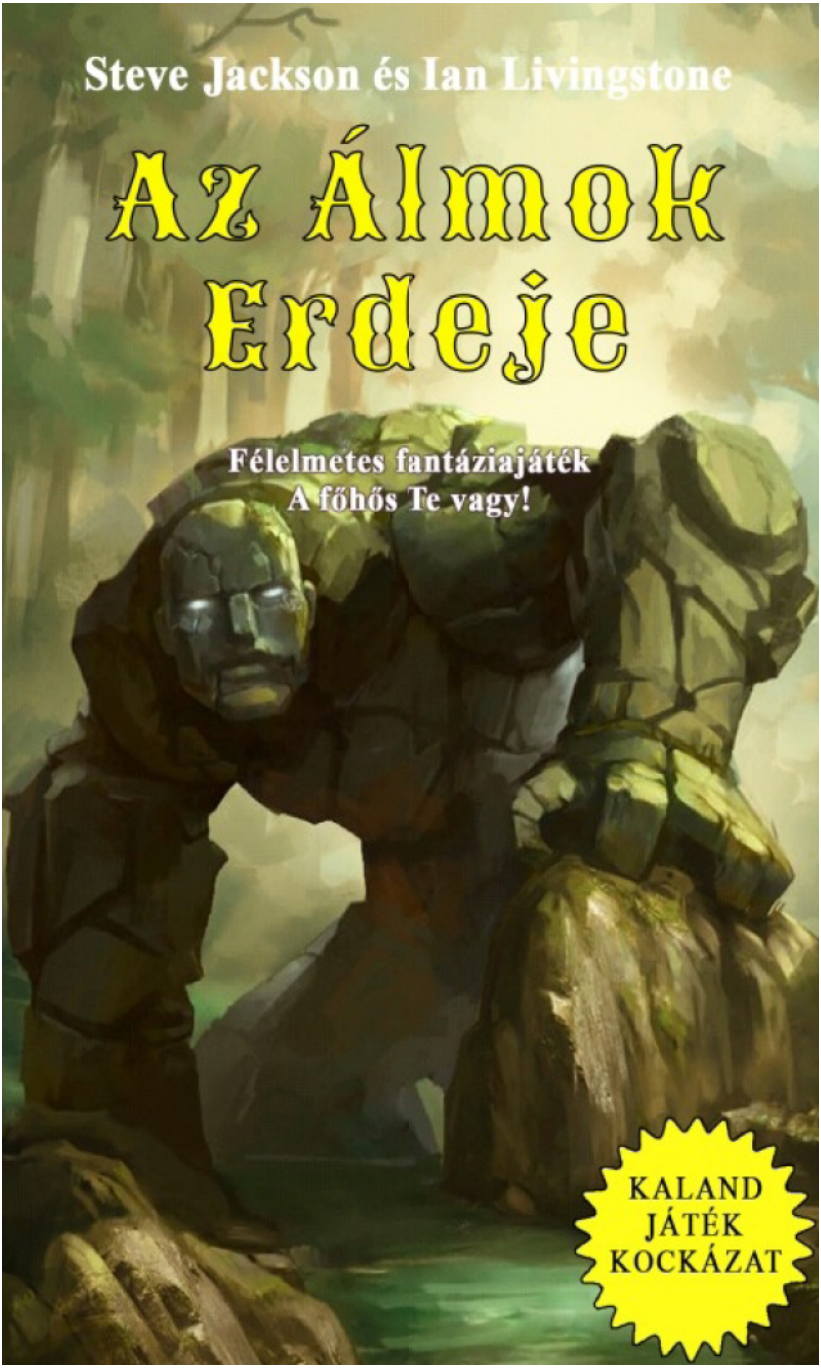
Steve Jackson és Ian Livingstone

Az Álmok Erdeje

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

Az Álmok Erdeje

Írta: Nathan Page

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
The Forest of Dreams

Forditotta
Loriana

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító szerkesztés
runner

Báti László Gábor illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Nathan Page, 1999
Illustrations © Báti László Gábor, 2017
Hungarian |z| Zagor.hu, 2017

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
20–23

Háttértörténet
24

Az Álmok Erdeje
28

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 ötszázig. 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, ALAKVÁLTÁS 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 a Fekete Erdő 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, ALAKVÁLTÁS és SZERENCSE pontjaidat. A 20-23. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, ALAKVÁLTÁS 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, ALAKVÁLTÁS ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával! Adj 3-at 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.

Dobj egy kockával! Adj 5-öt a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ALAKVÁLTÁS négyzetébe.

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, ALAKVÁLTÁS 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.

ALAKVÁLTÁS pontjaid kicsit másképp viselkednek. Ebben az esetben nincs különbség a *Kezdeti* és jelenlegi értékek között. Ha valamilyen alakváltozás történik, automatikusan a *Kezdeti* érték változik, nem pedig a jelenlegi. Ez egyben azt is jelenti, hogy ALAKVÁLTÁS pontjaid számát nem lehet a „*Kezdeti*" értékére visszaállítani.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Alakváltóként inkább az ellenfelek összezavarására való képességedre hagyatkozol, vagy arra, hogy egy másik teremtmény alakját tudod felvenni a támadás során. Ha van más lehetőséged, ne próbálj közvetlen közelharcba bocsátkozni! Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. ALAKVÁLTÁS pontjaid jelzik alakváltó képességedet, mellyel másokat megtéveszthetsz. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire szerencsés ember vagy.

ALAKVÁLTOZTATÁS

Legerősebb fegyvered az ALAKVÁLTÁS képességed. Pusztán akarnod kell, és máris valaki más formáját öltheted magadra. Például egy erősebb teremtménnyé változhatsz, hogy jobb esélyed legyenek egy küzdelemben. Vagy meg akarsz téveszteni valakit: egy Goblinná változhatsz, hogy egy másik Goblinnal elhitesd, hogy a társa vagy. Ugyanakkor nem öltheted magadra tetszőleges lény formáját. Hogy ezt megtehesd, jelen kell lenned a teremtmény halálánál. Ilyenkor láthatod a teremtmény lényét, amint az elhagyja a testét, és ekkor tudod megszerezni a tudást, ami ahhoz kell, hogy felvedd az alakját. Ez az oka annak is, hogy Allansiában ennyire megvetik az Alakváltókat, sokan úgy vélik, hogy ellopják a haldoklók lelkét. A szöveg időnként lehetőséget fog adni bizonyos átalakulásokra – saját tested megváltoztatására, vagy kis lényekké változásra. Ezek a lehetőségek előzetes tapasztalatok hiányában is a rendelkezésedre állnak, és az alakváltozás mértékétől vagy együtt járnak ÉLETERŐ-levonással, vagy nem.

Ha egy teremtmény meghal – általában miután közelharcban végeztél vele –, le tudod olvasni a lényét. Dobj egy kockával, és add ezt az értéket a teremtmény ÜGYESSÉGÉHEZ! Ha az eredmény magasabb, mint ALAKVÁLTÁS értéked, nem sikerült elég hamar bepillantást nyerned a teremtmény lelkébe, és elszalasztod a lehetőséget. Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ALAKVÁLTÁS pontjaid száma, sikerül kiolvasnod a szükséges információt. Minél erősebb a legyőzött lény, annál nehezebb a dolgod, hogy felvedd az alakját. Minden harmadik teremtmény után, amit megtanulsz utánozni, 1-gyel megnövelheted *Kezdeti* ALAKVÁLTÁS pontjaid számát. Ne feledd feljegyezni ellenfeled *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait, ezek fontosak lesznek, amikor majd felveszed az alakjukat.

Miután megszerezted a képességet, hogy felvedd egy teremtmény alakját, akárhányszor használhatod ezt az információt. Azonban minden egyes alakváltoztatás során 4-gyel le kell csökkentened ÉLETERŐ pontjaid számát, az alakváltoztatás ugyanis kimerítő a tested számára. Időnként előfordulhat, hogy a szöveg felajánl neked egy alakváltoztatást, például ha egy különleges feladatot kell végrehajtanod. Ezen kívül egy csata kezdetekor is átváltozhatsz egy másik teremtménnyé. A hatás egy csata idejére, illetve egy adott helyszín elhagyásáig tart. Miután ellapozol a fejezetpontról, visszaváltozol természetes alakoddá. Ezért nem kell újabb ÉLETERŐ-büntetést fizetned.

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:

Ha egy másik teremtmény formájában akarsz megküzdeni ellenfeleddel, az átalakulást még a harc megkezdése előtt kell megtenned. Mikor harcolsz, már nem tudsz alakot váltani. Ha átalakulsz, saját ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid helyett annak a teremtménynek az értékeit használd, akivé változtál. Akárhogy is, ezt követően a csatát már ugyanúgy kell lefolytatnod.

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).

Ha győzöl, ne felejtsd el, hogy lehetőséged van megszerezni az imént legyőzött teremtmény képességeit!

Ha egy másik teremtménnyé alakultál át, tested visszatér eredeti formájához, ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid pedig visszaállnak eredeti értékükre (mínusz a 4 ÉLETERŐ pontos büntetés az átalakulás miatt). Ha eredeti alakodban küzdötté, úgy természetesen minden megszerzett sebesülésed megmarad.

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egyszerre több ellenféllel hoz össze a sors, a megfelelő helyen leírjuk, hogyan küzdj meg velük. Néha egy ellenfélként kell őket kezelned, néha egymás után kell megküzdened velük. A küzdelem megkezdése után már nincs lehetőséged alakot váltani, így egészen addig az átalakult formádban kell harcolnod, amíg minden ellenfeled meg nem halt. Azt se feledd, hogy ha egyszerre több ellenféllel küzdesz, nem tanulhatod el mindegyikük lényét – általában nincs elég idődd egy halott lelkét tanulmányozni, mielőtt következő társa rád támadhatna. Emiatt ilyenkor mindig csak a csatában *utoljára* megölt lénnyé való átváltozást tanulhatod meg.

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.

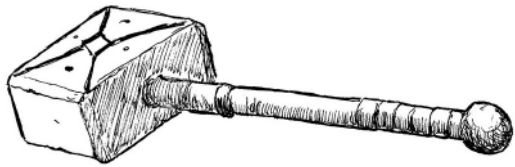
ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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!

Kalandodat élelem (étel vagy ital) nélkül kezded, de menet közben ráakadhatsz ezekre. Csak olyankor állhatsz meg pihenni és enni, amikor a szöveg erre kifejezetten lehetőséget ad, kivéve ÉLETERŐD 8 pont alá csökken: ilyenkor elfogyaszthatsz maximum két adag élelmet. Minden adag elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot szerezhetsz vissza. ÉLETERŐ pontjaid soha nem léphetik túl a *Kezdeti* értéküket.

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.



Idő

Az időnek fontos szerepe van a kalandban. Bizonyos fejezetpontokon a szöveg jelezni fogja, mennyi idő telt el. Folyamatosan követned kell *Kalandlapodon* az idő múlását az Eltelt Idő részen. Minden 24 órában leszáll az este, és bárhol is vagy épp a Fekete Erdőben, le kell pihenned éjszakára. Miután végeztél az adott fejezetponttal (a csapdákkal, kutatásokkal, találkozásokkal, stb.), fel kell jegyezned, hol vagy éppen, majd a **100**-ra kell lapoznod.

FELSZERELÉS

Kalandodat felszerelés és fegyverek nélkül kezded, csupán az eszed és veled született képességeid állnak a rendelkezésedre. Amíg nem találsz egy zsákot vagy hátizsákot, maximum négy tárgyat vagy élelmet vihetsz magaddal. Ez alól a korlát alól csupán az Aranytallérok (ezekből annyit vihetsz magaddal, amennyit csak akarsz) és a viselhető tárgyak (például bakancsok, vértek vagy ékszerek) jelentenek kivételt. Amint sikerül egy hátizsákot találnod vagy vásárolnod, ez a korlátozás megszűnik. Bár a Fekete Erdőbe besétálni ilyen kevés felszereléssel botor dolognak tűnhet, csupán két dolog jár a fejedben: a szabadulás és a bosszú!

Kalandod során rábukkanhatsz tárgyakra, melyek esetében ár is fel van tüntetve. Ezeket nem használhatod Aranytallérok helyett, azonban a megfelelő helyeken el tudod őket adni.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Egyetlen helyes út vezet el a Fekete Erdőn át, de csak többszöri próbálkozásra találod meg. Jegyzetelj, és készíts térképet utad során, ez felbecsülhetetlen értékű lesz az elkövetkező kalandjaidban, és segít, hogy gyorsan keresztüljuss a felderítetlen részeken.

Nem találsz mindenütt kincseket. Sokszor csupán csapdák vagy olyan lények várnak rád, melyekkel összeütközésbe kerülsz.

Gyakran fogsz rossz irányba menni, de végül is majd megtalálod azt, amit keresel.

Hamar rájössz, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő számsorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és a játék sem lesz az igazi.

Mindig kövesd nyomon az idő múlását. A felesleges késlekedések vagy eredménytelen kutatások értékes időt vehetnek igénybe, és ha túl sok idő telik el, lehetséges, hogy nem fogod tudni teljesíteni a küldetésedet. Ne feledd, hogy csupán négy nap áll rendelkezésedre, hogy megtaláld Rancibrawnt!

Ne hagyd, hogy ÉLETERŐD túlságosan lecsökkenjen. A szövegben lesznek olyan lehetőségek, amikor nem marad más választásod, csak az alakváltoztatás. Ha egy ilyen esetben ÉLETERŐ pontjaid száma 4, vagy annál kevesebb, úgy az átalakulás nullára fogja csökkenteni ÉLETERŐDET, és meghalsz!

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

Az Álmok Erdeje

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

ARANY:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ELTELT IDŐ:

Első nap	Második nap	Harmadik nap	Negyedik nap

Kalandlap

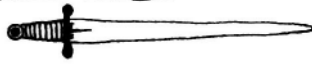
ALAKVÁLTÁS	SZERENCSE
Kezdeti alakváltás:	*Kezdeti szerencse:*

ÁTVÁLTOZÁS KÉPESSÉGEK:

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

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:*



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

Ketreced rácsain át figyelted, ahogy a menet elhagyja a falut. A sort Rancibrawn király nyitotta, aki teljes vértezetében, szarvas sisakkal a fején és kétfejű csatabárdjával alacsony termete ellenére is igen félelmetes látványt nyújtott. Őt vad, csatára kész harcosai követték. Mögöttük sorakoztak a Törpe íjászok, leghátul pedig hátvédként, a harsonások. Süvöltő zene tölti meg a levegőt, miközben Iszaposd lakói felkészülnek, hogy összecsapjanak ősellenségeikkel, Kőhidafalva Törpéivel. Hogy az összecsapást hol tervezték megejteni, arról fogalmad sincs. Lehetséges, hogy a falut akarták lerohanni, vagy valahol a Pagan-síkságon terveztek megütközni. Az sem kizárt, hogy a Fekete Erdő felé vették az irányt. Sokak számára ugyanis ez a hely jelképezte a színtiszta gonoszságot. Homályos mélye a legkülönfélébb vadállatoknak, Orkoknak és Goblinoknak, Gremlineknek és Óriásoknak, Manóknak és élőholtaknak nyújt menedéket. Nem túl meglepő hát, hogy a legtöbben messze elkerülik ezt a helyet, és inkább vállalják a hosszabb, de biztonságos kerülőutat. Neked azonban minden vágyad, hogy ismét visszatérhess a sötét rengetegbe. Ugyanis te Alakváltó vagy, akit hosszú évekkel ezelőtt ejtett fogságba Iszaposd gonosz uralkodója, Rancibrawn király. Háziállataként pedig kénytelen voltál alattvalói szórakoztatására fordítanod különleges képességeidet.

Megaláztatásokkal terhes életed során mindig is visszavágyakoztál a Fekete Erdőbe, a fák jelentette biztonságba. Régóta álmodozol arról, hogy elmenekülsz a Törpék és vezetőjük fogságából, és mindenekelőtt a bosszúról. Az évek során többször lehetőséged nyílt már ugyan rá, hogy megszökj kis ketrecedből, mégis vártál a megfelelő alkalomra, hogy revánsot vehess fogva tartóidon. Mivel könnyedén ki tudtad hallgatni beszélgetéseiket, elég jó elképzelésed van arról, hogyan is néz ki a környező vidék. Az elmúlt pár hétben Iszaposd és Kőhidafalva között teljesen elmérgesedett a viszony, lakóik folyamatosan hadakoznak egymással. A falu harcosai elővették vértjeiket, kifényezték pajzsaikat és sisakjaikat, és gyakorlatozni kezdtek fegyvereikkel. Még a gyermekek is ágakkal csapkodták egymást az árnyakban, a nők pedig élelmet és ruhát készítettek össze uraik számára.

Téged azonban ez az egész nem érdekel különösebben, egyszerűen csak hálás vagy, hogy teljesen elterelődött rólad mindenki figyelme. A nyugalmat kihasználva sikerül visszanyerned az erődet – a Törpék örökös követelőzése ugyanis rendkívül kimerítő tud lenni néha –, és immáron mind fizikailag, mind pedig szellemileg sokkal frissebbnek érzed magad, mint már egy jó ideje. Egyik este végül teljesen ellazulsz, és elméddel a körülötted lévő Törpék elméjét kezded fürkészni. Eleinte csak homályos utalásokat tudsz kivenni. A királyt, aki harcosaival együtt áll a legelső sorban. A következő étkezést. Egy hatalmas sólymot. Egy csatát. Egy kalapácsot. Az útközet jól halad Iszaposd lakói számára, a harcosok igen bizakodóak és szinte kézzel fogható a győzelem. Csalódottan hagyod abba a kutatást. Míg ez nyilvánvalóan rendkívül fontos fogva tartóid számára, neked az egész semmit sem jelent.

Ekkor egy szokatlanul éles és fontos gondolatot sikerül elkapnod. Rancibrawn egyik tanácsadója aggódik uralkodójáért. Négy nap múlva a király találkozik Gillibrannal, ellenségei vezetőjével. Méghozzá a Fekete Erdő mélyén. Ott fogják megbeszélni Kőhidafalva megadásának feltételeit. Bár mindkét fél harcosokkal fog majd érkezni, a két uralkodó és legfőbb tanácsosaik egyedül fogják meghozni a végső döntést. A találkozó helyszínét – nyilvánvaló okok miatt – a legnagyobb titok övezi.

Gillibran képtelen bármiféle árulás elkövetésére, semmi nem akadályozza meg azonban, hogy egyik katonája úgy döntsön, hősködni akar. A tanácsadó semmit nem tud ez ellen tenni. Minden elővigyázatossági intézkedést megtettek, minden előre látható veszélyt elhárítottak, minden fenyegetést semlegesítettek, a tanácsadó azonban továbbra is aggódik. Mi van, ha valamiről megfeledkeztek, ha valamivel nem számoltak? Ha Rancibrawn meghal, annak katasztrofális következményei lennének Iszaposd számára. Felismered a kínálkozó lehetőséget. Ha sikerülne kiszabadulnod és eljutnod a Fekete Erdőig, ki tudnád deríteni, hol is lesz a találkozó. Így, hogy őrei nem állnak majd ott körülötte, könnyedén végezhetsz a királlyal, így rajta is és a falu lakóin is egyszerre állhatnál bosszút. Rendkívül ironikusnak találod a helyzetet. A Fekete Erdőben vehetsz revánsot, ott, ahol oly sok évvel ezelőtt saját szenvedéseid is elkezdődtek. Elhatározod hát, hogy kihozod a helyzetből, amit csak lehet, és elkezded a tervezést. A Fekete Erdő egyszerre biztosítja számodra a tökéletes csapdahelyet és menedéket, amennyiben arra szükséged lesz majd. Alig várod, hogy ismét a szabadban élhess az Álmok Erdejében.

Ha ma az erdőbe lépsz,
Biztosan meglepetés ér,
A fák között nagy mulatság lesz,
De jobb, ha álcázva mész.

Minden arra járó törpe
Biztosan odagyűlik, mert
Ma van a Törpe Nép napja
Amikor pikniket ülnek.

Régi gyermekvers
Az eredeti szerző ismeretlen

És most lapozz!

1.

Sötét éjszaka van. Egy bagoly huhog valahol feletted, ahogy épp éjjeli vadászatot tart. Irigykedve figyeled – a szabadságáért irigyled, mert vele ellentétben te rab vagy, szerencsét kívánsz neki a soha véget nem érő feladatában. Halk surranó hang hallatszik a füledbe egy közeli kunyhóból – valami rágcsálóféle lehet. Talán ő lesz a bagoly következő eledele? Iszaposd csendbe burkolódzott. Az összes Törpe vagy elhagyta a várost és a csatamezőn van, vagy biztonságba húzódott a kunyhója mélyére. Az esti tábortűz már nem más, mint egy apró, éppen csak hogy pislákoló parázs – néhány megmaradt, elszenesedett húsdarab fekszik az izzó fadarabok közt. Érthető lenne, ha egy messziről jött látogató erre a látványra azt mondaná, hogy békés. Őrök vagy katonák közel s távol mindössze a ketreced mellett vigyáznak és a főkapu kémelőjénél strázsálnak. Iszaposdnak megvan a saját védelmi rendszere – egy pangó mocsár közepére épült, és bármilyen behatolót jó messziről meghallanának. Habár láp közepére elég furcsa dolog falut építeni, kifejezetten tökéletes helyszín háborúban álló Törpék számára.

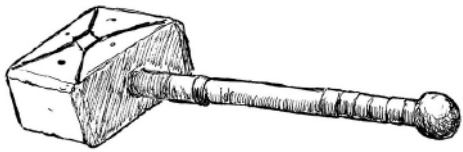
A ketrecedet keményfából készítették, elég nagy, de nagyon is üres. A Törpék nem adtak mást, csak egy adag szalmát, amin aludhatsz, és egy fatálat, amiből enni és inni lehet. Állatként kezelnek, és nagyon is figyelnek rá, hogy visszataszítóan nézz ki. Mocskos vagy, és majdnem teljesen csupasz, ütésektől származó kék-zöld foltok és horzsolások borítják a tested – és annyira bűzlesz, hogy az még neked is visszataszító. De a kínjaidnak már majdnem vége. A Törpének, akinek vigyáznia kell rád, már két órája semmi dolga, és rég elkalandozott a figyelme. Ha gyorsan cselekszel,

biztosan képes leszel rá, hogy lefegyverezd őt. A Törpe fals biztonságérzete amiatt, hogy látszólag engedelmes vagy, elterelte arról a figyelmét, milyen könnyen is képes egy Alakváltó kiszabadulni egy ketrecből.

Az őröd feje lebiccen, és álomba zuhan. A hátát feléd fordítja – egy pár kulcs lóg az övén. Talán ezek között van a ketreced kulcsa is. A Törpe egy méterrel messzebb ül, mint ahogy elérhetnéd. Úgy látod, kétféleképpen szabadulhatsz ki a börtönödből. Vagy kinyújtod a karod, és megnyújtod, hogy elérd a kulcsot az őr övén, vagy teljesen átváltozhatsz patkánnyá, és kibújhatsz a rácsok között. Ezek közül melyiket próbálod meg?

Kinyúlsz, és megpróbálod elkapni a kulcsokat? Lapozz a **235**-re.

Átváltozol patkánnyá, és nekiiramodsz a rácsokon át? Lapozz a **347**-re.



2.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Köszönetet mondasz Yaztromónak mindenért, majd elhagyod a tornyot. Amikor kint vagy, három út közül választhatsz. Merre tartanál?

Nyugatra? Lapozz a **245**-re.

Keletre? Lapozz a **496**-ra.

Északra, a Fekete Erdőbe? Lapozz a **453**-ra.

3.

– Egy Aranytallér – mondja. Minden egyes Aranytallérért egy Élelmet vehetsz, összesen maximum ötöt költhetsz el így, ha szeretnéd. Ha befejezted az üzletelést a nővel, megkérdezheted, tudja-e, kik laknak ezekben a kunyhókban – lapozz a **129**-re –, vagy dönthetsz úgy is, hogy már épp elég időt töltöttél Iszaposdban, és távozol – lapozz a **271**-re.

4.

Kihúzol egy tőrt, és beledöföd a Fantomba. Kissé összerándul, majd porrá hullik a lábad előtt. A por közepén találsz egy apró aranyláncot, ami 4 Aranytallért ér. Magaddal viheted. Ezután továbbsietsz az ösvényen nyugatra. Lapozz a **176**-ra.

5.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvény továbbra is nyugatra tart egy darabig, mielőtt elfogyna az előtted elterülő fűben. Körülnézel, de nincs más út, minthogy átkelj a folyón, vagy a durva vidék felé indulj. Ezeket lehetőségeket inkább elveted, és úgy döntesz, visszafele indulsz keletre, lefelé az ösvényen, amerről jöttél. Lapozz a **333**-ra.

6.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Követed a folyó mentén haladó ösvényt, ami igencsak elhanyagolt, és egy idő után csak erőszakkal tudsz átmászni a bokrokon és az egyéb aljnövényzeten. Hogy haladni tudj, egyre inkább el kell távolodnod a folyótól, így előbb-utóbb már egyáltalán nem látod, végül már a fák között menetelsz. Egy kicsivel később a Fekete Erdőben találod magad! Az erdőben egy kereszteződéshez érsz. Úgy döntesz, nem a délre tartó utat választod, amiről épp most tértél le. Ha északra tartasz, lapozz a **184**-re, ha keletre, lapozz a **371**-re.

7.

Gyorsan megfordulsz, és azt várod, hogy látsz néhány Manót vagy Tündért, de semmi nincs ott. Ehelyett gonosz lökést érzel hátulról, és a földre zuhansz, ahol apró kezek ütlegelését érzed. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. – Ó, nem – mondja a hang újra. – Nem így kell a játékot játszani! – Lerázod magadról a láthatatlan merénylőt, és talpra állsz. Mivel próbálkozol most? Ha szeretnéd, mehetsz északra, lapozz a **150**-re. Ha inkább megpróbálnál valamit ezek ellen az idegesítő lények ellen, lapozz a **464**-re.

8.

A nyakadba akasztod a medált. Ahogy felveszed, az elmédet futó, vadászó és játszadozó vadállatok képe tölti meg. Egy állatra figyelsz – egy nagy medvére. Ránézel, és figyeled, ahogy megpróbál egy nagy halat elkapni a folyóból. A medve túl messze van a víz közepétől, és nem tud eléggé kinyúlni, hogy elkapja az ebédet. Épp azon gondolkodsz, a medve vajon miért nem gázol bele a folyóba – és ekkor éppen így tesz! Még egy darabig a medvén töprengsz, és lassan rájössz, hogy valamelyest irányítani tudod, hogy mit tegyen. Rájössz, hogy rátaláltál a Vadállat Irányítás Amulettjére. Ezzel a medállal képes leszel ráerőltetni az akaratodat néhány ostobább vadállatra, amivel összefutsz. Mosolyogsz a talált kincseden, és a másik medállal nem törődve visszatérsz az ösvényre. Lapozz a **392**-re.

9.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Egy darabig a sziklafalon haladsz, amikor egy másik alagúthoz érsz, ami a jobb oldali falon nyílik. Az alagútból hangokat hallasz, és fénycsóva játszik árnyjátékot a falakon, úgyhogy útirányt változtatsz, hogy utánanézz a forrásának.

Lemész az alagútban, és egy kanyar után, húsz apró emberszerű teremtménnyel találod magad szemben, akik zsákruhát viselnek, és egészen apró kis fickók. Téged néznek kezükben kicsinyke tőrüket tartva – nyilvánvalóan hallották a jöttödet! Ennyi ellenfél ellen nincs esélyed, még az apró termetük ellenére sem. Van nálad egy emberi műkéz? Ha igen, lapozz a **354**-re; ha nincs nálad, lapozz a **232**-re.

10.

Az Óriás visszahull a mocsaras vízbe, lesüllyed az aljára, míg már nyoma sem marad a hatalmas teremtménynek. Nincs vesztegetni való idődd, haladnod kell. Elhagyod a lápos területet, és folytatod az utad a füves területen, keletre tartva. Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Ahogy elhaladsz egy düledező kunyhó mellett a jobbodon, belefutsz egy jó pár sötétbőrű emberbe, akiken nincs ruha, csak ágyékkötő. Ezek a Pigmeusok. Három groteszk teremtmény maradványa köré gyűltek. Úgy néznek ki, mintha az ember és az óriás patkány keresztezéséből születtek volna, és nyilvánvalóan jó néhány napja halottak. Ahogy megközelíted a csoportot, egyikük észrevesz, és egy fúvócsövet helyez a szájához. Lebuksz, amikor egy kis fullánk repül el a fejed felett – ez közel volt! Ezután néhányan még hasonló fúvócsövet kapnak elő, úgyhogy gyorsan kell döntened. Mit teszel?

Valamilyen más teremtmény alakját öltöd magadra (például Farkasét vagy Tigrisét), és megpróbálsz elmenekülni a Pigmeusok elől? Lapozz a **324**-re.

Megtámadod a Pigmeusokat? Lapozz a **191**-re.

Átkutatod a hátizsákod valami használható tárgyat keresve? Lapozz a **439**-re.

11.

Kiveszel valamit, és a legközelebbi férfi felé nyújtod. Nincs lenyűgözve a felajánlásodtól, azt parancsolja, hogy mindenedet add oda neki. Ha megteszed ezt az áldozatot, lapozz a **114**-re. Ha visszautasítod, hogy odaadd minden ingóságodat, nincs más választásod, harcolnod kell – lapozz a **285**-re.

12.

Ahogy odaemeled az üveget a szádhoz, Jaroth felkiált: – Igyál sokat! Van bőségesen! – Érzed az üvegből folyó nedűt, a likőr dús patakban folyik rád is. A folyadék nagyon sűrű és selymes, és egyre kellemetlenebb, ahogy rád folyik. Van nálad Szárazság Sója? Ha igen, lapozz a **121**-re; ha nincs, lapozz a **343**-ra.

13.

Éppen, amikor befejezed a csatát, újabb Törpéket látsz kiözönleni a kunyhóikból, hogy megnézzék, mi történik. Nyúlcipőt veszel, és keletre rohansz minél messzebb a faluból. Egy darabig üldöznek, mielőtt sikerül leráznod őket. Lapozz a **498**-ra.

14.

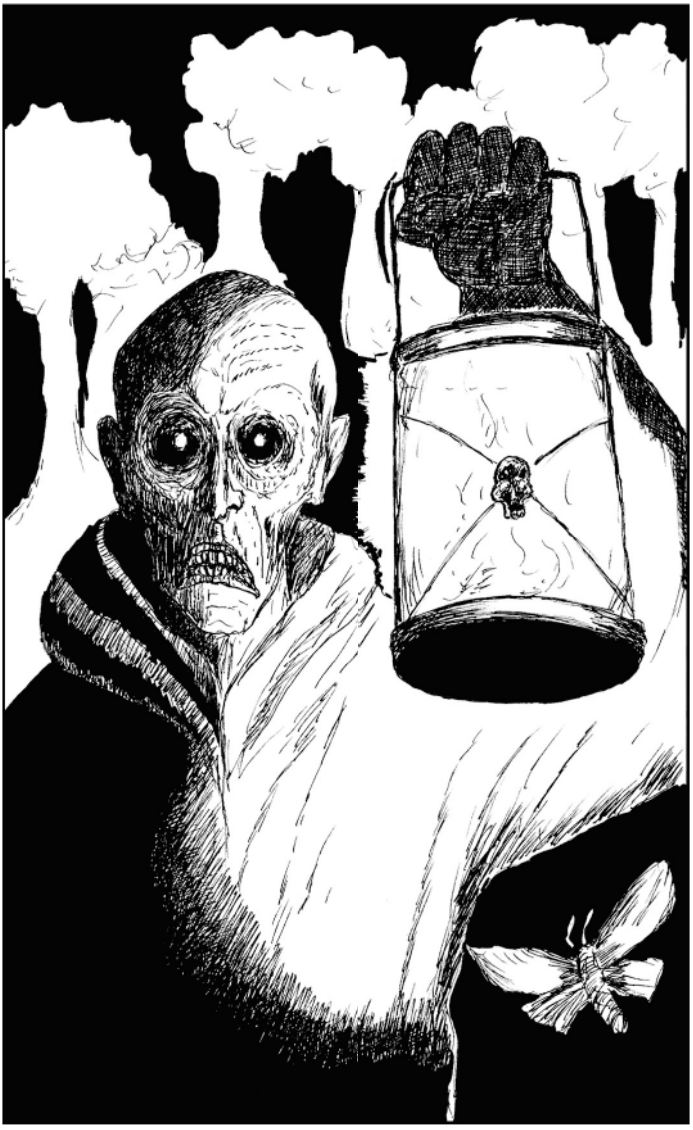
Kiveszed a csontot, és abban a pillanatban mindhárom kutya nagy érdeklődéssel fordul felé. Meglengeted olyannyira, ahogy csak tudod, és elhajítod a fák felé. Hallod, ahogy kielégítő távolságban ér földet. Hirtelen mindhárom vadállat nekiiramodik a fák irányába, hogy megkeresse a zsákmányt. Észak felé sietsz, mielőtt visszatérnének. Lapozz a **472**-re.

15.

Minden egyes Harci Körben a Törpe megpróbál riadóztatni. Dobj két kockával! Ha az eredmény egyenlő vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉG pontja, sikerrel jár, és azonnal a **313**-ra kell lapoznod. Ha az eredmény magasabb, mint az ÜGYESSÉG pontja, sikerül megállítanod, mielőtt elérné a harangot, ami odavonzaná a többi Törpét.

Törpe Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ha nyersz, lapozz a **168**-ra.



16.

Ahogy megközelíted az alakot, az hirtelen megfordul, és egy rettenetes sárga arccal nézel szembe. Érzed, ahogy a mélyen ülő vörös szemei belemélyednek a tiedbe, és meginogsz. Megittad az Akarat Italát? Ha igen, lapozz a **107**-re. Ha nem, lapozz a **414**-re.

17.

Belekortyolsz a folyadékba, és valami csodálatos az íze! Megiszod a maradék lét is, és elégedetten nyalogatod a szádat. Visszanyersz 3 ÉLETERŐ pontot. Habár az ital finom volt, tartalmazott némi alkoholt is, ezért a reakcióidőd lassult, most, hogy megittad. A nap hátralevő részére le kell vonnod 1-et Támadóerődből. Most lapozz a **430**-ra.

18.

Vonj le 4-et az ÉLETERŐDBŐL. Amikor sikeresen átalakultál, magabiztosan lépdelsz be a város főterére. Az idős Törpék kíváncsian méregetnek, amint elhaladsz mellettük, majd ezután folytatják a diskurzust. Körülnézel a falu főterén, ami szinte üres. Egy Törpelány ül egy farönkön, tunikát varr, és egy csoport Törpegyerek játszik valami játékot néhány hordó mögött. Van egy pár árus stand is, úgy tűnik, nyitva vannak. Mit teszel?

Megnézed, mit játszanak a gyerekek?	Lapozz a **473**-ra.
Megszemléled, mit árulnak a fegyveres standnál?	Lapozz a **485**-re.
Utánajársz, van-e valami érdekes számodra a kézműves boltban?	Lapozz a **60**-ra.
Odasétálsz az általános csecsebecséket áruló standhoz?	Lapozz a **159**-re.

19.

Vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A Patkányemberek betömörülnek egy sarokba, amikor elkezded az átváltozást. Gyorsan elég kicsi leszel, hogy kimenekülj a csapdából, majd újra elkezdesz visszaalakulni eredeti alakúvá. A Patkányemberek csak most kezdenek magukhoz térni, és ha szeretnéd, most kimenekülhetsz a kunyhóból, hogy visszatérj az ösvényre, mielőtt viszszanyernék lélekjelenlétüket – lapozz a **392**-re. Ha viszont elég magabiztos vagy, hogy elbánj három ellenféllel, megtámadhatod a Patkányembereket – lapozz a **422**-re.

20.

Az Orkok páronként támadnak rád. Először arról kell döntened, melyik ellenféllel szeretnél harcolni a kettő közül. Azzal a szokásos módon küzdj meg. A második ellen a hagyományos módon dobd ki kockával a Támadóerejét. Ha ez a Támadóerő magasabb, mint a tied, akkor megsebez, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha azonban a te Támadóerőd a nagyobb, nem sebzed meg – csupán sikerül elkerülnöd a csapását.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első pár:		
Első Ork	6	5
Második Ork	5	5
Második pár:		
Harmadik Ork	6	6
Negyedik Ork	7	7

Ha nyersz, lapozz a **149**-re.

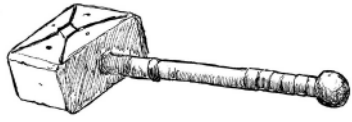
21.

A Pigmeusokkal folytatott küzdelem sok időt vett igénybe, úgyhogy hozzá kell adnod 1 órát az Eltelt Időhöz. A Pigmeusoknál nincs semmi érdekes számodra, leszámítva néhány csontból készült karperecet és nyakláncot, és a fúvócsöveket és a mérgezett nyilakat. Ezek közül bármelyiket elteheted. Mikor végeztél, továbbsietsz az ösvényen keletre. Lapozz a **240**-re.

22.

Melyik tárgyat vetted magadhoz?

A sisakot?	Lapozz a **373**-ra.
A pajzsot?	Lapozz a **128**-ra.
A kardot?	Lapozz a **264**-re.
A tányért?	Lapozz a **91**-re.
Az aranyat?	Lapozz a **415**-re.



23.

A kövekből álló út második felét még óvatosabban teszed meg, mint az első, és végül bármiféle baj nélkül át is érsz a folyó északi partjára. Szárazabb a talaj ezen az oldalon, és egy ösvény fut kelet-nyugati irányba a folyóparton. Mivel a nyugati ösvény elvinne a Fekete Erdőtől – épp az ellenkező irányba, mint amerre tartanál – ezért helyette a keleti irányt választod. Lapozz a **478**-ra.

24.

Félretolod a lombokat, és egy hatalmas varjút látsz egy csapdában. Őrülten csapdos, ahogy próbál kiszabadulni. Épp azon gondolkodsz, mitévő legyél, amikor a legnagyobb megdöbbenésedre kinyitja a csőrét, hogy beszéljen. – Bárki is vagy, segíts kiszabadulnom innen. Segíts! – karogja. Engedelmesen lenyúlsz, és kiszabadítod a madarat. Lesimítja csapzott tollazatát, és így szól: – Láttad őket? Elkaptak egy csapdával – valami vadász hagyhatta itt. Hallottam valakit, ahogy elsétál az ösvényen, és aztán két ocsmány arc tűnt fel. Egyikük egy Gnóm volt, és látva a tehetetlenségemet, igazán megállhatott volna. Na, szerinted megállt? Nem, persze hogy nem! Az hitte, vicces, hogy varjúvá változtat! – a kismadár annyira dühösnek látszik, hogy nehéz megállnod, hogy elnevesd magad, de valahogy mégis sikerül pókerarcot erőltetned magadra. A varjú motyog valamit arról, hogy "látogasd meg Yaztromót", majd elreppen. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ezután felállsz, és folytatod utad az ösvényen. Lapozz a **279**-re.

25.

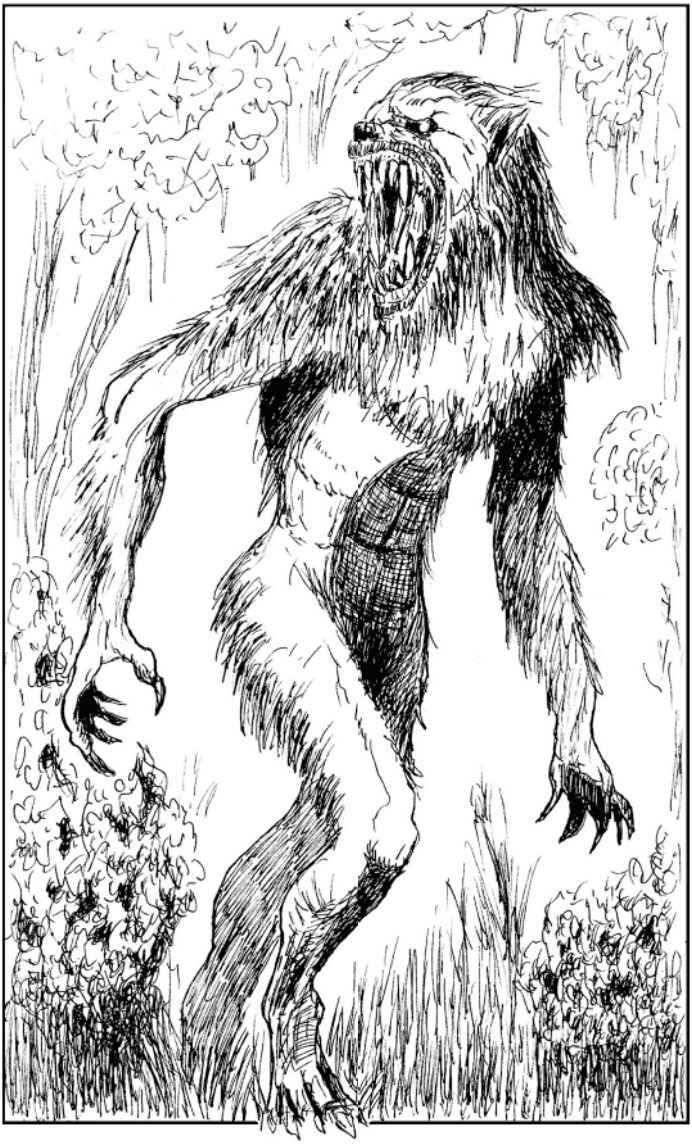
Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Folytatod az utad az erdő szélén. Nem látsz semmi érdekeset, mígnem egy egyszerű fahídhoz érsz, ami a folyót keresztezi, mely a hegyekből fut északkeleti irányba, egyenesen be a Fekete Erdőbe. Ha északra mész az ösvényen, lapozz a **124**-re; ha a másik lehetőséget választod, a déli irányt, lapozz a **294**-re.

26.

Fizetned kell Arragonnak, mert megzavartad őt. Húzz le 10 Aranytallért vagy 3 tárgyat a *Kalandlapodról.* Átadod neki a sarcot, majd elhagyod a házát, és visszatérsz az északra tartó ösvényre. Lapozz az **51**-re.

27.

Kiveszed a port, és egy kicsit a sziklára szórsz belőle. Ezután könnyedén felemeled, mivel olyan könnyű, mintha bőrből lenne. Quin ámulva figyeli, ahogy felemeled mellmagasságig. Amikor leteszed a sziklát, Quin így szól: – Ez hihetetlen volt! Hogy csináltad? – ezután mesélsz neki a Porról, és nevetésben tör ki öblös hangján. – Ettől sokkal egyszerűbb lesz a mutatványom. Kell nekem is ebből a Porból! Eladod nekem 25 Aranytallérért? – Eladhatod neki a Lebegés Pora maradékát, ha szeretnéd. Lapozz a **289**-re.



28.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Ahogy az ösvényen sétálsz, egy szempárt veszel észre, ami a fák közül les téged. Pislant egyet, ahogy közelebb érsz, ezután egy borzasztó alak tör elő a bozótból. Két lábra áll, a testét vörös szőrzet borítja, a feje farkasszerű, és a támadód vérszomjas üvöltést hallat, miközben feléd ugrik. Meg kell küzdened ezzel a Vérfarkassal.

Vérfarkas	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, lapozz a **166**-ra.

29.

A vadász ad neked tíz Aranytallért, és így szól: – Az erdőben él egy rablóbanda. Ne hidd el egy szavukat sem. Habár elsőre logikusnak tűnhet, amit kérnek, gyorsan egyre többet és többet akarnak majd. Jobb, ha rögtön visszautasítod a kérésüket, és megleped őket. – Megköszönöd a vadásznak ezt a tanácsot, majd északra indulsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **73**-ra.

30.

Alakot váltasz, és a főkapu felé indulsz. Ahogy közelebb érsz, az őr kilép egy bemélyedésből, és felemeli a lándzsáját, majd kérdően így szól. – Ez a falu Iszaposd – mondja. – Ki vagy? – Ahogy előlépsz, hirtelen kihúzza magát. Vajon felismer? Dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez! Ha a végösszeg kisebb vagy egyenlő az ALAKVÁLTÁS képességeddel, az álcád megtéveszti az őrt – lapozz a **426**-ra. Ha az összeg magasabb, mint az ALAKVÁLTÁS képességed, lapozz a **222**-re.

31.

Vonj le 4-et ÉLETERŐ pontodból, majd lapozz a **325**-re.

