközelebbi ajtó az, ami mögül a férfi az imént előlépett, úgyhogy azon slisszolsz ki. Lapozz a 366-ra.

74.

A Ranganatának gyorsan elállják a kijárat felé vezető utat. Rájuk rontasz, és ellököd őket az útból, pengeéles karmaik azonban felsértik a bőrödet, miközben menekülsz. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Átugrasz néhány nagyobb könyvhalom fölött, kirohansz az ajtón, majd gyorsan becsapod azt magad után. Miközben visszamész a folyosón az előző elágazáshoz, a lények kidugják a fejüket a szobájukból, és jót kacagnak szégyenteljes megfutamodásodon. Hamarosan ismét el kell döntened, hogy a három folyosó közül melyiken indulnál tovább. Válassz: **164, 243, 373.**

75.

Nincs sok idődd eldönteni, merre ugorj, és még ha sikerül is ez, fürgének kell lenned, hogy elkerüld az őrült Kolipod rohamát. Dobj két kockával, és adj 2-t az eredményhez. Ha az összeg kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **349**-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **242**-re.

76.

Elállod a hatalmas, torz harci szörnyetegek útját, miközben integetni kezdesz. Az óriási lovasok, mintha ott sem lennél, egyszerűen átnéznek rajtad, miközben tovább ösztökélik hátasaikat. Bár a fenevadak súlyos patái nem adnak ki magukból hangot – ami már önmagában is rendkívül nyugtalanító –, a puha földben hagyott nyomok egyértelművé teszik számodra, hogy azok éppen olyan veszedelmesek és súlyosak, amilyennek tűnnek. Ha nem akarod, hogy agyontapossanak, cselekedned kell. Úgy döntesz, hogy megpróbálod elkapni az egyik állat hámját, és felmászol azon a biztonságba. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **161**-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **387**-re.

77.

Ahogy a színes üvegnövények sokasága közé lépsz, elbűvöl csillogó ragyogásuk és bájos csilingelésük, ahogy jobbra-balra hajlonganak a szellőben – és rádöbbensz, hogy egyáltalán nem fúj a szél! A jelenléted az, ami felvillanyozta a harangszirmú növényeket, melyek szinte viharfútta, ragyogó vibrálásban törnek ki. Hirtelen folyadéksugár tör elő az egyik virágából. Épp időben ugrasz hátra, a következő pillanatban ugyanis még vagy tucatnyi irányból fröccsen feléd a fura anyag. Egy kis ruhaanyagot mártasz bele az egyik tócsába, és beigazolódik a gyanúd, ahogy az füstölög és összezsugorodik: a rét halálos veszélyt, maró savat rejt maga alatt. Ha vissza akarsz térni az úthoz, melyet a Szilika Kígyó még mindig vigyáz, lapozz a **162**-re. Ha mégis itt maradsz, és erővel, kardodat lóbálva áttörsz a veszedelmes virágok között, lapozz a **390**-re. Ha van nálad egy esernyő, ami valamivel biztonságosabbá teheti az utadat, lapozz a **208**-ra. Amennyiben Ofidián-vértet viselsz, lapozz a **62**-re.

78.

Rövid sétát követően egy újabb ajtónyíláshoz érkezel, ami egy kis, téglalap alapú szobába torkollik. Ennek padlóján tábortűz maradványait fedezed fel. A hamu már kihűlt, ám már a gondolat is, hogy valaki olyan hosszú időt töltött el az útvesztőben, hogy tábort kellett verjen az éjszakára, aggodalommal tölt el. Úgy döntesz, hogy késlekedés nélkül továbbindulsz. Négy ajtónyílás indul innen tovább, minden falból egy, az egyiket pedig a szokásos háromszög csúcsára ültetett kör díszíti. Efelé fordulsz. Merre indulsz tovább?

Egyenesen előre?	Lapozz a 285-re.
Hátrafelé?	Lapozz a 122-re.
Balra?	Lapozz a 247-re.
Jobbra?	Lapozz a 257-re.

79.

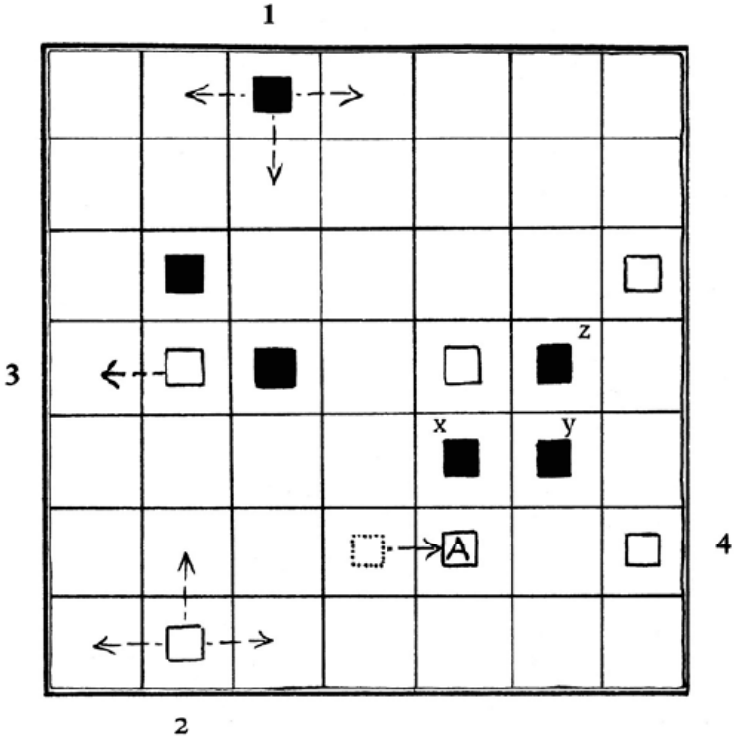
A Sors úgy döntött, hogy csak vizet fogsz inni. Morogsz egy kicsit, de nincs rá okod, hisz a sör mérgezett volt! Befejezed a vacsorát, leöntöd némi vízzel, majd ledőlsz a matracra. A folyóvíz zúgása, mely betölti a szobádat, hamar elálmosít, így gyorsan mély álomba merülsz. Lapozz a 195-re.

80.

Ajkadhoz emeled a Vadászkürtöt, és belefújsz. Ha most először próbálsz Fekete Árnyakat ily módon eltántorítani, lapozz a 46-ra. Ha korábban már próbálkoztál ezzel, lapozz a 381-re.

81.

– Te vagy az utolsó paraszt, aki belépett a játékba – hallod Drawenna hangját –, így a szabályok kissé módosulnak. Az a győztes, akinek több harcosa marad életben, miután már senkivel sem lehet végezni.



PÉLDAJÁTÉK

1. Fekete paraszt lehetséges lépései.
2. Fehér paraszt lehetséges lépései.
3. Ebben a helyzetben a fehér parasztnak csupán egyetlen érvényes lépése van, amint az az ábrán is látszik.
4. A fehér jön. Az A parasztját a jelzett módon lépteti, és így a fekete X-szel és Y-nal jelzett parasztjával is végez, mivel azok éppen két fehér figura között állnak. A Z paraszt biztonságban van.

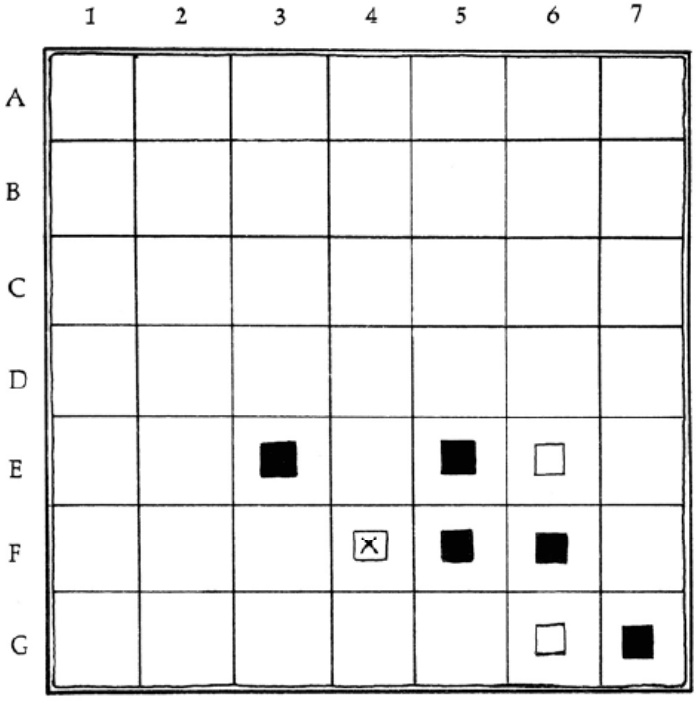
A játszma körökre van osztva. Egy körben csupán egyetlen paraszt mozdulhat, ám mindegyik támadhat. A paraszt csupán előre vagy oldalra léphet egy mezőt. Nem léphet hátra, átlósan, sem pedig olyan mezőre, ahol még élő harcos áll. Amikor az egyik fél parasztjai támadnak, a másik oldal nem támadhat viszont, csak védekezhet oly módon, hogy hátat fordít a támadójának – ami a páncél miatt rendkívül hatásos. A támadó az összes szomszédos – ide értve az átlósakat is – mezőn álló ellenfelét támadhatja egyszerre. Így hát egyértelmű, hogy ha valakit egy oldalról támadnak, az sebezhetetlen, ám ha két átellenes oldalról veszik ostrom alá, akkor menthetetlen. Most pedig csatára, fehér parasztjaim! Még nyerhetünk!

A parasztok helyzete a következő oldalon lévő ábrán látható. Te az F4-en álló fehér figura vagy. Társaid tőled várják a segítséget. – Minden körben csupán egyikünk léphet – mondja a G6-on álló katona –, és most én kell, hogy ez legyek. Szinte teljesen körülvettek. Csupán annyit tehetek, hogy balra lépek (a G5-re). Ha nem teszem, akkor a melletted álló katona a következő körben mellém lép, és végez velem!

– Nem! – szól feléd az E6-on álló másik harcos. – Nekem kell lépnem. Ha előre lépek egyet (a D6-ra), átlóba tudjuk kapni az egyik fekete disznót. Vagy – folytatja némiképp elgondolkodóan – ha balra lépsz (az F3-ra), hogy biztonságban maradj, akkor is végezhetünk a köztünk álló fekete fickóval.

A döntésedre várnak. Ha úgy határozol, hogy a G6-on álló harcosnak kell a G5-re lépnie, lapozz a **398**-ra. Ha úgy gondolod, hogy az E6-on állónak kellene előre lépnie a D6-ra, lapozz a **303**-ra. Ha te akarsz lépni, lapozz a **326**-ra. (Jegyezd fel ezt a fejezetpontot, hátha a későbbiekben még tanulmányozni akarod az ábrát.)

82



Az állás közvetlenül az után, hogy Drawenna (fehér) az utolsó parasztját is a táblára tette. *Te* – az F4-en X-el jelzett bábu – vagy az utolsó paraszt.
A fehér köre jön, neki kell az egyik bábujával lépnie, majd támadnia. Győzhetnek a fehérek?

82.

Csapkodni kezded az Erőprizma felületét, de ütéseid semmit nem érnek. Fegyvered visszapattan a fénykristályról, mintha csak tömör acéltömbből lenne. Ahogy a Szellemvadászok feléd indulnak, rettegés vesz erőt rajtad, puszta kézzel kezded kaparni a lapokat, de

azon csak lassan mozgó, élettelen tárgyak kelhetnek át. Ahogy az egyik Szellemvadász csápjai megragadják a lábadat, még utoljára megpillantod a Főmágus kajánul vigyorgó arcát. Elbuktál, Globus pedig megszerezte az Aleph-et.

83.

Egy meredek, sziklás ösvény tetején bukkansz ki a hegyből, melynek lábánál egy kis város terül el. Vásárnap van éppen, a keskeny utcák zsúfolásig vannak helyiekkel és parasztokkal, akik zöldségeket, mézet, olajat és csirkéket árulnak. Semmi olyat nem látsz elsőre, ami akár csak egy kicsit is érdekes lehet a számodra. Az utca legvégében álló bódé azonban más, mit a többi: agyag- és fémtárgyakat árul. Egy rendkívül gondosan kiképzett, kör alakú bronztányér foglalja el a legelőkelőbb helyet a tárgyak közt, ami egy kicsit emlékeztet az Aleph-re. A szélére az Istenek Vadászatának egyik jelenete van vésve, mely ugyanazokat az Óriásokat és harci bestiákat ábrázolja, melyekkel korábban is találkoztál. Az eladó 3 Aranytallért akar a tárgyért, és nem hajlandó alkudozni. Ha van elég pénzed rá, hogy megvedd, és így is akarsz tenni, jegyezd fel a változásokat a *Kalandlapodra*. Ezzel ki is értél a városból. Nincs más hátra, minthogy félrevonulj a kíváncsi szemek elől, és az Aleph segítségével továbbutazz. Lapozz a 30-ra.

84.

Még a tüdődben feszülő fájdalom sem tudja megakadályozni, hogy elkábulj. Levegőbuborékok törnek elő a szádból. Szinte önkívületben levegőt veszel – és jeges tengervíz tölti meg a tüdődet. Kalandod itt véget ér.

85.

Ellenállás nélkül tűröd, amint az egyik katona mögéd lép, és súlyos fejszéjével nagyot üt a fejedre. A vigyorgó Syzuk hatalmas pofája egy pillanatra megperdül, majd miközben elájulsz, még érzed, ahogy csontos kezek ragadnak meg, és cipelnek el valahová. Lapozz a 215-re.

86.

Képtelen vagy tovább mászni. Minden tagod remeg, ujjaid és lábujjaid egyszerre lüktetnek a fájdalomtól, és zsibbadtak el teljesen, izmaid pedig nyilallva visítanak a pihenésért. Felpillantva látod, hogy a barlang szája még mindig több méterre van tőled. Letekintve szédítő mélységet pillantasz meg magad alatt, amibe beleszédülsz. Képtelen vagy továbbmenni, de kapaszkodni sem fogsz már tudni túl sokáig. Az egyetlen lehetőséged az, ha segítségért kiáltasz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 299-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 399-re.

87.

A lüktető fény elűzi az árnyakat és félelmeidet, és a játékok is hamarosan visszatérnek régi, ártalmatlan formájukba. Fáradtan kiterülsz az ágyon. Ha van nálad élelem, most elfogyaszthatsz egy adagot. Másnap reggel ragyogó napsütés fogad. Miközben az induláshoz készülődvén összepakolod a dolgaidat, tekinteted a kis üveggömbben ülő bohócra téved. Ha akarod, magadhoz veheted, elvégre a tárgy eléggé hasonlít az Aleph-re. Amint befejezed a pakolást, késlekedés nélkül úgy döntesz, hogy az Aleph segítségével magad mögött hagyod ezt a kísérteties kastélyt. Lapozz a 61-re.

88.

– Ha valóban barátja vagy a zsarnok Globusnak – visít fel az Ájtska, miközben társai dühödten a dárdájukat rázzák –, akkor a síkság népe ellenségként tekint rád. Mindig megfizetjük a sarcot, ami évről évre egyre arcátlanabb. Nem adunk többet, nem segítjük a kémjeit és más ügynökeit, mint amilyen te is vagy. Ki fogom deríteni, mi vagy, és hogy mit keresel a földünkön, most azonban a csordánkkal kell törődnünk. Velünk jössz, és később kihallgatunk. – Négy lény lép melléd, de ebben a pillanatban az egyik példány riadtan felsikolt, és az ég felé mutat. Lapozz a 388-ra.

89.

A Szellemvadász nem vett észre. Miközben a borzalmas teremtmény dühösen megrázza a fejét, és ismét köddé válik, te megkönnyebbülten felsóhajtasz. A félelemtől reszketve éberen töltöd az éjszaka hátralevő részét, egészen addig, amíg az ablakokon át meg nem pillantod a felkelő nap szürkés fényét. Lapozz a 40-re.

90.

Az ajtó végre gombamentes, a rajta lévő reteszt is sikerül kiszabadítani, de már nem látod. A termet fekete, ragacsos, csípős füst tölti meg, szemeid könnyezni kezdenek, tüdőd pedig mérgező párával telik meg. Erőtlenül próbálsz kaparászni a faajtó előtt, de nem sikerül időben kitapogatnod. Kalandod itt véget ér.

91.

Előveszed hátizsákodból az Aleph-et, a kezedbe fogod, és a mélyébe tekintesz. Távoli világok végtelen sora tárul eléd, idegen tájak, melyek még most is ugyanúgy lenyűgöznek. A folyton változó képek minden irányba kiterjednek, beborít a gömb, és érzed, hogy messzire repít a belsejében. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz a 145-re; ha páratlan, lapozz a 156-ra.

92.

Órákon keresztül sétálsz le a hegyről és át az erdőn, elkerülve az itt-ott felbukkanó Erdei Elf-településeket. Útközben találsz néhány bogyót, amit megeszel, de ezek épp csak arra elegendőek, hogy ne kezdjen korogni a gyomrod az éhségtől. Végül a rengeteg ritkulni kezd, és egy kopár puszta bukkan fel előtted. A talaj lassan homoknak adja át a helyét, melyen túl megpillantod a tengert. Jobbodon a magas szirtek mintha közelebbről látszanának. Életnek nyomát sem látod, ám ahogy elindulsz, nemsokára eléred egy város romos maradványait, melyet óriási teremtmények jókora lábnyomai tarkítanak. A víz felszínén, tőled nem is olyan messze néhány nagyobb buborékot látsz, melyek a felszínen ringanak. A homokos tengerpart egészen a távoli szirtekig húzódik, melyen egy cikk-cakkban emelkedő kaptatót is észreveszel. Ha fel akarsz menni ezen az úton, lapozz a 12-re. Ha inkább a buborékokat vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a 230-ra.

93.

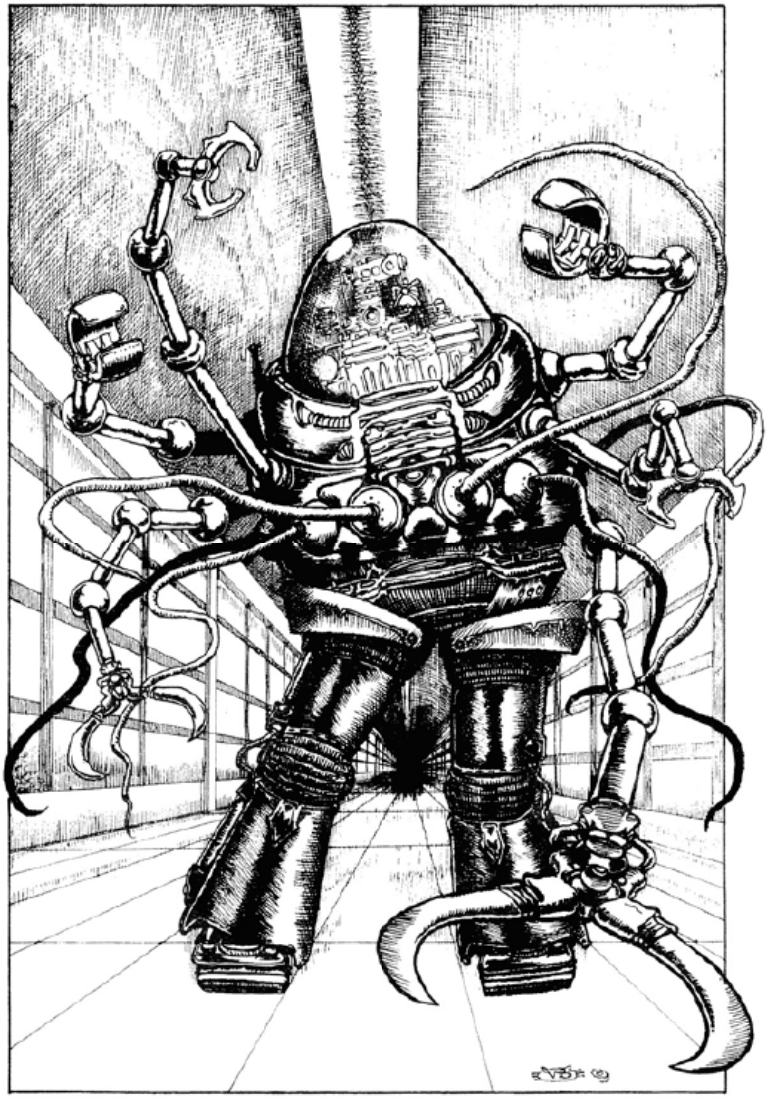
– Globus? – morogja a Sárkány. – Szellemvadászok? Sosem hallottam róluk. De tudod ez nem meglepő. Sokkal több könyv van a Limbo Könyvtárban, mint a makrokozmosz összes tengerpartjának minden homokszeme együttvéve. A valaha írt összes könyv egy példánya megvan, és még tőlem sem várható el, hogy az összeset elolvassam. Miféle dolog ez a Globus? Vagy a Szellemvadász? – Őszintén megvallod, hogy fogalmad sincs, milyen lény lehet a Szellemvadász, de azt tudod, hogy Globus egy Főmágus. – Egy Főmágus? Ha említésre érdemes egyén, akkor biztosan benne van a *Varázslók Névjegyzékében*. Találsz egy példányt azon a folyosón, egy pár kilométernyire innen. Lehetetlen eltéveszteni, egy hatalmas, fekete könyv, a gerincén a *Varázslók* felirattal. Na, és most indulj! – Ha követed a Sárkány mutatóujjával kijelölt irányt, lapozz a 373-ra. Ha inkább másik irányba indulnál a Könyvtár folyosóinak felderítésére, lapozz a 275-re.

94.

A földre veted magad, így épp csak sikerül elkerülnöd a folyadéksugarat, amit a lény köp rád. Ahogy elgurulsz a Szilika Kígyó elől, fura sziszegő hangot hallasz, és hátratekintve megpillantod a sziklát, amit a méreg ért, és ami halkan bugyog, füstöl és olvad szét. Feltápászkodsz, hátralépsz – és azonnal beleütközöl egy csapat katonába. Magas, vékony humanoidok és tetőtől talpig fekete üvegből készült páncélt viselnek. A derekukon egy dárdát és egy pánsípot veszel észre. Csapdába estél köztük és a Kígyó között. Nincs más választásod, megadod magad. Lapozz a 306-ra.

95.

Hirtelen eltűnik a talpad alól a talaj. A folyosó alja egy verembe esik, te pedig azzal együtt zuhansz a mélybe! A jókora kőlap hangos csikorgással áll meg alattad, és alig egy másodperccel később te is ráhuppansz egy jóval kevésbé drámai puffanással. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, sikerül megállapítanod, hogy több méternyit zuhantál lefelé, és nem látsz feljutási lehetőséget. A következő pillanatban a padló ismét megmozdul, és rájössz, hogy a sziklalap veled együtt emelkedni kezdett. Néhány percnyi lassú, remegő emelkedést követően a talaj visszatér eredeti helyzetébe, te pedig újra a korábban látott, különös rajzolat előtt találod magad. Ha most a bal „szemet" nyomnád meg, lapozz a 216-ra.; ha a jobbot, lapozz a 290-re. Ha egyiket sem, és inkább visszatérnél a korábban látott udvarhoz, lapozz a 122-re.



96.

Éles hang tölti meg a levegőt, ahogy a szoba egyik fémfala felemelkedik. Hatalmas, boltíves folyosót pillantasz meg, melyet acélgerendák tartanak és fémketrecek bélelnek. Ezek között egy rémisztő szörnyeteg lépeget feléd. Kétszer akkora, mint te vagy, lábai olyanok, mintha egy óriás páncéljának alsó része lennének, a lábfejei helyén pedig keréksort látsz, melyek mintha egymáshoz kapcsolt hajlított fémlapokból állnának. A lény feje egy átlátszó kupola, melynek mélyén fények villognak és kerekek forognak, de a legrosszabb része a mellkasa, melyből tucatnyi hosszú acélvégtag nyúlik előre, melyek egy része rendkívül rugalmas és nem vastagabb, mint egy hajókötél, mások csuklósok és csipeszben végződnek. – *Horog jelentkezik a transzporter-állomásról* – szólal meg a szörnyeteg monoton hangján. – *Behatoló beazonosítva.* – A fenevad megindul feléd. Nincs választásod, meg kell küzdened vele. Ha van egy *Oltó* nevű fegyvered, és azzal próbálod felvenni vele a küzdelmet, lapozz a **280**-ra; ha nincs, lapozz a **389**-re.

97.

Lihegve állsz a fogadós holtteste felett. Ha nincs fegyvered, most magadhoz veheted az övét. A lenyugvó nap felé pillantasz, ami vörös fénnyel borítja be a tájat – és megfagysz a rémülettől. Egy Szellemvadász borzalmas alakja materializálódik éppen a levegőben. A bestia négy hústalan lábon állva föléd magasodik. Csillogó, gömbszerű szemei jobbra-balra vizslatják a vidéket, miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz, majd *tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK értéked, lapozz az **5**-re; ha kisebb, lapozz a **307**-re.

98.

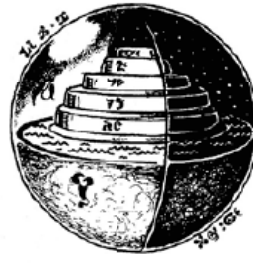
Visszatartott lélegzettel lépegetsz tovább. Sikerül anélkül eljutnod a tizenhatodik fokig, hogy akár csak egy apró remegést is éreznél. Rendkívül gondosan átlépéd a tizenhetediket, még véletlenül sem hozzáérve, és a tizennyolcadikon landolsz. Semmi nem történik, így magabiztosan mész tovább – de csak a huszadikig, amelyre lépve olyan erős elektromos töltet fut át a testeden, mintha egy villám csapna beléd, és azonnal szénné égsz. Itt ér véget a harcos kalandja, aki nem tudott számolni.

99.

Semeion leveszi a fejéről a sisakot, és int, hogy te is cselekedj így. Ezután átvág a termen, és az egyik polcról két üvegedényt emel le. Mindkettőben egy óriási, vörös csigára emlékeztető lényt látsz. – Ezek Energia-piócák – mondja a férfi, miközben az egyik üvegbe dugja a kezét, és kihúzza annak vergődő lakóját. – Kiszívják a testedből a szükséges anyagokat – teszi hozzá, miközben először az egyik, majd a másik lényt tekeri körbe egy vékony dróttal. – Elég tengervizet innod, és máris nem lesz kutya bajod sem. – Mikor már mindkét lényt alaposan bebugyolálta, egyikük száját a csupasz karjához emeli, majd undorodva elfintorodik, ahogy a bestia a húsába mélyeszti a fogait. A másik Piócát a te kezedhez rögzíti ugyanilyen módon. Ezután ismét felveszitek a sisakokat. Azonnal érzed, amint elhagyja az erő a testedet. Dobj egy kockával, jegyezd fel az értéket a *Kalandlapodra*, majd csökkentsd enyvivel ÉLETERŐD. Ezeket az elvesztett pontokat csupán úgy nyerheted vissza, ha tengervizet iszol. Ha ezzel elfogyott minden ÉLETERŐD, lapozz a **203**-ra; ha nem, lapozz a **250**-re.

100.

– Bölcs döntés – mondja Mayrek, miközben feléd nyújtja a kis dobozt. – Az arany mindig hasznos lehet. Ráadásul ez a tárgy nagyon kedves a szívemnek, a rá rajzolt díszítőminta pedig olyan erővel bír, ami akár segíthet is az utadon. – Adj 1-et mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* SZERENCSÉDHEZ, és ne feledd el felírni *Kalandlapodra* az 5 Aranytallért. Megköszönöd az ajándékot Mayreknek, majd a szoborsorral határolt ösvényen haladva elhagyod a barlangot. Útközben azon kezdesz töprengeni, merre indulj tovább. Úgy tűnik, nincs más választásod, minthogy az Aleph-pel hagyd el ezt a helyet. Lapozz a 211-re.



101.

Nem haladsz túl sokat, mire ismét átlépsz egy ajtónyíláson, melyen túl két újabbat pillantasz meg. Egy kis repedésen át beszivárog némi fény, amiben megállapítod, hogy az egyik felett ott van a kör és háromszög vésete. Efelé fordulva eldöntöd, melyik utat választod. Merre mész tovább?

Az előtted lévőn? Lapozz a 367-re.
A mögötted lévőn? Lapozz a 317-re.
A jobb oldalin? Lapozz a 26-ra.

102.

Teljesen kimerülsz. Remegnek a tagjaid, tested minden izma sajog, ujjaid és lábujjaid teljesen elzsibbadtak. És ami még rosszabb, hogy még alig jársz félúton a mászásban. Szédülsz, gyenge vagy. Nagy nehezen felhúzod magad egy keskeny párkányra, ami épp csak annyira széles, hogy állni tudj rajta. És ennyi, itt ragadtál, a falba kapaszkodva. Képtelen vagy továbbmenni, arcodat a hideg sziklának szorítod. Órák telnek el, mire különös, csapkodó hangot hallasz, mintha egy óriási madár lenne mögötted. A fejedet elfordítva megpillantod egy Fekete Árny gonosz, vörös szemeit, azon vérszívó, bőrszárnyú lények egyikét, amik e világ második szintjének egy részét lakják. Nincs benned erő, így tétlenül tűröd, hogy a bestia megragadjon, és magával vigyen az ég felé. Elveszted az eszméletedet. Arra ébredsz, hogy egy homályos, kör alakú, kriptaszerű helyiség padlójára hajítanak. Ahogy feltápászkodsz, hallod, amint bereteszelnek egy ajtót a hátad mögött. Rab vagy, ám ahogy belerúgsz a padlót borító szalmába, egy csapóajtót pillantasz meg, amit a kőpadlóba rejtettek. Úgy tűnik, nincs más lehetőséged a kijutásra. Lapozz a 140-re.

103.

– Khulból jöttél? – kérdi Wayland. – Komolyan? Khul, a Titán világán? Persze, hogy ismerem. Kezdetleges technológia, összevetve néhány világgal, amiket megnevezhetnék, de mindenképp érdekes hely. Jól eláztál, nemde? Őszintén sajnálom, de nem tudok ellenállni egy jó kis tréfának. Igyál egy kortyot ebből; pillanatokon belül megszárít. – Wayland kezében eltörpül a feléd nyújtott üveg. Ha elfogadod a felajánlást, lapozz a **356**-ra. Ha elutasítod a felkínált italt – Wayland nem sértődik meg rajta –, lapozz a **175**-re.

104.

A legnagyobb termetű Vászkin feléd indul, kardja csak úgy fütyül a szélben, ahogy jobbra-balra suhogtatja maga körül. – Párharc – mordul fel. – Ha élsz, szabadon mész.

Vászkin ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ **9**

Ha a második Harci Kör végén még életben vagy, adj **1**-et NYOMOK pontjaidhoz. Az öt másik lény, ami eddig néma csendben figyelte a küzdelmeteket, hirtelen felkiált, és a tengerbe rohan. Vezetőjük elhátrál tőled, békaszerű pofájára borzalom ül ki. Egy Szellemvadász förtelmes alakja bontakozik ki feletted a levegőben. A bestia négy hústalan lábon állva föléd magasodik. Csillogó, gömbszerű szemei jobbra-balra vizslatják a vidéket, miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. *Tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK értéked, lapozz a **60**-ra; ha kisebb, lapozz a **300**-ra.

105.

Döbbent kiáltások a tömegből, majd nevetés, üdvrivalgás és végül tapsvihar. Egy színpadon találod magad, közönség előtt egy nyitott ajtajú, őrbódé-szerű szekrényben. Előrelépsz, mire még erősebben kezdenek a népek tapsolni. A színpad valójában nem más, csak egy lakószekér hátulja, melynek az egyik oldala nyitva áll. Bal oldaladon áll az Idéző, egy magas, fekete köpenyes, mogorva alak, másikon pedig segítője, egy fiatal nő, aki macskának van öltözve. Az előtted álló, tátott szájú parasztok alkotják a közönséget, akik még mindig nem tudtak napirendre térni csodás felbukkanásod fölött. A tömeg mögött egy hintó áll, benne egy testes nemessel, aki azonban nem téged bámul, hanem a mellette lévő, üres helyet. Még az Idéző is döbbenten néz rád, de hamar összekapja magát, és a közönsége felé fordul. – Hölgyeim és Uraim! Egy kettős csoda! Nem csak a Báró gyönyörű leányát tüntettem el a hintóból, egy harcost is megidéztem a mágikus szekrényembe! Ne féljen, jó uram, pár perc, és visszakapja bájos gyermekét. Közben pedig a segédem hátrakíséri az urat. Felice, kérlek, vezesd el a látogatónkat! – A nő, aki épp oly kecsesen mozog, mint az állat, melynek beöltözött, félrehúzza a színpad hátsó részét eltakaró függönyt, és feléd int. Ebben a pillanatban realizálódik csak benned, hogy a nőnek hosszú, szőrös farka van, ami nem lehet a jelmezének a része! Felice nem egy nő, sokkal valószínűbb, hogy egy Vérmacska. Ha csatlakozol hozzá, lapozz a 310-re. Ha leugrasz a színpadról, és megpróbálsz a tömegen át kereket oldani, lapozz a 177-re.

106.

Amennyire csak tudod, megpróbálod kitámasztani magad a rozoga lépcsőkön, és amint a Fekete Árny elég közel ér hozzád, lesújtasz rá. Dobj négy kockával! Ha az eredmény kisebb, mint ÜGYESSÉGED és SZERENCSÉD összege, lapozz a **64**-re; ha nagyobb vagy ugyanannyi, lapozz a **394**-re.

107.

Könnyű győzelemre számítasz a törékeny felépítésű térképésszel szemben, így gondolkodás nélkül nekirontasz – csak hogy aztán hátrarepülj a fémujjaiból előcsapódó szikráktól. – A tudomány erejét könnyedén lehet pusztításra is használni! – jelenti be Metron, miközben feléd gurul. Te újra és újra felkiáltasz, amint a sugárnyalábok eltalálnak, és közben fokozatosan hátrálsz vissza a kamra felé, amiben először felbukkantál. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz eközben, és adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz is. Még egy utolsó lépést teszel vissza a terembe, remélve, hogy mielőbb egy másik helyre jutsz innen. Lapozz a **42**-re.

108.

– Csupán az életerődből kérek egy keveset – mondja Nekromon. – Ne ijedj meg! Egy hozzád hasonlóan erős harcosnak rengeteg feles életereje van, meg sem fogod érezni a különbséget. És még csak nem is fájdalmas vagy kellemetlen a kinyerés, épp ellenkezőleg! A bájital, amit a lelked felszabadítására használok, hogy egy részét az üvegembe zárjam, rendelkezik a megvilágosítás erejével. Látomások, álmok, boldogság, ez mind a tied lehet, barátom. Csupán hajtsd fel ezt az italt, majd tartsd szorosan a szád elé,

hogy odazárhassam a lelked egy apró darabkáját. – Ha hajlandó vagy alávetni magad ennek az eljárásnak, lapozz a 249-re. Ha inkább távoznál, lapozz a 9-re.

109.

Egy pillanatig néma csöndbe borul minden, amíg a karcsú bestia holtteste a földre esik. A szél különös, fütyülő hangot ad ki a fű között, mintha ezernyi elveszett lélek jajongana. A következő pillanatban az összes bestia felvonyít, és dühödten rád veti magát. Nem tudsz minddel végezni, kalandod itt véget ér.

110.

Úgy döntesz, hogy ebben a Körben az istenek kegyeire bízod magad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 238-ra. Ha nincs szerencséd, kardod ártalmatlanul csúszik le ellenfeled kemény pikkelyeiről – lapozz vissza a 287-re, és folytasd a küzdelmet.

111.

A vénasszony a levegőbe hajítja az Aranytallérokat, melyek eltűnnek, majd a barlang mélyéből fémes csilingelést hallasz, mintha csak a távolban ismét felbukkantak és a földre estek volna. – Hallgasd az Orákulum szavát! – kezdi meg mondókáját a nő. – Egy álomban jártál, harcos! Méghozzá nem akármilyen álomban, egy isten álmában. Hogy melyikében, azt nem tudom, hisz oly sokan népesítik be a Makrokozmoszt. De ha tippelnem kellene, azt mondanám, a Vadászat Istene volt. Amíg ott jártál, megszerezted a Kürtjét. Nem tartozik a legerősebb tárgyak közé, melyet egy istentől ellophatnál, de talán hasznodra válhat. Fújd meg, ha veszéllyel találod szembe magad.

112

Azon ellenfeleid, akik félnek a hangos zajoktól, bizonyosan elmenekülnek a hallatán. Most pedig ideje távoznod, üldözőid ugyanis a nyomodban loholnak, figyelmük nem lankad. Mielőtt távoznál, fogadd el tőlem ezt a bűbájt. – Azzal a vénség egy rúnát rajzol a levegőbe. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. – Tudom, hogy az utazás sajátos módját választottad, így nem adok tanácsokat. Ám ha valóban a küldetéseddel kapcsolatos jeleket és ómeneket gyűjtöd, ahogyan azt sejtem, javaslom figyelmedbe a barlangom alatt húzódó város piacát. – A lángok felcsapnak, majd kihunynak, a nőnek pedig hűlt helye marad csak. Az üreg egyik oldalán derengő napfényt pillantasz meg, mely a kijáratot jelzi. Ha ezen át távozol, lapozz a **83**-ra. Ha az Aleph-pel mennél tovább valahová máshová, lapozz a **30**-ra.

112.

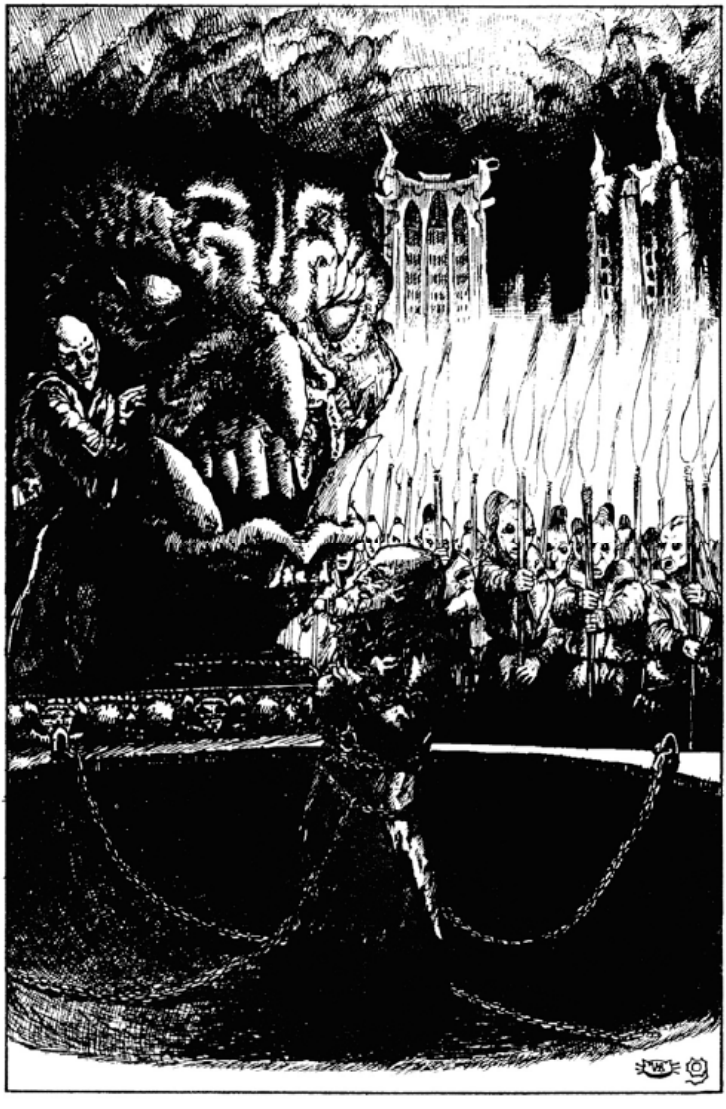
Előhúzod zsákodból az Aleph-et, és a kezedbe veszed, belsejében azonban nem látsz mást, csupán fakó, szürke felhőket. A Fekete Árnyak teljesen bekerítettek, azonban úgy látod, hogy felismerik a gömböt, mivel azonnal elhátrálnak a közeledből. De nem mennek messze, folyamatosan szemmel tartanak, miközben pár másodpercig izgatottan beszélgetnek egymás közt, és végül ismét megindulnak feléd. Úgy tűnik, nagyon vigyáznak rá, hogy ne tegyenek nagy kárt benned karmaikkal, mintha mindenképpen élve akarnának elfogni – nyersz 1 SZERENCSE pontot. Végül azonban, bár hősi küzdelemben sokukkal sikerül végezned a torony lábánál, hatalmas túlerejük garantálja a végkimenetelt. Legyűrnek, beborítanak fekete bőrükkel, és érzed, amint agyaraik a bőröd alá hatolnak. Mérgük és a fáradtságod együttesen hamar kiütnek. Elveszted az eszméleted. Lapozz a **291**-re.

113.

Az asztalhoz ülsz, megragadsz egy szelet húst és kenyeret, és falatozni kezdesz. Az élelem rendkívül ízletes (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ideje leöblítened valamivel. A sör csábító, de úgy érzed, jobb lenne, ha tiszta maradna a fejed és csak vizet innál. Találsz a padlón egy rézérmét, ezért úgy döntesz, a sorsra bízod a döntést. A pénz egyik felére egy királynő fejét vésték. *Ha fej, megiszom a sört*, mondod magadnak, és a levegőbe pöccinted az érmét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, a pénz a fejjel lefelé esik – lapozz a 79-re. Ha nincs szerencséd, a fej felfelé néz – lapozz a 312-re.

