Steve Jackson és Ian Livingstone

A HALÁLÚR ERŐDJE

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

A HALÁLÚR ERŐDJE

Írta: Dave Morris és Jamie Thomson

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
The Keep of the Lich-Lord

Fordította
Fura Sárga

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
David Gallagher

Borító szerkesztés
runner

David Gallagher illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1990
Text © Dave Morris és Jamie Thomson, 1990
Illustrations © David Gallagher, 1990
Map © Leo Hartas, 1990
Hungarian |z| Zagor.hu, 2015

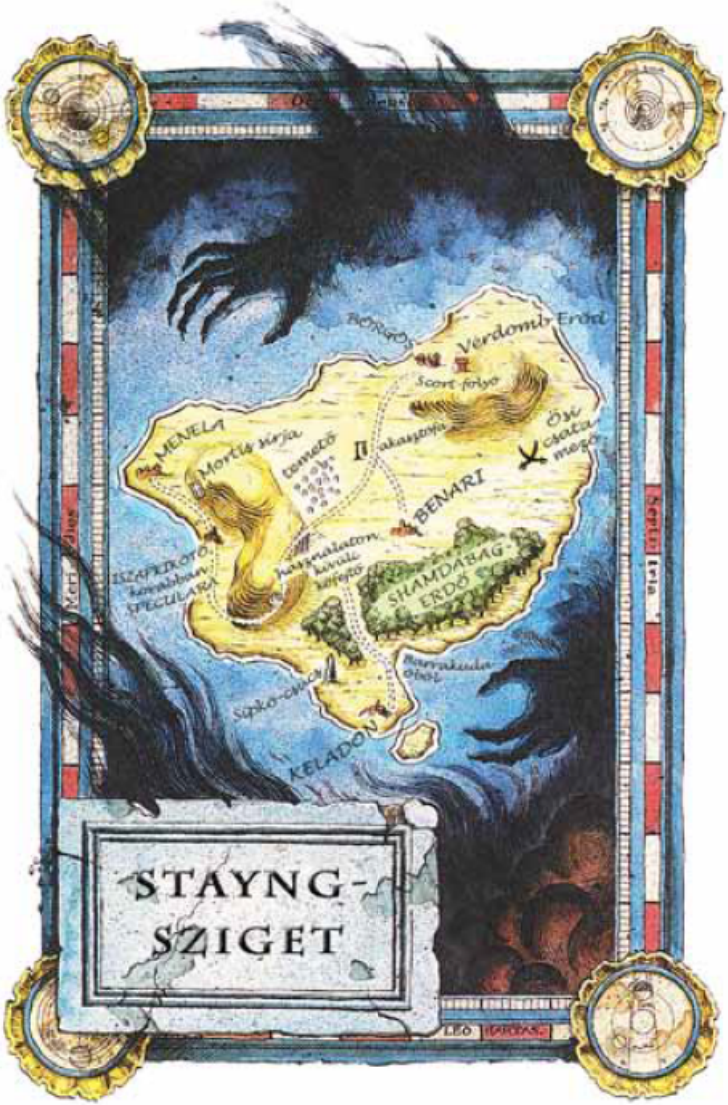
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
16

Háttértörténet
18

A Halálúr erődje
23


Berong
Vérdomb Erőd
Szent folyó
MENELA
Mortis háza
temető
II. akanyja
Ősi csata mező
BENARI
ISZAPLÁPOK
SPECULARA
hajózhatatlan kivalc folyó
SHAMDABAG-ERDŐ
Szikla-öböl
Marrakula öböl
KELADON
STAYNG-SZIGET
LEO

Bevezetés

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

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

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

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

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

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

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

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

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

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

Dobj két kockával, és az eredményhez adjál 12-t, a kapott számot írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.