32.

Valahogy sikerül elkerülnöd a nyílzáport, és mielőtt a Pigmeusok újabbat lőnének ki feléd, hatótávolságon kívül kerülsz. Nyersz 1-et SZERENCSE pontot. Visszaalakulsz eredeti lényeddé, és folytatod az utad vissza a Fekete Erdőbe. Lapozz a **240**-re.

33.

Kiveszed a vizet, és az arcodra löttyinted. Azonnal felfrissülsz, ahogy lemosódik a folyadék. Amikor elteszed a flaskát, észreveszed, hogy elvesztettél egy tárgyat – válassz egyet, és húzd le a *Kalandlapodról*. Ezután körülnézel, és felméred a helyszínt. Lapozz a **297**-re.

34.

Beviszed a végső csapást, és ezzel véget vetsz az életének. Van egy hátizsák a vállán. Kinyitod, és találsz benne 2 Aranytallért és egy palack vizet. Ezeket elteheted. Ha még nincs hátizsákod, azt is magaddal viheted. Ezután azon gondolkodsz, merre indulj tovább. Lapozz a **376**-ra.

35.

Egy kis tisztásra érsz, ahol két Orkot látsz, akik vitatkoznak valamin, amit találtak. Amikor meglátnak, azonnal megfeledkeznek a vitájukról, és kirántják a fegyverüket.

Az Orkok egyszerre támadnak, és el kell döntened minden Harci Kör elején, melyikükkel harcolsz. Ez ellen az Ork ellen a szokott módon küzdj. A második ellen is az ismert módon kell megállapítanod a Támadóerődet. Ha az ő Támadóereje nagyobb, 2 ÉLETERŐ pont sebzést okoz neked. Ha azonban a te Támadóerőd magasabb, nem sebzed meg, csak sikerül elkerülni a támadását. Most pedig játszd le a csatát!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	6
Második Ork	7	6

Ha legyőzted őket, lapozz a **303**-ra.

36.

A lánc a hátizsákodban van (ha van egyáltalán hátizsákod)? Ha igen, lapozz a **322**-re; ha nincs, lapozz a **120**-ra.

37.

Nem találsz semmi érdekeset, csak 2 Aranytallért és némi fémdrótot, amit eltehetsz, ha szeretnéd. Ezután úgy döntesz, már elég időt töltöttél itt ebben az ütött-kopott kalyibában, és visszatérsz az ösvényre. Lapozz a **392**-re.

38.

Ez már a negyedik éjszaka, mióta elhagytad Iszaposd városát, és nem sikerült összehoznod a találkozót Rancibrawn és Gillibran között. A legvégső erőfeszítést is megtetted, hogy időben odaérj, de nem sikerült, teljes csőd vagy. A szabadságért folytatott küzdelmed sikerrel járt ugyan, de a bosszúszomjadat nem tudtad kioltani. Kalandod itt véget ér…

39.

Kiveszed a szíjat, és elkezdesz vele a kígyók felé suhintani. Néhányuk azonnal beleharap az apró méregfogával. Megrántod a szíjat, és gyorsan kihúzod a kígyókat – olyan messzire hajitod őket, amennyire csak tudod. Folytatod ezt a tevékenységet, amíg meg nem látsz egy fémtárgyat az odú alján. Addig próbálkozol, míg biztonságban ki nem tudod húzni a többi kígyótól. Ezután megvizsgálod, amit találtál.

Egy egyszerű ezüst koronát találtál – alig több mint egy perec. Különösen könnyűnek érződik. Fel akarod próbálni ezt a koronát? Ha igen, lapozz a **194**-re. Ha inkább nem, elviheted magaddal, ha szeretnéd, majd északra indulsz – lapozz a **329**-re.

40.

Olyan óvatosan gyalogolsz át a mocsáron, amennyire csak lehet, de egy szerencsétlen mozdulat miatt mellélépsz, és a lábad becsúszik egy keskeny, sikamlós tócsába. Hirtelen a víz bugyogni kezd a lábad alatt. Mielőtt reagálhatnál, magát a sikamlós iszonyt látod kijönni a medencéből, ami elkezd valamilyen humanoidféle groteszk alakot ölteni. Nyálkapúpokból nő ki a "karja" és a "teste", kis tócsák keletkeznek a lábánál. Elborzadva húzod ki a lábad a mélyedésből, amit néhány másodperccel korábban a lény foglalt el, és elkezdesz hátrálni. A lény, amit megzavartál, viszont nem úgy tűnik, mintha könnyen elengedne – zavart keltettél a territóriumában. Fenyegetően tart feléd valami gyászos hangon morogva. Lapozz a **434**-re.

41.

– Az öreg varázsló lakik abban a házban – mondja, miközben a falu egyik legszebb háza felé mutat. – Mint a legtöbbünk felett, felette is eljárt az idő, de fénykorában megnyerő ember volt. Ha meg akarod látogatni, tanúsíts iránta tiszteletet. – Ezután elfordul tőled, és újra a fazekára figyel. Odasétálsz a kunyhóhoz, de minden ablakát elsötétítették. Éppolyan háznak látszik, mint a falu többi háza, krémszínű színezett kő és zsúpfedél, de ez valamivel nagyobb. Van egy nehéz faajtaja is, amit rúnák sokasága és teremtményekről készült rajzok díszítenek. Egy egész szárított gyík lóg az ajtó felett, és biztos vagy benne, hogy téged néz. Mikor odaérsz, megérinted az ajtót, és valami borzongást érzel végigfutni az ujjaidon. Bitai nyilvánvalóan egy jelentős erővel bíró varázsló, és nagyon reszketsz attól, hogy éppen belépni készülsz az otthonába. Ha mégis belépsz, lapozz a **358**-ra. Ha inkább nem, akkor úgy döntesz, hogy ideje távoznod Iszaposdból – lapozz a **271**-re.

42.

Sikerül az éjszaka nagy részét végigaludnod, de reggel egy szörnyre ébredsz. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, ki keltett fel:

Dobott szám	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Kutató Szem*	7	5
2	*Madárember*	10	9
3	*Nandi-medve*	9	10
4	*Vad Dombi Ember*	6	4
5	*Drakón*	9	13
6	*Barlangi Ember*	7	7

Ha győztél, úgy döntesz, hogy nem alszol tovább, hanem azonnal tovább indulsz. Adj 5 órát az Eltelt Időhöz. Visszanyerhetsz 2 ÉLETERŐ pontot is, mert sikerült valamennyit pihenned. Most lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.

43.

Az ösvény, amelyen haladsz, a fák közt kanyarog, és végül egy újabb elágazáshoz ér. Megállhatsz, hogy elfogyassz némi Élelmet, ha szeretnél. Az elágazásnál figyelmen kívül hagyod a nyugatra és a délre tartó utat, ehelyett a harmadikat, az észak felé tartót választod. Lapozz a **176**-ra.

44.

A nyíl mélyen a válladba fúródik. Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Összeszorítod a fogad, és kihúzod a nyilat. A fájdalom elviselhetetlen, és azonnal vér kezd folyni a sebből. Felnézel, hogy megláthasd, ki támadott meg, de szerencsére úgy tűnik, hogy elmenekült, feltehetőleg délre. Éberen nyitva tartod a szemed arra az esetre, ha feltűnik, miközben elindulsz abba az irányba. Lapozz a **394**-re.

45.

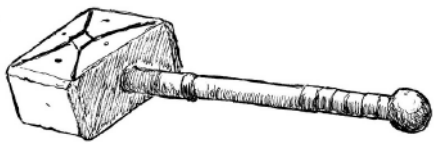
Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Visszatérsz az elágazáshoz, és ezúttal egy másik utat választasz, ami keletre tart. Lapozz a **76**-ra.

46.

Ahogy futni kezdesz, a lábad elcsúszik egy laza kőkupacon. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **209**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **239**-re.

47.

A szellemalak közeledik. Futni kezdesz, de nem tudod magad mögött hagyni a teremtményt. Gyorsan utolér, majd lecsap rád. A jeges érintése szinte a csontvelődig hatol. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megpróbálod lerázni magadról a Kísértetet, de a kezed átsiklik a test nélküli alakján. Van nálad egy fémkesztyű? Ha igen, lapozz a **154**-re; ha nincs, lapozz a **433**-ra.



48.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Északra indulsz, és egy jó darabig haladsz, mígnem egy északkeletről délnyugatra folyó vízhez nem érsz – lehet, ezt hallottad korábban? Az ösvény egy gázlón megy keresztül a folyón, mielőtt kiérne a túloldali, északi folyópartra, és ott folytatódna a víz mentén két irányba. Úgy döntesz, hogy nem délnyugatra mész, mert úgy visszajutnál Iszaposdba. Tehát az egyetlen lehetséges utat választod, az északkeletre tartó ösvényt. Lapozz a **200**-ra.

49.

Amint végeztél az Angolnával, gyorsan kimászol a túlparton. Ledobod magad a szárazföldre, és felköhögöd a vizet a tüdődből. Amikor végre magadhoz térsz a megpróbáltatástól, ismét északra indulsz. Lapozz a **317**-re.

50.

Eszedbe jut az Amulett, és elkezdesz a Sárkányra gondolni. Elképzeled, ahogy a Sárkány visszamegy a járatba, teljesen figyelmen kívül hagyva a behatolót. Sajnos az Amulettnek nincs hatása a Sárkányra, úgyhogy meg kell küzdened vele. Lapozz a **444**-re.

51.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Folytatod az utad az ösvényen egy darabig, mielőtt egy elágazáshoz nem ér. Amikor elindulsz rajta lefelé, egy alakot veszel észre előtted küszködni az ösvényen. Magasnak látszik, és a léptei teljesen csendesek. Valami lámpást visz magasan a feje fölött, melynek fénye vészjóslóan hatol át a fák között. Hirtelen megáll, még mindig háttal neked. Mit tetszel?

Odamész a kísérteties figurához? Lapozz a **16**-ra.
Megállsz, ahol vagy, és megvárod, míg továbbmegy az alak? Lapozz a **246**-ra.

52.

Felkészülsz, hogy megküzdj a Törpenővel. Amikor megérti, hogy az a szándékod, hogy megtámadd, előhúz egy harci fejszét a hátizsákjából, és védi magát.

Törpenő	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 3

Ha nyersz, lapozz a **34**-re.

53.

Ahogy az ösvényen haladsz, a fák egyre ritkulnak a jobbodon. Átnézel a fák közt, és egy kis kőkunyhót veszel észre, amit gyönyörű kert övez. Ha bemennél erre a tisztásra, hogy megnézd a házikót, lapozz a **323**-ra. Ha inkább folytatnád az utad északra, lapozz a **244**-re.

54.

Átadod az összes felszerelésed, és hagyod az őrnek, hogy átnézze. Nálad van bármi az alábbiak közül?

Bármilyen hagyományos fegyver?	Lapozz a **274**-re.
Egy pergamentekercs?	Lapozz a **105**-re.
Egy sétabot?	Lapozz a **381**-re.

Ha egyik tárgy sincs nálad, az őr visszaadja a tulajdonod, és int, hogy bemehetsz. Lapozz a **486**-ra.

55.

Belépsz a kunyhóba, és körülnézel. Mindenféle üvegek függenek a falakról és hevernek a földön, a legtöbbje tele vagy majdnem tele van, de a sarokban két hatalmas kosár áll, amit üres üvegek töltenek meg. A levegőnek különleges az illata – édes, kesernyés, kellemes és dohos szag keveréke. Az asztalnál egy apró férfit látsz, tetőtől-talpig zöldbe öltözött, és téged bámul. A férfi egy Leprechaun. – Gyere be! Gyere be! – hív kedvesen. – Gyere és kóstold meg Jaroth szeszesitalát. – Azon kapod magad, hogy az asztalhoz mész, ahol Jaroth három üveget nyújt feléd. Az első üvegben vörös folyadék van, a másodikban kék, a harmadikban pedig zöld. – Kóstold meg – mondja. – Az egyik jó szolgálatot tesz számodra, és a többi sok aranyat jelent nekem! – Mit teszel?

Belehúzol az első üvegbe?	Lapozz a **169**-re.
Megkóstolod a másodikat?	Lapozz a **378**-ra.
Belehörpintesz a harmadikba?	Lapozz a **12**-re.
Úgy döntesz, hogy nem iszol, ám megtámadod Jaroth-ot?	Lapoz a **459**-re.

56.

Pánikolva nézel körül a konyhóban, de nincs jele a mágusnak. Valahol odakint akadt dolga, talán el van foglalva egy új varázslattal. Állsz ott egy darabig az öreg Törpére várva, és egyre bolondabbnak érzed magad, ahogy az idő telik. Végül is vonakodva ismered el, hogy a király tanácsadója úgy döntött, hogy túl nagy ellenfél vagy ahhoz, hogy a további támadást kockáztassa. Tehát nincs más választásod, elhagyod a konyhót, és a falu kijárata felé veszed az irányt. Lapozz a **271**-re.

57.

Amikor kiveszed a szarvat, azon gondolkozol, milyen alakot ölts, amikor a Kentaur odaér. Milyen alakot öltesz?

A természetes alakodat?	Lapozz a **325**-re.
Egy Törpéét?	Lapozz a **446**-ra.
Egy Erdei Elfét?	Lapozz a **152**-re.
Egy Sötét Elfét?	Lapozz a **31**-re.

58.

Letaglózott, hogy az állattal folytatott küzdelmed nem kavarta fel a falut! Felemeled a testét, és bedobod a dobozba, majd visszahelyezed a fedelet. Remélhetőleg csak akkor veszik észre, ha már árkon-bokron túl leszel. A harmadik dobozon hallgatózol, de nem jön semmilyen zaj belőle, úgyhogy kinyitod, hogy megnézd, van-e valami benne, ami hasznos lehet számodra. Örülsz neki, hogy egy csomó dolgot találsz benne. A legtöbbje használhatatlan kacat, mint az a valami, ami feltehetőleg étel a vadmacskának, de van néhány másféle tárgy is benne, amit magaddal vihetsz. Van benne egy kenyér és gyümölcs, ami három étkezésre elegendő, egy koponya, ami valamilyen állaté lehetett – talán kutyáé –, van egy pergamentekercs is benne, és egy kemény Fabunkó. Ezek közül bármelyiket elteheted, de ne felejtsd el, hogy összesen négynél több tárgy vagy adag élelem nem lehet nálad. Amikor eldöntötted, mit teszel el, a falu főkapuja felé indulsz. Lapozz a **220**-ra.

59.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Mialatt az ösvényen sétálsz, két Vad Kutya ront rád. A Kutyák egyenként támadnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vad Kutya	4	4
Második Vad Kutya	4	5

Ha nyersz, folytatod az utad. Ha keletre mész, lapozz a **332**-re; ha nyugatra, lapozz a **479**-re.

60.

Elsétálsz a boltig, ahol egy barátságos, de túlsúlyos Törpével futsz össze, aki az ideje nagy részét azzal tölti, hogy lényegében a semmiről beszél. Sokféle súlyos ékszert és kézműves terméket visel, úgy néz ki, mintha ő maga viselné a portékája nagy részét! Átnézed az árut, de nem látsz semmi érdekeset, kivéve egy kék kövekből készült nyakláncot, amit megvehetsz, ha szeretnél 6 Aranytallérért. Azt állítja a boltos, hogy a nyakláncnak varázsereje van, és megvéd Sukh követőitől. A Törpe azt is felajánlja, hogy megvesz tőled bármilyen értékes tárgyat, amit találtál, és reális árat kínál érte. Ha találtál bármit, amiről azt mondták, hogy "megér néhány aranyat", eladhatod ennek az alaknak.

Mit teszel?

Úgy döntesz, hogy elég időt töltöttél itt, és elhagyod Kőhidafalvát? Lapozz a **143**-ra.
Megkeresed a Törpenőt, hogy beszélj vele? Lapozz a **251**-re.
Megnézed, mit játszanak a gyerekek? Lapozz a **473**-ra.
Megnézed az árut a fegyvervoltban? Lapozz a **485**-re.
Odamész az általános felszerelést áruló pulthoz? Lapozz a **159**-re.

61.

Amikor épp kilehelné a lelkét, a varázsló tesz még egy utolsó próbát, hogy életben maradjon. Hirtelen füstfelhővé változik, és lassan elkezd felszállni a kunyhó kéménye felé, mivel nem az összes varázsereje származik az ékszeréből. Megpróbálod elkapni a felhőt, de a mancsod eredménytelenül siklik át rajta. Van nálad egy csonthegyű ébenfa pálca? Ha igen, lapozz a **310**-re. Ha nincs nálad ilyen pálca, de érintetted valamikor is, lapozz a **195**-re. Ha sosem láttad ezt a pálcát, lapozz a **153**-ra.

62.

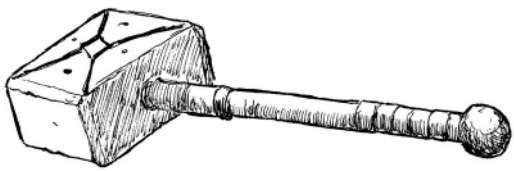
Amikor az iszaposdi Törpe meghal, a két kőhidafalvai Törpe egyesült erővel támadja az életben maradt Törpét, miközben te Rancibrawnra koncentrálhatsz.

Rancibrawn ellen a szokott módon harcolj. A másik iszaposdi Törpe Gillibrant támadja minden Körben. A szokott módon játszd le a csatát e két Törpe közt. Nagyláb szintén azt a Törpét támadja. Minden Körben ki kell dobnod kockával Nagyláb Támadóerejét és (másodszorra) a másik Törpéét. Ha Nagyláb Támadóereje nagyobb, megsebzi a Törpét, ezzel 2 ÉLETERŐ pont veszteséget okozva. Ha a másik Törpe Támadóereje nagyobb, nem sebzi meg Nagylábat – ehelyett csak kitért Nagyláb támadása elől.

Most játszd le a csatát (az ÉLETERŐ pontokat az előző Körből kell továbbvinni):

	ÜGYESSÉG
Rancibrawn	13
Nagyláb	9
Első Törpe	9
Gillibran	7
Második Törpe	8

Ha megölöd Rancibrawnt, lapozz a **277**-re. Ha Nagyláb vagy Gillibran meghal, lapozz a **132**-re. Amennyiben az életben maradt iszaposdi Törpe hal meg, lapozz a **352**-re.



63.

Előveszed a Látás Kövét, és a két kezed közé fogod. Nagyon hideg először, de gyorsan elkezd felmelegedni, majd kellemetlenül forró lesz. Amikor már kibírhatatlanul meleg, a földre ejted. Hirtelen egy csapat apró alak tűnik fel előtted. Manószerűek, fél méter magasak, és két őrülten csapdosó szárny tartja őket a föld fölött. Óvatos pillantással néznek le a kőre. Elveszítették a láthatatlanságukat, úgyhogy most nem igazán tudják, mitévők legyenek. Dühösen feléjük csapsz az öklöddel, és azt parancsolod, hogy segítsenek. Meghunyászkodva felajánlják, hogy bármelyik tulajdonságpontod visszaállítják a *Kezdeti* értékére. Amikor ezzel végeztek, elreppennek a fák közé. Meg vagy elégedve ezen ütközet eredményével, és boldogan folytatod az utadat északra. Lapozz a **269**-re.

64.

Az ösvényt nagyon benőtte a gaz, és kifejezetten nehezen tudsz csak haladni. Kitartasz, és végül megpillantod a vakító napfényt; kiértél a Fekete Erdőből! Az ösvény tovább folytatódik az északra tartó folyóparton, ami keresztülfut az erdőn, mígnem egy kis hídhoz nem ér, ahol összefut egy másik ösvénnyel. Ha az északra tartó ösvényt választod, lapozz a **217**-re; ha a délre tartót, lapozz a **245**-re.

65.

A gonosz lények tetemei a lábadnál fekszenek. Körülnézel a kunyhóban, de rájössz, hogy sok időt venne igénybe, hogy alaposan átvizsgáld. Ha nem akarod ezzel vesztegetni az időd, és lemondasz az esetleges értékes leletekről, visszatérhetsz az ösvényre – lapozz a **392**-re. Ha mégis inkább rászánnád ezt az időt, hogy átkutasd a kacatokat, lapozz a **483**-ra.

66.

Gyorsan a távoli part felé indulsz. Magad mögé pillantva látod, hogy az árnyék túl gyorsan közeledik. Nincs más esélyed, alakot váltasz, hogy a kezed és lábad széles evezőformát vegyen fel. (Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot.) Ez a különleges segítség lehetővé teszi, hogy kiérj a túlpartra, amikor a Krokodil kirobban a vízből mögötted. Kitámolyogsz a partra, és sietve északnak indulsz, mielőtt a Krokodil a nyomodba érhetne. Lapozz a **307**-re.

67.

– Tökfej? Nos, odaát lakik – mondja, egy kisebb kunyhó felé mutatva. – De nem láttam napok óta. Nem tudom, hol járhat. – Átnézel a kunyhóhoz, de teljesen zárva van, és nincs jele életnek odabent. Úgy döntesz, hogy nem próbálkozol azzal a házzal. Ha most belépnél egy véletlenszerűen kiválasztott házba, lapozz a **228**-ra. Ha úgy döntesz, hogy már túl sok időt töltöttél Iszaposdban, és távozol, lapozz a **271**-re.

68.

Az alak egyre közelebb és közelebb jön, ezután nagy hullámot vet, ahogy feltör a felszínre. Egy hatalmas Krokodil torkával nézel farkasszemet. A csata alatt 1-gyel csökkentened kell a Támadóerődet, mert nem vagy hozzászokva, hogy vízben harcolj.

Krokodil	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha nyersz, gyorsan átúszol a folyó túloldalára, mielőtt még több Krokodil észrevenne. Lapozz a **307**-re.

69.

Továbbsétálsz a folyosón, és egy kis szobára bukkansz. A szobában három Törpe van. Eddig ültek, de egyszerre pattannak fel, amikor belépsz. Egyiküket azonnal felismered – ő Nagyláb. Kérdően néz rád, amikor belépsz, de nem adsz neki iránymutatást, hogy ki vagy, arra az esetre, ha Rancibrawn ugrana rá. Rancibrawn maga teljes fegyverzetben van, és a kétfejű háborús fejszéje a mögötte levő falnak támasztva áll. A harmadik Törpe idősebb, de még mindig erős harcosnak tűnik, úgy gondolod, ő Gillibran. Míg Rancibrawn nyilvánvalóan örült annak, amiről a megbeszélés folyt, Gillibran egyszerűen csak nagyon fáradtnak tűnik. Ahogy közelebb lépsz, Rancibrawn üdvözöl.

– Öreg barátom! – mondja. – Gyere, ülj ide az oldalamra, és békésen elbeszélgetünk ezekkel a… gerinctelen lényekkel. – Lassan odalépsz Rancibrawnhoz. Amikor karnyújtásnyira vagy tőle, valami megváltozik a szemében. Gyorsan el kell döntened, mit teszel!

Azonnal megtámadod? Lapozz a **441**-re.
Leülsz, és várszt egy másik lehetőségre? Lapozz a **300**-ra.

70.

Míg a lovas még a lóháton ül, van némi előnye, úgyhogy hozzá kell adnod 2-t a Támadóerejéhez minden Harci Körben.

Álarcos Lovas	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Amikor a lovas ÉLETEREJE 3-ra vagy az alá csökken, lapozz a **215**-re.

71.

Előveszed a láncot, és kísérletképpen körbeforgatod. Sajnos a Pigmeusokat nem nyűgözi le ez a tevékenység, és a fenyegetésedre egy újabb adag nyíl rád zúdításával válaszolnak. Ezek közül kettő egyenesen a mellkasodba fúródik. Lapozz a **488**-ra.

72.

A főkapu felé tartasz, megpróbálsz mindenhol a félhomályban maradni, ahol lehet. Az utolsó dolog, amit most szeretnél, hogy az egész falut felverd! Ahogy közeledsz a kapuhoz, néhány egymásra rakott nagy dobozra leszel figyelmes az egyik kunyhó mellett. Lehet bennünk néhány hasznos tárgy, de nem nagyon szeretnél a szükségesnél több időt tölteni Iszaposdban. Megéri a kockázatot? Ha úgy gondolod, a dobozok átkutatása megéri az itt időzésből eredő extra kockázatot, lapozz a **139**-re. Ha olyan gyorsan ki akarsz jutni innen, ahogy csak lehet, lapozz a **220**-ra.

73.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az árok a balodon szélesedik és mélyül, és egy idő után észreveszed, hogy már nem is árok, hanem egy alagút kezdete, ami belefut a földbe. Megvizsgálod a járat oldalát, de nincs ötleted, ki készíthette. Ha akarsz, lemehetsz az alagútba, de kúsznod kell, hogy megvizsgálhasd. Ha be akarsz menni a járatba, lapozz a **298**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **351**-re.

74.

Épp amikor már közel vagy a szikla aljához, sikerül véghezvinned az átváltozást, és szárnyaid nőnek. Egy pillanatra sikerül lebegned a levegőben, épp elég ideig, hogy meglásd, hogy a barlang alját sztalagmitok borítják. Ha az egyikre is ráestél volna, minden bizonnyal szörnyethalsz! Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot az átváltozásért, és további 2-t az esés során elszenvedett zúzódásokért. Ha még mindig élsz, felrepülsz a sziklaperemig. Lapozz a **481**-re.

75.

Egy rövid séta után egy másik elágazáshoz érsz. Ha továbbmennél északra, lapozz a **390**-re. Ha inkább az új úton indulnál nyugatra, lapozz az **59**-re.

76.

Miközben bandukolsz, valami a nádasban felkelti a figyelmed. Úgy látszik, mintha egy Törpe hosszú ideje élettelen teste lenne. A húsa teljesen szétrohadt, a bőrpáncél maradványai még itt-ott lógnak a csupasz csontvázról. A koponyája egy zsáknak tűnő valami tetején fekszik. Elképzelhető, hogy a Törpe aludt, amikor az a valami megölte? Érdekel a zsák tartalma, de amikor lenyúlsz, hogy lelökd róla a koponyát, az egyik szemgödrében valami csekély mozgást veszel észre. A félhomályban nem tudod kivenni, mi lehetett. Megkockáztatod, hogy megmozdítod a koponyát, hogy hozzáférj az alatta fekvő hátizsákhoz? Lapozz a **157**-re. Ha nem vállalod a csontok érintésének kockázatát, folytatod az utad keletre – lapozz a **299**-re.

77.

Az éjszaka eseménytelenül telik el, és felfrissülve ébredsz reggel. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és állítsd vissza ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére. Most lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál.

78.

Ahogy megközelíted a városfalat, egy marcona őr jön elő, és állja el az utad. – Nem vagy szívesen látott Iszaposdban, tűnj el! – mondja mogorván. Elég komolyan gondolja, hogy nem enged át, bármivel is próbálkozol. Ha megtámadod, lapozz a **432**-re. Ha megfordulsz, és visszamész keletre, lapozz a **498**-ra.

79.

A félelmetes teremtmény összetörve fekszik a lábad előtt, mikor végre szemügyre veheted az üveget. Felveszed, és egy feliratot veszel észre az oldalán, amin ez olvasható: Láthatatlanság Itala: 2 adag. Félig üres, úgyhogy feltételezésed szerint csak egy adag maradt benne. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Folytatod az utad nyugatra. Lapozz az **51**-re.

80.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Átkelsz a patakon, és folytatod az utad. Ahogy mész, belebotlasz valamibe a földön. Lenézel, és egy szűk lyukra leszel figyelmes. Megpróbálsz belenézni, de rossz a szög, és az a kevés fény is hamarosan elnyelődik a lyuk falán. Mégis úgy látod, mintha valami csillogót látnál odalent a mélyben. Mit teszel?

Megpróbálod kihúzni,
bármi legyen is a lyukban? Lapozz a **286**-ra.
Nem törődsz a lyukkal,
és továbbmész? Lapozz a **394**-re.

81.

Mivel próbálkozol a Sárkány ellen? Ha megtámadod, lapozz a **444**-re. Máskülönben megpróbálhatsz kifutni a barlangból – lapozz a **311**-re –, vagy átkutathatod a zsákod is valami használhatóért – lapozz a **179**-re.

82.

Bitai halott, és nélküle Iszaposd szinte biztosan meggyengült. Rancibrawn minden kétséget kizáróan előfog hozakodni egy határidővel Gillibran előtt kőhidafalva megadását illetően, de sajnos ez ellen semmit sem tehetsz. Ehelyett az első tanácsos ellen folytatott hősies küzdelmednek köszönhetően nem fogsz tudni megjelenni azon a találkozón. Elbuktad a küldetést, nem sikerült a totális bosszút véghezvinned. Az egyetlen mentséged a teljes reménytelenségben, hogy talán a tanácsosa halott, így Rancibrawn néhány alattvalója felkelést fog szítani, hogy elűzzék a trónról. De te nem így akartad elintézni ezt az ügyet. Kalandod itt véget ér...

83.

Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Az Elf felnéz, és üdvözöl, ahogy megközelíted. Nagyon barátságos, és hamarosan párbeszédbe elegyedtek. Elmondja, hogy az erdőbe küldték azzal a megbízással, hogy megölje a gonosz Ősmágust, Arragont. Néhány évvel korábban ez a varázsló minden Elfet megtámadott, aki túl közel merészkedett az otthonához. Az Elflány tudja, hogy valamerre errefelé lakik, de minden nyílvesszőjét elhasználta, hogy eddig eljusson az erdőben, és nem biztos benne, hogy most folytatnia kellene-e az utat, hogy befejezze a küldetését. Megkérdezed, hogyan támadta meg a barátait, és elmondja, hogy leginkább kővé vagy sziklává szerette változtatni őket. Kihúz egy medált, aminek zöld kő van a közepén, és elmagyarázza, hogy ez egy varázstárgy, amit a mágus támadásának elhárítására készítettek.

Meg szeretnéd támadni, hogy megszerezd ezt a varázstárgyat? Ha igen, lapozz a **266**-ra. Ha nem szeretnéd megtámadni, folytathatod a beszélgetést még egy darabig, mielőtt úgy döntenél, hogy továbbállsz. Merre indulsz tovább?

Északra?	Lapozz a **43**-ra.
Keletre?	Lapozz a **380**-ra.
Nyugatra?	Lapozz a **206**-ra.

84.

Gyorsan letérsz az ösvényről, hogy eltávolodj a nőtől. Néhány száz méterrel arrébb gyorsan hátrapillantasz a vállad fölött, és látod, hogy a nő megtorpant, már nem közelít feléd. Valójában már egyáltalán nem látod őt. Vársz egy darabig, de nincs semmi jele. Biztos az Iszaposd felé tartó nyugati ösvényt választotta. Azon gondolkodsz, ki is lehet ő valójában, de végül folytatod az utad.

Most két lehetőséged van. Ha azt választhatod, hogy arra mész, amerre eddig tartottál, és felsétálsz az északra futó ösvényre, miközben a Fekete Erdő a bal oldaladon van, lapozz a **376**-ra. Ha úgy döntesz, hogy folytatod az utad lefelé az ösvényen déli irányba, lapozz a **428**-ra.

85.

Ideges leszel, amikor rájössz, hogy a nő megpróbált hipnotizálni! A földre dobod a bögrét, és hagyod, hogy a folyadékot beigya a szőnyeg. Rájön, hogy nincs hatalma feletted, a Boszorkány így az egyetlen megmaradt lehetőséget választva megpróbál elfutni. Valamit a földre dob, és a szoba megtelik füsttel. Amikor a füst kitisztul, már eltűnt.

Átnézed a könyveket a polcon, de számodra érthetetlen mind. Viszont találsz valamiféle díszt, amit zöld fémből készítettek, és egy ökölbe szorított kezet formáz. A 140-es számot vésték a tárgyra. Elteheted, ha szeretnéd. Ezután sietősen elhagyod a kunyhót, és visszatérsz az ösvényre, mielőtt a szolga visszatérne. Lapozz a **244**-re.

86.

A Törpének sikerül abbahagynia a zokogást, és képes elmondani, mi történt. Elmeséli, hogy a férjét a király első tanácsosa ölte meg nemrégiben, mivel nem tett eleget őri teendőinek. Hozzáteszi, hogy a férje egyáltalán nem tehetett semmiről, és a többiek voltak a hibásak. Nem igazán érted a helyzetet, így mást nem tudsz tenni, csak együttérzésedről biztosítod. Jól esik neki a kedvességed, és felkap valamilyen krémes folyadékkal teli két korsót.

Amikor belekortyolsz az italába, úgy döntesz – talán bölcsen – hogy inkább nem próbálod ki, hanem e helyett felteszel neki néhány kérdést a falu lakóival kapcsolatban. Eléggé nyilvánvaló, hogy őt a többi itteni Törpe lenézi. Amikor befejezi az ivást, észreveszed, hogy most már sokkal fesztelenebbül beszél, és ezután elmond valami érdekeset is.

A király első tanácsosa nagy varázsló, és a félelem segítségével tartja fenn a pozícióját. Valójában még a király is fél tenni ellene bármit is. Az összes varázsereje egy zöld ékszerből ered, amit a nyakában hord. Enélkül az ékszer nélkül az első tanácsos még mindig elég erős ellenfél, de jelentősen gyengébb. Sokan próbálták ezt az ékszert elvenni tőle – mivel a tanácsos eléggé közutálatnak örvend, de mindenki kudarcot vallott. Ezután nyíltan hozzáteszi, hogy azok után, amit a varázsló tett a férjével, reméli, az egyik ilyen próbálkozás sikerrel jár. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel hozzájutottál ehhez az értékes információhoz. Ez után úgy döntesz, hogy búcsút intesz a nőnek. Lapozz a **430**-ra.

87.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Miközben sétálsz, valami nevetést hallasz felülről. Mielőtt bármit is tehetnél, két alak tűnik fel a ködből. A nevetés azonnal abbamarad, amint meglátnak. Az elsőt azonnal felismered: egy Törpe. Egy pillanatig sem tart, mire a másodikra is ráismersz: egy Gnóm. Azon gondolkozol, mi derítette ennyire jó kedvre a Gnómot, talán valami ocsmányság lehetett a vicc tárgya. A Törpe védelmezően a Gnóm elé lép, és kihúz egy kemény háborús fejszét. Mielőtt tenni tudnál bármit is, háborús kiáltást hallatva feléd tart.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Törpe	7	6
Gnóm	6	5

Ha szeretnél *elmenekülhetsz* az ösvényen, hogy nyugatra folytasd az utad az elágazásnál, lapozz a **290**-re. Ha legyőzöd őket, lapozz a **450**-re.

88.

Amikor megérinted a botot, hirtelen enyhe remegés fut végig a testeden. Szorosan megragadod, és megrántod. Elég könnyen kijön a helyéről. Megforgatod a kezedben, és egy furcsa írást veszel észre az oldalán, de nem tudod értelmezni. Egy idő múlva a bizonytalan érzés elmúlik, és már csak egy sima botot fogsz. Elteheted a botot, ha szeretnéd. Bármit is teszel vele, írd fel a *Kalandlapodra*, hogy a kezedben tartottad. Ezután továbbmész a folyó mentén. Lapozz a **296**-ra.

89.

Átsétálsz az erdőn, azon gondolkodva, vajon hol fogod tölteni az éjszakát, amikor mély kántáló hangot hallasz a jobb oldali fák közül. Gyorsan átsétálsz a fák közt az irányába, és egy eldugott tisztáson találod magad. Lobog a tűz az irtás közepén, körülötte sok ruhátlan férfi és nő táncol. Mindenki arcmaszkot visel, és a kántálás egy tűz közepén álló alaktól ered! Hosszú, lebegő köpenyt visel, és mind közül övé a legjobban kidolgozott álarc. A helyzete ellenére nem tűnik úgy, mintha ártana neki a tűz. Mit teszel?

Körültekintően továbbsétálsz az ösvényen? Lapozz a **357**-re.
Vársz, hogy meglásd, mi történik? Lapozz a **216**-ra.
Megpróbálsz részt venni ezen a ceremónián? Lapozz a **272**-re.

90.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Egy ideje az út, ami a folyó mellett halad, egyre durvább és durvább lesz, mígnem már alig lehet útnak nevezni. Felnézve, a folyó túloldalán egy újabb ösvényt látsz. A víz itt sokkal lassabb folyású, mint lejjebb a folyón, úgyhogy ahelyett, hogy a vadonban küzdenél, inkább úgy döntesz, megkockáztatod az átkelést a vízen.

Gond nélkül jutsz át a túloldalra, és odaérsz egy új ösvényhez, ami keletre tart. A távolban meglátod a Fekete Erdő peremét. Ráeszmélsz, hogy most már elég közel vagy egykori otthonodhoz, úgyhogy erőteljesen indulsz el az ösvényen. Lapozz a **333**-ra.

91.

A tányér aranyból van, rubinnal díszített műtárgy. 35 Aranyat ér. Most visszatérsz a Fekete Erdőbe. Lapozz a **440**-re.

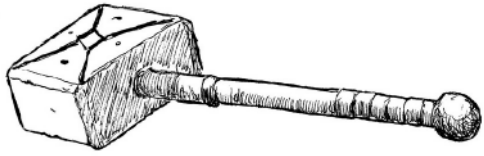
92.

A gyanakvása ellenére elég ügyes vagy, hogy meggyőzd az őrt a kilétedről. Egy ideig beszélgettek – úgy látszik, alig várta, hogy beszélhessen valakivel – mielőtt folytatod az utad. Mielőtt elmennél, így szól: – Ha ma este kimész, jobb, ha ezt elteszed. A mocsár alattomos lehet éjszaka. – Odadob feléd egy polírozott sétabotot, amit magaddal vihetsz, ha szeretnéd. Búcsút intesz neki, és átmész Iszaposd kapuján, bele az éjszakába. Lapozz a **199**-re.

93.

Felsétálsz a dombokra a keskeny ösvényen. A járás elég könnyen megy, errefele meglehetősen gyér az aljnövényzet, és puha a talaj. Amikor felérsz a meredélyre, körülpillantasz a vidékre. Keletre látsz egy nagy foltot –a Fekete Erdő az, ami két folyóig terjeszkedik. Tekinteteddel követed az egyik folyót, és úgy tűnik, hogy sikerül Iszaposdot kivenned messzire a távolban. Északra valamivel odébb egy nagy vörössel csipkézett hegyet látsz. Talán egy vulkán? Nyugatra egy sor dombot látsz, amik hatalmas, túlméretes dűnéknek tűnnek, amennyire ki tudod venni. Körbepillantottál Allansián, majd folytatod az utad keletnek.

Lenézel a domboldalon északra, és egy pár szedett–vedett kunyhót látsz, amit fűből építettek. Ha délre mennél, hogy megnézd ezeket a házikókat, lapozz a **353**-ra. Ha inkább folytatnád az utad keletre, lapozz a **363**-ra.



94.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvény tovább folytatódik északra még jó darabig, mielőtt végül egy kanyarhoz nem érne. Az út mellett látsz egy nagy sziklát, aminek az oldalában egy kis üveg fekszik. Ha felvennéd ezt az üveget, lapozz a **499**-re. Ha inkább a kanyart követve, nyugatra tartva folytatod utadat, lapozz az **51**-re.

95.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül lefutnod a szörnyeket, és visszaérsz a déli elágazáshoz – lapozz a **206**-ra. Ha nincs szerencséd, túl gyorsak hozzád képest, és nincs más lehetőséged, mint hogy megküzdj velük – lapozz a **281**-re.

96.

Letörlöd az oldatot, de eltart egy darabig, míg a nagy részét sikerül eltávolítanod. Vesztesz újabb 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, észreveszed, hogy a küzdelem során elveszítettél egy felszerelési tárgyat – válassz valamit a *Kalandlapodról*, és húzd le. Ezután körülnézel, hogy megtudd, hova futottál. Lapozz a **297**-re.

97.

Megfontolod az ajánlatot, de hirtelen az az érzésed támad, hogy ez a férfi sokkal többet adna ezért a nyakékért 25 Aranytallérnál. Odafordulsz a férfihoz, és megmondod neki, hogy ez a függő sokkal többet ér annál. Meglepetten néz rád, és egy pillanatig mintha azon gondolkodna, hogy megtámadjon-e. Nyilvánvalóan inkább óvatosabb ennél, úgyhogy ezután tesz egy újabb ajánlatot. – Nos – kezdi, – adok neked 25 Aranytallért és két Végzet Kövét. Ezek a kövek segítenek átvezetni a végzeteden. – Úgy döntesz, hogy elfogadod az ajánlatát, és átadod a nyakéket.

Ezek a Végzet Kövei nagyon értékesek. A kaland során bizonyos helyzetekben dobnod kell a kockával, hogy meghatározd a véletlenszerű kimenetelt. Ezek a kövek lehetővé teszik, hogy válassz ezek közül a kimenetelek közül ahelyett, hogy a kockára bíznád magad. Bármikor, amikor a kockát kellene használnod (beleértve a harcot is), használhatod helyette az egyik követ. Minden követ csak egy kockadobás helyett használhatsz fel.

Nyersz 2 SZERENCSE pontot. A férfi ekkor a szemed előtt átváltozik egy óriás denevérré, és felreppen a fák közé. Ezután továbbmész északra. Lapozz a **210**-re.

98.

Az ajtó kitárul, és egy férfival találod szemben magad, aki már középkorúsága végén jár. Hosszú talárt visel, és egy pár puhának látszó papucsot – nyilvánvalóan nem tervezett sehova menni. – Végre itt vagy. Azon gondolkodtam, hol lehetsz – mondja. Meglepettnek látszol, mivel nem érted, hogy várhatta pont a te jöttöd ennyi ember közül. Elindul felfele egy hosszú, kanyargó lépcsőn, majd megfordul, és újra hozzád szól. – Na, ne állj már ott tátott szájjal, kövess! – Zavarban vagy a férfitól, de megilletődve követed felfele a lépcsőn. Nem pont ez az, amit egy gonosz varázslótól vártál!

Int, hogy ülj le egy molyrágta karosszékbe. Körülnézel a szobában, amikor a figyelmedet magára vonja a torony ura. – Yaztromo vagyok – kezdi – és te, ha nem tévedek, azért jöttél, hogy varázstárgyakat vegyél. Nos, tessék, ezek vannak – és eléd tol egy palatáblát. – Mindenből egy van, mindegyiket csak egyszer lehet használni, a használati útmutató a címkén van. Most pedig ne húzd az időt, nem akarok időt pazarolni. – Egy férfinak, aki azt állította, hogy a világ többi része sietős, minden bizonnyal nincs ideje holmi csevejre! Átnézed a tárgyakat, amit eladásra kínál, és meglehetősen izgalmasnak tűnnek – bárki is legyen ez a Yaztromo!

99

Az alábbi tárgyak közül bármelyiket megveheted, ha szeretnéd.

Leírás	*Ár*
Ellenszérum	2 Aranytallér
A Szerencse Itala	4 Aranytallér
Az Egészség Itala	5 Aranytallér
A Növényirányítás Itala	2 Aranytallér
Az Erő Itala	5 Aranytallér
A Tudás Könyve	7 Aranytallér
A Lebegés Pora	3 Aranytallér
Fokhagymagerezdek	2 Aranytallér
Az Igazság Fejpántja	3 Aranytallér
Szentelt Víz	3 Aranytallér
A Lebegés Bőröve	2 Aranytallér
Varázskulcs	3 Aranytallér
Orrdugaszok	3 Aranytallér
A Szárazság Sója	1 Aranytallér
A Látás Köve	2 Aranytallér

Válaszd ki bármelyik árut, és fizesd ki az ellenértékét. Ha végeztél, lapozz a **236**-ra.

99.

Benézel az ablakon át a kunyhóba. A berendezés elég piszkos, és mindenféle szemét tölti be a teret, törött bútorzat, rohadó étel, állati csontok, cserépedények – még egy halom molyrágta takaró is le van dobva a sarokban. Lehet valami használható is ebben a kunyhóban, de a szemét átkutatása időt venne igénybe. Ha be akarsz menni a kunyhóba, lapozz a **243**-ra. Ha inkább visszamennél az ösvényre, hogy folytasd az utad keletre, lapozz a **392**-re.

100.

Közeledik az éjszaka, és Alakváltóként muszáj találnod egy helyet, ahol lepihenhetsz. Mióta hagytad el Iszaposdot?

24 órája?	Lapozz a **407**-re.
48 órája?	Lapozz a **177**-re.
72 órája?	Lapozz a **345**-re.
96 órája?	Lapozz a **38**-ra.

101.