114.

A Szellemvadász csápjai dühödten rángatóznak, miközben szétoszlik a levegőben. Mire felocsúdsz a kísérteties démon megjelenése okozta döbbenetedből, az Ofidiánok is túltették magukat meglepettségükön, és ismét körbevesznek. Ugyanakkor egyértelműen látszik a viselkedésükön, hogy most már óvatos tisztelettel viseltetnek irántad, és a legkevésbé sem akarnak bosszút állni rajtad elesett társuk miatt. Négyen körbevesznek, a többiek pedig visszatérnek a csapdába ejtett Szilika Kígyóhoz. Lapozz a 133-ra.



115.

Úgy száz fáklya remegő fényében szétnézve látod, hogy egy omladozó kőépületekből álló városba érkeztél. Az udvar tele van az itt élő Elfekkel. A sötét égre felpillantva csupán rücskös, egyenetlen sziklát látsz – a város egy barlangban van! A körülötted lévők mind téged bámulnak jókora szemeikkel, melyek remekül alkalmazkodtak a föld alatti élethez. Egy emelvény lábánál állsz, melyen egy hatalmas, mohával borított torz fej faragványa pihen, és ami mellett egy Elf papnő áll. Az istenség szája vízköpő-szerűen van kialakítva. Alatta nem sokkal egy sekély medencét látsz, melybe egy öreg alakot láncoltak úgy, hogy az moccanni se tudjon.

A pap egy ideig csak bámul, aztán felkacag. – Nos, Grondel – mondja gúnyosan a megláncolt Elfnek –, ez lenne a más világokról szóló eretnek doktrínád bizonyítéka? Szánalmas teremtménynek látszik, és nem bizonyítja, hogy a Barlangunkon kívül lenne más valóság. De ha valóban olyan erős és hatalmas, akkor biztosan meg fog tudni óvni Vacavon dühétől. Őrök! Fogjátok el ezt a lényt, és láncoljátok Grondel mellé Vacavon szája alá! – Dárdával felfegyverzett Elfek lépnek feléd. Ha van nálad egy rúnatárcsa, és elő akarod venni, lapozz a 331-re. Ha megküzdesz velük, lapozz a 3-ra. Ha megadod magad, lapozz a 301-re.

116.

A hatalmas hegyek lábához közel maradva órákon át baktatsz az egyre ritkuló erdőségben. Sikerül rábukkannod néhány ehető gyökérre, hogy ne éhezz meg nagyon út közben, de ezek messze nem elegendőek ahhoz, hogy visszaállítsák elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat. Végül elhagyod a fák takarását, és találsz egy szerpentint, ami felvezet a sziklafalon. Hátat fordítasz a falnak, és végigtekintesz a füves pusztán, melyet csupán néhány helyen szakít meg egy kisebb domb vagy alacsonyabb fa. Nem messze legelésző állatokat is megpillantasz, amiket különös teremtmények terelgetnek.

Az egyik közelebbi csordában történik valami: az egyik állat megriad, és társait maga mögött hagyva egyenesen feléd kezd vágtázni. Ha megpróbálnád elkapni és megfékezni a szökevényt, lapozz a 276-ra. Ha hátat fordítasz neki, és nekiállsz megmászni a sziklát, lapozz a 12-re.

117.

Hosszú órákon át baktatsz a homokdombok között. A növényzet egyre ritkábbá válik, végül teljesen elsivatagosodik. Sehol nem látsz árnyékot, és a nap is egyre elviselhetetlenebbé válik. Két nagyobb bucka között leülsz egy kicsit megpihenni, mire megmoccan alattad a talaj! Megzavartál egy Homokkígyót, egy óriási hüllőt, ami egy vékony homokréteg alatt pihent éppen. Miközben gyorsan talpra evickélsz, a fenevad a lábaid köré tekeredik, és a magasba emeli a fejét. Meg kell küzdened vele. A szörnyeteg minden Harci Körben kétszer támad rád: először köréd csavarodó, izmos, pikkelyes testével szorítja ki belőled a szuszt – hacsak nem sikerül megsebesítened, 2-vel kell ÜGYESSÉGEDET

lecsökkentened a csata hátralevő részére –, majd méregtől csöpögő fogait próbálja meg beléd mélyeszteni – amivel ha eltalál, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked.

Homokkígyó ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd ellenfeledet, rájössz, hogy a küzdelem során az esetlegesen vásárolt Fénygyertyáid eltörtek (húzd le őket a *Kalandlapodról*). Nagyot sóhajtasz, és felkapaszkodsz az egyik dombra, hogy a tetejéről kémlelj körbe. Úgy tűnik, nincs más választásod, minthogy az Aleph segítségével továbbállj innen. Lapozz a 211-re.

118.

Az ajtónyíláson átlépve azonnal vaksötétben találod magad. Teszel még néhány lépést, amikor hallod, hogy becsapódik mögötted az ajtó. Csapdába estél. Halovány fények pislákolnak fel. Lapozz a 392-re.

119.

A zenész hárfájának húrjai közé csap, mire a faragott hangszerből áradó ritmikus dallam élesebbé válik. A Zwiniai udvaroncok és városiak rettegve, dühösen kiabálnak, miközben tagjaik a zene ütemére csapkodnak. Egy hosszú sorba állnak, majd az oromzathoz táncolnak. A sort Frampa vezeti, aki szinte remeg az erőfeszítéstől, hogy legyűrje a hárfa bűbáját, de képtelen megakadályozni, hogy felvezesse népét a keskeny szegélyre, melynek túloldalán a fennsík terül el a mélyben. A zenész erősen a húrok közé csap, mire hangos, fülsértő hangzavar tör elő a hangszerből. Frampa és népe kétségbeesett kiáltással ugrik le az oromzatról a mélybe. A férfi mosolyogva hallgatja

az egyre halkuló jajveszékelést, végül minden elcsendesedik. Egyedül maradtatok. – Köszönöm a segítségedet, idegen – mondja –, de a továbbiakban már nincs rád szükségem. – Azzal előhúzza a kardját, miközben kiejt néhány szót, ami megtöri a rajta ülő varázst. Most először pillantod meg ellenfeled valódi alakját. Bűbájos Barogkaz áll előtted, egy hatalmas Zwiniai. Pofája vigyorra húzódik, mikor rád támad.

Barogkaz	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 13

Ha az ötödik Harci Kör végén még életben vagy, lapozz a 193-ra.

120.

Egy csapatnyi Fekete Árny ereszkedik le rád, úgy csapkodva körülötted, mintha élő pokrócok lennének. Úgy tűnik, nem igazán akaródzik nekik felszántani a húsodat a karmaikkal, így folyamatosan csapkodva sikerül egy ideig sakkban tartanod őket. Végül azonban a túlerő legyűr, a fekete bőrredők beborítanak, és érzed, ahogy hegyes agyarak hasítanak a húsodba. A lények mérgező harapása gyorsan hat, te pedig elájulsz. Lapozz a 291-re.

121.

Ahogy előrelépsz a sötét alagútba, azonnal rájössz, hogy hibát követtél el: a durva padló lefele lejt! Elveszíted az egyensúlyodat, elesel, és egy ajtótlan, zárt helyiségbe csúszol, amiben erős füst és hamuszag terjeng. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A magasban hallod, amint Syzuk diadalittasan felkiált. – Megálljatok, harcosaim. A bolond teremtés a tűzverembe zuhant. Most már a hatalmas Glund gyomrában van. Áldozzuk hát fel most azonnal! A győzelmünk immár biztos!

Felugrasz, és megpróbálod elkapni az idevezető csúszda alját, de túl magasan van, és nem érsz fel addig. Syzuk és katonái folytatják a kántálást, közben pedig egyre inkább rádöbbensz, hogy a terem egyre forróbbá válik. A falakon futó repedésekből füst kezd el gyűrűzni, csizmád talpa pedig kellemetlenül felforrósodik. Ha ez így folytatódik, hamarosan felforrsz egy isten gyomrában! Egy pillanatra eluralkodik rajtad a félelem, de aztán eszedbe jut az Alpeh. Elővesszed a kis gömböt a zsákodból. A terem sötétjében a belsejében úszó apró szigetek szinte vakító fénnyel ragyognak. Ahogy a mélyére tekintesz, beborít a látvány, és az elviselhetetlen forróság is szertefoszlik. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz az 51-re; ha páratlan, lapozz a 36-ra.

122.

Ismét csak vaksötétben sétálsz egy látszólag véget nem érő folyosón. Végül fényt pillantasz meg magad előtt, és egy boltíven át egy négyzet alapú udvarra lépsz ki. A magasba emelkedő falak alkotta kürtőn át napfény árad be, ami szikrázóan ragyog a terem közepén álló, bikafejű, izmos férfit formáló szökőkút folyadéksugarán, ami az alak szájából spriccel felfelé, végigfolyik edzett testén, és egy kőtálba gyűlik össze a lábánál. Közelebb lépsz. A folyadék teljesen átlátszó, színtelen és szagtalan. Rendkívül tisztának tűnik. Ha szeretnél inni a medencéből, lapozz a 277-re. Ha inkább nem innál belőle, lapozz a 20-ra.

123.

Kardod egyenesen az egyik szemre csap le, ami ezernyi szilánkra törik. Fekete folyadék fröccsen ki a szemgödörből, miközben a bestia haldoklik. Letörlöd a kardodat, majd továbbindulsz az Üvegvár felé vezető úton. Lapozz a 336-ra.

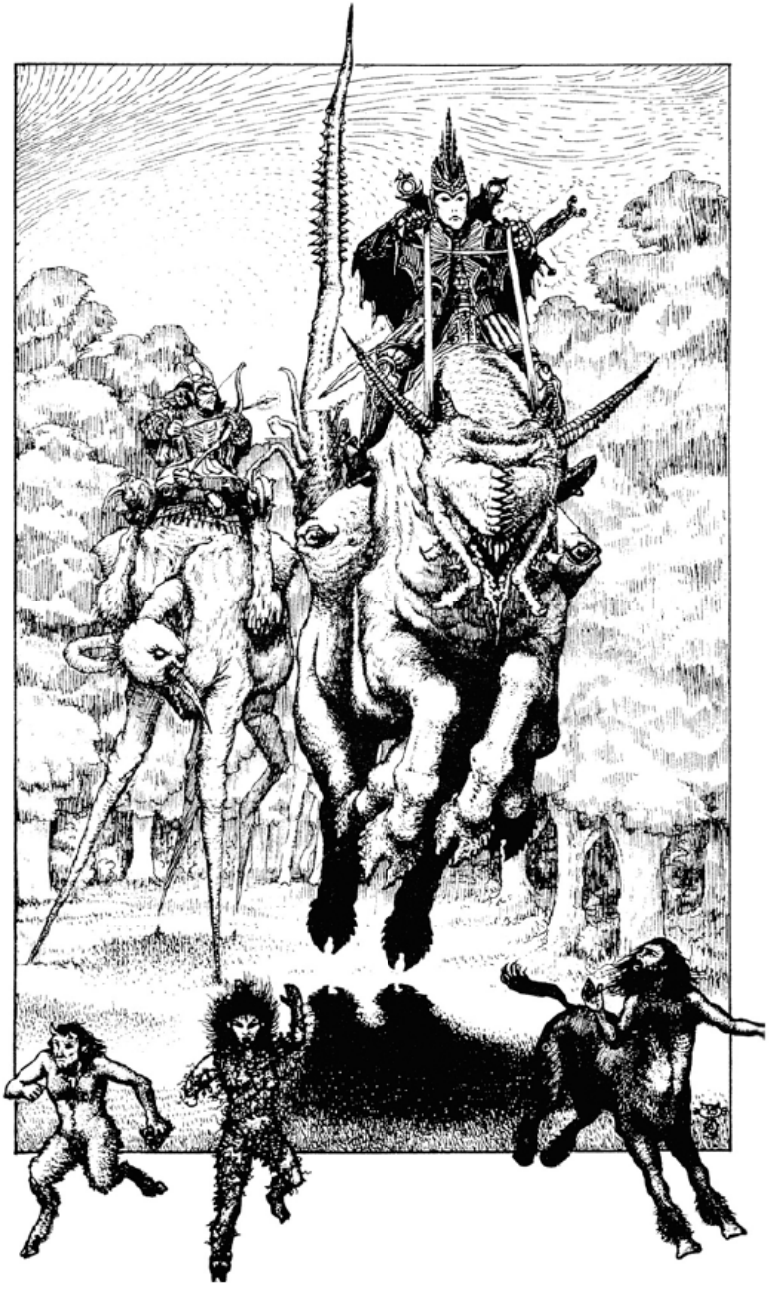
124.

Kiveszed hátizsákodból az Aleph-et, és a tenyeredre helyezed. Azonnal elkápráztat a számtalan látomás, ami a végtelen mélyében kavarog. Minél hosszabban figyeled, annál több mindent látsz: szántóföldeket és sivatagokat, szörnyűséges bestiákat és hatalmas, csillogó gépezeteket, szivárványszín-gyűrűvel körbefogott bolygókat és spirál-galaxisokat. Érzed, amint magába szív az Aleph, és magával ragad. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz a 180-ra; ha páratlan, lapozz a 105-re.

125.

Óvatosan közelíted meg a hálót, arra számítva, hogy valami kegyetlen vadállat lapul benne. Miközben lassan átvágod a köteleket, döbbenten jössz rá, hogy egy olyan szárnyas humanoid lapul benne, ami Khul egéről zuhant alá, és halt meg a lábaid előtt – ami rád bízta az Aleph-et, és elindított a világok közti küldetéseden. Ragyogó köpenyt visel, mint a társa, és ugyanolyan elkerekedett szemei vannak, szárnyai azonban tollasok, mint egy hattyúé. Egyik lába természetellenes szögben áll petyhüdt teste alatt, úgy sejted, el lehet törve. – Köszönöm, hogy a segítségemre siettél, harcos – suttogja a lény. – De nem maradhatsz itt. Tudom, ki vagy, és tudom, miféle terhet cipelsz magaddal. Szilika Kígyók raja tart erre, hamarosan ideérnek. Nem találhatnak rád, pláne nem ejthetnek fogságba. Hagyj magamra, rejtőzz el. Gyorsan!

Ha nem törődsz a tanáccsal, és inkább behúzod a lényt az erdő rejtekébe, lapozz a 37-re. Ha magára hagyod, elszaladsz a tisztásról, és a szirtek felé futsz, lapozz a 190-re.



126.

Felhőtlen, kék ég alatt találod magad, egy parkban, mely minden irányban elnyúlik a láthatárig. A dús füvet néhol tölgyek és szilfák pöttyözik, helyenként még kisebb lugasok is emelkednek a lágyan hullámzó dombok közt. Egy faág sem rezdül, madárcsiripelés sem töri meg a csendet. Ahogy az erdő felé közeledsz, az aljnövényzet hirtelen megelevenedik, amint különös élőlények törnek elő a fák rejtekéből. Őzek, nyulak, rókák, borzok, vadkanok, még egy barnamedve is, rögtön a nyomukban pedig kecskelábú Szatírok, zöld bőrű Nimfák, Kentaurok és egy Egyszarvú. Mindegyikük lélekszakadva, rémülten rohan a parkba, a félelemtől tátott szájjal, de tökéletesen hangtalanul. Elszaladnak melletted, szinte észre sem vesznek. Ismét a fák felé tekintesz, és megpillantod borzalmas üldözőiket: páncélos Óriások bukkannak fel hatalmas harci szörnyeken, megállíthatatlanul, de épp oly csendben, mint prédáik. A nemes, ámde kegyetlen vonásokkal bíró lovasok díszes, ékkövekkel kivert ruhákat viselnek, fegyvereik szinte szikráznak a napfényben. Vörös szemű hátasaik szinte suhannak a fű fölött. Ha a vadászok útjába akarsz állni, hogy magadra vond a figyelmüket, lapozz a 76-ra. Ha inkább meghúzod magad, lapozz a 358-ra.

127.

Miközben lefelé ereszkedsz a lépcsőkön, ütemes csörömpölés hangjai ütik meg a füled. Ámulattól leesett állal meredsz a lépcsőkön feléd tartó valamire, ami leginkább egy villogó szemű, kockafejű, mozgó páncélra hasonlít. Megáll, felemeli fém fejét, és olyan hangon szól hozzád, mintha vasat csiszolnának köveken. – Szerencséd, hogy rám találtál – zümmögi. – Épp most indultam el a körutamra. Eltévedtél? Jó helyen jársz. Ha-ha-ha. Gyere utánam. Erre.

A fémember megfordul, és egy roncsokkal teli kamrába vezet. Első pillantásra kalapokat, köpenyeket, dobozokat, csomagokat, fegyvereket, tekercseket, erszényeket és felismerhetetlen tárgyak százait látod, mindet egy nagy kupacba hányva. Fekete színű, kampósvégű botra tűzött denevérhez hasonló tárgyak csüngnek a mennyezetről, de vannak itt még ketrecbe zárt állatok, szobrok, székek, és egy óra is, valamint egy ajtó, aminek áthidaló gerendájára a *KIJÁRAT* szót vették.

– A nevem Elveszett Tárgyak – folytatja a fémember. – Mint ahogy az is vagyok. Ahonnan én jöttem, úgy hívtak, 45B Számú Házi Robot, de itt Limboban nincs szükség Házi Robotokra. Itt élek lent, és igyekszem rendben tartani a Könyvtárat. Nézd ezt a sok mindent, amit összeszedtem! Kell esetleg valamelyik? Talán nyélbe üthetnénk egy kis üzletet. – Ha szeretnél üzletelni a Robottal, lapozz a 225-re. Ha úgy döntesz, hogy távozol a *KIJÁRAT* feliratú ajtón, lapozz a 185-re.

128.

A folyadék teljesen íztelen, és elég sokat megiszol belőle, mire a gyomrodból kellemes melegség kezd el szétáradni. A sebeid kevésbé fájnak, a kimerültséged is elillan. Tovább iszol a sejtésed szerint valami sűrített ételkivonat lehet, és hamarosan teljesen frissnek és fittnek érzed magad. Visszanyersz 6 ÉLETERŐ pontot. Újult bátorsággal indulsz fel a lépcsőkön, majd át az ajtón. Lapozz a 189-re.

129.

Az alak körvonalai elnyerik végső formájukat, de amíg te rémülten bámultad rémálomszerű megjelenését, a lény megérezte jelenléted, és hihetetlenül hosszú, vékony lábain ugrálva megindul feléd. Figyeled rángatózó combjait és szemeinek csillogó metszeteit, ám egyszerre csak már ott áll feletted. Kirántod a kardod hüvelyéből, hogy megvédd magad pengeéles karmaitól, de túl lassúnak bizonyulsz. A teremtmény megragad, és földhöz vág. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Kétségbeesetten próbálod menteni az életed, de a lény folyton visszaránt, mintha örömét lelné benne, hogy szenvedni lát. Hangja fagyos suttogásként hasít az agyadba: – Ismerjük a véred bűzét, ember. Meg fogunk találni ismét. – Mire feleszmélsz, a szörnyeteg már eltűnt. Adj 1 pontot a NYOMOK értékedhez.

Sebeidet ápolgatva vánszorogsz a fák felé. Időről időre aggódó pillantást vetsz a hátad mögé, mígnem váratlanul a szörnyeteg, vagy talán egy másik, ismét kezd alakot ölteni. Ez alkalommal azonban, úgy döntesz, hogy nem várod meg, és futásnak eredsz az oltalmat nyújtó erdő felé. Lapozz a 44-re.

130.

Végül eléred a hegycsúcsot, az előtted lévő terepen való átkelés azonban nehezebbnek ígérkezik, mint maga a mászás. Az út szakadékokon, árnyékos szurdokokon és recés sziklák között vezet tovább. Növényzetnek nem látod nyomát, csupán a henger alakú tornyok törik meg a táj egyhangúságát, melyek a legmagasabb csúcsokon állnak. Ezek egyike jóval magasabb, mint társai. Ezeken túl egy újabb sziklafalat pillantasz meg – egy újabb lehetetlenül magas szirtet, melyen e különös világ harmadik szintje terülhet el. Ha az egyik közelebbi tornyot szeretnéd megvizsgálni, lapozz a 353-ra. Ha inkább a következő fal felé indulnál, lapozz a 214-re.

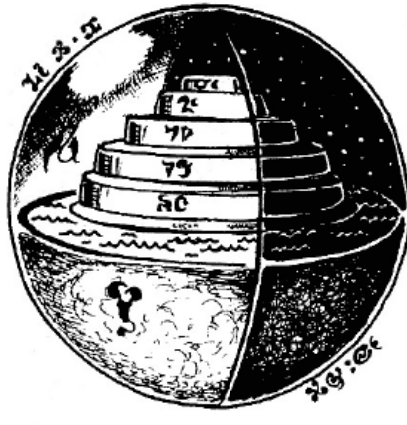
131.

Miközben a Gólem feléd rohan, átcsusszansz oszlopszerű lábai között, és erősen a combjára csapsz. Semmi nem történik, a szörnyeteg továbbra is sértetlen. Nincs idődd gondolkodni, ellenfeled kalapácsa ugyanis gyorsan suhan a koponyád felé, így ösztönösen oldalra vetődsz. Ez a harc nem valami tisztességes, nem tehetsz mást, minthogy igyekszel elkerülni a csapásokat, amíg a nap ki nem szárítja – és le nem lassítja – a Gólemet. Dobj egy kockával, és adj az eredményhez 3-at, hogy megtudd, hány Harci Kört kell túlélned, mire a bestia elkezd lelassulni. Minden Körben dobj két kockával! Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a szörnyeteg eltalál a kalapácsával, és 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha túléled az összecsapást, látod, amint a Gólem mozdulatlanná dermed, a lény mögött azonban valami sokkalta borzasztóbb dolgot pillantasz meg. Egy Szellemvadász borzalmas alakja materializálódik éppen a levegőben. A bestia négy hústalan lábon állva föléd magasodik. Csillogó, gömbszerű szemei jobbra-balra vizslatják a vidéket, miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz, majd *tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK értéked, lapozz a 255-re; ha kisebb, lapozz a 307-re.

132.

Arany ragyogás borítja be az asztalon álló hét tárgyat, miközben Semeion transz-szerű állapotba süllyed. – A gonosz Globus megidézte a Szellemvadászokat – mondja olyan hangon, mely mintha egy barlang mélyéről visszhangzana. – Azzal bízta meg őket, hogy találják meg az Aleph-et.

Ahogy Semeion hangja elhalkul, egy hétágú csillag jelenik meg az asztalon a tárgyak között. A férfi nagyot pislog, megrázza a fejét, és elmosolyodik. – Te aztán tényleg nagyon szerencsés vagy – mondja. – Most már tudod, hogy Globus az ellenséged, ezt a talizmánt pedig segítségül kaptad. Hordd mindig a nyakadban, meg fog védeni a varázslataitól. – Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Amíg a talizmán a nyakadban lól, 2-vel lecsökkentheted NYOMOK pontjaid számát. Megköszönöd a férfi segítségét, majd megkérded tőle, tudna-e mondani valamit Globusról. Lapozz a 308-ra.



133.

Miután megkötözték a Szilika Kígyót, az Ofidiánok feléd fordulnak. Hamarosan téged is összekötöznek, és egy rúdra rögzítenek, amit ketten gond nélkül elcipelnek a vállukon. Nem sokat látsz az útból, csak az alattad elhaladó sziklákat, de annyit érzékelsz, hogy a lények a Kígyót is magukkal viszik. Ezután megálltok egy meredek sziklafal előtt, amit a jelek szerint meg akarnak majd mászni. A pánsípjaikból felharsanó zenével átmenetileg olyannyira jámborrá teszik a szörnyeteget, hogy kioldhassák annak szárnyait, hogy lebegve követhessen titeket, miközben ők felfelé másznak. Miután neked nincsenek szárnyaid, így kénytelenek cipelni, és mivel alaposan meg vagy kötözve, semmit sem tehetsz az ellen, hogy újra és újra nekicsapódik a fejed a kiálló köveknek – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Alig pár perc elteltével már egész magasra értek, ezután átemelnek egy kis párkány szélén, és behúznak egy barlang szájába. Innen két folyosó vezet tovább a sötétbe. Téged a bal oldali járaton visznek végig egy üregbe, ami tele van kikötött Szilika Kígyókkal. Mindegyik mellett több Ofidián őrt látsz strázsálni. Lapozz az 53-ra.

134.

Sikerül még az előtt visszarántanod a kezed, hogy a Zsarnok megkaparinthatná az Aleph-et. Kirohansz a teremből, le a sötét csigalépcsőn. Hallod, hogy a vénséges teremtmény átkozódva követ téged, a torony aljából pedig az ajtókat, amint becsapódnak. Csak úgy menekülhetsz el innen, ha az Aleph-et használod. Lapozz a 365-re.

135.

Egy sűrű erdőben találod magad. A fák kizárják a napfény nagy részét, a sűrű aljnövényzet pedig eléggé megnehezíti az előrehaladást. Elindulva nemsokára megpillantasz egy csapást, mely átvág a rengetegen. Már éppen elérnéd, amikor léptek hangja üti meg a füledet. Gyorsan az egyik közeli bokor mögé bújsz. Egy magányos alakot pillantasz meg, egy fiatal férfit, hátán egy kisebb hárfával. Úgy sejted, kobzos lehet. Mielőtt előléphetnél, hogy üdvözöld, súlyos léptek ütik meg a füledet. A másik irányból egy hatalmas, két lábon járó, hüllőszerű lény bukkan fel, melynek nyergében egy vadkanpofájú, izmos harcos ül. Amint ez utóbbi megpillantja a kobzost, rohamra buzdítja hátasát. A zenész nem retten meg, nem is próbál elmenekülni. Ehelyett gyorsan lekapja hátáról a hangszert, ami magától játszani kezd! A hatás azonnali: a vadkanpofájú lény megbillent, kis híján leesik a nyeregből. A férfi előhúzza kardját, hogy végezzen a támadóval, ekkor azonban egy második „lovas" tör elő a sűrűből, és a távolban egy harmadik zaját is hallani véled. Ha maradsz ahol vagy, lapozz a **233**-ra. Ha a kobzos segítségére sietsz, lapozz a **265**-re.

136.

– Rossz válasz! – kiáltja a kapu. – Tökéletesen rossz! Pedig elég lett volna csak alaposan megnézned engem, te ostoba betolakodó, megcsodálnod a keretem tetejét borító csodálatos véseteket! És láttad volna koronáim számát. Csodáld hát meg őket most, mert ez lesz az utolsó dolog, amit hitvány életedben láthatsz. – Lapozz a **31**-re.

137.

A Báró lányának ideges nyüszítése figyelmeztet rá, hogy a hátad mögött lenyomódott az ajtókilincs. Az Idéző fekete köpenyben áll a küszöbnél, gaz vigyor ül ki a szájára, és közben felvillantja hegyes fogait. Sziszegő beszéde megerősíti benned a sejtést, hogy egy Vámpír áll veled szemben. – Igen sikeres expedíció – suttogja. – Nem csak a Báró lányát sikerült elrabolnom – te, drágám, egyébként csatlakozol hozzám a kastélyomban, ahol az egyik legszebb élőholt feleségemmé teszlek –, de egy behatolót is sikerült elfognom, akinek a vére az úton táplálni fog. Gyere hát, harcos, nézz a szemembe.

Kétségbeejtő a helyzeted. Ha kirúgnád a külső ajtót, és leugranál a száguldó szekérről, lapozz a **289**-re. Ha van a zsákodban egy ezüst tőr, és azzal támadnál a Vámpírra, lapozz a **231**-re. Ha nincs, és megpróbálod védeni magad, ahogy csak tudod, lapozz a **382**-re.

138.

– Szóval a kegyetlen zsarnok barátja vagy – morogja a Vászkin. – Bizonyára a kémje is, akit azért küldött az alsóbb szintekre, hogy ellenőrizze, eléggé rettegnek-e az alattvalói. Meg kellene, hogy öljünk, de büszke harcosok vagyunk, és még emlékszünk távoli szülőföldünk becsületkódexére. Kitaszítunk a kupolából. Ha túléled az utat a felszínre, add át üzenetünket a mesterednek. *Nem félünk tőled, Globus, és amikor Királynőnk visszatér közénk, a vezetésével bosszút fogunk állni rajtad!* És most, őrök, vigyétek innen ezt a teremtményt!

Minden tiltakozásod és kapálózásod ellenére a kupola széléhez cibálnak. Miközben áttuszkolnak a ragacsos hártyán, még egy utolsó nagy levegőt veszel, mielőtt a jeges vízbe kerülnél. Ha van nálad Szikkasztó, és úgy gondolod, hogy most a hasznodra lenne, lapozz a 357-re. Amennyiben nincsen, lapozz a 19-re.

139.

Visszahátrálsz a koponya tátongó szájához, miközben a két katona felmászik az emelvényre, majd elindulnak feléd. Mindketten véznák, kis híján két lábon járó csontvázakra emlékeztetnek: vékony, sápadt bőr feszül csontjaikon, szemeik pedig ugyanazzal a vörös fénnyel izzik, mint vezetőjüké. Lassan lépdelnek, azonban természetellenes könnyedséggel forgatják fekete csatafejszéjüket. Egyikük már majdnem elért hozzád. Meg kell küzdened vele!

Csontharcos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 4

Túlságosan lefoglal a küzdelem ahhoz, hogy különösebb figyelmet tudj fordítani a feletted, a levegőben létrejött különös remegésnek. A Szellemvadászok kezdik felismerni mentális energiáid mintáját: adj 1-et NYOMOK értékedhez. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, sincs időd fellélegezni, ugyanis már a társa is ott áll előtted, és újabb lények kezdenek felmászni a kőszirtre. Nem küzdhetsz meg mindannyiukkal. Ha megadod magad, lapozz a 85-re. Ha megpróbálsz a koponya száján át elmenekülni, lapozz a 348-ra.

140.

A csapóajtón leugorva egy folyosó végében találod magad. Ezt követed, amíg el nem kanyarodik, és egy faajtóban nem ér véget. Benyitsz, és egy kis, üres helyiségbe érkezel, melynek falai kísérteties fénnyel ragyognak. Ahogy előrelépsz, a hátad mögött becsukódik az ajtó. Nem történik semmi más, ezért úgy döntesz, megvizsgálod a falakat és a plafont. Hamar megállapítod, hogy valami undorító gomba borítja be az egészet: vastag, ragacsos, fehér gumók sorakoznak ott több rétegben, ebből árad a halovány foszforeszkáló fény és a rothadó étel szaga. Az ajtót, amin át beléptél, ugyanez az anyag borítja be, olyannyira, hogy alig tudod kivenni a körvonalát. Most, hogy tudod, mit keresel, sikerül rálelned egy másik kijáratra is a szemközti falon. Ha ki akarod nyitni, a gomba egy részét kénytelen leszel letakarítani róla. Ha puszta kézzel vágsz ennek neki, lapozz a 347-re; ha a kardoddal, lapozz a 48-ra. Ha egy Hőkarddal égetnéd le a növényeket, lapozz a 181-re.

141.

Sikerül kitérned a Gólem első, sziklaropogtató ütése elől, és nagy ívben ráfröcskölöd a Szikkasztót (húzd le a *Kalandlapodról*). A folyadékcseppek szikrázva suhannak át a levegőn – és a bestia két lába között a talajra hullanak. Elvétetted ellenfeled, és a víztől nyálkás lény folytatja a támadást. Kezének következő ütése messzire repít, és fájó tagokkal terülsz el a poros földön – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Nagy nehezen talpra kecmeregsz. Két lehetőséged maradt csak. Ha elmenekülsz, lapozz a 13-ra. Ha megküzdesz a lénynyel, lapozz a 131-re.

142.

A hártyás szárnyú lény egy Szilika Kígyó. Felemeli hatalmas fejét, és fülsüketítő sikoltást hallat, mire az Erdei Elfek közelebb lépnek, és letérdelnek egy sorba a bestia előtt. Ezután egymás után letépnek egy-egy pikkelyt a szörnyeteg fejéről, végül elrohannak, ugrándozva, viccelődve, és a kalapjukba tűzik nehezen megszerzett trófeájukat, hogy azt mindenki láthassa. Újabb Szilika Kígyók bukkannak fel a levegőből, hogy megvizsgálják a behálózott foglyot, végül ketten felemelik a zsákmányt, és mindannyian továbbállnak. Addig figyeled őket, amíg már csak egy fekete petty marad belőlük az égen, majd a magas szirtek felé indulsz. Lapozz a 190-re.

143.

A nyakadban lógó talizmán saját fénnyel kezd lüktetni, ami majdnem ugyanolyan ragyogó, mint az, amelyik csapdába ejtett. A fájdalom alábbhagy egy kicsit, mintha a nyakadban lógó ékszer elnyelné annak erejét. Bár még mindig az ájulás határán vagy, próbálsz erőt meríteni abból, hogy a talizmán valószínűleg meg fog tudni menteni a kibírhatatlan nyomástól. Dobj három kockával! Ha az eredmény kisebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a 212-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a 372-re.

144.

Elővesszed a zsákodból az Esernyőt. A vén Elf megkérdi tőled, hogy mi az, te azonban csak mosolyogsz, és figyelmezteted, hogy álljon olyan közel hozzád, amilyen közel csak a láncai engedik. A gyülekezet tagjai elkerekedett szemekkel figyelik a különös szerkezetet. Felettetek az emelvényen a pap kántálása eléri csúcspontját, majd csend telepszik az udvarra. Hallod a víz bugyogását, amint végigsuhan az öreg csöveken. Egy gyors mozdulattal a fejed fölé emeled az Esernyőt, és kinyitod. Miközben a folyadék minden irányban csapkod körülöttetek, ti nagyjából szárazak maradtok, csupán a lábatokat éri néhány csepp folyadék, és a bakancsodon áramlik be valamennyi. A víz legapróbb érintése is lemarja a bőröd és a húsod, olyan sebeket ejtve rajtad, melyekre nincs gyógyír. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány pontot vesztettél jelenlegi és *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, megvárod, amíg az utolsó csepp víz is távozik a medencéből, majd összecsukod az ernyőt, és győzedelmesen a körülötted állókra vigyorodsz. Lapozz a 245-re.

145.

Egy kis teremben találod magad, melynek falai ragyogó, egymáshoz kapcsolt csövekből állnak. A köztük lévő réseken áttekintve megállapítod, hogy egy bonyolult, fogaskerekekből és zizegő villanykörtékből álló szerkezet belsejében vagy. A terem egyik oldala nyitott, ezen át egy szintén mechanikus szerkezetekkel teli szobát veszel észre. A falai mentén könyvespolcok és bonyolult ábrák sorakoznak. Egy különös lény bukkan fel előtted. Nagyjából humanoid kinézetű, de éppen csak hogy. Egy saját magától mozgó, négy kerekű kis szekéren ül, már-már aránytalanul vékony, gyengének tűnik, és nem tudod elképzelni, hogy bírja el a teste a túlméretes, kopasz fejét. Köpenyének ujjaiból hosszú fémujjak merednek elő, feje tetejéből, ahol a fülének kellene lennie, drótok nyúlnak ki, szemgödreiben pedig kerek üveglencsék ülnek. – Egy látogató! – kiált fel sípoló hangon. – Olyan rég nem járt erre senki. Lépj ki gyorsan a gépből, amíg teheted! – Ha ki akarsz lépni a szerkezetből, lapozz a 253-ra. Ha benne maradsz, lapozz a 42-re.

146.

Az ösvény órákon át kanyarog a szirtfalon, végül azonban ismét felfelé indul. Nemsokára eléred a tetőt. Kietlen, sziklás és árkos táj tárul a szemed elé, több meredek lejtővel, ami a távolban egy újabb meredeken emelkedő falba torkollik. Ahogy elindulsz a távolba, megpillantasz néhány Szilika Kígyót, amik a türkiz ég előtt tekergőznek, és minél beljebb hatolsz e különös tájon, annál több ilyen lény tűnik fel. Kezdesz amiatt aggódni, hogy talán Ziggurat ezen része

e szörnyetegek otthona, és hogy előbb vagy utóbb fel fog tűnni nekik a jelenléted. Nem tévedtél, az egyik teremtmény hamarosan kiegyenesedik a magasban, és az egyik előtted lejtő víznyelő bejárata elé száll. Tétován megállsz, nem igazán tudod, mihez kezdj, ekkor azonban rájössz, hogy a Szilika Kígyó bajba került. Megsérültek a szárnyai, és nem tud ismét felemelkedni. Ha megközelíted a lényt, lapozz a 184-re. Ha inkább elrejtőzöl, és megvárod, mi történik, lapozz a 229-re.

147.

Az ajtó kitárul, és te átléped a szobába vezető küszöböt. A fejed fölül minden különösebb előjel nélkül egy vödörnyi hideg víz zúdul a nyakadba, ami alaposan eláztat, majd a cseber még jól fejbe is vág. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Miután sikerül kitörölni a vizet a szemedből, egy félig szétszerelt gépekkel telizsúfolt, kicsiny szobában találod magad. Egy nagytermetű ember – aki olyan magas, hogy szinte már össze kell görnyednie ebben az alacsony mennyezetű helyiségben – egy magas háttámlájú széknek támaszkodva olyan erővel nevet, hogy a szemei már épp annyira nedvesek a könnytől, akár a tieid a víztől.

– Ó Istenem, édes Istenem! – hahotázza. – Nem hittem volna, hogy akad még ember, aki bedől a jó öreg „vödör az ajtó felett" trükknek manapság. Ez bearanyozta a napom! Úgy festesz, akár egy vízbefúlt patkány! Wayland vagyok, ha érdekel, te meg nyilvánvalóan egy látogató. Honnan szalajtottak? – Ha rárontasz erre a vihorászó mókamesterre, lapozz az 59-re. Ha inkább nagyot nyelve legyűröd a benned tomboló dühödet, és válaszolsz a feltett kérdésre, lapozz a 103-ra.

148.

A folyosó szinte teljes sötétbe burkolózik, csak a távolban tűnik fel valami halvány fény. E felé indulsz, és végül egy kis terembe érkezel, melyből két csukott ajtó vezet tovább. Az egyik mögül keskeny fénysugár hatol be a sötétbe – ezt láttad meg a távolból –, azt sugallva, hogy mögötte van valaki vagy valami. A másik mögött valószínűleg ugyanolyan sötét van, mint idebenn. Ha a fényesen próbálsz meg benyitni, lapozz a 324-re; ha a sötéten, lapozz a 202-re.

149.

Csupasz sziklafal magasodik föléd. A reggeli nap sugarai csak egy kicsit tudnak behatolni a járatba, ezt követően szinte éjszakai sötétbe borul a folyosó. Szerencsére a plafon elég sok helyen lyukacsos, így elég sűrűn hasít szürkés fényoszlop a feketeségbe ahhoz, hogy valami halvány elképzelésed legyen arról, mi van körülötted. Még egyszer, utoljára visszafordulsz, hogy egy utolsó pillantást vess a távoli hegységre, és ahogy kitakarod a napot a kezeddel, egy háromszög szimbólumot pillantasz meg a járat felső részénél, melynek felső csúcsára egy kört rajzoltak. Visszafordulsz a vaksötét felé. Lapozz a 15-re.

150.

Az Erdei Elfek egymás közt csacsognak, miközben próbálod megmagyarázni nekik váratlan felbukkanásodat. Úgy tűnik, még soha nem láttak emberi lényt – legalábbis itt nem –, és végül arra a következtetésre jutnak, hogy a történeted csak kitaláció, és valójában kém vagy. Bár abban teljesen egyetértenek, hogy meg kell szabadulniuk tőled, nem igazán akaródzik nekik harcolni. Végül ketten előrelépnek, és előhúzzák rövid kardjaikat. Egyesével küzdhetsz meg velük.

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

Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Ha sikerül mindkettővel végezned, a túlélők visszarohannak az erdőbe. Most már nyugodtan a megkötözött alak felé fordíthatod a figyelmedet. Lapozz a 125-re.

151.

Amint hozzáérsz az egyik színes kapcsolóhoz, éles kürtszó zúg fel. – *Jogosulatlan transzporter-használat* – kiált fel ismét az ismeretlen hang. – *A transzporter-beállítások megváltoztak!* – Átváltasz még néhány másik kapcsolót, megnyomsz néhány világító gombot, majd visszaugrasz az emelvényre, ami azonnal felragyog. Fénysugár borít be, de még épp látod, hogy a terem egyik fémfala felemelkedik, és egy acélból és üvegből álló, félelmetesen rémséges szörnyeteg lép be a nyíláson át. Ezután a helyiség eltűnik, és érzed, hogy új helyre kerülsz. Dobj egy kockával, majd az eredményt vesd össze az alábbi táblázattal, hogy megtudd, hová kell lapoznod.

1	Lapozz a 105-re.
2	Lapozz a 115-re.
3	Lapozz a 126-ra.
4	Lapozz a 135-re.
5	Lapozz a 145-re.
6	Lapozz a 234-re.

152.