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

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

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

BÁTORSÁG

Az Élőhalottak olyan teremtmények, amelyek egykor élő személyek voltak, de akiknek életerejét szellemidéző mágiára cserélték. Se nem élők, se nem holtak, és különösen gyűlölik a halandókat. A Mortis mágiája által felkeltett Élőhalottak különösen félelmetesek, emiatt egy külön kockadobásra van szükség annak eldöntéséhez, hogy a földbe gyökerezik-e a lábad a rémülettől, amikor szembe kell szállnod velük. Ezt a dobást egy új jellemzőhöz kell mérned: a BÁTORSÁGODHOZ.

Dobj egy kockával, és adj hozzá 5-öt. A kapott összeg a *Kezdeti* BÁTORSÁG értéked. Különböző pontokon kalandod során (amikor Élőhalottakkal kell szembeszállnod) azt az utasítást fogod kapni, hogy *tedd próbára* BÁTORSÁGODAT. Ennek folyamata megegyezik azzal, mint amikor a SZERENCSÉDET *teszed próbára* (lásd később), kivéve, hogy csak abban az esetben kell 1-et levonnod BÁTORSÁGODBÓL, ha elrontod a próbát. Amennyiben a próba sikeres, hozzáadhatsz 1-et az értékedhez. BÁTORSÁGOD meghaladhatja a *Kezdeti* értékét, de sosem mehet 2 alá, illetve 12 fölé.

A sikeres, illetve elbukott BÁTORSÁG dobás eredménye az aktuális eseménytől függ. Általánosságban minél több Élőhalottal állsz szemben, annál roszszabb lesz neked, ha *próbára teszed a* BÁTORSÁGODAT és elrontod a dobást. Ez azért van, mert olykor, ha csak egy vagy kettő élőhalott teremtménnyel kell megküzdened, le tudod győzni a félelmedet, míg egy egész seregnyi belőlük még a legbátrabbakat is olyan rettegéssel tölt el, aminek csak kevesen tudnak ellenállni.

A CSATA

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

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

A harc menete

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Lesznek olyan helyzetek, amikor egynél több személylyel vagy szörnnyel kerülsz szembe. Néha egyetlen ellenfélként kezelheted őket, máskor egyesével küzdetsz

meg velük, de olyan is előfordulhat, hogy egyszerre kell mindőjükkel harcolnod. Ha egy teremtménynek tekintheted őket, akkor a harcot a szokásos módon kell levezetned. Mikor azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg velük, akkor is a szokásos eljárást kell alkalmaznod azzal a különbséggel, hogy amint legyőzted az egyiket, rögtön a következő veszi át a helyét! Ha egyszerre többen is támadnak rád, úgy egy Harci Körben minden támadód külön támadást hajt végre ellened, neked azonban el kell döntened, hogy melyikükkel veszed fel a harcot. A kiválasztott ellenféllel a szokott módon harcolj. Az összes többi ellen is meg kell határoznod a Támadóerődet, ám ha ekkor a te Támadóerőd a magasabb, nem okozol neki sebzést, csupán kivédted a támadását. Azonban ha a te Támadóerőd a kisebb, ellenfeled a szokásos módon okozott sebesülést neked.

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!

Riadóérték

Ha sikerül bejutnod a Vérdomb Erődbe, el kell kerülnöd Mortis élőhalott járőreit. Azt a képességedet, hogy elkerüld a lelepleződést, a *Riadóérték* jelöli: ez jelzi, hogy mennyi zajt csaptál, ami rád irányíthatja az élőhalott őrök figyelmét. *Riadóértékedet* vezetned kell *Kalandlapodon*. Amikor először lépsz be az erődbe, a *Riadóértéked* 0; ettől kezdve a szöveg jelezni fogja, amikor hozzá kell adnod vagy le kell vonnod belőle.

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

Ügyesség

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

Életerő és élelmiszer

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

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

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

SZERENCSE

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

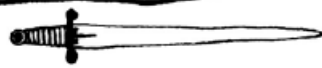
FELSZERELÉS

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utazásod során alkalmad lesz egyéb tárgyakat megszerezni. (A kalandot, egy az általad felfedezendő terület térképével, valamint egy egészen különleges gyűrűvel kezded, amelyről a kaland Háttértörténetében tudhatsz meg többet.) Karddal vagy felfegyverezve, és bőrpáncélt viselsz. Van egy hátizsákod Élelmiszerkészletednek és a kincseknek, amit esetleg megszerzel.