Ha Törpe, Elf vagy Ember alakját öltve győzted le a vezetőt, lapozz a **377**-re. Ha másfajta teremtmény voltál, vagy a természetes alakodban harcoltál, lapozz a **263**-ra.

102.

Kétségbeesetten hadonászol a karjaiddal, hogy sikerüljön állva maradnod, de nem tehetsz semmit, nem tudod megakadályozni, hogy beleess a vízbe. A próbálkozásod nagy loccsanással végződik, ahogy alámerülsz a jéghideg folyóban. A vízáramlás jó messze sodor lefelé, és végül az északi parton vet ki, ahol lélegzet után kapkodva és köpködve mászol kifelé a szárazföldre. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az elszenvedett megpróbáltatásért. A vízben elvesztesz néhány felszerelést, ami nálad volt. Le kell húznod két tárgyat vagy 2 Aranyat a *Kalandlapodról*. Amikor sikerül lehiggadnod, szemügyre veszed a környezeted.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. A folyó északi partján vagy, és egy ösvényen állsz, ami kelet-nyugati irányba fut. Ha szeretnél, ehetsz – lapozz a **218**-ra. Máskülönben, mivel a nyugati út még távolabbra visz a Fekete Erdőtől, úgy döntesz, inkább keletre indulsz, vissza abba az irányba, ahonnan jöttél – lapozz a **350**-re.

103.

– Akkor a királyt keresed. Épp háborúban van! Most nem találod meg itt – vihogja. Ha úgy döntesz, hogy belépsz egy véletlenszerűen választott kunyhóba, lapozz a **228**-ra. Ha úgy gondolod, már eddig is túl sok időt töltöttél el itt Iszaposdban, és inkább továbbmennél, lapozz a **271**-re.

104.

A férfi feláll, és felemeli a varázspálcáját a feje fölé, miközben a deréköve valamilyen belső fénnyel világít. Hirtelen az egész szoba megtelik vakító villanással, és hallod, ahogy Arragon fájdalmasan felkiált. Végül a fény elhalványul, és semmi más nem marad a mágusból a lila köpenyén és csúcsos kalapján kívül. Körülnézel a kunyhóban, és úgy hiszed, hogy biztos van valami értékes számodra a kunyhóban. Ha át akarod kutatni a kunyhót, lapozz a **295**-re. Ha inkább visszatérsz az ösvényre odakint, és továbbmész északra, lapozz az **51**-re.

105.

– Na, ez micsoda? – mondja az őr, miközben kisimítja a tekercset. Az arca lefagy, ahogy átolvassa a tekercsre írottakat, és riadót kiált. Bármi is legyen a tekercsen, számára jelentéssel bír. Két újabb Törpe érkezik azonnal, és gyorsan megmutatja nekik a pergamentekercset. Aprólékosan tanulmányozzák. Ezután egyszerre hárman közelítenek feléd fenyegetően. Először az első őr ellen kell védened magad!

Törpe Őr	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd az első Törpét, a másik kettő lép feléd, hogy megtámadjon. A két őr tapasztalt harcos, és nyilvánvalóan együtt szoktak harcolni. Amíg mindkettő életben van, mindkettejük Támadóerejéhez hozzá kell adnod 2 pontot. A másodiknak a hagyományos módon, kockával kell meghatároznod Támadóerejét. Ha az ő Támadóereje nagyobb, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontnyi sebzést szenveded el a támadásától. Ha viszont a te Támadóerőd a nagyobb, nem sebzed meg, hanem egyszerűen csak kivéded az ütését.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törpe	6	5
Második Törpe	7	6

Ha sikerült legyőznöd őket, visszaszerezheted bármelyik tárgyad, amit az őr esetleg elvett tőled. Lapozz a **13**-ra.

106.

Belekortyolsz a folyadékba, de nem történik semmi. Ha szeretnéd, megihatod a maradékot. (Ha így teszel, jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy megittad az egészet.) Ha nem akarod meginni, az üvegcsét a maradékkal itt kell hagynod. Bármit is választasz, elteszed az Aranyakat és magaddal viszed a zsákot, majd folytatod az utad keletre. Lapozz a **299**-re.

107.

Elejétől kezdve érezted, hogy a Fantom megpróbál megbénítani. Becsukod a szemed, hogy távol tartsd magadtól a hipnotizáló pillantását, majd újra kinyitod. A lény még midig ott áll, és téged bámul. Van nálad egy ezüst tőr? Ha megtaláltad ezt a tárgyat, lapozz a **4**-re; ha nem, lapozz a **192**-re.

108.

Megtámadod a Fekete Sárkányt. Minthogy láthatatlan vagy számára, ez nagyon előnyös helyzetet teremt számodra, így 4-et hozzáadhatsz a Támadóerődhöz. Minden Harci Körben a fizikai támadáson kívül a Sárkány mérges gázfelhőt is fúj. Ha viselsz orrdugaszt, a gáz nem árt neked. Azonban ha nem hordasz orrdugaszt, 3 ÉLETERŐ pontot sebződsz. *Próbára teheted* SZERENCSÉD is, hogy elkerüld a gázt, ha szeretnéd. Ha szerencséd van, sikerül elkerülnöd a gázt az adott Harci Körben.

Fekete Sárkány	ÜGYESSÉG 13	ÉLETERŐ 20

Bármikor *elmenekülhetsz* a csata folyamán, ha a **311**-re lapozol. Ha sikerül legyőznöd a Sárkányt, lapozz a **255**-re.

109.

– Ó, de én ragaszkodom hozzá! – sziszegi. Belebámul a szemedbe, és elkezdesz szédülni. Azon kapod magad, hogy egyetértően követed a kunyhóba, pedig minden idegszáladdal ellene vagy. Lapozz a **227**-re.

110.

Diadalittasan állsz a Gólem maradványai felett. Körülnézel a varázslót keresve, hogy kitaláld, mi legyen a következő lépés, de eltűnt! Nálad van a Látás Köve? Ha igen, lapozz a **335**-re; ha nincs, lapozz az **56**-ra.

111.

Vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ahogy közelebb ér, már látod, hogy az újonnan érkező egy Törpenő. Már egy ideje biztosan fut, mert elég fáradtnak látszik. Amint meglát, lelassít, majd teljesen megáll előtted. Óvatosan vizslat, majd úgy látszik, felismer. – Barátom – kezdi, – rossz hírt hozok Rancibrawnnak. A sas, amit a kalapácsért küldtek… eltűnt vagy megölték. Gillibran arról beszél, hogy elküld valakit az erdőbe, hogy megtalálja a kalapácsot. Vissza kell térnünk még egyszer Iszaposdba… – Szünetet tart, és összerogyik a lábadnál. Nyilvánvalóan egy Törpe Iszaposdból, és ezért egy azok közül, akik háziállatként tartottak. Mivel túl fáradt hozzá, hogy védje magát, a kegyelmedre van bízva. Ha kivégzed, lapozz a **34**-re. Ha kegyelmet tanúsítasz, otthagyod, ahol van, és folytatod az utad, lapozz a **376**-ra.

112.

Odalépsz a medence széléhez, és rájössz, hogy a dallamos hangot valójában valami apró, kis lény szólaltatja meg. Hamarosan megtalálod a hang forrását. Két Manó repked a medence felett, és halvány felhő kíséri őket. Úgy tűnik, egy kis csoport halnak énekelnek, amik lustán köröznek a vízben. A manókat leköti a daluk, nem úgy tűnik, mintha észrevettek volna. Mit teszel?

Felveszed a Törpe alakját (ha tudod), és megközelíted a Manókat?	Lapozz a **340**-re.
Megtámadod a Manókat?	Lapozz a **465**-re.
Visszatérsz az ösvényre, és folytatod az utad a folyó mentén?	Lapozz a **163**-ra.

113.

Mielőtt észlelné a veszélyt, rárontasz, és gyorsan kitöröd a nyakát. Csendben távozik az élők sorából, nem fenyeget a veszély, hogy bárki meghallotta volna a kunyhón kívülről. Bűnösnek érzed magad a halála miatt, mégis megpróbálod igazolni magadban a tettedet – végül is ő is csak egy Törpe volt a fogva tartóid közül! Gyorsan átkutatod a kunyhót, és találsz 3 Aranytallért egy csészealjban a pulton a tűz felett, és egy agyagpipát, amit magaddal vihetsz. Találsz egy agyagbögrét is, amiben krémes állagú folyadék van. Meginnád a bögre tartalmát? Ha igen, lapozz a **17**-re; ha nem, lapozz a **430**-ra.

114.

Ahelyett, hogy kockáztatnád az összetűzést egy ekkora csoporttal, megpróbálod kibékíteni őket azzal, hogy mindent nekik adsz, amid csak van. Húzz le mindent a *Kalandlapodról*, és vonj le 3 SZERENCSE pontot is. A Hegyi Emberek ezután durván kitessékelnek a településről, és elkezdik átkutatni a zsákmányt. Csüggedve indulsz vissza a Holdkő Dombokhoz, hogy visszatérj az elágazáshoz a Fekete Erdő szélén. Megfogadod, hogy többé nem leszel ilyen vakmerő. Lapozz a **440**-re.

115.

Amikor ránézel a férfira, hirtelen átváltozik egy óriás denevérré, és felrepül a faágak közé. A denevér odafent függeszkedik, és baljóslatúan méreget téged. Egy kissé megzavart ez a közjáték, de folytatod az utad keletre. Lapozz a **210**-re.

116.

A Törpe szeme kipattan, körbeperdül, ahogy ráeszmél, mit teszel. Dühödt kiáltást hallat, feléd vág a kardjával a ketrec rácsán keresztül. Néhány pillanaton belül újabb Törpék érkeznek, és a börtönödet hamarosan éles fémek töltik meg, ahogy az újonnan érkezők becsatlakoznak. Képtelen vagy hatékonyan védeni magad, a ketrec közepén próbálsz menedéket találni. Sajnos nem tudsz a Törpék hatótávolságán kívülre kerülni. Csapás csapás után ér, és az ádáz Törpék gyorsan elpusztítanak. Nem mutatnak könyörületet az állatuk iránt, addig záporoznak a támadások rád, amíg már képtelen vagy védekezni. Kalandod itt véget ér...

117.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Nagylábbal beszélgetsz egy ideig. Szeretetre méltó öregembernek tűnik, de rettenetesen rosszkedvű is egyben. Elmondja, hogy egy ideje a faluja háborúban áll Iszaposddal, és azt is, hogy ez az egész térség veszélyes egy egyedül utazó Törpének. Azt tanácsolja, hogy hagyd el a Fekete Erdő környékét olyan gyorsan, ahogy csak tudod, és térj vissza oda, ahonnan jöttél. Meghív egy ebédre a feleségével, amit udvariasan elfogadsz. Az étel kiváló (visszanyersz 6 ÉLETERŐ pontot). Amikor végeztél, búcsút intesz a két barátságos Törpének, és elhagyod a kunyhót. Odakint úgy döntesz, hogy elég időt töltöttél Kőhidafalván, és ideje továbbindulnod. Lapozz a **143**-ra.

118.

Egyik kezedben az amulettet fogva az előtted őrt álló két Vadállat képére koncentrálsz. Örömmel veszed tudomásul, hogy a Medvék felvették az "őr" testhelyzetet, és így visszaaludhatsz. Amikor reggel felébredsz, a Vadállatok eltűntek, de sikerült egy jót aludnod végre. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Most pedig lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.

119.

Amikor felkészülsz a Goblinok elleni harcra, érzed a duzzadó erőt az izmaidban. A korábban talált függő valójában az Akarat Medálja, és minden további harcban hozzáadhatsz 1 pontot a Támadóerődhöz, amíg nálad van a medál. Most küzdj meg a Goblinokkal. Egyszerre csak egyikük támad meg.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	5	6

Ha legyőzted őket, lapozz a **370**-re.

120.

Amikor a lovas elindítja a lovát, észreveszi a nálad levő láncot. Azonnal felismeri: – Ez az egyik kopómé! – kiáltja. Kirántja rövid kardját, és lecsap rád. Lapozz a **70**-re.

121.

Kiveszed a Sót, és őrülten rázúdítod a sikamlós trutyira. Az anyag azonnal megszárad, és látod, hogy zöld por borítja be a tested, amit könnyedén leporolsz. A Leprechaun nyilvánvalóan nagyon viccesnek találja a pánikod, az ottléted maradék idejére a karosszékében kacarászik. Ha feldühödve a kárörömén rátámadsz, lapozz a **459**-re. Ha inkább a vicces oldalát fogod fel, lapozz a **385**-re.

122.

Ahogy elfutsz a Pigmeusok mellett, néhányuknak sikerül feléd nyilakat kilőnie. Dobj egy kockával, és adj 1-et a dobott számhoz. Ez a szám azon nyilak száma, amelyek célra tartanak. Minden ilyen nyílért használnod kell az állat sebességét és mozgékonyságát, amivé változtál, hogy megpróbáld elkerülni. Dobj két kockával! Ha az összeg kevesebb vagy egyenlő az állat ÜGYESSÉG pontjával, akkor sikerült elkerülnöd az első nyilat. Ha az összeg magasabb, mint az ÜGYESSÉG pontod, a nyíl eltalál. Ismételd meg ezt a folyamatot minden egyes nyílvesszőért, ami feléd tart. Ha az összes nyílvessző elkerül, lapozz a **32**-re. Ha egy talál el, lapozz a **280**-ra. Ha kettő vagy több nyíl ér célba, lapozz a **488**-ra.

123.

Becsatolod az övet a derekadon, és érzed, ahogy felemelkedsz a földről. Előrelökköd magad, és lassan mozogni kezdesz a folyó fölött. Ebből a magasságból sötét testeket látsz odalent mozogni a felszín alatt. Talán mégis jó választás volt, hogy a lebegés mellett döntöttél! Egyre közeledsz a parthoz, majd könnyedén érsz földet a poros talajra. Lapozz a **307**-re.

124.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Már egy ideje mendegélsz az ösvényen, amikor is egy kereszteződéshez érsz a Fekete Erdő északi részén. A déli út bevezet az erdőbe, és úgy döntesz, nem erre mész. Így három másik lehetőséged van. Ha a nyugatra tartó ösvényt választod, ami kanyarodni kezd balra az erdő szélét követve, így előbb-utóbb délre tart, lapozz a **333**-ra. Ha az ellenkező irányú utat választod, ami keletre tart, mely szintén követi az erdő körvonalát, lapozz a **25**-re. A harmadik lehetőséged, hogy északra tartasz egy keskeny ösvényen, ami keresztülvezet néhány mezőn, és nemsokára egy kőhídba fut, ami egy folyót hidal át – lapozz a **308**-ra.

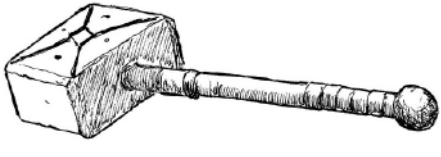
125.

Amikor legyőzöd a negyedik férfit, látod, hogy újdonsült barátod hasonló sikerekkel büszkélkedhet. Habár kapott egy csúnya ütést a fejére, legalább öt halott ellenfele fekszik a lábánál. A maradék Dombi Ember úgy látja, a csata nem éppen a szájuk íze szerint alakult, úgyhogy úgy döntenek, inkább elinalnak a domboldalon lefelé olyan gyorsan, ahogy csak tudnak, viszik a nőket és a gyermekeket is. Megkönnyebbülve lélegzel fel, és fordulsz a bajtársad felé.

A férfinak meglehetősen jó a humora – valójában ő egy kalandor, és élvezi a "jó küzdelmet". Beszélgetsz vele egy darabig, és elmondja, hogy épp a Tűzhegy felé tart, ahol reméli, hogy nagy kincsre lel, ha megöli a gonosz Varázslót, aki ott lakik. Közösen kutatjátok át a fűkunyhókat, és találsz 24 Aranytallért (amit egyenlően elosztasz közöttetek), néhány halott kis állatot, és sokféle fegyvert, köztük kőfejszéket, rövidkéseket és íjakat. Fekszik jónéhány állatbőr is a földön, és meglátsz egy teljes medveirhát is a bejárati ajtó felett a legnagyobb kunyhóban – feltehetőleg a halott vezetőé. Ha szeretnéd, magaddal viheted ezt a bundát, ami nagyon nehéz, és így nem tudsz majd fegyvert cipelni. Ha nem akarod elvinni a szőrt, magaddal vihetsz hármat a Hegyi Emberek primitív fegyverarzenáljából.

A lovag megkérdezi, csatlakozol-e hozzá a Tűzhegy felé – sokra menne egy társsal. Északra tartasz vele egy darabig, de azután egy elágazáshoz érsz, ahol közlöd, hogy nem tudsz továbbmenni vele. Nem tudod már sokáig megtartani ezt az alakodat. Csalódottnak látszik, búcsút int, majd északra indul. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a találkozásért, amikor a legnagyobb szükséged volt rá. Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Merre indulsz most?

Keletre?	Lapozz a **363**-ra.
Nyugatra, vissza a Fekete Erdőbe?	Lapozz a **440**-re.



126.

Épp amikor belecsúszol a vízbe, egy vastag és pikkelyes valami ér hozzád. Megpróbálsz visszamászni a partra, de ez a valami körbetekeredett a lábad körül, és visszahúz a vízbe. Amikor visszafordulsz, hogy szembenézz az ellenféllel, egy keskeny fej emelkedik ki a vízből. Az Óriás Angolna szája tele van apró tűhegyes fogakkal. Meg kell küzdened vele!

Óriás Angolna	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd az Angolnát a hatodik Harci Kör előtt, lapozz a **49**-re. Ha tovább tart a harc, lapozz a **205**-re.

127.

A skorpió mérge elég hatékony, és egyre gyengébbnek érzed magad. Alig bírsz talpon maradni, amikor meglátsz két Orkot, ahogy feléd tartanak lefelé az ösvényen. Felkiáltanak, amint meglátnak, és feléd rontanak.

A meggyengült állapotodban nem leszel képes alakot váltani, a természetes alakodban kell harcolnod. Ráadásul le kell vonnod 3-at a Támadóerődből. A két Ork egyszerre támad meg, és minden Harci Kör elején el kell döntened, hogy melyikkel harcolsz, aki ellen a szokott módon küzdesz. A másik ellen szintén kockával kell megállapítanod a Támadóerőd. Ha az ő Támadóereje magasabb, 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Ha a te Támadóerőd nagyobb, nem sebzed meg – sikerül kivédened a támadását. Most játszd le a csatát!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	6
Második Ork	7	6

Ha sikerült legyőznöd őket, lapozz a **346**-ra.

128.

A pajzsot kemény aranyból készítették, és túl nehéz, hogy csata közben használd – kizárólag műtárgy értéke van. 40 Aranyat ér. Most visszatérsz a Fekete Erdőbe. Lapozz a **440**-re.

129.

– Leginkább Törpék – feleli a nő egy cseppet sem segítőkészen, majd még hozzáteszi: – Keresel valakit? – Ha tudod a nevét bármelyik Iszaposdban élő Törpének, megkérdezheted a nőt, hol lakik az illető. Ha ezt teszed, gondolj a nevére úgy, hogy alakítsd át a betűket számokká a könyv végében lévő táblázat szerint. Add össze a kapott számokat, majd lapozz a megfelelő fejezetponthoz. Ha ezt nem szeretnéd, vagy nem tudod megtenni, megpróbálhatsz rögtönözni is egy nevet:

Vörösszemű	lapozz a **403**-ra.
Villámfej	lapozz a **248**-ra.
Erőskarú	lapozz a **454**-re.

130.

Készülj a csatára ezzel a lénnyel!

Ghoul	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7

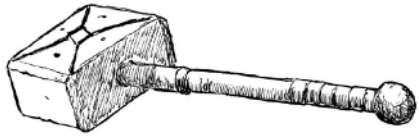
Ha győztél, lapozz a **475**-re.

131.

Kihúzod az üveget, és gyorsan megiszod a tartalmát. Azonnal hat, és többé nem érzed a skorpiótámadás káros hatását. Úgy gondolod, hogy a farönkben még több skorpió lehet, úgyhogy nem próbálkozol többet, és folytatod az utad az ösvényen. Lapozz a **35**-re.

132.

Rancibrawn üdvrivalgásban tör ki, amikor az ellenfele meghal. Megfordulsz, hogy megnézd, mi történt, amikor fémes vágást érzel a nyakadnál, mivel Rancibrawn megragadta a lehetőséget, hogy meglengesse a fejszéjét a nyakad felé. Vér spriccel az asztalra, és összeesel. Képtelen vagy tovább harcolni, csak nézed, ahogy az iszaposdi Törpék végül elveszik Kőhidafalva utolsó reményét. Kalandod itt véget ér...



133.

A Törpének sikerül abbahagynia a zokogást, és elmondja a történetét. Elborzadva hallgatod, hogy az elmenekülésed utáni reggel, amikor a falu észrevette, hogy éjszaka elmentél, a király első tanácsadója összehívta azokat a Törpéket, akik az éjjel őrt álltak. Őrjöngött, hogy elveszítette a kiskedvencét, ezért a tanácsadó elrendelte mindannyiuk kivégzését. A lány férje egyike volt ezeknek az embereknek, még ha csak a falut körülvevő mocsárban járőrözött is, nem vett részt közvetlenül az állat őrzésében.

Éles nyilallást érzel a gyomrodban a bűnödért, ahogy meséli a történetét, mivel az "értékes kiskedvencet" nyilvánvalóan rád érti. Sietősen elnézést kérsz, és elhagyod a kunyhót. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **430**-ra.

134.

Üldözőbe veszed a férfit, és épp akkor éred utol, amikor odaér a kunyhókhoz. Nyilvánvalóan értesítette a többieket, mivel mire odaérsz, egy teljes csapat vár rád. Becslésed szerint legalább tíz ember áll ott kivont fegyverrel, nem beszélve a nőkről és gyerekekről. Talán több kockázatot vállaltál, mint amennyivel elbírsz. Ha megpróbálod megbékíteni őket úgy, hogy felajánlasz pár tárgyat a felszerelésed közül, lapozz a **11**-re. Ha inkább fejjel mennél a falnak, és megtámadnád őket, lapozz a **285**-re.

135.

Ezeket az italokat bármikor felhasználhatod, miáltal visszanyered ÉLETERŐ vagy SZERENCSE pontjaid felét, amit elveszítettél. Most lapozz a **2**-re.

136.

A Vadásznak eltorzul az arca, ahogy előrelépsz, hogy megtámadd, de már felkészült a harcra.

Vadász	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 11

Ha nyersz, lapozz a **382**-re.

137.

Alakot váltasz, és egy magas Elffé változol. Ha változtál már Sötét Elffé, lapozz a **78**-ra; ha Erdei Elffé, lapozz a **364**-re.

138.

Kiveszed a palackot, de azonnal kiragadják a kezedből. Hallod, ahogy nekicsapják egy fának a távolban. Valami megpofoz (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), és egy hangot hallasz: – Ejnye-bejnye. Ujjat akarsz húzni velünk. – Érzed, ahogy a teremtmények toszogatnak hátulról, arra ösztökélve, hogy folytasd az utad északra. Nincs más választásod, eleget teszel a kérésnek, és vonakodva továbbmész. Lapozz a **150**-re.

139.

Vigyázva, hogy ne csapj zajt, odalopakodsz a dobozokhoz. Óvatosan felnyitod az első tetejét, és bekémelsz a sötétbe. Üresnek tűnik, úgyhogy gyorsan megpróbálod a másodikat. Amint felemeled a tetejét, egy pillanatra sötét bundát látsz, és egy világos szempárt, ahogy rád veti magát a sötétségből. Hátraugrasz, épphogy sikerül elkerülnöd, ahogy a Vadmacska karmai feléd kapnak a doboz nyílásán át. Szisszen egyet, ahogy meglát, amitől a földbe gyökeredzik a lábad. Harcolnod kell!

Vadmacska	ÜGYESSÉG **5**	ÉLETERŐ **5**

Elmenekülhetsz, amikor beviszed az első ütést a macskának (ne felejtsd ezért levonni a büntetőpontokat), ebben az esetben kirohansz a főkapun a faluból – lapozz a **220**-ra. Ha nyersz, lapozz az **58**-ra.

140.

A szádhoz emelsz némi vizet a karmos kezeddel. A folyadék nagyon tisztának érződik, és frissítő. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Amikor befejezted az ivást, belegázolsz a folyóba, és átmész a túlpartra. Lapozz a **275**-re.

141.

Ahogy bedugod a kezeket a lyukakba, az egyik falból nyikorgó hangot hallasz. Fénysugár jelenik meg, ami lassan egy átjáróvá szélesedik. A folyosóról hallod a Törpék hangját! Rájössz, hogy itt jöhet létre a találkozó Gillibran és Rancibrawn között, úgyhogy átváltozol Bitaivá (vonj le 4 ÉLETERŐ pontot), és gyorsan belépsz az alagútba. Lapozz a **69**-re.

142.

Odamész az idős nőhöz. Sokféle konyhai eszköz veszi körül, és számos élelmiszer is, többnyire húsok, kenyér és gyümölcs. Felnéz, ahogy közeledsz, majd rekedtes hangon megkérdezi: – Segíthetek, fiatalember? – Ha megkérdezed, eladna-e neked némi élelmet, lapozz a **3**-ra. Ha megkéred, mondja el neked, kik laknak ezekben a kunyhókban, lapozz a **129**-re.

143.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Elhagyod Kőhidafalvát, és újra átkelsz a folyón visszafelé. Most választhatod a keletre tartó utat – lapozz a **25**-re –, vagy mehetsz nyugatra – lapozz a **333**-ra.

144.

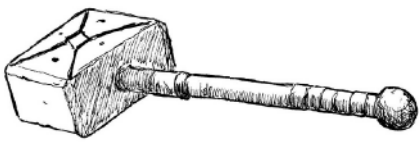
Amikor megpróbálod otthagyni a kígyó fészkét, szédülni kezdesz – a kígyómérg elkezdte kifejteni a hatását! Megittad az egész tartalmát a piros üvegcsének? Ha igen, lapozz a **189**-re; ha nem, lapozz a **447**-re.

145.

Előveszed a Varázsitalt, és gyorsan megiszod a tartalmát, mielőtt a Köpő Növények újra támadni tudnának. A támadásuk azonnal abbamarad, és képes vagy talpra állni. Minthogy már kezelhetők, képes vagy közelebbről megvizsgálni az eddigi ellenségeid. Minden növény tövénél a korábbi áldozatainak maradványait látod. Sokféle, különböző fajoktól származó csontok hevernek szerteszét, és számos érdekes tárgy is fekszik ott. Ahogy közelítesz a növényekhez, észreveszed, hogy elkezdenek kissé helyet változtatni – a Varázsital hatása múlófélben van! Gyorsan kell cselekednek, hogy bármit is megszerezz. Odarohansz a növényekhez, és megragadsz egy kincset. Látva, hogy a növények újra elkezdtek az irányodba forogni, elrohansz északi irányba az ösvényen. Amikor elég messzire érsz, ahol már biztonságban vagy, megvizsgálod a szerzeményed. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, mit sikerült felkapnod:

Dobott szám	*Tárgy*
1	6 Aranytallér
2	10 Aranytallér
3	Elf Íj
4	Ogrefog
5	Bronzpajzs
6	Goblincsontok

Ezután folytatod az utad. Lapozz a **297**-re.



146.

Már a fél éjszaka eltelt, amikor egy portyázó teremtmény felébreszt. Talpra szökkensz, hogy az életedért harcolj. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, ki futott beléd:

Dobott szám	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Ember-Ork*	8	7
2	*Ogre*	8	11
3	*Krell*	7	6
4	*Hárpia*	6	6
5	*Kardfogú Tigris*	7	10
6	*Gark*	9	12

Ha győzöl, visszaalszol, és reggel kelsz csak fel. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Most lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.

147.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Egy darabig kutakodsz a kunyhóban, de nem találsz egyebet, mint száraz csontokat és törött cserépedényt. Ha akarod, folytathatod a keresgélést – ha így döntesz, lapozz a **265**-re. Ha úgy gondolod, már eddig is túl sok időt vesztegettél el itt, visszatérsz a kinti ösvényre – lapozz a **392**-re.

148.

Mélyen alszod át az éjszakát, de amikor felkelsz, akkor veszed észre, hogy néhány felszerelési tárgyad ellopták, míg pihentél. Ki kell húznod 2 tárgyat vagy 10 Aranytallért a *Kalandlapodról*. Állítsd vissza az ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére, de hozzá kell adnod 6 órát az Eltelt Időhöz. Most lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.

149.

Átkutatod az Orkok ruházatát, és találsz egy adag Élelmet, valamint egy darab, penészesnek tűnő kemény sajtot, 3 Aranytallért, és egy zsákot. A zsák sajnos üres. Elteheted a nagy Ork Reggeli Csillag nevű zúzófegyverét is, ha szeretnéd. Ezután folytatod az utad északra. Lapozz a **237**-re.

150.

Folytatod az utad és próbálod megőrizni a nyugalmad, miközben folyamatosan lökdösnek és bökdösnek mindenfelől. Öt perc elteltével a Chinnermitek láthatólag megelégelték a játékot, és eltűnnek, békét hagyva neked. A játék alatt azonban két tárgyadat elvették (Húzz le két tárgyat a *Kalandlapodról*! Ha nincs két tárgyad, ehelyett levonhatsz Aranytallért is.) Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Továbbmész északra. Lapozz a **269**-re.

151.

A gáz hömpölyög körülötted, ezúttal pont eltalál. Megpróbálod nem belélegezni a gázt, de képtelen vagy megakadályozni, hogy vegyél egy mély lélegzetet. Azonnal borzasztóan betegnek érzed magad. Vesztesz 5 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Amíg a barlangban vagy, le kell vonnod 2 pontot a Támadóerődből is, bármikor is keveredsz harcba. Most lapozz a **81**-re.

152.

Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. A szádhoz emeled a szarvat, és hosszan belefújsz. A Kentaur megfordul, és feléd kezd ügetni. Ahogy a hasával súrolja a fűszálak végeit, magával ragadó látvány. Mikor közelebb ér, üdvözöl. Lapozz a **336**-ra.

153.

A felhő továbbra is a kémény felé kavarog. Tehetetlenül nézed, ahogy a varázsló elmenekül. Visszaváltozol Törpévé, és lassan kinyitod az ajtót, hogy elhagyd a kunyhót. Legyőzve indulsz vissza a főkapu irányába. Lapozz a **271**-re.

154.

A lény hirtelen elengedi a fogását, és elkezd fellebegni a fák közé. Megdöbbenve veszed észre, hogy a kesztyű felszáll vele együtt! Egy pillanatig hezitálsz, hogy üldözőbe vedd-e, de aztán rájössz, hogy semmiképp nem tudod megtámadni a Kísértetet. Elfogadod a veszteséged, és folytatod az utad északra az ösvényen. Lapozz a **206**-ra.

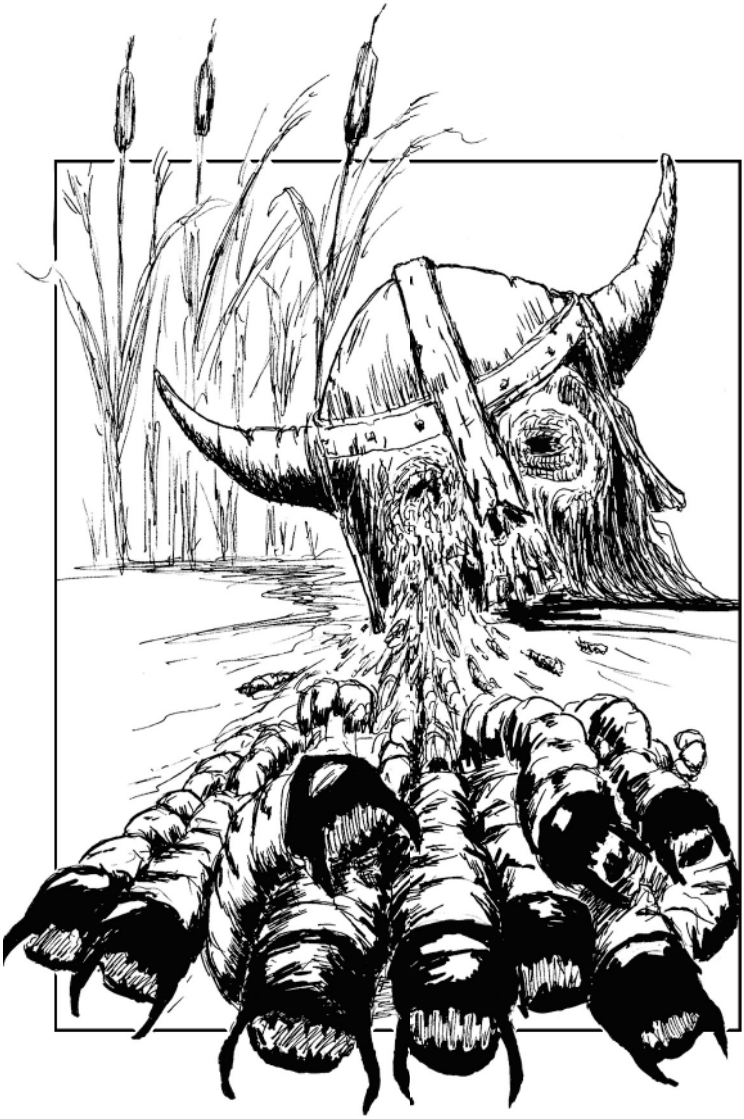
155.

Mielőtt reagálhatnál, a csapda a bokád köré tekeredik, és ledönt a lábadról. Ahogy a földre zuhansz, a sarokban fekvő takarók életre kelnek. Három furcsa alak mászik elő – emberi torzók, de a fejük és farkuk hatalmas patkányé. A testüket teljes egészében nagyon vékonyan fekete szőr borítja, és ekkor rájössz, hogy három Patkányember fészkébe léptél be. Fenyegetően közelítenek feléd, miközben nagyon is sebezhető vagy. Kétségbeesetten próbálod meg lerúgni a lábadról a csapdát, de túl szoros. Gyorsan kell cselekedned. Mit teszel?

Alakot váltasz, és patkánnyá változol,
hogy kiszabadulj a csapdából? Lapozz a **19**-re.
Megpróbálsz harcolni ebben
a sebezhető helyzetben? Lapozz a **254**-re.

156.

Gyorsan kihúzod az üvegcsét a hátizsákodból, és ledöntöd a torkodon a tartalmát. Azonnal jobban leszel. Ellököd magadtól az üres üveget, és folytatod az utad keletre. Lapozz a **240**-re.

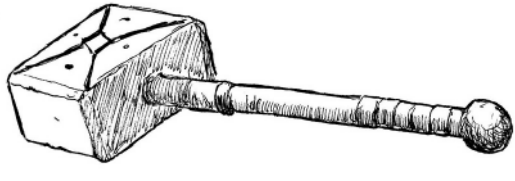


157.

Óvatosan odébb rúgod a koponyát. Hirtelen mozgást érzékelsz, és látod, ahogy az egyik szemgödréből kukacok tucatjai indulnak feléd erőszakosan. Esetlen megjelenésük ellenére meglehetősen gyorsak. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **384**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **456**-ra.

158.

Mielőtt az őr jól megnézhetne, átváltozol azzá a Törpévé, aki a ketrecedet őrizte. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. A kapuőr kilép az árnyékból felemelve a lándzsáját. Meglepetten néz rád, amikor meglát. – Azt hittem, az állatot őrizted ma este – mondja. – Mit csinálsz, hogy elhagyod a falut? – Elkezdesz valamit motyogni arról, hogy téved, az állatra előző este kellett vigyáznod, amikor is gyanakvóan rád néz. – Máshogy nézel ki – kezdi. – Mit tettél magaddal? – Dobj egy kockával, és adj hozzá 2-t! Ha az eredmény magasabb, mint az ALAKVÁLTÁS képességed, az őr felismeri, ki is vagy valójában, és meg kell vele küzdened. Nem lesz időd, hogy újra alakot válts, mielőtt harcolnál, úgyhogy Törpeként kell küzdened – lapozz a **15**-re. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az ALAKVÁLTÁS képességed, lapozz a **92**-re.



159.

Jó néhány tárgyat kínálnak eladásra, amit megvehetsz, ha szeretnéd:

Tárgy	*Ár*
Hátizsák	5 Aranytallér
Kötél	2 Aranytallér
Bőrkesztyű	3 Aranytallér
Fémdrót	1 Aranytallér
Kerámiaváza	1 Aranytallér
Gyógyító növények	1 Aranytallér
Csáklya	8 Aranytallér
Élelem	2 Aranytallér/adag
Üres üveg	1 Aranytallér
Vadászkürt	4 Aranytallér

Miután végeztél a vásárlással, el kell döntened, mi legyen. Mit teszel?

Úgy döntesz, hogy elég időt töltöttél itt, és elhagyod Kőhidafalvát? Lapozz a **143**-ra.
Odamész beszélni a Törpenővel? Lapozz a **251**-re.
Megnézed, mit játszanak a gyerekek? Lapozz a **473**-ra.
Megvizsgálod az árut a fegyverboltban? Lapozz a **485**-re.
Megnézed, van-e valami érdekes a kézműves boltban? Lapozz a **60**-ra.

160.

Leülsz, hogy egyél egyet (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ahogy ott ülsz, szemben veled egy kis kunyhót veszel észre egy nagy kőrakás mögött. Oda akarsz menni megvizsgálni ezt a házikót? Ha igen, lapozz a **493**-ra. Ha inkább továbbmennél északra, lapozz az **51**-re.

161.

A nyakadba akasztod a függőt, és vársz, hogy meglásd, történik-e valami. Csalódott vagy, mert látszólag semmilyen varázsereje nincs, a függő nem tűnik másnak, mint csupán egy ékszernek. Ha megpróbálod a másik függőt, akkor ezt le kell venned (eldobod) – lapozz a **8**-ra. Úgy is dönthetsz, hogy inkább magadon hagyod ezt a függőt. Ezután elhagyod a kunyhót, hogy visszatérj az ösvényre – lapozz a **392**-re.

162.

Ahogy sétálsz, valami hátborzongatót érzel. Veszély! Továbbmész, de nagyon lassan, amikor mély suttogó hangot hallasz.

– Súlyos sérülést fogunk okozni?
– Le fogunk lassítani?
– Megőrjítünk?
– Nos, hamarosan megtudod.
– Vissza tudsz támadni?
– Nem gondoljuk.
– Mi vagyunk, barátom, a Chinnermitek.

Meglepetésedre a láthatatlan ellenfeleid vidám gágogást hallatnak, és apró kezeket érzel, ahogy lökdösnek. Feldühödsz rajtuk, bármik is legyenek ezek a Chinnermitek. Mit teszel?

Továbbmész anélkül, hogy megfordulnál?	Lapozz a **150**-re.
Megfordulsz, hogy megküzdj ezzel a lénnyel vagy lényekkel?	Lapozz a **7**-re.
Egy felszerelési tárgyat használsz?	Lapozz a **464**-re.

163.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Ahogy továbbmész, egyre több részletet tudsz kivenni a távolban – világosodik, hajnal felé járhat! Az éjszaka során egy füves terület déli peremén jártál. Ebből az irányból a táj teljesen elhagyatottnak tűnik. A legnagyobb szerencséd, hogy közel maradtál a folyóhoz ahelyett, hogy északra mentél volna keresztül azon a síkságon!

Rövid idő múlva keresztezel valamit, ami fejtörésre ad okot. Az ösvény közepén, a földbe szúrva, egy sötét ébenfa pálcát látsz csonttal a hegyén. Fogalmad sincs, mit kereshet itt ez a pálca. Lehet, hogy valami csapda. Ha úgy döntesz, hogy nem nyúlsz hozzá a pálcához, és északkeletre tartasz, lapozz a **296**-ra. Ha úgy gondolod, hogy a pálca túl értékes ahhoz, hogy csak úgy elmenj mellette, meg kell próbálnod kihúzni a földből – lapozz a **88**-ra.

164.

Egy újabb elágazáshoz érsz. Ha folytatod az utad északra, lapozz a **242**-re. Ha inkább a keletre tartó utat választod, lapozz az **59**-re.

165.

Besétálsz egy olyan területre, ahol nem nő fű. A középpontjában egy tavacska van. Odamész a vízhez, és belenézel. Nincs benne semmiféle növény vagy dudva, de az alján látsz jó pár kék pikkelyes halat. A tavacska alját csontok borítják, amik között meglátsz egy széles ezüst karperecet. Ahogy ott állsz a mélybe bámulva, a halak mintha érdeklődést tanúsítanának irántad. Csak ez után veszed észre, hogy a szájuk tele van sok apró, tűhegyes foggal. Talán mégsem olyan ártatlanok, mint ahogy kinéznek! Ha szeretnéd, megpróbálhatod megszerezni a karperecet, mivel csak egy karnyújtásra van, de ez egyben azt is jelenti, hogy kiteszed magad a halak esetleges támadásának – lapozz a **305**-re. Egyébként, ha tudod, eljátszhatod a Haldalt – lapozz a **396**-ra. Vagy figyelmen kívül is hagyhatod a karpereced, és továbbállhatsz kelet felé – lapozz a **234**-re –, vagy nyugatra – lapozz a **477**-re.

166.

Gyorsan átkutatod a Vérfarkas irháját, de nem találsz semmi érdekeset. Megsebzett a Vérfarkas a csatában? Ha igen, lapozz a **365**-re. Ha nem, akkor északra tartasz – az egyetlen ösvényen, amelyik másfelé visz, mint ahonnan jöttél – lapozz a **221**-re.

167.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Amikor körülnézel, rájössz, hogy az erdő egy másik pontjára kerültél. Sietve átnézed a felszerelésedet. Ha volt nálad egy Tudás Könyve, amit Yaztromótól vettél, az eltűnt, egyébként a felszerelésed sértetlen. Három ösvény vezet tovább ebből az elágazásból. Úgy döntesz, nem a déli ösvényt választod. Ha nyugatra mész, lapozz az **59**-re. Ha inkább keletre tartasz, lapozz a **390**-re.

168.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot amiért úgy győzted le az őrt, hogy közben sikerült megakadályoznod, hogy riadóztasson. A Törpe egyik zsebében találsz egy Aranytallért és egy fasípot. Találsz egy fényes fa sétabotot az őrposztnak támasztva. Ezek közül bármelyiket elteheted, ha szeretnéd. (Ne feledd, nem vihetsz egyszerre 4-nél több tárgyat!) A főkapun át elhagyod a helyet, és beveted magad az Iszaposdon kívül elterülő mocsárba. Lapozz a **199**-re.

169.

Beleöntesz egy kis folyadékot szádba, és lenyeled. Amint így teszel, Jaroth arcán vidámságot veszel észre. Megpróbálod kiköpni a folyadékot, de túl késő. A torkod, mintha égne, ahogy a lé lefolyik rajta, és megduplázódik a fájdalmad, amikor leér a gyomrodba. Ekkorra már Jaroth hátradőlve kacag a székében, és egyre jobban nevet, ahogy meglátja a dühöt az arcodon, mikor felállsz. – Miért ittál tisztán Tüzes Vizet? – kérdi, miközben folyik a könny az arcán. – A legtöbb emberre és teremtményre hatással van! – Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, 1 ÜGYESSÉG pontot és 1 SZERENCSE pontot az elszenvedett sérülésért. Amint a Leprechaun újra nevetésben tör ki, megtámadhatod – lapozz a **459**-re –, vagy erőltetetten nevetni kezdesz, és csatlakozol hozzá – lapozz a **385**-re.

170.

Óvatosan belegázolsz a vízbe, és elindulsz a bucka felé. Már csak néhány méterre vagy az építménytől, amikor sötét alakokat látsz kiemelkedni az iszapból, amik épp feléd tartanak. Nincs esélyed rá, hogy elfuss az első lény elől, úgyhogy e helyett megveted a lábad, és felkészülsz a csatára.

Az első alak egyre közelebb ér, kiugrik a vízből, és végre megpillantod teljes valójában. Egy kicsi, pikkelyes teremtmény, amit sötét foltok borítanak. Csontos taréj fut le a hátán, ami egy rövid, hegyes farokban végződik. Feléd legyint a hegyes karmaival. Az ellenfeled egy Sárkarom, egy kis kétéltű ragadozó. Gyorsan le kell gyűrnöd, mivel a társai gyorsan közelednek.

Sárkarom ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 4

Ahogy a harmadik Harci Körhöz érsz, azonnal lapozz a **302**-re. Ha legyőzted a Sárkarmot két Harci Körön belül, lapozz a **418**-ra.