A folyosó egy faajtóban végződik. Óvatosan benyitsz rajta, és egy kis barlangot pillantasz meg, ami minden bizonnyal egy raktár lehet, ahol az Ofidiánok a felszerelésüket tartják. Az egyik fal mentén lándzsák sorakoznak, kötelek és üveges fekete páncélok lógnak kampókról. Leemeled a legkisebbet, és felpróbálod. Ez sikerül, de szomorúan tapasztalod, hogy a vért eléggé megnehezíti a mozgást. Rájössz ugyanakkor arra is, hogy hogyan tudnak a lények ilyen bámulatosan mászni a meredek falon: a kesztyűn visszahúzható kampók vannak. Ha úgy gondolod, hogy az Ofidián-páncél még a hasznodra válhat, magadon hagyhatod – ez esetben azonban le kell vonnod 1-et az ÜGYESSÉGEDBŐL, mivel az gátolja a szabad mozgásodat, és ha nálad van Cerod hárfája, azt is itt kell hagynod, mivel nincs hová rögzítened. Eldöntheted azt is, hogy a páncélok övein lógó pánsípok egyikét magadhoz veszed-e. A barlang szájához sietsz. Ha nincs rajtad a páncél, egy tekercs kötelet – amit még a raktárból hoztál el e célból – egy kiálló sziklához rögzítesz, a többit lehajítod a lejtőre, és ennek segítségével könnyedén lemászol. Ha a páncélban vagy, a visszahúzható karmok segítségével ereszkedsz le gond nélkül. Akárhogy is, minden probléma nélkül sikerül lejutnod ismét a talajra. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Megindulsz a távoli sziklafal irányába, ami Ziggurat Világának következő szintjét alkotja. Lapozz a 4-re.

153.

Sikerül kiszabadulnod a ragacsos fonalakból, de nem vagy elég gyors. Ahogy megfordulsz, hogy elmenekülj, a Pók csáprágói a vádlidba marnak, és mérget fecskendeznek beléd. A fájdalom új erőt ad, és elindulsz az első ajtónyílás felé, amit megpillantasz. Már a sötétben tántorogsz, amikor megérzed a méreg hatását. Dobj egy kockával, és adj az eredményhez 3-at, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, dobj egy kockával, hogy megtudd, melyik irányba indultál el.

1	Lapozz a 15-re.
2	Lapozz a 367-re.
3	Lapozz a 317-re.
4	Lapozz a 285-re.
5-6	Dobj újra.

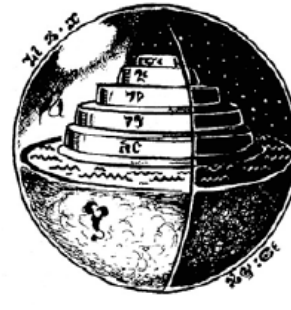
154.

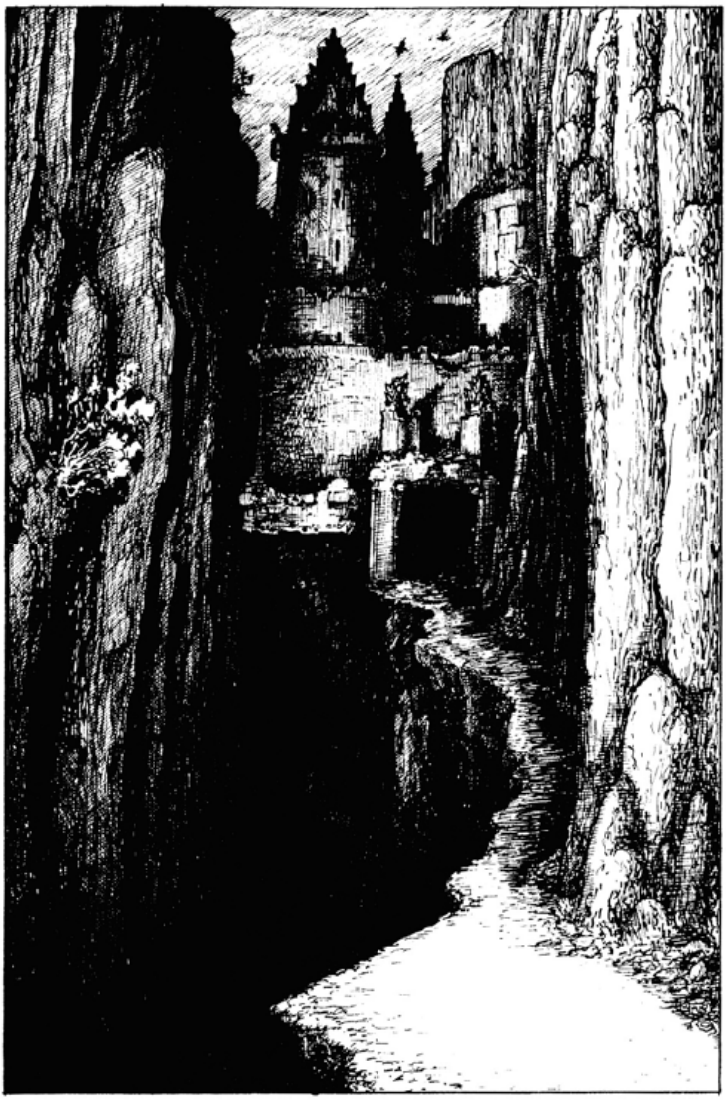
Tökéletes a célzás! A labda a Litogén torkába repül, és megakad ott, bármennyire is próbál köhögni a bestia. Látod, amint ragyogó szemei elkerekednek a dühtől és ijedtségtől, de aztán lassan becsukódnak, amint elárasztják agyát a gyomrában keletkező mérgező gázok, melyek már nem tudnak a száján át távozni. Kardodat beleszúrod a húsos nyelvbe, melyhez hozzáragadt a lábad. A Litogén meg sem moccan. Nyugodtan kivágod magad, és folytatod az utad. Lapozz a 272-re.

155.

A szekeret két vörösen izzó szemű, bronzvértbe borított fekete ló húzza. Zavartan nyihog mindkettő, közben pedig körbe-körbe rohannak, összetaposva a sebesülteket és a halottakat. Több Elfet is látsz, akik feléd igyekeznek, de nem tudnak a közeledbe férkőzni. A kerekek, melyek halovány fénnyel izzanak, mintha megrémítenék őket. Nincs mit tenned, minthogy meglapulsz a járműben, miközben a hátasok irányíthatatlanul vágtáznak a pusztában. Az egyik kerék váratlanul megugrik egy nagyobb sziklában, a tengely kettétörik, te pedig a földre zuhansz. Még látod, amint a lovak a roncsot vontatva elvágtatnak a távolba.

Összeszeded magad, majd megvizsgálod a széttört kereket, ami veled együtt esett le a kocsiról: a ragyogás forrása a kerékagyat borító bronzlemezekbe vésett rúnasor, mely a jelek szerint veszélyes az Elfekre, neked azonban nem okoz semmiféle kárt. (Ha el akarod ezt tenni, írd fel a *Kalandlapodra* a rúnatárcsát.) Végigpillantasz a tájon. Amennyire meg tudod állapítani, egyedül vagy. Előveszed hátizsákodból az Aleph-et, és vizslatni kezded a benne felvillanó ezernyi mozgó képet, melyek kitágulnak és beborítanak téged. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz az 51-re; ha páratlan, lapozz a 36-ra.





156.

Egy sziklapárkányon állsz egy meredek falú szurdokban, melynek alja több száz méterrel alattad terül el. Ha erősen nézel, a mélyben ki tudod venni egy folyó ezüstös fonalát. Feltekintve megpillantod az ég keskeny, kék sávját a csipkés tetejű hegyvonulatok között. Az út, melyen állsz, kanyarogva követi a jobb oldali sziklafalat. Nincs más választásod, minthogy nagyon óvatosan elindulsz rajta.

Hosszú órák telnek el. Senkivel nem találkozol, életnek sem látod nyomát. Elkezd besötétedni, a mélyben folyó patakból már semmit nem látsz, mikor egy kanyar után feltűnik előtted egy erőd, ami remekül beékelődött a mélyedésbe. A párkány egy tornyos kapun keresztül fut be az építménybe. Óvatosan megközelíted a helyet, de amennyire meg tudod állapítani, itt sem él már senki. Az oromzat helyenként leomlott, a haladást szétszórt sziklatömbök nehezítik. Majd hirtelen fény gyúl fel a lőrések mögött. Egy mozgó alak – egy gyermek körvonala – jelenik meg a fal tetején, a csendbe pedig kísérteties sikoly hasít bele. Ha tovább folytatod az utat a vészjósló kastély kapuja felé, lapozz a **391**-re. Ha inkább továbbutazol az Aleph-pel, lapozz a **61**-re.

157.

Ahogy átverekeded magad az aljnövényzeten, hallod, amint a hárfa zenéje utánad szól. A füledhez szorítod a kezed, és nem törődve a lábadba kapó indákkal, az arcodba csapódó ágakkal, szaladsz tovább. A bűvös dallam hamarosan teljesen elhal mögötted. Sikerült megszabadulnod a kobzos bűbájától, azonban teljesen eltévedtél a rengetegben. Nincs más választásod, mint elővenni az Aleph-et, és a következő világra utazni. Lapozz a **91**-re.

158.

Ujjaid között tartva a kincset lassan a szörnyeteg elé emeled. A bestia szánalmas nyöszörgésbe kezd, és lassan feléd csoszog. Meg sem rezzensz, amikor felmordulva előrenyúl egyik torz karjával, és ügyetlenül kikapja azt a kezedből. Elsétál tőled, majd hangos puffanással az ágyára huppan. Csupán a szép, új játékszerével foglalkozik (ne felejtsd el lehúzni azt a *Kalandlapodról*). A torzszülött észre sem veszi, amint elsétálsz mellette, és a szemközti falon lévő ajtón át elhagyod a szobát. Lapozz a 258-ra.

159.

Bár éhes vagy, nem akarod megkockáztatni, hogy egyél a fogadós által felszolgált ételből. Ha van saját élelmed, most ehetsz, ha akarsz (ez esetben 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot visszanyersz). Ezután ledőlsz a matracra. A folyóvíz zúgása, mely betölti a szobádat, hamar elálmosít, így gyorsan mély álomba merülsz. Lapozz a 195-re.

160.

Beállsz a rohamozó Kolipod elé, és kardoddal becélzod a fejét, valamivel a csattogó csáprágói felett és a lengő tapogatói között. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 374-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 210-re.

161.

Sikerül elkapnod a legelöl törtető harci bestia hámját, és felhúzod magad a talajról. Komoran kapaszkodsz, miközben a vadászok végigszáguldanak a parkon. Elég közel vagy a hatalmas lovas páncélos térdéhez, és arra vársz, melyik pillanatban fog lerúgni a helyedről, azonban amikor megkockáztatod, hogy felpillants rá, megállapítod, hogy épp olyan merev a tekintete, mintha csak egy szobor lenne. Nagyjából karnyújtásnyira megpillantod az alak ezüstpántokkal díszített Vadászkürtjét, melyet egy állat megcsavart szarva után mintáztak. A hajtók széjjelebb szélednek, így most már az agyontaposás veszélye nélkül is le tudsz ugrani a földre. Ahogy elereszted a hámot, egy hirtelen ötlettől vezérelve megragadod a kürtöt, és magaddal rántod. Könnyedén érkezel a fűbe, gurulsz egyet a lendülettől, majd talpra ugrasz, és megvizsgálod szerzeményedet. Igen értékesnek tűnik (jegyezd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*). Ha kíváncsi vagy rá, hogy milyen hangot ad ki magából, és belefújnál, lapozz a 209-re. Ha inkább eltennéd a hátizsákodba, lapozz a 358-ra.

162.

Azt az ösvényt választod, ami egyenesen az üvegvárhoz vezet. Csupán egy Szilika Kígyó állja el az utadat. Közelebb érve megállapítod, hogy a szörnyeteget a nyakánál fogva kötöttek ki egy vaslánccal az út közepén lévő gyűrűhöz, és ha akarna, könnyedén rád támadhatna éles karmaival és leköphetne savas mérgével. Nem lesz könnyű átjutnod az őrszemen. Ha van nálad Ofidián-pánsíp, lapozz a 288-ra. Ha nincs nálad, lapozz a 343-ra.

163.

A Fejtörő Ebet nem győzheted le. Nem csak erősebb és gyorsabb minden harci kutyánál, amivel valaha is találkoztál, de ha sikerülne is eltalálnod, egy pillanattal az előtt, hogy fegyvered a húsába hatolna, kámforrá válik, csak hogy a következő másodpercben a hátad mögött bukkanjon fel. Te azonban sajnos nem menekülhetsz el előle, így hát megkezded ellene a reménytelen küzdelmet.

Fejtörő Eb ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 0

A harmadik Harci Kör végeztével – ha még életben vagy egyáltalán –, mely során egyetlen ütést sem sikerül bevinned ellenfelednek, beletörődsz abba, hogy halál fia vagy. Ebben a pillanatban egy hang szólal meg valahonnan fentről. – Elég legyen, Fejtörő! Nyughass! Hívatlan vendégünk már megtanulta, hogy a kert jól védett. Lemegyek, hogy megtudjam, mégis mi járatban van itt ez a harcos. – A Fejtörő Eb eltűnik, ez alkalommal pedig nem bukkan újra elő. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz, majd lapozz a 282-re.

164.

Órákig baktatsz a véget nem érő könyvespolcok között. A távolban a plafon sötétjébe vesző láncokon egy lelógó táblát veszel észre. Mikor közelebb érsz, már ki tudod venni a feliratot rajta: Elveszett Tárgyak; egy lefelé mutató kezet festettek rá. A táblához érve feltűnik, hogy a könyvespolcok között egy szűk lépcsősor vezet lefelé a folyosóról. Ha úgy döntesz, hogy lemész a lépcsőkön, lapozz a 127-re. Ha úgy határozol, hogy inkább követed a folyosót, lapozz a 373-ra.

165.

Rosszul céloztál, a labda elkerüli a bestia torkát, és a szeme alatt csapódik be – talán az orrán, bár a sötétben nem tudod biztosan megállapítani, hogy van-e neki ilyen. A bestia görcsösen köhög egy nagyot, és egy második, nagy adag emésztőnedvvel borít be, ami elkezdi átrágni magát a ruhádon és a bőrödön. Vesztesz további 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, nincs más választásod, minthogy kivágd magad a bestia szájából. Lapozz a 341-re.

166.

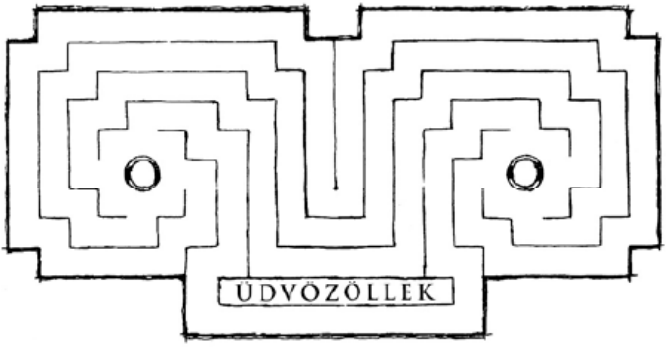
Feletted az emelvényen az Elf pap kántálása eléri a csúcspontját. Hallod a víz bugyogását, amint végigsuhan az öreg csöveken, majd teljesen beborít titeket. A mérgezett víz azonnal átitatja a ruháitokat, és beszívódik a bőrötökbe. Grondellel egyetemben felüvöltötök a rémülettől, amint érzitek, ahogy a húsotok és izmaitok elkezdenek szétfoszlani. Kalandod itt véget ér.

167.

A susogó, csicsergő hangok mindenfelől közelednek feléd. A képzeleted mindenféle szörnyű lény képét varázsolja a szemed elé, mintha már most éreznéd a testedet marcangoló agyarakat. A vaksötétben nem mersz rohanni, de mindenképp jó lenne elsietni innen. Na de merre? Ha egyenesen továbbindulsz, remélve, hogy a túloldalon ráakadsz majd egy kijáratra, lapozz a 293-ra. Ha visszafordulnál, és megkeresnéd az ajtót, amin át bejöttél ide, lapozz a 244-re.

168.

Az utat elzáró fal közepén egy faragványt sikerül kitapogatnod. A homályos fényben vaksin erőltetve a szemed nagy nehezen sikerül egy különös formát kivenned, ami leginkább egy elnagyolt arcra emlékeztet, ami ugyanakkor egy labirintust is formál. A rajzolat szájának a helyén az „*ÜDVÖZÖLLEK*" felirat olvasható, két szeme helyén pedig egy mélyedést tapintasz ki, bennük pedig egy-egy gombot, amit be tudsz nyomni.



Ha a bal oldali „szemet" nyomod meg, lapozz a 216-ra. Ha a jobb oldalit, lapozz a 290-re. Ha nem csinálsz semmit, csak vársz, hátha történik valami, lapozz a 95-re.

169.

Megperdülsz, hogy védd magad a következő támadód ellenében, a Felitik azonban szűkölve menekülni kezdenek, miközben félőn az ég felé pillantanak. Ahogy követed a példájukat, egy kísérteties alakot látsz a levegőből kibontakozni – egy Szellemvadászt! Csillogó, gömbszerű szemei jobbra-balra vizslatják a vidéket,

miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. Ezután, mintha csak füstgomolyag lenne a szélviharban, a jelenés szertefoszlik, és egyedül találod magad a síkságon. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. El kell döntened, mit teszel. Ha visszatérsz a fallal körülvett kertbe, lapozz a 334-re. Ha a korábban látott erőd felé vennéd az irányt, lapozz a 379-re. Ha az Aleph-et használva elhagynád ezt a különös világot, lapozz a 365-re.

170.

Lábdobogást hallasz. Megriadsz, hogy esetleg újabb Kolipodok tartanak feléd, de hamar kiderül, hogy a közeledő lények, akik gyorsan körbevesznek téged, Ájtskák, a csorda őrzői és tulajdonosai. Állatkáikhoz hasonlóan ők is óriási bogarakra hasonlítanak, kitinpáncéljuk van, homlokukból pedig tapogató csápok lógnak ki. A Kolipodoktól eltérően ezek felegyenesedve járnak, csak négy lábon, a mellső végtagjaik karokként funkcionálnak. Mindegyik lény dárdával van felfegyverkezve, a mezőt ostromló hőségtől óvó fejfedőt viselnek, a farkuk végén lévő csontkinövést pedig hegyesre reszelték, és kétség sem fér hozzá, hogy rendkívül hatékonyan lennének képesek azzal hadakozni. A pásztorokat legalább annyira meglepi felbukkanásod, mint az, hogy egyetlen csapással sikerült leterítened az állatot. Vezetőjük dallamos hangon szól hozzád, amit csak nagyon nehezen sikerül megértened. Elmondja, hogy bár kiváló harcos vagy, akivel nincs a népének vitája, a Kolipodok akkor is rendkívül értékes jószágok. Végeztél a csorda legnagyobb példányával, és ezt jóvá kell tenned. Ha pedig nem vagy hajlandó fizetni nekik, kénytelenek lesznek kihívni téged egy párbajra. Ha fizetsz, lapozz a 270-re. Ha elfogadod a kihívást, lapozz a 223-ra.

171.

Egy lapos réten találod magad, melyeket magas zászlópóznák osztanak fel negyvenkilenc négyzet alakú mezőre. Ezek nagy része üres, hatban azonban kivégzett harcosok holttestét látod. Egy hosszú, acélhegyű lándzsát markolsz a kezedben – és hamar rádöbbensz, hogy nem tudsz enyhíteni a szorításon. A hátadon lemezpáncél súlyát érzed, mely a sarkadtól egészen a fejed tetején ülő koronáig beborít, és melyet bőrszíjak rögzítenek a válladon, mellkasodon és combodon. Tested elülső része védtelen, csupán egy fehér tunika van rajtad. Látod, hogy a holttestek közül négy is pont ilyen öltözetben van, a másik kettő fekete ruhában hever a földön. Rajtad kívül még két, rendkívül elcsigázott és kedvetlen fehér harcost látsz életben, továbbá öt kegyetlen tekintetű, ujjongó feketét. Hozzád hasonlóan mindannyian saját négyzetükben állnak és masszív páncélt viselnek a hátukon.

– Ez volt az utolsó parasztod, Drawenna – dördül fel az ég felől egy férfi hang. – És a seregem még mindig túlerőben van. Nos, bánod már, hogy ily módon akartad eldönteni a vitánkat? Hamarosan legyőzlek, és akkor minden földed az enyém lesz. Add meg magad most, jövendőbeli feleségem!

Ezután egy női hang zúg fel valahonnan a felhők fölül. – Soha, Burud! – mondja dühtől remegő hangon. – Még mindig van esélyem a győzelemre!

– Ne áltasd magad, Drawenna – hallod ismét a hőzöngő férfit. – De legyen. Folytassuk hát a játékot. A te egyik parasztod kell, hogy mozduljon.

– Türelem, Burud – válaszol a nő. – Először is meg kell tanítanom legújabb katonámnak a csata szabályait. – A felhők kettéválnak, és napfény ragyogja be a négyzetedet. Ezután Drawenna hangja elmagyarázza, mik e különös játék szabályai. Lapozz a 81-re.

172.

– Félkegyelmű, makacs öszvér! – kiált fel Globus. – Ha nem adod nekem az Aleph-et, akkor elveszem erővel. Csak nem feledkeztél meg démoni vadászaimról? Csupán meg kell idéznem őket, és elpusztítanak. Miután végeznek a feladatukkal, szabaddá válnak, te halott leszel, az Aleph pedig az enyém lesz. Ilyen véget akarsz? Add ide a gömböt, és életben maradhatsz!

Nem válaszolsz. Globus szakadatlanul beszél tovább, próbál jobb belátásra bírni, de végül rádöbben, hogy nincs más választása, minthogy megidézze borzalmas szolgáit. Egy mintát rajzol a levegőbe, majd remegve figyeli, amint négy borzalmas alak ölt alakot előtte. Ha a fegyvereddel próbálsz meg betörni az Erőprizmába, lapozz a **82**-re. Ha hozzávágod az Aleph-et, remélve, hogy a csodálatos gömb valami módon képes semlegesíteni Globus erejét, lapozz a **268**-ra. Ha végre belátod, hogy nincs mit tenned, és a Főmágus kérésének megfelelően átadod neki a gömböt a prizma falán át, lapozz a **396**-ra.

173.

Metron elveszi tőled a Vadászkürtöt, és a munkaasztalának egy satujába szorítja. Hosszú percekig méregeti vonalzókkal, szögmérőkkel, színes folyadékot tartalmazó csövekkel és ragyogó számokat tartalmazó világító szerkezetekkel. Könyveket vesz le a polcokról, és táblázatokkal veti össze az eredményeket, egy lapra felskiccel egy vázlatot a kürtről, és jegyzeteket ír mellé. – Nem valami hatékony hangszer – mondja végül az alak, miközben visszaadja azt neked. – Az alapanyaga szerves, valószínűleg valamilyen állatból származik, és nagyon nehéz. Öt és egynyolcad *dronk* hosszú, ez nagyon pazarló. Egy feleekkora méretű kürtből sokkal stabilabb hangot lehetne előcsalogatni. – Gyanakodva méregeted a kürtöt. Nem látsz rajta semmiféle változást, de mégis… Az ajkadhoz emeled, és óvatosan belefújsz. Gyenge, sipító hang hangzik fel belőle, mely azonnal elhal, amikor elemeled a szádtól. Az isten Vadászkürtje most már nem több közönséges hangszernél, elvesztette minden különleges erejét (húzd le a *Kalandlapodról*). Keserűen szóvá teszed az alaknak, hogy tönkretette a mágikus ereklyédet. Lapozz a 375-re.

174.

Néhány hosszú, csontropogtató perc elteltével a Kolipod megrázza a fejét és vadul oldalra fordul. Nem tudod megtartani rajta a fogást, és átrepülsz a levegőn, majd keményen a letaposott fűbe csapódsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, látod, amint a bestia eltűnik a magas fűben. Miután néhány mély levegőt veszel, talpra kecmeregsz. Lapozz a 41-re.

175.

– Nos, helyezd csak magad kényelembe! – mondja Wayland. – Ne, ne oda! Az az Automata Nyársaló. Inkább ide ülj. Így ni. Na mármost, miben lehetek a szolgálatodra?

Kicsomózod a kicsiny gömböt rejtő vásznat. Szürke fellegek fedik a belsejében megbúvó, örökké változó tájakat, de Wayland még így is azonnal felismeri, amit lát, és hosszú percekig ámulattól leesett állal meredten bámul. – A kalapácsomra és üllőmre! – szólal meg végül motyogva. – És a Makrokozmosz minden mikrorészecskéjére! De hisz ez maga az Aleph! Minden szférák közül az egy és az egyetlen. Az ott a kezdben, harcos, az ott a minden! A minden, ami valahol létezik. Kivéve persze Limbót, természetesen. De ezen kívül minden más, ami valahol megtalálható, az ott van benne. Bölcs emberek kutatják ezt a tárgyat az Univerzum születése óta. El kell vinned innen; az Aleph nem maradhat Limbóban. De még előtte, kérlek, meséld el, hogyan került hozzád.

Ha minél előbb el akarod hagyni a Limbo Könyvtárat – Wayland nem fog megakadályozni, hogy visszatérj a könyvek borította folyosóra – lapozz a 27-re. Ha el akarod mesélni Waylandnek, hogyan jutottál hozzá az Aleph-hez, lapozz a 267-re.

176.

A Szilika Kígyóval folytatott csatád közben felszabaduló energia felkelti démoni üldözőid figyelmét. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Ellenfeled érzi, hogy valami nincs rendben. Hatalmas fekete szemeivel jobbra-balra fürkészik a tájat, és közben elhátrál tőled. Kihasználod az alkalmat, hogy végső csapást mérj ellenfeledre, ám miközben a Kígyó haláltusáját vívja, egy sötét árny ereszkedik a Kristály Kertre. Felpillantva egy Szellemvadász borzalmas körvonalát pillantod meg, amint fokozatosan alakot ölt. Csillogó, gömbszerű szemei jobbra-balra vizslatják a vidéket, miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. *Tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK értéked, lapozz az 17-re; ha kisebb, lapozz a 300-re.

177.

Ahogy leugrasz a színpadról, a tömeg utat enged neked. A hátad mögött az Idéző kiabálni kezd. – Állítsák meg azt a harcost! Az idegen nélkül nem tudom visszahozni a Báró lányát! – A nézők felhördülnek, és utánad erednek. Hallod, amint a hintó bakján ülő kocsis is csattint egyet az ostorával. Az egyre közeledő patadobogásból és zörgésből arra következtetsz, hogy ők is üldözni kezdtek. Egy kis városban vagy. Öreg épületeket és keskeny utcákat látsz mindenfelé. A feldühödött tömeggel a nyomodban egyre kétségbeesettebben (adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz) rohansz a macskaköves kis sikátorokon át. Végül sikerül lehagynod az embereket, és ismét a főtéren bukkansz fel. Előtted áll az Idéző szekere, a bakon Felice-szel, aki épp a fekete méneket ösztökéli az indulásra. Ha fel akarsz ugrani a kocsi hátuljára, lapozz a 24-re. Ha nem, úgy nincs más választásod – elvégre hallod, amint üldözőid lassan beérnek –, az Aleph-et hívod segítségül, hogy elhagyd ezt a helyet – lapozz a 63-ra.

178.

Nincs esélyed a győzelemre, de azt is tudod, hogy a Fekete Árnyaktól nem számíthatsz kegyelemre. Hamarosan nagy halom fekete tetem hever mád előtted, a lények azonban még így is rengetegen vannak, az erőd pedig ütésről ütésre egyre csak fogy. Nemsokára kapálózó bőrtestek borítanak be. Ha 4-nél több ÉLETERŐ pontod van, egy ideig még kitartasz, próbálod ledobni magadról a támadóidat, végül azonban ÉLETERŐD lecsökken 4-re, és kezdesz elgyengülni. Ezt követően – adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz – a Fekete Árnyak rettegve felsikoltanak, és elhátrálnak tőled. Ahogy elsietnek a közeledből, látod, hogy egy Szellemvadász borzalmas alakja bontakozik ki a levegőben. Ahogy megjelenik, csillogó, gömbszerű szemeivel jobbra-balra vizslatja a vidéket, miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. *Tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK értéked, lapozz a 7-re; ha kisebb, lapozz a 300-ra.

179.

Semeion zavartan figyeli az asztalra rakott tárgyakat. – Ezeknek a jeleknek jelentése van – mondja végül –, *nekem* azonban csak annyit mondanak, hogy egy hatalmas és gonosz varázsló megidézte a Szellemvadászokat, hogy végrehajtsanak egy feladatot. Ennyit eddig is ki tudtunk találni. Csak annyit javasolhatok, hogy óvakodj minden varázslótól, de ezt szerintem nem kell külön mondanom.

– Globus is valamiféle varázsló lehet – mondod. – Tudna róla is mondani valami többet? – Semeion beleegyezően bólint. Lapozz a 308-ra.

180.

Bármerre nézel, mindenhol csak homokdűnéket látsz. Helyenként egy-egy tüskebokor próbál életben maradni a dombok lábainál, míg a tetőkön szívós, barnás fűcsomók látszanak. Egy távoli vízmedence partján egy kis falu áll, a cölöpökre épített házakat nádból és levelekből építették. Ahogy eléred a határát, egy elhagyatott piacon kelsz át, melynek rozoga bódéi üresen, homokkal borítottan állnak. Hirtelen azonban feltűnik, hogy az egyik stand mégsem üres, és bár csak néhány tárgyat látsz kirakva eladásra, azok rendkívül érdekesek. Leginkább gyertyára hasonlítanak, melyeket agyagból formáltak, a tetejük azonban elég fényesen világít ahhoz, hogy még így, a napfényben is gond nélkül lásd! Az árus – egy öregasszony – könyörögve kérlel, hogy vegyél egyet e különös tárgyak közül. Ha van egy Aranytallérod, és akarsz, vehetsz egyet (amennyiben így teszel, ne feledd el feljegyezni szerzeményedet a *Kalandlapodra*). A nő elmondja, hogy ezek a Fénygyertyák a település egykori vagyonának utolsó maradványai. A fazekas Mayrek, a vén remete készítette ezeket más egyéb csodálatos dologgal egyetemben, de immáron hónapok óta nem látta senki még a nyomát sem. Többen indultak már a keresésére, de senki nem tért még vissza közülük. Ha bemész a faluba, és felajánlod a segítségedet a lakóknak, lapozz a **66**-ra. Ha inkább itt hagyod ezt a porfészket, és az ellenkező irányba indulva nekivágsz a dűnéknek, lapozz a **117**-re.

181.

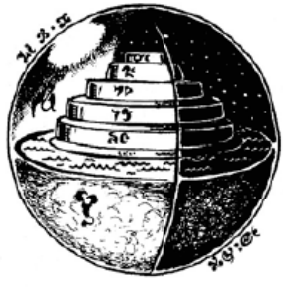
Előhúzod hüvelyéből a Hőkardot, majd a gombákra csapsz vele. A fegyver teljesen közönségesnek néz ki, ám a pengéje minden bizonnyal tűzforró, ugyanis a növény teljesen elfeketedik, ahol találkozik a fémmel. Hamarosan felbukkan a fadeszka a füstölgő telep mögött, és néhány perc elteltével előtted díszeleg az egész ajtó. Mindeközben azonban fekete füst borít be, ami az égett gombából árad. Nem kapsz levegőt, megtántorodsz, és a padlóra rogysz. Az egyetlen esélyed, hogy még az előtt sikerül kijutnod a teremből, hogy a füst végez veled. Dobj négy kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÉLETERŐ pontjaid, lapozz a 274-re; ha nagyobb, lapozz a 90-re.

182.

– Egy fegyver? – kérdi döbbenten Semeion. – Jelek olvasója vagyok, nem pedig fegyvergyáros. De hadd gondolkozzam egy kicsit… egyszer, nagyon régen érkezett ide egy látogató, aki távoztakor itt hagyott egy kardot. Meglátom, hogy rá tudok-e találni. – Sokáig várakozol a kertben, és hallgatod a puffanásokat és csörrenéseket, melyek a minden szobát felforgató férfi munkálkodását kísérik. Végül felbukkan a férfi egy egyszerű hüvelybe dugott közönséges karddal. – Megtaláltam! – mondja. – Ez egy rendkívül átlagos fegyver, amennyire meg tudom állapítani, de ha úgy érzed, hogy a segítségedre lehet, hát vedd el. – Magadhoz veheted ezt, és visszaállíthatsz 2 elvesztett ÜGYESSÉG pontot. Úgy döntesz, most már tényleg magára kell hagynod Semeiont. Előveszed hát az Alephet, és a mélyére tekintesz, miközben elveszel a benne örvénylő milliónyi világban. Lapozz a 234-re.

183.

A fűben heverve a lábad előtt megpillantasz egy jókora, ezüst pántokkal díszített Vadászkürtöt, melyet egy állat megcsavart szarva után mintáztak. Valószínűleg az elöl haladó vadász állatának hámjáról esett le. Rendkívül lenyűgöző tárgy ez, ráadásul igen értékesnek is tűnik. Ha meg akarod tartani, írd fel a *Kalandlapodra*. Ha most belefújnál, lapozz a 209-re. Ha inkább a zsákodba tennéd, és továbbindulnál, lapozz a 358-ra.



184.

Ahogy a Szilika Kígyó felé közelítesz, rájössz, hogy a lényt finom szövésű drótháló terítette le, amit mintha pont ebből a célból helyeztek volna el a víznyelő bejáratánál. A teremtmény szerencsétlen helyzetben van, ráadásul a folyamatos erőlködéssel egyre szorosabbra húzza a hosszú, csillogó testét béklyóba verő köteléket. Annyira elfoglalja saját problémája, hogy egészen addig észre sem vesz téged, amíg pár lépésnyire nem érsz hozzá. Ekkor a Kígyó megdermed, óriási, fekete szemeiben pedig megpillantod a tükörképedet. Dobj két kockával! Ha az összegük kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 94-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a 240-re.

185.

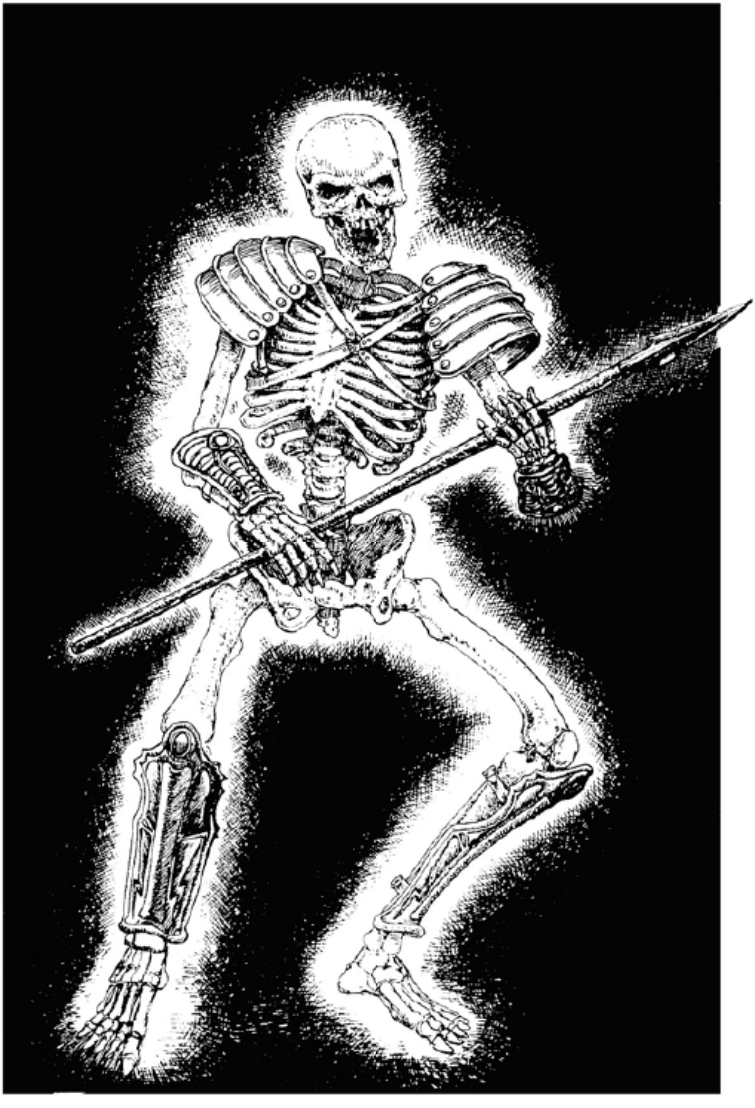
Az ajtónyílás túloldalán egy lépcsősorra bukkansz, ami egy boltíves folyosóhoz vezet le. Ennek végéből egy újabb kapualj tárul fel, épp olyan, amin az imént átléptél. A járat egyik oldalában egy pult húzódik végig, amin egy vén Törpe alszik, e mögött pedig üres kabátakasztók sorakoznak. Közeledtedre a vénség felnyitja a szemeit.

– Hát jó reggelt – mordul fel. – Remélem, kellemesen telt a Limbo Könyvtárban töltött ideje. Ne, kérem, ne mondja el, nem igazán érdekel. Ha bejövetkor itt hagyott volna egy kabátot vagy kalapot, ne tőlem kérje, nincs semmi ilyesmim. Ez itt a kijárat, nincs nálam senkinek a semmije. Az ott a Seholból Mindenhová vezető ajtó.

– De pontosan hová nyílik? – kérded.

– Pontosan oda, ahová akarja. Persze ha egy konkrét helyre kíván eljutni, úgy sokat segíthet, ha arra koncentrál, miközben távozik.

Magabiztosan a kijárathoz mész, majd átlépsz a küszöbön. Ha otthonod, Khul ismerős vidékére gondolsz eközben, lapozz az 51-re. Ha Ziggurat Világát próbálod meg elképzelni a fejedben, lapozz a 234-re. Ha az Aleph-re, titokzatos terhedre gondolsz, és úgy döntesz, annak hatására bízod úti célodat, lapozz a 21-re.



186.

Csupán pár perce követed ezt a jobbra-balra kanyargó járatot, mikor rájössz, hogy ilyen alagúttal még nem találkoztál. Egyrészt lassan ereszkedik lefelé, másrészt teljesen sötét van benne – egyetlen apró fénypászma sem világítja meg az utadat. Előrenyújtott karokkal tapogatod ki a falakat, és az egyik kanyar után akaratlanul is felsikoltasz félelmedben, amikor egy ragyogó Csontvázzal kerülsz szembe. Egy dárdát szorongatva állja el az utadat. Egy harcos páncéljának darabkáit viseli, és akaratlanul is arra gondolsz, vajon nem egy kalandozó-e ő is, aki itt lelt elveszetten végső nyugalomra. Azt leszámítva, hogy időnként megrázza a fegyverét, nem tesz semmiféle mozdulatot. Úgy döntesz, előrelépsz, ám a Csontváz ebben a pillanatban megszólal egybefolyó, monoton hangján. – Ne menj tovább erre! – parancsolja. – Csak veszély és a biztos halál vár rád erre. Fordulj vissza! Távozz!

Ha úgy teszel, ahogy a jelenés javasolta, lapozz a 257-re. Ha továbbhaladsz a lény felé, lapozz a 385-re.

187.

A folyosó végében lévő boltíven átlépve egy kis terembe érkezel, melynek mind a négy falában egy-egy ajtónyílás tátong. Ezek egyikét a szokott kör és háromszög szimbólum díszíti, az ezzel szemköztin azonban egy lefelé mutató nyilat veszel észre. Az erre induló járat mögött egy lépcsősort pillantasz meg, ami a mélybe vezet. A szokott jel felé fordulsz, mielőtt eldöntenéd, merre tovább. Merre indulsz?

Előre?	Lapozz a 224-re.
Hátra?	Lapozz a 297-re.
Balra?	Lapozz a 26-ra.
Jobbra?	Lapozz a 329-re.

188.

Leguggolsz, az út mellől felveszel egy kis kavicsot, és megkocogtatod vele a gömböt. Semmi nem történik. Erősebben ütöd meg a tárgyat, mire az apró, égetett agyagdarabokká törik szét. A maradványok között megpróbálod megkeresni azt a valami, ami a belsejében lehetett, de csupán egy maréknyi szürke port találsz, amit hamarosan elfúj a szél. Érzed, hogy valami nagyon fontos dolgot vesztettél most el – vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Körbetekintesz a dombokon és az előtted elterülő homokdűnéken. Úgy érzed, nincs más választásod, minthogy az Aleph-pel elhagyd ezt a helyet. Lapozz a 211-re.

189.

Az Üvegvár bejárati csarnokában állsz. Zavart csodálattal tekintesz végig az óriási belső téren, melynek tükörfalai és ragyogó plafonja mintha minden irányban a végtelenbe nyúlna el. A tucatnyi ajtónyílás egyike mögött megpillantod Ziggurat Világának türkizkék egét. Úgy sejted, hogy ha ezzel ellentétes irányba indulsz el, akkor a fellegvár közepét fogod elérni. Elindulsz hát a márványból és üvegből épített folyosókon, melyek egyetlen lakói az éles arcvonású kristályszobrok, és hamarosan elérsz egy kör alakú előszobát. Két boltív vezet innen tovább. Az egyik mögött feketeséget látsz, a másik túloldalán egy hatalmas, félig átlátszó kockát, mely tompa, zöld színben ragyog. Ha a sötétbe vezető boltíven lépsz át, lapozz a 118-ra. Ha az óriás kockához vezetőt választod, lapozz a 302-re.

190.

Órákon át gyalogolsz a szirt felé, de annak nem akaródzik közelebb érnie hozzád. A terep eközben sokkal dombosabbá válik, tele fákkal. Egy magányos csúcs felé indulsz, ami a többi fölé magasodik, és mikor a tetejére érsz, felmászol az egyik fára. Odafentről remek rálátásod nyílik a körülötted elterülő tájra. A hátad mögött megpillantod a szirteket, melyek lába még mindig elég messzire van. Jobbodon a dombság helyét hamarosan egy homokos part veszi át, melyen túl egészen a láthatárig víz terül el. Előtted az az erdőség terül el, ahová eredetileg megérkeztél. Bal oldalt a rengeteg hamarosan véget ér, mögötte hatalmas, füves puszta bukkan fel. Nem látod, hogyan tudnál feljutni a szirtfalon, ezért úgy döntesz, nem is kísérled ezt meg, inkább új cél után nézel. Mit teszel?