KALANDLAP

ÜGYESSÉG *Kezdeti ügyesség:*	ÉLETERŐ *Kezdeti életerő:*	SZERENCSE *Kezdeti szerencse:*
BÁTORSÁG: *Kezdeti bátorság:*	KINCS:	ÉLELMISZER-KÉSZLET:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	JEGYZETEK:



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

Khultól kelet felé utaztál a Nyílhegy-szigetekre. Itt rövid ideig zsoldosként vállaltál munkát a híres Fehér Tigris Ezrednél, de most lejárt a szolgálati idő d. Éppen holmidat csomagolod össze, mielőtt elhagynád Vernale kikötőjét, amikor üzenetet kapsz, hogy a Triumvirek – a Varadiai Szövetséget vezető Hármak Tanácsa – látni kíván téged. Mikor megérkezel a tanácsterem elé, az idős Chaideshu tábornok már vár rád.

Miközben arra vártok, hogy meghallgassanak a Triumvirek, ismerteti a helyzetet. – Bár idegen vagy, itt tartózkodásod alatt megtudtál egy s mást országunkról – mondja. – Tudod, hogy a Varadiai Szövetség különböző városállamai jelentik a civilizáció utolsó védőbástyáját a Vér-szigetek martalócaival szemben. Hajóhadunk tartja kordában ezeket a káosz-kalózokat immár évszázadok óta. Most azonban mindez megváltozhat. A fő erődítményünk keleten a Stayng-szigeti Vérdomb Erőd, de az erőddel és a távoli falvakkal is elvesztettük a kapcsolatot.

Mielőtt Chaideshu tábornok folytathatná, a tanácsterembe szólítanak titeket. A Triumvirek, egy a terem közepén lebegő, csillámló képet – az azúrkék tengeren V-alakban húzódó, zöldellő szigetvonulatot – tanulmányoznak. Rájössz, hogy ez a Nyílhegy-szigetcsoport káprázat-varázslattal létrehozott stratégiai térképe. A Triumvirek egyike rámutat egy piros pontra a legkeletebbre fekvő sziget partján. – Ez jelöli a Vérdomb Erőd helyét – mondja. – Itt van nálunk a Braxis várnagy által küldött utolsó jelentés, ami meglehetősen baljós fényt vet az ottani fejleményekre. – Elveszed a jelentést, és gyorsan átfutod.

„A Vérdomb Erőd hamarosan elesik. Visszatértek a csapatok, amelyeket kiküldtem, hogy vizsgálják ki a Menela falu feletti különös égi fényeket. A falaktól látótávolságon belül letáboroztak, de nem voltak hajlandóak válaszolni a jelzéseinkre. A küldönc, akit kiküldtem, félelemtől reszketve jött vissza. Elég közel jutott ahhoz, hogy lássa, a katonáknak szürke, maszkszerű az arcuk, és hogy szemükben a Zombik meredt tekintete ül. Régi harci lobogóik helyett rongyos fekete zászlókat hordoznak: a dögvész szimbólumát. Miközben írok, közeleg az alkonyat, és a tábor mozgolódik. A seregek gyülekeznek, és a falvak lakosai is a tábor körül tülekednek, mintha hipnózisban lennének. Látok egy megfakult, ezüstpáncélt viselő embert, ő lehet a parancsnokuk. Most parancsot adott a seregeinek, hogy nyomuljanak előre. Túl sokan vannak, a megmaradt kis helyőrségem legfeljebb néhány óráig tudja feltartani őket. Postagalambbal fogom elküldeni ezt a levelet, remélem, hogy az ellenség íjászai nem lövik le. Nem maradt más hátra, mint hogy vegyem a fegyverem, és kimenjek a bástyákra, a végső ütközetre. Sajnálom, hogy cserbenhagytalak titeket, nagyuraim. Engedelmes szolgátok, Braxis, Vérdomb Erőd várnagya."