171.

Sikerül kitérned az egyik oldalra, és a nyílvessző épphogy elrepül a füled mellett. Az alak előtted dühös kiáltást hallat, minthogy célt vétett a lövése, és előránt egy kardot, hogy megtámadjon. Ahogy feléd fut, hátrabukik a csuklyája, és rögtön felismered, hogy egy Sötét Elffel nézel farkasszemet. Gyorsan feltápászkodsz, hogy védd magad.

Sötét Elf ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, lapozz a **337**-re.

172.

Gyorsan megdörzsölöd a gyűrűt az ujjadon, mire a villám lepattan egy láthatatlan falról, így nem okoz sérülést neked. Nagy repedés keletkezik a gyűrű kövén, és rájössz, hogy innentől használhatatlan. A Druida megdöbbenve veszi észre, hogy képes vagy megvédeni magad, ezért hátralép egyet, majd egy újabbat, mielőtt elfutna a fák közé, és ezt követően eltűnik az éjszakában. Egyedül maradtál a tisztáson. Megragadod a lehetőséget, hogy átkutasd az itt maradt tárgyakat, és találsz egy áldozati kést és egy hosszú karkötőt, ami kígyót formáz. Ezeket elteheted, ha szeretnéd. Visszatérsz az ösvényre, és folytatod az utad egy darabig, majd keresel egy alvóhelyet. Lapozz a 357-re.

173.

Odalépsz Erőskarú kunyhójához. Odabentről hangos, feszült hangot hallasz. Kopogsz az ajtón, de nem jön válasz – talán a birtokos nem hallott? Úgy döntesz, hogy kinyitod az ajtót, és belépsz.

A kunyhóban sokféle tárgy található – a többségük nehéz. A szoba közepén egy hatalmas, csupasz mellkasú férfi próbál felemelni egy nagy szikladarabot, de nem jár sikerrel. Ahogy belépsz, abbahagyja, és így szól: – Gyere be! Gyere csak be! Itt mindenkit szívesen látok. A nevem Quin. Nincs túl sok látogatóm… A Törpe volt olyan rendes, és megengedte, hogy itt legyek, de az idő nagy részében magamban vagyok. Talán az erőm miatt ennyire óvatosak velem? – Szünetet tart, majd folytatja: – Megpróbálnád te is? – Ha fel akarod emelni a sziklát, lapozz a **344**-re; ha nem, lapozz a **289**-re.

174.

Eszedbe jut a tekercs, előveszed, és átadod Nagylábnak. Rápillant a rúnákra, majd újra rád néz: – Barátom – kezdi –, ez annak a bizonyítéka, hogy téged kerestelek. Megtarthatom? – Mivel számodra haszontalan ez a tekercs, szívesen odaadod neki. Ezután megkérdezed, hogy tud-e valamilyen információval szolgálni cserébe, és ő beleegyezik, hogy elmondja, amit tud.

Gillibran Király belement, hogy találkozzon Rancibrawnnal egy barlangrendszerben a Holdkő Dombokban, ami a Fekete Erdőben található – megmutatja a térképen, merre van. Ő fogja kísérni Gillibrant, és Iszaposd első tanácsadója, Bitai fog a királyával tartani. Senki más nem vehet részt a találkozón, az oda tartó Törpék elfogadták, hogy Kőhidafalva megadta magát, és nem háborúznak többé. A háborús kalapács nélkül Gillibran nem tudja többé összehívni a népét a csatára.

Elmondod a terved Nagylábnak. Az egyezség ellenére Rancibrawn szinte biztosan magával viszi a legjobb harcosait, és nagyon kevés az esélyed, hogy elég közel juss hozzá, hogy megtámadhasd. Habár ha Bitai alakját öltenéd, Rancibrawn nem gyanakodna. Bitai valószínűleg Iszaposdban marad, amíg csak tud, őt ritkán lehet a város falain kívül látni. Lelkesen állsz fel, most már van egy terved, de Nagyláb ellenkezik. – Bitai különösen erős varázsló. Jól készülj fel ellene a csatára. És ne hagyd, hogy ez a terv Gillibran fülébe jusson. Nem akarom, hogy tudjon róla, hogy benne voltam abban, hogy orvul meggyilkolják ellenfelét! – Köszönetet mondasz Nagylábnak, és megfordulsz, hogy elhagyd a kunyhót. Épp indulsz, amikor a Törpe így szól: – Egy utolsó dolog.

A barlangok tele vannak apró Gremlinek hordáival. Habár kicsik, mégsem remélheted, hogy sikerül átjutnod rajtuk, de könnyen le lehet őket fizetni emberi kezet ábrázoló modellekkel. Úgy néz ki, vallásos jelentőséget tulajdonítanak neki. Sok szerencsét, barátom. Remélem, látjuk még egymást a Fekete Erdőben! – Lapozz a **143**-ra.

175.

Óvatosan leengeded a kezed a lyukba újra, de megkönnyebbülve tapasztalod, hogy másodszorra nem támadnak meg. Be tudsz nyúlni a lyukba addig, amíg már érzed az alját, de semmi érdekeset nem találsz. Talán a korábban látott csillámlás nem volt más, mint a holdfény megvillanása a teremtmény pikkelyein. Szomorúan állsz fel, és folytatod az utad. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **144**-re.

176.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Tovább gyalogolsz, amíg egy elágazáshoz nem érsz. A kereszteződésnél északra nézel, és meglátod a napsugarat a fák közt. Ez a Fekete Erdő pereme! Úgy döntesz, figyelmen kívül hagyod az új ösvényt, és e helyett északra tartasz. Amint menetelsz, érzed, ahogy a Fekete Erdő gonoszsága egyre csillapul mögötted. Hirtelen valami veszélyt érzékelsz előtted. Óvatosan haladsz előre.

Előtted egy csapat durva öltözetű férfit látsz. Mindannyiuknak kés áll ki az övéből, és egy másodikat tartanak a kezükben. A háttérben látsz egy hasonló öltözetű nőt is, aki egy kisgyermeket ölel. A figyelmedet egy férfi vonja magára, aki most hosszú léptekkel közeledik feléd. Befűzi a hüvelykujját az övébe, és így szól: – Nos… ez meglehetősen furcsa látvány! Na de nem számít. Látod ezt a gyereket itt? Etetnem kell… és egyáltalán nincs pénzünk. Tudnál adni néhány aranyat, vagy… öööö… magunknak kell megszereznünk tőled?! – a többi férfi hangosan felcsuklik, amint ezt kimondja. Mit teszel?

Adsz a Banditának 2 aranyat? Lapozz a **408**-ra.
Visszautasítod, és megtámadod? Lapozz a **497**-re.

177.

Allansia melyik részén jársz?

Az Iszaposdot körülvevő mocsárban?	Lapozz a **388**-ra.
A Fekete Erdő belsejében, északra a Macskahal folyótól?	Lapozz a **77**-re.
A Fekete Erdő belsejében, délre a Macskahal folyótól?	Lapozz a **435**-re.
A Holdkő Dombok között?	Lapozz a **42**-re.
Máshol?	Lapozz a **148**-ra.

178.

Lapozz a **318**-ra.

179.

Mivel próbálkozol?

A Vadállat Irányítás Amulettjével?	Lapozz az **50**-re.
A Láthatatlanság Italával?	Lapozz a **288**-ra.

Ha egyik sincs nálad, most meg kell küzdened a Sárkánnyal, mivel már majdnem ott van melletted. Lapozz a **444**-re.

180.

Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Sikerül átjutnod az aljnövényzeten, de a sírás még mindig messziről hallatszik. A növényzetre összpontosítasz, mikor majdnem beleesel egy csapdába! Egy nagy gödör előtt éppen hogy sikerül megállnod. Belenézel a gödörbe, egy férfit látsz az alján. Rád néz, és lelkesen integet. Nem tűnik sérültnek, de nem látod jól a mélység és a lyuk alakja miatt. Van nálad kötél? Ha igen, lapozz a **417**-re; ha nincs, lapozz a **312**-re.

181.

Nyugatra indulsz az ösvényen. A látvány megváltozik, az erdőséget füves domboldal, majd mocsárvidék váltja fel. Az út eseménytelenül telik – megállhatsz enni közben, ha szeretnél. Végül is visszaérsz Iszaposd szélére. Borzongás fut végig a hátadon, amikor újra megpillantod ezt a helyet. Adj 4 órát az Eltelt Időhöz. Természetes alakodban belépni a faluba nyilvánvalóan hiba lenne – a Törpék itt már túl jól ismernek. Egyértelműen alakot kell váltanod, míg a faluban tartózkodsz, és ez különösen fárasztó lesz, tehát olyan rövid időt szabad itt csak eltöltened, amennyire lehet. Emlékezz rá, hogy ha úgy döntesz, alakot váltasz, le kell vonnod 4 ÉLETERŐ pontot. Mit teszel?

Egy iszaposdi Törpe alakját öltve lépsz be a faluba?	Lapozz a **30**-ra.
Egy olyan Törpe alakját veszed fel, akit máshol megöltél?	Lapozz a **306**-ra.
Elfként lépsz be a faluba?	Lapozz a **137**-re.
Iszaposdot inkább elkerülöd, és visszafordulsz keletre?	Lapozz a **498**-ra.

182.

Ahogy az alak feléd röppen, felrémlik, mit mondott a férfi a gyűrűvel kapcsolatban, tehát sietve előveszed, és a szellem felé tartod. Amikor öt méteren belülre ér, fájdalmasan felkiált, és gyorsan kifakul. Meglepődsz ezen a könnyű győzelmen, majd ismét észak felé indulsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel nálad volt ez a gyűrű. Lapozz a **206**-ra.

183.

Megragadod az alkalmat, hogy megtámadd a Törpét. Kénytelen vagy a természetes alakodban harcolni, mert nem tudtad eddig megtanulni az alakváltoztatást, ennek ellenére mégis lesz némi előnyöd az első két Harci Körben, mivel még csak félálomban van. Erre az első két Körre levonhatsz 2-t a Támadóerejéből. Most pedig harcolj!

Törpe	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ **5**

Ha nyersz, ne felejtsd el, hogy megtanulhatod, hogyan ölts Törpe alakot. Lapozz a **273**-ra.

184.

Ahogy átkelsz az ágas-bogas fákon, három szempárt veszel észre előtted a félhomályban. Borzasztó morgás hallatszik felőlük, és az egyik teremtmény belép az ágak közt átszűrődő napsugár útjába. Kutyaszerű az alakja, de sokkal-sokkal nagyobb bármilyen általad korábban látott kutyánál. Ébenfekete a szőre, hatalmasok az agyarai, és egyenesen feléd tart. Ezek az állatok a Halálkutyák. Mit teszel?

Megtámadod az állatokat?	Lapozz a **281**-re.
Használod a Vadállat-irányítás Amulettet?	Lapozz a **495**-re.
Előveszel egy vérrel borított csontot?	Lapozz a **14**-re.
Délre menekülsz?	Lapozz a **95**-re.

185.

Elkezded karmolni a varázslót, ahogy alattad fekszik, de minden egyes ütéskor éles fájdalmat érzel a hátadban. Gyorsan abbahagyod, amikor rájössz, hogy a varázsló újabb varázslatot használt, minden ellene intézett támadás visszaüt rád. Ez a felismerés elgondolkodtat, mialatt a varázsló diadalittasan néz a szemedbe. – Nos, kiscica – kezdi –, most mit tudsz tenni ellenem? – Olyan erővel lök le magáról, ami meghazudtolja az erejét, majd felemeli a karját másodszor is, a végső támadásra. Ebben az alakodban nem tudsz tárgyat használni, nem maradt más, minthogy fogakkal és karmokkal harcolj ellene. Kétségbeesetten veted magadat a varázslóra.

A varázslata belemar a testedbe, felszakítja a bundádat. Fájdalomtól zihálva fekszel a földön, a végkimerülés határán, képtelen vagy bármi másra. A varázsló előrelép, és kárörvendően mér végig, ahogy lassan felveszed eredeti alakodat. – Egy újabb Alakváltó pusztul el a kezeim közt – mondja. Felveszi a másik koponyáját, és az arcod elé tartja. Talán ez az anyád feje – közli –, végül is úgy tűnik, épp a megfelelő korban vagy. Sok évvel ezelőtt találkoztam vele a Fekete Erdőben…

A szemedben kihuny a fény, ahogy az élet elhagyja a tested. A varázsló túl erősnek bizonyult. Kalandod itt véget ér…

186.

A Kígyó elkezdi összezúzni a mellkasodat a szorításával. Egyre kevesebb a levegőd. Ha neked (nem annak az alaknak, amilyen jelenleg vagy) van legalább 5 ÉLETERŐ pontod, az egyetlen lehetőséget választod. Átváltozol egy madárrá, és szabadon reppensz ki a szorításából. (Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot.) Északra repülsz, távol a Kígyótól. Lapozz a **329**-re. Ha nincs elég ÉLETERŐD, nincs esélyed e teremtmény ellen, és lassan kiszorítja belőled a lelket…

187.

Egyenesen a szemedbe néz, úgy tűnik, hogy elhitte, amit mondtál. Egy ideig beszélget a férfival, és megtudod tőle, hogy hogy ő a kőhidafalvai Törpék nagy barátja. Korábban jó szolgálatot tettek neki, és úgy tekint magára, mint aki örökre lekötelezte őket. Ez után hozzáteszi, hogy Gillibran háborús kalapácsának ellopás óta kutakodik utána a Fekete Erdőben a vadászkirándulásai alatt – de eddig nem járt sikerrel. A férfi láthatóan siet, mivel nem akarja magától túl messze engedni a kopóit. Van nálad egy fémlánc? Ha igen, lapozz a **36**-ra; ha nincs, lapozz a **322**-re.

188.

Amikor épp próbálsz elfutni a második Hegyi Ember elől, éles fájdalmat érzel a hátadban. Megtapogatod a kezeddel, hogy kiderítsd, mi okozza: egy rövid nyíl áll ki a válladból, és vér szivárog a sebből. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan megpróbálod felkutatni a nyíl forrását – egy harmadik férfi is volt feletted! Most örömtáncot jár, hogy eltalálta, miközben a másik a bajtársa halála miatt búslakodik. Mindketten megfeledkeztek rólad egy pillanatra, és sikerül visszamásznod a hegyre, hogy távol kerülj az emberektől. Úgy gondolod, ez a hegy túl veszélyes, úgyhogy inkább visszatérsz az elágazáshoz, a Fekete Erdő peremére. Lapozz a **440**-re.

189.

A szédülés hamarosan alábbhagy, és rájössz, hogy meg kellett volna innod az Ellenszérumot már korábban. Ez az adag ezen kívül már csak egyszer lesz elegendő. Miután a görcs elmúlik, továbbmész az ösvényen. Lapozz a **394**-re.

190.

Előveszed a fejpántot, és megpróbálsz az előtted álló férfi elméjébe látni – talán túloz az erejével kapcsolatban. Mosoly jelenik meg a varázsló arcán, amikor kiolvasod, hogy ő valóban képes arra, amit állít. – Látod? – kérdi. – Alábecsülted az erőm. Most pedig tedd, amit kérek! – Ha azt választod, hogy megtámadod, lapozz a **404**-re. Ha beleegyezel, hogy engedelmeskedj neki, lapozz a **26**-ra.

191.

A Pigmeusok felé ugrasz, amikor három újabb nyíl repül feléd. Célt ér valamelyik? *Próbára kell tenned a* SZERENCSÉD az összes nyíl esetében! Minden nyílra igaz, hogy amikor szerencséd van, elszáll melletted. Ha nincs szerencséd, a nyíl célba talál. Ha mindhárom nyíl elkerül, lapozz a **256**-ra. Ha egy vagy több beléd fúródik, lapozz a **474**-re.

192.

A Varázsital ellenére a teremtmény pillantása különösen erőteljes, és hamarosan elkezded újra érezni, hogy a hatalmába kerít. Ezúttal nem tudsz elbújni előle. Lapozz a **414**-re.

193.

– Biztos vagyok benne, hogy ez az a bot, amiről Tökfej azt állította, hogy odaadta egy idegennek – motyog maga elé az őr. – De talán mégis csak egy másik bot… – Megkönnyebbülve lélegzel fel, amikor oldalra támasztja a botot, hogy átkutassa a felszerelésed többi részét. Ha van nálad hagyományos fegyver, lapozz a **274**-re; vagy egy pergamentekercs, lapozz a **105**-re. Ha egyik sincs nálad, az őr visszaadja a felszerelésed, és int, hogy bemehetsz – lapozz a **486**-ra.

194.

Amikor felteszed a koronád a fejedre, kibírhatatlan fájdalmat érzel. Megpróbálod levenni, de úgy tűnik, beleágyazódott a koponyádba, és képtelen vagy megmozdítani. A hatása az, hogy korlátozza az ALAKVÁLTÁS képességedet, és le kell vonnod belőle 2 pontot. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot is. Nagy fájdalmak közepette továbbindulsz északra. Lapozz a **329**-re.

195.

Bizsergést érzel, ami ahhoz hasonló, amit akkor éreztél, amikor megfogtad a botot. Érdekes, de ez az információ most nem segít. Lapozz a **153**-ra.

196.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Beleülsz a székbe, és elővesszel némi élelmet, hogy egyél egy keveset. Miközben az ételen csámcsogsz, valami nagyon furcsa dologra leszel figyelmes. Egyre gyengébbnek és gyengébbnek érzed magad az étel ellenére! Előrebuksz a székből, és egy darabig lihegve fekszel a földön (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). (Ne felejts el lehúzni az Élelmet a *Kalandlapodról*!) Amikor magadhoz térsz, leszeded a feliratot a székről, és félbetöröd, a darabjait pedig bedobod a fák közé. Valaki nagyon beteges elméjű. Ezután északra tartva elhagyod a tisztást. Lapozz a **467**-re.

197.

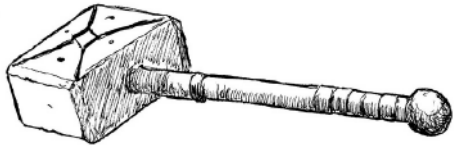
Úgy döntesz, hogy bárki is közelít, a természetes alakodban akarsz találkozni vele. Nem kell sokáig várnod, amíg egy köpenyes lovas fehér lován látótávolságba nem ér. Amikor meglát, néhány méterrel melletted megáll. Álarcot visel, de a szeme látszik alatta. Habár nem mond semmit, érzed a kíváncsiságát. Nyilvánvalóan nem látott még magadfajtát. Nem látsz sem dühöt, sem gyűlöletet a szemében, de vér és öldöklés erős aurája övezi. Végül is megszólal: – Nos, mi járatban erre? Sosem láttam még hozzád hasonlót. És hova tűntek a kutyáim? – Ha megtámadod az álarcos lovast, lapozz a **70**-re. Ha megpróbálsz beszédbe elegyedni vele, lapozz a **278**-ra.

198.

Melyik alakot választod?

Egy Törpéét Iszaposdból?	Lapozz a **111**-re.
Egy Sötét Elfét?	Lapozz a **247**-re.
Egy Goblinét?	Lapozz a **386**-ra.

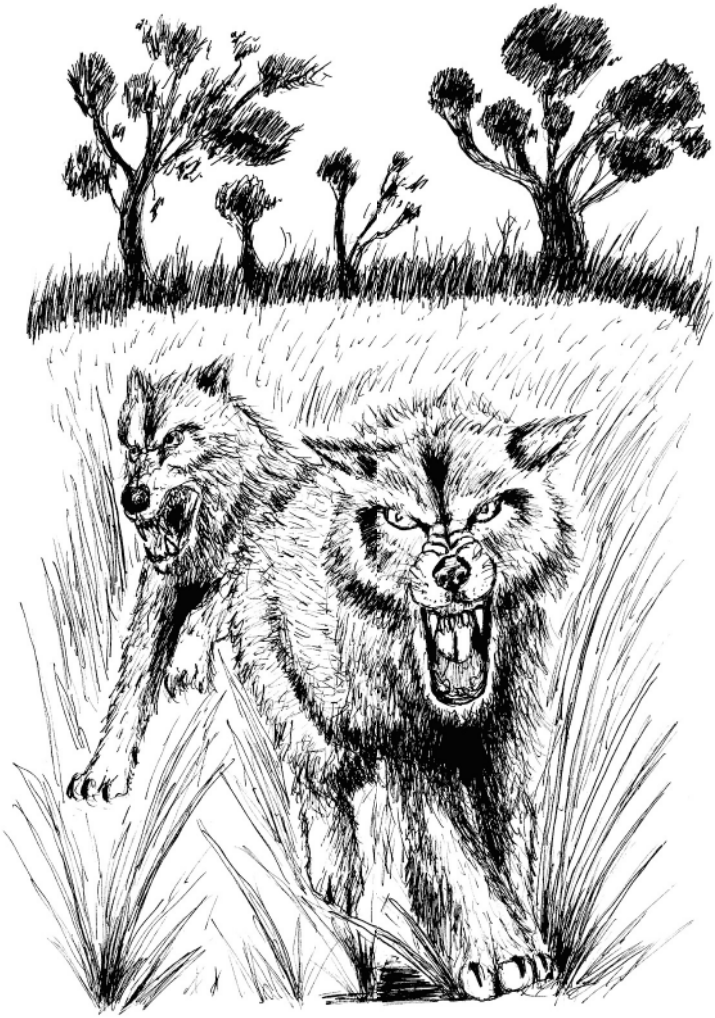
Ha ezek közül egyik alakot sem tudod felvenni, akkor az eredeti alakodban is megvárhatod a találkozást a nővel – lapozz a **355**-re –, vagy elfuthatsz délre az ösvényen, megpróbálva elkerülni őt – lapozz a **84**-re.



199.

Magad mögött hagyod Iszaposdot, és begyalogolsz a mocsárba. Hosszú évek után végre a nyílt vidéken jársz. Adj 1 órát az Eltelt Időhöz (23 óra múlva pihenned kell, akkor ér véget az első napod).

Tudod, hogy a Fekete Erdő keletre fekszik Iszaposdtól, és elkezdesz befelé tartani a mocsárba abba az irányba. Vízzel teli medencék, mocsári növényzet és sűrű, ragadós sárral teli gödrök vesznek körül. Lassú a haladás, hamarosan elfáradsz, mivel nem vagy hozzászokva az ilyen típusú testedzéshez. Mivel nincs más fény, csak a Hold világít, nehéz kivenni az előtted elterülő alakokat. Használsz sétabotot? Ha igen, lapozz a **326**-ra; ha nincs nálad sétabot, lapozz a **40**-re.



200.

Északkeletre tartasz, miközben a folyó a jobbodon folyik, és hatalmas füves terület, a Pagan-síkság terpeszkedik a balodon. Váratlanul a hosszú fűből két nagy állat rohan feléd. Először farkasnak nézed őket. Ahogy közelebb jönnek, rájössz, hogy ahhoz túl vékonyak, és nagyon rövid a bundájuk. Ezek az állatok valójában Farkaskutyák – a kutya és a farkas keresztezéséből jöttek létre. Nyilvánvalóan te vagy a következő célpontjuk, úgyhogy felkészülsz a nehéz ütközetre. Mindkét Farkaskutya egyszerre támad rád, és minden Kör elején el kell döntened, te kit támadsz meg. Ez ellen a Farkaskutya ellen a szokott módon harcolj. A második ellen szintén meg kell állapítanod a Támadóerőd. Ha az ő Támadóereje magasabb, 2 ÉLETERŐ pont sebzést okoz neked. Amennyiben a te Támadóerőd a magasabb, nem sebez meg – csak sikerül kivédened a támadást. Most pedig harcolj!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkaskutya	7	6
Második Farkaskutya	7	7

Ha nyersz, lapozz a **366**-ra.

201.

Elnézést kérsz, de a durva Törpe-hangod nem alkalmas az éneklésre. A Manók együttérzően csipognak, majd újra éneklésbe fognak. A medencénél állva hallgatod őket, és nézed, ahogy arra kérik a halat, hogy végrehajtson néhány mutatványt, ússzon mintázatban a víz alatt. Amikor már unod a műsort, búcsút intesz a Manóknak, és visszamész a folyóhoz, ahol ismét északkeletre indulsz. Lapozz a **163**-ra.

202.

Bedugod a kezeket, de semmi sem történik. Lapozz a **283**-ra.

203.

A Sárkány óriási teremtmény, és a Sárkány alakját magadra ölteni nagyon kimerítő lenne, a szokásos 4 ÉLETERŐ pont helyett 8-at kellene felhasználnod érte, és csak egyszer öltheted fel az alakját a kalandozásod során, úgyhogy bölcsen tedd. Most elhagyod a barlangot, hogy átnézhesd a zsákmányt. Lapozz a **22**-re.

204.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Óvatosan kezdesz bele a történetedbe, gyanakvóan figyeled az öreg Törpe arcát. Beszélsz neki a szabadulásodról Iszaposdból, az utadról a mocsáron át, és az eljövendő találkozóról a két király közt. Nagyláb arca érdeklődésről árulkodik, ahogy az utolsó részhez érsz, de egyébként közömbös marad mindvégig. Nem tudod megmondani, vajon csak egyszerűen nem hisz neked, vagy tényleg nem érdekli a dolog. Megkérdezi, miért tartott téged Rancibrawn kiskedvencként olyan hosszú ideig, és ez után rájössz, hogy még mindig azt hiszi, Törpe vagy. Felfeded magad, elmondod neki, hogy egyáltalán nem vagy Törpe, hanem egy Alakváltó. Hogy ezt bebizonyítsd, visszaöltöd eredeti alakod.

Nagyláb felugrik és kirántja az övéből rövid kardját. Ülve várod, hogy elmúljon a sokk. Mivel látja, hogy nem akarod megtámadni, visszaül, és valamennyire megnyugszik. A hosszú szakállát simogatja. – Érdekes… Egy Alakváltó… és bosszút akarsz állni Rancibrawnon? – Bólintasz. A feleségét szólítja, hogy hozzon enni. Egy tál gőzölgő hússal érkezik, amit azonnal a földre ejt, amikor meglát.

Miután a felesége magához tért, végül egy hatalmas adag étel fekszik előtted (visszanyersz 6 ÉLETERŐ pontot). Nagyláb elmondja a történet rá eső részét. Gillibranak volt egy harci pörölye, amit minden csatában használt, amiben Kőhidafalva részt vett. Ha ezt egy ellenfele felé hajította, az azonnal végzett célpontjával, ezután pedig visszatért forgatója kezébe. E kalapács miatt Kőhidafalva ellenfelei nem mertek támadni hosszú-hosszú időn át, és Kőhidafalva virágzásnak indult. Nagyjából egy héttel ezelőtt egy sas leszállt a városban egy éjjel, és ellopta a kalapácsot. Nagyláb szinte biztos benne, hogy Iszaposd királya küldte a sast, de nincs rá bizonyíték. Sajnos senki nem látta a kalapácsot azóta, és nem tudni, mi lett vele.

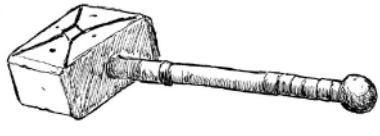
Van nálad egy tekercs "Sas" felirattal? Ha igen, tudod, hogy mit kell tenned. Ha nincs nálad ilyen tekercs, lapozz a **369**-re.

205.

A harc során az Angolna egyre mélyebbre és mélyebbre húz a vízben. Hirtelen érzed, ahogy kicsúszik a lábad alól a talaj, és teljesen elmerülsz. Megpróbálsz a felszínre úszni, de az Angolna erősen a víz alatt tart. Minden erőddel küzdesz, de sokkal előnyösebb helyzetben van. Amikor az utolsó levegő is elhagyja a tüdőd, azon gondolkodsz, hogy a híd talán egy biztonságosabb megoldás lett volna. Kalandod itt véget ér...

206.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Egy elágazáshoz érsz. Úgy döntesz, nem mész délre, így három lehetőséged marad. Ha az északra tartó ösvényt választod, lapozz a **184**-re. Ha a keletre induló követnéd, lapozz a **371**-re. Ha inkább a nagyon keskeny csapás a szimpatikus, ami nyugatra fut, lapozz a **64**-re. A nyugati út látszólag kivezet Fekete Erdőből.



207.

Sikerül kiugranod a drótkötélből, mielőtt elkapna. Azon gondolkodsz, ki tehette ide ezt a csapdát, amikor a sarokban heverő takarók életre kelnek. Mielőtt teljesen készen állnál, megtámad egy szövetdarab, foggal és karmokkal – három Patkányember fészkébe léptél be! Mivel már rajtad vannak, védekezned kell. Lapozz a **422**-re.

208.

Továbbsétálsz az ösvényen, de egy rövid távolság megtétele után látod, hogy az előtted álló fák túl sűrűn állnak, és nem tudsz továbbhaladni. Amikor visszaindulsz az elágazáshoz, kis piros ragyogást veszel észre három különböző helyről a földön. Meg akarod vizsgálni ezt a jelenséget? Ha igen, lapozz a **398**-ra. Amennyiben inkább visszatérnél az elágazáshoz, ahol nemrég jártál, és továbbindulnál északra, lapozz a **491**-re.

209.

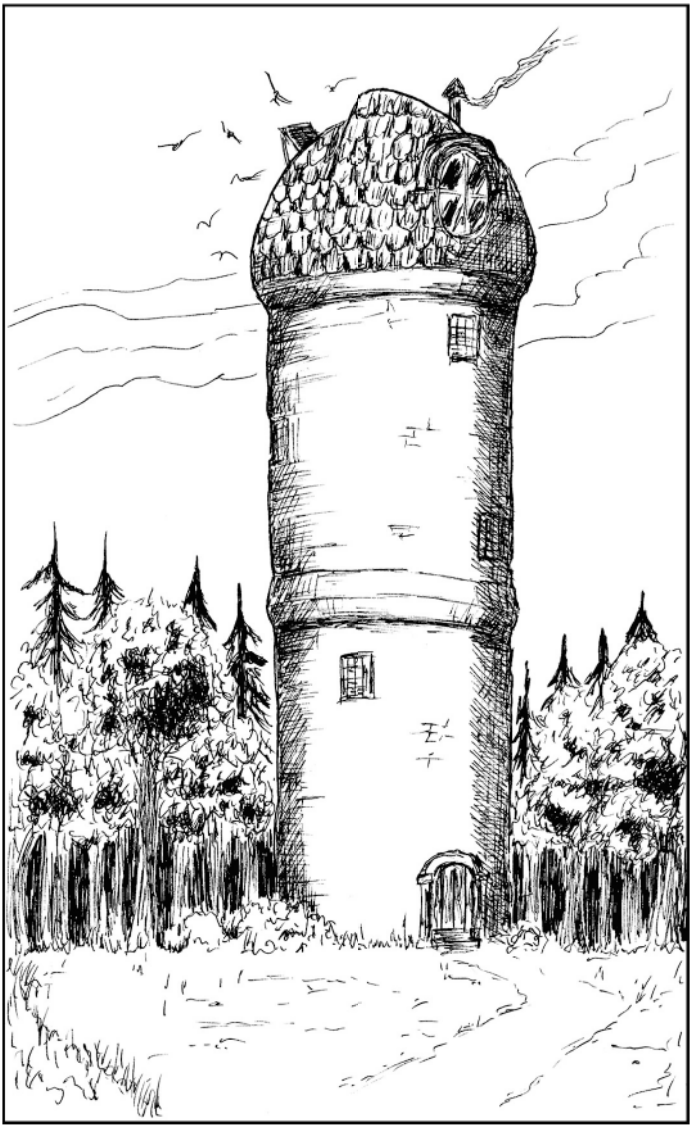
Sikerül visszanyerned az egyensúlyod anélkül, hogy elesnél, és felszökdelsz vissza a domboldalra. Sikerül lehagynod a Dombi Embereket, végül visszaérsz az elágazáshoz. Úgy döntesz, egyelőre elég volt a Holdkő Dombokból, mivel egy Dombi Ember bármikor újra felbukkanhat, tehát inkább visszafelé indulsz nyugatra, a Fekete Erdő felé. Lapozz a **440**-re.

210.

Egy elágazáshoz érsz. Az ösvény délre visszavezet a folyó felé, úgyhogy inkább úgy döntesz, az erdő felé mész az északi ösvényt választva. Lapozz a **380**-ra.

211.

A lábad megcsúszik, és belecsúszol a sárba, miközben az előtted álló teremtmény elől próbálsz menekülni. Szerencsére megelégszik vele, hogy elhagyod a területét, és nem akar megállítani. Megkönnyebbülve hallgatod, ahogy a morgása elhalkul mögötted. Összeszeded magad, hogy folytasd az utad keletre, a Fekete Erdő irányába. Lapozz a **413**-ra.



212.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Nagyjából délre tartasz, amíg eléred a Fekete Erdő legdélebbi pontját. Emlékszel az Iszaposdban, a Törpékkel eltöltött időkből, hogy áll itt egy torony, amiben egy gonosz varázsló lakik. Legjobb lenne őt elkerülni, ha egy mód van rá. Körülnézel, és meglátod a tornyot, nem messze az ösvénytől, egy szilárdan álló építményt, ami felfelé tör az ég felé. Ha akarod, odamehetsz a torony bejárati ajtajához, lapozz a **330**-ra. Ha inkább nem mennél közelebb a toronyhoz, három ösvényen mehetsz tovább. Az első nyugatra visz, de látod, hogy vesz egy jobbkanyart, követve az erdő szélét. Ha szeretnéd, indulhatsz erre, lapozz a **245**-re. Egy másik ösvény keletre tart, balra kanyarodik. Ha ezt a lehetőséget választod, lapozz a **496**-ra. Végül az utolsó ösvény északra indul, egyenesen a Fekete Erdőbe. Ha kész vagy rá, hogy bemenj az erdőbe, lapozz a **453**-ra.

213.

Északra mész. Miközben haladsz előre az ösvényen, egy nagy odvas fatörzset veszel észre a jobb oldalon. Meg akarsz itt állni enni? Ha igen, lapozz a **160**-ra. Ha inkább folytatnád az utad, lapozz az **51**-re.

214.

Gyorsan beakasztod a botot a feletted levő sziklába, és kétségbeesetten próbálod megakadályozni, hogy legurulj. Egy pillanatra elegendő kapaszkodót nyújt, hogy sikerüljön talpra állnod, de ezután elkezdesz lecsúszni a szikla felszínén. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a bot megakad egy kis sziklarepedésben, és képes vagy visszanyerni az egyensúlyod – lapozz a **23**-ra. Ha viszont nincs szerencséd, a bot megcsúszik a felszínen – lapozz a **102**-re.

215.

A lovas rájön, hogy vesztésre áll, úgyhogy belevési a sarkantyúját a ló oldalába, és gyorsan elvágtat. Nem tehetsz semmit ellene, bele kell törődnöd, hogy hagyod elmenni. Ezután folytatod az utad tovább a folyó mentén. Lapozz a **90**-re.

216.

Vársz és figyelsz egy darabig. A ceremónia még eltart egy ideig, a tánc egyre vadabb és vadabb lesz. A táncosok ezután elővesznek valamiféle szent tőröket, és elkezdik egymást vagdosni. Amikor a kántálás a legerősebb, hirtelen fénycsóva látszódik, míg a tűz közepén álló alak lángba borul, és azonnal hamuvá ég. A helyét egy borzalmas jelenés veszi át. Egy óriási, vagy három méter magas, hatalmas szarvú fekete lény lép ki a tűzből. Sárga gőz ömlik ki a száján, ahogy lélegzik. Megpróbálsz elfutni az ösvényen, de képtelen vagy megmozdítani a lábad. Elborzadva nézed, ahogy a Pokoldémon feléd lép, és hatalmas mancsai-val darabokra tépi a tested. Kalandod itt véget ér...

217.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Egy elágazáshoz érsz a Fekete Erdő peremén. Merre indulsz innen?

Északra?	Lapozz a **333**-ra.
Délre?	Lapozz a **428**-ra.
Nyugatra?	Lapozz a **181**-re.

218.

Leülsz enni. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha van nálad egy pergamentekercs, lapozz a **389**-re. Máskülönben befejezed az evést, felállsz, és folytatod az utad – lapozz a **350**-re.

219.

Bedugod a kezeket, de semmi sem történik. Lapozz a **283**-ra.

220.

Épp, amikor odaérsz a kapuhoz, egy hangot hallasz a sötétségből. – Ki jár itt? – szól a nyers hang kihívóan. – Azonosítsd magad! – Gyorsan kell cselekedned. Mit teszel?

Megpróbálsz gyorsan kijutni a kapun? Lapozz a **361**-re.
Megpróbálod megtámadni az őrt? Lapozz a **15**-re.
Átváltozol Törpévé (ha képes vagy rá), és megpróbálod kiblöffölni magad? Lapozz a **158**-ra.

221.

Egy elágazáshoz érsz. Ha az új ösvényen indulsz tovább, ami keletre tart, lapozz a **327**-re. Ha továbbmennél észak felé, lapozz a **75**-re.

222.

Rájössz, hogy a Törpe, akinek az alakját felvetted, ebből a faluból való – és talán az őr barátja – és ugyanaz a Törpe, akit reggel a menekülésed után holtan találtak, úgyhogy riadt fúj. Két újabb Törpe érkezik azonnal, és egyszerre hárman rontanak rád. Először az első őr ellen kell védened magad!

Törpe Őr ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd az első Törpét, a másik kettő lép előre, hogy megtámadjon. A két őr tapasztalt harcos, és nyilvánvalóan összeszokott páros. Amíg mindketten életben vannak, hozzá kell adnod 2 pontot mindkettejük Támadóerejéhez. Minden egyes Harci Körben az első ellen a szokott módon kell harcolnod. A második ellen is ki kell dobnod a Támadóerőt. Ha az ő Támadóereje nagyobb, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontot sebzi rajtad. Viszont ha a te Támadóerőd a nagyobb, nem sebzed meg, hanem egyszerűen csak kivéded az ütését.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törpe	6	5
Második Törpe	7	6

Ha győztél, lapozz a **13**-ra.

223.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Egy ideje már haladsz a fák közt, mikor egy kunyhóhoz érsz, amit balról félig benőtt a vadszőlő és egyéb kúszónövények. Nyilvánvalóan a Fekete Erdő fatuskóiból készítették, a girbegurba alakzatok elbátortalanítóan keltik a kunyhó falán az élet illúzióját. Szinte úgy érzed, a kunyhó feléd nyújtózkodik, hívogat, hogy lépj be. Ha bemész, lapozz az **55**-re. Ha továbbmennél északra, lapozz a **429**-re.

224.

Ahogy lemész a lépcsőn, egyre hangosabb zajokat hallasz. A hátborzongató hangból ítélve úgy gondolod, az egyik egy Ork vagy Goblin lehet. A másik teremtmény kiléte rejtély számodra, amíg le nem érsz a lépcső aljára. Egy kis négyzet alakú szobában vagy, csak az egyik sarokban világít egy lámpás. Előtted egy nagy kőszarkofág fekszik, ami nyitva van, mellette pedig két teremtmény harcol.

Az első, várakozásodnak megfelelően, egy Goblin. Habár bátran harcol, mégis ő kapta a legerősebb ütést, az ellenfele nála sokkal félelmetesebb.

A teremtmény egy öregembernek tűnik. A bőre betegesen fehér, a szemére pedig teljesen vak. Rongyokban lóg róla a ruházata, és ráeszmélsz, hogy egy halhatatlan lénnyel, egy Ghoullal állsz szemben. Éppen ezután a Ghoul beviszi a végső csapást a Goblinnak, ezzel kivégzi a kisebb teremtményt, aki élettelenül zuhan össze a túlsó sarokban. Elborzadsz, amikor a Ghoul ezután feléd fordul. Mit teszel?

Felrohansz a lépcsőn? Lapozz a **334**-re.
Felkészülsz rá, hogy megküzdj a lénnyel? Lapozz a **130**-ra.

225.

A skorpió felgörbíti a farkát, és a kézfejedet célozza. Megpróbálod lesöpörni, de a teremtmény erősen kapaszkodik. Meghajlik és pulzál, ahogy beléd spricceli a mérgét. Végül sikerül lelöknöd magadról, és bedobod a fák közé. Ha megittad a vörös üvegcse teljes tartalmát, lapozz a **431**-re. Ha nem, de van nálad egy Ellenszérum, lapozz a **131**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **127**-re.

226.

Amikor elkezd keleten felkelni a nap, fák vonalát veszed észre a távolban – ez minden bizonnyal a Fekete Erdő! Habár még kicsi voltál, amikor utoljára a Fekete Erdőben jártál, a fák látványa megdobogtatja a szíved. Otthon…

Nem messze az ösvénytől egy kis kőkunyhót veszel észre déli irányban. A kunyhóhoz vezető ösvényt sűrűn benőtte a gyomos-indás aljnövényzet, és nem látod semmi jelét az életnek odabent. Lehet, hogy lakatlan. Mit teszel?

Odamész megnézni a kunyhót? Lapozz a **99**-re.
Nem törődsz az épülettel,
és továbbmész a Fekete Erdő felé? Lapozz a **392**-re.

227.

Engedelmesen követed a kunyhóba. Összecsapja a kezét, és egy fiatal férfi érkezik egy tálcával, amin két piros folyadékot tartalmazó bögre van. Mindkettőtöknek átnyújt egyet. A nő figyelmét eltereli az ital egy pillanatra, úgyhogy megragadod az alkalmat, hogy körbepillants. A szoba üres, leszámítva néhány egyszerű bútort és egy polcot a kandalló felett. A polcon fél tucat könyv áll, és néhány tekercs pergamen. – Tetszik az otthonom? – kérdezi a nő édesen. Borzongás fut végig a gerinceden. Visszanézel rá, a szemetek találkozik egymással. – Idd meg! Jót fog tenni – parancsolja. Ha megittad az Akarat Italát, lapozz a **85**-re; ha nem, lapozz a **314**-re.

228.

Kiválasztasz egy kunyhót ránézésre, és magabiztosan belépsz. Egy kicsi, de kedves, rendezett otthonban találod magad. Enyhe rózsaillat terjeng a levegőben. Az egyik sarokban egy durva faasztal áll, aminél egy fiatal Törpelány ül arcát a kezébe temetve. Amikor belépsz, rád néz, és észreveszed, hogy sírt. Gyorsan körülnézel, de senki más nincs a kunyhóban. Mit teszel?

Megtámadod? Lapozz a **113**-ra.
Leülsz az asztalhoz, és beszélgetsz vele? Lapozz a **409**-re.

229.

Belépsz egy előkelően berendezett szobába, amit sokféle finom műtárgy és vastag plüss szőnyegek díszítenek. A túloldali falon van néhány polc, amin könyvek sorakoznak. Ő lila köpenyt visel, és csúcsos sapkát, ami egy méter magas. Az arca gonosz és rosszindulatú, és ahogy belépsz, neked támad. – Dolgozom, idegen, és éppen zavarsz. Meg kell tanulnod a leckét azért, hogy idegenek házába csak úgy betörsz, és fizetned kell ezért. Adj vagy 10 Aranytallért vagy 3-at tárgyaid közül ebbe a hihetetlen gyűjteménybe, máskülönben az erőmet használva kővé változtatlak. – Különös veszélyt érzel, így óvatosnak kell lenned, meg kell fontolnod, hogy válaszolsz. Mi teszel?

Megtámadod a férfit? Lapozz a **404**-re.
Eleget tesz a parancsának, és odaadsz neki valamit? Lapozz a **26**-ra.
Benézel a hátizsákodba, hogy valami mást keress, amit használhatnál? Lapozz a **356**-ra.

230.

Az éjszaka közepén arra ébredsz, hogy belehasít a fájdalom a lábadba. Lenézel, és egy Madárpók látványa fogad, ami belemélyesztette a rágóját a combodba. Lerúgod magadról, és azonnal eltaposod. Sajnos beléd fecskendezett némi enyhe mérget, és le kell vonnod 1 ÉLETERŐ pontot minden eltelt óráért, hacsak nincs nálad egy Ellenszérum. Ha van nálad ilyen varázsital, előveheted, és ebben az esetben nem kell levonnod pontokat a támadásért.

Visszafekszel aludni, és felfrissülve ébredsz reggel. Visszaállíthatod ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére, viszont le kell vonnod 3 ÉLETERŐ pontot az utolsó három óráért a méreg miatt. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz. Most lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál.

231.