A víz felé indulsz el?	Lapozz a 92-re.
A síkságot célozod meg?	Lapozz a 116-ra.
Az Aleph segítségével inkább továbbállnál innen?	Lapozz a 2-re.

191.

Mindkét kezeddel megragadod a nyílvesszőt, lábadat Syzuk mellkasának támasztod, és minden erődet beleadva húzni kezded. A vessző hirtelen kiugrik a hadúr vállából, te pedig hátra esel. Syzuk felemeli a kardját, és félelmetesen elvigyorodik. – Köszönöm, te bolond – mondja fogcsikorgatva. – Jóságod azonban nem fog megmenteni. Most már semmi sem segíthet ellenségeimen. Tovább, harcosaim! Pusztítsatok el mindenkit! Senkit ne hagyjatok életben! Tetemek hegyén fogjuk elvégezni Glund áldozati szertartását! – Az egyetlen lehetőséged az, ha rátámadsz a férfira, amíg az gyenge a sebesülése miatt. Hátba támadod a hadurat.

Syzuk ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha sikerül végezned vele, a Csontharcosok soraiból kétségbeesett kiáltások hangzanak fel. A csata egyre kegyetlenebbé válik, amint ellenfeleik ellentámadásba lendülnek, a harci szekeret pedig hirtelen harcosok veszik körbe. Lerúgod Syzuk holttestét, és megpróbálod uralmad alá venni a csatalovakat. Lapozz a 155-re.

192.

Felemeled a csapóajtót, és előremész a torony sötét gyomrába. A szoba, amibe érkezel, őrizetlen, és a rabok dolgait – többek közt a fegyvereit – tartalmazza. A kis sereged most, hogy felfegyverkezett Elf-íjakkal, Vászkin-kardokkal és Ájtska-dárdákkal, könnyedén végez azzal a néhány Fekete Árnnyal, ami az utatokba akad kifele menet. Hamarosan eléritek a torony lábát. Csupán két kijáratot látsz a boltíves, kriptaszerű teremből: egy ajtót, ami kivezet, és egy csapóajtót, ami a föld alá indul, valószínűleg a pincébe – vagy talán egy föld alatti járatba. Az Elfek, Ájtskák és Vászkinek már nagyon szeretnének hazajutni, ezért kérdés sem férhet ahhoz, hogy az ajtón át távoznak. Ha csatlakozol hozzájuk, lapozz a 333-ra. Ha inkább búcsút intesz nekik, és egymagad indulsz tovább a csapóajtón át, lapozz a 140-re.

193.

Barogkaz abbahagyja a támadást, majd rettegve és döbbenten felpillant. Egy Szellemvadász ocsmány alakja jelenik meg a levegőben az udvar felett. A Zwiniai rettegve rohan el az egyik irányba, te pedig a másikba, miközben próbálsz valami búvóhelyet találni a förtelmes bestia kíváncsi szemei elől. Az egyik torony ajtajában húzod meg magad, és úgy döntesz, ideje lenne távoznod innen. Lapozz a 91-re.

194.

Mikor érzed, hogy kezded elveszteni az eszméletedet, a szád elé szorítod a kezed, nehogy véletlenül tengervizet lélegezz be, közben pedig erősen imádkozol, hogy még az előtt a felszínre érj, hogy megfulladnál vagy elájulnál. Ahogy a komor víz körülötted egyre világosabbá válik, úgy szöknek ajkaidról a levegőbuborékok. Végül már nem bírod tovább, vizet lélegzel, és tudod, hogy már csak egy pillanat választ el attól, hogy megfulladj – és ekkor a fejed áttöri a felszínt! Köhögve, prüszkölve vonszolod ki magad a partra és rogysz le a homokba. Hosszú percekig fekszel lihegve és kiterülve, de senki nem jön érted. Végül úgy döntesz, ideje megmásznod a szirtre felkúszó szerpentint. Lapozz a 12-re.

195.

Mikor felébredsz, minden sötét. A gyertyát elfújta valaki, az ablak zsaluján át sem süt be a reggeli napfény. Hideg szél csap meg, ami a folyó illatát hordozza. Megborzongsz, és felülsz az ágyban. És ekkor megpillantod őket. Egy fényes szempár figyel téged a padló közepéről. Felrémlik a fogadó neve: Kísérteties Vendég. Vajon egy szellem figyel téged? Pár másodpercig ugyanolyan mozdulatlanul figyelsz, mint a szempár, de belátod, hogy örökké mégsem folytathatod ezt. El kell döntened, mit teszel. Ha a behatoló felé veted magad – bárki vagy bármi legyen is az –, lapozz a 271-re. Ha még egy ideig mozdulatlanul figyeled az alakot, lapozz a 344-re.

196.

A folyosó fokozatosan lejt és kanyarodik, egyre meredekebbé válik, végül megcsúszol. Kellemetlen bűz csapja meg az orrodat, és tehetetlenül zuhansz bele egy gödörbe, mely apró, vonagló testekkel van tele. Nem tudhatod, de az Árnyfiókák keltetőjébe sikerült belepottyannod. Az azonban hamar kiderül, hogy a körülötted lévő lények étvágya egyszerűen csillapíthatatlan. Nincs számodra menekvés.

197.

Hátralépsz, és gyorsan beszélni kezdesz, miközben az eb feléd lépdel. – Tévedsz – mondod neki. – Úgy tippeltem, hogy rám támadnál. Ha most rám támadsz, azzal bebizonyítod, hogy helyes volt a tippem, és megígérted, hogy ha jól tippelek, akkor engeded, hogy továbbmenjek. Most pedig, hogy bejelentetted, hogy rám fogsz támadni, hagynod kell, hogy továbbmenjek. A Fejtörő Eb megtorpan, két feje zavartan összenéz. Pár pillanatig gondolkodik, majd két dühödt üvöltést hallat – és kámforrá válik. Egy hang hangzik fel a magasból. – Gratulálok, idegen! Szép munka volt. Nem csak sikerült átverekedned magad a labirintuson, még hűséges őrzőmet is legyőzted, ráadásul a saját fegyverével. Lemegyek, hogy üdvözöljelek. – Lapozz a 282-re.

198.

A kopogtató hangosan döndül meg a nehéz fa ajtón. Válaszra vársz, de semmi sem történik, mígnem hirtelen fény kezd pislákolni a kicsi, kör alakú üveg mögött. Kisvártatva az ajtó érdes hangon megszólít! – Ön egy harcos, az emberek fajából. Nyolc Arannyal rendelkezik. Kérem, helyezzen be négy Aranyat a nyílásba, majd fáradjon beljebb.

Ha követed az utasítást, és bedobsz 4 Aranyat az ajtón lévő nyílásba, mielőtt belépnél az ajtón, lapozz a 147-re. Ha figyelmen kívül hagyva a felhívást kinyitod az ajtót, és belépsz rajta, lapozz a 286-ra. Ha felhagysz az ajtón való bejutás szándékával, és inkább valamilyen kiút után néznél a Könyvtárból, lapozz a 27-re.

199.

Az ajtó egy könnyed lökéssel benyílik. A toronyba nézve egy rövid folyosót látsz a fal vastagságában, azon túl pedig egy kicsi, sötét és látszólag üres kamrát. Előrelépsz a terembe, és összerezzensz, amint a hátad mögül hangos csattanás hangzik fel. Épp csak annyi időd van, hogy ráeszmélj, egy vasrács zárta el a kivezető utat, ugyanis a következő pillanatban rád támadnak a lények, akik egészen mostanáig a plafon közelében fészkeltek. Nem látod támadóidat, csak részleteket tudsz kivenni belőlük: fekete, bőrszerű szárnyakat, rosszindulatú, fekete szemeket és kegyetlen, ívelt karmokat. Rövid, nyilalló fájdalom hasít beléd, amint éles fogak hatolnak a húsodba, majd a lények mérge hatni kezd, te pedig elájulsz. Lapozz a 291-re.

200.

A libegő csomag alá állsz. Nagyobb, mint egy ember, és valamiféle ragacsos szálból szőtt bábra emlékeztet. Hirtelen megremeg, és megszólít. – Van… van ott valaki? Akárki? Kérem, ha tud, segítsen kiszabadulnom ebből a valamiből! Csapdába estem, és nem tudok kijutni belőle! Már hónapok óta itt vagyok! Kérem, segítsen!

Ha megpróbálod kijuttatni a csapdába esett illetőt, lapozz a **339**-re. Ha inkább azonnal távoznál innen, lapozz a **45**-re.

201.

Az ajtó kicsapódik, a szekrény belseje azonban polcokkal van tele, így nem tudsz annak belsejében elrejtőzni. Jobb híján elkezdesz kotorászni benne, remélve, hogy találsz valamit, amit fegyverként használhatnál. Minden, amit látsz, idegen a számodra: furcsán sima anyagból készültek, és vagy nincs rajtuk semmi, vagy értelmetlen szimbólumokkal vannak teleírva. Egyvalami azonban kifejezetten úgy tűnik, mintha fegyver lenne: van egy markolata, egy elsütő szerkezetnek látszó valami és egy tölcsérben végződő csöve, amivel célozni lehet. Olvasható felirat is van rajta: *Oltó*, ami tökéletes név lehet egy élet kioltására alkalmas dolog számára. Már épp ki akarnád próbálni, milyen hatása van, amikor súlyos léptek hangja üti meg a füledet. Ha megvárod a közeledő valamit, és szembeszállsz vele, lapozz a **96**-ra. Ha inkább átállítgatnád a kapcsolókat, és fellépnél az emelvényre, remélve, hogy az elvisz valahova máshova, lapozz a **151**-re.

202.

Az ajtón belépve vaksötétbe érkezel. Amikor becsukódik mögötted, sem romlik sokat a helyzet. Hallod a lépteid visszhangját, melyből arra következtetsz, hogy egy hatalmas barlangban vagy teremben lehetsz. Ekkor egy másik hang is megüti a füledet, egy egyre erősödő, csipogó, susogó és csipogó kavalkád. Teszel még előre pár lépést, miközben azon töprengsz, hogy vajon egy denevérekkel teli üregbe csöppentél-e. Valami a testedhez ér. Fogak marnak a bokádba, mire gyorsan félrekapod a lábad. A sötét nyomasztó. Ha van nálad valamilyen fényforrás – egy Fénygyerta, egy Kolipod Lámpás vagy egy Fény Gyűrűje –, amivel bevilágíthatnád a környezetedet, lapozz a **351**-re; ha nincsen, lapozz a **167**-re.

203.

Felhők úsznak be a szemeid elé, és az utolsó gondolatod az, hogy haldoklasz, ám ahogy Semeion lerántja rólad az Energia-piócát, lassan visszanyered az eszméletedet. Gyenge vagy, émelyegsz, és csupán 1 ÉLETERŐ pontod maradt, de legalább életben vagy. Túlságosan kimerült vagy ahhoz, hogy újabb kísérletet tegyél a Globus fellegvárát védő mágia áthatolására, ehelyett beleegyezel Semeion azon javaslatába, hogy inkább a Szellemvadászok után kémkedjetek. Lapozz a **380**-ra.

204.

Előveszed zsákodból a Szikkasztót, és kihúzod a dugóját. Úgy sejted, hogy ha a víztől a Gólem gyorssá és erőssé válik, akkor ennek az anyagnak a hatásaként a bestia lelassul. Azonban ahhoz, hogy ellenőrizni tudd az elméletedet, először el kell találnod ellenfeledet a folyadékkal. Megvetett lábbal várod, hogy a feléd rohamozó, jókora kalapácsot lóbáló Gólem – melynek minden lépésével megremeg a föld – közelebb érjen. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 337-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a 141-re.

205.

Bármennyire is igyekszel, képtelen vagy kiszabadulni. Végül te is felveszed a többi rab lemondó testhelyzetét: a fejed a mellkasodra bukik, a tagjaid pedig kezdenek teljesen elzsibbadni. Hangos csapkodásra leszel figyelmes – visszatértek a Fekete Árnyak. A gonosz, vörös szemű, nyáladzó lények még annyi időre sem állnak meg, hogy megpihenjenek a mellvéden, egyenesen berepülnek a kis helyiségbe, a rángatózó, nyögdelő rabok közé. Elborzadva veszed észre, hogy a gyűlöletes teremtmények egyenesen feléd lépdelnek. Hamarosan teljesen beborítanak a bűzös, fekete szárnyak, és érzed, amint hatalmas agyarak fúródnak bele a húsodba, és elkezdik szívni a véredet. Egyre inkább elgyengülsz – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot –, és a bestiák mérge is hatni kezd. Tompa emlékeid vannak csupán arról, hogy kioldoznak, a hátadra csatolják a zsákodat, és az ég felé repülnek veled, ezután azonban elveszted az eszméletedet. Lapozz a 392-re.

206.

Végtelennek tűnő órákon át sétálsz a sziklás járatban, míg teljesen el nem gyengülsz a kimerültségtől. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Végül derengő fényt pillantasz meg a távolból, és az utolsó kanyar megtétele után egy négyzet alapú udvaron találod magad, melyet járólapok borítanak. A homályban, mely a csupasz falak alkotta kürtőn át áramlik le, egy hatalmas pókhálót pillantasz meg a magasban, melynek egyik-másik szála szinte a padlóig ér le, majd észreveszed annak lakóját is, egy óriási pókot, ami egy ezüst szálon kezd el lefelé ereszkedni. Az egyik ezüstszál hozzáér a ruhádhoz, és odaragad, pár másodperc múlva pedig már kapálózva próbálod kiszabadítani magad a ragacsos, ujjnyi vastagságú fonalak ragaszkodó érintéséből. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **69**-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **153**-ra.

207.

A szél irtózatos erővel tombol körülötted, mialatt a fák nyújtotta menedék felé igyekszel. Hirtelen késztetést érzel arra, hogy megfordulj, és észreveszed, hogy az égből lezuhant teremtmény teste felett furcsán kavarog a szél. Egy emberi mércénél kétszer nagyobb, sötét alak bontakozik ki a szemed láttára a levegőből. Körvonalai még homályosak, de ennek ellenére mozogni látszik, körbefordul, mintha a látóhatárt fürkészné.

Ha helyben maradsz, és megvárod, mi történik, lapozz a **129**-re. Ha futásnak eredsz az erdő széle felé, hogy valamilyen búvóhely után nézz, lapozz a **44**-re.

208.

Az esernyőt pajzsként magad előtt tartva leguggolsz, és az üvegnövények közé rontasz, miközben jobbra-balra csapkodsz a kardoddal. A levegőt csattanó üveg zaja tölti be, és valami különös sikoltás, ami a lemészárolt növényekből tör elő. Azonban mindkét oldaladon rengeteg ép virág marad életben, melyek folyamatosan feléd köpködnek harang alakú szirmaik közül. Dobj két kockával! Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, megsebez a maró permet: a két érték különbségének megfelelő mennyiségű ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha túléled a kalandot, sikerül elérned a rét túloldalán futó utat az esernyővel a kezedben, melyből nem marad más, csupán egy füstölgő drótkupac (húzd le a *Kalandlapodról*). Már semmi nem áll közted és az Üvegvár között. Lapozz a 336-ra.

209.

Ajkaidhoz emeled a Vadászkürtöt, és belefújsz. Mély hangot ad ki, mintha egy bika üvöltene. Fura módon amikor abbahagyod, a hang továbbra is zeng, a kürt pedig duzzadni kezd! A zaj hamarosan fülsüketítő méreteket ölt, maga a föld is beleremeg. A bestiák zavarukban felágaskodnak, hatalmas lovasaik pedig, akik egészen eddig közömbösen ültek a szörnyek hátán, most döbbenten feléd fordulnak. Miközben igyekszel nem elveszteni az egyensúlyodat a remegő talajon, látod, hogy az Óriások kényelmetlenségét látva a távolban a nimfák, szatírok és a többi üldözött lény boldogan ugrál. Attól tartasz, hogy ezzel a tetteddel sikerült magadra vonnod a vadászok figyelmét – növeld meg 1-gyel NYOMOK pontjaid számát. Az Óriások arcán düh látszik, időközben azonban áttetszővé váltak, majd átlátszóvá, végül pedig teljesen eltűnnek. A Vadászkürt hangja ekkor elkezd alábbhagyni, és ezzel egy időben a táj is elsötétül, te pedig érzed, amint egy mély, fekete verembe zuhansz. Pislogni kezdesz, amint egy barlang tűnik fel, körülötted kisebb tüzeket látsz, nem messze tőled pedig egy vénséges banya áll, aki némán figyel téged. Ha rátámadsz, lapozz a 273-ra. Ha kérdőre vonod, lapozz a 314-re.

210.

Kardod belefúródik a Kolipod páncéljába, és ott is ragad két pikkelyes lemez között. A lény hátsó lábaira ágaskodik fájdalmában, kirántva a kezedből a fegyvert. A sérült és feldühödött lény ezután tovább száguld a magas fűben. Ha nincs más fegyvered, egészen addig le kell 2-vel csökkentened az ÜGYESSÉGEDET a soron következő csaták során, amíg nem találsz egy másikat. Lapozz a 41-re.

211.

Előhúzod a zsákodból az Aleph-et, és a kezeid közé veszed. A végtelen mélyébe bámulsz, elmerülve a folyton változó látomásokban, melyek a szemed előtt lebegnek. Különös lények, idegen emberek, városok, kontinensek, bolygók és izzó csillagok találkoznak a tekinteteddel, bármerre is nézel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz a 105-re; ha páratlan, lapozz a 248-ra.

212.

Csupán akaraterődnek köszönheted, hogy életben vagy. A ragyogó fénysugár bármelyik pillanatban összeroppanthat, mint valami alávaló bogarat, de mielőtt ez megtörténne, megremeg, és halványulni kezd. Hirtelen szabad vagy, túlélted a támadást. Ismét egyedül maradtál a homályos, hosszú hallban. Lapozz a 386-ra.

213.

Az őrtornyot elhagyva már nem próbálnak megállítani titeket, még a fellegvár kapujában sem. A falakon belül az utcák zászlókkal vannak tele, a fogadók pedig mulatozó vadkanképű Zwiniaiaktól nyüzsög. Néhányan megbámulnak titeket, de elég csak pár pendítés a hangszeren ahhoz, hogy máris barátságosan fogadjanak titeket. Megkérded a zenészt, mire ez a nagy ünneplés. – Ma van hét éve, hogy elüldöztek engem e földről – válaszolja. – A jelek szerint a bitorló Frampa ünnepnapnak nyilvánította. Meg fogja bánni.

A férfi bevezet a kastélyba, ahol a finom ruhákba öltöztetett udvaroncok lakomáznak éppen a városiak szeme láttára. Frampa, a Fellegvár Ura műsorért kiált, mire az udvari bolondja felkiált. – A szóbeszéd szerint egy idegen érkezett a városba, nagyuram – kiáltja hangosan, hogy mindenki hallja. – Hívjátok ide a zenészt!

Frampa tátott pofával, riadtan megragadja a trón karfáját. – Ne! – üvölt fel. – Barogkaz az álöltözetben! – De elkésett. Az őrök, szemüket le nem véve a kardodról, nem mernek az utatokba állni, társad hárfája pedig játszani kezd. Az udvaroncok és őrök teljesen letaglóznak. A zenész ujjainak vezetésével megváltozik a dallam, a Zwiniaiak pedig röhögni kezdenek. A férfi láthatóan remekül mulat a többiek tehetetlen vidámságán. Ezután megríkatja, majd táncra kényszeríti őket, mintha csak marionett-bábuk lennének. Az egész helyzet kezd fenyegetővé válni számodra. Ha tovább figyeled a zenész trükkjeit, lapozz a 119-re. Ha megpróbálod megállítani, lapozz a 8-ra.

214.

Az árnyak közt folytatod utadat, víznyelőkön és hosszú szakadékokon át. Az egyik ilyen hasadékban sétálva egy érdekes képződményre bukkansz: egy félkörívet alkotó, hosszúkás, hegyes csúcsú sziklasorra. Ahogy átlépsz rajtuk, a lábad a talajhoz tapad. Két kerek szem nyílik fel hirtelen előtted. Egy Litogén kitátott szájába sétáltál bele. Ez egy hatalmas ragadozó, ami ha eléri a felnőttkort, többé már nem mozdul meg, csupán fekszik és várja, hogy egy óvatlan állat a szájába sétáljon. A lénynek elég kicsi a torka, és nem tud szilárd táplálékot fogyasztani, áldozatát ezért, melynek a nyelvére ragadva kell várakoznia a vadász alsó állkapcsában, lenyelés előtt félig meg kell emésztenie. Mikor az eledel már pépessé rohadt, a Litogén végre lenyelheti. A folyamat elősegítése érdekében a fenevad tölcsér alakú torkából ragadós folyadékot spriccel áldozatára. A első, bűzlő adag teljesen váratlanul ér, és égetni kezdi a csupasz bőrödet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem tudod kiszabadítani a lábadat, így kénytelen vagy kardodat használva meglógni innen. Ahogy előhúzod, rádöbbensz, hogy van egy másik lehetőséged is: egy jól irányzott dobással elzárhatod a szörnyeteg tölcsér-torkát. Egy gömb alakú tárgyra lesz ehhez szükséged, olyanra, mint mondjuk az Aleph… de nem, nem engedheted meg magadnak, hogy elveszítsd azt. Ha van nálad egy gömb alakú térkép, amitől hajlandó lennél megválni, lapozz a 281-re. Ha maradsz az eredeti tervnél, és inkább szétszabdalnád a Litogén nyelvét, lapozz a 341-re.

215.

Úgy érzed, mintha egy túlérett dinnye ülne a fejed helyén, a tested pedig úgy rázkódik, mint egy facsemete a szélviharban. Ahogy lassan magadhoz térsz, ráeszmélsz, hogy egy mozgó járműben fekszel. A szemedet kinyitva a hadúr, Syzuk föléd tornyosuló alakját pillantod meg. A szemei mélyéről világítótoronyként ragyog fel a két vörös pászma, miközben az egyik csontos kezében lévő korbáccsal nagyot suhint. A másikban egy lángoló hosszúkardot pillantasz meg. Egy harci szekérben heversz egy rendkívül véres ütközet kellős közepén. Ahogy körbenézel, megállapítod, hogy foglyul ejtődd napja ez: bármerre is nézel, csontsovány katonáit látod, amint elözönlik a csatateret. A lény ellenségei – főként emberek, de néhány Elfet is látsz – helyenként kis szigetként tömörülve próbálják tartani magukat a hatalmas túlerő ellen, de a szemed előtt esnek el egymás után. Egy magányos, nyilván kétségbeesésben kilőtt nyílvesszőt pillantasz meg az égen, amint nagy ívben repülve belecsapódik Syzuk vállába, aki melléd zuhan – a nyíl feje méreg a számára, és könyörögni kezd, hogy segíts rajta. Ha így tennél, és van nálad némi Javító Folyadék, lapozz a 384-re. Ha nincs nálad ilyen, lapozz a 191-re. Ha nem akarsz segíteni rajta, inkább végeznél vele, majd lelöknéd a szekérről, lapozz a 155-re.

216.

Benyomod a minta bal oldalán látható gombot, mire a fal megmozdul. A hatalmas szikla lassan felemelkedik, mögötte pedig egy újabb négyzet alapú udvar bukkan fel, jóval nagyobb, mint bármely másik, amit korábban láttál a labirintusban. Egy kertet látsz magad előtt, pázsitok és fák között futó utakkal, melyek legalább olyan kanyargósak, mint az alagutak, amiken idáig átverekedted magad. Ameddig a szem ellát, a falakat erkélyek, ablakok és kis tornyok rejtik el, melyeket felfoghatatlanul és értelmezhetetlenül kanyargó lépcsősorok és függőfolyosók kötnek össze. Egy óriási, kétfejű kutya áll előtted ugrásra készen, bőre alatt szinte látod az elfojtott energiát megfeszült izmaiban. Felkészülsz rá, hogy védd magad, biztos vagy benne ugyanis, hogy a dög bármelyik pillanatban rád fogja vetni magát. Ehelyett azonban mindkét fogakkal tömött szája megszólal.

– Én vagyok a Fejtörő Eb – morogja –, és az a feladatom, hogy megvédjem gazdám, Semeion kertjét a behatolóktól. Rád támadhatok, vagy átengedhetlek. Mit gondolsz, melyiket fogom tenni? Rád támadok, vagy utadra engedlek? Ha helyesen tippelsz, akkor békében hagylak, továbbmehetsz. Ám ha rosszul tippelsz, rád vetem magam. – Ha azt mondod az ebnek, hogy szerinted rád fog támadni, lapozz a 320-ra. Ha inkább azt válaszolod neki, hogy szerinted elenged, lapozz a 72-re.

217.

Előveszed zsákodból a kis gömböt, és a tenyeredbe helyezed. Azonnal elkápráztat az Aleph-ben áramló ezernyi látomás, melyek egyszerre oly aprók és mégis

részletgazdagok. Minél hosszabban bámulod ezeket, annál több mindent tudsz kivenni belőlük: különös teremtményeket és idegen embereket, városokat, kontinenseket, bolygókat, örvénylő csillagokat. Érzed, amint beborít az Aleph, de vajon milyen gondolatok kavarognak a fejedben, miközben ez történik? Ha szeretnél végre találkozni valakivel, aki el tudná magyarázni neked, mit jelentenek azok a tárgyak, amiket eddigi utad során összeszedtél, lapozz a 354-re. Ha folytatnád a keresést, újabb, még érdekesebb zsákmány után kutatva, lapozz a 156-ra. Ha egyetlen gondod az, hogy mielőbb véget érjen a küldetésed, hogy hazatérhess, lapozz a 234-re.

218.

Kövek pörögnek ki a lábad alól, a körmeid felszakadnak, ahogy szinte bele kell karmolnod az apró kapaszkodókba, és legalább százszor úgy érzed, mindjárt lezuhansz a mélybe, de végül csak sikerül felhúznod magad az utolsó kiugró sziklán is, és legnagyobb megkönnyebbülésedre a barlangnyílás előtt találod magad. Az Ofidiánok, akik biztosak benne, hogy ők az egyetlen szárnyatlan lények, akik képesek feljutni a fészkükbe, őrizetlenül hagyták a bejáratot. Sikerül zavartalanul megpihenned, és kivárnod, hogy ne sajogjon és remegjen minden porcikád. Bepillantasz a nyíláson. Két alagutat látsz továbbvezetni a sötétbe. A bal oldali mögül Szilika Kígyók sikolyait hallod, és lobogó tüzek által vetett, táncoló árnyakat látsz. A jobb oldali járat csendes, és a falba tűzött tartókon lévő fáklyák világítják meg. Ha a bal oldali folyosón indulnál el, lapozz a 43-ra. Ha a jobb oldalin haladnál tovább, lapozz a 152-re.

219.

Nem mutatsz ellenállást, miközben a lények vicsorogva feléd közelítenek. A falka tagjai szorosan körbefognak – a legnagyobb éppen a hátad mögé áll –, és a bokádba kapva noszogatnak arra, hogy kimerültséged ellenére is szaladni kezdj. Zöld testek közepén vágsz át az éjszakai tájon. Amikor megbotlasz, beléd marnak. Ha elesel, fogakkal teli állkapcsok ragadnak meg, és kezdenek el húzni, míg ismét talpra nem kecmeregsz. Mikor harmadszorra is a földre rogysz, már túlságosan kimerült vagy ahhoz, hogy érdekeljen, mi történik veled. Csak fekszel a kemény földön, és várod, hogy a bestiák széttépjenek – de semmi nem történik. Felemeled a fejed: a Felitik nélküled szaladnak tovább a kert felé, majd nemsokára eltűnnek a sötétben. Leszállt az éjszaka. 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz a kimerültségtől. Sikerül újra feltápászkodnod. Ha visszatérsz a kertbe, lapozz a 334-re. Ha a távoli kastély felé indulsz el, lapozz a 379-re. Ha az Aleph-et használva menekülnél el innen, lapozz a 365-re.

220.

Semeion zavartan nézi az asztalon heverő tárgyakat. – Ezeknek a jeleknek van valamiféle jelentése – mondja végül –, de nehéz kiolvasni belőlük, mi az. Azt sugallják, hogy Globus idézte meg a Szellemvadászokat, de nem tudom megmondani, mi célból. Talán kiszabadultak az uralma alól, és az Aleph magához szólítja őket. Az is lehet, hogy a varázsló csak nagyon meg akarja kaparintani azt, és véletlenül szabadította el a vadászokat. Vagy nem is ő annak valódi tulajdonosa, és ily módon próbálja megszerezni azt. Nem tudom megmondani. De nem hiszem, hogy bölcs dolog lenne megbíznod benne. Légy nagyon körültekintő.

Megköszönöd Semeion bő lére eresztett tanácsát, és megkérded tőle, mi mást tudna még elmondani Globusról. Lapozz a 308-ra.

221.

Visszatartott lélegzettel lépegetsz tovább. Sikerül anélkül eljutnod a tizennyolcadik fokig, hogy akár csak egy apró remegést is éreznél. Rendkívül gondosan átléped a tizenkilencediket, még véletlenül sem hozzáérve, és a huszadikon – amelyre lépve olyan erős elektromos töltet fut át a testeden, mintha egy villám csapna beléd, és azonnal szénné égsz. Itt ér véget a harcos kalandja, aki nem tudott számolni.

222.

Az alacsony ajtón át belépsz a fogadóba. Erős széllökés csapja be mögötted az ajtót. A sötétben épp csak ki tudod venni az asztalokat és székeket. A helyiség rendkívül elhagyatottnak tűnik, egy pisszenés sem hallatszik. Felmászol a lépcsősoron, míg egy gyertyával megvilágított lépcsőfordulóhoz nem érkezel. Innen több ajtó is nyílik, melyek közül csak egy nincs bezárva. Ahogy benyitsz rajta, egy kellemesen berendezett szobában találod magad, melynek erkélye a folyóra nyílik ki. A gyékényágyra tiszta ágyneműt húztak, mellette az éjjeli szekrényen egy dézsában tiszta vizet találsz. Az asztalon vacsora vár: kenyér, hideg hús, sajt és egy korsó sör. Mind nagyon ínycsiklandozónak tűnik. Ha fogyasztasz belőle, lapozz a 113-ra. Ha gyanúsnak találod a dolgot, és inkább nem nyúlsz hozzá, lapozz a 159-re.

223.

Az Ájtskák párbaja nem halálig tart. A két fél dárdákkal küzd, de csakis botként használva azokat. Az egyik lény átnyújtja neked a saját fegyverét. A cél annyi, hogy földre kényszerítsd ellenfeledet. Ebben küzdőtársad előnyben van, neki ugyanis négy lába van, míg neked csupán kettő, ráadásul a farka végén lévő tüskés gömb is a segítségére van. Emiatt az Ájtska minden körben kétszer támad rád, neked viszont csak az első támadás során van lehetőséged arra, hogy viszonttámadj, a másodikat csak hárítani tudod. A küzdelem akkor ér véget, ha egyikőtök legalább 4 ÉLETERŐ pontot vesztett.

Ájtska	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha túléled az összecsapást, rájössz, hogy a lények elvesztették az érdeklődést a közted és vezérük között folyó csatában. Mindannyian az eget bámulják és közben riadtan sikoltoznak. Lapozz a 388-ra.

224.

Bágyadtan bandukolsz végig a látszólag végtelen folyosón. Végül fényt pillantasz meg a távolban, és egy négyzet alapú udvarra lépsz ki, melynek járólapjait apró kövek és kisebb sziklák borítják. A magasból csupán halovány, szürkés derengés jut le ilyen mélyre. Azt gyanítod, hogy a fenti kürtőt egy sziklaomlás zárta el valamikor. A kör és háromszög motívumot viselő ajtónyílás felé fordulsz, és azon töprengsz, merre lenne célszerű továbbmenned, amikor fura zaj hívja fel magára a figyelmed. Lepillantva észreveszed, hogy a padlót borító lapok remegni kezdenek. Úgy döntesz, hogy gyorsan távozol innen, de mire az első lépést megtennéd, egyik-másik sziklalemez már szétrobban. Éles szilánkok röppennek szét minden irányba, felsértve a bőrt a lábadon. Gyorsan el kell jutnod az egyik biztonságot jelentő járatba, különben szó szerint halálra fog a terem kövezni. Dobj két kockával! Ha az eredmény nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, nem sikerül komoly sérülés nélkül megúsznod a kalandot – annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyi a két érték különbsége. Ha még mindig életben vagy, tovább bicegsz a választott úton. Merre mész tovább?

Előre?	Lapozz a **26**-ra.
Hátra?	Lapozz a **329**-re.
Balra?	Lapozz a **187**-re.
Jobbra?	Lapozz a **247**-re.

225.

– Fegyverek nem érdekelnek – zendít rá a Robot. – Annyi kardom van, hogy azt sem tudom, mihez kezdjek velük. A pénznek sem veszem túl nagy hasznát. Mid van ezeken kívül? – Két adag élelmedet veszed elő a zsákodból, és némi vonakodással ugyan, de a kicsiny gömböt is kicsomagolod végül, aminek felületét most felhők homályosítják el. A Robot csupán futó pillantást vet rá. – Szóval most Te vagy az Aleph hordozója – mondja. – Rá fogsz jönni, hogy nagy emberek kutatnak utána. Étel – na ez már valami. No, természetesen nem saját részre – én hozzá se nyúlnék –, de kicsi éhes háziállataimnak mindenképp jól jön.

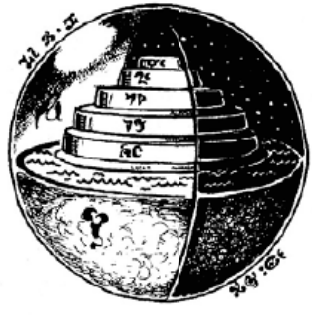
Ha korábban elvesztetted a kardod, akkor a Robot most pótolja ezt a hiányt; vonj le egy adag élelmet, és állítsd vissza ÜGYESSÉGED a *Kezdeti* értékére. Ezen kívül eléd hoz egy nyéllel felszerelt üveglencsét és az egyik, mennyezetről lelógó drót és szövet alkotta szerkezetet is; azt mondja az egyik egy Nagyító, a másik egy Esernyő, és a használatukra is megtanít. Mindegyikért cserébe egy-egy adag élelmet kér. Miután végeztetek, megkérdezed a Robotot, hogy hogyan távozhatnál a Könyvtárból, mire ő a *KIJÁRAT* feliratú ajtó felé mutat. Kilépsz rajta. Lapozz a 185-re.

226.

– Rossz válasz! – kiáltja a kapu. – Tökéletesen rossz! Pedig elég lett volna csak alaposan megnézned engem, te ostoba betolakodó, megcsodálnod a keretem tetejét borító csodálatos véseteket! És láttad volna koronáim számát. Csodáld hát meg őket most, mert ez lesz az utolsó dolog, amit hitvány életedben láthatsz. – Lapozz a 31-re.

227.

A Teloptikon fém karikáját betölti a Szellemvadászok képe, ahogy közelebb merészkedtek hozzájuk. A rémséges szörnyetegeket körülvevő aura folyamatosan mozog, mintha valami ismeretlen erő húzná és vonná azt. Semeion szellemi energiáival előre nyúl, hogy megérintse a Vadászokat béklyóban tartó bűbáj anyagát. *Ez egy igen hatásos varázslat*, szakítja félbe a férfi gondolata a tieidet. *Hosszú percek kellettek a létrehozásához, és még többre lenne szükség a feloldozásához. Olyan bűbájt szőttek bele, hogy csak az szüntethesse meg, aki létrehozta. A másik módja, hogy a Szellemvadászok megszabaduljanak tőle az, ha beteljesítik a feladatot, melynek érdekében az ige létrejött: a Szellemvadászoknak el kell pusztítaniuk a hordozót, és a varázslóhoz kell juttatniuk az Aleph-et. Csak ezt követően lesznek ismét szabadok, és térhetnek vissza az ismeretlen síkra, ahonnét származnak.* A lények ebben a pillanatban egyszerre felétek fordítják hatalmas fejeiket, és szinte érzed a gyűlölettel teli vágyódásukat, amint feléd nyúlnak. Észrevettek titeket: adj 2-t NYOMOK pontjaidhoz. *Véleményem szerint ideje továbbállnod!* suhan át a fejeden Semeion gondolata. Lehúzza a fejedről a sisakot, aztán sietve kitessékel a teremből. Lapozz a 23-ra.



228.

Az egyik fekete harcos a mező fehér oldala felé lép. A G6-on álló harcost hárman is körbevették, és együttes erejükkel végeztek vele. Burud győzött, harsány kacagása végigmorajlik a tájon. Hallod, amint Drawenna kétségbeesetten szipogni kezd. Rájössz, hogy végre el tudod ereszteni a fegyvered, a súlyos páncél pedig magától leesik a hátadról. A mező szélére mész, ahol megtalálod zsákodat és ruháidat. Hamarosan készen állsz, hogy elhagyd ezt a helyet. Úgy döntesz, az Aleph-re bízod a következő állomást. Lapozz a 124-re.

229.

Egy szikla mögé guggolsz, és figyeled a csapdába esett Szilika Kígyó kapálózását. Rövidesen egy csapatnyi különös kinézetű harcos érkezik. Humanoidok, de nagyon magasak és rendkívül vékonyak, hosszú, pókszerű karjaik és lábaik vannak, és csillogó, fekete üvegpáncélt viselnek. Mindannyiuknál látsz egy dárdát, a derekukon pedig egy pánsíp lóg. Ezek a lények Ofidiánok, és mint azt hamarosan bemutatják, remekül képesek a Kígyókat irányítani.

Körülveszik a csapdába esett szörnyeteget, mely a legkevésbé sem ártalmatlan. Valami fura folyadékkal köpi le fogvatartóit, ami rendkívül maró lehet abból ítélve, hogy a szikla, amit ér, füstölögni és olvadni kezd, a páncélra azonban semmiféle hatása nincs.

Ártalmatlanul csurog le arról, az Ofidiánok pedig a legkisebb figyelmet sem szentelik a kapálózó Szilika Kígyónak. Egyikük leemeli az övén lógó pánsípot, és játszani kezd rajta. Nem tudsz ugyan dallamot kivenni, a lényre azonban így is rendkívül nyugtatóan hat. Abbahagyja a köpködést és a vonaglást, a humanoid teremtmények pedig közelebb lépnek hozzá, szájkosarat tesznek a pikkelyes pofájára, lekötözik hártyavékony szárnyait, majd egy pórázon elvezetik. Ha követni akarod őket, lapozz a **369**-re. Ha inkább itt várnád meg, hogy jó messzire jussanak tőled, és utána egyedül vágnál neki a távoli szirthez vezető útnak, lapozz a **4**-re.

230.

Elindulsz a parton, és közben hagyod, hogy a hűvös víz beborítsa fáradt lábadat. Ha úgy érzed, most ihatsz egy kis tengervizet. Hamar feltűnik, hogy a nedves homokban jókora, úszóhártyás lábak hagytak nyomokat. Nagyon reméled, hogy a lények, amiktől ezek származnak, már továbbálltak, de ahogy megfordulsz, pont szembetalálod magad velük. Az egyik, épp most felbukkant hatalmas buborékban hat kétéltű lény áll. Nagyjából emberi méretűek, de inkább hasonlítanak békára. Széles, ajak nélküli szájuk fogakkal van tele, hosszú nyelvüket pedig fenyegetően nyújtogatják feléd. Kagylókból és korallból készült nyakláncot viselnek, és cápafogakkal kivert kardot tartanak a kezeikben. A lények Vászkinek. A körülöttük lévő buborék szétpukkan, a teremtmények pedig fegyvert lengetve feléd indulnak. Ha megadod magad, lapozz a **261**-re. Ha felkészülsz rá, hogy védekezz, lapozz a **104**-re.

231.

Az Idéző felhördül, amint előrántod az ezüst pengét. Ezzel a fegyverrel kárt tehetsz benne, így kénytelen megküzdeni veled.

Vámpír ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 13

Ha legyőzöd, egy nagy denevér röppen fel a porrá hulló maradványok közül, melyben ott találod a ketrec kulcsát is. Kiszabadítod a Báró lányát, aki nagyon unszol, hogy végezz a Vérmacskával is, aki a szekeret vezeti, te azonban úgy döntesz, nem kockáztatod ezt meg. Inkább kinyitod az ajtót, egyik kezeddel felkapod a hátizsákod, a másikkal megragadod a lány csuklóját, és leugrasz az útra.

Egy közeli sövény árnyékába mászol, hogy megvizsgáld zsákod tartalmát. Csodával határos módon semmi nem tört össze – nyersz 1 SZERENCSE pontot –, ráadásul valami hihetetlen módon hozzád került az Idéző egyik kis, kör alakú kártyalapja is, melyre egy magas, fekete köpenyes, világító botot tartó alak alá a *Marvip, a Mágus* szöveg van írva. A lap alakja az Aleph-re emlékeztet, ezért úgy döntesz, hogy megtartod.

A Báró lánya egy ideig csak figyel téged, végül azonban rád ripakodik. – Egész nap csak itt fogsz ülni? – kérdi panaszkodva. – Az a varázsló sokkal érdekesebb volt nálad. A kastélyába akart vinni. Azt hiszem, kénytelen leszek visszamenni unalmas, vén apámhoz. Viszlát, ne lássalak többet! – Azzal a lány visszaindul a város felé. Úgy döntesz, hogy az Aleph-pel elhagyod ezt a helyet. Lapozz a 63-ra.

232.