– Bátor ember… – mondod sötéten, ahogy visszaadod a jelentést a Triumvireknek. – Van bármi információtok arról, hogy ki lehet az ezüstpáncélos hadúr, és hogy miképpen vette át az irányítást Braxis seregei felett?

– Nagyon is nyilvánvaló – mondja az egyik Triumvir. – A fekete dögvész-lobogók és a megfakult ezüstpáncél a balthori Mortis Nagyúr védjegyei. Ő valamikor a Stayng-sziget zsarnoka volt, és megpróbálta leigázni

országunk keleti tartományait. A varadiai seregek egyesített erejére volt szükség a legyőzéséhez, mivel amellett, hogy hadúr, nagyhatalmú szellemidéző is volt; azt beszélik, hogy seregét az elesett ellenfelek halottaiból toborozta.

Zavartan fordulsz Chaideshu tábornok felé. – Hogy lehet, hogy sosem hallottam erről a Mortisról? – kérdezed. – Nem tudtam, hogy bármiféle háború volt a szigetvilágban az elmúlt évszázad során.

– Nem is volt – mondja. – Mindez kétszáz évvel ezelőtt történt. Mortis csatában halt meg, és egy fekete gránit sírboltban temették el Menela faluja közelében. Úgy tűnik, hogy most visszatért a sírból, hogy bosszút álljon.

A Triumvirek egyetértően bólintanak. – E pillanatokban is élőholttá változtatja Stayng népét – mondja egyikük. – Gonoszsága beeszi magát jó birodalmunkba, mint egy rákos seb, hacsak ki nem metszik. Ehhez egy éles késre van szükségünk. Rád.

Meghallgatásod végeztével Chaideshu tábornok késedelem nélkül a kikötőbe kísér, ahol egy hajót már elő is készítettek számodra. Bár a tábornok már aligha számít fiatalnak, még neked is nehezedre esik lépést tartani fürge lépteivel. Útközben elmagyarázza, hogy a Varadiai Szövetség katonai erejének nagy része jelenleg a Vér-sziget martalócaival folytatott harccal van elfoglalva. – Ez azt jelenti, hogy magadra vagy utalva – figyelmeztet. – Mindenesetre, mivel Mortis megölése azonnal hatástalanítja teljes Zombiseregét, a Triumvirek úgy vélik, hogy több értelme van egyetlen alkalmas embert küldeni, mint egy nagy sereget.

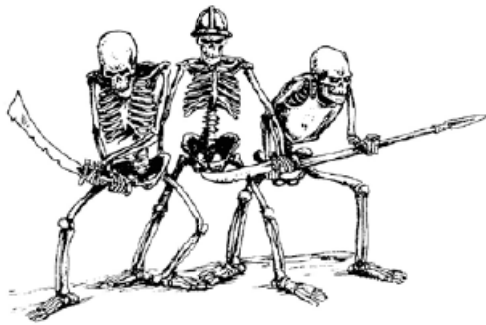
Amikor megérkeztek a hajóra, Chaideshu bemutat a kapitánynak, majd elkísér a kabinodba egy végső eligazításra. Átad egy térképet a Stayng-szigetről, valamint egy Kapcsolat-gyűrűt. – A gyűrű segítségével telepatikus úton összeköttetésbe léphetsz velünk információért vagy tanácsért – de ilyen nagy távolságból csak korlátozott alkalommal működik, szóval használd takarékosan. (Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy a Kapcsolat-gyűrű három töltettel rendelkezik.)

Egy füttyszó a fedélzetről jelzi, hogy a hajó készen áll a kifutásra. Chaideshu visszafordul a kabin ajtajában egy utolsó szóra. – Ne feledd – mondja gyászosan –, létfontosságú, hogy még azelőtt megállítsd Mortist, mielőtt élőhalott serege egyesíti erőit a martalócokkal. Mindnyájunk élete a te kezedben van.