Ahogy haladsz az ösvényen, a folyó irányt vált, most már északkeletről délnyugatra folyik. Séta közben látsz egy kis vízzel teli medencét az ösvény mellett, nagyjából 50 méterre északra. Gyenge ragyogás látszik a felszínén. Egy puha, dallamos hangot is hallasz. Ha odamennél megvizsgálni, lapozz a **112**-re. Ha inkább figyelmen kívül hagynád, és továbbmennél, lapozz a **163**-ra.

232.

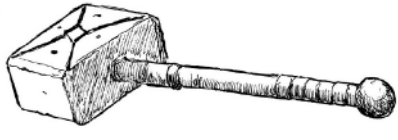
A Gremlinek feléd rajzanak, és a kis pengéikkel döfködnek. Bátran küzdesz ellenük, de végül is túlerejük föléd kerekedik. A támadás miatt úgy érzed, mintha cafatokra szaggatnának, és egyre kevésbé tudsz ellenállni, míg végül elvérzel. Kalandod itt véget ér...

233.

Az Óriás erős ellenfél, és megvan az az előnye, hogy nagyon hosszú a karja, amivel elég ideig víz alá tud nyomni, hogy megfulladj. Ha az Óriás nyer egy Harci Kört, először le kell vonnod 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL a szokásos 2 helyett a hatalmas ereje miatt, ráadásul megpróbál majd megfogni, és a víz alá nyomva tartani. Dobj két kockával! Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉG pontja, sikerül kitérned a próbálkozása elől, hogy elfogjon, és folytathatod a következő Harci Körrel. Ha viszont az eredmény egyenlő vagy kisebb, mint az ő ÜGYESSÉG pontja, akkor sikerül neki lenyomva tartani a víz alatt, és próbát kell tenned, hogy sikerül-e kibújnod a szorításából, mielőtt megfulladnál. Dobj ismét két kockával! Ha az összeg egyenlő vagy kisebb, mint az ÜGYESSÉG pontod, sikerül kisiklásod a kezei közül, és elkezdheted a következő Harci Kört. Ha azonban az eredmény magasabb, mint az ÜGYESSÉG pontod, azonnal lapozz a **399**-re.

Lápi Óriás	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, lapozz a **10**-re.



234.

Az ösvény egy másik, délről jövővel fut össze. Úgy döntesz, hogy hanyagolod ezt az ösvényt, és inkább veszel egy balkanyart, észak felé. Lapozz a **427**-re.

235.

Átnyúlsz a rácsok közt, és erősen összpontosítasz, hogy kinyúljon a karod. Az izmaid lassan elkezdenek kitüremkedni, és megváltozik az alakjuk, hosszabbak és vékonyabbak lesznek. Roppanás hallatszik, ahogy a csontjaid belül nyúlni kezdenek. Az ujjbegyeid a Törpe páncélzatát érintik, és érezni kezded a bőr hasítékait. Nyilvánvalóan nem vigyáz a felszerelésére, ami talán megmagyarázza, miért kell őrszolgálatban lennie ahelyett, hogy maga is háborúzna. Kissé visszahúzod a karod, hogy elég tered legyen hozzá, hogy óvatosan megragadhasd a kulcsokat. Amikor eléred, megragadod a kemény fémet, és óvatosan felemeled. Ahogy emeled a kulcsokat, az egyik a Törpe páncéljának ütődik. Kénytelen vagy kirántani, és amikor ezt teszed, hallod, hogy a Törpe felhorkan, mintha kezdené visszanyerni éberségét. Lefagysz, de kétségbeesetten reménykedsz benne, hogy nem ébresztetted fel. Ha mégis, akkor szinte reménytelen, hogy sikerül kijutnod a ketrecből, mielőtt riadót kiált. Vajon felébred? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **292**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **116**-ra.

236.

Épp elbúcsúznál Yaztromótól, amikor így szól: – És talán neked is van valamid számomra…? – Megállsz egy pillanatra, és elgondolkodsz. Van négy Szerencsebogyód? Ha igen, lapozz a **476**-ra. Ha nincs nálad bogyó, vagy nem maradt négy darabod, lapozz a **349**-re.

237.

Az ösvény, amin jársz, kibukkan az erdőből, és már sűrű füves területen bandukolsz, nyílt terepen. Kissé északabbra egy nagy folyó kanyarulatát látod. Ahogy felé tartasz, egy elágazáshoz érsz. Ha északra mész tovább, lapozz a **461**-re. Ha az új, keletre tartó úton is elindulsz, lapozz a **165**-re.

238.

Megállsz egy pillanatra – paták hangját hallod, ahogy a közelben kopognak. Talán a Farkaskutyák gazdájához tartozik? El kell döntened, hogy kiállsz, bárki legyen is, aki közeledik, vagy inkább elbújsz a magas fűben. Mit teszel?

Elbújsz a fűben? Lapozz a **451**-re.
Megveted a lábad, és az eredeti alakodban maradsz? Lapozz a **197**-re.
Átváltozol Törpévé, és így várszt? Lapozz a **342**-re.

239.

Elveszíted az egyensúlyod, és elesel, beütöd a fejed a kőbe. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan talpra szökkensz, de már túl késő, hogy elmenekülhess a Vad Dombi Emberek elől, kénytelen vagy harcolni. Lapozz a **268**-ra.

240.

Az utad hátralévő része a Fekete Erdőig eseménytelenül telik. Mire egy T-elágazáshoz érsz, már sötétedik. Folytatod az utad délre a folyóhoz, és ezután keletre Fekete Erdőbe. Amikor a sűrű aljnövényzet újra körülvesz, holdfény világítja be az égboltot. Adj 2 órát az Eltelt Időhöz.

Az erdő kissé másnak tűnik ma este. Habár teljesen csendes, és semmilyen jel nem kelti fel a figyelmed, majdhogynem kézzel fogható a feszültség. De az is lehet, hogy csak te érzed. Arra gondolsz, mit mondott Nagyláb. A két király találkozása előreláthatólag a Holdkő Dombok barlangjaiban történik meg. Ezért az erdő keleti oldalára kell menned.

Ahogy a fák között lépkedsz, hatalmába kerít egy furcsa érzés, mintha figyelnének. Megpróbálod megkeresni a szemeddel, mi követhet, anélkül, hogy felhívnád a figyelmet a jelenlétedre, de nem látsz semmit. Talán csak ideges vagy, és tényleg csak meg kellene nyugodnod! Ekkor meglátod. A bozót alján, az ösvényen kicsit odébb egy vörös szempár figyel téged baljóslatúan. Pislant egyet, és az a benyomásod támad, hogy a szempár tulajdonosa észrevette, hogy kiszúrtad. Egy hirtelen mozdulattal előtted terem a bokorból. Nyilvánvalóan hüllő, habár a két hátsó lábán áll, ezért akár emberszabású is lehetne. Széles a szája, amiben sok éles fog foglal helyet, és egy sor éles tüske fut végig a hátán. Vastag, erős farkát plusz támasztékként használja. Elborzadva jössz rá, hogy egy másik Alakváltóval állsz szemben – az egyetlen élő példány rajtad kívül a fajtádból, amit az utóbbi években láttál. Lapozz a **374**-re.

241.

Amikor elhagyod a kunyhót, rájössz, hogy alig maradt elég időd, hogy visszamenj a Fekete Erdő barlangjaihoz, ahol Rancibrawn találkozni készül Gillibrannal. Ha nem sikerül odaérned a találkozó kezdete előtt, akkor a küzdelmed hiábavaló volt. Nagyon kell sietned. Elhagyod Iszaposdot (összeszeded az őrnél hagyott fegyvereidet, ha voltak). Lapozz a **437**-re.

242.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Egy ideje mész már, amikor látod, hogy a fák ritkulni kezdenek. Egy idő után teljesen eltűnnek a fák, és egy nagy füves Síkságon találod magad. Lágy fuvallatot érzel, a hosszú fűszálak hajladoznak. A síkság levezet egy kisebb dombról a folyóhoz. A távolban nyugatról keletre mozgó alakot látsz. Nagyon gyorsan mozog. Figyeled egy darabig, amikor is rájössz, hogy ez egy Kentaur. Van nálad vadászkürt? Ha igen, felkeltheted a Kentaur figyelmét azzal, hogy megfújod, ha szeretnéd, lapozz az **57**-re. Máskülönben a Kentaur eltűnik, mire leérsz a folyóhoz, te pedig folytatod az utad észak felé – lapozz a **270**-re.

243.

A kunyhó ajtaja nagyon beszorult, de sikerül erővel kinyitnod. Ahogy belépsz, súrlódás hangját hallod a földről, és amint lenézel, még éppen meglátod a bokád köré tekeredő drótcsapdát. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **207**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **155**-re.

244.

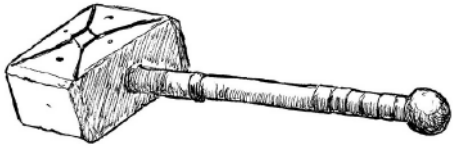
Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Séta közben egy nagy fatörzsre leszel figyelmes, amiben egy lyuk van. Belenézel, de nem látsz semmit – túl sötét. Megtapogatod a törzset, és felfedezed, hogy a mélyedés valameddig lefelé tart. Ha beledugod a karodat a törzsbe, hogy kiderítsd, van-e benne bármi érdekes, lapozz a **391**-re. Ha inkább nem, akkor folytatod az utad északra az ösvényen – lapozz a **35**-re.

245.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Már egy ideje mész, amikor elkezded magad igencsak fáradtnak érezni. Itt megállhatsz táplálkozni, ha szeretnél. Amikor kész vagy, folytatod az utad. Ha az északra tartó ösvényt választod, lapozz a **428**-ra. Ha inkább délre mennél, ahol az út délkeletre kanyarodik, lapozz a **212**-re.

246.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Állsz az alak hátát bámulva egy jó ideig, de nem mozdul semerre. Vonakodva közelíted meg, nem akarsz több időt itt elpazarolni. Lapozz a **16**-ra.



247.

Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. A nő közelít feléd, és látod, hogy egy Törpenő. Minden bizonnyal fut már egy ideje, mivel nagyon fáradtnak látszik. Amikor meglát, lelassít, és óvatosan közelít hozzád. – Elf – mondja –, fontos küldetésen vagyok. Hagyj átmenni, ne próbálj megállítani. Mit teszel?

Átengeded, ahogy kéri? Lapozz a **406**-ra.
Úgy döntesz, hogy ezt a csatát nem veszítheted el, és megtámadod? Lapozz az **52**-re.

248.

– Villámfej? – kérdi. – Évekkel ezelőtt elhagyta a falut azzal a Tyris nővel. Azóta nem láttam. Vajon mi lehet vele… Fiatalság! – Ha most belépsz egy véletlenszerűen választott kunyhóba, lapozz a **228**-ra. Ha úgy döntesz, hogy már eddig is túl sok időt töltöttél el Iszaposdban, és inkább távozol, lapozz a **271**-re.

249.

A gonosz teremtmény holtan fekszik a lábadnál. A nyakán találsz egy arany függőt, amibe egy koponyát rajzoltak – ezt magaddal viheted, ha szeretnéd, de nem veszed fel. Megpróbálsz visszaaludni, de az álmod tele van a lény képével, és képtelen vagy pihenni. Reggel fáradtan indulsz útnak. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz. Most lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál.

250.

Belekortyolsz a lébe, és valamivel erősebbnek érzed magad. Kortyolsz még egyet, aztán egy harmadikat. Mire eloltod a szomjad, sokkal erősebbnek érzed magad. Varázserővel bíró gyógyító italt találtál. Visszanyered az elveszített ÉLETERŐ pontod felét, és 1 SZERENCSE pontot. Ráadásul, ha meg voltál mérgezve vagy átkozva, ez elmulasztja a szenvedést. Rájössz, hogy a járólapon látható rovások nem csak elméleti síkon jelentették azt, hogy gyógyító hatással bír a víz, hanem valódi gyógyereje van! Ruganyos léptekkel hagyod el a tisztást észak felé. Lapozz a **164**-re.

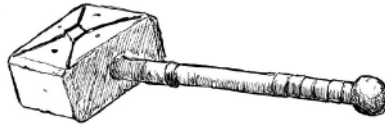
251.

Ahogy a Törpenő felé indulsz, riadót fúj. Hirtelen egy marcona kinézetű Törpe jelenik meg az egyik házból, és védelmezőn a vállára teszi a karját. Az arcáról ítélve az itteniek nagyon óvatosak az idegen Törpékkel, úgyhogy visszakozol. Az lenne a legutolsó, amire szükséged van, hogy csatába keveredj. Mit teszel?

Úgy döntesz, hogy elég időt töltöttél itt, és elhagyod Kőhidafalvát? Lapozz a **143**-ra.
Megnézed, mit játszanak a gyerekek? Lapozz a **473**-ra.
Megnézed az árut a fegyverboltban? Lapozz a **485**-re.
Megvizsgálod, van-e valami érdekes a kézműves boltban? Lapozz a **60**-ra.
Odamész az általános felszerelést áruló pulthoz? Lapozz a **159**-re.

252.

Miután elintézted a Kísérteteket, a testük alakját veszti, és visszaváltozik nyálkás medencévé, ami korábban is volt. Örülsz, hogy túlélted ezt az ütközetet. Összeszeded magad, és felkészülsz, hogy folytasd az utad keletre, a Fekete Erdő felé. Lapozz a **413**-ra.



253.

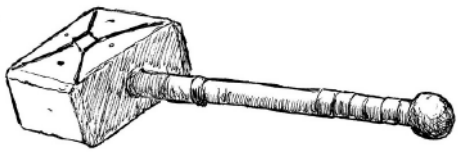
Lecsúszol a lejtőn, és bukfencezel lefelé. Kétségbeesetten próbálod meg irányítani magad, de képtelen vagy tájékozódni, ahogy gurulsz. Nagy puffanással érsz az alagút aljára. Épp, amikor felfogod, hogy leértél, a talaj alattad remegni kezd, és fejjel előre beleesel egy szakadékba. Ahogy esel lefelé, ráeszmélsz, hogy az egyetlen esélyed a túlélésre, ha madárrá változol, hogy megállítsd a zuhanást, de mivel elszédültél, az Alakváltoztatás sokkal nehezebb, mint normális esetben. Dobj három kockával! Ha az összeg kevesebb, mint ALAKVÁLTÁS képességed, lapozz a **74**-re; ha az eredmény egyenlő vagy magasabb, lapozz a **402**-re.

254.

A három Patkányember feléd közelít, miközben megpróbálod védeni magad, de ebben a kétségbeejtő helyzetben képtelen vagy elhárítani a támadásukat. Gyorsan megadod magad az egyesített támadásuknak, és hamarosan eszméletlen vagy. Te leszel a következő eledelük, a csontjaid csatlakoznak a kunyhó padlóján heverőkéhez. Kalandod itt véget ér...

255.

Diadalittasan állsz a hatalmas dög felett. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Lesétálsz a folyosón, és megkerülöd a sarkot, hogy belépj a barlangba. Egy hatalmas barlangban találod magad, aminek nincs több kijárata. A leginkább a kincsek sokfélesége kelti fel a figyelmed. Értékes ékszerhegyeket, fémmunkákat látsz, melyek közül néhány tárgy kilóg: egy szárnyas sisak, egy aranypajzs, egy ragyogó kard, egy nagy tányér, amit rubinnal raktak ki. Ezek a tárgyak elég nehezek, ezért csak egyet vihetsz magaddal. Ha nem akarsz ezek közül egyet sem magadhoz venni, eltehetsz 30 Aranytallért a leletből. Ha elsajátítanád a képességet, hogy Sárkánnyá változz, lapozz a **203**-ra. Máskülönben elhagyod a barlangot, és megszemléled a kincsedet a napfényben – lapozz a **22**-re.



256.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel kitértél a nyilak elől. Mielőtt a Pigmeusok újabb nyilat lőhetnének ki, közöttük vagy, és levágod az apránépet.

Minden támadáskor két Pigmeussal harcolsz. Ekkor mindketten egyszerre támadnak rád. El kell döntened, melyiküket szeretnéd megtámadni, és azzal a Pigmeussal a szokásos módon harcolj. A második ellen szintén meg kell állapítanod a Támadóerőd. Ha az ő Támadóereje magasabb, 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Ha viszont a te Támadóerőd nagyobb, nem sebzed meg, csak sikerül elhárítanod a csapását.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első pár:		
Első Pigmeus	5	5
Második Pigmeus	5	6
Második pár:		
Harmadik Pigmeus	4	6
Negyedik Pigmeus	5	7
Harmadik pár:		
Ötödik Pigmeus	6	5
Hatodik Pigmeus	6	6

Ha győztél, lapozz a **21**-re.

257.

Belelépsz a fagyos vízbe, és nekiindulsz a túloldal irányába. Amikor épp elindulsz, valami érdes ér a lábadhoz. Gyorsan kirántod a lábad, és felkészülsz a csatára, bármi legyen is, ami megtámadott, de rájössz, hogy nem volt veszélyesebb egy folyami hínárnál. Megkönnyebbülve folytatod az átkelést.

Amikor nagyjából félúton jársz, egy sötét alakot veszel észre, ami egyenesen feléd tart. Kétled, hogy lenne idődd megtenni a hátralevő utat a vízben, de megpróbálhatod, ha szeretnéd – lapoz a **66**-ra. Ha inkább megvetnéd a lábad, és megküzdenél ezzel az alakkal, lapozz a **68**-ra.

258.

Sikerül felnyúlnod a jobb kezeddel, és megragadod a gyűrűt a balodon. A fejedben a fájdalom azonnal elmúlik, és abbahagyod a rángatózást. Sikerül visszanyerned tested felett az irányítást, és újra talpra állsz. Az öreg Törpe megdöbben az újjáéledéseden. – Tehát úgy gondolod, elég erős vagy, hogy legyőzz, igaz? Lássuk, mit kezdesz egy Gólemmel akkor! – Egy rakás állati maradvány fölé tartja a kezét, miközben te elborzadva nézed, ahogy a darabok összeállnak, és egy nagy tömegű, nagyjából emberszerű alakká formálódnak, ami két és fél méter magas. A varázsló az irányodba mutat, és az ördögi teremtmény feléd tántorog. Ez a teremtmény valóban nagyon nehéz ellenfél.

Gólem ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 16

Mivel a Gólemet többféle állatból rakták össze, az ellene bevitt hagyományos ütés nem sebzi meg. Ehelyett az első ütés után a Gólem kettészakad, nagyjából egyenlő részekre, és mindkettő támad. Ezután két Gólemmel kell harcolnod, mindkettő ÜGYESSÉGE 10, de ÉLETEREJÜK fele a szülő Gólemének, amiből létrejöttek (például mindkettőé 8). Ez a folyamat addig tart, amíg az új párost el nem találod, mert akkor mindkettő duplázódik, ÉLETEREJÜK 4 lesz, ÜGYESSÉGÜK pedig 1-gyel kevesebb, mint az egységé volt, stb. Minden Körben dobnod kell egyszer a Gólemek Támadóerejéért. Szerencsére a lények elég lassúak, úgyhogy egyszerre mindkettő ellen tudsz harcolni. Csak akkor tudod megölni a Gólem egy részét, ha sikerül legyőznöd a két ÉLETERŐVEL rendelkező Gólemet. Ha nyersz, lapozz a **110**-re.

259.

– Akkor nem jössz be. Ennyire egyszerű – mondja. Ha engedelmeskedsz, és odaadod a felszerelésed, lapozz az **54**-re. Ha visszautasítod, hogy átkutassa a dolgaidat, és megtámadod, lapozz a **432**-re. Ha inkább elhagyod Iszaposdot, hogy keletre indulj a Fekete Erdő irányába, lapozz a **498**-ra.

260.

Irányt változtatsz, és északra indulsz. Most egy sebes folyó déli partján állsz. Kétled, hogy itt át tudnál kelni a folyón, úgyhogy elindulsz a folyóparton keletre. Nem kell sokáig menned, mire egy olyan részhez érsz, ahol már át tudsz kelni a vízen. Jó pár nagy, lekerekített, de egyben csúszósnak tűnő kő látszódik keresztben a folyómederben. Úgy ítéled meg, hogy sikerülhet egyik kőről a másikra lépve átkelned, de ha mellélépsz, biztosan levisz a sodrás egy darabig. Ha megkísérelnéd az átkelést, lapozz a **379**-re. Ha inkább nem mered megkockáztatni, nincs más választásod, vissza kell térned a legutóbbi elágazáshoz, hogy onnan keletre indulj – lapozz a **45**-re.

261.

Ahelyett, hogy megkockáztatod, hogy átmész a veszélyes rovarok közt, ennél körültekintőbb lehetőség mellett döntesz. Bagoly alakját öltöd, és felreppensz a portyázó rovarok fölé. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Csendesen repülsz a fű felett egy darabig, amíg már nem látsz mozgást, és újra leereszkedsz a földre, ahol visszaváltozol eredeti formáddá. Innen lesétálsz a folyóhoz. Lapozz a **293**-ra.

262.

Ahogy beviszed a végső csapást, az ellenfeled visszanyeri eredeti alakját. Tele van zúzódással, több helyen vérzik, szóval elég gyatra látványt nyújt. A piros fény a szemében elhalványul, ahogy közeledik a végzete. Óvatosan közelebb hajolsz, hogy halld, amit mond. Az üzenet egyszerű. – Sok szerencsét... a... küldetéseden... testvér – suttogja, ahogy kileheli a lelkét. Le vagy taglózva attól, hogy egy bajtárs Alakváltó vesztét okoztad. Továbbmenve keletre, átnyomakodsz az ágak közt, és átvágod magad a bozótoson, nem törődve vele, mibe is futsz bele. A hozzáállásod vagy elhatározottságod más teremtményeket távol tart. Békén hagynak, amíg átvágod magad az erdőn.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Mire végre lelassítasz, rájössz, hogy sikerült eljutnod az erdőn keresztül a Fekete Erdő keleti oldalára, ahol az erdő találkozik a Holdkő Dombokkal. Felfrissülve körbepillantasz, és rájössz, hogy csak egy kőhajításnyira vagy attól a barlangrendszertől, amit Nagyláb emlegetett. Gyorsan haladsz az alagúthoz tartó rövid úton, ami nagyon csendes. Itt lenne az ideje és a helye, ahol a két király feltételezhetően találkozik, és már itt vannak feltehetően, vagy hamarosan megérkeznek. Megpróbálod elterelni a figyelmed az Alakváltó haláláról, majd belépve a barlangba, felkészülsz a végső ütközetre. Lapozz a **400**-ra.

263.

A férfiak begőzölnek a vezetőjük halála miatt, és egyszerre rontanak rád, hogy végezzenek veled. Ez ellen a gyors, összeszedett támadás ellen szinte semmit sem tehetsz, hogy védd magad, és gyorsan halálra vernek a folyamatos ütéseikkel. Kalandod itt véget ér...

264.

Amint megérinted a kard élét, hogy megvizsgáld, borzasztó villámcsapást érzel, ami végigfut a karodon, és a mozgásod darabossá válik. Gyorsan eldobod a kardot, de a sérülés már megtörtént. A kard meg van átkozva, és le kell vonnod 1-et Támadóerődből minden későbbi csatában, hacsak nem találsz valamit, ami leveszi a rontást. Veszítesz 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot. Magad mögött hagyod a kardot, és visszatérsz nyugatra, a Fekete Erdőbe. Lapozz a **440**-re.

265.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobsz, lapozz a **178**-ra. Ha 3-ast vagy 4-est, lapozz a **442**-re. Ha 5-öst vagy 6-ost, lapozz a **37**-re.

266.

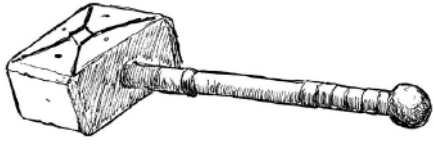
Éles sikolyt hallat, ahogy rátámadsz.

Erdei Elf	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a **375**-re.

267.

Amikor megszólalsz, a férfi megnyugszik. Úgy tűnik, inkább beszélgetne, minthogy harcoljon. Beszéd közben elfogyaszthatsz egy adag Élelmet, ha szeretnéd, da ha így teszel, meg kell osztanod a férfival (csak 2 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza a szokásos 4 helyett). Elmondja, hogy ő egy Vadász, aki vadállatokat ejt csapdába az erdőben. Lenyűgözi a Fekete Erdő élőlényeinek sokszínűsége – az állatok és a szörnyek egyaránt, de elég veszélyes, ha valaki nem tud harcolni. A csapda, amit itt hagyott, az egyik medvének készült, aki az erdő ezen szegletében él, de eddig nem sikerült elejteni. Van nálad egy medvebőr? Ha igen, felajánlhatod megvételre, vagy cserére a vadásznak – lapozz a **412**-re. Ha nincs nálad bunda, tovább beszélgetsz vele egy darabig, majd végül folytatod az utad északra – lapozz a **73**-ra.



268.

A Vad Dombi Emberek kőbaltákat lóbálva azonnal neked támadnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vad Dombi Ember	7	5
Második Vad Dombi Ember	6	6

Ha szeretnél, e*lmenekülhetsz*, miután megölted az első ellenfeledet – ha így döntesz, lapozz a **188**-ra. Ha sikerül végezned mindkettővel, lapozz a **492**-re.

269.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvényen egy kanyarhoz érsz. Találsz ott egy kidőlt fát, ahol megállhatsz, hogy csemegézz egyet. Ezután folytatod az utad az új irányba, nyugatra. Lapozz a **28**-ra.

270.

Lesétálsz a hegyről, mígnem egy elágazáshoz nem érsz. Ha az új, nyugat felé tartó utat választod, lapozz a **165**-re. Ha folytatod az utad a füves területen át a folyó felé, lapozz a **427**-re.

271.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. A hátad mögött hagyod Iszaposd városát, összeszeded a fegyvereidet (ha volt), amit az őrnél hagytál. Ezután keletre indulsz, vissza a mocsáron át, a Fekete Erdőbe. Lapozz a **498**-ra.

272.

Berontasz a szertartásra. A Druidák azonnal abbahagyják a táncot, és feléd néznek. A tűz közepén álló Druida kilép a lángok közül, a gesztusai arról árulkodnak, hogy nagyon rosszul érintette, hogy megzavartad. Felemeli a kezét, és egy nagy villámot enged el feléd. Ha képes vagy varázsfalat emelni, most megteheted. Ha nem tudod, hogy tudsz varázsfalat létrehozni, akkor lapozz a **423**-ra.

273.

Miután végső csapást mértél a Törpe testére, óvatosan körülnézel, hogy kiderüljön, felkeltetted-e a falusiak figyelmét. Szerencsére minden csendes. Gyorsan átkutatod a Törpe ruházatát, és találsz némi kenyeret és húst (egy adagnyi élelem – írd fel *Kalandlapodra*), valamint egy pár más érdekes tárgyat: egy bőrerszényt, egy rövid tőrt és 2 Aranytallért. Magaddal viheted ezeket, ha szeretnéd. Ezután magad mögött hagyod a testet, és óvatosan elindulsz a főkapu felé. Lapozz a **72**-re.

274.

– Először is, azzal nem mehetsz be! Ki tudja, mifé-le bajkeverő vagy – mondja az őr. Elveszi a fegyvert vagy fegyvereket. – Visszakaphatod, amikor távozol, de addig nálam lesz. – Nem mehetsz be a faluba azzal (azokkal) a tárggyal (tárgyakkal), de amikor elhagyod a falut – feltéve, hogy élve kijutsz – visszakérheted a fegyvert a törpétől. Ezután átnézi a többi ingóságod. Nálad van ezek közül valamelyik?

Pergamentekercs? Lapozz a **105**-re.
Sétabot? Lapozz a **381**-re.

Ha ezek közül nincs nálad semmi, az őr visszaadja a maradék tárgyad, és int, hogy bemehetsz. Lapozz a **486**-ra.

275.

Átgázolsz a folyón, és simán átérsz az északi partra. A föld a túloldalon száraz és poros, és nem érződik rajta a déli erdő kellemes földszaga. Ahogy folytatod az utad északra, egyre közelebb érsz a Fekete Erdő fáinak vonalához, és ráeszmélsz, hogy vagy az erdő – vagy az erdő iránti hozzáállásod – valahogy megváltozott. A fák fenyegetőnek tűnnek, és a levegőt a halál félreismerhetetlen szaga tölti be. Mielőtt újra belépnél a Fekete Erdőbe, megállhatsz enni, ha szeretnél. Ezután beveted magad a sűrűbe. Lapozz a **223**-ra.

276.

A Törpével harcoltál? Ha igen, átkutatod a Törpe zsebeit, és találsz 4 Aranytallért, egy vékony kalapácsot, és egy étkezésre elegendő élelmet. Ezután folytatod az utad északra, vissza a Fekete Erdőbe. Az utad eseménytelenül telik, mígnem visszaérsz az elágazáshoz, ahol már korábban jártál. Lapozz a **217**-re.

277.

Amint Rancibrawn elhalálozik, az életben maradt iszaposdi Törpe gyötrelmes hangot hallat, és visszamenekül az alagútba. Érzed, hogy teljesen kimerülve átalakulsz eredeti alakoddá. Az utóbbi négy napban történt megannyi Alakváltoztatástól úgy érzed magad, mint egy kifacsart narancs. Gillibran meglepetten kiált fel, és felemeli a fejszéjét, hogy rád támadjon, de Nagyláb megfogja a karját. – Királyom – mondja. – Ez az Alakváltó nem az ellenségünk, hanem azon dolgozott, hogy segítsen nekünk legyőzni a gonosz ellenfeleinket. Nyugodj meg, hogy tisztán láss. – Ahogy a harci vér csillapodik az ereiben, Gillibran újra leereszti a fejszéjét, és feléd nyújtja a kezét. – Barátom, kérlek, bocsáss meg. Nem gondoltam végig, mit teszek. – Erőteljesen kezet ráz veled, majd együtt visszaindultok a Fekete Erdőbe.

A barlang szájánál Nagyláb erdei madárhangon fütyt-yent, és egy csapat újabb Törpe tűnik elő a fák közül. Ezután zavartalanul keltek át a Fekete Erdőn, és tértek vissza Kőhidafalvára. Ott mindannyian alszotok egy jót, hogy kipihenjétek a fáradalmakat, és felépüljetek a sérüléseitekből. Lapozz az **500**-ra.

278.

Amikor szóra nyitod a szád, a lovas meglepetten rántja vissza a gyeplőt. – Még beszélni is tud! – mondja – Ez talán a legértékesebb trófeává teszi! – A lovas előrántja rövid kardját az elrejtett hüvelyéből, és feléd kezd vagdosni vele. Lapozz a **70**-re.

279.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvény nemsokára enyhén kiszélesedik, majd egy elágazáshoz érsz. Folytathatod az utad az eredeti irányba, vagy választhatod az északra tartó új utat. Áll egy útjelző pózna a kereszteződésben, úgy tűnik, mintha épp most helyezték volna ki – a fa még friss és tiszta. A két jel a póznán eléggé értelmetlen, mivel csak a nyilvánvaló van feltüntetve rajta: "Észak" és "Kelet". Merre mész?

Északra? Lapozz a **162**-re.
Keletre? Lapozz a **309**-re.

280.

A nyílvessző belefúródik az oldaladba, és azonnal fájdalmat okoz. Sikerül arrébb tántorognod a Pigmeusoktól, mielőtt újabb támadást indítanának. Amikor a Pigmeusok hatótávolságán kívülre kerülsz, visszaöltöd eredeti alakod, és kihúzod a nyilat. A hegyét valamiféle sötét ragadós folyadék fedi, rájössz, hogy megmérgeztek. Van nálad Ellenszérum? Ha igen, lapozz a **156**-ra; ha nincs, lapozz a **368**-ra.

281.

A Halálkutyák rettenetes vadállatok, és ezt a csatát el kellett volna kerülnöd. A három közül a legnagyobb ront rád először:

Halálkutya	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd az állatot, a másik kettő lendül neki, hogy együtt támadjon rád. Minden Harci Körben dönthetsz, melyiket támadod meg. Ezzel az állattal a hagyományos módon küzdj meg. A másik ellen a szokott módon kell megállapítanod a Támadóerődet. Ha a Támadóereje magasabb, mint a tied, megsebez, és a normális 2 ÉLETERŐ pontot veszíted el. Ha viszont a te Támadóerőd magasabb, nem sebzed meg. Ehelyett éppen hogy sikerül elkerülnöd a támadását.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Halálkutya	9	10
Második Halálkutya	9	9

Ha sikerült legyőznöd az állatokat, találsz mindegyik Kutyán egy arannyal szegecselt nyakörvet, mindkettő 5-5 aranyat ér. Elteszed a nyakörveket, majd folytatod az utad északra. Lapozz a **472**-re.

282.

Csendesen lépsz be a barlangba, és hirtelen megcsap a száraz levegő. A barlang szélét fekete por borítja. Áthúzod rajta az ujjad, és könnyen lejön – ez korom! Ezután rájössz, hogy egyáltalán nem egy barlangban vagy, hanem egy hosszú járat bejáratánál, ami jobbra kanyarodik. Idegesen indulsz lefelé az alagútba. Ahogy a folyosó bejárata egyre távolodik, a fényviszonyok egyre rosszabbak, és egy idő után már a teljes sötétségben haladsz. Valahonnan a fejed felülről hallasz valamit, leginkább egy hatalmas teremtmény lélegzetének tűnik.

Úgy döntesz, nem mész tovább az alagútban, de most már túl késő. Gyors üvöltés hallatszik, és fényt látsz, ahogy egy zöld felhő tör az irányodba az alagútban. Megpróbálsz kitérni az útjából, de a széle elér. Képtelen vagy megakadályozni, hogy belélegezz némi gázt. Köhögni és köpködni kezdesz – borzasztó íze van! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ezután a sarkon a félreismerhetetlen léptek zaját hallod. Habár ez egy fiatal példány, a Fekete Sárkány mégis hihetetlenül látványos. Az óriási szája kitárul, amikor újabb mérges gázfelhőt küld feléd. Van nálad orrdugasz? Ha igen, lapozz a **458**-ra. Ha nincs nálad orrdugasz, lapozz a **151**-re.

283.

Amíg azon gondolkodsz, mitévő légy, halk lépéseket hallasz, ahogy közelednek mögötted. Megperdülsz, és látod, hogy a Gremlinek visszatértek! Őrjöngenek a dühtől, hogy meglátták téged e szent helyen, úgyhogy haragosan rád támadnak a rövid késeikkel. Megsemmisítő a túlerejük, képtelen vagy legyőzni ezeket az aprótermetű embereket. Kalandod itt véget ér…

284.

Ajtónyitás hangját hallod, mire fény szűrődik a helyiségbe odakintről. Egy öregembert pillantasz meg egy pillanatra, aki kirohan a házikóból, mielőtt az ajtó újra becsapódna. Odasietsz az ajtóhoz, és megpróbálod újra kinyitni, de be van zárva. Ebben a pillanatban fülsiketítő ricsajt hallasz a szoba közepén álló váza felől, ami felrobban, és emiatt rád zuhan a háztető. Habár ez elég drasztikus módja volt annak, hogy a varázsló megszabaduljon tőled, nem volt hiábavaló, mivel szinte semmit sem tehetsz, hogy túléld ezt a nagy tömeget, ami rád esett. Élve eltemet. Kalandod itt véget ér…

285.

A vademberek vezetője feléd lép, hogy először küzdjön meg veled.

Dombi Ember Vezetője ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha győztél, lapozz a **101**-re.

286.

Lefekszel a földre, és belenyúlsz a lyukba. Ahogy kinyújtod a karod, az ujjbegyeid kitapintanak valamit… és ezután fájdalmasan kiáltasz fel, mert valami belemart a kezedbe! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Gyorsan kirántod a kezed, és kiderül, hogy egy mérges kígyó kapaszkodott beléd. Megragadod az állkapcsát, és erővel kinyitod, de a sérülés már megtörtént. Felkészülsz a védekezésre.

Kígyó ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 3

Bármikor *elmenekülhetsz*, ha a **144**-re lapozol. Ha sikerült végezned a kígyóval, lapozz a **401**-re.

287.

Megpróbálsz lenyúlni, hogy kiszabadítsd magad az indák közül, de nem tudsz összpontosítani eléggé, mert éget a tűz. A szőlőindák rád tekeredtek, és úgy érzed, mintha szétszakítanának, ahogy az egyes növények különböző irányba húznak. Lassan kihuny az erőd, és megadod magad a végzetnek. Kalandod itt véget ér…

288.

Legurítod az italt, és gyorsan oldalra ugrasz. Megelégedve nézed, ahogy a Sárkány nem tudja követni a mozgásod. Nem lát téged! Most két lehetőséged van. Ha meg akarod támadni a Sárkányt, lapozz a **108**-ra. Ha inkább kisurrannál a barlangból, és visszatérnél a Fekete Erdőbe, lapozz a **440**-re.

289.

Egy darabig ott maradsz a kunyhóban, beszélgetsz Quinnel, és figyeled, ahogy az eszközeivel edz a kunyhójában – valami csoda, ahogy fitogtatja az erejét. Kétségtelenül jóban van a Törpékkel – akik Erőskarúnak hívják nyilvánvaló okokból – de megunta az itteni létet. Azt tervezi, hogy elköltözik valami izgalmasabb helyre. Végül elhagyod a kunyhót, és visszatérsz a faluba. Úgy látod, hogy már több mint eleget időztél itt Iszaposdban, és visszaindulsz a főbejárat felé. Lapozz a **271**-re.

290.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvény a fák közt tekereg egy darabig, mielőtt egy újabb elágazáshoz érne. Ha továbbmennél nyugatra, lapozz a **457**-re. Ha inkább egy keskeny csapás mellett döntenél, ami északra tart, lapozz az **53**-ra.

291.

Ha harcoltál az Elffel, találsz 2 Aranyat, és elteheted az íját, ha szeretnéd.

Az éj további része eseménytelenül telik, de nagyon korán ébredsz reggel, nem tudsz tovább aludni. Adj 4 órát az Eltelt Időhöz, és visszanyersz 6 ÉLETERŐ pontot. Most lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál.

292.

Megkönnyebbülten sóhajtasz fel, amikor a Törpe szeme csukva marad. Gyorsan behúzod a kulcsokat a ketrecbe. Az első, amit kipróbálsz, illik a zárba, és enyhe nyomásra kinyílik az ajtó. Szabad vagy! Magaddal viheted a kulcsokat, ha szeretnéd – a másik kulcs feltehetőleg a falu egy másik zárjába illeszkedik. Most újabb döntés előtt állsz. Mit teszel?

Megtámadod a Törpét,
amíg félálomban van? Lapozz a **183**-ra.
Úgy döntesz, hogy nem kockáztatod
az itteni harcot, hanem inkább
a főkapu felé indulsz? Lapozz a **72**-re.

293.

Odaérsz a folyóhoz. Elég keskeny ezen a ponton, de lefelé nézve hamarosan gyorsan kiszélesedik. A folyó itt nagyon sebes folyású, de egy zömök híd szeli át a vizet. Ha megpróbálsz a hídon átkelni a folyó felett, lapozz a **489**-re. Ha inkább átgázolnál a folyón, lapozz a **126**-ra.

294.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Ahogy az ösvényen haladsz, egyszer csak emelkedni kezd. Ezután már nem a síkságon haladsz, ami körülveszi a Fekete Erdőt, hanem a Holdkő Dombok külső nyúlványán menetelsz. Egy elágazáshoz érsz az ösvényen. Ha az északra tartó utat választod, ami lefelé fut a hegyről, lapozz a **25**-re. Ha úgy döntesz, a délre futó ösvényen mész tovább, lapozz a **496**-ra. Ha inkább az északi csapás a szimpatikusabb, ami tovább tart felfelé a Hegyekbe, lapozz a **93**-ra.

295.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. A tárgyak többsége a kunyhóban csak dísztárgy, míg néhányról fogalmad sincs, hogy mi lehet. Épp, amikor azon gondolkodsz, hogy talán mégis csak vesztegeted az idődet itt, észreveszel egy kis emberi kezet formázó agyagszobrot, aminek a hátuljára a 62-es számot vésték. Ezt elviheted magaddal, ha szeretnéd. Lapozz az **51**-re.

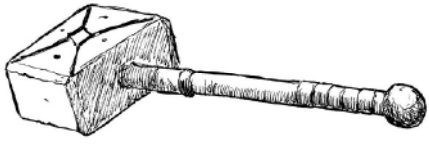
296.

Egy gázlóhoz érsz a folyónál. A túloldalt egy ösvény vezet délre. Ha ismét átkelnél a folyón, hogy belegázolj ebbe a sekély vízbe, lapozz a **460**-ra. Ha inkább továbbmennél a folyó északi partján, lapozz a **200**-ra.

Farači vándor
přesně váš,ki magaď!

297.

Egy ösvény fut egyenesen át észak-déli irányba, és az ösvénytől jobbra egy tölgyfa szék áll. Szőlőindák tekergődznek a lábai körül, nyilvánvalóan itt van már egy ideje. A szék felett egy felirat olvasható: „Fáradt vándor pihend itt ki magad!" Ez megfelelő helynek tűnik egy étkezés elfogyasztására. Ha le akarsz ülni a fűbe a szék mellé, hogy megegyél egy adat Élelmet, lapozz a **436**-ra. Ha inkább a székbe ülnél, lapozz a **196**-ra. Ha úgy döntesz, hogy nem eszel itt, akkor sietve elhagyod a tisztást, és folytatod az utad északra – lapozz a **467**-re.



298.

Térdre ereszkedsz, és elkezdesz bemászni a lyukba. A levegő áporodott és dohos, penészes földszaga van. A csatorna hamarosan lefelé kanyarodik, és éppen csak meg tudod akadályozni, hogy irányíthatatlanul leszánkázz a folyosó maradékán. Egy rövid táv után ráeszmélsz, hogy túl sötét lett, hogy láss. Nem tudod, milyen hosszú lehet az alagút, és meglehetősen sebezhető helyzetbe kerültél. Ha nem látsz, a lyukban élő valaminek vagy valakinek a könyörületén múlik az életed. Továbbmész? Ha igen, lapozz a **484**-re. Ha úgy döntesz, hogy kiaraszolsz az alagútból, és folytatod az utad északra az ösvényen, lapozz a **351**-re.

299.

Amint továbbmész, a mocsaras talaj egyre szárazabb lesz, és hamarosan egy füves területen sétálsz. Az előrehaladás jelentősen könnyebb, így lehetővé teszi számodra a gyors haladást. Ahogy menetelsz, egy kis vízfolyáson is átkelsz, ami a földből tör elő, és északnyugatra folyik. A patak mellett egy füves bucka emelkedik hívogatóan. Ha itt elfogyasztasz egy Élelmet (ha van nálad), lapozz a **494**-re. Ha inkább folytatnád tovább az utad keletre, lapozz a **80**-ra.

300.

Amint beleülsz a székbe, Rancibrawn a válladra teszi a kezét. Hirtelen fájdalmat érzel a nyakad mögött, és látod, ahogy Rancibrawn visszatesz egy tőrt az asztalra. Belesüppedsz a székbe, és hallod, ahogy azt mondja a többi Törpének: – Hadd folytassam. Összeesküvést forralt ellenem, hogy megöljön, és azt hiszem, ez megfelelő pillanat volt, hogy leszámoljak az árulóval. Most már csak abba kell beleegyeznetek, hogy nekem adjátok a falu összes fegyverét…

Kalandod itt véget ér...

301.

Az éjszaka közepén hangos zihálás zajára ébredsz. Kinyitod a szemed, és két hatalmas Medvével találod magad szemközt. Van nálad egy Vadállat Irányítás Amulett? Ha igen, lapozz a **118**-ra; ha nincs, lapozz a **452**-re.

302.

Még harcolsz a Sárkaromnal, amikor a társai odaérnek. Egyszer csak azt veszed észre, hogy egy egész iskolányi lény vesz körül, harapnak és karmolnak a fogukkal és körmükkel. Habár nagyon kicsik, jelentős túlerőben vannak, a támadásuk kegyetlen. Lassan térdre rogysz, és lehúznak a vízbe. Nem számít, milyen keményen küzdesz, sosem leszel képes az összes ellenfeled legyőzni. Kalandod itt véget ér...

303.

Átkutatod az Orkok ruházatát, és 5 Aranytallért, egy ezüst tőrt, két számszeríjat és egy selyemkesztyűt találsz náluk. Ezután megnézed, min vitatkoztak az Orkok.