Tétován rálépsz a hídra. A kőlap masszív és nem moccan. Ám ahogy még néhány lépést teszel, az egész építmény megmozdul. Mintha tényleg egy nyelv lenne, elkezd a kapu felé húzódni, miközben folyamatosan jobbra-balra leng. Nem tudsz tovább menni, már annak is örülsz, hogy nem esel le róla. Mikor nagyjából félúton jársz a világoskék színű, füstölgő folyadékkal teli árok kellős közepén, a nyelv abbahagyja a visszahúzódást, de továbbra is kileng oldalra. Egy hang hangzik fel a fekete márványarc irányából. – Te nem vagy Ofidián – mondja –, pláne nem Fekete Árny. Senki más nem kelhet itt át, ha pedig Globus főmágus hivatott volna ide, még azelőtt elmondtad volna a jelszót, hogy a nyelvemre léptél volna. Most hát, idegen, a kegyeimre vagy bízva. Az árokba vethetlek, ha úgy tartja a kedvem. De akár meg is kímélhetlek, és lássuk be, nem sok minden okoz nagyobb örömet, mint egy bátor harcost hallgatni, miközben kegyelemért könyörög. Könyörögj hát, idegen, könyörögj az életedért! – Ha megpróbálod szép szóval rávenni a kaput, hogy kíméljen meg, lapozz a 362-re. Ha inkább makacsul hallgatsz, lapozz a 31-re.

233.

A kobzos az útra teszi a hárfát – melyet egy emberi fej formájára faragtak –, hogy könnyebben tudjon küzdeni, a hangszer pedig folytatja a zenélést: látod, amint a húrok maguktól rezzennek és dalolnak tovább. A második vadkanképű harcos is hamarosan a zene hatása alá kerül, a férfi pedig épp készül kivégezni az első alakot, amikor a harmadik is felbukkan. Láthatóan ezt a lovast is elbűvöli a zene, hátasa azonban megbokrosodik, felágaskodik, majd mikor ismét földet ér, mellső mancsával összezúzza a hangszert. A férfi végez első támadójával, a másik kettő azonban lepattan a földre, és rátámad. Ezután látod, hogy sikerül a másodikkal is végeznie, végül azonban halálos sebet kap. Utolsó leheletével megöli harmadik támadóját is, majd elcsendesedik az út, csupán a törött hárfából hangzik fel néha egy-egy hamis hang. Ha alaposabban is szét akarsz nézni a csata helyszínén, lapozz a **363**-ra. Ha inkább az Aleph-pel utaznál tovább, remélve, hogy valami békésebb helyre érkezel, lapozz a **91**-re.

234.

Nem sokkal egy legelő felett öltesz alakot, és ügyetlenül a földre esel. Érzed, hogy figyelnek, és feltekintve egy Szellemvadász ocsmány alakját veszed észre, amint épp testet ölt. Csillogó, gömbszerű szemei jobbra-balra vizslatják a vidéket, miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. Három kockával dobva *tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK értéked, lapozz a **29**-re; ha kisebb, lapozz a **300**-ra.

235.

Egyesével kipakolod hátizsákod tartalmát az asztalra. Semeion elmélyülten tanulmányozni kezdi őket, többször is csoportba rendezi őket. Nem mindegyik iránt mutat nagy érdeklődést, és fenntartja, hogy hét fontos jelnek kell lennie ahhoz, hogy tisztán ki tudja venni azok jelentését – kerek tárgyaknak, ezt többször is kihangsúlyozza, melyek az Aleph formáját utánozzák. A következők iránt mutat nagyobb érdeklődést:

Egy kör alakú cégér
Egy vadászatot ábrázoló tányér
Egy üreges agyaggömb
Egy üveggömbbe zárt játékbohóc
Egy rúnákkal díszített tárcsa
Egy idéző kör alakú képe
Egy falabdára rajzolt térkép

Ha mind a hét tárggyal rendelkezel, lapozz a 132-re. Ha csak a térkép hiányzik, lapozz a 179-re. Ha a térképpel együtt hat van nálad, lapozz a 220-ra. Ha hatnál kevesebbet sikerült összegyűjtened, lapozz a 360-ra.

236.

Miközben az Idéző segédje felé fordulsz, látod, hogy az elkezd átváltozni. A nő egy Vérmacska. Erős karmok törnek elő szőrrel borított ujjaiból, csúcsos fülei, melyek korábban csupán öltözete kellékeinek tűntek, dühösen remegnek, miközben rád vicsorog. Miközben ti a keskeny színpad mögötti folyosón zajongtok és hadakoztok, hallod, amint az Idéző próbálja az egyre türelmetlenebbnek és zajosabbnak hangzó közönséget nyugtatgatni, akik szeretnék már viszontlátni a Báró lányát. A Vérmacska gyilkos karmai elől kitérve hallod, amint a férfi hátrakiált Felice-nek, hogy indítsa már a kocsit, ellenfeled azonban veled van most elfoglalva.

Vérmacska	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha a negyedik Harci Kör végén is életben vagy még, hallod, amint a tömeg felözönlik a színpadra. Lapozz a 47-re.

237.

A fájdalomtól és a vakító fénysugár erejétől alig hallod Barakka szavait. – Te vagy az Aleph hordozója – mordul fel. – Túl kell élned, hogy beteljesítsd sorsodat. – A Vászkin Királynő belép a halálos sugárba, teljesen beárnyékolva téged hatalmas testével. Azonnal kiszabadulsz a csapdából. Oldalra tántorodsz, és felpillantasz a kíntól eltorzult arcra, amint a gyilkos erő kiszorítja belőle az életet. – Haldoklom, harcos – brekegi. – De ha sikerül végezned a zsarnokkal, az áldozatom nem lesz hiábavaló. A fény megremeg, majd teljesen elhalványul, Barakka élettelen teste pedig elterül a padlón. Egyedül állsz a homályos, néma hallban. Lapozz a 386-ra.

238.

Kardod telibe kapja a Szilika Kígyó egyik szemét, ami ezer apró szilánkra törik. Fekete folyadék ömlik ki a résen át, miközben a bestia lassan vonaglik. Ahogy elfordulsz a tetemtől, az Erdei Elfek, akik egészen mostanáig figyelték a küzdelmet, most rettegve elmenekülnek tőled. Nem törődsz velük, figyelmedet inkább a hálóba burkolt lény felé fordítod. Lapozz a 125-re.

239.

Az egyik lény rettegve motyogni kezd, társa pedig felpillant és felsikolt. A fejed felett egy Szellemvadász borzalmas alakja bontakozik ki. A lény végigjáratja gömbszerű, csillogó szemeit a szobán, miközben az alatta ülő csápok mintha a levegőt tapogatnák a szagod után kutatva. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. A Goblinok átugranak a csapóajtón. Hangos csobbanás tudatja veled, hogy a folyóban kötöttek ki. A bestia percről percre egyre szilárdabb alakot ölt. *Tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény ugyanannyi vagy több, mint NYOMOK értéked, lapozz a 89-re; ha kisebb, lapozz a 307-re.

240.

Elugrasz a folyadéksugár útjából – de nem vagy elég gyors! Némi nyál kenődik rád, és ahogy földet érsz és odébb gurulsz érzed, amint égető fájdalom járja át a testedet, mintha vörösen izzó késeket mártogatnának benned. A Szilika Kígyó mérge rendkívül erős. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még mindig életben vagy, feltápászkodsz, hátralépsz – és beleütközöl egy csapatnyi katona vezetőjébe. Magas, vékony humanoidok mindannyian, akiket tetőtől talpig fekete üvegből készült páncél borít. Mindegyik kezében egy lándzsát látsz, az öveiken pedig egy-egy pánsípot. Csapdába estél a Szilika Kígyó és a katonák között. Nincs más választásod, minthogy megadd magad. Lapozz a **306**-ra.

241.

Nem találsz semmit sem a zsákodban, amivel megvilágíthatnád a homályt, ezért úgy döntesz, hogy az Aleph segítségével azonnal elhagyod ezt a vészjósló helyet. Felpillantva még pont látod, amint a nap utolsó sugarai is eltűnnek, a balerinababa pedig egyenesen a szemedbe néz! – Jöttünk, hogy játsszunk veled – mondja, és feléd kezd táncolni. Láthatatlan dolgok kezdenek mocorogni a szekrényekben, a fémkatonák megindulnak feléd a padlón, a hintaló vicsorogni kezd, és feléd fordul, az udvari bolond ruhája vergődni kezd a kampóján, a szobába vezető ajtó pedig halk nyikorgással elkezd kinyílni!

A játékok elkezdenek bekeríteni. Egyre inkább eluralkodik rajtad a rémület – adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Az egyetlen kivezető út az ablak. Ha kicsapod az ablakszárnyakat, és kimászol, lapozz a **322**-re. Ha inkább megpróbálod felvenni a harcot a seregnyi játékkal és kísértettel, lapozz a **350**-re.

242.

Abban a pillanatban ugrasz fel, ahogy a Kolipod is feléd fordul, és hat tüskés térde közül az egyik keményen beléd rúg. Ahogy a teremtmény elzúg melletted a magas fűbe, a földbe csapódsz, és többször is megperdülsz, mire nyugalomba érkezel. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, több percig heversz a fűben, hogy visszanyerd az erődet, majd fájdalmasan feltápászkodsz. Lapozz a 41-re.

243.

Órákig baktatsz a poros kötetekkel zsúfolt tornyosuló polcok között. Nem számít, milyen messzire mész, a folyosó egyre csak nyúlik, vég nélkül, míg a szem ellát. Sok idő múlva, azonban mégiscsak találsz egy résnyire nyitott ajtót, két könyvespolc közötti résben, melyen felirat hirdeti: *Műalkotások Szakértőjének Irodája. Kérem, kopogjon, majd várjon.* A felirat alatt egy nehéz, bronzból készült kopogtatót veszel észre, ami alatt egy szintén bronzlemezből kimunkált, szűk rést látsz, valamint egy kör alakú üvegdarabot, amit az ajtó fagerendáiba szereltek. Ha teketóriázás nélkül benyitsz, majd belépsz rajta, lapozz a 147-re. Ha megemeled a kopogtatót, és bekopogsz, lapozz a 198-ra. Ha sarkon fordulsz, és keresel egy kijáratot a Könyvtárból, lapozz a 27-re.

244.

Dobj egy kockával! Az eredmény azon percek számát jelenti, amennyit az egyre kétségbeesettebb ajtókereséssel töltesz. Ez idő alatt tucatnyi Árnyfióka vesz körül a sötétben, ugrik a testedre és szívja a véred. Minden kereséssel eltöltött perccel vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha sikerül addig életben maradnod, hogy megtaláld a kijáratot, megkönnyebbült sóhajjal kinyitod, majd becsapod magad mögött az ajtót. Az egyetlen, még megmaradt út felé indulsz, a megvilágított ajtó irányába. Lapozz a 324-re.

245.

A pap csalással és sötét mágiával vádaskodva kiabál, az Elfek gyülekezetét azonban nyilvánvalóan lenyűgözted a biztos haláltól való megmenekülés eddel. Az őrök eleresztenek titeket, te pedig búcsút veszel Grondeltől. Mielőbb el akarod hagyni a föld alatti várost, így elindulsz a sötétbe borult, romos épületek között, és keresel egy magányos helyet, ahol nyugodtan elő tudod venni az Aleph-et. A férfi azonban utánad kiált, és könyörögve kérlel, hogy mutass neki valamit, bármit, ami bizonyítja elmélete helyességét, hogy léteznek világok az Elfek barlangján kívül is. Egyetlen pillantás a gömbre elegendő lenne bárkinek, hogy meggyőzze róla, a makrokozmosz végtelenül sok világból tevődik össze. Ha úgy döntesz, hogy megmutatod a tárgyat mind Grondelnek, mind pedig a papnak, lapozz a 18-ra. Ha inkább továbbmész a sötétbe, és az Aleph segítségével elutazol ebből a világból, lapozz a 377-re.

246.

Az Erdei Elfek továbbra is az eget kémlelik, te pedig őket figyeled. Végül az egyikük felüvölt, te pedig megpillantasz valamit a türkiz messzeségben, amint felétek közeledik. A lények szétszélednek, elfutnak behálózott áldozatuk közeléből, amint a csillogó, kígyószerűen tekergő, hártyás szárnyú alak ereszkedni kezd. A jövevény leginkább egy karcsú Sárkány és egy hatalmas, szárnyas százlábú kereszteződésére hasonlít. Pikkelyei csillognak, amint a levegőben hullámoznak, páncélozott fejét mintha ezüstös üveglapok borítanák. A földhöz lebeg, a szikla mellé, és csáprágójával – melyet mintha üvegszilánkok borítanának – elvágja a hálóhoz kötött kötelet. Óriási szemei, melyek mintha üvegkupola alatt elterülő, fekete medencék lennének, megvizsgálják a zsákmányt. Ha tovább vársz, lapozz a 142-re. Ha rátámadsz a teremtményre, amíg az Elfek nincsenek a közelben, lapozz a 287-re.

247.

Hamarosan egy kis terembe érkezel, melynek három falából nyílnak tovább ajtók. A negyediken, mely a kört és háromszöget viselő szemöldökfával van szemben, egy kis tábla látható, melyen *A Vég* felirat olvasható. Nem látsz azonban itt semmi figyelemre méltót sem, úgyhogy a szokott jel felé fordulsz. Merre mész tovább?

Egyenesen indulnál el?	Lapozz a 329-re.
Balra?	Lapozz a 78-ra.
Jobbra?	Lapozz a 224-re.

248.

Egy sima emelvényen találod magad, ami ragyog, de nem bocsát ki magából hőt. Egy teremben állsz, melynek falait áttetsző üveg és fém alkotja. Több sorban színes fények villognak, a háttérben halk zúgás hallatszik, és az egész helyiség megremeg. Ahogy lelépsz az emelvényről, kialszik a ragyogás. Hirtelen egy hang hasít a levegőbe. – *Jogosulatlan transzporterhasználat! Ellenőrzés!* – Rögtön ezután egy második hang is megszólal. – *Egy újabb Példány?* – *Nincs elegendő adat* – válaszolja az első. – *Küldöm a Horgot.* – Hátralépve egy asztalba ütközöl, melynek felületét villogó fények és színes kapcsolók borítják. Azon töprengsz, mi történne, ha valamelyiket véletlenszerűen átkapcsolnád, majd visszaugranál a platformra, amelyre érkeztél. Ha ezt akarod tenni, lapozz a **151**-re. Ha búvóhely után nézel, lapozz a **352**-re. Ha inkább megvárod, mi történik, lapozz a **96**-ra.

249.

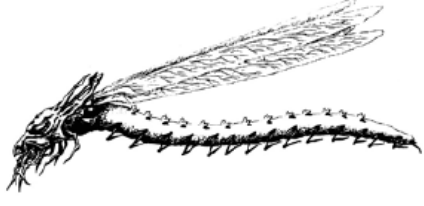
Úgy teszel, ahogy Nekromon utasít. Felhajtod az édes folyadékot, és a szád előtt hagyod az üres üvegcsét, amíg hirtelen gyengeség nem vesz erőt rajtad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, az utolsó dolog, amire emlékszel az, ahogy Nekromon gyorsan bedugaszolja az üvegcsét, és közben azt javasolja, hogy feküdj le és pihenj egy kicsit. Ezután a folyadék elkezdi elbódítani az elméd. Színes fénymintákat jelennek meg előtted, melyek rendkívül csodálatos látomásokkal párosulnak. E csodás tájképeken át egy halk hang szólal meg az elméd egyik hátsó zugában, mintha csak egy gyermek próbálná meg túlkiabálni Neuburg szüreti mulatságának zaját, és arra kér, hogy térj magadhoz. Dobj négy kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **73**-ra; ha nagyobb, lapozz a **284**-re.

250.

A belőled és Semeionból kinyert energiával megerősödve a Teloptikon képe kitisztul, és megpillantod Globus fellegvárának belsejét. Egy hosszú, árnyas termet látsz magad előtt, melynek végében egy több lapból álló kis kupolaszerű képződmény emelkedik, ami gyémánt módjára csillog a fényben. *Biztos ez Globus fogadóterme* – hallod a fejedben Semeion hangját. *Az a ragyogó építmény egy Erőprizma, egy rendkívüli hatalommal bíró mágikus ereklye. Csupán a készítője, Globus léphet át rajta. Egyetlen élőlény sem tud átlépni a ragyogó kristálylapokon, de az élettelenek, mint például a Szellemvadászoknak, nem jelent akadályt. Attól tartok, még ez sem jelentene számodra megfelelő védelmet az üldözőid elől. Érzem, hogy fegyvereken töröd a fejed, kardélen és nyílvesszőn. Igaz, hogy ezek élettelen tárgyak, és mint ilyenek, gond nélkül képesek áthatolni a prizmán, erre csak akkor van módjuk, ha nagyon lassan mozognak. Ne is gondolj arra, hogy dárdát vagy tőrt hajítasz Globus felé, miközben az Erőprizmában ül. Az Aleph? Nos igen, az Aleph minden ismert fizikai és mágikus törvényen felül áll, oly könnyedén képes átkelni a kristályon, mintha nem is létezne.* Az Energia-piócák képtelenek további energiát szolgáltatni, a kép örvénylő színekké foszlik szét. Lapozz a 380-ra.

251.

A köpenyes alak félbeszakít. – Össze van zavarodva, Uram – mondja. – Ez nem túl meglepő. Mi, a Felitik utolsó leszármazottai, hosszú korok óta várunk már visszatértére. Előkészítjük hát az Alvás Ékkövét, melylyel legyőzi majd a rajtunk uralkodó gonoszt. – Az emberek ezután elkezdik letépkedni a virágok szirmait, amiket aztán a vezetőjük lába előtt halmoznak fel, miközben a férfi előrenyújtott karral, transzba esve ismét kántálni kezd. Biztos vagy benne, hogy egy varázsigét mond, abban viszont már kevésbé, hogy meg is akarod várni ennek a végét, hogy megtudd, mi is az. Ha úgy döntesz, hogy elővesszed az Aleph-et, és a segítségével továbbutazol a makrokozmoszban, lapozz a 365-re. Ha inkább megvárod a varázslat végét, lapozz az 52-re.



252.

A Fekete Árnyak sötét viharfelhőként ereszkednek le a síkságra, ezért az ellenkező irányba, a hatalmas sziklafal lába felé kezdesz rohanni. Ahogy egyre feljebb sietsz, visszapillantva meglátod a fekete, csapkodó alakokkal pettyezett síkságot. Sokan a szemed előtt emelkednek a magasba, karmaikban élettelen Kelipodokat cipelve. Nemsokára eléred a helyet, ahol a szerpentin elkezdi megmászni a sziklafalat, és miután semmi kedved nincs visszatérni a mészárlás helyszínére, úgy döntesz, mászni kezdesz. Lapozz a 12-re.

253.

– Ne riasszon meg a kinézetem – mondja a különös, kerekes teremtmény, miközben a dolgozószobájába lépsz a szerkezetből. – Tisztában vagyok vele, hogy ti, barbárok, nem tudjátok megérteni a tudomány fejlődését, de teljesen ártalmatlan vagyok. Metron vagyok, a térképész. – Csodálattal adózol a falakat és asztalokat borító térképeknek és rajzoknak, de a legjobban azok keltik fel a figyelmedet – talán mert az Aleph-re emlékeztetnek –, melyeket falabdák felszínére festettek. – Látom, meglepnek a gömbtérképeim. Valószínűleg azt gondolod, hogy a föld lapos, esetleg teraszokra épült, mint amilyennek Ziggurat Világát képzelik el, de én elmondhatom neked, barátom, hogy a Makrokozmoszban mindent megvizsgáltam, és bármilyen formát mutattak is eleinte, alapos méregetés során arra jutottam, hogy bizony mindegyik gömbölyű. De halljam, hoztál magaddal valamit? Mindig örülök, ha valami újdonság kerül a kezeim közé, amit lemérhetek.

Eltöprengsz rajta, mely tárgyadat ajánld fel a különös teremtménynek, hogy megvizsgálja. Ha nálad van Cerod hárfája, és azt méretnéd le vele, lapozz a 346-ra. Ha egy rezgő agyaggömböd van, amit megvizsgáltatnál vele, lapozz a 49-re. Ha egy isten Vadászkürtjét mutatnád meg, lapozz a 173-ra. Ha ezek egyikével sem bírsz, vagy nem bíznád őket a különös lényre, lapozz a 375-re.

254.

A sziklamászás erődet és kitartásodat egyaránt igénybe veszi, a fal megvan olyan magas, mint Khul Felhőmagas-Hegységének legmagasabb csúcsa. Kevés szegélyt találsz csak, ahol megpihenhetsz, de sem víznyelők, sem kürtők nem színesítik az utat, így egész idő alatt görcsösen kapaszkodsz a csupasz kövekhez, időnként egész súlyoddal az egyik kezed ujjaira nehezedve, miközben a soron következő kapaszkodót próbálod kitapogatni. Dobj hét kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 321-re.; ha nagyobb, lapozz a 102-re.

255.

A Szellemvadász nem talált rád. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, miközben a borzalmas bestia dühödten megrázza a fejét, és semmivé foszlik a levegőben. A Gólem továbbra sem moccan, a következő zivatarig ártalmatlanul fog itt szobrozni. Most már a barlangnyílás felé fordíthatod a figyelmed. Lapozz a 263-ra.

256.

Néhány csonttörő perc eltelte után a Kolipod lelassít. Vadul dobálja a fejét jobbra-balra, próbál lerázni a hátáról, te azonban erősen kapaszkodsz belé, és nem adod fel. Az állat végül legyőzötten megáll. Óvatosan enyhítesz a szorításon, de úgy tűnik, a jószág megfeledkezett ijedtségéről, és ismét belekezdett abba a tevékenységbe, ami ideje nagy részét kiteszi: a fűmajszolásba. Az oldalának dőlsz, és közben kifújod magad. Lapozz a 33-ra.

257.

Egy ideig sétálsz, azután napfényt pillantasz meg magad előtt, és egy boltíven át egy négyzet alapú udvarra érkezel, melynek hullámos padlóját csiszolt fémlapok borítják. Ragyogó napfény árad be a falak alkotta magas kürtőn át, mely visszatükröződik a padlóról, és megvilágítja a körben álló fémszobrokat. Ezek mindegyike egy-egy hősies alakot ábrázol, akik fegyvert és tükörsima pajzsot tartanak a kezükben. Négy kijáratot látsz, minden falon egyet-egyet, és az egyik fölé vésve észreveszed a háromszög és kör szimbólumot is. Miközben azon töprengsz, merre indulj tovább, feltűnik, hogy a szobrok lassan, mechanikusan elkezdik megdönteni a pajzsot tartó karjaikat. A nap sugarai, melyek bevilágítják a kis termet, megpattannak ezeken – és egyenesen rád koncentrálódnak! Ahogy az összes sugár rád vetül, elvakulsz a fényességtől, és az ebben a pillanatban rád törő hőségtől térdre rogysz.

Dobj három kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy magasabb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, nincs benned annyi erő és akarat, hogy feltápászkodj, a mindent elöntő hőségben lassan megsülsz, és kalandod itt véget ér. Ha az összeg kisebb, mint ÉLETERŐD, nagy erőfeszítéssel sikerül feltápászkodnod, de így is vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha a jellel vésett ajtón sietnél ki, lapozz a 78-ra. Ha az azzal szemben lévőn, lapozz a 122-re. Ha a tőle balra lévőt választanád, lapozz a 186-ra. Ha a jobb oldalin távoznál, lapozz a 285-re.

258.

A járat egyre emelkedik. Elég sok idő eltelik, mire elérsz a következő elágazáshoz. Itt a folyosó lejteni kezd, és egy emelkedő lépcsősort is megpillantasz. Biztos vagy benne, hogy a különös, rétegezett világ legfelső szintje felé találod a célodat, ezért erre indulsz tovább. Amint azonban rálépsz a legalsó fokra, fura bizsergést érzel. A második lépésedre tiszta libabőrös leszel, és megremegsz. Rendkívül óvatosan lépsz a harmadik lépcsőfokra, de nem érzel semmit. A negyediknél ismét beléd hasít valami, amitől fázni és remegni kezdesz. Minden bátorságodat összeszedve lépsz rá az ötödik fokra, majd a hatodikra is, de ezek ártalmatlannak bizonyulnak. A hetedikre lépve teljes meglepetésként ér az áramütés, amitől kis híján térdre rogysz. A nyolcadik, kilencedik, tizedik és tizenegyedik esetében ismét csak nem történik semmi, és épp kezdenél megnyugodni, amikor a tizenkettedikre érkezve az egész tested fájdalmas görcsbe rándul. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Már biztos vagy benne, hogy minden sokk lényegesen erősebb az azt megelőzőnél, és ha ez így megy tovább, akkor a következő akár az életedbe is kerülhet. De vajon honnan tudod kitalálni, mely lépcsők a veszélyesek, és melyek az ártalmatlanok? Úgy sejted, valami minta lehet a dolog mögött, így megpróbálod kitalálni, melyik lehet a következő veszélyes lépés. Melyiket fogod átugrani?

A tizenhetediket? Lapozz a 98-ra.
A tizenkilencediket? Lapozz a 221-re.
A huszadikat? Lapozz a 315-re.

259.

Mindkét kezeddel megragadod a könyvet, és leemeled a polcról. Áttanulmányozva a díszes iratot, rájössz, hogy a könyv betűrendi sorrendben tartalmazza mindenféle varázstudó nevét. A könyv a G betűvel kezdődő varázslók nevénél nyílik ki, és épp az orrod előtt díszeleg egy név: Globus. Az alábbi leírást olvasod:

> **GLOBUS** Fokozat: Főmágus.
> Tartózkodási hely: Ziggurat Világ.
> Megjegyzések: Egyike a makrokozmosz leghatalmasabb mágusainak, de elsősorban kutatással és kísérletezéssel foglalkozik. Szakterülete a Makrokozmosz különböző Szférái közti idézés és utazás. Az Egyetlen Szférán – az Aleph-en, amiről azt tartják, hogy az összes létező világot tartalmazza – végzett elméleti tanulmányok is hozzá kapcsolhatók.

Elmerengsz az olvasottakon. Bele kell törődnöd, hogy a nálad lévő gömb maga az Aleph. Lehet, hogy a szárnyas lényt, aki átadta neked, a Szellemvadászok elkapták, miközben Globushoz igyekezett vele? Mi lenne most a legbölcsebb? Ha kijárat után nézel a Könyvtárból, lapozz a 27-re. Ha keresel valakit, aki bővebben is mesélne neked erről az Aleph-ről, lapozz a 243-ra.

260.

Egy boltíven át belépsz a fal sötétjébe, és elindulsz a lépcsősoron. Egy sarkon befordulva elhaladsz egy ablak mellett, és amikor kipillantasz rajta, rádöbbensz, hogy fekve haladsz: ahol az égnek kellene lennie, ott az udvar egyik belső falát látod! Megtántorodsz, szédülni kezdesz, de hamar összeszeded magad, és folytatod a lépkedést. Aztán újabb sarkon befordulva, bár még mindig felfelé haladsz, szétnézve látod, hogy a kert felé közeledsz. A következő sarkon befordulva már ismét a sötét sziklában haladsz. Az utolsó kanyart bevéve megkönnyebbülten megállapítod, hogy a világ ismét helyreállt, és kilépsz az erkélyre, ahol Semeion vár rád egy kőasztal mellett ülve. – A lépcsők eleinte furcsának tűnhetnek az idegeneknek – mondja mosolyogva a férfi –, de végül csak ideértél. Kérlek, foglalj helyet. Azután, hogy egy ilyen nehéz út után végre rám találtál, az a minimum, hogy válaszolok a kérdéseidre. – Leülsz az öreggel szembe. Valami különös érzés azt súgja, hogy megbízhatsz a férfiban, ezért szó nélkül előhúzod az Aleph-et a zsákodból, és az asztalra helyezed. Lapozz a 65-re.

261.

A lények pár másodperc alatt körbevesznek, most már esélyed sincs rá, hogy elmenekülj. A legnagyobb Vászkin felhasítja az egyik buborék felszínét, és körétek emeli, majd leereszkedtek a mélybe. Zöld, halakkal teli tájakon haladtok át, míg végül meg nem érkeztek egy sziklaszirten nyugvó óriási, átlátszó kupolához, melynek belsejében egy kisebb települést találtok. Korallból, kagylóból és kőből épült, mindenféle alakú építmények emelkednek ki tavakból és csatornákból. A buborékotok végigkúszik a kupola felszínén, és ahogy eléri a tengerfeneket, bele is olvad. A levegő elég nedves és büdös, de lélegezhető. Nincs sok időd a bámészkodásra, kísérőid ugyanis gyorsan a víz alatti város közepére taszigálnak. Egy nagy, négyzet alapú medence közepéből kiálló, alacsony emelvényre állítanak. Előtted egy trónus emelkedik a magasba, melyen csupán egy koronát látsz. Egy díszes köpenyű Vászkin szólít meg a trónushoz vezető lépcsőkön állva. – Nem akarunk ártani neked, idegen – brekegi –, de soha nem láttunk még senki hozzád hasonlót. Globus, a Főmágus uralja e világ népeit. A barátja vagy, vagy ellensége?

Ha azt válaszolod, hogy Globus barátja vagy, lapozz a 138-ra; ha azt, hogy az ellensége, lapozz a 345-re.

262.

A kísérteties alakok végigkergetnek a kastélyban. Nem mersz megállni vagy visszapillantani, de folyamatosan a hátadon érzed jeges jelenlétüket. Poros folyosókon üldöznek végig, egy kis belső udvaron, át egy ajtónyíláson és fel egy csigalépcsőn. Mászás közben rádöbbensz, hogy üldözőid lemaradtak mögötted, de te kitartóan szaladsz tovább. Hamarosan eléred a lépcsők tetejét, ahol egy résnyire nyitva lévő ajtóra bukkansz.

263

Átlépsz rajta, és egy kis szobába érkezel, melyet még megvilágítanak a lenyugvó nap halovány sugarai. Egy gyerekszobában vagy, ami játékokkal van telezsúfolva. Csupán egy ajtót látsz itt, azt, amin át beléptél. A kísérteties párnak nyoma sincs, de a biztonság kedvéért azért becsukod magad mögött. Úgy tűnik, biztonságban vagy, ám kezd leszállni az éjszaka. Ha ebben a szobában maradsz, lapozz a **38**-ra. Ha az Aleph-pel továbbindulsz, lapozz a **61**-re.

263.

A barlangbejáratnál tornyosuló sziklákkal megküzdve sikerül utat ásnod magadnak. Az üreget jókora ragyogó tálak világítják meg. Mayrek, a fazekas hálásan üdvözöl, és megköszöni, hogy segítettél rajta. Rendkívül fáradtnak és véznának látszik. Elmondja, hogy a Gólem az egyik kísérlete volt, ami egy kicsit félresikerült. A lényt azért készítette, hogy a szolgálója legyen, ám az hamarosan önállósította magát, és bebörtönözte teremtőjét a barlangba, ami a férfinak nem csak a dolgozóterme, de az otthona is. Cserébe azért, hogy kimentetted, megengedi, hogy egyvalamit magaddal vigyél. Végigsétálsz a szobrocskákkal és agyagedényekkel megrakott polcok között, melyek mindegyike rendkívül finom munkának tűnik, végül azonban két tárgy ragadja meg a figyelmedet. Az egyik – ami még hasznosnak is tűnik – egy porcelándoboz, melyben 5 Aranytallér pihen, a másik pedig egy mázzal bevont gömb, ami leginkább az alakja és mérete – mindkettő nagyjából megegyezik az Aleph-ével – miatt keltette fel a figyelmedet. Ha a dobozt választod, lapozz a **100**-ra. Ha inkább a gömböt tennéd el, lapozz a **368**-ra.

264.

Ebben a Harci Körben úgy döntesz, hogy a sorsra bízod, mi történjen. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, fegyvered ártalmatlanul lecsúszik a Szilika Kígyó pikkelyes oldalán – lapozz a 343-ra, és folytasd a csatát. Ha szerencséd van, lapozz a 123-ra.

265.

Előrontasz rejtekhelyedről, és hárítod a második vadkanképű alak támadását. A kobzos eközben végez az első bestiával. Az előtted álló visszafogja hátasát, és megfordul, hogy elinaljon, amikor egy harmadik, szintén hatalmas gyíkon lovagló példány bukkan fel, majd miután végignéz kettőtökön és a halotton, gyorsan úgy dönt, hogy valójában ő sem akar itt maradni. A kobzos azonban nem így gondolja a dolgot, felkapja hárfáját, és a húrok közé csap, amitől fájdalmas dal zendül fel. A két menekülő nem tud ellenállni a zene erejének. Üveges szemmel szállnak le állataikról, majd visszasietnek a férfihoz, aki gyorsan kivégzi mindkettőt. – Egy harcos! – kiáltja végül, amikor feléd fordul. – És álruhában, mint én is. Döbbenetes véletlen. Köszönöm a segítségedet, idegen. – Ezután a holttestekre mutat. – Zwiniaiak. Nyomorult bestiák, de az enyémek. Azért jöttem, hogy visszaszerezzem Bitorló Frampától azt, ami engem illet. Ezek a mocskok immáron őhozzá hűségesek. Velem tartasz? Hasznos lenne egy újabb kardforgató. – A férfi a húrok közé csap, a felcsendülő zene a lelked mélyén szólít meg, kérlelve, hogy tarts vele. Ha csatlakozol a férfihoz, lapozz az 57-re. Ha nem, és inkább elrohannál az erdő mélye felé, lapozz a 157-re. Ha az úton mennél tovább, lapozz a 342-re.

266.

– Ha valóban barátja vagy a zsarnok Globusnak – visít fel az Ájtska, miközben társai dühödten a dárdájukat rázzák –, akkor a síkság népe ellenségként tekint rád. Mindig megfizetjük a sarcot, ami évről évre egyre arcátlanabb. Nem adunk többet, nem segítjük a kémjeit és más ügynökeit, mint amilyen te is vagy. De bebizonyítottad bátorságod, és megmentetted az egyik jószágunkat, ezért hagyom, hogy békében távozz. Ám figyelmeztetlek, idegen, tartsd magad távol a síkságunktól!

Négy Ájtska őr áll körbe, akik visszavezetnek a szirt lábához. Nincs hová továbbmenned, csupán fel a szerpentinen, ami a magasba vezet. Lapozz a 12-re.

267.

Wayland végighallgatja a történeted, aztán egy kis ideig mérlegel magában. – Én a Műtárgyak szakértője vagyok – szólal meg végül. – És, szigorú értelemben az Aleph nem Műtárgy. Igazából nem is egy dolog, mivelhogy valójában a minden, ha érted, mire gondolok. Akárhogy is van, az igazi problémát a Szellemvadászok jelentik számodra. Ez a Globus cimbora türelmetlenül várhatja már az Aleph érkezését, de más furfangos népek is fenték már rá a fogukat, sokkal több évvel ezelőtt, mint ahány könyv ebben a könyvtárban van, és ha egy kicsit még várnia kell, az nem árt senkinek. De a Szellemvadászok nem úgy tűnik, mintha hajlandóak lennének várni. Ha majd kijutsz Limbóból, használd az Aleph-et utazásra. Oda fog vinni, ahová menni akar. Légy mozgásban, és a Vadászok nem találnak meg. Mindezek mellett, figyelj a Jelekre és Ómenekre. A jelek kerekek, akár az Aleph.

Ha nem érted őket, hagyd, hogy az Aleph elvigyen a bölcs Kriptológushoz, Semeionhoz: ő majd elmagyarázza neked a jelentésüket. De mindig legyél mozgásban, így elkerülheted a veszélyt. És most eljött az idő, hogy elhagyd Limbót. – Wayland a *KIJÁRAT* feliratú ajtó felé mutat. Összezavarodva a szavaitól, átlépsz az ajtón. Lapozz a 185-re.

268.

A ragyogó kristálynak hajítod az Aleph-et, de azon csak lassan mozgó tárgyak képesek áthatolni. A gömb egyszerűen csak lepattan az Erőprizmáról, és a padlóra esik. Ahogy a Szellemvadászok feléd indulnak, elfog a rettegés, és puszta kézzel próbálsz nekiesni az építménynek. Csápok ragadnak meg, és még egyszer, utoljára megpillantod Globus vigyorgó képét.

269.

Átnyújtasz 2 Aranytallért a Titán gömb alakú térképéért cserébe. Metron ragaszkodik hozzá, hogy elfogadj egy csomó papírlapot, és egy különös íróeszközt, amit ő ceruzának nevez, mondván soha nem tudhatod, mikor lesz szükséged arra, hogy saját térképet készíts (jegyezd fel ezeket a *Kalandlapodra*). A térképkészítő ezután visszafordul az asztalához, ahol számolgatni, jegyzetelni kezd. Pár perc múlva feléd fordul, és láthatóan meglepődik a jelenléteden. – Hát te még mindig itt vagy? – kérdi. – Menj csak a dogodra. Nem látod, hogy el vagyok foglalva? Hess!

Ha belépsz a térképkészítő kis termébe, ahová eredetileg is érkeztél, lapozz a 42-re. Amennyiben inkább az Aleph-et elővéve folytatnád az utazást, lapozz a 217-re.

270.

Az Ájtska elmondja, hogy 8 Aranytallért akar jóvátétel gyanánt a lemészárolt jószágért cserébe. Ha nincs nálad ennyi pénz, vagy nem akarsz ilyen sokat fizetni, elfogad egy ékkövet vagy egy nemesfémből készült, gondosan megmunkált tárgyat is: a Fény Gyűrűjét, az Alvás Ékkövét, egy hétágú csillagot formázó talizmánt vagy egy Ezüst Tőrt. Ha ezek közül sem tudsz, vagy akarsz megválni semmitől, a lények ragaszkodnak hozzá, hogy egyikük párbajban vívjon meg veled – lapozz a 223-ra.

Ha fizetsz, húzd le a megfelelő tárgyat a *Kalandlapodról*. Az Ájtskák elégedetten motyognak egymás között, és épp távozni készülnek, amikor egyikük az égre tekint, és ijedtében felsikolt – lapozz a 388-ra.

271.

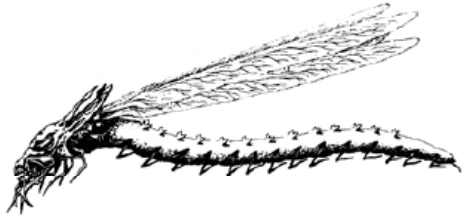
Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Az ébredés és a gyors cselekvés megmentette az életedet. Ahogy előreveted magad, rájössz, hogy a szemek a padló egyik repedésén át figyelnek téged – egy csapóajtó van itt elrejtve, melynek túloldaláról egy késsel felfegyverzett Goblin lép éppen elő. Te azonban már olyan helyzetbe is kerültél, hogy be tudd csapni az ajtót, hátralökve önjelölt gyilkosodat. Ráállsz a bejáratra, és hallgatod a lentről felszűrődő zavart és dühödt csacsogást. A hangok ezután fokozatosan elhalkulnak, majd pedig evezés csobbanó zaja hangzik fel odakintről, amint támadóid üres kézzel távoznak. A Goblin, amelyik megpróbált bemászni a szobádba, elejtette a kését, amikor rácsaptad a csapóajtót. A fegyvert felemelve megállapítod, hogy faragott fanyele és színtiszta ezüst pengéje van. Ha akarod, magadhoz veheted ezt. Mivel nem tudod biztosan lezárni a bejáratot, az éjszaka hátralevő részét ébren töltöd. Lapozz a 40-re.

272.

Lassan haladsz tovább a sötét, sziklákkal teleszórt völgyeken át. A szakadékok falai túlságosan magasak ahhoz, hogy kimászhass rajtuk, de mégis sokkal nagyobb biztonságban érzed magad homályba boruló mélyükön. Ha van nálad élelem, most megállhatsz, és ehetsz, ha akarsz. Egy ideig így botorkálsz, végül egy kőfalhoz érkezel, ami elzárja az utadat. Felpillantva látod, hogy egy hatalmas torony aljába érkeztél. Kőlépcsők indulnak meg a kanyon aljából, ami kecses ívvel vezet a magasba az épület fala mentén. Óvatosan indulsz el rajta, amíg el nem éred az erődítmény túloldalát. Már most is elég magasan vagy, a szakadék takarást adó falai mélyen alattad húzódnak, és nagyon védtelennek érzed magad a minden irányból kíváncsiskodó tekintetekkel szemben, a torony teteje azonban még mindig elég messze van. Előtted a kőfalban egy masszív faajtó nyílik, ami sejtésed szerint az építmény belsejébe vezet. Ha belépsz rajta, lapozz a 199-re. Ha folytatod a lépcsők megmászását, lapozz a 70-re.

273.

A vénasszony hirtelen már nem áll melletted, a körülötted égő tüzek azonban felcsapnak, lángoló falat alkotva, melyen át megpillantod az Orákulum elmosódott alakját. Rendkívül dühösen vizslat, közben pedig kezeivel egy átkot formáz meg. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Nem akarod megkockáztatni a tűz átugrását, de itt maradni sem szeretnél, nehogy a vénség rád bocsásson egy újabb varázslatot, ezért az Aleph-et használva távozol. Lapozz a 30-ra.



274.

Az ajtó végre gombamentes, a rajta lévő reteszt is sikerül kiszabadítani, de már nem látod. A termet fekete, ragacsos, csípős füst tölti meg, szemeid könnyezni kezdenek, tüdőd pedig mérgező párával telik meg. Erőtlenül próbálsz kaparászni a faajtó előtt, és épp amikor végleg összerogynál, a kezed beleakad a reteszbe. Eltolod, belököd az ajtót, átesel rajta, majd gyorsan becsukod magad mögött, és megkönnyebbülten elterülsz a túloldali folyosó padlóján. Nem mondanád különösebben frissnek a levegőt, számodra azonban olyan édesnek és tisztának hat, mint a fagyos hegycsúcsi szél. Miután pihensz egy kicsit, feltápászkodsz a padlóról, és továbbindulsz a járaton. Lapozz a 148-ra.