– Nyugodt lehet, tábornok – feleled, miközben az ujjadra húzod a Kapcsolat-gyűrűt. – Visszaküldöm Mortis Nagyurat a sírjába.

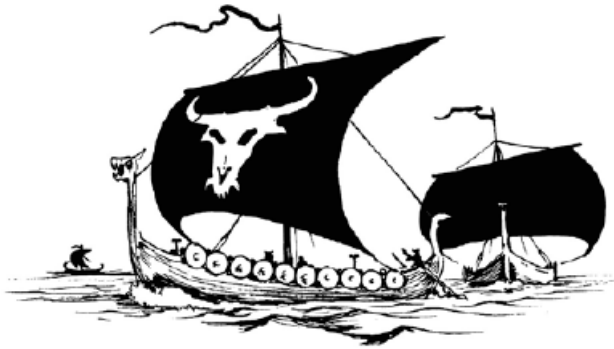
Csak miután tiszteleg neked és távozik, teszed hozzá magadban: legalábbis megpróbálom, még ha addig élek is.

És most lapozz!



1.

Körülbelül egy héttel később a kis hajó befut Iszapkikötőbe. Az út eseménytelen volt, így a vége felé már szinte várakozással tekintesz az előtted álló kihívásra. Iszapkikötő egy valaha virágzó, mostanra azonban omladozó öreg város, melyre nehéz idők járnak. A kikötő sekély és erősen iszapos, ami lehetetlenné teszi a nagyobb hajók kikötését – innen ered a hely neve, és ez az oka a szegénységnek is. A könnyű hajó kapitánya azonban gond nélkül a partra juttat téged, majd a kurta búcsút követően elhajózik; nyilvánvalóan nagyon szeretne már hazatérni. Az a kevés ember, akit látsz, gyanakvóan méreget, de ahogy körülnézel, számodra is nyilvánvaló, hogy Iszapkikötőnek többet ártott a kereskedelem hiánya, mint Mortis élőhalott hordái. Talán a város eléggé messze van a Vérdomb Erődtől ahhoz, hogy mostanáig érintetlen maradjon. Csak néhány boltot és még annál kevesebb kocsmát látsz; a hely majdhogynem egy kísértetvárosra emlékeztet. Ha bemész az egyik kocsmába, hogy meghallgasd a helyi szóbeszédet, lapozz a 41-re. Ha inkább azonnal elhagyod Iszapkikötőt, lapozz a 21-re.



2.

Kora délután van, mire eléred az erődöt. Arra számítottál, hogy problémás lesz átkelni a várárkon, de látod, hogy a domboldalon feljebb koponyákból épült gát zárja el a folyótorkolatot, így a várárkot tápláló patak egy vékony erecskévé zsugorodott, aminek köszönhetően az erődöt most egy iszapos, mocsaras árok veszi körül. Szúnyogfelhők lebegnek a délutáni nap párás hőségében, a posványos víz bűzétől pedig émelyegni kezdesz.

Ha úgy gondolod, hogy ez egy megfelelő alkalom lenne, hogy jelentést tegyél Chaideshu tábornoknak, és még maradt varázserő a Kapcsolat-gyűrűdben, lapozz a 126-ra. Egyébként elindulsz a kaputorony felé, lapozz a 228-ra.

3.

Ezúttal bal oldaladon emelkednek a dombok, ahogy követed a poros utat Iszapkikötőbe. A kapuőrök meglepődnek, hogy ismét látnak. Az egyikük mintha szitkozódna, és látod, hogy pénz cserél gazdát. Továbbmész, követve a dél felé vezető utat. Lapozz a **61**-re.

4.

Megérinted a feliratot, azonban a gyűrű bármilyen hatás nélkül eltűnik az ujjadról. Mintha valami erőtlen suttogást hallanál az esti szellőben: – Nem ez ellen az ellenfél ellen, halandó. Még mi is félünk szembeszállni egy hozzá hasonlóval! – Elátkozod a szeszélyes Tündéreket gyávaságukért, ahogy Mortis első csapása az oldaladat éri. Bordáid megreccsennek az ütéstől, és le kell küzdened a rád törő émelygést és gyengeséget. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz vissza a **250**-re, és védd magad.