A földben félig eltemetve végül meglátod azt a valamit, ami egy szelvényezett fém kukacnak tűnik. Ahogy a földön a "kukacot" vizsgálod, rájössz, hogy egy fémkesztyű egyik ujja. Kihúzod a földből annyira, hogy fogást találj rajta, és kiszabadítsd. Néhány csont hullik ki a nyitott végén, undorodva döbbensz ár, hogy egy hosszú ideje halott harcos maradványa fekszik előtted. A kesztyű nem illik a kezedre, persze, de talán a jövőben hasznát veheted. Azon morfondírozol, vajon a harcos többi része is itt van-e eltemetve, de úgy döntesz, hogy nincs idődd ásni.

Itt megállhatsz egy kicsit enni. Ha szeretnél enni, lapozz a **367**-re. Ha inkább nem ennél itt, el kell hagynod a tisztást. A déli kijáraton kívül csak egy út vezet ki az tisztásról, ami keletre tart – lapozz a **425**-re.

304.

Yaztromo szeme felvillan, amikor belemész az árucserébe. Elteszi a bőrzacskót a talárjának egyik zsebébe, majd elővesz egy gyűrűt. – Ez az. Ez a gyűrű megvéd az ellened irányuló varázslatoktól. Jól vigyázz, mivel csak egyszer lehet használni. Csak dörzsöld meg a követ, és teszi a dolgát. – Rácsúsztatod a gyűrűt a bal kezed egyik ujjára. Ezt a gyűrűt csak akkor tudod használni, ha erre a szövegben kifejezetten lehetőséget kapsz. Hogy védekezhess egy varázslat ellen, vonj le 100-at abból a fejezetszámból, ahol éppen vagy, majd lapozz az annak megfelelő fejezetponthoz. Most pedig lapozz a **349**-re.

305.

Belenyúlsz a medencébe, és azonnal kirántod a kezedet, amikor azt érzed, mintha égne a húsod! Ez nem víz, hanem valamiféle sav! Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Hogyan tudnak itt megélni a halak? A jó ég tudja. A sérült karodat tapogatva elhagyod a tavat. Ha keletre indulsz, lapozz a **234**-re; ha nyugatra, lapozz a **477**-re.

306.

Elmagyarázod az őrnek, hogy egy messzi délen fekvő faluból jöttél, és szükséged van némi utánpótlásra. Az őr kétkedően mér végig, majd így szól: – Nos, Iszaposd háborúban áll. Csak akkor engedhetlek be, ha átnézhetem a felszerelésed. – Amennyiben megengeded az őrnek, hogy átkutassa a csomagod, mielőtt belépnél Iszaposdba, lapozz az **54**-re. Máskülönben lapozz a **259**-re.

307.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Gyorsan északra indulsz, eltávolodva a folyótól. Felfelé gyalogolsz az alacsony dombokon egy jódarabig, mígnem a levegő hirtelen megváltozik. Habár a déli oldal sötét volt és rejtelmes, mégis úgy érezted, hogy az erdő az otthonod. Itt az erdő mégis más. Nem látsz különbséget az itteni és a távoli déli fák közt, de itt mintha valami gonosz övezné őket, és majdhogynem érzed az elmúlás mindent átható szagát. Aminek a mélysége korábban úgy tűnt, hogy menedéket nyújt, hogy elbújj, már nem jelent biztonságot többé – most mintha azzal fenyegetne, hogy az ellenségeidet rejti el. Zaklatottan folytatod utad az ösvényen.

Rövid idő múlva a fák közt egy elágazáshoz érsz. Ha északra mész tovább, lapozz a **491**-re. Ha az új ösvényen nyugatra fordulsz, lapozz a **208**-ra.

KASHIDA
FALLS

308.

Átkelsz a kis hídon, melynek túloldalán a kis táblán az olvasható elég találóan, hogy "Kőhidafalva", és rájössz, hogy megtaláltad Iszaposd ellenségeinek táborát, egy Törpék lakta falut. Egy csapat nagyon vén öregember ül egy padon egy kupacban, és ráeszmélsz, hogy a természetes alakodban valószínűleg egyáltalán nem leszel népszerű a faluban! Megvan a képességed, hogy Törpe alakot vegyél fel? Ha igen, lapozz a **18**-ra. Ha nem, ezúttal nem tudsz belépni Kőhidafalvára, és vissza kell térned az elágazáshoz. Ott választhatod a nyugatra tartó utat – lapozz a **333**-ra –, vagy a keletit – lapozz a **25**-re.

309.

Néhány száz méterrel odébb az ösvény éles kanyart vesz balra, és északra folytatódik. Amint folytatod az utad, egy árok indul a bal oldalon. Egy adag levelet veszel észre az előtted futó ösvényen, ami valahogy nem illik oda. Óvatosan közelíted meg, néhányat arrébb söpörsz, és egy kötélhurkot látsz meg alatta. Vizsgálod egy darabig, míg rájössz, hogy a kötél egyik vége a földön folytatódik, majd felfut egy fatörzsre. Ez egy csapda, amit az óvatlan teremtmények vagy utazók elfogására helyeztek ide. Mit teszel?

Óvatosan megkerülöd a csapdát,
és továbbmész északra? Lapozz a **73**-ra.

Alaposan megrántod a kötelet,
és segítségért kiáltasz? Lapozz a **416**-ra.

310.

Felismered az érzést, mert éreztél már ilyet, amikor először megérintetted az ébenfa pálcát. Gyorsan visszaöltöd eredeti alakod, és előveszed a botot. A felhő felé mutatsz vele, mire a pálcából szikrák törnek elő, ezzel a varázsló maradványát is megsemmisíted. Egy pillanattal később megdöbbenve tapasztalod, hogy a bot maradványa eltűnik a kezedben. Már elvégezte a munkáját. A felhőből egy teljes szivárvány tör elő, majd eltűnik, ahogy a varázsló újra megjelenik. Egy megtört férfi fekszik a földön, összegömbölyödve. Felemeled az egyik lábad, és fejbe rúgod – betörik a koponyája, és ettől végleg elpusztul. Most meg kell próbálnod kideríteni a varázsló lényét (emlékezz, hogy 11 az ÜGYESSÉGE). Ha sikerrel jársz, meg tudod tanulni, hogy változz át az ő alakjává – lapozz a **469**-re. Ha nem sikerül, lapozz a **82**-re.

311.

Kirohansz a barlangból. Nagyon ijesztő, ahogy a Sárkány utánad dübörög az alagútban. Amikor kijutsz a napfényre, megkockáztatod, hogy hátranézz, és látod, ahogy a Sárkány kitárja erős szárnyait, és felrepül föléd a levegőbe, miközben tátva van a szája. Nincs esélyed, hogy elfuss e félelmetes teremtmény elől, úgyhogy az egyetlen lehetőséget választod. Kis emlőssé változol, és befutsz egy repedésbe, hogy elrejtőzz. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Rajta tartod a szemed a Sárkányon, ahogy fölötted köröz, de nyilvánvalóan nem látta, ahogy átváltoztál. Egy darabig még kutat utánad, ezért rejtve kell maradnod. Végül is a Sárkány feladja, és visszatér a barlangjába. Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Úgy döntesz, hogy nem akarsz több időt vesztegetni a Holdkő Dombokban, hanem visszatérsz inkább a Fekete Erdőbe. Lapozz a **440**-re.

312.

Töröd az agyad, de nem tudod, hogy tudnál segíteni a férfinak kijutni a gödörből. Bocsánatot kérsz, és visszatérsz az ösvényre. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **405**-re.

313.

A Törpének sikerül meghúzni a harang kötelét, és néhány pillanat múlva újabb Törpék özönlenek ki a házaikból, hogy segítsenek megvédeni a falujukat. Egyszerre ennyi ellenféllel szemben nincs esélyed, kénytelen vagy az ALAKVÁLTÁS képességedre hagyatkozni. Mielőtt megérkezne az erősítés, elképzeled a baglyot, amit korábban hallottál. Gyorsan összemész, tollazat kezdi elborítani a karod és a hátad. Mielőtt a Törpék rájönnének, mi történik, már a fejük felett repülsz, és kiszállsz a városfal felett. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Iszaposdtól biztonságos távra szállsz le a földre egy kis füves dombocskán. Lapozz a **199**-re.

314.

Érzed, ahogy a karoddal a szádhoz emeled a bögrét, és elkezded inni a piros folyadékot. Kétségbeesetten próbálod megakadályozni, hogy lenyeld, de az ital olyan ízletes, hogy elkezded kortyolni. Hallod a nő kacaját, míg ő a sajátját issza, de rá nincs semmilyen hatása. Épp azon gondolkodsz, vajon a tette csak egy gonosz vicc volt, de nem sokkal ezután elveszted az eszméleted. Lapozz a **167**-re.

315.

Gyorsan átkutatod a Vad Dombi Emberek ruházatát, és találsz néhány pattintott követ, amit magaddal vihetsz, ha szeretnéd. Elteheted az egyik kőbaltájukat is. Ezután úgy döntesz, visszatérsz az elágazáshoz, arrébb a fűkunyhóktól. A kereszteződésnél választhatsz. Ha továbbmész keletre a hegyek irányába, lapozz a **363**-ra. Ha visszatérsz nyugatra a Fekete Erdőbe, lapozz a **440**-re.

316.

Kiveszed az ékszert, és azonnal változást látsz a legnagyobb Pigmeus szemében. Kinyújtod felé... épp akkor, amikor a Pigmeus úgy dönt, hogy a legjobb, ha erővel szerzi meg tőled a zsákmányt. Érzed, ahogy a Pigmeusok köpőcsövéből mérgezett nyilak záporoznak a tested minden részébe, és összerogysz, ahogy a méreg elkezdi kifejteni rád hatását. Nagy forróságot érzel, a lábaid mintha ólomból lennének. Alig tudod megmozdítani az izmod, amikor a Pigmeus Törzsfőnök odalép hozzád, és kiveszi az ékszert a kezedből, majd átkutatja a zsákod, hogy kiderítse, milyen kincseket rejt. A Pigmeusok ezután távoznak, miközben a remek zsákmányról csevegnek. Amikor eltűnnek, nagy nehezen lábra tápászkodsz, de ösztönösen érzed, hogy a méreg bármikor lecsaphat rád.

Van nálad Ellenszérum? Ha igen, lapozz a **156**-ra; ha nincsen, lapozz a **368**-ra.

317.

Miközben távolodsz a folyótól, egyre inkább kellemetlenül érzed magad. Nem tudod kitalálni, honnan jön ez az érzés, amíg nem látod meg újra a Fekete Erdő fekete fáit kibontakozni a távolban. Az erdő itt van, és más, mint, a déli erdő. A levegőben a halál és az elmúlás sugallata lebeg, és az elmúlásé, és majdhogynem vonakodva közelítesz a hely felé, amire egykoron otthonodként gondoltál. Hátra-hátra pillantva a vállad felett nyomulsz előre.

Rövidesen a fák közt találod magad, és egy elágazáshoz érsz. Rápillantasz a nyugatra tartó ösvényre, de inkább másfelé mész – arra pillantva ugyanis erősebb a romlás szaga. Ehelyett inkább északra tartasz, lapozz a **380**-ra.

318.

Úgy döntesz, először a kihunyt kandallót kutatod át. Ahogy odalépsz, észreveszel egy apró lyukat a plafonon, amiből füst szivárog. Megragadsz egy széklábat, és a fenti lyukra ütsz vele. A szivárgás zuhataggá nő, és hátra kell lépned, hogy ne menjen por a szemedbe. Hirtelen éles csattanást hallasz, mintha valami nehezebb landolt volna a kerámiatábla maradványain. Amikor elül az áradat, odalépsz, hogy megvizsgáld.

Félig elborítva törmelékkel egy durva, régi zsákot találsz, amit egy rövid, vékony kötéllel kötöztek meg. A zsákban értékes dolgokat találsz. Van benne két függő, az egyikben egy kis kék kő található, és apró állatok karmolta minta. A másodikban egy nagyobb piros kő van, és bonyolult, egymásba fonódó fegyverek mintázata látható rajta. Megpróbálod felvenni az egyik függőt? Melyiket veszed fel?

A kék köves függőt? Lapozz a **8**-ra.
A vörös köves függőt? Lapozz a **161**-re.
Nem törődsz egyikkel sem, és elhagyod a kunyhót? Lapozz a **392**-re.

319.

A nő lekucorodik, a gyermekét a háta mögé rejti, amikor legyőzöd a férfiakat. Átkutatod a zsebeiket, és találsz 5 Aranytallért és két étkezésre elegendő Élelmet. Visszakaphatod azt az aranyat is, amit a rablók elloptak tőled. Amikor végeztél, északra indulsz. Lapozz a **348**-ra.

320.

Épp aludni próbálsz, amikor suhogó hangot hallasz a levegőből. Pont időben nézel fel, hogy meglásd a hatalmas denevérszerű lényt, ami lecsapni készül rád, de ez nem az a fajta denevér, amivel találkoztál korábban. A teste ember formájú, de hosszú, vékony, és nagyon inas. A feje teljesen kopasz, a szájában több sor nagyon hegyes fog sorakozik. Négy foga jelentősen nagyobb, mint a többi, és kiáll a szája szélén. A szeme teljesen fehér. Hosszú kés van nála, amit tökéletesen tart a kezében, és ráeszmélsz, hogy halálos veszélyben vagy. Egy Életlopóval nézel farkasszemet – a Vihar istenének egyik harcosával, Sukh-kal.

Életlopó	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 17

Ha nálad van a varázstárgy, amit e teremtmény ellen tudsz használni, akkor minden Harci Körben, amikor nyersz, nem 2, hanem 3 ÉLETERŐ pontot sebzel az Életlopón. Ha végül sikerül legyőznöd, lapozz a **249**-re.

321.

Újra a fába teszed a kezed, és az ujjaid megfognak valamit, ami egy fémedénynek tűnik. Amikor elkezded kihúzni, érzed, hogy valami megragadja az ujjad. Sietve rántod ki a kezed, és látod, hogy egy nagy skorpió kapaszkodik beléd az ollóival! Felvetted a bőrkesztyűt? Ha igen, lapozz a **448**-ra. Ha nincs rajtad a kesztyű, lapozz a **225**-re.

322.

A lovas búcsút int, és elüget a lovával arra, amerről jöttél. Ezután folytatod az utad északkeletre. Lapozz a **90**-re.

323.

Odasétálsz a kunyhóhoz, és egy hangot hallasz, mely téged szólít. A hang forrását keresve egy fiatal nőt látsz meg, amint egy virágágyás szélén térdel. Összerezzensz, amikor rájössz, hogy még mindig természetes alakodban vagy. Rövid, barna a haja, és ragyog a szeme. Már jóideje kotorászhat a földben, az arca és a keze nagyon piszkos. Amikor közelebb érsz, felnéz és elmosolyodik – kilátszik a tiszta, fehér fogazata. Zavarban vagy, amikor meglátod, mit ültet. Virág vagy cserje helyett egy sor csontot ás el a földben.

Invitál, hogy menj be vele a kunyhóba, és igyatok valamit. A barátságos megjelenése ellenére cselszövést érzel felőle, és úgy döntesz, nagyon óvatos leszel. Megpróbálod visszautasítani, de ő ragaszkodik hozzá. Mit teszel?

Elfogadod a meghívást?	Lapozz a **227**-re.
Visszautasítod a meghívást?	Lapozz a **109**-re.
Megtámadod?	Lapozz a **470**-re.

324.

Vonj le 4-et ÉLETERŐ pontodból. Merre menekülsz? Ha keletre rohannál, lapozz a **122**-re. Ha inkább délre, és megpróbálnád megkerülni a Pigmeusokat, lapozz a **420**-ra.

325.

Felemeled a szarvat, és belefújsz. A levegő megtelik a kürt hangjával, és figyeled, ahogy a Kentaur válaszol. Ahogy feléd üget, valami baljós érzés kerít hatalmába. Felemel egy hosszú íjat, és egy nyílvesszőt lő ki feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül elkerülnöd a nyilat, ami elreppen melletted. Ha nincs szerencséd, a nyílvessző éppen mellkason talál. Szerencsére a nyíl nem fúródik túl mélyre, és képes vagy némi nehézség árán kihúzni (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ezután felkészülsz, hogy megküzdj a Kentaurral, mire odaér hozzád. Lapozz a **360**-ra.

326.

Átkelsz a mocsáron, közben óvatosan, a sétabotoddal vizsgálod a talajt, mielőtt ráhelyeznéd a súlyod az alattomos ösvényre. Amikor beleszúrod a botod az előtted levő földbe, azonnal valami különöset érzel. Ez nem úgy érződik, mintha víz vagy sár lenne! Látod, hogy a nyálkás tömeg elkezd kiemelkedni a környezetéből, hogy nagyjából emberszerű alakot öltsön! Elborzadva ugrasz hátra – mi ez az aljas teremtmény? Amikor végre felölti alakját, halk morgást hallasz, ami tőle jön, de nem értesz egyetlen árva szót sem. A teremtmény nem úgy tűnik, mint aki azonnal meg akarna támadni, ami hagy némi gondolkodási időt. Mit teszel?

Megtámadod ezt a borzalmat? Lapozz a **434**-re.
Megpróbálod elkerülni a harcot,
és gyorsan elhaladsz a lény mellett? Lapozz a **211**-re.

327.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvény jó darabig keletre tart, mielőtt délre fordulna. Úgy döntesz, hogy nem folytatod az utad erre, és inkább visszatérsz az elágazáshoz, ahol lehetőséged volt északra tartani. Lapozz a **75**-re.

328.

Látod a varázsló nyakában a nyakéket, és erősen megragadod a nagy mancsoddal. Hátrarántod, mire a lánc könnyedén elszakad. Áthajítod az ékszert a szoba túloldalára. Diadalittas üvöltést hallatsz, de a csata még nem taglózta le a varázslót. Természetfeletti erővel lök le a mellkasáról, és néhány méterrel arrébb érsz földet. Minthogy elvetted a varázserejét, most megvan az esélyed, hogy a szokásos módon harcolj a varázslóval. Tigris alakban kell maradnod, mivel a szoba túl sötét, hogy láss.

Varázsló	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 15

Amikor a varázsló ÉLETEREJE 3-ra vagy az alá csökken, lapozz a **61**-re.

329.

Végül a fák megfogyatkoznak, és azt veszed észre, hogy egy nagy, magas fűvel borított síkságon vágsz át. Ahogy a pusztán gyalogolsz, néhány alacsony csúcsot látsz keleten. Ez minden bizonnyal a Holdkő Dombok. Az ösvény, amin mentél, mégis inkább ettől nyugatra tart. A távolban látsz egy folyót, ami a hegyek közül kanyarog lefelé, és hamarosan oda is érsz ehhez a folyóhoz. A jelenlegi helyzeted elég békésnek tűnik, úgyhogy megragadhatod a lehetőséget, és elfogyaszthatsz némi Élelmet. Amikor végzel, folytatod az utad északra. Lapozz a **487**-re.

330.

Odalépsz a torony bejárati ajtajához – egy nehéz faajtó nagy bronzcsengővel. Mielőtt csengetnél, Alakot válthatsz valami mássá. Ha alakot váltasz, ne felejts el levonni 4-et az ÉLETERŐIDBŐL. Ezután felnyúlsz, és erőteljesen megrázod a csengőt. Az egyébként csendes erdei levegőben a hang fülsiketítő, de még sincs válasz odabentről. Újra megrázod a csengőt, és most egy mogorva hang hallatszik: – Rendben van, jól van, na! Manapság mindenkinek ilyen sietős. Jövök már! – A faajtó kitárul, és egy szempár bámul rád. Lapozz a **98**-ra.

331.

Amikor az utolsó kukacot is leráztad, felkapod a hátizsákot. Megfogod az egyik pántját, és elrohansz keletre az ösvényen.

Amikor biztonságos távolságra kerültél a kukacoktól, megállsz, hogy átkutasd a zsákmányod. A hátizsák jó állapotú, nem igazán hagytak rajta nyomot az elemek. Beállítod a bőrszíjait, hogy kényelmesen feküdjön a válladon. A hátizsákban találsz két Aranytallért és egy üvegcse piros folyadékot. Ha belekóstolsz a folyadékba, lapozz a **106**-ra. Ha inkább ott hagynád a fiolát, és továbbmész északra, lapozz a **299**-re.

332.

Folytatod az utad, amíg egy újabb elágazáshoz nem érsz. Nem törődve a déli úttal, észak felé indulsz. Lapozz a **390**-re.

333.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Már jó ideje haladsz az ösvényen, amikor egy elágazáshoz érsz. Három ösvény közül választhatsz. Az északi egy folyó és a Fekete Erdő között halad északra – ha ezt választod, lapozz a **124**-re. Dönthetsz úgy is, hogy a délre induló csapást választod, ami az erdő nyugati pereme felé tart – lapozz a **217**-re. A harmadik lehetőséged, hogy a nagyon keskeny ösvényen nyugatra indulsz – lapozz az **5**-re.

334.

Visszarohansz fel a lépcsőn, és ki a nyitott ajtón át, amit becsapsz magad mögött. Másodperceken belül hatalmas ütődést hallasz az ajtó felől, ahogy a Ghoul odaér, de az épületet úgy építették, hogy az ilyesfajta támadásoknak ellenálljon, és a dörömbölés fokozaton elhal. Amikor az erdő újra visszanyerte nyugodt állapotát, továbbmész az ösvényen, ami hamarosan keletnek fordul. Lapozz a **43**-ra.

335.

Előveszed a követ, és a kezeid között tartod. Nagyon gyorsan túl forró lesz, ezért leejted a kőpadlóra. Amikor a kő a földre esik, a varázsló hirtelen előtűnik a kunyhó egyik sarkából, ahol eddig rejtőzködött. Riadtan néz rád, amikor rájön, hogy egy újabb számítását húztad keresztbe. Óvatosan közelítesz hozzá, azon gondolkozva, mi lesz a következő lépése. – Lássuk, most is megtalálsz-e! – kiáltja. Ha képes vagy tigrissé változni, lapozz a **462**-re. Máskülönben lapozz a **284**-re.

336.

Üdvözlöd a Kentaurt. Elég fiatalnak tűnik, de egyértelműen harcra készült, mivel teljes vértet visel. Megkönnyebbülsz, mivel barátságosnak tűnik! Kellemes a hangja, amit nem is sajnál használni. Megkérdezed, mi fekszik a folyó túloldalán, mire elmondja, hogy az egy veszélyes terület – tele van gonosz lelkekkel, szellemekkel és démonokkal. Hozzáteszi, hogy mindenki azt várná tőle, hogy meg akarja támadni ezeket a lényeket, de valójában ő csak pihenésre és az Aranyai halmozására vágyik. Azt magyarázza, hogy a Törpékkel jelenleg is zajló háború miatt alig van ideje pihenni. Amikor épp készül indulni, kivesz egy vastag kötélből készült karperecet, amibe néhány zöld kristályt raktak. – Vedd ezt el – mondja. – Meg fog védeni néhány gonosz teremtménytől odaát. És csakis Jaroth kék folyadékát fogyaszd. – Megköszönöd neki az ajándékokat, búcsút intesz, majd elkocog keletre. Ezután folytatod az utad lefelé a dombról. Lapozz a **270**-re.

337.

Gyorsan átkutatod a Sötét Elf ruházatát, és találsz nála 4 Aranyat. A valódi zsákmány azonban egy üveg átlátszó folyadék. Belekortyolsz az italba, és érzed, ahogy az izmaid megfeszülnek. Visszanyersz 1 ÉLETERŐ pontot. Ez az Erő Itala, amit bármikor megihatsz (kivéve csatában), és visszaállítja ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére. Elteheted az Elf fegyverét is, ha szeretnéd – az íjat vagy a fogazott pengéjű hosszú kést. Ezután továbbmész délre. Lapozz a **394**-re.

338.

Bedobod a bogyót a szádba, és óvatosan megrágod. Nagyon édes, és a leve lecsorog a torkodon. Nagyon finom! Míg a gyümölcsöt élvezed, elkezded magabiztosabbnak érezni magad, és úgy érzed, jobbak az esélyeid, hogy sikerrel jársz. Értékes dolgot találtál – ezek a bogyók a Szerencse Bogyói. Minden szemtől, amit megeszel, 1-gyel nő a SZERENCSÉD, úgyhogy most visszaállíthatod a *Kezdeti* értékére. Ha van nálad egy bőrzacskó, abban négy bogyót tárolhatsz, amit bármikor elővehetsz és megehetsz. A felfedezésednek örülve folytatod utad az ösvényen. Lapozz a **226**-ra.

339.

Átadod az összes felszerelésed az Orkoknak. Gúnyolódnak a gyávaságodon, és egyikük feléd legyint a kardjával, amikor engedelmeskedsz nekik. Ezután elfutnak a fák közé, hogy megnézzék, mit zsákmányoltak tőled. Igencsak sebezhetőnek érzed magad, mivel nincs semmilyen felszerelésed, de folytatod az utad északra. Lapozz a **237**-re.

340.

Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Felöltöd a Törpe alakját, és odasétálsz a medencéhez. A Manók ijedten néznek fel, ahogy közeledsz feléjük, de ezután megnyugodnak. Melegen üdvözölnek, és hívnak, hogy csatlakozz hozzájuk. Mindkét Manón zöld ruha van. Az arcukról látszik, hogy nagyon barátságosak, és nem érzel ellenségességet felőlük. Úgy tűnik, nem mutatnak rosszindulatot a Törpékkel szemben. Elkezdesz beszélgetni a Manókkal, megkérdezed, mit csinálnak. Egy Hal-dalt gyakorolnak, ennek segítségével tudnak bizonyos vízi lényekhez beszélni. Egy gyakorlott énekes megérteti a gondolatait a halakkal, és ha a hal barátságos, még arról is meg tudja győzni, hogy hajtson végre egyszerű feladatokat. Kérnek, hogy csatlakozz az éneklés-hez. Van nálad egy fasíp? Ha igen, lapozz a **397**-re; ha nincs nálad, lapozz a **201**-re.

341.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Folytatod az utad a sziklaperemen egy jó darabig, mielőtt egy kemény sziklafalhoz nem érsz. Nem lehet átmenni ezen a zsákutcán – csak úgy, ha fejest ugrasz a szikláról. Átkozod a szerencséd, miközben megfordulsz, és visszamész arra, ahonnan jöttél. Lapozz a **9**-re.

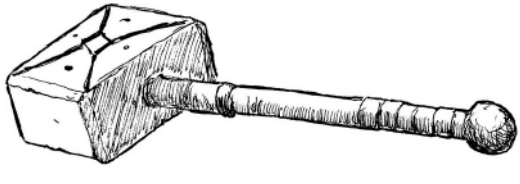
342.

Törpe alakját öltöd. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Vársz, míg az idegen odaér. Magas ember, fekete köpenyt visel, és fehér lovon ül. Az arcán álarc van. Amikor meglát, megállítja a lovát, és így szól: – Üdv, Törpe – kezdi –, szokatlan errefelé a fajtáddal találkozni mostanában. Esetleg nem láttad a kutyáimat? Erre kellett jönniük. – Elmondod, hogy északra futottak a fűben, valami kisállatot üldöztek. A férfi azonnal előre hajol: – Melyik faluból származol, Törpe? – Mit felelsz?

Iszaposdból. Lapozz a **411**-re.
Kőhidafalváról. Lapozz a **187**-re.

343.

A nyálkás anyag elkezdi összehúzni a bőröd, szorosan összehúzza az izmaidat. – Nos, ha úszni mész a Ragadós Mocsárba, mit gondolsz, mi történik? – csuklik fel a Leprechaun. Ahogy az izmaid újra felveszik eredeti alakjukat, fájdalom sugárzik végig a testeden. Vonj le 1 pontot ALAKVÁLTÁS képességedből. Amikor a Sár teljesen megszárad, le tudod verni magadról. A Leprechaun mindvégig nagyon jót szórakozik a helyzeteden. Ha meg akarod támadni, lapozz a **459**-re. Ha inkább megpróbálnál csatlakozni hozzá a vidámságában, lapozz a **385**-re.



344.

A szikla nehéz, és biztos nem bírod megemelni. Van nálad a Lebegés Porából? Ha igen, lapozz a **27**-re. Ha nincs, próbálkozhatsz az emeléssel egy ideig, mielőtt feladnád – lapozz a **289**-re.

345.

Allansia melyik részén jársz?

Az Iszaposdot körülvevő mocsárban?	Lapozz a **395**-re.
A Fekete Erdő belsejében, északra a Macskahal folyótól?	Lapozz a **89**-re.
A Fekete Erdő belsejében, délre a Macskahal folyótól?	Lapozz a **480**-ra.
A Holdkő Dombok között?	Lapozz a **435**-re.
Máshol?	Lapozz a **230**-ra.

346.

Miután túlélted a megpróbáltatást az Orkok ellen, a méreg elkezdeni kifejteni hatását. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, szédülni kezdesz, és elesel, bevered a fejed egy kőbe. Elveszted az eszméleted. Lapozz a **167**-re.

347.

Az alakváltoztatásra összpontosítasz. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Egyre kisebb és kisebb leszel, egyre szőrösebb és szőrösebb. Néhány pillanat múlva nagy fekete patkánnyá változol, és könnyedén ki tudsz futni a farácsok közt. Szabad vagy! A ketrecen kívül el kell döntened, mi teszel. Az alábbiak közül választhatsz:

Ebben az alakban maradsz,
és a főkapu felé futsz? Lapozz a **72**-re.
Visszaöltöd eredeti formád,
és megtámadod a Törpe őrt? Lapozz a **183**-ra.

348.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Ahogy északra tartasz, a fák fokozatosan elmaradnak az ösvény mellől. Keresztüljutottál a Fekete Erdőn! Hunyorogsz a napsütésben, és addig mész, amíg a folyóparton egy kereszteződéshez nem érsz. Ha a nyugatra tartó ösvényt választod, ami fokozatosan kanyarodik az erdő körül balra, majd egy idő után délnyugatnak fordul, lapozz a **333**-ra. Ezzel ellentétesen fut egy másik ösvény, ami keletre tart, és szintén a fákat megkerülve kanyarodik – ha ezt választod, lapozz a **25**-re. A harmadik lehetőség, hogy északra tartasz egy kis ösvényen felfelé, ami keresztülfut a mezőkön, majd nemsokára keresztez egy folyót egy kőhíddal – lapozz a **308**-ra.

349.

Ha megvetted a Szerencse vagy az Erő Italát, lapozz a **135**-re. Máskülönben lapozz a **2**-re.

350.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. Az út eseménytelen és unalmas, de végül visszaérsz a sziklák vonalához, ahol korábban beleestél a folyóba. Egyértelműen nem akarod megkísérelni, hogy a folyón átkelve visszatérj a déli partra, ehelyett folytatod az utad keletre. Lapozz a **478**-ra.

351.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvény éles kanyart vesz balra, és nyugatra tart. Egy jó darabig mész, mígnem egy újabb elágazáshoz nem érsz, ahol az ösvény, amin jöttél, egy másikkal találkozik, ami észak-déli irányba fut. Úgy döntesz, hogy nem mész délre, helyette északra indulsz. Az út gyorsan egy újabb elágazáshoz ér. Ha továbbmész északra, lapozz a **390**-re. Ha az új, nyugatra tartó utat választod, lapozz az **59**-re.

352.

Legyőzted a Törpét, akit támadtak, ezután Nagyláb és Gillibran segítséggel fordul feléd Rancibrawn ellen.

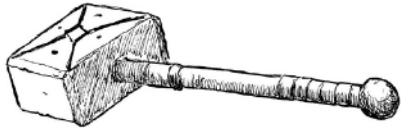
Minden Körben meg kell határoznod, Rancibrawn melyikőtöket támadja. Ehhez dobj egy kockával! Ha a szám 1 vagy 2, akkor téged támad. Ha 3 vagy 4, akkor Nagylábat, és ha 5 vagy 6, akkor Gillibrant támadja. A megtámadottért dobd ki kockával a Támadóerejét a szokott módon, és vond le a megfelelő ÉLETERŐ pontot. A másik két harcoló ellen Rancibrawn csak védekezni tud. Dobd ki a Támadóerőd a szokott módon. Ha Rancibrawn Támadóereje nagyobb, mint az ellenfeléé, akkor sikeresen védte magát. Ha azonban a Támadóereje egyenlő vagy kevesebb, mint ellenfeléé, 2 ÉLETERŐ pontot sebződik.

Ha Nagyláb vagy Gillibran ÉLETERŐ pontja 3 alá esik, az a Törpe elhagyja a csata színterét, és minden további támadás amit Rancibrawn az adott Törpe ellen indítana, ellened irányul.

Most játszd le a csatát a Törpék leggonoszabbikával. (Az ÉLETERŐ pontokat az előző fejezetpontokból viszed magaddal.)

	ÜGYESSÉG
Rancibrawn	13
Nagyláb	9
Gillibran	7

Ha megölöd Rancibrawnt, lapozz a 277-re.



353.

Ahogy lefelé tartasz a kunyhók irányába, tőled balra izgatott fecsegést hallasz. Épp időben pillantasz fel, amikor két bozontos, hosszú, loncsos hajú férfit látsz. Ha inkább meggondolod magad, és a Vad Dombi Emberekkel ellenkező irányba tartanál, lapozz a **46**-ra. Ha bevárnád őket, hogy megküzdj velük, lapozz a **268**-ra.

354.

Emlékszel Nagyláb szavaira, kiveszed a kezet, (ha egynél több műkéz van nálad, válaszd ki, melyiket), és miután megbizonyosodtál róla, hogy a Gremlinek látták, bedobod a mögötted levő alagútba. Apró tested surrogását hallod, ahogy feléd nyomulnak, hogy elérjék. Megragadod az alkalmat, és az ellenkező irányba rohansz a folyosón. Lapozz a **463**-ra.

355.

Ahogy a nő közelebb ér hozzád, már látod, hogy az újonnan érkező egy Törpenő. Már egy ideje biztosan fut, mert elég fáradtnak látszik. Csak egy pillantást vet rád, és vérszomjas üvöltést hallat. Előránt egy harci fejszét a hátán hordott tartóból, és azonnal rád támad.

Törpenő	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 3

Ha nyersz, lapozz a **34**-re.

356.

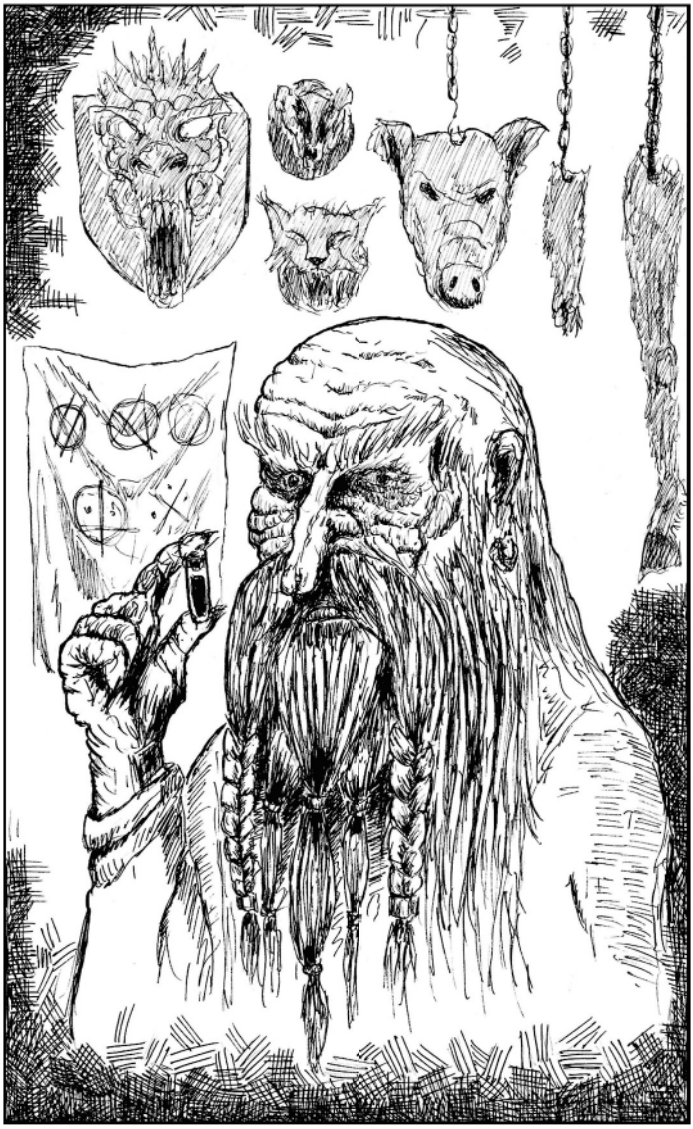
Mit próbálsz meg?

Az Igazság Fejpántját?	Lapozz a **190**-re.
A zöld köves nyakéket?	Lapozz a **438**-ra.
A sok zöld kővel kirakott kötél karkötőt?	Lapozz a **104**-re.

Amennyiben egyik tárgy sincs nálad ezek közül, megtámadhatod – lapozz a **404**-re –, vagy beleegyezhetsz, hogy eleget teszel a parancsának – lapozz a **26**-ra.

357.

Folytatod az utad az ösvényen, és egy nagy farönk mögött találsz egy alvásra alkalmas helyet. Az elmédet betölti az iménti látvány, az alvásod meglehetősen nyugtalan. Reggel felkelsz, és folytatod az utad. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Most lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál.



358.

Amikor belépsz a kunyhóba, hirtelen nagyon félni kezdesz. A kunyhó teljesen sötét, kivéve egy, a szoba közepén álló, nagy vázából eredő pislákolást. A fénye sokféle árnyékot vet a falra, halott állatok, koponyák, csontok, feldarabolt végtagok, fogak fekszenek a földön, látszólag összevissza. Összerezzensz, amikor megpillantod az öreg Alakváltoztató fejét, és látod, hogy a koponyáját valamilyen nehéz fegyverrel zúzták be. A falakat szőtt falikárpit borítja, rajta sokféle rejtélyes szimbólummal. A túloldalon a sarokban álló szekrénykében sokféle színes befőttes üveg és flaska áll, a legtöbb poros és elavult. A szekrény mellett áll a kunyhó egyetlen lakója. Amikor beléptél, letette a fiolát, amit tartott, és lassan megfordult, hogy rád nézzen.

Talán ő a legöregebb Törpe, akit valaha láttál – az arcán több a barázda és ránc, mint a legöregebb tölgyfán, a keze és az ujjai alig többek, mint karmok. Sötétlila, vastag köpenyt visel, ami kifakult a napon, alig takarja apró alakját. Ha nem a saját szemeddel látnád, azt hihetnéd, hogy ez az öregember nem jelent veszélyt számodra, de nem vennéd számításba a Törpe erejét. Annyira utálják a fajtád, hogy el nem tudod képzelni. – Ismerlek – jelenti ki. – Nem Törpe vagy. Egyike vagy az utálatos teremtményeknek, nemde? – Egy pillanatnál hosszabb ideig bámul rád, a szeme belefúródik az elmédbe, és hozzáteszi: – És látom, hogy azért vagy itt, hogy megöld a királyomat! Nos, ez a kunyhó túl sok neked. – Ezzel felemeli a karját vízszintes helyzetbe, és mormogni kezd valami érthetetlen nyelven. A földre rogysz, a gyomrodat markolászod… A látásod elhomályosul, ahogy víz tölti ki a szemedet. Forró fájdalmat érzel a fejedben, és kezded elveszíteni az eszméleted. Ha tudod, hogyan hozz létre varázsfalat, itt az ideje, hogy megtedd.

Ha nem tudod, kalandod itt véget ér…

359.

Lebuksz az egyik oldalra, és a felhő elszáll a fejed felett. Azonban még mindig veszélyben vagy, mivel a virágok az újabb pozíciódat veszik célba. Van nálad egy Növényirányító Varázsital? Ha igen, lapozz a **145**-re; ha nincs, egy újabb sárga felhő száll feléd – lapozz a **410**-re.

360.

A Kentaur feláll hátsó lábára, amikor a közeledbe ér, és feléd rúg vele. A magassági előnye miatt a Kentaur nehéz ellenfél.

Kentaur	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 11

Ha nyersz, lapozz a **270**-re.

361.

A természetes alakodban vagy? Ha igen, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerrel kerülted el az őrt, és elrohansz mellette a falut körülvevő kinti mocsaras világba, lapozz a **199**-re. Ha nincs szerencséd, nem vagy elég gyors, és elállja az őr az utad, mielőtt sikerülne kijutnod – lapozz a **15**-re.

Máskülönben, ha még mindig patkány alakban vagy, az őr nem lát, és képes vagy elszaladni az őr mellett. Lapozz a **199**-re.

362.

Sikerül megragadnod a kést, és levágod magadról a szőlőindákat, amik fogva tartják a lábad. A kés könnyedén vágja el az indákat, és néhány csapás után enged a szorítás. Talpra állsz, és sietve északra indulsz. Úgy rohansz, hogy szinte fáj, miközben törlgeted az arcod, és kénytelen vagy a szemed is csukva tartani. Egy örökkévalóságnak tűnik, mire úgy ítéled meg, hogy elég távol vagy már a növényektől. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy üveg víz? Ha igen, lapozz a **33**-ra; ha nincs, lapozz a **96**-ra.

363.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Folytatod az utad északra, a Holdkő Dombok felé. A dombok többnyire lakatlanok, és épp azon morfondírozol, itt csak pazarolod az idődet, amikor egy óriási barlang bejáratához érsz a domboldalban. A barlangon kívül félig lebomlott, nagyrészt hatalmas állati testeket látsz. Odasétálsz a barlang bejáratához, és bepillantasz, de koromfekete, és nem látsz egyáltalán semmi részletet. Ha bemennél a barlangba, lapozz a **282**-re. Ha úgy gondolod, a barlang túlságosan is fenyegető, dönthetsz úgy is, hogy már túl sokat időztél itt, és visszatérsz a Fekete Erdő peremére, lapozz a **440**-re.

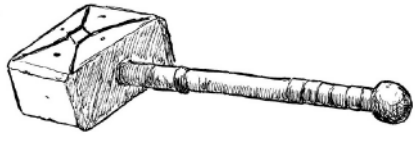
364.

Ahogy közeledsz a városfalhoz, egy őr jön ki eléd. Amikor meglát, mosoly fut végig az arcán. – Üdvözöllek, a fajtád mindig szívesen látott nálunk – mondja. Áttessékel a kapun. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **486**-ra.

365.

Elkezd kiverni a víz, és lázasnak érzed magad, a tested irányíthatatlanul remegni kezd. A Vérfarkas marása minden bizonnyal tartalmazott némi mérget is. Ezután észreveszed, hogy a tested elkezd átalakulni – szőr kezd növekedni a pikkelyeiden át, és a farkad egyre rövidebb lesz. Elborzadva döbbensz rá, hogy éppen Vérfarkassá változol – ez egy olyan átalakulás, amit nem te irányítasz. Összpontosítasz, és sikerül visszanyerned eredeti alakodat. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Képes vagy nagy nehézségek árán visszaalakulni. Ha van nálad némi Gyógynövény vagy Gyógyital, elfogyaszthatod, és megszabadulhatsz e kínszenvedéstől. Ha viszont nincs gyógyszered, le kell vonnod 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL minden órában, amíg nem találsz valami ellenszert.

Ezután egy észak felé vezető ösvényen hagyod el ezt a területet. Lapozz a **221**-re.



366.

Mindkét Farkaskutyán vastag fémnyakörv van lánccal – minden bizonnyal valaki háziállatai vagy őrkutyái. Úgy döntesz, hogy inkább elkerülnéd a találkozást ezzel a valakivel, és továbbsietsz az ösvényen. A láncok közül bármelyiket magaddal viheted. Lapozz a **238**-ra.

367.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Miközben eszel, nyitva tartod a szemedet, de az erdő nyugodt marad. Miután végeztél, összeszeded a dolgaidat, és a keletre tartó ösvényen elhagyod a tisztást. Lapozz a **425**-re.

368.

Összegörnyedsz a földön, ahogy a méreg kezdi kifejteni hatását. Patakzik rólad a veríték, beborítja a fejedet és nyakadat, és nagyon forrónak érzed magadat. Megpróbálod felemelni a karodat, hogy megtöröld a homlokodat, de még ehhez is túl gyenge vagy. Bármilyen méreg volt is, amit a Pigmeusok használtak, nagyon erős! Nincs más lehetőséged, minthogy megpróbálsz nyugodt maradni, és megvárod, míg az anyagcseréd megküzd a méreggel. A méreg kevésbé volt hatékony egy Alakváltóval szemben, mint bármilyen más teremtménnyel szemben lett volna, de még így is eltart egy darabig, míg jobban leszel, és nagyon kimerülsz. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, talpra állsz, és folytatod az utadat keletre. Adj 2 órát az Eltelt Időhöz, majd lapozz a **240**-re.