275.

A Könyvtár minden irányban végtelen hosszúnak tűnik. Akármelyik folyosón indulsz is el, és akármilyen sokáig haladsz is rajta, a folyosók végei a látóhatáron túl elvesznek. Szakadás a könyvek végtelen sorában csak ott van, ahol elszórtan egy másik folyosó vagy lépcső csatlakozik be, hogy egy újabb járatba tereljen. A csendet csak ritkán töri meg lépések vagy beszédhangok távoli visszhangja, de a tulajdonosokkal egyszer sem futsz össze. Esetenként megállsz egy-egy polc előtt, hogy szemügyre vegyél néhány kötetet, de csak nehezen találsz olyat, amit számodra ismert nyelven írtak. Végül egy lépcsősor leküzdése után olyan helyen találod magad, ahová négy folyosó is befut. Minden tájékozódási képességed elveszted, mert ez a kereszteződés igencsak hasonlít arra a helyre, ahová érkezésedkor kerültél, azt a puszta tényt leszámítva, hogy itt nincs Tudakozó pult. A négy folyosó egyikén kell továbbmenned. Lapozz a **164**-re, a **243**-ra, a **298**-ra vagy a **373**-ra.

276.

A fű magasabb, mint amire számítottál, a legnagyobb szálak bőven a fejed fölé érnek, és olyan vastagok és masszívak, mint egy kisebb facsemete. Ahogy kardoddal utat vágsz magadnak, dobogó paták és recsegő növények hangja üti meg a füledet, a következő pillanatban pedig felbukkan az állat, ami egyenesen feléd rohan! Egy Kolipod az, egy hatlábú, rovarra emlékeztető lény, melynek masszív kitinpáncélja van, mérete és viselkedése azonban inkább egy feldühödött bikára emlékeztet. A rettegő lény semmivel sem törődve vágtat előre. Ha megpróbálod leszúrni a kardoddal, lapozz a **160**-ra. Ha puszta kézzel ragadnád meg, és próbálnád meg a földre gyűrni, lapozz a **364**-re. Ha elugranál az útjából, lapozz a **75**-re.

277.

Markodba veszel egy keveset a folyadékból, és a szádhoz emeled. Jól sejtetted, ez tényleg víz, méghozzá a legfrissítőbb, amihez valaha is szerencséd volt, ráadásul nem csak a szomjadat oltja. Hamarosan teljesen felfrissültnek érzed magad, készen rá, hogy bármivel szembenézz. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékre. Lapozz a **20**-ra.

278.

A fogadós kardja remek fegyver, a férfi azonban nem nevezhető jó harcosnak. Küzdj meg vele a hanyatló alkonyban.

Fogadós	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

Ha végzel vele, lapozz a **97**-re.

279.

A várárok felét átugrani ideális körülmények között is elég nehéz lenne. Egy ingó, mocorgó sziklárol szinte lehetetlen. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, épp ahogy összegyűjtenéd minden erődet az ugráshoz, az ajtó a szája felé rántja a nyelvét. Ennek eredményeképp hirtelen eltűnik alólad a talaj, melyről elrugaszkodtál volna, és rendkívül esetlenül az árokba zuhansz. Néhány pillanatig még tehetetlenül csapkodsz a felszínen, de végül örökre elnyelnek a ragyogó, kék hullámok.

280.

A Horog feladata a hajón élő lények felügyelete. Arra van programozva, hogy a ketrecben tartott lényeket gondozza, és ha valamelyik véletlenül elszabadul, akkor elkapja. Ami őt illeti, te is csak egy ilyen kiszökött állat vagy, akit be kell zárnia a helyére. Rendkívül gyorsan mozog, nem tudsz kitérni előle, ráadásul teleszkópos karjait már feléd is nyújtja.

A lény feje felé fordítod az *Oltó* tölcsérét, és meghúzod az elsütő kart, a várt lángok vagy lövedék helyett azonban csupán valamilyen krémes folyadék tör elő a fegyverből, ami ugyan beborítja ellenfeledet, de különösebben nem okoz benne kárt, még csak le sem lassítja. Átkozódva félreveted magad a kapálózó végtagok elől, ám ahogy ezt teszed, észreveszed, hogy ellenfeled mozdulatai sutábbá váltak. A szoba legtávolibb sarkába hátrálsz, és figyeled, amint a különös folyadék beszivárog a teremtmény mechanikus belsejébe, és megőrjíti őt. A bestia vadul kalimpálva nekiesik a fémszekrénynek, pár másodpercig még vonaglik, végül szikrákat szórva lelassul, és mozdulatlanná válik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz az 55-re.

281.

Miután bármelyik pillanatban újabb adag emésztőnedv fröccsenhet elő a bestia szájából, gyorsan előkeresed a zsákodból a gömb alakú térképet. Szemeid már hozzászoktak a félhomályhoz, így sikerül pontosan becéloznod a lény torkát. Húzd le a térképet a *Kalandlapodról*, majd dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **154**-re; ha nagyobb, lapozz a **165**-re.

282.

Egy öregembert pillantasz meg az udvar túlsó végében, aki épp az egyik erkély korlátján támaszkodik. – Üdvözöllek – kiáltja, miközben barátságosan integet feléd. – Semeion vagyok. Sokan csak úgy ismernek, a Kriptológus, mivel a jelek és szimbólumok értelmét kutatom. Szép munka volt, hogy eljutottál a legbelső udvaromba. Ha beszélni szeretnél velem, indulj csak el az erkélyem alól induló lépcsősoron. Az út hosszabb, mint amilyennek látszik, mivel a lépcsők furán csavarodnak, de várni foglak. – Ha elfogadod a meghívást, lapozz a **260**-ra. Ha azonban úgy érzed, hogy már elég sok időt vesztegettél el, elővesszed az Alephet, belepillantasz a mélyében úszó ezernyi képbe, és hagyod, hogy beborítson, és máshová vigyen, lapozz a **234**-re.

283.

A gömböt elővéve a zsákodból belebámulsz a mélyébe. Azonnal megszédítenek a széles láthatárok, melyek az Aleph belsejében kavarognak. Mindegyik elképesztően apró és mégis tökéletesen valóságos. Minél hosszabban figyelsz, annál több részletet sikerül kivenned: embereket és szörnyeket, egyszerű falusiakat és csillogó városokat, hullámzó szántóföldeket és ragyogó bolygókat. Érzed, amint az Aleph beborít, és az egyik világba ránt. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros szám lett, lapozz a 180-ra. Amennyiben páratlan számot dobtál, úgy lapozz a 171-re.

284.

Az elmédben kiabáló hang képtelen előtérbe jönni. Szemeid előtt tovább táncolnak a drog keltette látomások, miközben Nekromon meghúzza a szíjakat, amik a pulthoz rögzítenek. Halálodban még az az apróság sem vigasztal, hogy egyetlen porcikád sem vész kárba: a tudósnak a tieidhez hasonló, erős végtagokra és szervekre van szüksége a szörnyéhez, amit a szomszéd teremben épít.

285.

Úgy érzed, évek óta járod már ezeket az árnyas folyosókat, melyek oly gyakran kanyarodnak el jobbrabalra, hogy már azt sem tudod, merre áll a fejed, végül azonban napfényt pillantasz meg. A járat végében lévő nyíláson átlépve egy négyzet alapú udvaron találod magad. A magas falak alkotta kéményen át némi világosság hatol be, mely fénybe borítja az itt álló, magányos fát. Gyanakodva megkerülöd azt, de nagyon úgy tűnik, hogy nem lakja semmiféle fenyegető bestia. Leülsz a mellette lévő padra, és elolvasod a tövéhez döfött kis táblát:

Semeion hat udvarából
Kettőn megpihenhetsz.
Az ágak alatt elmélkedhetsz,
A szökőkútban gyönyörködhetsz.
Semeion kapujában jókora kőtömb áll.
Idézd fel ekkor a szökőkutat és fát.
Kellemes helyzetük felfedi
A kulcs nyitját.

Szökőkútnak nyomát sem látod itt, feltételezed, hogy az egy másik helyen lehet. Megpihensz hát egy kicsit, és ha van nálad némi élelem, abból is fogyaszthatsz. Ezután úgy döntesz, hogy továbbállsz. Az egyik továbbvezető ajtónyílás fölé a kör és háromszög szimbólumot vésték, így e felé fordulsz. Melyiken mész tovább?

Az előtted lévőn?	Lapozz a 206-ra.
A mögötted lévőn?	Lapozz a 257-re.
A bal oldalin?	Lapozz a 78-ra.
A jobb oldalin?	Lapozz a 317-re.

286.

Kezedet az ajtólapra helyezed, és belököd, de az nem moccan. Eltökélted, hogy márpedig itt belépsz, ezért vállal próbálsz nekirontani, erre azonban a bronz kopogtató fejbe kólint! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Miközben a földre rogysz és fájó fejbúbodat lapogatod, hallod, amint a mély hang ismét megszólal. – Ön egy harcos, az emberek fajából. Nyolc Arannyal rendelkezik. Kérem, helyezzen be négy Aranyat a nyílásba, majd fáradjon beljebb. – Ha kifizeted a kért összeget, majd ismét megpróbálsz benyitni, lapozz a 147-re. Ha felhagysz a fájdalmasnak bizonyult próbálkozással, és inkább kiút felé nézel, lapozz a 27-re.

287.

Előugrasz a bokor takarásából, és sikerül még az előtt lecsapnod a teremtményre, hogy az észrevenne téged. Azonban bár kardod pengéje több kemény pikkelyt is megrepeszt, a lény maga sértetlennek tűnik. Feléd fordul. Egy Szilika Kígyó néz veled farkasszemet, egy rendkívül veszedelmes ellenfél. Üveges pikkelyek borítják egész fejét és testét, rendkívül gyorsan mozog, agyarakkal teli pofájával feléd kap, miközben savat köp, ami mindent szétmar, amihez csak hozzáér.

Szilika Kígyó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 11

Minden Harci Kör végén, miután lejátszottad a szokásos küzdelmet kardod és ellenfeled fogai között, határozd meg ismét mindkettőtök Támadóerejét. Ha te nyered ezt az összecsapást, vagy ha megegyezik a két érték, sikerült elkerülnöd a savat, amit a bestia köp, ha azonban elveszted, akkor telibe kap a sugár, és további 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha valamelyik Kör kimenetelét a vakszerencsére bíznád, lapozz a 110-re. Ha a negyedik Harci Kör végén még életben vagy, lapozz az 50-re.

288.

Az ajkaidhoz emeled a sípot, és lágyan belefújsz. Disszonáns hangok törnek elő belőle, de a hatás így is azonnali. A Szilika Kígyó oldalra fordítja hatalmas fejét, mint egy kutya, aki a mestere szavára figyel. Ahogy folytatod a játékot, hosszú testét körbe tekeri, majd elalszik. Nem mered abbahagyni a zenélést, így osonsz el, lábujjhegyen, a pikkelyes szörnyeteg mellett, majd tovább a fellegvár irányába. Lapozz a 336-ra.

289.

Kirúgod az ajtót, megragadod a zsákod, és kiugrasz a szekérből, egyenesen az alattad suhanó, gödrös kőútra. Dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, fájdalmasan a közeli sövényhez mászol, és megvizsgálod a zsákod tartalmát. Csodával határos módon semmi nem tört össze – nyersz 1 SZERENCSE pontot –, ráadásul valami hihetetlen módon hozzád került az Idéző egyik kis, kör alakú kártyalapja is, melyre egy magas, fekete köpenyes, világító botot tartó alak alá a *Marvip, a Mágus* szöveg van írva. A lap alakja az Aleph-re emlékeztet, ezért úgy döntesz, hogy megtartod. Mivel teljesen egyedül vagy az út mellett, és nem látsz sem embert, sem települést a közelben, úgy döntesz, hogy a gömb segítségével továbbállsz. Lapozz a 63-ra.

290.

Megnyomod a mintázat jobb szemét, de nem történik semmi – bár meg mernél esküdni rá, hogy a talaj mintha megremegett volna egy kicsit. Ha meg akarod nyomni a másik gombot is, lapozz a 95-re. Ha inkább visszatérnél az előző udvarba, lapozz a 122-re.

291.

Rendkívül betegnek és kimerültnek érzed magad. Minden tagod sajog. Köteleket érzel a csuklódba és a törzsedbe vágni. Nagy nehezen kinyitod a szemeidet.

Egy kör alakú torony tetején vagy, egy oszlophoz kötöztek, ami a kis terem legszélén áll és a tetőt tartja. Ahogy szétnézel, megállapítod, hogy hozzád hasonlóan szinte mindegyik mellett egy rab sínylődik. Te vagy az egyetlen ember: Elf nők, kétéltű Vászkinek és négylábú, bogárszerű Ájtskák vesznek körbe. A helyiség szélén futó mellvéden Fekete Árnyak ülnek, kettő pedig közvetlenül a lábad előtt guggol, és a zsákod tartalmát vizsgálja éppen át. Összeszorul a szíved, amikor rátalálnak az Aleph-re és izgatottan csacsogni kezdenek egymás között. A jelek szerint azonban ez vagy nem érdekli őket, vagy nem merik megtartani, ugyanis végül a lábad elé hajítják a többi tárgyad közé. Miután meggyőződnek róla, hogy minden rabjukat szorosan tartja a kötél, a levegőbe emelkednek és felröppennek, egyre magasabbra szállva, egy szirtfal irányába, ami még ennek a szédítően magas toronynak is fölébe emelkedik. Mikor már apró pöttyé zsugorodtak, elkezdesz tekeregni, de bármennyire is igyekszel, nem tudsz megszabadulni a csapdából, továbbá sem a kardodat, sem a zsákodat nem éred el. Lehangoltan végignézel a kipakolt dolgaidon. Ha van köztük egy üveggömbbe zárt játékbohóc, lapozz az 56-ra; ha nincs, lapozz a 205-re.

292.

Követed a kanyargó alagutat, melyből több oldalfolyosó is leágazik, te azonban szakadatlanul mész tovább. Hamarosan azonban teljesen eltévedsz a föld alatti alagútrendszerben. Végül fényt pillantasz meg.

293

Egy ajtó résein sárga fény ragyog át. Egy kis, dolgozószobának berendezett helyiségbe érkezel. Nagy ívben elkerülöd a padlónak azt a részét, melyet misztikus szimbólumok borítanak be, és a vidáman recsegő kandallóhoz lépsz, ezzel azonban sikerül felébresztened azt a vörös köpenyes vénasszonyt, aki az egyik karosszékben alszik. Rémülten néz rád, majd dadogva kinyögi, hogy nem lenne szabad itt lenned. Igyekszel megnyugtatni, hogy nem akarsz ártani neki, és lassan megnyugszik. Elmondod neki, hogy Syzuk, a Pusztító elől menekülsz, mire elmosolyodik. – Idd meg ezt – mondja, miközben egy üvegből egy óntálkába tölt valami fura, barna, sűrű folyadékot. – Visszaállítja az erődet és megnyugtatja az idegeidet. – Beleszagolsz az italba. Kellemes illatot áraszt, ami hasonlít a zöldséglevesre, így felhajtod. A vénasszony – Glund Főpapnője – nem hazudott: 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Ráadásul el is lazít, és nagyjából egy percen belül teljesen meg is bénít! A nő Csontharcosokat szólít magához, akik leütnek, és magukkal cipelnek. Lapozz a 215-re.

293.

Dobj egy kockával! Az eredmény azon percek számát jelenti, amennyit az egyre kétségbeesettebb kijárat-kereséssel töltesz. Ez idő alatt tucatnyi Árnyfióka vesz körül a sötétben, ugrik a testedre és szívja a véred. Minden kereséssel eltöltött perccel vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha sikerül addig életben maradnod, hogy megtaláld a kijáratot, rájössz, hogy innen nem csak egy, hanem két folyosó is vezet tovább. Tapogatózva teszel meg néhány lépést mindkettőben, mielőtt eldöntenéd, hogy melyiken indulj tovább. Mindkettő elég keskeny, de járhatónak tűnnek. Ha azon indulsz el, ami lejteni kezd, lapozz a 196-ra. Ha azt választod, ami emelkedik, lapozz a 258-ra.

294.

Előbukkansz rejtekhelyedről. Az Erdei Elfek döbbenten rád pillantanak. Ha nálad van a harci szekérről szerzett rúnatárcsa, melytől rettegnek az Elfek, és most felmutatnád, lapozz a 313-ra. Ha – remélve, hogy a lények barátságosan közelednek majd feléd – üdvözlöd őket, lapozz a 150-re.

295.

Ez a lépés megmenti ugyan az életedet, Drawenna azonban elveszti a játszmát. Támadhatod elölről a fekete harcost, ő azonban egyszerűen hátat fordít neked. Két fehér társad végez ugyan a közéjük ragadt feketével, ezt követően azonban a feketéken van a támadás sora. Lapozz a 228-ra.

296.

A legközelebbi oszlophoz egy Elf nőt kötöztek. – Nem tudom, ki vagy mi vagy, idegen – mondja gyenge hangon –, de ha tudsz, kérlek, eressz szabadon minket, és segíts nekünk megszökni. – Ahogy átvágod a kötelékeit, megkérded tőle, miért fogták el őket. – A Fekete Árnyak minden torony tetején rabokat tartanak – válaszolja. – A vérünket szívják élelem gyanánt. Ez a torony az éléskamrájuk, és hamarosan visszatérnek, hogy ismét lakmározzanak. Gyorsan, szabadítsd ki a többieket is! – Hamarosan egész szép kis szedett-vedett csapat áll előtted, akik mind alig várják, hogy eltűnhessenek innét. Ha a kinti, veszedelmesebb lépcsősoron próbálod levezetni őket, lapozz a 14-re. Ha inkább a padló közepén lévő csapóajtón át indulnátok le, lapozz a 192-re.

297.

Az ajtónyílás valódi, a lépcsők azonban csupán illúziók, melyek egy széles szakadékot rejtenek a sziklában, és amibe belezuhansz. Kalandod itt véget ér.

298.

Úgy érzed, mintha már órák óta bolyonganál a könyvekkel megrakott, magasba nyúló polcok között, végül döbbenten megtorpansz: végre ráleltél egy ajtóra, ami szolidan bújik meg a falon. Résnyire nyitva van, és halk motyogást hallasz a túloldaláról. Az ajtólapon egy jókora táblát látsz a következő felirattal:

BESOROLÁSI OSZTÁLY
BELÉPNI TILOS!

Ha belépsz, lapozz a 11-re. Ha inkább visszatérsz a korábbi elágazáshoz, és egy másik irányba indulnál el, válassz az irányok közül: **164, 243, 373.**

299.

Szerencséd van, valaki meghallotta a kiáltozásodat. Valami leesik melletted: egy feltekercselt kötél az, ami zuhanás közben kiegyenesedik. Megragadod, a karod köré tekered, és tehetetlenül lógni kezdesz rajta. Rovarügyességű Ofidiánok szaladnak le a meredek falon, és félig rángatva, félig cipelve felvisznek a barlangjukhoz. A bejáratnál erősen megkötöznek a kötéllel, amivel az imént megmentették az életed. Két folyosót látsz a sötétbe továbbvezetni. A bal oldalin indulnak el veled, és hamarosan egy jókora üregbe értek, ami tele van kipányvázott Szilika Kígyókkal, melyek mindegyike mellett több hasonló lény áll őrt. Lapozz az 53-ra.

300.

A Szellemvadászok rád találtak! Az első szörnyeteg feléd fordul, és hatalmas, összetett szemében megpillantod ezernyi tükörképedet, közben két másik társa is elkezd alakot ölteni. Megpróbálsz elmenekülni, az első azonban egy bogárszerű ugrással előtted terem. Azonnal körbevesznek. Kétségbeesetten feléjük csapsz, ütésednek azonban semmi hatása nincs ezekre a természetfeletti lényekre. Karmuk felszántja a testedet, csápjaik a végtagjaid köré tekerednek. Utolsó gondolatod az, hogy kalandodnak és életednek itt most vége.

Ha van nálad egy agyaggolyó, amiben zörög valami, lapozz a 325-re; ha nincs nálad ilyen, lapozz az 54-re.

301.

Nemsokára ott állsz Groundel mellett, összebilincselt lábakkal. – Sajnálom – mondja a vén Elf. – Nem akartalak belekeverni. Most már mindkettőnknek végünk. – Megkérded a férfit, hogy ha képes volt megidézni téged erre a helyre, nincs-e hatalma kijuttatni innen titeket. – Teljesen kimerített az, hogy téged idehozzalak – mondja lemondó sóhajjal, és közben aggódóan feltekint az óriási, lebiggyesztett ajakra, ami fölétek emelkedik. – És most Vacavon halált hoz ránk. A víz, ami a szájából folyik, mérgezett. Amint ránk hullik, azonnal szétrohasztja a húsunkat. Semmi nem védhet meg minket a zuhanytól.

Ha van nálad egy üvegcse Szikkasztó, és meg akarod azt osztani Grondellel, lapozz a 71-re. Ha van nálad egy esernyő, lapozz a 144-re. Ha sorsára akarod hagyni az Elfet, és az Aleph segítségével elmenekülnél innen, lapozz a 377-re. Ha nem teszel semmit, csak láncba verve várszt türelmesen, lapozz a 166-ra.

302.

Amint átléped a küszöböt, vacogni kezdesz. Olyan hideg van itt, mint a legfagyosabb téli estén, a hatalmas kocka pedig, amit kintről láttál, gyakorlatilag egy tömör jégkocka. A közepébe tekintesz, ahol egy sötét, humanoid alakot pillantasz meg. Egy gúnyos feliratot is látsz mellette: „*Itt őrizzük Globus egyik ellenségét – csodáld Hatalmát és Fenségét!*" Észreveszed, hogy a kocka felszíne még vizes, és amikor hozzáérsz, jégszilánkok esnek le róla. Úgy tűnik, épp most fagyott meg a kalicka, és könnyedén el tudnád olvasztani, ha lenne nálad valami, ami hőt ad le. Ha van nálad egy Fénygyertya vagy egy Hőkard, és ezek segítségével kiszabadítanád az odabenn lévő lényt, lapozz a **376**-ra. Ha inkább elhagynád ezt a termet, és az előcsarnokból nyíló másik, sötét ajtónyíláson indulnál tovább, lapozz a **118**-ra.

303.

Utasítod az E6-on álló társadat, hogy lépjen a D6-ra, aki elfogadja a döntésed. Ezután feléd fordul. Az E5-ön álló alak hirtelen rájön, hogy kettőtök között áll, és tehetetlenül forog jobbra-balra, próbálva úgy állni, hogy a páncélja mindkettőtök támadását kivédje. Mintha csak saját akarata lenne, a kezedben lévő lándzsa vízszintesbe fordul, és többször is lecsap a fekete katonára, miközben társad is ugyanígy cselekszik. A fekete paraszt azonnal meghal. A fehér oldal nem tud több sikeres támadást végrehajtani. Ideje, hogy a feketék lépjenek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **228**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **32**-re.

304.

– Globus alattvalói vagyunk, de gyűlöljük őt – visítja az Ájtskák vezetője. – Minden évben egyre arcátlanabb sarcot követel, förtelmes bestiái rettegésben tartják a csordánkat és törzsünk népét. Semmit nem tehetünk ellene, mert nem tudjuk megmászni a sziklafalat. Csupán annyit tehetek, hogy némi információval szolgálok neked, ami talán a segítségedre lesz. Azon sziklák teteje e világ második szintje. Kerüld el a Fekete Árnyak tornyait, inkább tarts az Ofidiánok, a Szilika Kígyók tartóinak barlangjai felé. Nem fognak tárt karokkal várni, hisz ők is Globus teremtményei, de kevésbé veszedelmesek, mint az Árnyak. Ha tudsz, lopj el egyet a pánsípjaik közül, ez a hangszer ugyanis képes irányítani az állatkáikat. E fölött találod a harmadik szintet, a Kristály Kertet, mely oly gyönyörű, mint amilyen halálos, és amit szintén Szilika Kígyók védenek. A Kert közepén találod majd meg az Üvegvárat, ahol Globus él és szövi a terveit. Ez a hely kell, hogy a célod legyen.

Ahogy a lény befejezi a beszédet, az egyik Ájtska felpillant az égre, majd ijedtében felsikolt. Lapozz a 388-ra.

305.

A napfény felé sétálva átlépsz egy szemöldökfa alatt, melyre a kör és háromszög motívumot festették, és az útvesztő bejáratánál találod magad. Körbesétálsz a kiszögellésen, de nem találsz utat sem lefelé, sem felfelé. Ekkor megpillantasz egy nagy, lapos tetejű követ, melyet egy különös véset borít – a labirintus térképe! Mind az ábra, mind pedig a vers megtalálható a könyv elejében. Ha van nálad papír és ceruza, készíthetsz az ábráról egy másolatot, hogy azt magaddal vidd az útvesztőbe – ez esetben bármikor visszalapozhatsz a könyv elején látható rajzhoz, hogy odabenn járva is megvizsgáld azt. Ha ezek nincsenek nálad, most megpróbálhatod memorizálni, ám amint belépsz a labirintusba, többé már nem nézheted meg. Ezen kívül egy kis csomagot is megpillantasz, melyet kinyitva egy adag élelemre lelsz. Ha ezt elfogyasztod, 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat nyered vissza. A csomagoláson a következő feliratot olvasod: *Semeion lakására nem könnyű ráakadni. Ha a megvilágosodást keresed, tégy ismét próbát, utazó.*

A nap magasan jár már az égen, és úgy érzed, meg kell kicsit pihenned itt a jó melegben. Hamarosan elbóbiskolsz, és mély álomba merülsz. Átalszod az éjszakát, és másnap hajnalban ébredsz csak fel ismét, mikor a nap már bőven a legmagasabb hegy csúcsa fölé emelkedett. Ha újra megpróbálsz behatolni Semeion útvesztőjébe, lapozz a 149-re. Ha nem, úgy más választásod nem lévén elővészed az Aleph-et, és belepillantasz a mélyében úszó ezernyi képbe, és hagyod, hogy beborítson, és máshová vigyen – lapozz a 234-re.

306.

A katonák Ofidiánok, és hamarosan rájössz, hogy képesek irányítani a Szilika Kígyókat. Két alak melléd áll, a többiek pedig körbeveszik a csapdába esett lényt, ami ennek ellenére sem nevezhető ártalmatlannak, tovább köpködi ugyanis a maró folyadékot, ezúttal a páncélos teremtményeket megcélozva. Nagyon úgy tűnik azonban, hogy ezzel semmire nem megy, a lé ugyanis ártalmatlanul folyik le az üveglemezeken, a katonák pedig a legkevésbé sem foglalkoznak a dühödt köpetekkel. Az egyikük leemeli az övén lógó pánsípot, és játszani kezd. Nem hallasz ki belőle értelmezhető dallamot, a Szilika Kígyó mégis megnyugszik tőle. Abbahagyja a köpködést és a vergődést, az Ofidiánok szájkosarat helyeznek pikkelyes pofájára, és összekötözik átlátszó szárnyait. Ekkor az egyik melletted álló őr előrelép, hogy segítsen a társának, magára hagyva téged a másikkal. Úgy tűnik, nem lesz ennél jobb alkalmad a menekülésre. Ha megpróbálsz kereket oldani – és ezzel egyidőben végezni a strázsáddal –, lapozz a 327-re. Ha inkább nyugton maradsz, lapozz a 133-ra.

307.

A Szellemvadászok rád találtak! Ahogy az első szörnyeteg feléd fordul, és megpillantod ezernyi tükörképed a bestia hatalmas összetett szemében, két másik ölt sebesen alakot. Megpróbálsz elmenekülni előlük, egyikük azonban bogárszerű ugrással elállja az utadat. Bekerítettek. Kétségbeesetten csapsz feléjük a fegyvereddel, csapásod azonban hatástalan ezekkel a természetfeletti lényekkel szemben. Karmaik végigszántanak a testeden, csápjaik a végtagjaid köré tekerednek. Rémülten felkiáltasz, majd elájulsz. Utolsó

gondolatod az, hogy küldetésed és életed itt véget ér. Dobj három kockával, és az eredményt vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha valami csoda folytán még mindig életben vagy, magadhoz térsz. Minden csontod és izmod sajog a fájdalomtól. Túlélted a Szellemvadászok támadását, de fogalmad sincs róla, hová hoztak. Lapozz a 392-re.

308.

Semeion felkísér egy újabb fura lépcsősoron, mely egy polcokkal telezsúfolt, hosszú terembe érkezik. Elmondja, hogy ez a könyvtára, te azonban egyetlen könyvet sem látsz benne, csupán lapos, sima fémhengereket, melyek közül leemel egyet, és az egyik magas, keskeny szekrény közepén lévő kis korongra helyez. A korong valójában egy forgóasztal, amit a lábával hajtani kezd, és közben az egyik ujját óvatosan hozzáérinti. Végül abbahagyja, amit csinál, és feléd fordul. – Nem tudok valami sokat Globusról – mondja. – Egy Főmágus, a varázslatok nagyhatalmú értője. Ziggurat világa az otthona, melynek a legfelsőbb szintjén él, egy jól őrzött fellegvárban. Ezt a Kristály Kert veszi körbe, ami gyönyörű, de ugyanakkor halálos is. Van egy titkos járat, ami a Kert alatti szintről indul az erődítménybe. Még egy dolog. A szerencsének köszönhetően ez a hely egyike azoknak, amik folyamatos éteri kapcsolatban állnak a Teloptikonnal. Ez egy olyan szerkezet, aminek a segítségével be tudom látni anélkül, hogy bárhová is el kelljen mennem. Szeretnél vetni egy pillantást Globus otthonára? Vagy esetleg a Szellemvadászokra?

Ha meg szeretnéd próbálni használni a Teloptikont, lapozz a 332-re. Ha már kezded unni a férfi üres szavait, és mielőbb távoznál, lapozz a 23-ra.

309.

Ajkadhoz emeled a Kürtöt, és belefújsz. Már az első felharsanó hang is bőven elég ahhoz, hogy a lények, amik rátok akartak támadni, ijedten szétszéledjenek, mint levelek a szélviharban. A hang azután sem halkul, hogy kifogy a levegő a tüdődből, és elemeled a hangszert a szádtól, sőt, egyre erősödik. A Fekete Árnyak zavartan, sietve repülnek vissza a magasba, és hamarosan mindannyian eltűnnek a messzeségben. A kürtszó végül elhal. Az Ájtskák feltápászkodnak a földről, és miután magukhoz térnek a döbbenettől, elárasztanak a hálájukkal. Ezután sietve távoznak, hogy összetereljék a szétszéledt Kolipodokat, vezetőjük azonban előtte megkér rá, hogy maradj itt, hogy később meg tudja hálálni a segítségedet. Hamarosan vissza is tér, és ajándékul egy nagy szelet mézeskalácsot (ami elfogyasztva 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat adja vissza), illetve egy díszes hüvelyű kardot ad neked. Elmondja, hogy a fegyver egy Hőkard. Ha előrántod, azonnal felhevül a pengéje, de az éle nem csorbul ki. Valahányszor eltalálod ezzel az ellenfeledet, a megszokott 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebeket okozol rajta. Miután megköszönöd az ajándékot, visszatérsz a sziklafalra induló szerpentin lábához. Lapozz a 12-re.

310.

A függönyön át egy sötét és keskeny járathoz érkezel, ami végigfut az egész szekéren. Hallod, amint a túloldalon az Idéző utasításokat suttog a segédjének. – Felice! – sziszegi alig hallhatóan. – Vidd a harcost a lánnyal együtt a hátsó szobába, majd menj előre. Én egy ideig még elszórakoztatom ezeket a parasztokat néhány olcsó trükkel. Amikor elkiáltom magam, csapj a lovak közé, és kereket oldunk. – A macskanő egyetértően dorombol, majd elhúzza maga mögött a függönyt, és csatlakozik hozzád. Az egyik ajtó felé mutat, majd afelé kezd noszogatni. Ha hagyod, hogy bekísérjen a helyiségbe, lapozz a **24**-re. Ha megveted a lábad, és felveszed a harcot a nővel, lapozz a **236**-ra. Ha a függöny felé rohanva a tömegen át próbálsz meg inkább kereket oldani, lapozz a **361**-re.

311.

A várárok felét átugrani ideális körülmények között is elég nehéz lenne. Egy ingó, mocorgó szikláról szinte lehetetlen. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, épp ahogy összegyűjtenéd minden erődet az ugráshoz, az ajtó a szája felé rántja a nyelvét. Bár a mozdulat célja eredetileg az lett volna, hogy kirántsa alólad a talajt, ehelyett plusz löketet ad az ugrásodhoz, és épp akkor esel rá a kőhíd végére, ahogy az eltűnni készül a kapuban. Megbotlasz, elesel, és kis híján a folyadékba csúszol, de végül sikerül visszanyerned az egyensúlyodat, megragadod a kőpárkány szélét, melyben valahogy sikerül megkapaszkodnod. Bejutottál az Üvegvárba. Lapozz a **189**-re.

312.

Boldogan hajtod fel a sört. Nem sokkal később mély, önkívületi álomba zuhansz, melyből még akkor sem riadsz fel, amikor két Goblin hatol be a szobádba egy titkos csapóajtón át. A fogadóról szóló helyi legenda igaz: a fogadós eladja vendégeit az emberevő bestiáknak. Kalandod itt véget ér.

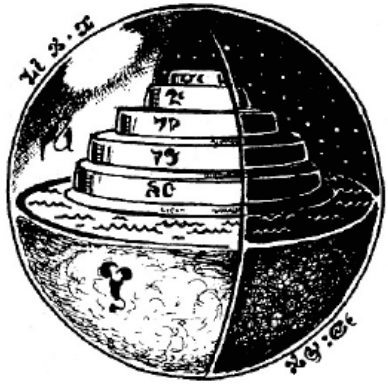
313.

Előveszed a tárcsát, és az Elfek felé emeled a rúnákkal borított oldalát. A lények csak egy pillantást vetnek rád, de már ez is elég ahhoz, hogy rettegve rohanjanak vissza az erdő rejtekébe. Figyelmedet most már a fogságba ejtett lény felé fordíthatod. Lapozz a 125-re.

314.

– Én vagyok az Orákulum – mondja rekedtes hangján a vénasszony –, te pedig egy harcos vagy, aki veszedelmes küldetést vállalt el. Érzem, hogy súlyos terhet cipelsz, és hogy kegyetlen, kíméletlen teremtmények üldöznek. De mindezzel már te is tisztában vagy. Kérdezz valamit, amit nem értesz, és talán választ fogok tudni adni.

A napsütéses parkban történtek és a barlang hirtelen felbukkanása miatt kicsit ugyan döbbent vagy még, de dadogva azért beszámolsz a nőnek az eddigi eseményekről, végül megmutatod neki a Harci Kürtöt is. – Néhány dolgot elmondhatok, előtte azonban fizetned kell, arannyal! Két Aranytallérba kerül az Orákulum szava! – A követelés meglepetésként ér. Ha átadod neki a kért összeget, húzd le azt a *Kalandlapodról*, majd lapozz a 111-re. Ha nem akarsz, vagy nem tudsz fizetni, lapozz a 273-ra.



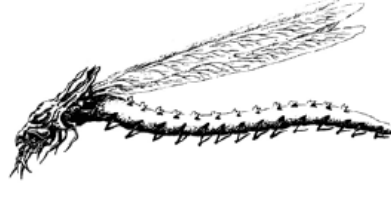
315.

Visszatartott lélegzettel lépegetsz tovább. Sikerül anélkül eljutnod a tizenkilencedik fokig, hogy akár csak egy apró remegést is éreznél. Rendkívül gondosan átléped a huszadikat, még véletlenül sem hozzáérve, és a huszonegyediken landolsz. Semmi nem történik, így magabiztosan mész tovább, de mivel nem tudhatod, hogy pontosan hány trükkös lépcső van, a biztonság kedvéért átlépsz a harmincharmadik, az ötvennegyedik, a nyolcvannyolcadik fölött is. Több száz fokot mászol meg, eléggé kimerít az agymunka, hogy mindig kiszámold, mikor kell ugranod. Végül azonban elérsz a lépcsősor tetejére, és egy csapóajtón kilépve egy pincében találod magad. Halovány fény árad le egy plafonon lévő fémrácson át. Az egyik fal mentén lépcsősor vezet egy ajtóhoz, amin át sejtésed szerint a következő emeletre lehet jutni. Idelenn mindenfelé korsókat látsz, melyek nagyjából olyan magasak, mint te vagy. Ha meg akarod nézni, mi van ezekben, lapozz a 355-re. Ha inkább késlekedés nélkül továbbindulnál, lapozz a 189-re.

316.

A térdedre rakod a csomagot, és a vásznat kibontva egy fénylő gömböt találsz benne, ami alig nagyobb, mint az öklöd. Első pillantásra úgy tűnik, üvegből készült és teljesen átlátszó; de mikor belebámulsz, rájössz, hogy valójában semmiből sincs – vagyis éppen hogy túl sok mindenből, számolatlanul sok mindenből. Óceánokat, sivatagokat és városokat, napokat, holdakat és csillagokat, állatokat és embereket pillantasz meg benne, és még sok minden mást, ami számodra ismeretlen. Ahogy egyre mélyebbre hatol a tekinteted benne, a gömb kitágul, mígnem már teljesen körülvesz téged, majd ismét összezsugorodik eredeti méretére, és te többé már nem Neuburg külterületén vagy.

Egy óriási épületbe kerültél. Minden oldalról folyosók nyújtóznak a messzeségbe, ameddig a szem ellát. Minden falat a padlótól a mennyezetig polcok szegélyeznek, és minden polc telis-tele van könyvekkel. Előtted egy asztal áll, felette két tábla függeszkedik. Az egyikre a *CSENDET!* feliratot írták, ami teljesen felesleges, mert egyébként sem hallani egy kukkot sem. A másikon a *TUDAKOZÓ* felirat díszeleg. Egy kicsiny bronzcsengettyű hever alatta az asztalon. Visszacsomagolod a különös gömböt a vászonba, majd a zsákod mélyére rejted. Ha most felkerekedsz, hogy átkutasd ezt a furcsa épületet, lapozz a 275-re. Ha megrázod a csengőt, lapozz a 6-ra.



317.

A folyosón sétálva semmi nem történik, míg el nem érkezel egy elágazáshoz. Egy apró, négyzet alapú teremben állsz, melynek három falából egy-egy ajtónyílás nyílik, a negyedik pedig masszív fal, melyen a következő véset olvasható: „*Oly közel Semeionhoz, ám hosszú út áll még előtted.*" A kört és háromszöget viselő nyílás felé fordulsz. Merre mész tovább?

Az előtted lévőn?	Lapozz a **101**-re.
A mögötted lévőn?	Lapozz a **285**-re.
A bal oldalin?	Lapozz a **206**-ra.

318.

Végül eléred a lépcsősor tetejét, ahol a mellvéden lévő résen át sikerül belépned a torony legfelső emeletét alkotó, járólapokkal borított padlójú termébe. Körben kőoszlopok emelkednek fel, melyek a torony tetejét tartják. Ezek legtöbbjéhez rabokat láncoltak. Egyikük sem ember. Látsz azonban egy Elf nőt, egy hüllőszerű Vászkint és egy négylábú, bogárszerű Ájtskát. Ahogy óvatosan lépdelve elindulsz, körülötted a rabok csodálkozva felemelik a fejeiket. Lapozz a **296**-ra.

319.

A nagydarab férfi láthatóan kedélyes, ám nem ereszti el a fegyvere markolatát. – Üdvözöllek, idegen, a Kísérteties Vendég Fogadóban – kiált feléd zengő hangon. – Ne riasszon meg a név, ez csak egy kis vicc! Ismered ezt a vidéket? Akkor biztos te is hallottad a mendemondákat. Az emberek szerint kísértetek járnak erre, és éjszakánként emberek tűnnek el. Ha engem kérdezel, ezek csak dajkamesék. Egy szavukat se hidd el. Akárhogy is, kilométereket kell gyalogolnod, ha másik fogadóban akarsz megszállni, szóval nincs sok választásod. Reggel majd a révész átvisz a folyón. Most pedig nyomás befelé, az emeletre. Van is egy szobám előkészítve. – Azzal fenyegetően feléd int a kardjával. Abban igaza van az alaknak, hogy valahol meg kell szállnod éjszakára, ám a hozzáállása gyanakvással tölt el. Ha mégis úgy döntesz, hogy megküzdesz vele, lapozz a 278-ra. Ha inkább elfogadod a felajánlott szálláshelyet, lapozz a 222-re.

320.

– Szóval úgy gondolod, hogy rád fogok támadni? – mondja vicsorogva a kutya. – Nos, igazad van, és így, mivel helyesen tippeltél, át kell, hogy engedjelek. Ám ha engedem, hogy továbbmenj, akkor a tipped máris helytelen, és ha rossz választ adsz, akkor, ahogy már korábban is ígértem, rád fogok támadni. Így nincs más választásom, minthogy rád támadjak! – Azzal a hatalmas bestia felkészül, hogy rád vesse magát. Ha úgy gondolod, hogy hibás az eb okfejtése, és vitába akarsz vele bocsátkozni, lapozz a 197-re. Ha nem, és inkább felkészülsz rá, hogy megvédd magad, lapozz a 163-ra.

321.