369.

Köszönetet mondasz Nagylábnak az ételért, aki sürgősen kitessékel a faluból – talán még mindig nem szívesen lát egy ilyen lényt Kőhidafalván. Amikor a hídhoz érsz, visszatér a kunyhójába. Lapozz a **143**-ra.

370.

Átkutatod a Goblinok ruházatát, és találsz 12 Aranytallért és egy bőrszíjat, amit magaddal vihetsz, ha szeretnéd. Találsz némi szárított húst is, sajtot, és egy töknyi szúrós szagú bort, ami elég két étkezésre. Itt megpihenhetsz, és ehetsz is. Ezután újra keletre indulsz. Lapozz a **490**-re.

371.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Ahogy egy útelágazáshoz közeledsz, meglátsz egy magas, vékony Erdei Elfet, aki épp azt latolgatja, melyik úton menjen tovább. Egy karcsú hosszúíjat tart a kezében, de nem látsz nyílvesszőt a tegezében. Háttal áll neked, és nyilvánvalóan nem látta, ahogy megközelíted. Mit teszel?

Törpévé változol,
és közelebb mész hozzá? Lapozz a **83**-ra.
Megtámadod? Lapozz a **266**-ra.

372.

Eszedbe ötlik a korábban talált tekercs, így kihajtod, hogy vess rá egy pillantást. Törperúnákkal írtak rá, és egyáltalán nem értesz egy szót sem belőle. Noha valamennyire ismered a Törpeírást, egy szót képes vagy megérteni belőle: „Sas". A jövőben kaphatsz kérdést ezzel a tekerccsel kapcsolatban. Ha így lesz, vonj le 30-at annak a fejezetpontnak a számából ahol jársz, és lapozz az eredményül kapott fejezetponthoz.

Ezután elteszed a tekercset, és folytatod az utadat keletre. Lapozz a **80**-ra.

373.

Felpróbálod a sisakot, és azonnal erős tudást érzel. Ez a Rejtett Gondolatok Sisakja, ami képessé tesz, hogy előre lásd, hogyan fog az ellenfeled támadni. Ezért 1-gyel növeli a Támadóerődet, amíg rajtad van, habár csak úgy hordhatod, ha Törpeként, Elfként vagy Emberként harcolsz – máskülönben nem illeszkedik a fejedre. Nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Ezután visszatérsz nyugatra a Fekete Erdőbe. Lapozz a **440**-re.

374.

A teremtmény ránéz a hátizsákodra és a tárgyaidra, majd szisszen egyet. – Nem ez az utunk, testvér. Az emberek a zsákmányaink és a Törpék – nem követjük az ösvényüket. Nyilvánvalóan túl sokat éltél a fajtájuk között. Hagyd azokat a dolgokat, és gyere velem, megmutatom, hogy kellene élned!

Hajlasz rá, hogy a teremtménnyel tarts, hogy végre egyszer újra a saját népeddel lehess, de most ez a döntés azt jelentené, hogy feladod a küldetésed, hogy bosszút állj Rancibrawnon. Elkezded magyarázni ezt a másik Alakváltónak, de hatalmas mancsával csak legyint a kifogásaidra. Úgy tekint rájuk, hogy nincs értelmük. Te ragaszkodsz a magyarázatodhoz, de közbevág, és így szól: – Nem tartozol közénk többé. Most már egyike vagy a prédáinknak. – A szemed előtt furcsa átváltozás veszi kezdetét – feltehetőleg hasonló átváltozás, mint amit az áldozataid láttak, amikor előttük váltottál alakot. Mikor az átváltozás befejeződik, az Alakváltó előreugrik, hogy megtámadjon. Milyen alakot választott? Dobj egy kockával, hogy kiderüljön!

Dobott szám	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Kentaur*	11	12
2	*Mantikór*	13	18
3	*Epe Démon*	12	13
4	*Halálpók*	14	10
5	*Karomvad*	10	14
6	*Aranysárkány*	16	24

Ha győztél, nem tudod ellesni a teremtmény alakját (mivel ez nem az eredeti alakja volt, csak egy másolat). Lapozz a **262**-re.

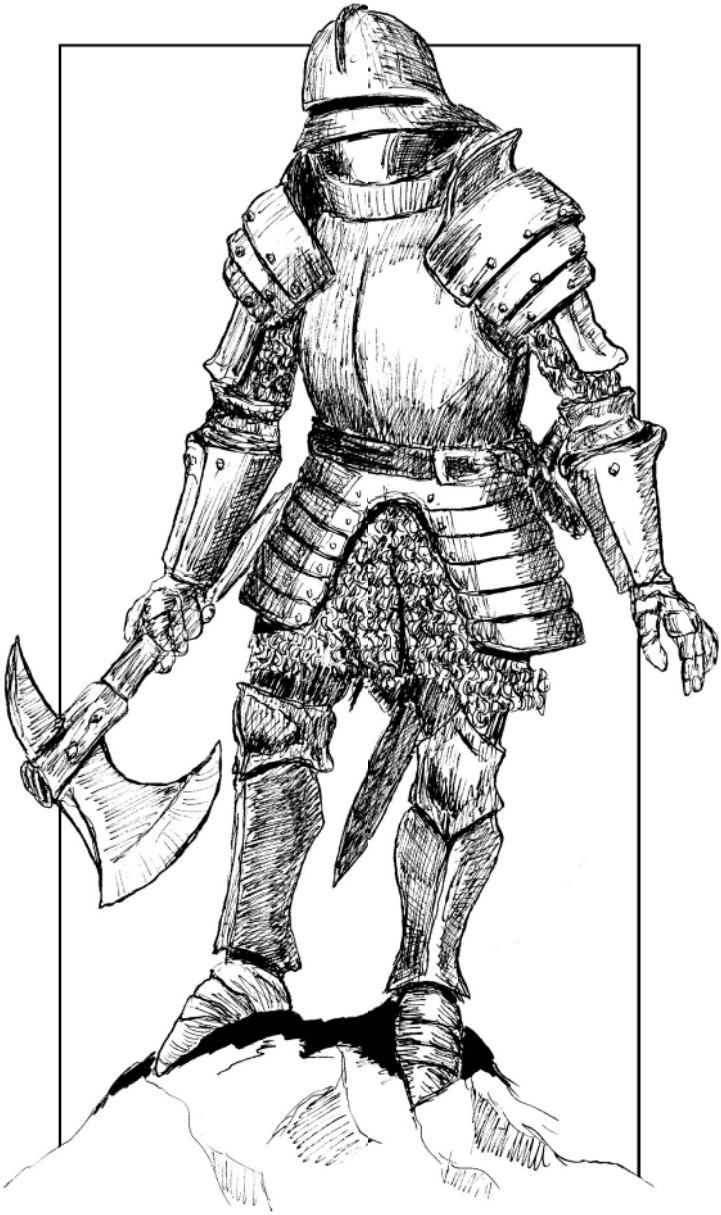
375.

Az Elf tárgyai közt találsz egy Elf íjat, egy zöld köves medált és 4 Aranytallért, amelyek közül bármelyiket elteheted, ha szeretnéd. Most el kell döntened, merre mész tovább. Ha nyugatra indulsz, lapozz a **64**-re; ha északra, lapozz a **43**-ra. Ha inkább keletre tartanál, lapozz a **380**-ra.

376.

Egy T-elágazásnál állsz. Merre szeretnél menni?

Északra?	Lapozz a **333**-ra.
Délre?	Lapozz a **428**-ra.
Nyugatra? (Ez az út előbb-utóbb visszavisz Iszaposdba.)	Lapozz a **181**-re.



377.

A Dombi Emberek feldühödtek a vezetőjük halála miatt, úgyhogy azon vannak, hogy együtt támadjanak rád, amikor is kiáltás hallatszik egy sziklakiszögellés felől a telepük felett. Felnézel, és egy ember harcos alakját látod kibontakozni az égbolton. Teljes fegyverzetet visel, az egyik kezében egy nagy harci fejszét tart. Amikor magára vonja az emberek figyelmét, leszökell a szirtről melléd. – Hadd segítsek, barátom. Elég nagy létszámfölényben vannak! – ajánlkozik. Egyetértően, hálásan bólintasz, és egymásnak vetitek a hátatokat a horda ellen.

A férfiak páronként fognak megtámadni titeket. El kell döntened, a kettő közül melyikkel harcolsz, vele a hagyományos módon kell megküzdened. A másik ellen szintén a szokott módon állapítsd meg a Támadóerődet. Ha az ő Támadóereje magasabb, sebez rajtad 2 ÉLETERŐ pontot. Azonban ha a te Támadóerőd nagyobb, nem sebez meg – éppen csak kitértél a csapása elől.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első pár:		
Első Dombi Ember	5	5
Második Dombi Ember	6	4
Második pár:		
Harmadik Dombi Ember	4	6
Negyedik Dombi Ember	5	6

Ha legyőzöd az első négy Dombi Embert, lapozz a **125**-re.

378.

Vetsz egy utolsó óvatos pillantást a Leprechaunra, és belekortyolsz a kék folyadékba. Nem nagyon van íze, de kicsit eltér a víztől. Amikor lenyeled, Jaroth így szó: – Ez az Akarat Itala. Megakadályoz mindenkit abban, hogy irányítson. Én magam készítem. – Ezután nevetésben tör ki, te pedig csendesen kilépsz a kunyhóból, és visszatérsz az ösvényre, ahol északra indulsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **429**-re.

379.

Óvatosan rálépsz az első sziklára – elég biztonságosnak tűnik. Habár belemerültél a hideg vízbe, elég mélyedés és göröngy van a sziklán, melyek megfelelő fogást biztosítanak. Minden alkalommal leteszteled, mielőtt ráhelyeznéd a súlyod, és így jutsz szikláról-sziklára. Nagyjából félúton jársz, amikor megtörténik a baj. A gyenge fényben rosszul ítéled meg a következő követ, és elveszted az egyensúlyod. Van nálad egy sétabot? Ha igen, lapozz a **214**-re; ha nincsen, lapozz a **102**-re.

380.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Mész egy darabig, mígnem egy másik elágazáshoz érsz – ezúttal egy kereszteződéshez. A délre tartó út visszatér a Fekete Erdőbe, úgyhogy inkább nem arra mész. Így három másik lehetőséged marad. Ha nyugatra mész, lapozz a **64**-re. Ha a keleti utat választod, lapozz a **443**-ra. Ha inkább északra tartanál, lapozz a **213**-ra.

381.

Amikor a Törpe szeme a sétabotra téved, eszedbe jut, hogy az őrtől kaptad, aki a kapunál állt őrt, amikor elmenekültél. Megölted az az őrt, hogy megkaparintsd? Ha igen, lapozz a **445**-re. Ha az őr adta neked a sétabotot, lapozz a **193**-ra.

382.

A Vadász kése eltört a harc során, már nem tudod használni. Átkutatod a ruházatát, és találsz 12 Aranytallért, némi kenyeret és gyümölcsöt, ami egy étkezésre elég. Viselt egy pár arany fülbevalót is, darabja megér 1 aranyat. Elteszed, amiket szeretnél, majd folytatod az utad északra, lefelé az ösvényen. Lapozz a **73**-ra.

383.

Kiveszed a koponyát, és feltartod. A levegő hirtelen borzasztó sikollyal telik meg, és apró szárnyak csapkodását hallod. Minden elcsendesül, és egy pillanatig azon gondolkodsz, vajon tényleg eltűntek, de amikor a csend állandónak bizonyul, megérted, hogy valóban egyedül maradtál. Elteszed a koponyát, és folytatod az utad északra. Lapozz a **269**-re.

384.

Sikerül egy jól irányzott lövéssel odébb rúgnod a koponyát, ami nagy robajjal egy vízzel teli medencébe esik. A vízfelszín azonnal őrületesen forrni kezd, ahogy a kukacok összevissza vonaglanak. Megragadod a hátizsákot, és sietve folytatod az utad keletre az ösvényen.

Amikor tisztes távolságra kerülsz a kukacoktól, megállsz, hogy megvizsgáld a szerzeményedet. A hátizsák igényes darab, nem nagyon szenvedett kárt a körülményektől. Meglazítod a bőrszíjait, hogy kényelmesen feküdjön a válladra. A zsákban találsz 2 Aranytallért és egy üvegcse piros folyadékot. Belekortyolsz a löttybe? Lapozz a **106**-ra. Ha inkább itt hagyod a fiolát, és folytatod az utat keletre, lapozz a **299**-re.

385.

Egy erőltetett nevetést hallatsz, és rájössz, hogy a Leprechaun jókedve ragályos. Nem sokkal később mindketten gurultok a földön a nevetéstől. Amikor a nevetésed abbamarad, Jaroth így szól: – Ó, jó a humorod. Itt van az üveg, amire szükséged lett volna. – Azzal feléd tolja a kék folyadékot. Ha megkockáztatod, hogy megkóstolod, lapozz a **378**-ra. Ha inkább faképnél hagynád ezt az idegesítő fickót, és visszatérnél az erdőbe, lapozz a **429**-re.

386.

Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz a **355**-re.

387.

Kiveszed az övet, és magadra kötöd. Felemelkedsz a földről néhány méter magasra, majd északra lebegsz az alattad rajzó hangyák felett. Folytatod egy darabig ezt a haladási módszert, amíg biztos nem leszel benne, hogy teljesen magad mögött hagytad a veszélyes területet, majd leszállsz a földre. Innen lesétálsz a folyóhoz. Lapozz a **293**-ra.

388.

Épp egy alvóhelyet keresel, amikor egy lény megzavar. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, kibe futottál bele:

Dobott szám	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Gyíkember*	8	8
2	*Sötét Elf*	7	6
3	*Óriáskígyó*	8	14
4	*Mocsári Szökdécselő*	4	5
5	*Vérangolna*	5	4
6	*Goblin*	6	7

Ha győztél, lapozz a **291**-re.

389.

Eszedbe jut a tekercs, amit korábban találtál, kitekered, hogy vess rá egy pillantást. Törperúnák borítják, és egyáltalán nem tudod elolvasni. Habár egy kicsit ismered a Törpe írást, és képes kivenni egy szót: "Sas". A jövőben elképzelhető, hogy a tekercs után érdeklődnek. Ha ez megtörténik, vonj le 30-at abból a fejezetpontból, ahol jársz, és lapozz az eredményül kapott fejezetponthoz. Ezután összeszeded a felszerelésedet, és nyugat felé vánszorogsz, vissza a folyó mentén. Lapozz a **350**-re.

390.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Amint északra tartasz, a fák közt besütő napfényre leszel figyelmes, és a fák egyre ritkulnak. Nem sokkal ezután a fákat magas fű váltja fel, habár még mindig a Fekete Erdő félhomályában vagy. Ahogy átvágsz a füves területen, valami elhalad a lábad mellett. Lenézve egy Óriáskígyót látsz, ami elkezdett a lábad köré tekeredni. Elsőre úgy saccolod, legalább 20 méter hosszú! A Kígyó tovább próbál tekeredni a lábad körül, egyre szorosabbra húzva magát. Ha nyer két Harci Kört egymás után, sikerrel jár, és azonnal a **186**-ra kell lapoznod.

Óriáskígyó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

Ha legyőzted, lapozz a **468**-ra.

391.

Belenyúlsz a lyukba, és körbetapogatózol. Az ujjaid két tárgyat tapintanak ki. Az egyiket kihúzod – egy díszes tőrt találtál. A kezedben méregeted, úgy ítéled meg, hogy tökéletes a súlyeloszlása. Megtaláltad a Megtévesztés Tőrét. Ez a tőr varázserővel bír, segítségével bármilyen ellenfelet összezavarhatsz a csatában. Amikor harc közben használod, az ellenfeledet megtéveszti a pengéje, mert úgy tűnik neki, hogy másik irányból érkezik. Bármilyen csatában használhatod, és a csata időtartamára 3 ÉLETERŐ pont sebzést okozol a szokásos 2 helyett. Viszont csak akkor használhatod, ha olyan alakot öltesz, aminek van keze, és tud vele fogni (pl. természetes vagy emberszerű alakban). Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a zsákmányért. Ha újra belenyúlnál a lyukba, hogy megszerezd a másik tárgyat is, lapozz a **321**-re. Ha inkább nem tennéd, és továbbmész az ösvényen, lapozz a **35**-re.

392.

Folytatod az utadat az erdő felé. Az ösvény enyhén emelkedni kezd, majd azt veszed észre, hogy egy kisebb dombra tartasz felfelé. Egy idő után égő fa szagát érzed, és ahogy felérsz a meredély tetejére, felfedezed a szag forrását – két Goblin ül egy kis tábortűz körül. Nyilvánvalóan itt töltötték az éjszakát. Épp téged bámulnak! Talpra szökkennek, és kihúzott fegyverrel rád támadnak. Meglepetésként ér, így csak két lehetőséged van.

Rajtad van egy piros köves medál? Ha igen, lapozz a **119**-re. Ha nem, úgy nincs más lehetőséged, meg kell küzdened a Goblinokkal. A lények egyesével támadnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	5
Második Goblin	5	6

Ha sikerült legyőznöd őket, lapozz a **370**-re.

393.

Átverekeded magad a sűrű aljnövényzeten, de a sírás még mindig messziről jön. A növényzetre összpontosítasz, mikor majdnem beleesel egy csapdába! Éppen hogy meg tudsz állni egy nagy gödör előtt. Belenézel a lyukba, és egy embert látsz az alján. Felnéz rád, és buzgón integetni kezd, majd abbahagyja, amikor meglát. Látod, ahogy lehajol, és a következő pillanatba egy nyílvessző repül feléd! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a nyíl centikkel melletted száll el. Ha nincs szerencséd, beleáll a felkarodba (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Elátkozod a férfit, és úgy döntesz, hagyod ahol van, és visszatérsz az ösvényre, hogy északra folytasd az utad. Lapozz a **405**-re.

394.

Egy elágazáshoz érsz az ösvényen. Az út nyugatra visszavezet Iszaposdba, ezért úgy döntesz, ezt inkább figyelmen kívül hagyod. Ha a keletre tartó utat választod, lapozz a **471**-re; ha az északra tartót, lapozz a **48**-ra.

395.

Az éjszaka eseménytelenül telik, és reggel felfrissülve ébredsz. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és állítsd vissza ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére. Most pedig lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál.

396.

Előveszed a fasípot, és elkezded játszani a dallamot, amit megtanultál. Egy idő után hirtelen azt veszed észre, hogy már a hal szemével látsz. Ezúttal azonban a kép, amit magadról látsz, máshogy torzul, és az jut eszedbe, hogy talán azért, mert a medencében nem víz, hanem valamilyen más folyadék van. Kísérletképpen beledobsz egy gallyat a medencébe, és látod, ahogy azonnal feloldódik. Ez nem víz, hanem sav! Sajnos nem tudtad megtanulni, hogyan irányítsd a halat, ezért ötleted sincs, hogyan tudnál hozzájutni a karperechez. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, mivel szerencsésen elkerülted a sérülést. Most el kell hagynod a tisztást. Ha keletre indulsz, lapozz a **234**-re; ha nyugatra, lapozz a **477**-re.

397.

Előveszed a sípot, és megmutatod a Manóknak. Izgatottan csapják össze tenyerüket, és újra énekelni kezdenek. Gyorsan felveszed a hangot, és boldogan sípolsz a kis barátaiddal. Amikor a dallam kibontakozik, elkezded érezni a mágikus hatását. Egy kép férkőzik az elmédbe – egy ködös kép két kisemberről és egy alacsony, erős valakiről, aki messzebb áll, messze fölötted. Hirtelen rájössz, hogy a vízben alattad úszó hal szemével látsz, ahogy kifelé néz a vízből. Az egyik Manó felkacag, és azt mondja, ráveszi a halat, hogy körben ússzon.

Egy darabig játszotok, de végül megunjátok. A Manókkal ellentétben te nem tudod megtanulni, hogyan beszélj a hallal, de képes vagy a teremtmény szemén keresztül látni. Ezt a képességet használhatod a jövőben, és előhívhatod a hatását, ha akarod, ha megőrzöd a sípot. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ezután búcsút intesz a Manóknak, és visszatérsz az ösvényre, folytatva az utad északkeletre. Lapozz a **163**-ra.

398.

Odamész a foltokhoz, és azonnal észreveszed, hogy ez nem több kisebb piros ragyogás, hanem egy nagy, ami a föld alól jön, és megcsillan valami piros folyadék a felszínén. A folyadék látszólag a földből szivárog. Óvatosan beledugod az ujjadat. Meleg, és kissé ragacsos érzés. Vér! Amikor rájössz erre, hirtelen beterít a föld, ami három helyen robban fel körülötted. Három félelmetes jelenéssel nézel farkasszemet. Csontváz alakjuk van, de még sosem találkoztál efféléval korábban. Teljesen élőnek tűnnek, hajlított szablyájuk meglehetősen gonosznak néz ki, ahogy fenyegetően közelednek feléd. Ragyogó zöld szemükből folyamatosan patakzik a vér, ami lefolyik a bordáikon a földre. A Csontvázak egyesével támadnak meg. Természetüknél fogva a szokásos támadás csak 1 ÉLETERŐ pont sebzést okoz nekik. Ha viszont van egy Fabunkód, a megszokott 2-t sebzed rajtuk.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vércsontváz	8	6
Második Vércsontváz	7	7
Harmadik Vércsontváz	8	7

Ha legyőzted őket, lapozz a **455**-re.

399.

Küzdesz és rúgkapálsz a vízben, de az Óriás szorítása túl erős. Lassan alábbhagy a próbálkozásod, ahogy kiszáll belőled az erő. Az utolsó, amit érzel, hogy az iszapos mocsárvíz feltölti a tüdőd és elfogy a levegőd. Az Óriás jót fog ma lakomázni. Kalandod itt véget ér...

400.

Az erdő nyirkossága után a barlang levegője különösen száraznak hat, mégis találsz némi saras pocsolyát, ami beborítja az alagút talaját. Óvatosan lépkedsz át rajtuk, megpróbálva olyannyira kis zajt csapni, amennyire csak lehetséges. Ezekben a barlangokban valahol rengeteg Gremlin és valószínűleg Törpe is él. A járat elkezd meredeken lefelé tartani, és előbb-utóbb nehezedre esik, hogy talpon maradj. Hirtelen a laza talaj a lábad alatt megindul. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül valahogy megtartanod az egyensúlyodat – lapozz a **481**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **253**-ra.

401.

Mivel a kígyó elpusztult, most már biztonságosan átkutathatod a lyukat. Ha másodszor is belenyúlsz, lapozz a **175**-re. Ha inkább kihagyod, és folytatod az utad, lapozz a **144**-re.

402.

Félúton vagy az átváltozásban, amikor a sziklaszirt aljára zuhansz. Ebből a magasságból nincs esélyed a túlélésre, amit még nehezít, hogy a földből kinyúló nagy sztalagmitok egyikére esel. Ahogy a kő belefúródik a testedbe, az életenergiád kihuny, és megadod magad a halálnak. Kalandod itt véget ér...

403.

– Vörösszemű… Vörösszemű… Nem ismerem. Sosem hallottam ezt a nevet korábban. Biztos vagy benne, hogy itt lakik? – Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, mivel rosszul tippeltél. Ha most bemész egy véletlenszerűen választott kunyhóba, lapozz a **228**-ra. Ha úgy döntesz, hogy már eddig is túl sok időt töltöttél Iszaposdban, és inkább útnak indulsz, lapozz a **271**-re.

404.

Előreugrasz, mire Arragon felkiált. – Figyelmeztettelek, idegen! Mivel nem törődtél vele, most drágán megfizetsz! – Feláll, és felemeli varázspálcáját, amivel feléd mutat. A lábaid elnehezednek, és ahogy lenézel, elborzadva döbbensz rá, hogy valóban kővé változtak! Egyre szélesebbnek és nehezebbnek érzed magad. Egy idő után már csak nagyon lassan tudsz mozogni. Arragon Sziklaszörnnyé változtatott. Azt veszed észre, hogy engedelmeskedned kell minden parancsának. Kész vagy megvédeni őt bármilyen behatolótól a jövőben. Kalandod itt véget ér…

405.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az előtted futó ösvény mellett egy szokatlan kinézetű növényre leszel figyelmes. Nagyjából akkora, mint egy Elf, hatalmas, befordult, csengettyű alakú virág nő a tetején. A levelek furcsa vöröses színűek. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy van ott egy második és egy harmadik példány is ebből a növényből elbújva a lombok közt. Hirtelen rádöbbensz, hogy a virágok többé nem az ég felé néznek, hanem elfordultak, úgyhogy most egyenesen feléd állnak. Cuppogó hangot hallasz, mikor észreveszed, hogy egy sárga felhő száll feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **359**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **410**-re.

406.

Oldalra lépsz, és átengeded. Megkönnyebbülten néz rád, amikor megérti, hogy nem akarod megtámadni, nyugatra indul, ahonnan jöttél. Amikor eltűnik, azon gondolkozol, merre indulj. Lapozz a **376**-ra.

407.

Allansia melyik részén jársz?

Az Iszaposdot körülvevő mocsárban?	Lapozz a **77**-re.
A Fekete Erdő belsejében, északra a Macskahal folyótól?	Lapozz a **146**-ra.
A Fekete Erdő belsejében, délre a Macskahal folyótól?	Lapozz a **301**-re.
A Holdkő Dombok között?	Lapozz a **320**-ra.
Máshol?	Lapozz a **449**-re.

408.

Elveszi az aranyadat. Egy második útonálló lép feléd, és ezt mondja: – Tudod, nekem is van egy kölyköm. Tudnál adni nekem is valamit számára? – Mielőtt rájönnél, mi történik, egy harmadik, majd egy negyedik férfi kér tőled vámot azért, hogy átmehess. Ha el akarod kerülni a harcot, további 8 aranyat kell odaadnod, vagy 4 tárgyat húzz le a *Kalandlapodról*. Ha meg akarod fizetni ezt az árat, odaadod a nehezen megszerzett vagyonodat, mielőtt az útonállók végre átengednek – lapozz a **348**-ra. Ha az ár túl meredek, nincs választásod, meg kell küzdened velük – lapozz a **497**-re.

409.

Megfeszül, amikor leülsz, de utána megnyugszik valamennyire, mivel látja, hogy nem akarod bántani. Milyen alakot öltöttél, míg Iszaposdban vagy? Ha Törpe alakját, lapozz a **86**-ra. Ha Elfnek tűnsz most, lapozz a **133**-ra.

410.

A sárga felhő beleszáll a képedbe, és apró sárga cseppek borítják be az arcodat. Azonnal égni kezd. Ösztönösen becsukod a szemed a támadás ellen, úgyhogy szerencsére nem jut folyadék a szemedbe. Csukott szemmel azonban nem látod, ahogy a növények követnek, míg már túl késő. Vastag indák tekerednek a lábadra, és lerántanak. Érzed, ahogy maguk felé vonszolnak a növények, miközben egyre nagyobb területen fed be a maró folyadék. Van nálad egy hosszú fogazott kés? Ha igen, lapozz a **362**-re; ha nincs, lapozz a **287**-re.

411.

– Akkor az ellenségem vagy! – kiáltja a férfi. Előrántja rövid kardját az elrejtett hüvelyéből, és rád támad. Nincs időd újra alakot váltani, Törpeként kell megküzdened a lovassal. Lapozz a **70**-re.

412.

Megmutatod a zsákmányt a vadásznak, aki elismerően simítja végig a bőrt. – Nagyon szép, adok érte 10 Aranyat és némi tanácsot az erdővel kapcsolatban. – Ha elfogadod a Vadász ajánlatát, lapozz a **29**-re. Ha inkább megtartod a bundát, visszautasítva az ajánlatát, és továbbmész északra, lapozz a **73**-ra.

413.

Adj 1-et az Eltelt Időhöz. Folytatva az utad, azt érzékeled, hogy a talaj észak felé kifejezetten nedvesebb, mint délre. Óvatosan fülelsz, és mintha hallanád a folyóvíz hangját északról. Merre mész? Ha továbbra is keletre tartasz, lapozz a **76**-ra. Ha letérsz északra, lapozz a **260**-ra.

414.

A Fantom pillantása letaglózó, meginogsz, és az elmédet felhő borítja be. Elveszted az érzékelésed, és a gondolataid lelassulnak.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Amikor visszanyered az eszméleted, a Fantom már sehol sincs. Képtelen vagy felidézni az utolsó órát. Úgy döntesz, hogy folytatod az utad nyugatra. Lapozz a **176**-ra.

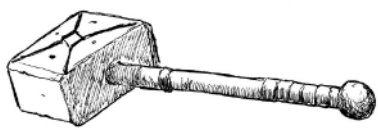
415.

Nagyon gazdagnak érzed magad, miközben visszaindulsz a Fekete Erdőbe. Lapozz a **440**-re.

416.

Úgy döntesz, hogy megnézed, ki hagyta itt ezt a csapdát. Jól megrántod, és figyeled, ahogy a kötél megfeszül, és felrepül a fára. Ezután felkiáltasz, és segítségért kiabálsz. Rövidesen egy férfi jelenik meg északi irányból. Nagy bakancsot és bőrnadrágot visel, de a többi testrésze fedetlen. A testét régi forradások borítják, valamint egy különösen nagy heg fut végig az arca egyik oldalán. Jó felépítésű, nyilvánvalóan edzett. A vállán valamiféle zsákot vetett át, az övéből hosszú kés kandikál ki. Amikor meglát, és észreveszi, hogy nem a fán lógsz, gyakorlott mozdulattal előrántja a kését. Mit teszel?

Megtámadod a férfit?	Lapozz a **136**-ra.
Megpróbálsz beszédbe elegyedni vele?	Lapozz a **267**-re.



417.

Odakötöd egy fához a kötelet, és leengeded a gödör aljára. A férfi fürgén felmászik a kötélen, és odanyújtod a kezed, mikor felér. Megköszöni, miközben kissé zavarban van, hogy egy ilyen egyszerű csapdába esett bele. Felajánlja, hogy egyél vele, amit szívesen elfogadsz.

Ültök egy darabig, és beszélgettek, miközben kenyeret, sajtot és gyümölcsöt esztek (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ezután elmondja, hogy ő egy zsoldos, és a vidéken barangol, hogy fizetett munkát szerezzen. Néhány napja már ezek között a fák között kóborol, mivel egy Druidacsoportot keres, akik nemrégiben bajt okoztak Kelyhesden és Anvilben. Az egyik barátja látta a Fekete Erdőben őket nemrég. Mielőtt elindulna, a férfi ad neked egy gyűrűt, amiről azt állítja, hogy kivédi a gonosz lelkeket. Ezután hosszú életet kíván, és délre indul. Megvizsgálod a gyűrűt, és látod, hogy két egymásba fonódó kígyót ábrázol. Ezután visszatérsz az ösvényre, és továbbmész északra. Lapozz a **405**-re.

418.

Amikor végzel az első Sárkarommal, úgy döntesz, nem várod meg a többit. Habár ezek a lények nagyon kicsik, létszámfölényük halálos lehet. Szusszansz egyet a parton, és épp akkor érsz oda, amikor a csapat vezetője már a sarkadban van. Kigurulsz a partra, gyorsan felállsz, és felveszed a pozíciódat arra az esetre, ha a Sárkarmok úgy döntenek, hogy kijönnek a vízből. Szerencsére vonakodnak megtámadni a szárazföldön. Óvatosan hátrálsz, kivárod, amíg a Sárkarmok visszatérnek a fészkükbe, te pedig folytatod az utad keletre az ösvényen. Lapozz a **231**-re.

419.

A Kutya vére az erdő talajára folyik, sötétvörösre színezve a földet. Épp amikor szusszannál egyet a csata után, ugatást hallasz, és a hang közeledik – a többi Kutya visszatért! Az elpusztult Kutya arany szegecses nyakörvet visel, amit eltehetsz – 5 aranyat ér. Mielőtt a másik két Kutya odaérhetne, északra sietsz. Lapozz a **472**-re.

420.

Irányt változtatsz, és délre indulsz, megpróbálva távol maradni a Pigmeus-csapattól. A kerülőút jelentősen hosszabb, mint a közvetlen útvonal, amerre mentél volna, úgyhogy adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Amikor visszajutsz a főcsapásra, folytatod az utadat keletnek. Lapozz a **240**-re.

421.

Szeretnél alakot váltani, mielőtt megvizsgálnád a sírás forrását? A sírás emberi hangnak tűnik, úgyhogy a normális alakod elég ijesztő lehet. Ha még ennek ellenére is az eredeti mivoltodban mennél, lapozz a **393**-ra. Ha inkább alakot váltanál, Törpévé, Erdei Elffé vagy Emberré változnál, lapozz a **180**-ra.

422.

A Patkányemberek egyesével támadnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Patkányember	4	5
Második Patkányember	5	5
Harmadik Patkányember	5	6

Bármikor *elmenekülhetsz*, ha megölted az első Patkányembert, és kirontasz a kunyhóból, majd visszatérsz az ösvényre. Ha így döntesz, lapozz a **392**-re. Ha sikerült legyőzöd mindhárom Patkányembert, lapozz a **65**-re.

423.

A villám belecsap a testedbe, és fájdalmasan kiáltasz fel. A kegyetlen támadástól elveszted az eszméleted, és összerogysz. Amikor visszanyered tudatod, érzed, hogy a földhöz kötöztek, és néhány edényben égő olaj vesz körül. Megpróbálsz alakot váltani, hogy kibújj a kötelekből, de rá kell jönnöd, hogy valamilyen varázslat megakadályozza az átalakulásod! Tehetetlenül nézed, ahogy a Druidák táncba fognak körülötted – te vagy a következő szertartás központja. Kalandod itt véget ér...

424.

Előveszel egy jó maroknyi aranyat a zsákodból. (Dobj egy kockával, és adj hozzá 1-et, hogy kiderüljön, mennyit vettél elő. Ha a szám magasabb, mint ahány Aranytallérod van, akkor az összeset elővetted.) A Pigmeusok szeme felcsillan, amikor meglátják. Fogod az Aranyat, és olyan messzire hajítod magadtól és a Pigmeusoktól, amennyire tudod. Ezután őrült rohangálás kezdődik, ahogy a Pigmeusok megpróbálják megkaparintani egymás elől az Aranyat. A zűrzavarban otthagyod őket, mielőtt észrevennék, hogy eltűntél. Továbbsietsz az ösvényen keletre. Lapozz a **240**-re.

425.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Keletre indulsz az ösvényen, ami nemsokára egy újabb tisztásra ér. A tisztáson egy kis kőemelvényt látsz egy mélyedéssel a tetején, melyet színtelen folyadék tölt meg. Számos írás látható a kőtárgyon, amit gondosan áttanulmányozol. Mind a szenvedést ábrázolja különbözőképpen – betegség, éhínség, égés, halál. A részletek meglehetősen aprólékosan vannak kidolgozva. Azon töprengsz, vajon ki tehette ezt ide. Szeretnél inni a folyadékból? Ha igen, lapozz a **250**-re. Ha úgy gondolod, hogy az írás meglehetősen veszélyes, inkább elhagyod a tisztást az északra tartó ösvényen – lapozz a **164**-re.

426.

Lapozz a **306**-ra.

427.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Egy széles, lassú sodrású folyó déli partjára érsz. A viz nagyon sekély, könnyedén át tudsz rajta gázolni. A folyó ezen szakaszán látsz egy rakás lapos követ, ami nyilvánvalóan valamilyen okból került oda, ami, figyelembe véve azt a tényt, hogy két hasonló lapos kő van egymástól egy méterre a vízben, feltehetőleg lépőkőnek szánták a folyón való átkeléshez. Körülnézel, de nem látod jelét a rejtélyes építőnek. Mivel nem akarod azzal vesztegetni az idődet, hogy magad teszel köveket a folyóba, ezért nincs más választásod, mint hogy átgázolj.

Habár a víz jéghideg, meglepően tiszta, lelátsz az aljára. Nem utal semmi jel teremtményre, habár a vízi sás bőségesen terem. Megpróbálsz inni egy kis vizet? Ha igen, lapozz a **140**-re. Ha inkább csak átgázolnál a vizen, lapozz a **275**-re.

428.

Az ösvény halad egy darabig, amikor egy folyóhoz érsz. Felfelé nézel északra, és látod, hogy a folyó a Fekete Erdőből bukkan elő. Egy meglehetősen szedett-vetett híd íveli át a folyót, ami eléggé erősnek tűnik, hogy elbírja a súlyod. Épp folytatnád az utad ebbe az irányba, amikor egy másik, keskeny ösvényt veszel észre, ami a folyó északi partján halad. Lehet, hogy ez a megfelelő út a Fekete Erdőbe? Mit teszel?

Ezen a keskeny csapáson bemész az erdőbe? Lapozz a **6**-ra.

Északra indulsz, hogy az erdő mindvégig a jobbodon legyen? Lapozz a **217**-re.

Délre tartasz, hogy az erdő mindvégig a balodon legyen? Lapozz a **245**-re.

429.

Az ösvény északra tart néhány száz méteren át, mielőtt éles kanyart véve jobbra folytatódna. Keletre tartva váratlanul nyelvcsettintés hangját hallod. Körülnézel a hang forrását kutatva, és egy férfit veszel észre, aki egy fának támaszkodik. Jólöltözött, és magabiztosság lengi körül. Ha nálad van egy függő, amibe koponyát vésztek, lapozz a **466**-ra; ha nincs, lapozz a **115**-re.

430.

Elhagyod a kunyhót, és visszatérsz a falu főterére. Ha még nem tetted, odamehetsz a tűzhöz beszélni a Törpenővel – lapozz a **142**-re. Ha már beszéltél ezzel a nővel, vagy egyébként is, ha szeretnéd, dönthetsz úgy is, hogy mivel már túl sok időt töltöttél Iszaposdban, inkább a főkapu felé indulsz – lapozz a **271**-re.

431.

Az ital, amit korábban elfogyasztottál, Ellenszérum volt, és semlegesíti a skorpióméreg hatását. De a méregnek nincs hatása a későbbiekben, ha újra megmérgeznének. Úgy döntesz, hogy nem próbálsz harmadszorra is belenyúlni a lyukba, ehelyett továbbmész az ösvényen. Lapozz a **35**-re.

432.

Játszd le a csatát!

Törpe Őr	ÜGYESSÉG **5**	ÉLETERŐ **6**

Ha nyersz, lapozz a **13**-ra.

433.

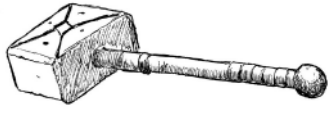
Érzed, ahogy a teremtmény egyik része elkezdi a torkodat szorongatni. Nem tudsz semmit tenni a dolog ellen, ami a nyakad köré tekeredett, az ujjaid átsiklanak rajta. Kétségbeesetten próbálsz alakot váltani, de túl hideg vagy ahhoz, hogy időben átalakulj. Nem tudsz lélegezni, pontok villódznak a szemed előtt, és elveszíted az eszméletedet. Kalandod itt véget ér...

434.

Ahogy felkészülsz a harcra, egy másik hangot is hallasz mögüled, ami a lényhez csatlakozik! Megfordulsz, és látod, hogy egy második teremtmény alakul a hátad mögött. Ezek a teremtmények a Mocsári Kísértetek. Két ellenfél ellen kell védekezned. Minden egyes Harci Körben döntsd el, melyik Kísértetet szeretnéd megtámadni. Ezzel a lénnyel a hagyományos módon harcolj. A másikkal viszont úgy, hogy kockadobással állapítsd meg Támadóerődet. Ha az ellenfél Támadóereje nagyobb a tiednél, akkor a szokott módon sebez meg, 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha viszont a te Támadóerőd magasabb, akkor nem tudod megsebezni, csak kitértél az ütése elől. És most harcolj!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mocsári Kísértet	7	5
Második Mocsári Kísértet	6	6

Ha szeretnéd, *elmenekülhetsz* a második Harci Kör után, lapozz a **211**-re. Ha győzöl, lapozz a **252**-re.



435.

Az éjszaka eseménytelenül telik, és reggel felfrissülve ébredsz. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és állítsd vissza ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére. Most lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.

436.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Leülsz, hogy elfogyassz némi élelmet. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Amikor végeztél, összeszeded a dolgaid, és folytatod az utad északra. Lapozz a **467**-re.

437.

Még egyszer, utoljára elhagyod Iszaposdot, és visszafele indulsz a mocsárba. A nap magasan jár az égen – ez nagyon különbözik attól, amikor éjjel menekültél el a faluból, és most képes vagy olyan részleteket is megfigyelni, amiket korábban nem láthattál. A mocsáron csak egyetlenegy keskeny ösvény vezet át, melyet ragadós sár és víz borít; végeredményben az egész nem más, mint egy rendkívül sekély földgerinc. Ahol az ösvény kanyarodik, oldalt sokkal mélyebb láp szegélyezi. Valahogy a sötétben sikerült átjutnod rajta. Összerezzensz, amikor rájössz, miféle veszély fenyegetett, amit nem ismertél fel.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az út a mocsáron keresztül többnyire eseménytelenül telik, habár ahogy a széle felé közelítesz, valami szokatlan alakot veszel észre, amint mozog a mocsárban a jobbodon – apró földdombnak tűnik ez a lassan mozgó valami a lápban. Sajnos túl sokáig figyelted ezt a valamit, és mellélépsz, mire nagyot loccsanva a vízbe esel az ösvény mellett. A domb hirtelen megfordul, és két szemet látsz pislogni belőle, melyek egyenesen rád néznek. Ekkor jössz rá, hogy amivel szembenézel, az egy Lápi Óriás – feltehetőleg a mocsár alján sétált, és az összes, amit láttál belőle, az a feje búbja volt. Gyorsan feléd tapicskol, és mire odaér, sikerül kimásznod az ösvényre. Az Óriás hatalmas! Öt méter magas, de vékony és nyakigláb. Feléd üvölt, de nem érted, mit. Mégis, van egy nyelv, amit minden teremtmény ért. Az erőszak. Lapozz a **233**-ra.

438.

Előveszed a függőt, és feltartod. Fény lövell a kőből, és ragyogó világosság tölti be a helyiséget. Arragon visszahőköl, amikor meglátja, és fájdalmasan felkiált. Hátraesik, te pedig a győzelem diadalát érzed magadon. A fény fakulni kezd, és látod, ahogy Arragon kezdi összeszedni magát! Ha kirohansz a kunyhóból, amíg még esélyed van rá, lapozz az **51**-re. Ha inkább megtámadod a férfit, lapozz a **404**-re.

439.

Mivel próbálkozol?

Aranytallérral?
(Legalább kettőnek kell lennie.) Lapozz a **424**-re.
Egy ékszerrel?
(Nyakék, Nyaklánc, Gyűrű, stb.) Lapozz a **316**-ra.
Egy Fémlánccal? Lapozz a **71**-re.

Ha nincs, vagy nem akarod egyiket sem használni, nincs más választásod, meg kell küzdened a Pigmeusokkal – lapozz a **191**-re.

440.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Nyugatra indulsz a Fekete Erdő felé, vissza az elágazáshoz. Két ösvény közül választhatsz, mindkettő kivezet a Holdkő Dombokból. Ha az északi ösvényt választod, lapozz a **25**-re; ha a délit, lapozz a **496**-ra.

441.

Azonnal felismeri, hogy meg akarod támadni, és így kiált: – Áruló! – és hátrakap a fejszéjéért. Ezzel egy időben két másik Törpe ront be a szobába ugyanazon a bejáraton, amerről jöttél, és a két kőhidafalvi Törpével elegyednek harcba.

Mind a hat harcos (az öt Törpe és te) részt vesz a harcban. Hogy kiderüljön, ki támad kit, olvasd el az alábbi leírást.

Nagyláb és az első Törpe egymást támadja mindegyik Harci Körben. Dobd ki kockával a Támadóerejüket a hagyományos módon, és vonj le 2 ÉLETERŐ pontot minden sikeres támadásért. Gillibran és a második Törpe esetében is hasonlóan járj el.

Rancibrawn téged támad. Ha harcolsz Rancibrawnnal, azt a szokott módon tedd. De választhatod azt is, hogy csak megpróbálod kivédeni Rancibrawn támadását. Ha így döntesz, akkor ha Rancibrawn Támadóereje magasabb a tiédnél, a szokásos módon 2 ÉLETERŐ pont sebzést szenvedsz. Ha viszont a te Támadóerőd nagyobb, nem sebzed meg, csak kivéded az ütését.

442

Ha úgy döntesz, hogy csak védekezel Rancibrawn ellen, ez lehetőséget ad, hogy megtámadd az első vagy a második Törpét amellett, hogy kivéded Rancibrawn csapását. Ugyanabban a Körben újra dobd ki kockával a saját és az ellenfeled Támadóerejét. Ha a te Támadóerőd magasabb, 2 ÉLETERŐ pont sebzést okozol neki. Ha viszont az ő Támadóereje nagyobb, nem sebez meg téged, hanem ehelyett csak kivédte a csapásod.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Rancibrawn	13	19
Nagyláb	9	10
Első Törpe	9	12
Gillibran	7	9
Második Törpe	8	11

Ha megölted Rancibrawnt, lapozz a **277**-re. Amennyiben Nagyláb vagy Gillibran meghal, lapozz a **132**-re. Ha az egyik Törpe hal meg először, lapozz a **62**-re.

442.

Felemeled a törött asztal lapját, és egy kis fémdobozt találsz alatta. Óvatosan kinyitod ezt a dobozt – 4 Aranytallér és egy egyszerű fémgyűrű lapul benne. Rácsúsztatod a gyűrűt az ujjadra, de pontosan az, aminek látszik – egy sima fémgyűrű. Elteszed az aranyat, és ha szeretnéd, a fémgyűrűt is. Ezután úgy döntesz, hogy már elég időt töltöttél ezen a helyen, úgyhogy inkább visszatérsz az ösvényre. Lapozz a **392**-re.

443.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Mész egy darabig keleti irányba, mielőtt az ösvény hirtelen irányt vált, és északra folytatódik. Egyre fáradtabbnak érzed magad a sétától. Itt megállhatsz enni, ha szeretnéd. Amikor végeztél, folytatod az utad északra. Lapozz a **94**-re.

444.

Megtámadod a Fekete Sárkányt. Minden egyes Harci Körben a támadásán felül kilélegez egy adag mérges gázt is. Ha bedugaszoltad az orrodat, ez a gáz nem árt neked. Ha viszont nem viselsz orrdugaszt, 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Megpróbálhatod *próbára tenni a* SZERENCSÉD is, hogy elkerüld a gázt. Ha szerencséd van, elkerülöd a gázt az adott Körre.

Fekete Sárkány	ÜGYESSÉG 13	ÉLETERŐ 20

Ha bármikor *elmenekülnél*, lapozz a **311**-re. Ha legyőzöd a Sárkányt, lapozz a **255**-re.

445.

— Ez Tökfejé volt! – nyilatkoztatja ki az őr. Zavarban érzed magad, ahogy a helyzet értelmet nyer az elmédben. Rólad a sétabotra emeli tekintetét, és ezután leesik neki a tantusz. Lapozz a **222**-re.

446.

Vonj le 4-et az ÉLETERŐDBŐL. Odatartod a szarvat az ajkadhoz, és kétszer hosszan belefújsz. Gyönyörűen tiszta hangon szólal meg. Figyeled a Kentaurt, ezt a félig ember, félig fehér hátast ahogy feléd üget. Csodálatos látványt nyújt, ahogy keresztülvág a fűvön. Üdvözöl, ahogy közeledik, majd megtorpan. Rájön, mi is vagy valójában? Dobj két kockával! Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ALAKVÁLTÁS képességed, lapozz a **360**-ra. Ha az eredmény kisebb, mint az ALAKVÁLTÁS képességed, lapozz a **336**-ra.

447.

Gyorsan elveszíted az egyensúlyodat, és a földre zuhansz. Egy idő után a testedet erős görcs rántja össze, ahogy a méreg kifejti hatását az egész szervezetedre. Végül is a görcs oldódik, és képes vagy újra irányítani a testedet. Sajnos nem tudod teljes mértékben semlegesíteni a mérget, ezért minden jövőbeni harc során le kell vonnod 1-et a Támadóerődből, amíg ellenszérumot vagy bármilyen más gyógymódot nem találsz. Adj 2 órát az Eltelt Időhöz az itt elvesztegetett időért, és vonj le 1 SZERENCSE pontot. Ezután folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a **394**-re.

448.

A skorpió farka lecsap, és belemélyed a kesztyűbe. Gyorsan lerántod a kezedről, és a földre dobod, majd rátaposol. Lehúzod a kesztyűt, hogy megnézd a kezed, de nem sérültél meg. Visszateszed a kesztyűt a zsákodba, és úgy döntesz, nem kockáztatod, hogy újra belenyúlj a fatörzsbe, hanem továbbmész északra. Lapozz a **35**-re.

449.

Az éjszaka eseménytelenül telik, és reggel felfrissülve ébredsz. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és állítsd vissza ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére. Most lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.

450.

Átkutatod a kisemberek ruházatát, és találsz 3 Aranyat és egy bőrvértet, amit eltehetsz, ha úgy gondolod. Ezután folytatod az utad keletre az ösvényen.

Egy rövid idő múlva zajt hallasz a jobb oldali bozótosból. Valamiféle állatnak hangzik – talán egy madár. Ha meg szeretnéd nézni, lapozz a **24**-re. Ha inkább továbbsietnél az ösvényen, lapozz a **279**-re.

451.

Gyorsan letérsz az ösvényről, és beveted magad a magas fűbe. Épp időben rejtőzöl el, mert amikor lehasalsz a földre, paták hangját hallod, ahogy elhaladnak melletted. Felemeled a fejed, hogy megnézd, kié, de nem látsz mást, csak egy köpenyes alakot egy fehér lovon. Amikor a lovas elég messze ért, előbújsz a rejtekedből, és folytatod az utad északkeletre. Nincs kétség afelől, hogy a lovas hamarosan belefut a Farkaskutyák tetemébe, úgyhogy nem vesztegeted az idődet. Lapozz a **90**-re.

452.

Az egyik Medve a hátsó lábára áll, és iszonyatos üvöltést hallat, mielőtt újra négykézlábra ereszkedne, és rád támadna. A Medvék egyesével támadnak, de mivel még félálomban vagy, le kell vonnod 1 pontot a Támadóerődből az első négy Harci Körben.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Medve	9	9
Második Medve	10	8

Ha nyersz, visszaalszol, de csak forgolódsz az éjszaka hátralevő részében. Reggel felkelsz, és folytatod az utadat. Adj 6 órát az Eltelt Időhöz, és visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Most pedig lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.

453.

Továbbmész északra az ösvényen, és az erdő felsejlik előtted. Ahogy sétálsz, ropogó hangot hallasz a lábad alatt, és látod, hogy néhány apró állati csontvázon lépkedsz. Talán a halál jele, ami a Fekete Erdőben vár rád? Az ösvény folytatódik az erdő felé, te pedig követed, ahogy eltűnik a félhomályban.

Az erdőben bütykös, göcsörtös fák vesznek körül. A legtöbb helyen a fák és az aljnövényzet olyan sűrűn nőnek, hogy nem tudsz átjutni rajta, úgyhogy szerencséd van, hogy az ösvény, amin haladsz, viszonylag akadálymentes. Kissé poros a talajszint, ezért nem nagyon lehet előre látni. A levegő nagyon nyirkos, a lábad alatt loccsanó hangot hallasz minden lépésnél. Veszel egy mély levegőt, és beleszippantasz az erdei levegőbe, ami nedves és dohos. Most már érted, az emberek miért utalnak erre a Végzet helyeként, de számodra ez az otthont jelenti. Jó újra itt lenni.

Az ösvény, amin haladsz, nemsokára egy elágazáshoz ér. Ha a keleti utat választod, lapozz a **87**-re; ha a nyugatit, lapozz a **290**-re.

454.

A nő a földre köp, és a falu túloldalán álló kunyhóra mutat. – Ott – mondja –, ott lakik az a semmirekellő. Mást sem csinál egész nap, csak edzi az izmait. Ha a barátod, nem akarok tőled semmit. – Megfordul, és elkezdi újra kavarni a fazekat. Mit teszel?

Odamész Erőskarú kunyhójához? Lapozz a **173**-ra.
Egy másik, véletlenszerűen kiválasztott kunyhóval próbálkozol? Lapozz a **228**-ra.
A főkapu felé indulsz, hogy távozz? Lapozz a **271**-re.

455.

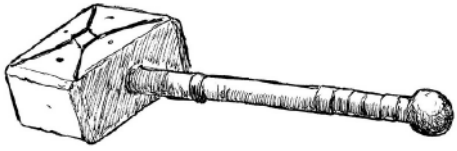
Kimerülten rogysz a földre. A csontvázak maradványai szerteszét hevernek körülötted. Magaddal viheted az egyik véráztatta csontot, ha szeretnéd. Itt megállhatsz enni is. Ha kész vagy továbbindulni, visszatérsz az elágazáshoz, és északra indulsz az ösvényen. Lapozz a **491**-re.

456.

Amint belerúgsz a koponyába, elveszíted a talajt a lábad alatt. Megpróbálod megtartani az egyensúlyod, de hiába. Nedves loccsanással érsz földet a fenekeden. Kétségbeesetten próbálsz újra talpra állni, miközben a kukacok feléd araszolnak. Sajnos nem vagy képes időben felállni, és odaérnek hozzád. Dobj két kockával, és add össze a számokat – ennyi gonosz kukacnak sikerül belemélyesztenie éles apró fogait a bőrödbe.

Nem a szokott módon kell ezekkel a kukacokkal megküzdened, és nem válthatsz alakot sem most. Ehelyett minden Harci Körben dobnod kell egy kockával. Ez azon kukacok száma, amiket az adott Körben sikerül eltávolítanod magadról. A maradék lárva beássa magát a húsodba, és mindegyikük miatt 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Hacsak nem sikerül elég gyorsan kikaparnod magadból őket, hamarosan meghalsz – talán ugyanaz lesz a végzeted, mint a Törpének, akinek a hátizsákját megpróbáltad megkaparintani.

Ha sikerül az összes lárvát leszedned magadról, lapozz a **331**-re.



457.

Az ösvény jobbra fordul, így már észak felé tartasz. Egyszer csak halk segélykiáltást hallasz valahonnan a bal oldaladról. Ha szeretnél segítségére lenni, bárki került is bajba, lapozz a **421**-re. Ha inkább folytatnád az utad északra, lapozz a **405**-re.

458.

Gyorsan kiveszed a dugaszokat, és az orrodba dugod őket. A gáz körülötted kavarog, de te sértetlen maradsz. Most rájössz, hogy van egy másik probléma is. Ha megpróbálsz Alakot váltani bármi mássá, mint az ember, a dugasz nem illeszkedik többé. Amíg a dugasz a helyén van, nem változhatsz át más állattá vagy szörnnyé. Lapozz a **81**-re.

459.

– Ó, egy karót nyelt ember? – sóhajt Jaroth, ahogy felé tartasz. Amikor elég közel érsz, hirtelen beakad valami a lábaid közé, amitől azonnal megbotlasz. Bevered a fejed az asztalba, és rögtön elveszted az eszméleted. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Amikor magadhoz térsz, az erdő egy teljesen másik részén találod magad. Adj 2 órát az Eltelt Időhöz, majd lapozz a **184**-re.

460.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Délre indulsz, és eltávolodsz a folyótól, amit eddig követtél. Az előtted fekvő ösvényen egy magas, vékony alakot látsz, aki sötét köpönyeget visel. Az alak látszólag távolodik tőled. Azonban amikor azon töprengsz, mi is lehet ez, megperdül, és rád néz fényes zöld szemével. Az alak gyorsan felemeli az íját egy nyílvesszővel. Mielőtt felocsúdhatnál, a nyílvessző egyenesen feléd tart. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **171**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **44**-re.

461.

Folytatod az utad, és egy kisebb füves lejtőn leereszkedsz a folyóhoz. Nagyon széles, de lassan folyik északkeletről nyugatra. Nyugaton nagy morajlást hallasz, és rájössz, hogy arra feltehetőleg egy vízesés van nem sokkal messzebb. A folyó túlpartján egy köves ösvényt látsz, ami északra tart, így hát úgy döntesz, hogy átkelsz a folyón.

A víz itt elég sekély és lassú mozgású, úgyhogy átgázolhatsz vagy átúszhatsz rajta minden nehézség nélkül, habár a folyó a mellkasodig érhet, és a vízbeli lényektől is védtelen leszel. Ha nálad van a Lebegés Bőröve, használhatod, hogy átkelj a folyón – lapozz a **123**-ra. Ha nincs nálad, nem marad más választásod, minthogy belegázolj a vízbe – lapozz a **257**-re.

462.

Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan alakot váltasz, és belebámulsz a sötétségbe. A macskaszemednek épp elég a fény, hogy láss a szobában, és észre is veszed a varázsló alakját, ahogy az ajtó felé lopakodik. Egy morgással ráugrasz, és letepered a hatalmas mellső mancsoddal a földre. Ismered a varázsló erejének forrását? Ha igen, lapozz a **328**-ra, ha nem, lapozz a **185**-re.

463.

Továbbfutsz a folyosón, és látod, hogy egy kis barlangba torkollik. A barlangból nincs kijárat, de a közepén látsz egy magányos szobrot. A szobor nagyjából két méter magas lehet, és egy emberőst formáz – feltehetőleg egy barlangi emberféle lehet. Megvizsgálod a szobrot, és látod, hogy mindkét keze hiányzik, habár mindkét csuklója lent van, mintha valamit kivettek volna belőle. Ha még megvan a két műkezed, úgy döntesz, megnézed, mi történik, ha ráilleszted a szoborra a kezeket. Add össze a kezeken szereplő számokat, és lapozz az összegnek megfelelő fejezetponthoz. Ha nincs nálad kéz, vagy csak egy van, lapozz a **283**-ra.

464.

Mivel próbálkozol?

Egy üres palackkal?	Lapozz a **138**-ra.
A Látás Kövével?	Lapozz a **63**-ra.
Egy állati koponyával?	Lapozz a **383**-ra.

Ha ezek közül egyik sincs nálad, akkor folytatnod kell az utad északra. Lapozz a **150**-re.

465.

Lopakodva közelíted meg a medencét, megpróbálod elérni a Manókat anélkül, hogy észrevennének. Már elég közel jársz, amikor a dalnak hirtelen vége szakad, és a Manók feléd bámulnak. Ekkor eltűnnek a levegőben. A felhő, amin ültek, szétmállik, és nem sokkal később már egyedül állsz a halakkal teli medence szélén. Itt már nem tudsz csinálni semmit, úgyhogy nincs más választásod, minthogy visszatérj az ösvényre, és továbbmenj északkeletre. Lapozz a **163**-ra.

466.

A férfi rekedt hangon ezt suttogja: – A nálad levő nyakék. Szükségem van rá. Ha nekem adod, adok cserébe 25 Aranyat. – Nem vagy biztos benne, megbízz-e ebben a férfiban. Az ujjaid közé veszed a függőt, míg megpróbálod eldönteni, eladd-e neki. Ha nálad van a Rejtett Gondolatok Sisakja, lapozz a **97**-re. Ha nincs nálad, nyélbe ütheted az üzletet (végezd el a *Kalandlapodon* a szükséges módosításokat). Függetlenül attól, hogy üzleteltél-e, keletre indulsz. Lapozz a **210**-re.

467.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Az ösvény egy ideig északra tart, majd előbb-utóbb elkezdenek ritkulni a fák. Ahogy sétálsz az ösvényen, váratlanul mozgást veszel észre a feletted levő ágak közt. Felnézel, és látod, hogy törött ágak zuhannak lefelé. Hirtelen négy Orkkal találod magad szemben. Bőrvértet viselnek, és többféle fegyvert suhogtatnak, a szándékuk nem hagy kétséget. Az egyik fickó felhorkant, és feléd mutat a fegyverével. Egyértelmű, mit szeretne. Miközben azon gondolkozol, mitévő légy, a legnagyobb Ork felemeli a kardját, és egyenesen feléd mutat, tovább hangsúlyozva a kívánságukat. Ha átadod a felszerelésed, lapozz a **339**-re. Ha inkább kockáztatsz, és kiállsz a négy ellenfél ellen harcolni, lapozz a **20**-ra.

468.

A Kígyó felett aratott győzelmed után épp északra indulnál, amikor egy lyukat veszel észre a földben, ami alig fél méter széles. Lepillantasz a gödörbe, és egy csomó apró kígyót veszel észre odalent – ez lehet a lény fészke! Lehet valami a lyukban, de nem látod, mert a kiskígyók eltakarják előled. Nem akarod bedugni a kezed ezek közé a csúszómászók közé, úgyhogy megpróbálod kiszedni őket. Van nálad egy bőröv? Ha igen, lapozz a **39**-re. Ha nincs, akkor nem tudod átkutatni a lyukat, úgyhogy folytatod az utad keletre a füves területen át – lapozz a **329**-re.

469.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Ha még mindig van legalább 9 órád a 4. nap végéig, lapozz a **241**-re; ha nincs, lapozz a **82**-re.

470.

Épp megtámadnád a nőt, amikor egy ütést érzel a tarkódon. Miközben a földre rogysz, egy férfit pillantasz meg, ahogy mögötted áll, és egy fa széklábat tart a kezében. Elveszíted az eszméleted. Lapozz a **167**-re.

471.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Ahogy haladsz, egyre élénkebb növényzetet látsz – néhány időjárás sújtotta bokrot, és a nyurgafát. Hirtelen rájössz, hogy egyre több volt a fény az utolsó fél órában, és látsz némi sárga ragyogást messze a látóhatáron előtted – hajnalhasadás! Egyre sűrűbb léptekkel folytatod az utad. Észreveszel néhány különösen lédúsnak látszó bogyót az egyik bokron. Lehúzod az egyiket az ágról, de azonnal ragadós masszává loccsan. A fűbe törlöd a kezedet, majd másodjára sokkal óvatosabban nyúlsz érte. Ezek a bogyók túl érettek ahhoz, hogy ép állapotban lehessen tárolni őket eltéve a hátizsákba. Ha van egy bőrzacskód, eltehetsz párat, hogy magaddal vidd. Ha elfogyasztasz egyet a gyümölcsből, lapozz a **338**-ra. Ha inkább nem kockáztatsz, és a földre dobod a bogyót, majd folytatod az utad, lapozz a **226**-ra.

472.

Ahogy az ösvényen sétálsz, egy kis kőkunyhót veszel észre a bal oldaladon. Odalépsz az épülethez, és megvizsgálod. Elég kicsi, csak háromszor három méteres, és egyáltalán nincsen rajta ablak. A kőmunka elég újnak és frissnek tűnik, mintha épp most építették volna. Benézel az ajtónyíláson, és látod, ahogy odabent kőlépcsősor vezet le a föld alá. Ha be akarsz lépni ebbe az épületbe, hogy megnézd kié, lapozz a **224**-re. Ha inkább továbbmennél az ösvényen, ami rögtön élesen jobbra kanyarodik, és észak felé halad tovább, lapozz a **43**-ra.

473.

Odamész a gyerekekhez, és figyeled őket. Úgy tűnik, valami bonyolult játékot játszanak, amiben szerepelnek fémtallérok, kövek, és néhány kréta is, és nyilvánvalóan valamilyen összetett szabályrendszer szerint határozzák meg a helyzetüket. Először nem tudod kitalálni, mit csinálnak, de aztán hamarosan rájössz, hogy ez valamilyen divatos harcolós játék lehet. Éppen, amikor menni készülsz, az egyik gyerek megszólít. – Hé, idegen! Keresel valamit? – Megállsz, elgondolkodsz egy pillanatra, majd azt mondod, hogy a királyt keresed. A gyerek egy kis közeli kunyhó felé mutat, és így szól: – A király nincs itt, de Nagyláb ott lakik. – Azon töprengsz, vajon ki lehet az a Nagyláb. Megköszönöd a gyermeknek, és továbbállsz. Úgy döntesz, megpróbálsz beszélni ezzel a Nagylábbal. Talán hasznosak lehettek egymás számára. Lapozz a **482**-re.

474.

Amikor a nyílvesszők belefúródnak a testedbe, az izomzatod nagyon elnehezedik, és borzasztó forróságot érzel. A nyilak mérgezettek voltak! A földre rogysz, képtelen vagy uralni a végtagjaidat. Mielőtt lábra állhatnál, a Pigmeusok már odaértek hozzád, és egyszerre ütnek-vágnak. Nem vagy képes védeni magad a támadás során, és jelen állapotod miatt a világ hamarosan elsötétedik körülötted. Kalandod itt véget ér…

475.

Miközben a Ghoul haldoklik, érzed, ahogy az éles karmait belemélyeszti a lábadba. Azonnal érzéketlenné válik a lábad, és elborzadva veszed észre, hogy egy fehér folt gyorsan terjed a húsodon. Ugyanazzal a betegséggel fertőzött meg, mint ami megölte a férfit! A lépcső felé támolyogsz, de megbotlasz és elesel, amikor a fertőzött lábad feladja. A lábadat most már teljesen beborítja a kór, és kezd elterjedni a tested többi részén is. Hirtelen kívánod, hogy megedd a húsát a halott Goblinnak, és valahogy sikerül odamásznod a testéhez. A hús rágós és rostos, de nagyon finom. Amikor jól laktál, nagyon fáradtnak érzed magadat. A szarkofág kifejezetten kényelmesnek tűnik.

Bevonszolod magad a kődobozba, és lefekszel. A lámpás fénye bántja a szemed. Visszahúzod a fedelét a helyére, és hamarosan a csodálatos sötétben fekszel. A csendben egy újabb adag élelemre vársz, hogy besétáljon a kriptádba. Kalandod itt véget ér...

476.

Elővészed a bogyókat, és megmutatod Yaztromónak. – Igen, érdekel – mondja. – Elcserélnéd egy védőgyűrűre? – Ha belemész a cserébe, lapozz a **304**-re. Ha inkább megtartanád a bogyókat, Yaztromo visszaadja a bőrzacskót – lapozz a **349**-re.

477.

Az ösvény egy másikkal találkozik, ami délről jön. Mivel a déli irány visszavezetne az erdőbe, úgy döntesz, hogy e helyett északra tartasz. Lapozz a **461**-re.

478.

Ahogy a folyó mentén sétálsz, egy kis buckát veszel észre nem messze a folyóban. Innen nézve egy nagy földdarabnak tűnik, de ahogy odaérsz a folyóhoz, már látod, hogy ez valamiféle építmény – szépen összerendezett szalma, amit sárral tapasztottak össze. Ha úgy gondolod, megéri, hogy közelebbről is szemügyre vedd, bele kell gázolnod a vízbe, hogy meg tudd nézni – lapozz a **170**-re. Ha inkább figyelmen kívül hagynád ezt a buckát, visszatérsz az ösvényre, és keletre indulsz – lapozz a **231**-re.

479.

Egy másik elágazáshoz érsz. Irányt váltasz, úgyhogy újra északra tartasz. Lapozz a **242**-re.

480.

Amikor letáborozol éjszakára, egy portyázó teremtménybe futsz bele. Hogy kiderüljön, mivel kell megküzdened, dobj egy kockával!

Dobott szám	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Erdei Elf*	7	6
2	*Majomember*	8	7
3	*Ork*	5	5
4	*Tigris*	9	10
5	*Troll*	9	8
6	*Erdei Óriás*	9	12

Ha győztél, lapozz a **291**-re.

481.

A meredek alján körülnézel. Nagyon kevés itt a fény, de látod, hogy egy nagy sziklaszirt szélén állsz, aminek az alja túl mélyen van, hogy látszódjon. Ha a szirt mentén délre mész, lapozz a **9**-re; ha északra, lapozz a **341**-re.

482.

Belépsz a kunyhóba, és egy bájos otthonban találod magad. Barátságos tűz lobog a kandallóban, és rengeteg frissen szedett virággal teli váza áll mindenfelé a szobában. Egy pufók Törpelány kopasztja a csirkét a tűznél, amikor belépsz odafordul hozzád. Elmondod neki, hogy Nagylábat keresed. Felkiált: – Nagyláb! Látogató! – és egy telt Törpe tűnik fel a másik szobából – Igen, kedves? – kérdi a kopaszodó ember, ahogy belép, és észrevesz.

Lassan odasétál hozzád, és érdeklődően feléd fordul: – Isten hozott, idegen, ha barátként jöttél. Nem ismerem fel az arcod… – Mit teszel?

Azt állítod, hogy egy távoli faluból érkezett utazó vagy? Lapozz a **117**-re.

Elmondod Nagylábnak az egész történet? Lapozz a **204**-re.

483.

Elkezded átkutatni a szeméthegyet. Nemcsak a padlót borítja mindenféle kacat – aminek a többsége törött –, hanem a falakat is nyálkás zöld alga, és folyadékcsepp (reményeid szerint víz) fedi, ami folyamatosan csepeg a plafonról, és a szaga rosszabb, mint az iszaposdi ketrecedé volt.

Próbára teheted a SZERENCSÉD, hogy megpróbáld lerövidíteni azt az időt, ameddig tartana átkutatni a helyet. Ha ezt tennéd, és szerencséd van, lapozz a **318**-ra. Ha nem jársz sikerrel, lapozz a **147**-re. Ha inkább nem *tennéd próbára a* SZERENCSÉD, lapozz a **265**-re.

484.

Továbbmászol még egy kicsit a vájatban, aztán a térded alatt a puszta föld helyett faléceket érzel. Egy kis barlangban találod magad, ami érzésre, mintha durva fabútorzattal lenne berendezve. Szerencsére a barlang üres, habár gyanítod, hogy a lakója bármikor visszatérhet. Körbetapogatózol, de semmit nem találsz, amit magaddal vihetnél, csak egy kemény emberi kéznek látszó valamit. Megfordulsz ezen a szűk helyen, és visszatérsz a felszínre.

A fényben megvizsgálod a szerzeményed, és rájössz, hogy ez egy kéz makett, amit fényes vörös agyagból készítettek. Megfordítod, és a 79-es számot látod belevésve a tenyerébe. Elteszed, miközben azon tűnődsz, kié lehet. Ezután északra indulsz az ösvényen. Lapozz a **351**-re.

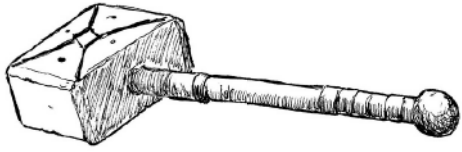
485.

Átsétálsz a bolthoz, de a tulajdonos homlokráncolva néz rád. – Nem eladók idegeneknek – mondja. Talán megpróbálhatod újra, ha Kőhidafalva nem áll háborúban. Ugyanakkor a tulajdonos bármilyen fegyvert megvesz tőled, amire nem tartasz igényt, és amit eladhatsz neki a következő áron:

Tárgy	*Ár*
Rövid tőr	2 Aranytallér
Elf Íj	5 Aranytallér
2 számszeríj lövedék	1 Aranytallér
Hosszú Fogazott kés	7 Aranytallér
Apró kalapács	1 Aranytallér
Kőkalapács	2 Aranytallér
Vad Dombi Ember Íja	3 Aranytallér
Reggeli Csillag zúzófegyver	4 Aranytallér
Rövidkés	2 Aranytallér

Amikor itt végeztél, mihez kezdesz?

Úgy döntesz, hogy eleget voltál itt, és elhagyod Kőhidafalvát? Lapozz a **143**-ra.
Odamész beszélni a Törpenővel? Lapozz a **251**-re.
Megnézed, mit játszanak a gyerekek? Lapozz a **473**-ra.
Megnézed, van-e valami érdekes a kézműves boltban? Lapozz a **60**-ra.



486.

Iszaposd közepén állsz. Képtelen vagy ellenállni, hogy ránézz a ketrecre, ahol egykor tartottak. A "ketreced" még mindig üres – a Törpék talán még nem találtak új háziállatot. A falu épp olyan kihaltnak tűnik, mint a menekülésed éjjelén, senki nincs a környéken, csak egy idősebb Törpenő, aki megpróbál egy nagy bográcsot felakasztani a kis tűz fölé. Mit teszel?

Odamész beszélni az idős hölggyel? Lapozz a **142**-re.
Belépsz egy szabadon választott kunyhóba? Lapozz a **228**-ra.

487.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. Miközben keresztülhaladsz a füvön, éles szúrást érzel a lábadban. Lenézel, és jó néhány óriás hangyát látsz. Körülkémlelsz, és látod, hogy a füvet ellepték körülötted! Egy második is beléd mar, és ráeszmélsz, hogy fennáll annak a veszélye, hogy élve fogyasszanak el ezek a Harci Hangyák. Ha nem cselekszel, minden bizonnyal te leszel a következő fogás. Ha nálad van a Lebegés Bőröve, lapozz a **387**-re; ha nincs nálad, vagy nem szeretnéd használni, lapozz a **261**-re.

488.

A nyilak beléd fúródnak, és egyszerre gyengének kezded érezni a lábad. Néhány lépést teszel, majd a földre rogysz. Ráeszmélsz, hogy a nyilak mérgezettek voltak, és még egy Alakváltó immunrendszere sem képes dacolni ekkora adag méreggel. Az izmaid görcsbe rándulnak, ezután képtelen vagy védeni magad a Pigmeuscsapat ellen, akik a fegyvereikkel püfölni kezdenek. Elveszíted az eszméletet, és egyszerre minden elsötétedik. Kalandod itt véget ér...

489.

A híd recseg-ropog, ahogy áthaladsz rajta, de jól megépítették, és biztonságosan megtartja a súlyod, úgyhogy sikerül átjutnod. A túloldalon ismét északra indulsz. Lapozz a **317**-re.

490.

Adj 1 órát az Eltelt Időhöz. A Fekete Erdő fái most már nagyon szorosan állnak; már nem lehet több félórányi távolságnál. Kíváncsian indulsz lefelé egy kisebb dombról az erdő széle felé. Amikor leérsz, egy T-elágazáshoz érkezel, az új ösvény észak-déli irányba fut, párhuzamosan az erdő peremével. Hirtelen észreveszel valakit, ahogy északról közeledik feléd. Habár még elég messze van, gyorsan csökken a távolság köztetek.

Nem látod pontosan, de olvasol az elméjében, így sikerül kiderítened, hogy az alak egy nő. Más részletet nem tudsz meghatározni. Mit teszel?

Maradsz, és várod,
hogy odaérjen hozzád? Lapozz a **355**-re.
Alakot váltasz abban a reményben,
hogy sikerül megtévesztened? Lapozz a **198**-ra.
Délre futsz az ösvényen, és reméled,
hogy teljesen elkerülöd? Lapozz a **84**-re.

491.

Ahogy északra haladsz, egy sötét alakot veszel észre, ahogy fától fáig oson melletted. Figyeled egy darabig, miközben menetelsz, megpróbálod megfejteni, mi lehet valójában. Az alakja sajnos folyamatosan változik, és szinte folyékonynak tűnik. Amíg figyeled, a mozdulatai egy mintázatot követnek, néhány másodpercig lebeg a föld fölött, mielőtt felszállna egy új helyre, és megismételné ezt a folyamatot – éppúgy, mintha keresne valamit. Rettegve veszed észre, hogy ez a repülő lény egyenesen feléd tart. Van nálad egy olyan gyűrű, amin két egymásba fonódó kígyó van? Ha igen, lapozz a **182**-re; ha nincs ilyen gyűrűd, lapozz a **47**-re.

492.

Amikor végzel a második emberrel is, mozgásra leszel figyelmes a távolban. Felnézel, és egy harmadik férfit látsz, aki lefelé szedi a lábát a fűkunyhók felé, talán azért, hogy erősítést hozzon. Ha üldözőbe vennéd, lapozz a **134**-re. Ha nem akarod megkockáztatni, hogy további emberekkel találkozz, lapozz a **315**-re.

493.

Letérsz az ösvényről, és egyenesen odamész a kis kunyhóhoz. Nem látsz semmi érdekeset a kunyhó kőfalán és szalmatetején. Viszont látsz egy táblát az ajtó felett, ami izgalmas lehet:

Ha bemennél a kunyhóba, hogy találkozz Arragonnal, lapozz a **229**-re. Ha inkább visszatérnél az elágazáshoz, hogy továbbmenj északra, lapozz az **51**-re.

494.

Leülsz, hogy egyél. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy pergamentekercs? Ha igen, lapozz a **372**-re. Máskülönben befejezed az étkezést, felállsz, és folytatod az utad – lapozz a **80**-ra.

495.

Eszedbe jut az amulett, és úgy döntesz, most használni fogod. Arra összpontosítasz, hogy ez a három kutya leszegett fejjel, behúzott farokkal eltűnik a fák közt. Halk nyöszörgést hallasz, és felnézve látod, hogy két Kutya pontosan ezt teszi… de sajnos a legnagyobb a három közül még mindig téged méreget. Habár valamelyest kiegyenlítetted az esélyeket, nem nyerhetsz anélkül, hogy meg ne küzdenél vele.

Halálkutya ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd a Halálkutyát, lapozz a **419**-re.

496.

Adj 2 órát az Eltelt Időhöz. A Fekete Erdőt körülölelő lapályon haladsz. Ebből a szemszögből az erdő épp úgy néz ki, mint bármilyen más facsoport, és nehéz elhinni, hogy ilyen fontos találkozó nemsokára pont itt lesz a Törpék számára. Átmászol egy kivágott farönkön, ahol megállhatsz enni, ha szeretnél. Ezután el kell döntened, merre mész tovább. Ha északra tartasz, a Holdkő Dombok felé, lapozz a **294**-re. Ha inkább délnyugatra indulnál, a Fekete Erdő legdélebbi pontja felé, lapozz a **212**-re.

497.

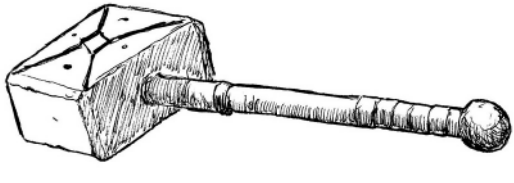
Csatakiáltást hallatsz, és beleveted magad a küzdelembe. A vezetővel kell először megharcolnod.

Banditák Vezére ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd az első bandit́át, újabb négy lép elő, hogy megtámadjon, és páronként kell velük megküzdened. Minden Harc Körben el kell döntened, a páros melyik tagját támadod, és a szokott módon kell vele megküzdened. A második ellen a szokásos módon szintén ki kell dobnod kockával a Támadóerejét. Ha az ő Támadóereje magasabb, a normális 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Viszont ha a te Támadóerőd magasabb, nem sebzed meg, csak egyszerűen kivéded az ütését.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első páros:		
Első Bandita	8	7
Második Bandita	7	6
Második páros:		
Harmadik Bandita	7	8
Negyedik Bandita	6	7

Ha sikerült mindet elintézned, lapozz a **319**-re.



498.

Adj 3 órát az Eltelt Időhöz. Amikor éppen félúton vagy Iszaposd és a Fekete Erdő között, egy kószáló lénybe ütközöl. Hogy megtudd, milyen teremtménybe botlottál, dobnod kell egy kockával, és a hagyományos módon kell megküzdened vele.

Dobott szám	*Ellenfél*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Mocsári Goblin*	6	6
2	*Törpe*	7	7
3	*Óriás Gyík*	8	9
4	*Óriás Ork*	7	6
5	*Macskaember*	8	6
6	*Óriás Pók*	7	8

Ha győztél, lapozz a **276**-ra.

499.

Amikor lehajolsz, hogy felvedd az üveget, a szikla hirtelen rázkódni kezd, és ezután egy szempár jelenik meg rajta! Zömök lábával egyensúlyozva feléd indul. Ez egy Sziklavad! Mielőtt felállhatnál, az egyik kemény sziklaszerű öklével a hátadra csap (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Minthogy ez a teremtmény sziklából van, nem tudod megsebezni, hacsak nincs valami zúzó fegyvered (vagy egy Reggeli Csillag, vagy egy Fabunkó). Ha bármelyik fegyver nálad van, a hagyományos módon játszd le a csatát. Ha ezek közül egyikkel sem rendelkezel, nem leszel képes ártani a szörnynek, és nincs más választásod, csak a *menekülés* (ne felejtsd el ezért levonni a büntetést).

Sziklavad ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Nyugatra futva *elmenekülhetsz* az ösvényen – lapozz az **51**-re. Ha legyőzted, lapozz a **79**-re.

500.

Reggel az ablakon beszűrődő nevetésre és éneklésre ébredsz. Átváltozol Bitaivá – mivel nem lenne okos dolog, ha azzal vonnád magadra Kőhidafalva figyelmét, hogy a természetes alakodban mutatkozol –, majd kilépsz a kunyhóból az utcára. A falu tele van Törpékkel; fiatalok, idősek, férfiak, nők énekelnek és táncolnak. Ahogy a falu főtere felé indulsz, egy csapat idegen jön oda hozzád, kis csecsebecséket és édességet kínálnak. Mennyire más most a falu, mint a korábbi látogatásod alkalmával volt! Amikor végre sikerül eljutnod a térre, átverekeded magad a tömegen a közepére.

Nagyláb és Gillibran egy sietve eszkábált emelvényen állnak, és onnan kiabálják el Rancibrawn legyőzésének történetét. Minden kardcsapásról beszámolnak, és a tömeg üdvrivalgásban tör ki. Két lélegzetvétel között Nagyláb meglát téged, ahogy elől várakozol, és lerohan hozzád, hogy felvigyen az emelvényre magához. Bemutat a tömegnek, a tapsvihartól majd' megsüketülsz! Habár csak a gonosz Törpén akartál bosszút állni, hirtelen hősként ünnepelnek! Meg sem tudsz szólalni, csak állsz ott mosolyogva. Ennyi elég is a falusiaknak. Az összes, amit szeretnének, hogy lássák a falujuk bajnokait. Amikor Nagyláb felfedi a valódi éned, hogy valójában nem is Törpe vagy, hanem egy Alakváltó, a falusiak csodálata irányodba egy pillanatra sem hanyatlik. Egy ketrecben tartott állatból egyszerre egy csodálatos közösség felszabadítója lettél.

Ez a nap életed legizgalmasabb napja. Időről-időre a kalandjaidról kérdeznek az erdőben, arról, hogyan szabadultál Iszaposdból, és a harcok során tanúsított bátorságodról. Néhányszor alakot váltasz, hogy megmutasd a Törpéknek, hogyan küzdöttél meg az ellenségeiddel, ám a nap végére teljesen kimerülsz. A falu el van foglalva az ünnepléssel, a lelkesedésük pedig téged is magával ragad. Az utcai ünneplés késő éjszakába nyúlik, és a nap már elkezd feljönni, mire az utolsók is aludni térnek.

Másnap a falu sokkal csendesebb. Az előző napi eufória elmúlt, és a Törpék visszatérnek a mindennapi életükhöz. Képtelen vagy búcsút inteni Nagylábnak és Gillibrannak, így szó nélkül távozol délre a Fekete Erdőbe.

A Végzet Erdejébe. Az Álmok Erdejébe.

Végszó

Rancibrawn fia még csak egy fiatalember volt, amikor az apját megölték. Habár bosszút akart állni az apjáért, Iszaposd öregjei visszatartották. Kőhidafalva megmutatta, hogy megvan az ereje, hogy még a legerősebb ellenfeleit is legyőzze – a legendás háborús kalapács nélkül. Még nem volt elég idős, hogy harcba induljon Kőhidafalva ellen, és észben kellett tartani az apja hibáját. Talán ha megtalálja az elveszett háborús kalapácsot, akkor talán képes lesz rá, hogy újra harcba induljon. Addig várnia kell.

Yaztromo magához hívta a varját, és meghallgatta, amit az Alakváltó sikeréről mondott. Kuncogva tért vissza a tornyába. – Tudtam, hogy ő alkalmas ember erre a feladatra – mondta az öregember, és örült, hogy a megfelelő döntést hozta. Felvett a tűz mellől egy fekete ébenfa pálcát, és a fejéhez érintette. – Néha – motyogta csak úgy maga elé – az előrelátásom még engem is meglep. – Ezután visszaült, hogy átgondolja, mi lesz a lépése az örökkévaló játszmában.

A legmegbízhatóbbnak tartott tanácsadó, Nagyláb, közvetlen bejárást kapott a királyához. – Fenség –, kezdi – súlyos híreim vannak. Épp most tudtam meg, hogy Rancibrawn fia újra a Fekete Erdő felé fordult, és az elveszett kalapácsot keresi. Felfedezőútra megy, hogy átkutassa az erdőt. Nem is kell mondanom, milyen következménnyel járna, ha megtalálnák. Bízd rám, könyörgöm. – Gillibran felsóhajt, az utóbbi évek súlyos terhe nyomja a vállát. Elengedni Nagylábat a Fekete Erdőbe igencsak kockázatos lenne, és még nagyobb vakmerőség, ha nem engedné meg a legközelebbi barátjának, hogy az életét tegye kockára. Talán van más módja is, hogy megoldják…?

– Nagyláb, ki nem állhatom ezt a döntést. Engednem kell a kérésednek, mert meg kell találnunk a kalapácsot, mielőtt Iszaposd tenné. De emlékezz rá, hogy a Fekete Erdőben van egy nagyon erős bajtársunk. Az Alakváltó, aki megmentette a falunkat évekkel ezelőtt, talán ismét a segítségünkre lenne. Keresd meg, mostanra biztosan kiismerte az erdőt. Kerrilim legyen veled.

Két nappal később. Nagyláb a fűz felé botorkál. A bulinak vége, a Vad Dombi Ember vetett véget neki. Talán a tűz tulajdonosa befejezi, amit elkezdett? A fájdalom a gyomrában gyötrelmes, a két ív körül dobogás hallatszik. Egy magas, izmos férfi áll ott, a kardját tettre készen húzta ki. Egy csapás, és a földre rogy. Egy diadalmas emlékkép fut át az elméjén Kőhidafalváról. – Elkapom őket! Elkapom őket! Ne félj, Gillibran, Nagyláb elviszi neked a kalapácsot! – kiáltja önkívületben, mielőtt újra elveszítené eszméletét. Az idegen Nagyláb felé indul. Amikor a Törpe megint kinyitja a szemét, ezúttal nyugodtabb hangon szólal meg. – Segíts nekünk, barátom… vidd el a kalapácsot Gillibrannak… csak a kalapács segítségével lehet újra egyesíteni a népünket… Kérlek, kutasd fel a kalapácsot… bőséges jutalomban lesz részed… – Az idegen a földre helyezi a Törpe fejét, ahogy Nagyláb még egy utolsót lélegzik. Elgondolkodva kutatja át a kis ember ruházatát, elvesz némi aranyat és egy térképet. Kőhidafalva talán új bajnokra lelt.

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kötetei:

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

Kaland Játék Varázslat (Rakéta könyvek) kötetei:

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kézikönyve:

TITÁN	1991

Fantázia Harcos (Új Vénusz kiadó) kötetei:

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 Varázslat (Új Vénusz kiadó) kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó) kötetei:

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

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
42.	A Halálúr erődje	2015
43.	Démonlovagok	2015
44.	Mágusvadász	2015
45.	Vérescsont (színes)	2015
46.	A Gonosz Kapuja	2016
47.	A Kígyóemberek birodalma	2016
48.	A Bíbor Áradat	2016
49.	A Pusztító (színes)	2016
50.	A Rettegés háza	2016
51.	Az Álmok Erdeje	2017

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

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

AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

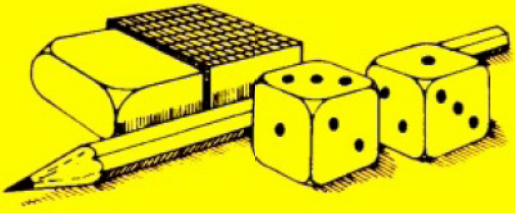
Fekete Erdő.

Egy veszedelmes hely sűrű növényzettel és fenyegető fákkal, melyek eltakarják fejed fölött a napot. Ösvényekkel, melyek keszekuszaságában nem egy utazó tévedt el menthetetlenül. Csak a rendkívül bátrak és a rendkívül ostobák vetemednek rá, hogy nekivágjanak a sötét erdőnek. Iszaposd Törpéi rengeteg hős történetét ismerik, akik a dicsőség vagy valamilyen kincs keresésének reményében nekivágtak az útnak.

Alakváltóként azért menekülsz az erdőbe, hogy megszökj fogvaejtőid elől. Meg kell tanulnod, hogyan tudsz beolvadni a rengeteg élőlényei közé és hogyan harcolj velük. Csak így állhatsz bosszút azon, aki tönkretette az életed.

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!