Végül eléred a szirtfal tetejét, Ziggurat Világának legmagasabb szintjét. Átmászol egy kőből készült mellvéden, és leugrasz a túloldalán. A látvány, ami eléd tárul, nem is állhatna nagyobb kontrasztban a lent elterülő sziklás pusztasággal. A Kristály Kert terül el előtted, egy élénk színekkel ragyogó, természetfelettien gyönyörű táj. Jáde kövekkel kirakott terekből azúr szökőkutak emelkednek, melyek nem vízzel, hanem csillogó kristályszilánkokkal vannak tele. Márványfák magasodnak a színezett üveg virágok fölé. Az élettelen, vibráló növényzeten túl megpillantod az Üvegvár kupoláit és tornyait, Globus főmágus otthonát. Opálfényű kődarabok alkotta ösvények kanyarognak minden irányba, melyeket azonban Szilika Kígyók védenek. Az állatokat kikötötték, de a hosszú nyakörvük segítségével elég szabadon tudnak mozogni, hogy szinte bárkire rátámadhassanak. A fellegvár eléréséhez legalább egy ilyen őrön át kell verekedned magad. Ha megkockáztatod ezt, lapozz a 162-re. Ha inkább letérnél az útról, és az üvegnövények között törnél ösvényt magadnak, lapozz a 77-re.

322.

Átmászol az ablakon, és elkezdesz lemászni, mielőtt rendesen megnéznéd, hogy hová fogsz jutni. A következő pillanatban egy kézzel kapaszkodva lógsz a kastély legmagasabb tornyának egyik párkányról, ami messze a szakadék fölé nyúlik, melynek alja feketeségbe burkolózik. Megpróbálod visszahúzni magad, a hintaló azonban beleharap a még fogódzkodó kézfejedbe. Felkiáltasz a fájdalomtól, és elkapod a kezed – egyre halkuló sikolyod pedig tompa puffanással hal el, amint a tested a sziklás talajba csapódik. A kísértetjárta Gyerektorony újabb áldozatot követelt.

323.

A zöldbőrű emberek tömege elhátrál előled, miközben te kirohansz a kert kapuján. – Álljon meg! – kiált utánad a köpenyes vezető, de te rá se hederítesz. – Meg kell állítanunk! Utána, Feliti fivéreim és nővéreim! Hozzátok vissza a Bajnokunkat! – A kerten kívül egy falut látsz, melynek öreg épületei már düledeznek. Ettől függetlenül úgy sejted, hogy lakottak, ezért elkanyarodsz. Sziklás dombok és bokrok között rohansz. Hátrapillantasz üldözőidre, akik kiszaladnak a kert kapuján – és abban a pillanatban átváltoznak! Mindegyik négykézlábra ereszkedik, és egy kínlódó vonyítás kíséretében egy hosszú, alacsony bestiává alakul. Zöld szőrű és hegyes fogakkal teli pofájú Óriásmenyétekre emlékeztetnek. Tovább futsz a végtelen füves síkságban, melyben üldözőid teljesen eltűnnek a szemed elől. A hatalmas nap lenyugvófélben van. Addig szaladsz, amíg teljesen ki nem merülsz és össze nem esel a fáradtságtól, a Felitik pedig azonnal bekerítenek. Nem tudsz tovább rohanni. Ha megküzdesz a lényekkel, lapozz a 68-ra. Ha megadod magad, lapozz a 219-re.

324.

Az ajtón benyitva egy fáklyákkal megvilágított helyiségbe lépsz. Az első dolog, ami megcsap, az orrfacsaró bűz, és amikor megpillantod a közepén álló, véres hentespultot és a fal mellett sorakozó, végtagokat és belső szerveket tartalmazó, színes tartósító folyadékokkal teli üvegkorsókat, arra is rájössz, mi a szag forrása. Különféle lények anatómiai rajzai sorakoznak a falra szögellve. Ahogy becsukod magad mögött az ajtót, a szemközti falon egy másik nyílik ki. Egy fehér, véráztatta zekéjű, alacsony férfi lép ki mögüle, majd amikor megpillant, meglepetten felkiált. – Egy harcos! Egy élőlény! Ez rendkívül szokatlan. Én mindig csak a holttestekkel találkozom, ha sikerül egyet-egyet kikönyörögnöm azoktól a borzalmas Fekete Árnyaktól. Tudod, hogy tudjak haladni a kutatásommal. Egyébként Nekromon vagyok, talán már hallottál rólam. Nem? Nos, nem vagyok meglepve. Évek óta élek idelenn. Korábban Globus Főmágus tanítványa voltam, de volt egy nézeteltérésünk, úgyhogy most idelenn tengetem nyomorúságos életemet, ebben a hátborzongató kazamatában, és minden időmet annak szentelem, hogy megalkossam az eszközt, amivel bosszút állhatnék egykori mesteremen. Hajlandó lennél segíteni nekem, harcos?

Ha beleegyezel, hogy meghallgasd Nekromon ajánlatát, lapozz a **108**-ra. Ha nem, és inkább haladéktalanul továbbállnál, lapozz a **383**-ra.

325.

Visszanyered az eszméletedet. Egy márványpadlón fekszel. Tudod, hogy halottnak kellene lenned, de valamiféle csoda folytán életben vagy, ráadásul kutya bajod sincs. A következő gondolatod az Aleph, mire azonnal előkapod a zsákodat, és őrült módjára kutakodni kezdesz benne. A ragyogó gömb még mindig nálad van, és semmi baja nincs, az agyaggolyó azonban apró darabokra tört. Csodálattal adózol szerencsédnek és Mayrek hihetetlen ügyességének, ahogy megmentette az életedet. Azonban meglehet, hogy mégsem vagy olyan mázlista, mint azt először gondoltad volna. Túlélted ugyan a Szellemvadászok támadását, de fogalmad sincs róla, hová hoztak téged. Lapozz a **392**-re.

326.

Két irányba mehetsz csak tovább. Ha balra lépsz (az F3-ra), lapozz a **295**-re. Ha előre (az E4-re), lapozz a **10**-re.

327.

Az Ofidián őrre veted magad. Csak egy fél másodperce van, hogy dárdájával hárítsa a támadásod. Társaira pillant, akik a csapdába esett Szilika Kígyó körül sertepertélnek, de te ismét lecsapsz. A földre húzod, és puszta kézzel estek egymásnak.

Ofidián	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz. Ha a harmadik Harci Kör végén is életben vagy, a többi lénynek feltűnik, hogy társuknak segítségre van szüksége. Ha addigra végeztél az őrrel, lapozz a **35**-re. Ha még életben van, lapozz a **359**-re.

328.

A Ranganatának mindkét kezén nyolc ujj van, melyek éles karmokban végződnek. Izgatottan visítva közelednek feléd. Egy sarokba hátrálsz, hogy egyszerre mindig csak az egyikük férhessen hozzád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ranganatán	5	6
Második Ranganatán	5	5
Harmadik Ranganatán	7	7

Ha mindhármukkal végzel, eltöltesz némi időt a szobában. Az összes itt lévő könyv olvashatatlan a számodra, a dolgozóasztal egyik fiókjában azonban rálelsz egy átlátszó folyadékot tartalmazó fiolára, melyre a *Javító Folyadék* címke van ragasztva. Ha akarod, ezt magaddal viheted. Ezt követően visszatérsz a korábbi elágazáshoz, majd eldöntöd, a másik három járat közül melyiken indulj tovább. Válassz: **164, 243, 373.**

329.

A folyosó egy nyílásba torkollik, melynek túloldalán egy kis, téglalap alapú helyiség található. Ennek mind a négy falából nyílik egy boltív. Az árnyak között a plafon közelében egy kis csomagot látsz, amivel egészen addig nem foglalkozol, amíg az szánalmasan nyögni és nehézkesen mozogni nem kezd. Ha megpróbálod kideríteni, mi az a valami, lapozz a **200**-ra. Ha inkább a kijárat keresésére összpontosítasz, lapozz a **45**-re.

330.

A láthatatlan erő acélbéklyóként szorul rád egyre erősebben. A fájdalom lassan elviselhetetlenné válik, kezded elveszíteni az eszméletedet. Dobj hat kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a 372-re; ha kisebb, lapozz a 212-re.

331.

A tárcsán lévő rúnáktól rettegés fogja el az Elfeket, akik minden irányba szétszélednek. A fogoly Grondelhez fordulsz, aki kis híján elájul a látványodtól, mire rádöbbensz, hogy el kellene tenned a rémisztő tárgyat. Az udvar immáron teljesen üres, így nyugodtan eloldozod az öreget, aki hálásan megköszöni a segítségedet. Mielőbb el akarod hagyni a föld alatti várost, ezért elindulsz a sötétbe borult, romos épületek között, és keresel egy magányos helyet, ahol nyugodtan elő tudod venni az Aleph-et. A férfi azonban utánad kiált, és könyörögve kérlel, hogy mutass neki valamit, bármit, ami bizonyítja elmélete helyességét, hogy léteznek világok az Elfek barlangján kívül is. Egyetlen pillantás a gömbre elegendő lenne bárkinek, hogy meggyőzze róla, a makrokozmosz végtelenül sok világból tevődik össze. Ha úgy döntesz, hogy megmutatod a tárgyat mind Grondelnek, mind pedig a papnak, lapozz a 18-ra. Ha inkább folytatod utadat a sötétbe, és a segítségével elutazol ebből a világból, lapozz a 377-re.

332.

Semeion egy újabb terembe vezet, mely mélyen otthona belsejében van, és ami a Teloptikonnak ad helyet. A különös szerkezet egy fémgyűrűből áll, melynek belsejében ragyogó színek kavarognak. Ehhez a karikához két drótkötegen keresztül két sisak csatlakozik. A férfi a fejébe húzza az egyiket, te felveszed a másikat, és abban a pillanatban látod, amint a karikában kavargó színek kitisztulnak, az űr közepén pedig egy világ bukkan fel. A kép közeledni kezd. Ziggurat Világa bontakozik ki előtted, lapos, rétegezett földdel, melyek egyik fele világosságban, másik fele sötétségben úszik. Globus fellegvára úszik be eléd ragyogó kupoláival és karcsú tornyaival, melyek a Kristály Kertből szökellnek fölfelé – és a kép ismét szertefoszlik, kavargó színörvényt hagyva csak maga mögött. A fejedben Semeion hangja hangzik fel: *Globus bűbájjal védi az otthonát. Megpróbálhatok áttörni ezen, de a folyamat létfontosságú sókat oldana ki a testünkből. Tudom, hogy én ellen tudok ennek állni, de mi a helyzet veled, harcos?*

Ha készen állsz rá, hogy bármi áron bepillantást nyerj Globus Fellegvárába, lapozz a 99-re. Ha inkább a Szellemvadászok után akarsz kémkedni a Teloptikonnal, lapozz a 380-ra. Ha mielőbb folytatni akarod az utadat, lapozz a 23-ra.

333.

Átvezeted a menekültekből álló seregedet a sziklás szurdokok között, arra tartva, ahol először felbukkantál ezen a szinten a kis ösvényről. Végül eléritek a meredély szélét, és megkezditek az ereszkedést, hogy az Elfek, Vásziknek és Ájtskák visszatérhessenek otthonaikba. És ezzel talán, de csak talán, sikerült elvetned az együttműködés csíráját köztük, hogy Ziggurat Világának különböző fajai összefogjanak egymással. Te azonban nem tartasz velük sokáig, mivel innentől már nincs szükségük útmutatásra, és eléritek azt a pontot, ahol az út kettéágazik. Búcsút intesz a csapatnak. Valahol jól esne velük tartaniuk, hogy egy hősnek kijáró fogadtatásban részesülj, amiért kiszabadítottad a foglyokat, de tudod, hogy folytatnod kell e különös világ felderítését. A bal oldali ösvényen indulsz tovább. Lapozz a 146-ra.

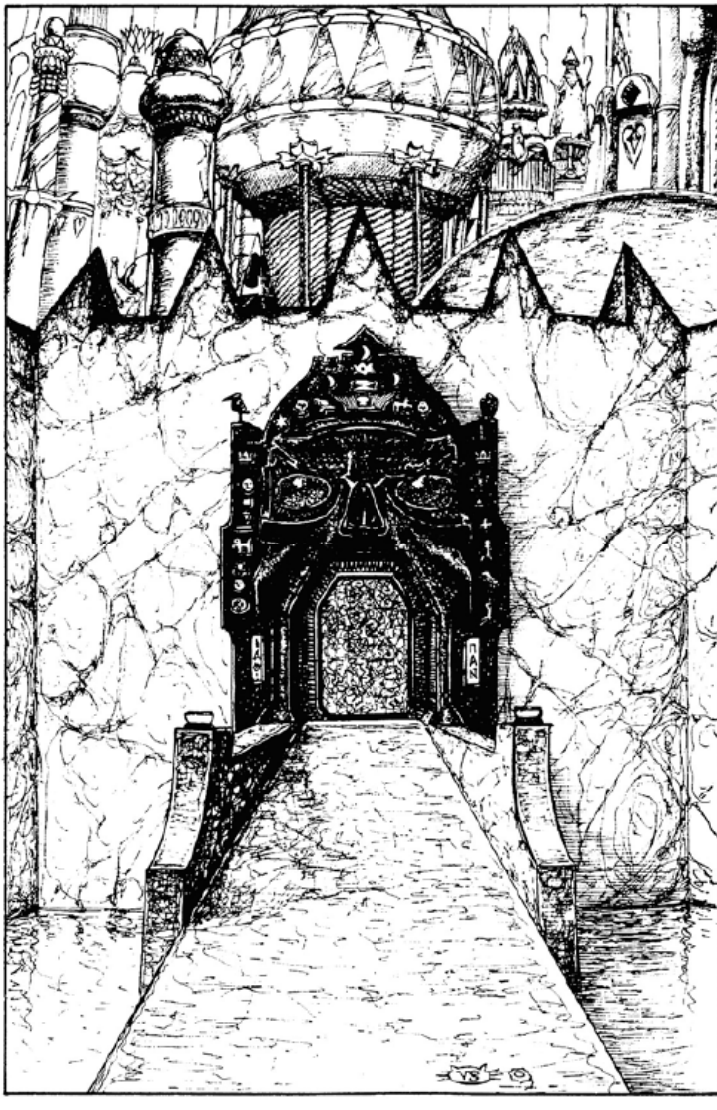
334.

A sötétben kísértetiesnek hat a kert. A szobrok mintha téged figyelnének, a virágillat kifejezetten nyomasztó. Már épp úgy döntenél, mégiscsak távozol innen, amikor a köpenyes Feliti felbukkan a kapuban. – Egyszer, régen büszke és fellengzős nép voltunk – mondja, miközben komoran közelebb sétál. – Csodálatos városaink, palotáink és parkjaink voltak. Ezekből nem maradt semmi, csak sivár pusztaság, csupán ez az egy kert élte túl a pusztulást. Az évszázados őrködés és várakozás azonban nem volt hiába, mert végre eljött, hogy megmentsen minket. Hatoljon hát be a sötétségbe: szerencsétlen, megátkozott népem csak napfényben vadászik állati alakjában, hajnalig nincs félnivalója. Menjen a Zsarnok kastélyába, találja meg és végezzen vele, és szabadítsa meg a Felitiket az átkától.

Ha a Zsarnok kastélya felé indulsz, lapozz a **379**-re. Ha az Aleph segítségével inkább elhagyod ezt a világot, lapozz a **365**-re.

335.

Az alagút, melyet most követsz, nagyon sötét. Tapogatózva haladsz előre nagyon lassan, de végül elérkezel – egy zsákutcába! Sziklafal emelkedik előtted. A következő pillanatban csikorgó hangot hallasz, mintha kő csúszna el kövön, és érzed, amint a talaj enyhén megmoccan a talpad alatt. Ha van is innen továbbvezető út, annak bejárata alaposan el van rejtve. Ha nincs, akkor innen bizony nincs tovább út, sőt, talán még csapda is vár itt rád, ami az óvatlan felfedezők végét jelentheti. Ha maradni akarsz, és végigtapogatnád a falat, lapozz a **168**-ra. Ha inkább visszafordulnál az alagútban, lapozz a **122**-re.



336.

Sikerült elérned a Kristály Kert közepét, és elbűvölve tekintesz fel az Üvegvár csillogó, ablaktalan falára. Csodálatos építmények emelkednek benne, melyek mintha egymással versengenének a szemlélő elméjének és tekintetének megbabonázásáért: sárga és fekete borostyánkőből épült tornyok, csiszolt kristályokból kirakott boltívek, hatalmas gyöngyökre hasonlító kupolák, mozdulatlanságba fagyott vízesést idéző falak, melyek mind visszatükröződnek egymásban. Az építményt egy széles árok veszi körül, mely kék színű, több helyen vészjóslóan füstölgő folyadékkal van tele. A várat körbejárva megállapítod, hogy csupán egyetlen híd ível át a falhoz, egy jókora kőlap: egyik vége a te oldaladon pihen a parton, a másik pedig eltűnik a fellegvár függönyfalán lévő egyetlen kapuban. A bejáratot fekete márványkeret fogja körbe, amit egy stilizált arc formájára faragtak. Ennek szája lenne maga az ajtó, a kőhíd pedig a nyelve. Ha átvágsz a hídon, lapozz a 232-re. Ha inkább átúsznál a várárkon, lapozz a 378-ra.

337.

Sikerül kitérned a Gólem első, sziklaropogtató ütése elől, és nagy ívben ráfröcskölöd a Szikkasztót (húzd le a *Kalandlapodról*). A folyadékcseppek szikrázva suhannak át a levegőn, és telibe kapják ellenfeledet: szétfröccsennek annak mellkasán. A hatás azonnali; ahogy a vízréteg elpárolog a testéről, ütése szinte megakad a levegőben. Ezután repedések jelennek meg rajta, miközben tovább erőlködik, hogy mozdulni tudjon, és mire teljesen megszárad, elkezdenek letörni a végtagjai. A Gólem még egyszer, utoljára megremeg, majd nagy halom finom porrá foszlik szét. Elfordulsz a maradványoktól, és a barlang felé indulsz. Lapozz a 263-ra.

338.

Az Erőprizmához lépsz, és eltakarod a szemedet az izzó ragyogástól, ami a lapokból árad. Az egyik falhoz nyomod a gömböt, ami némi ellenállás után lassan áthatol rajta, majd egyenesen a Főmágus ott várakozó tenyerébe esik. A férfi néhány másodpercig csodálattal bámul rá, majd kegyetlenül összeráncolja a homlokát, amitől az egész arca elveszti nemesi jellegét.

– Végre itt van! – mondja. – Végre a kezedben van az Aleph. Te ostoba halandó! Rád hárult a hálátlan feladat, hogy elhozd nekem az egyetlen eszközt, amivel az egész Makrokozmosz urává válhatok. Minden teremtmény kénytelen lesz fejet hajtani előttem. – Semmi nem menthet meg. Elbuktad a küldetésedet.

339.

Ahogy felnyúlsz, hogy megragadd a hatalmas bábot, az rád esik, közben végigszakad az alja, ami felfedi bűzös, agyarszerű tüskékkel bélelt belsejét. Senki nincs odabenn. Egy Karanth támadott rád, egy ravasz bestia, ami képes magáévá tenni az elfogyasztott prédájának értelmét, vagy legalábbis annak egy részét. A dög rád zuhan, és megpróbál elevenen felfalni. Mielőtt fegyvered után nyúlhatnál, a tüskék már beléd is martak, és a teremtmény nyála marni kezdi a bőrödet. Ha nem sikerül kibírnod levegő nélkül addig, amíg ellenfeled enyhíteni nem kezdi rajtad a szorítást, akkor bizony megfulladsz!

Dobj négy kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy magasabb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, elfogy a levegőd, nagyot lélegzel, de csak a Karanth váladékát tudod beszippantani – kalandod itt véget ér. Ha az összeg kisebb, mint jelenlegi ÉLETERŐD, még magadnál vagy, amikor támadód – azt gondolva, hogy már elájultál – enyhít a szorításon. Ekkor minden maradék erődet összeszedve lefeszíted magadról a gyilkos zsákot, és eltántorogsz a teremtmény közeléből. Erősen lihegve végigtapogatod magad, és megkönnyebbülten állapítod meg, hogy nem szereztél semmiféle maradandó sérülést. A Karath összezárja testét, majd visszamászik a plafonra, te pedig eldöntöd, merre mész tovább. Lapozz a 45-re.

340.

Kardot rántasz, és a Sárkány felé lendülsz. Felmordul, és orrából lángnyelvek törnek elő. – Jellemző! – mordul fel. – Te és a huligán fajtád; semmi tisztelet a műveltség és tudományok iránt. Fegyverek használata tiltott a Limbo Könyvtárban, így el kell koboznom ezt a csúnya dolgot.

A lény karmos mancsával elkapja a lendülő kardod, kicsavarja a kezedből, és a fegyverrel együtt füstfelhőként eltűnik a szemed elől. Magadra maradtál. Vonj le 2 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL, amíg nem találsz valami másik használható fegyvert a sajátod helyett. Nincs más választásod, magadnak kell felderítened ezt az óriási Könyvtárat. Lapozz a 275-re.

341.

Két kézzel erősen megragadod kardod markolatát, és vakon beleszúrod a szörnyeteg nyelvébe, nem messze a lábadtól. Érzed, amint a fegyver hegye belefúródik valami puhába. Egy másodpercig minden nyugodt, aztán a bestia megérzi a fájdalmat. Ahogy a nyelv vadul jobbra-balra csapkod, úgy repülsz te is a levegőbe. Semmit sem tehetsz, hogy megakadályozd, hogy nekicsapódj a körülöttetek lévő szikláknak, miközben a Litogén vonaglik a fájdalomtól. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, a nyelv lassan megnyugszik, te azonban még mindig hozzá vagy ragadva. Hogy megmenekülj ragacsos helyzetedből, folytatnod kell a szabdalást, és minden szúrásnál ismét neki fogsz csapódni a szikláknak. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz a szabadulás során. Ha sikerül élve megszabadulnod, remegő tagokkal poroszkálsz el a csalódott Litogén mellett, és szinte azonnal feltűnik a túlvilági ragyogás, mely megvilágítja a sötét vízmosást: az egyik Szellemvadász megérezte a jelenlétedet, és éppen alakot ölt. Adj 1-et NYOMOK pontjaidhoz, majd három kockával *tegyél Nyompróbát*! Ha az eredmény kisebb, mint NYOMOK pontjaid száma, lapozz a 300-ra. Ha ugyanannyi vagy nagyobb, a borzalmas alak lassan szertefoszlik. Ez alkalommal sikerült észrevétlennek maradnod, és folytathatod utadat. Lapozz a 272-re.

342.

Megköszönöd a férfinak az ajánlatot, de udvariasan visszautasítod, majd búcsút intesz neki. Ahogy távolodsz, hallod, amint a hárfa egy szomorú dalba kezd. A zene olyan szívszaggatóan gyönyörű, hogy megállsz hallgatni. Megfordulsz, és érzed, hogy valami

megmagyarázhatatlan erő vonz visszafelé. A zenész karddal a kezében vár rád. – Ha nem vagy velem, ellenem vagy – mondja a férfi. – Gyere, és pusztulj.

Valahol az elméd mélyén egy halk hang figyelmeztet, hogy el kell szaladnod az erdőbe, hogy el kell menekülnöd. Összeszorított fogakkal próbálod futásra bírni a lábaidat, le az útról és be az erdőbe, a menedéket nyújtó fák közé. Dobj négy kockával! Ha az eredmény kisebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a 157-re. Ha ugyanannyi vagy több, lapozz a 393-ra.

343.

A Szilika Kígyók rendkívül veszedelmes ellenfelek: üveges pikkelyek védik a fejüket és testüket, ráadásul rendkívül gyorsan mozognak. Ez a példány folyamatosan feléd csattog agyarakkal teli pofájával. Minden támadása után savas folyadékkal próbál leköpni, szétmar mindent, amit csak ér, de ha el akarsz jutni a fellegvárig, végezned kell vele.

Szilika Kígyó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 11

Minden Harci Körben, miután a szokásos módon lejátszottad a kardod és a szörnyeteg fogai közti csatát, állapítsd meg másodszorra is a Támadóerőtöket. Ha te győzöl vagy döntetlen az eredmény, sikerül elkerülnöd a savsugarat, ha azonban vesztesz, 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz a maró méreg miatt. Jegyezd fel, hány Harci Körre van szükséged ahhoz, hogy legyőzd ellenfeledet. Ha az ütközet során bármikor úgy döntesz, hogy inkább próbára tennéd a SZERENCSÉDET, lapozz a 264-re. Ha a negyedik Harci Kör végén is életben vagy még, lapozz a 176-ra.

344.

Egy második zöld színű szempár is felbukkan, szintén a padló magasságából. Miközben a szemeid próbálnak hozzászokni a sötéthez, rájössz, hogy a tekintetek a padló egyik repedésén át bámulnak téged – vagy egy rejtett csapóajtóból! Ahogy felpattansz, hogy megvédd magad a behatolókkal szemben, az ajtó kinyílik és két Goblin ugrik be a szobába. – A fogadós azt mondta, hogy elkábította az utazót! – sziszegi az egyikük. Éles pengéjű tőröket húznak elő, és feléd indulnak. Behátrálsz az egyik sarokba, így egyesével küzdhetsz meg ellenfeleiddel. Éjszakai látásod sokkal rosszabb, mint az övék, emiatt a harc idejére 1-gyel le kell csökkentened ÜGYESSÉGEDET.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	4
Második Goblin	6	5

Ha a harmadik Harci Kör végén még életben vagy, lapozz a **239**-re.

345.

– Nincs okom rá, hogy higyjek neked – mordul fel a köpenyes Vászkin –, de az egyértelmű, hogy nem e világról származol, és talán te vagy az a harcos, akiről a jóslatunk szól, aki a segítségünkre jön majd az elnyomónk ellen. Megmondom őszintén, valami lenyűgözőbb teremtésre számítottam, de ki tudja, akár még te is jó lehetsz. Mi nem kelhetünk fel a zsarnok Globus ellen, elfogta és bebörtönözte a Királynőnket. Régen a felszínen éltünk, a parton, de a varázsló háziállatai, a Szilika Kígyók és a Fekete Árnyak a hullámok alá űztek minket. Ha szembe akarsz szállni a gonosszal, el kell jutnod az Üvegvárához, ami e világ legfelső

szintjén található. Ezt veszi körül a gyönyörű, de halálos Kristály Kert. Szilika Kígyók és gyilkos virágok védik. A következő, Kert alatti szint az állatkák – a Szilika Kígyók és a Fekete Árnyak – otthona. Az Árnyak veszedelmesebbek, ám a Nagy Tornyuk tövéből nyílik egy alagút, ami egyenesen az Üvegvárba vezet. Ha valóban Globus ellensége vagy, ez az információ a segítségedre lehet.

Megköszönöd a Vászkin segítségét. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a hasznos információért, ráadásul rád tukmálnak némi élelmet is (írj fel 1 adagot a *Kalandlapodra*). Két lény elkísér a kupola szélére, és egy buborékot készít, ami gyorsan és kényelmesen visszaszállít a felszínre. Továbbsétálsz a parton a szirtfal és az azon felfelé induló szerpentin irányába. Lapozz a 12-re.

346.

Cerod hárfája dühösen zeng, ahogy Metron a munkaasztal satujába fogja. Hosszú percekig méregeti vonalzókkal, szögmérőkkel, színes folyadékot tartalmazó csövekkel és ragyogó számokat tartalmazó világító szerkezetekkel. Könyveket vesz le a polcokról, és táblázatokkal veti össze az eredményeket, egy lapra felskiccel egy vázlatot a hangszerről, és jegyzeteket ír mellé. – Remekül összeállított tárgy – mondja Metron, miközben visszaadja neked a hárfát. – A húrok hosszúságuk szerint vannak egymás mellé rakva, amit egy matematikai arány határoz meg. Rendkívül érdekes, de el nem tudom képzelni, mire való. Széltől szélig tizenkét és ötnyolcad *dronk*, és *gubisfából* készült. A díszítése semmiféle célt nem szolgál, érdemes lenne eltávolítani. – Cerod hallgat. A húrok közé csapsz, de csak a közönséges dallam zendül fel belőle, már nincs semmiféle mágikus tulajdonsága (húzd le a *Kalandlapodról*). Metron tönkretette annak mágikus erejét, te pedig keserűen szóvá teszed ezt. Lapozz a 375-re.

347.

Undorodva, grimaszolva kezded lehántani az ajtóra rétegződött bűzös, húsos gombát. A cucc hosszú csíkokban válik le a helyéről. Úgy tűnik, a mérgező gáz a pettyezett bőrből árad, az ez alatt felbukkanó fehér hús azonban kellemes illatot áraszt és épnek tűnik. Letörsz belőle egy kis darabot és megkóstolod: épp olyan ízletes, mint amilyennek sejtetted. Elkezdesz belakmározni belőle. A gomba valóban rendkívül egészséges: 4 ÉLETERŐ pontot nyersz. Ezt követően folytatod a munkát, és hamarosan sikerül elegendő felszínt megtisztítani ahhoz, hogy rátalálj a reteszre. Ezt elhúzva benyitsz az ajtón, átlépsz rajta, és elindulsz a mögötte nyíló folyosón. Lapozz a 148-ra.

348.

Bemenekülsz a koponya felső fogsorát alkotó kőlapok közé, és a szájat alkotó sötét barlangban találod magad. Visszatekintve megpillantod a harcosok szemében izzó tompa ragyogást: úgy tűnik, nem igazán akaródzik nekik bemászni istenük, Glund szájába. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, de tudod, hogy még nem vagy biztonságban. Miközben lassan hozzászokik a szemed a homályhoz, megpillantod a csúszda alját, amin ideérkeztél, és ami sajnos túlságosan magasan végződik ahhoz, hogy elérhesd. Két járat vezet tovább előre, melyek sötétnek és veszélyesnek tűnnek. Üldözőid, akiket vezérük, Syzuk noszogat, csak tétován közelednek feléd. Úgy döntesz, a szerencsére bízod magad, és véletlenszerűen választasz a két folyosó közül. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 292-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 121-re.

349.

Felugrasz, a Kolipod hat súlyos lába pedig éppen csak hogy elkerül, miközben a jószág elrobog melletted a magas fűben. Sértetlenül tápászkodsz fel a földről. Lapozz a **41**-re.

350.

A játékok nem mennek közelebb az ágyhoz, de továbbra is rosszindulatú tekintettel figyelnek téged. Felülsz, eltökélten, hogy egész éjszaka ébren maradsz. Ha van nálad élelem, most ehetsz egy adagot, a kellemetlen helyzeted miatt azonban csak 2 ÉLETERŐ pontot fog visszaállítani. Végül nem sokkal hajnalhasadás előtt nyom el az álom. Mikor felébredsz, az egész torony napfényben úszik, a játékok pedig természetesen nem többek annál, mint aminek látszanak: közönséges, élettelen tárgyak. Kábán megrázod a fejed, és megpillantod a kis, üveggömbben ülő bohócot. Ha akarod, magaddal viheted ezt, hisz emlékeztet egy kicsit az Aleph-re. Bárhogy is döntesz, előveszed a mágikus gömböt, hogy végre megszabadulj erről a borzalmas helyről. Lapozz a **61**-re.

351.

A vaksötétben felvillanó fény mindent elvakít egy pillanatra. Még te is megszédülsz egy kicsit, azután rájössz, hogy egy hatalmas barlangban vagy. És megpillantod a lakókat is. Több ezernyi Árnyfióka – a Fekete Árnyak kicsinyei – tolong a sziklás padlón, megbűvölten a fény láttán. Valahogy még felnőtt rokonaiknál is félelmetesebben néznek ki, már ha ez lehetséges egyáltalán. A végtagjaik aprók, szinte csak karmokból állnak, apró bőrszárnyuk van, a fejükön pedig nagyra tátott szájak óbégatnak. Néhány példány még mindig lóg a testeden, de azok is megbabonázva bámulják a fényt, és így könnyedén sikerül megszabadulnod tőlük. Amint megindulsz, a többiek eliszkolnak az utadból, vissza az árnyak közé, a sziklák takarásába. Jól láthatóan rettegnek a kezedben lévő világosságtól. Gond nélkül sikerül átkelned a barlangon, melynek végéből két újabb alagút nyílik. Ezek egyike egy meredek lejtőt követően egy rendkívül bűzös és mély verembe vezet. Úgy döntesz, hogy a másik, felfelé tartó folyosón indulsz tovább. Lapozz a 258-ra.

352.

Az ívelt falak teljesen simák, a villogó fénnyel borított konzolok pedig zártak. Az egyetlen dolog, ami elég nagynak tűnik ahhoz, hogy hatékonyan elrejtsen téged, az egy jókora fémszekrény, ami zárva van. Meg kell próbálnod eltörni a zárat. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 201-re. Ha nagyobb, nem tudod eltörni a zárat. Ha úgy döntesz, hogy megvárod, mi történik ebben a különös fémteremben, lapozz a 96-ra. Ha átállítasz néhány kapcsolót, és visszalépsz az emelvényre, ahol megjelentél, remélve, hogy az elvisz majd innen, lapozz a 151-re.

353.

Társaihoz képest ez a torony kicsi, szélességre azonban bármelyik másik vár főtornyának elmenne, magassága pedig jóval meghaladja azokét, amiket életedben eddig láttál. Miközben a sziklás talajjal küszködsz, feltűnik, hogy valami történik a magasban. Felpillantva repülő lények raját pillantod meg, melyek fekete lepelként suhannak feléd az égen. Ezek a Fekete Árnyak, a henger alakú tornyok lakói. Ahogy közelebb érnek, látod, hogy nagyjából humanoid teremtmények: hosszú karjaik, lábaik, füleik és farkuk van, melyek mindegyikét összeköti az a fekete hártya, melynek segítségével repülnek. Gonoszul izzó, vörös szemük is feltűnik, és a végtagjaik végéből kiálló hosszú, éles karmok sem kerülik el a figyelmedet. Megszaporázod a lépteidet a torony felé, melyet fekete kövekből építettek. Nem látsz bejáratot a körbefutó falon, még csak egy lőrést sem találsz. Hátadat a falnak veted, és felkészülsz rá, hogy megküzdj a közeledő alakokkal. Ha van nálad egy Vadászkürt, lapozz a 80-ra. Ha az Aleph segítségével próbálnál meg elmenekülni ebből a kutyaszorítóból, lapozz a 112-re. Ha inkább felvennéd velük a harcot, lapozz a 178-ra.

354.

Egy meredek sziklafal lábánál állsz. A hátad mögött a távolban egy hosszú hegyvonulaton épp felkel a nap, első sugarai pedig egy nyílást világítanak meg, amit az előtted lévő falba vájtak.

Ha belépsz a sötét járatba, lapozz a 149-re. Ha inkább idekinn akarsz szétnézni, lapozz a 397-re. Ha az Aleph-pel valahová máshová utaznál, elővesszed a gömböt a zsákodból, és a mélyébe tekintesz, engedve, hogy a mélyében kavargó képek magukba öleljenek – lapozz a 234-re.

355.

Bár a korsók mind ugyanolyan méretűek és alakúak, mégis kétfélét tudsz megkülönböztetni közülük. Az egyik típusra vázlatosan felskicceltek egy embert, a másikon pedig egy négyzetbe zárt ember körvonalát látod. Mindegyik tetejét viaszdugóval zárták le. Többet is feltörsz, és megállapítod, hogy tiszta, szagtalan folyadékot tartalmaznak. Ha az egyik négyzetbe zárt emberrel díszített köcsög tartalmát kóstolnád meg, lapozz az 58-ra. Ha az egyik négyzet nélküliét, lapozz a 128-ra. Ha egyikkel sem akarsz kísérletezni, és inkább az ajtón át távoznál, lapozz a 189-re.

356.

Ajkaidhoz emeled az üveget, és a keserű folyadék megtölti a szádat. Még mielőtt kiköphetnéd, Wayland nagyot sóz a lapockáid köze, és az ital leszalad a torkodon. – Bámulatos cucc! – kiált fel Wayland. – Látod? Máris csontszáraz vagy. – Igaza van: valami rejtélyes módon az ital elpárologtatta a hajadba és ruhádba felszívódott vizet. – Tartsd meg az üveget; van még ott, ahonnan ez jött. A neve Szikkasztó, és egyetlen korty elég belőle, hogy az embertől mindennemű folyadékot távol tartson. Igen jól jöhet még, ha netán hozzám hasonló mókamesterekkel futnál össze. – Ha úgy döntesz, hogy megtartod az üveg, ne felejtsd el felírni a *Kalandlapodra*. Lapozz a 175-re.

357.

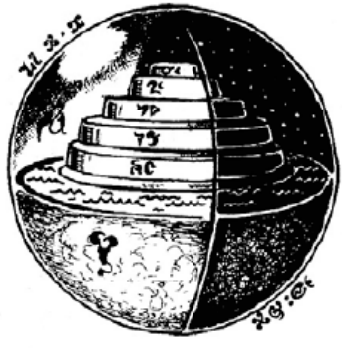
A füledben hallod a pulzusodat, ahogy rád telepszik a víz súlya. Kétségbeesetten próbálsz eszméletednél maradni, miközben hátizsákod csatjával küszködsz és összeszorított ajkaidon át szöknek az értékes levegőbuborékok. Végül sikerül megtalálnod a Szikkasztó kis üvegcséjét, a szádhoz emeled, és felhajtod a folyadékot. (Húzd le azt a *Kalandlapodról*!) A tested bizseregni kezd, már nem érzed bőrödön a hideg vizet, a következő pillanatban pedig sebesen emelkedni kezdesz. Úgy tűnik, a Szikkasztó és a víz nem elegyedik valami jól, és a tenger kivet magából, mint a gyomor a megemésztetlen ételt. Hullámokat verve törsz át a felszínen, és vetődsz ki a partra. Nagyon szédülsz, és több percbe is beletelik, mire összekaparod magad, de egyébként sértetlen vagy. Senkit nem látsz a közeledben és nem látsz semmi érdekeset sem. Úgy döntesz, elindulsz a sziklafalon felvezető szerpentinen. Lapozz a 12-re.

358.

A vadászok feléd sem pillantanak, rád se kiáltanak, csak suhannak sebesen a zsákmányuk, az erdő élőlényei után. Még néhány másodperc, és nyomuk vész néhány masszív fa takarásában. A park ismét békésen, némán és látszólag élettelenül terül el a végtelen, tiszta ég alatt. Egy ideig céltalanul kóborolsz, de senkivel sem találkozol. Úgy tűnik, nincs más választásod, minthogy az Aleph segítségével elhagyd ezt a helyet. Lapozz a 30-ra.

359.

Megpróbálsz gyorsan kereket oldani a verekedésből, ellenfeled azonban elkapja a lábadat. Néhány másodperccel később a társai körbevesznek, és dárdáikat fenyegetően a nyakadnak szegezik. Kétség sem férhet ahhoz, hogy halál fia vagy, ám ekkor egy árnyék takarja el az eget, és ahogy felpillantanak, egy Szellemvadászt látnak, amint éppen alakot ölt a levegőben. Négy hústalan lábbal magasodik föléd. Három kockával dobva *tegyél Nyompróbát*! Ha az összeg ugyanannyi vagy magasabb, mint NYOMOK pontjaid száma, lapozz a 114-re; ha kisebb, lapozz a 300-ra.



360.

Semeion hosszan vizslatja az asztalon heverő tárgyaidat, végül azonban fejet ráz. – Teljesen felesleges – mondja. – Semmit nem tudok ezekből kiolvasni. Mintha egy mondat összekevert szavai lennének, melyek közül pont a legfontosabbak hiányoznak. Sajnálom, de több jelre lenne szükségem. – Nincs nálad semmi több, amit hozzá tudnál tenni, így megkérded Semeiont, hogy tudna-e bővebben beszélni Globusról. Lapozz a 308-ra.

361.

Miközben félrelököd az útból, hogy kitörj a függöny mögül, látod, hogy Felice elkezd átváltozni – a nő egy Vérmacska! Miközben a súlyos drapériával küzdesz, ellenfeled éles karmaival – melyek a szőrrel borított ujjaiból nyúlnak elő – végigszánt a hátadon. Dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha túléled a támadást, sikerül kiszabadulnod a függöny fogságából, és a színpadon át elmenekülnöd. Lapozz a 177-re.

362.

Miközben azon erőlködsz, hogy ne ess le a folyamatosan inogó hídról, azon töröd a fejed, hogyan sikerülne rávenned az ajtót arra, hogy életben hagyjon. – Kérlek – kiáltod. – Kérlek, kíméld meg az életem, könyörgöm neked, ó nagylelkű, díszesre faragott fekete, csillogó kapu!

A bejárat néma marad, a sziklahíd pedig továbbra is életveszélyesen mozog. Végül a hang ismét megszólal. – Ez egész szép beszéd volt – mondja. – Kegyelmes leszek hozzád, adok neked egy esélyt rá, hogy átlépj rajtam. Csupán egy fejtörőt kell megválaszolnod.

Főhercegi Kapu vagyok,
Hidak Királya,
Az Árok császára,
Mennyi koronáim száma?

Mit válaszolsz neki?

Egy?	Lapozz a 136-ra.
Kettő?	Lapozz a 67-re.
Három?	Lapozz a 226-ra.

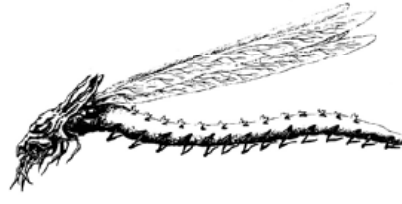
363.

Óvatosan közelíted meg a vérengzés helyszínét. A kobzos és a három vadkanpofájú katona mind halott. A hárfa borzalmas állapotban van, kétled, hogy meg lehetne javítani, bár időnként felhangzik belőle egy-egy szomorú, szinte segélykérőnek ható hang. Felveszed a földről a zenész kardját, és érzed, ahogy erő járja át a karodat. Egy mágikus fegyvert tartasz a kezedben, amit ha magadhoz veszel (ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz), úgy 1-gyel megnövelheted majd a Támadóerődet.

Ahogy továbbsétálsz az erdőben, a hárfa utolsó erejét összeszedve még utánad kiált. – Gyáva! – dalolja. – Áruló kutya! Segíthettél volna, megmenthetted volna az életem. Most már biztosan nem ölthetem magamra valódi formámat, soha többé nem fogom otthonom zöld dombjait látni. Ezer átok szálljon a fejedre, gyáva utazó! – Úgy érzed, súlyos teher nehezedik a szívedre. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Búsan sétálsz még egy kicsit az erdőben, majd előveszed az Aleph-et, hogy továbbvigyen valahová máshová. Lapozz a 91-re.

364.

A neuburgi nyári fesztivál egyik legveszedelmesebb száma az, amikor vad bikákat kell legyűrni, de te mindig is szakértője voltál a témának. A Kolipod földre vitelére is ugyanazok a szabályok vonatkoznak, bár talán egy kicsit nehezebb. Az erő, fürgeség és kitartás próbája ez. Ahogy az állat feléd vágtat, az utolsó pillanatban félreugrasz előle, és ahogy elrobog melletted, felugrasz a hátára. Ezután átöleled a nyakát, egyik kezeddel megragadod a másik csuklód, és hagyod, hogy a bestia magával ragadjon az őrült vágtája közben. Dobj hét kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjaid összege, lapozz a **256**-ra; ha nagyobb, lapozz a **174**-re.



365.

Az Aleph mélyére tekintesz. A ragyogó gömb, mely elég kicsi ahhoz, hogy könnyedén elférjen összekulcsolt tenyeredben, egyszerre végtelenül nagynak tetszik. Számtalan látomás képe suhan el a szemed előtt: különös teremtmények, idegen népek, városok, kontinensek, bolygók, csillagok és galaxisok. Bárhová is téved a szemed, csupán az apró, de mégis végtelenül részletes tájak folyamatosan változó áradatát látod. Úgy érzed, az Aleph ott van körülötted. Beborít a tárgy, miközben messzire utazol vele. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz az **51**-re; ha páratlan, lapozz a **180**-ra.

366.

Becsukod magad mögött az ajtót – és egy rémséges teremtménnyel találod szembe magad! Egy toldozott-foldozott szörnyeteg az, melyet Nekromon azokból a testrészekből alkotott, amiket sikerül elkunyerálnia a Fekete Árnyaktól. Azonban a test rendetlen kavalkádjánál is sokkal félelmetesebb az óriási, torz fejen ülő üres, gonosz tekintet: a szemek mögött nem látod értelem szikráját csillogni, ehelyett olyan tömény rosszindulattal bámul rád, ami sokkal rosszabbnak hat egyszerű állati kegyetlenségnél. Nyáladzva próbál megformálni néhány kihívó szót, de csak értelmetlen hörgés telik ki tőle. Egy kis halom olcsó csecsebecsét pillantasz meg a szörnyeteg ágya lábánál a többi, szanaszét szórt tárgy között. Lehetséges, hogy az ékszerekkel el tudod terelni a figyelmét? Ha nálad van a Fény Gyűrűje, Drawenna kék ékkővel díszített gyűrűje, az Alvás Ékköve vagy egy hétágú talizmán, és megpróbálnád ezek egyikével elterelni a bestia figyelmét, lapozz a 158-ra. Ha ezek egyike sincs nálad, és megpróbálsz elrohanni mellette, lapozz a 39-re.

367.

Végtelennek tűnő órákon át bandukolsz a sziklás járatban, a végére már teljesen elgyengülsz a megerőltetéstől. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Pihenni akarsz, de valami azt súgja, ez nem lenne bölcs dolog a vaksötétbe burkolózó járatban. Végül egy utolsó kanyart bevéve egy négyzet alapú, járólapokkal kirakott udvaron találod magad. A magasban egy nyíláson át megpillantod a sziklaszirteket beragyogó napfényt, a meredek falak alkotta kürtőn át azonban már csak halovány derengésként jut le hozzád. Valahonnan a magasból egy repedésen át füstpamacsok eredeznek, ám ahogy lefelé ereszkedik, rájössz, hogy az valójában nem füst, hanem denevérek hada!

368

A csapdosó, csivitelő lények hamarosan betöltik az egész termet, és megpróbálnak beleharapni a fedetlen bőrödbe. Megpróbálod távol tartani őket magadtól, és közben igyekszel kitalálni, hogyan hagyd el a helyet. Dobj három kockával! Ha az eredmény magasabb, mint ÜGYESSÉGED, vond le e két érték különbségét ÉLETERŐDBŐL. Ha túléled a szörnyetegek támadását, sikerül megállapítanod, hogy összesen négy folyosó halad innét tovább, mindegyik fal közepéből egy ajtónyílás. Az egyik fölé a kör és háromszög jelét vésték, úgyhogy e felé fordulsz. Merre mennél tovább?

Az előtted lévőn?	Lapozz a 26-ra.
A mögötted lévőn?	Lapozz a 206-ra.
A bal oldalin?	Lapozz a 15-re.
A jobb oldalin?	Lapozz a 101-re.

368.

– A sors vezette a kezed – mondja Mayrek. – Ez az agyaggömb a legértékesebb tulajdonom. Tiszta életenergiát tartalmaz, mely egy nap talán meg fog menteni a haláltól. A fizikai ártalomtól nem véd ugyan, ám ha ellenfeleid mágiával próbálják meg kiszipolyozni testedből az erődet, ennek a gömbnek a tartalma – ha közel van hozzád – felerősít. Köszönetemmel egyetemben vidd hát magaddal. – A szobrokkal határolt úton elindulva elhagyod a barlangot. Mikor már elég messze vagy tőle ahhoz, hogy ne láthasson meg a férfi, megállsz és alaposabban is megvizsgálod új szerzeményedet. Szinte súlytalan, és rendkívül törékenynek tűnik. Mikor megrázod, hallod, hogy csörög valami a belsejében. Ha fel akarod törni a gömböt, hogy megtudd, mi van a belsejében, lapozz a 188-ra. Ha inkább óvatosan behelyezed a hátizsákodba, írd fel a *Kalandlapodra*. Ezután úgy döntesz, hogy az Aleph segítségével elhagyod ezt a helyet. Lapozz a 211-re.

369.

A magas, fekete öltözéket viselő Ofidiánokat és kígyófoglyukat elég könnyű követned, mivel mindannyian üvegként csillognak. Meredek falú kanyonok és sziklás szirtek mellett haladtok el, végül pedig egy meredek emelkedő lábához értek. Egyértelmű, hogy az Ofidiánok egy barlangba akarják felvinni a Szilika Kígyót, ami a magasból nyílik a sziklafalból. A csapat egyik fele hatalmas, fekete pókként indul meg, olyan könnyedén mászva meg a falat, mintha szintben járnának. Néhányan azonban odalenn maradnak, és belekezdenek kísérteties zenéjükbe. Megint mások nagyon óvatosan kioldozzák a Szilika Kígyó szárnyait. Úgy tűnik, a pánsípok zenéje rendkívül jámborrá varázsolta az állatot, ami a levegőbe emelkedik, és szelíden követi a barlang felé tartó lényeket. Nemsokára mind a kígyó, mind pedig az Ofidiánok félútig érnek. Ha megpróbálod követni őket, lapozz a 22-re. Ha inkább maradsz a szilárd talajon, és a Ziggurat Világának következő szintjét jelentő emelkedő felé veszed az irányt, lapozz a 4-re.

370.

Elrejtőzöl egy bokor mögött, és onnan figyeled, amint négy izgatott Erdei Elf bukkan fel a fák közül. Egy háló van náluk, amiben valami nagyon mocorog. A búvóhelyedhez közel, egy kisebb tisztáson állnak meg. Egyikük egy jókora sziklához köti a hálót és az abban küszködő valamit, miközben egy másik a magasba emeli a fejét, és hosszú, hangos, remegő kiáltást hallat. Társai az eget kezdik kémlelni, mintha arra várnának, hogy felbukkan valami a magasból. Ha úgy döntesz, hogy felfeded magad az idegenek előtt, lapozz a 294-re. Ha inkább továbbra is lapulnál a rejtekhelyeden, és folytatod a figyelést, lapozz a 246-ra.

371.

Erőlködsz, de semmi értelme, a Horog végtagjai erősen a fémtesthez szorítanak, és könnyedén a levegőbe emelnek. Éles csipeszek közelítenek feléd, és biztos vagy benne, hogy menten véged van. A gépezet megszabadít ruháidtól, zsákodról és minden más tárgyadtól, majd pucéran egy ketrecbe tuszkol. Lehetséges, hogy miután a kutatóhajó befejezi a küldetését, meg fogod tudni győzni annak gazdáit, hogy értelmes életforma vagy, kalandod azonban itt véget ér.

372.

Túl gyenge vagy ahhoz, hogy túléld a fénysugár nyomását. A gyilkos ragyogás egészen addig tart kifeszítve, amíg ki nem leheled a lelkedet, és teljesen le nem áll az agyad. Mikor végül elhalványul, élettelen tested magatehetetlenül roskad a sötét csarnok padlójára.

373.

Hosszú óráknak tűnő ideig gyalogolsz, de a folyosó továbbra is csak nyújtózkodik, amíg a szem ellát. Menet közben szemeddel követed a könyvek végtelen sorát, mígnem az egyik felkelti az érdeklődésed. Hatalmas, mint egy lándzsa, és finom fekete bőrkötése van. A gerincébe nyomott aranybetűkkel szedve, a te nyelveden ez áll: *Varázslók*. Ha le akarod emelni a könyvet a helyéről, hogy bepillantást nyerj a tartalmába, lapozz a 259-re. Ha úgy gondolod, hogy már túlságosan fáradt vagy ilyesfajta tevékenységekhez, és inkább csak a Könyvtárból kivezető út megtalálására koncentrálnál, lapozz a 27-re.

374.

A csapásod szinte kettévágja a Kolipod koponyáját, ami holtan terül el előtted a fűben. Az állat nyakán egy láncot pillantasz meg, melyről egy kis fémdoboz lóg, melynek egyik lapja üvegből készült. Alaposabban megvizsgálva megállapítod, hogy egy lámpa az. Valószínűleg mágiával működik, amikor elfordítod a tetejét, az üveglapból fénysugár tör elő, megvilágítva a területet, amerre irányítod azt. Ha magaddal akarod vinni, jegyezd fel *Kalandlapodra* a Kolipod Lámpást. Lapozz a 170-re.

375.

A térképészt lenyűgözi a hozzáállásod. – Ó, ti barbárok – mondja kuncogva, miközben a fejét csóválja. – Mindig olyan oltalmazóak vagytok, amikor a dolgaitokról van szó. Gondolom, úgy véled, hogy minden, amit birtokolsz, valamiféle védelmező igével bír. Hidd el nekem, barátom, csak bebeszéled magadnak az egészet. Hosszú évek óta kutatom a dolgokat, és soha egyetlen mágikus tárggyal sem találkoztam még. Az egész nem más, mint babonás ostobaság, ami a tudománnyal szemben azonnal szertefoszlik. De hadd ajánljak fel neked valami mást. Azt mondod, hogy Titán az otthonod? Tessék, nézd meg ezt a gömbtérképet, csupán 2 Aranytallérért a tied lehet. – Módfelett feldühítenek a lény szavai, azonban lenyűgöz a rendkívüli részletességgel megfestett tárgy, amit felajánl, ugyanis mind formája, mind pedig az alakja az Aleph-re emlékeztet. Ha úgy döntesz, hogy elnyomod a dühöd, és megveszed a térképet, lapozz a 269-re. Ha nem tudod kordában tartani az indulataidat, és rátámadsz a térképkészítőre, lapozz a 107-re.

376.

A jég meglepően gyorsan szétolvad. Rövidesen mindenfelé patakokban kezd el folyni a víz, teljesen elárasztva a padlót. Hirtelen leomló falat idéző robaj hallatszik, és a középen lévő, fagyott test jégszilánkzápor közepette szinte kirobban egykori börtönéből. Egy borzalmas teremtmény magasodik föléd. Másfélszer olyan magas, mint te vagy, foltos, ragyás bőre van és széles, békaszerű arca. A bestia a magasba emeli hatalmas, széles ujjú kezeit, és a szabadulása felett érzett, kihívó örömmel felüvölt. – Barakka vagyok, a Vászkinek Királynője, a tengernépek uralkodója, akik ennek az átkozott Világnak az első szintjén élnek, és hála neked, Globus egykori rabja – teszi hozzá, miközben alaposan végigmér. – Mi vagy te? Miért szabadítottál ki?

Amilyen gyorsan csak tudod, elmagyarázod, hogyan kerültél ide, messze az otthonodtól, és hogyan estél csapdába az Aleph-pel együtt Globus különös világának legfelső szintjén. Barakkától megtudod, hogy a Főmágus az előtérből nyíló, sötét átjáró mögötti egyik szobába vackolta be magát, és hogy ha szembe akarsz vele szállni, szívesen csatlakozik hozzád. Együtt hagyjátok hát el a téli szobát, és léptek át a másik boltíven. Lapozz a 118-ra.

377.

Előhúzod zsákodból az Aleph-et. Amint belepillantasz, magával ragad a látvány, miközben a kezedben tartod a ragyogó gömböt. Ezernyi táj úszik a szemed elé, melyek mintha magukba húznának. Nyüzsgő városok, hullámzó óceánok és némán forgó bolygók vesznek körbe mindenfelől. Érzed, amint egyikük magához húz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, lapozz a 145-re; ha páratlan, lapozz a 126-ra.

378.

Belépsz a kék folyadékba. Az árok alja rendkívül meredek és szörnyen csúszós, egy pillanat alatt elveszted az egyensúlyod, és nyakig merülsz benne. És természetesen nem színezett vízzel van tele, hanem maró savval – rendkívül tömény kénsavval, ami néhány perc alatt teljesen leégeti a csontjaidról a húst.

379.

Egyetlen magányos ablak mögött pislog csak fény, a kastély legmagasabb tornyán. Miközben a hegyi utat a sziklaszigettől – melyen a kastély áll – elválasztó szakadék felé haladsz, önkéntelenül is próbálsz hangtalanul közeledni úti célod felé. Mikor azonban eléred a mélység szélét, a túloldalról egy felvonóhíd ereszkedik le. A boltív falán egy fáklya lobog, és egy hang invitál, hogy fáradj beljebb. Az építmény teljesen kihalt, gazdagon bútorozott szobáiban vastagon áll a por. A legmagasabb torony teteje felé veszed az irányt, ahol rátalálsz a Zsarnokra: egy vénséges, pikkelyes bőrű, gyíkszerű teremtményre, aki egy törött botot markol.

– Ne félj tőlem, Bajnok – mondja. – A hatalmam már régen elveszett. Évszázadok óta várok itt rád, és örülök, hogy véget ér az unalmam. Csupán egyetlen dolgot szeretnék kérni tőled, mielőtt végzel velem. Kérlek, mutasd meg nekem, hogyan jutottál e helyre. – A Zsarnok rozoga térdeire ereszkedve megadóan fejet hajt előtted. Előveszed a zsákodból az Aleph-et, és elé tartod. Az alak szemében ezüstös fény csillan. – Végre! Kiút erről a borzalmas helyről! – kiáltja, és a ragyogó gömb felé veti magát. Dobj három kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **134**-re; ha nagyobb, lapozz a **16**-ra.

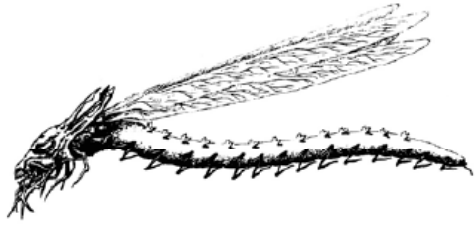
380.

Itt a lehetőség, hogy többet tudj meg a Szellemvadászokról! – hallod Semeion gondolatait a fejedben, miközben a Teloptikon fémkarikájában lévő színek ismét kitisztulnak, és a csillagokkal teleszórt éjszakai égbolt képét fedik fel előtted. Valami mozog a távoli galaxisok és fehér fényfoltok előtt. A kép megnő, és most már ki tudod venni őket: több borzalmas alakot, melyek szinte anyagtalanok a hideg űr ürességében, de egész biztos vagy benne, hogy ők azok: a Szellemvadászok. Hárman vannak, és tudod, hogy gonosz energiájukat egyetlen cél szolgálata emészti fel: hogy rád találjanak, az Aleph hordozójára.

Semeion gondolatai ismét megszólalnak a fejedben. *Figyeld meg, hogy halvány fényaura veszi körbe őket, ami csak itt, a világok közti sötétségben látható. Ez a jele annak a bűbájnak, ami a céljukhoz köti őket. Ha közelebb jutunk hozzájuk, talán alaposabban is tanulmányozni tudnám ezek természetét, de ezzel valószínűleg felhívnám magunkra a figyelmüket. Megengedheted magadnak, hogy megérezzék a jelenléted?* Ha úgy érzed, hogy közelebbről is szemügyre akarod venni a lényeket, lapozz a 227-re. Ha nem akarod megkockáztatni, hogy magadra vond a figyelmüket, és inkább azt mondanád a tudósnak, hogy folytatnád az utazásod, lapozz a 23-ra.

381.

A Kürt hangja kevésbé átható, mint amikor legutóbb használtad, mintha nem sikerült volna még visszanyernie minden erejét ahhoz, hogy ismét olyan hatalmas zenebonát okozzon. Ráadásul a Fekete Árnyak sem ijednek most meg annyira a hangtól, csupán visszavonulnak egy kicsit, és egy nagy kört alkotnak, hogy megakadályozzák a menekülésedet. Ahogy a Kürt hangja elhal, az Árnyak ismét megindulnak feléd, és ez alkalommal nincs más választásod, meg kell küzdened velük. Lapozz a 178-ra.



382.

Le kellett volna vetned magad a kocsiról. A Vámpírokat nem lehet közönséges fegyverekkel megsebezni, így az Idéző csak kacag, amint lecsapsz rá. A seb, amit ejtesz rajta, a szemed láttára, szinte azonnal begyógyul. Nincs menekvés. Csontos ujjak ragadják meg a fejedet, és húzzák egy centire a férfi izzó szemeihez. Egyetlen másodpercre pillantasz csak fel, és máris a hatalma alá kerülsz. Te leszel a Vámpír uzsonnája a hazavezető úton.

383.

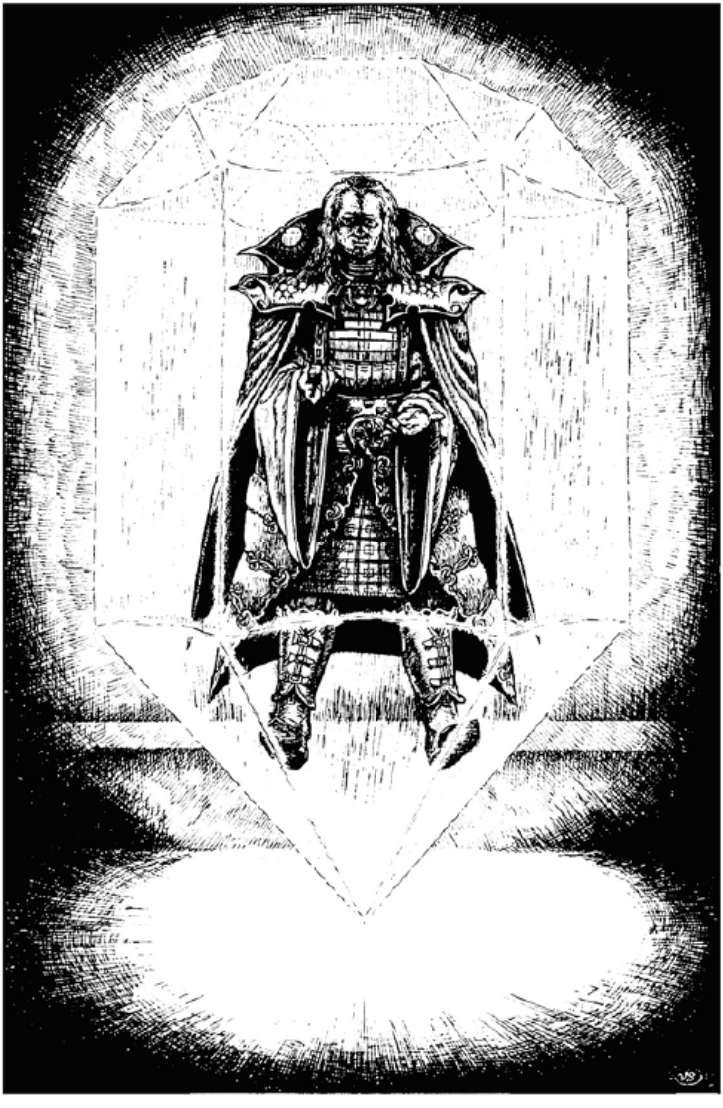
– Nagy kár – motyogja Nekromon. – Pedig biztos voltam benne, hogy nagy hasznodat vettem volna. Ahhoz azonban ragaszkodom, hogy kövesd az utat, ami átvág az otthonomon. Ha átlépsz azon az ajtón, majd az azt követőn, ott találod majd magad a Főmágus Üvegvárának pincéjébe vezető folyosón. Remélem, menet közben megállsz majd, hogy megcsodáld a fegyvert, amit Globus elpusztítására készítek. – Megköszönöd a férfi segítségét, és továbbmész azon az ajtón át, amin az imént ő felbukkant. Lapozz a 366-ra.

384.

Lecsavarod a Javító Folyadék üvegének tetejét, és a folyadékból pár cseppet a férfi összeszorított fogai közé töltesz. Köhög, prüszköl, majd megrázkódik, a következő pillanatban pedig mély szemgödreiben döbbenettől izzó tűzzel ül fel, és rád néz. Egy pillanatig csak bámul, majd ünnepélyesen megköszöni, amiért megmentetted az életét. Ezután kirántja a nyilat a sebből, mintha az csak egy szálka lenne, és talpra ugrik. – Harcosok! – kiáltja el magát. A csata abban a pillanatban félbeszakad. – Hagyjátok abba a küzdelmet! Ez az egész egy óriási félreértés! Nem lenne szabad egymás életének kiontására pazarolni az időnket. Menjünk haza mindannyian, és csináljunk valami kevésbé pusztító dolgot, rendben? – A Csontharcosok sarkon fordulnak, és elhagyják a csatateret. – Nem tudom, mi volt abban a folyadékban, amit adtál – mondja Syzuk –, de úgy érzem, mintha egy egészen más ember lennék. A pusztítás és a mészárlás elvesztette a varázsát. Sajnálom, hogy ilyen hirtelen szakadt félbe a feláldozásod. Esetleg elvihetlek valahová? – Úgy döntesz, nem élsz a felajánlott lehetőséggel, és leszállsz a harci szekérről. Ahogy körbenézel, látod, hogy a harcteret szinte mindenki elhagyta már. Előveszed zsákodból az Aleph-et, és a benne mozgó ezernyi apró képre pillantasz. Úgy érzed, mintha a tárgy kitágulna és beborítana téged. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páros szám, lapozz az 51-re. Ha páratlan számot dobtál, lapozz a 36-ra.

385.

Lépésről lépésre közelíted meg a Csontvázat. Az többször is megismétli a figyelmeztetést, de egyébként nem mozdul. Végül elég közel kerülsz hozzá ahhoz, hogy megérinthesd, és ahogy ujjaid szilárd csontra kulcsolódnak, felkacagsz a megkönnyebbüléstől. Ahogy elhúzod a kezed, látod, hogy tenyered és ujjaid ragyognak – a lényt foszforeszkáló festékkel festették le, hogy ragyogjanak a sötétben. A Csontváz valódi, ám nem több halott csontok összedrótozott kupacánál. A hangjának is megleled a forrását, ami nem más, mint egy kis gépezet, amit a koponyába helyeztek. Magabiztosan, hogy nem kell aggódnod a halálos fenyegetés miatt, továbbaraszolsz előre a sötétben. Befordulsz a következő sarkon, és egy mély verembe zuhansz. Még esés közben halálra zúzod magad a falból kiálló sziklákon, a padlóra csupán a tetemed érkezik meg.



386.

Magabiztosan lépdelsz a sötét terem márványpadlóján. A helyiség túlsó vége váratlanul megvilágosodik. Egy óriási, soklapú, energiától ragyogó kristályt pillantasz meg, ami mintha másból sem állna, csak fényből, a belsejében pedig egy fehér köpenyes, magas férfi áll. Az alakból csak úgy sugárzik a határozottság. Lassan feléd fordul, és szinte érzed, amint a tekintete az elmédbe fúródik. Valami meghatározhatatlan erő kezd el a kristály felé vonzani, és szinte észre sem veszed, amint – magad sem tudod, miért, de – előveszed a zsákodból az Aleph-et, és előrenyújtod azt. – Globus vagyok – közli lágy hangon a magas alak –, e világ uralkodója és Főmágusa. Bocsáss meg kérlek, hogy az Erőprizmámban fogadlak, de mióta az elveszett kincsemet keresem, amit egyébként ott tartasz a kezedben, azóta borzalmas ellenségek tartanak rettegésben. Köszönöm, hogy visszahoztad nekem ezt a kis gömböt, gazdagon meg foglak érte jutalmazni. Tudom, hogy utad hosszú és veszélyekkel teli volt, de most végre megszabadulsz a terhedtől. Lépj közelebb, barátom, és add át nekem a gömböt. Ha elég lassan tolod át rajta, át fog tudni jutni a Prizma falán. Lépj közelebb, és ne félj.

Ha át akarod adni Globusnak az Aleph-et, lapozz a 338-ra; ha nem, lapozz a 25-re.

387.

A legelöl szaladó bestia hámjába kapaszkodsz, a csillogó páncélján lévő díszektől reméled, hogy megfelelő fogódzkodót kínálnak, azonban nem tudod megtartani magad, és a földre esel, egyenesen a fenevadak szapora lábai közé. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még életben vagy, talpra ugrasz, amint a vadászok elhagytak. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 183-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 358-ra.

388.

Fekete alakok raja zuhan lefelé az égről, amik leginkább több száz ruhadarabra emlékeztetnek. – Fekete Árnyak! – kiált fel a vezér. – Fekete Árnyak közelednek, a csordát pedig senki nem védi! Ez az idegen elterelte a figyelmünket a kötelességünktől. Átok Globusra! Az állatkái felfalják a Kolepodokat és minket is, ha nem vigyázunk! Ájtskák, védjétek magatokat!

Az eget szárnycsapkodások és karcsapások töltik meg, amint a Fekete Árnyaknak nevezett lények elérnek hozzátok. Most már meg tudod állapítani, hogy mindegyik humanoid felépítésű, hosszú karjaik és lábaik, füleik és farkuk van, melyeket vékony fekete bőr köt össze, melynek segítségével a lények képesek repülni. Megpillantod gonosz, vörösen izzó szemeiket is, hosszú, hegyes agyaraikat és a végtagjaik végében ülő karmokat. Az Ájtskák arccal lefelé a földre görnyednek, miközben dárdáikat az ég felé fordítják. A Fekete Árnyak egyre közelebb érnek. Ha futásnak eredsz előlük, lapozz a 252-re. Ha megveted a lábad, és felveszed velük a küzdelmet, lapozz a 120-ra. Ha van nálad egy harci kürt, és belefújsz, lapozz a 309-re.

389.

A Horog feladata a hajón élő lények felügyelete. Arra van programozva, hogy a ketrecben tartott lényeket gondozza, és ha valamelyik véletlenül elszabadul, akkor elkapja. Ami őt illeti, te is csak egy ilyen kiszökött állat vagy, akit be kell zárnia a helyére. Rendkívül gyorsan mozog, nem tudsz kitérni előle, ráadásul teleszkópos karjait már feléd is nyújtja.

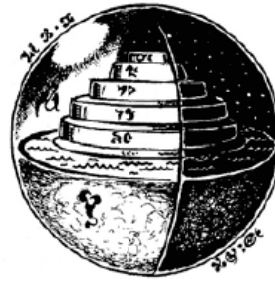
Ellenfeled 10-es ÜGYESSÉGGEL bír. A szokott módon küzdj meg vele, azt leszámítva, hogy valahányszor eltalál, nem okoz ÉLETERŐ-veszteséget, csupán rád tekeri az egyik csápját, és a harc időtartamára 2-vel csökkenti ÜGYESSÉG pontjaidat. Ha te találod el a masinát, dobj egy kockával. Amennyiben az eredmény 5 vagy 6, sikerül egy létfontosságú részét eltalálnod, és az ő ÜGYESSÉGE csökken 3 ponttal. Ha sikerül ellenfeled ÜGYESSÉGÉT 0-ra csökkentened, lapozz az 55-re. Ha ellenfeled csökkenti a te ÜGYESSÉGED 0-ra, lapozz a 371-re.

390.

Előhúzod a kardodat, majd az üvegvirágok közé veted magad, jobbra-balra csapkodva közben fegyvereddel. A levegőt csattanó üveg zaja tölti be, és valami különös sikoltás, ami a lemészárolt növényekből tör elő. Azonban mindkét oldaladon rengeteg ép virág marad életben, melyek folyamatosan feléd köpködnek harang alakú szirmaik közül. Nem tudod elkerülni a permetet, az elszenvedett veszteség csupán attól függ, milyen gyorsan tudod átvágni magad a növények között. Dobj három kockával! Ha az összegük nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, súlyos sérüléseket szerzel. A két érték különbsége megadja, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha túléled a kalandot, sikerül elérned a rét túloldalán futó utat, mely egyenesen az Üvegvárba vezet. Lapozz a 336-ra.

391.

A kapu védtelen, a vasrács felemelve, a súlyos faajtók pedig már rég kiszakadtak a helyükről. Romos udvaron vágsz át egy nagy terembe, ami szúette bútorokkal, rothadó faliszőnyegekkel, porral és pókhálóval van tele. És ekkor meghallod a hangokat. Azonnal földbe gyökerezik a lábad, ugyanis képtelen vagy megállapítani, melyik irányból hallatszódnak azok. Kiáltásokat, szipogásokat, sikolyokat hallasz, minden szóból csak úgy áradnak az érzelmek, és mintha a Gyerektoronynyal kapcsolatban vitatkoznának. Majd ismét minden elnémul egy pillanatra, csak hogy utána újra a korábban is hallott, kísérteties sikítás hasítson a levegőbe, ami fokozatosan halkul, majd egy tompa puffanás kíséretében vége szakad. Ismét elcsendesedett minden, a hallgatás azonban nyomasztóbb, mint bármi, amit itt eddig tapasztaltál. Megfordulsz, hogy elhagyd ezt a borzalmas helyet, de két alakot, egy férfit és egy nőt pillantasz meg, akik elállják az utadat. Mindketten előrenyújtott karral közelednek feléd – az udvar felé már nem fogsz tudni elmenekülni. Ha a kastélyba menekülsz, lapozz a 262-re. Ha rátámadsz a párosra, lapozz a 34-re.



392.

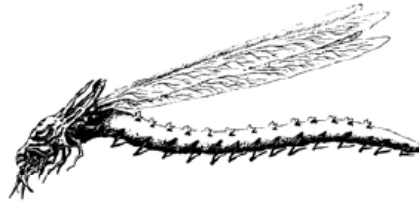
Az Üvegvár legbelső termében találod magad. Egykoron ez volt Globus Főmágus trónterme és műhelye. Most, amint a pislákoló fények lassan megerősödnek, és a szemed is hozzászokik a homályhoz, megállapítod, hogy amennyit a teremből látsz – elég hosszú ugyanis ahhoz, hogy a vége a gyenge megvilágításnak köszönhetően feketeségbe vesszen – teljesen üres. A mögötted lévő ajtó felé fordulva megállapítod, hogy az bizony zárva van, és nem látsz innen másik kijáratot sem. A csend rendkívül nyomasztó, és érzed, hogy hosszú utad hamarosan véget fog érni. Lélekben felkészülsz rá, hogy szembe találod magad Globusszal, ebben a pillanatban azonban vakító fénysugár vetül rád valahonnan a terem túlsó végéből. Egy láthatatlan erő megragad, egy tapodtat sem tudsz tenni. Olyan érzés fog el, mintha vaspántok szorítanák egyre erősebben és erősebben a testedet. Nem kapsz levegőt, a nyomás pedig egyre csak nő. Ha veled van Barakka, lapozz a 237-re. Ha egyedül vagy, de van nálad egy hétágú talizmán, lapozz a 143-ra; ha nincs nálad, lapozz a 330-ra.

393.

Képtelen vagy ellenállni a zenész hárfájának. Bizonytalan lábakon lépdelsz vissza a férfihoz, aki elmosolyodik, majd felemeli a kardját. Kalandod itt véget ér.

394.

Ahogy kardod pengéje átsuhan a levegőn, a Fekete Árny elrugaszkodik a faltól, egyenesen feléd. A bestia felsikolt, amint a fegyvered átvágja bőrszárnyát, de így is rád esik, és végigszánt rajtad a karmaival. Egy újabb csapásra felkészülve hátralépsz – ki a levegőbe. Egy másodpercig kapálózva lógsz a levegőben, majd a fenevad karmos mancsának egy utolsó ütésétől pörögve lezuhansz a mélybe. Halálra zúzod magad a torony lábánál álló sziklákon.



395.

Eloldod a csomókat, és kiemeled a vászonból a gömböt. Már nem fénylik, a benne rejlő tájakat pedig elfedik a szürke fellegek. A Sárkány szemüvegén át mered rá, és homlokát ráncolja.

– Ó, istenem – dörmögi. – Nem hiszem, hogy ennek tényleg itt kellene lennie. Ez egy nagyon nem Limboszerű dolog, ha érted mire gondolok. Azt tanácsolom, hogy mutasd meg a Műtárgy Szakértőnknek. Ha van valaki, aki tudhatja mi ez, akkor az ő. A neve Wayland, az irodája néhány percnyire van innen azon a folyosón. De légy résen: valóságos mókamester. A helyedben én biztosan nem kopogtatnék be az ajtaján. Most pedig menj!

Ha követed a Sárkány mutatóujjával kijelölt irányt, lapozz a 243-ra. Ha inkább másik irányba indulnál a Könyvtár folyosóinak felderítésére, lapozz a 275-re.

396.

Az Erőprizmához lépsz, és eltakarod a szemedet az izzó ragyogástól, ami a lapokból árad. Az egyik falhoz nyomod a gömböt, ami némi ellenállás után lassan áthatol rajta, majd egyenesen a Főmágus ott várakozó tenyerébe esik. A férfi néhány másodpercig csodálattal bámul rá, majd megvetés ül ki rá. – Végre beláttad, hogy nincs esélyed – köp feléd megvetően –, de sajnálatos módon elkéstél. A Szellemvadászok már itt vannak, és amíg a bűbájom hatása alatt állnak, fel kell kutatniuk, és el kell pusztítaniuk az Aleph hordozóját… ne!

Globus arcára rettegés ül ki, amint rájön, hogy most már *ő* az Aleph hordozója. Felpillantva megfagy az ereidben a vér a rettegéstől, amint a négy démoni szörnyeteg a prizma felé indul. Elhátrálsz előlük, de a rémálomból előlépett fenevadak rád se hederítenek. Csillogó szemeik az Aleph-et követik, tekergőző csápjaik csupán Globus vérére szomjaznak. A férfi kétségbeesetten próbálja elhajítani a gömböt, de az visszapattan az erőtérről, egyenesen a kezébe. Oszlopszerű lábak zúzzák össze az Erőprizma ragyogó falát, és a Szellemvadászok már el is kapták. Elfordulsz, amint a levegőbe hajítják, majd elkezdik szétszaggatni a testét. Mikor visszatekintesz, a férfi már halott. Az egyik Szellemvadász az Aleph-hez lép, felemeli, majd a Főmágus szétcincált teteme mellé helyezi. Ezután pedig, hogy végre megszabadultak a béklyótól, ismét semmivé foszlanak. Lapozz a 400-ra.

397.

A szirttől eltávolodva hamar kiderül, hogy korábbi feltételezéseddel ellentétben nem annak lábánál állsz. Egy kiszögellésen vagy, a mélyben pedig egy zöldellő völgy húzódik meg. Nem látsz utat, ami innen akár le, akár felvezetne, rábukkansz azonban egy jókora, lapos tetejű sziklára, amire ülve végignézed a napfelkeltét. Ha van nálad némi élelem, most ehetsz.

Ahogy a nap a távoli hegyvonulat legmagasabb csúcsa fölé emelkedik, fénye beborítja a sziklát, amin ülsz – és egy minta jelenik meg annak felszínén. Egy labirintus térképe az, ami egy nagy központi termet vesz körül. Egyetlen bejáratot látsz csak rajta, mellette pedig egy ábrát és egy háromszöget, melynek felső csúcsán egy kör ül. Az ábra felett egy feliratot is látsz: „Semeion Kriptológus Hét Udvara." Ez alatt három versszak olvasható. Úgy sejted, hogy a melletted nyíló alagút a bejárata ennek a különös útvesztőnek.

Mind az ábra, mind pedig a vers megtalálható a könyv elejében. Ha van nálad papír és ceruza, készíthetsz az ábráról egy másolatot, hogy azt magaddal vidd az útvesztőbe – ez esetben bármikor visszalapozhatsz a könyv elején látható rajzhoz, hogy odabenn járva is megvizsgáld azt. Ha ezek nincsenek nálad, most megpróbálhatod memorizálni, ám amint belépsz a labirintusba, többé már nem nézheted meg.

El kell döntened, mit teszel. Ha belépsz a járatba, lapozz a **149**-re. Ha nem, úgy más választásod nem lévén elővészed az Aleph-et, és belepillantasz a mélyében úszó ezernyi képbe, és hagyod, hogy beborítson, és máshová vigyen – lapozz a **234**-re.

398.

A G6-on álló paraszt megkönnyebbülten veszi tudomásul a döntésedet, és teszi meg az egyetlen lehetséges lépését a G5-re. Egyetlen fekete paraszt sem áll közvetlenül két fehér között, így senkit nem tudtok megölni. Most Burud fekete harcosai jönnek. Nem vesztegetik beszédre az idejüket. Csörömpölést hallasz a hátad mögül, és odafordulva látod, amint az E3-on álló fekete paraszt előrelép az F3-ra. Két fekete harcos között állsz, és bárhogy is próbálsz forgolódni, a vérted nem fog tudni megvédeni két, ellentétes oldalról támadó katona ellen. Burud megnyeri a játszmát, a kalandod pedig véget ér.

399.

Addig kiabálsz, amíg már ehhez sincsen erőd, de senki nem hall meg. A lábaid már irányíthatatlanul remegnek, karjaid szinte égnek a tested megtartásához szükséges erőkifejtéstől, ujjaid pedig, melyekkel már egyáltalán nem érzel semmit, megadják magukat. Szinte megkönnyebbülsz, ahogy elereszted a falat.

400.

Kábán leülsz a terem egyik sarkába, hogy kipihend magad. Ezután felveszed az Aleph-et, majd elhagyod az Üvegvárat. Repedések tűnnek fel a márvány- és üveglapokon, hangos reccsenések visszhangzanak mindenfelé, amint összeroskadnak a tornyok és kupolák. A Kristály Kertből nem maradt más, csak üvegszilánkok erdeje. Ahogy leereszkedsz Ziggurat Világának szintjein, látod, hogy a Szilika Kígyókból nem maradt más, csak csillogó, anyagtalan porhüvely, a Fekete Árnyak száraz bőrcafatokká aszalódtak. A világ legalsó szintjén élő Erdei Elfek, Ájtskák és Vászkinek hősnek kijáró ünnepléssel fogadnak, és a hosszú napokon át elhúzódó lakoma és ünneplés során ajándékokkal és drágakövekkel halmoznak el. Végül úgy döntesz, ideje lenne hazatérned. Felkeresed az erdő egyik elhagyatott tisztását, előveszed az Aleph-et, és ismét a mélyébe pillantasz, miközben Khul jár a fejedben.

Kinyitod a szemeid. Egy búzamezőn találod magad, egy emelkedőn, melyről remek kilátás nyílik egy közeli kisváros piros tetős házaira és fenséges kastélyára. Azonnal felismered Neuburgot – hazatértél. Zsákod még mindig tömve van kincsekkel, az Aleph azonban – legnagyobb csalódottságodra – eltűnt. Talán így lesz a legjobb: senkinek nincs joga rá, hogy magánál tartsa. Úgy a legjobb, ha a Makrokozmosz milliárdnyi világa között lebeg valahol, elveszve.

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

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 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu kötetek):

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
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011

20.	A Hercegek viadala: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	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
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tűzhegy Varázslója (25.évfordulós)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014
41.	Szellemvadászok	2015

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu kötetek):

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd:

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

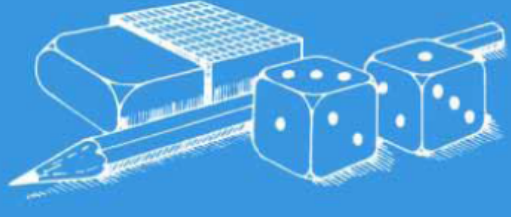
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

Vadászat Téren és Időn át!

Az Aleph egy minden képzeletet felülmúló kincs, egy titokzatos gömb egy másik dimenzióból, melylyel a világegyetem minden erejét meg lehet zabolázni – és melynek őrzésével TÉGED bíztak meg. A TE feladatod, hogy hatalma segítségével beutazd a Multiverzum szféráit, és végül visszajuttasd jogos tulajdonosához. De óvakodnod kell, hisz a nyomodban loholó Szellemvadászoknak is fáj a foguk az isteni hatalommal bíró tárgyra.

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!