5.

Kinyitod az ajtót, és egy meghitt és barátságos, jól kivilágított terembe lépsz be. Finom ételek és pompás sörök ínycsiklandó illata csapja meg orrodat – azonban a legerősebb illat a fokhagyma szaga, lévén hogy az ajtók és az ablakok fokhagymakoszorúkkal vannak keretezve. Körülbelül tíz ember van a helyiségben, mind rémülten néz fel, mikor belépsz, de mikor látják, hogy nem élőhalott vagy, megnyugodni látszanak. Ennek ellenére bizonyos, hogy jó néhány kardot lazítottak meg hüvelyében. A fogadós – egy nagydarab, testes és vörös arcú ember, hatalmas sörhassal – odatotyog hozzád, pirospozsgás arcán mániákus vigyorral. – Isten hozott, idegen. Isten hozott – gagyogja – a Halottak fogadójába… vagyis… ah… az Utazók Pihenőjébe, ahogy mostanában inkább hívom. Nos, mindenesetre ülj csak le, én pedig hozok neked sört és egy kis ragut. A sör ingyen van – próbálok megszabadulni tőle, mivel napokon belül kereket oldok innen. Egy Aranytallérért megkapod az ételt és a szobát – mondja, majd sebbel-lobbal távozik.

Körülnézel. Az egyik sarokban egy, az egyenruháját bőrmellény alá rejtő katona bámul sörrel teli kupájába. Komor, nyugtalan kinézete van. Egy másik asztal mellől három földműves bámul rád barátságtalanul. Egy fekete leplet viselő, kámzsás alak ül egy sötétebb sarokban. Az arcát vagy a kezeit nem tudod kivenni, de ösztönösen megérzed, hogy az alakot valami vészjósló aura lengi körül. Végül, hozzád legközelebb egy középkorú kereskedő ül, mellette két zsoldos testőr, ránézésre északi barbárok. A magas, és haszonleső szakmájához képest meglepően sovány kereskedő int neked, hogy csatlakozz hozzá.

A fogadós egy korsó sörrel tér vissza, majd visszamegy a dolgára a pult mögé.

Mit teszel?

Odamész a kereskedőhöz,
és beszélsz vele? Lapozz a 64-re.
Csatlakozol a földművesekhez? Lapozz a 135-re.
Megpróbálsz kiszedni valami
hasznos információt a fogadósból? Lapozz a 34-re.

6.

– Nocsak, még egy áldozat a baltámnak – hörgi az Ogre, egy ronda, csupa izom és szőr behemót, kutyaszerű fejjel. Meglengeti kétkezes baltáját. Az Ork kajánul felnevet, és megemeli fűrészfogas kardját. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Ogre Káosz-kalóz	7	10
Ork Káosz-kalóz	7	7

Ha győzöl, lapozz a 62-re.

7.

Nem vesznek észre, miközben csendesen fellopózol a kalózhajó tatjára. A közelben megpillantasz egy hajókereket, valamint egy lefelé, valószínűleg a kapitány kabinjába vezető pallót. A főfedélzeten egy lépcsőt látsz lefelé vezetni a raktérbe. Ha a kapitány keresésére indulsz, lapozz a 119-re. Ha megpróbálsz lejutni a raktérbe, hogy kiszabadítsd a foglyokat, lapozz a 314-re.

8.

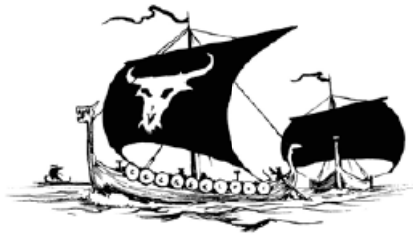
A látomások nem tudnak ártani neked, és vakmerően feléjük sújtasz kardoddal. Egy baljós sikoly kíséretében eltűnnek. Odalépsz az oltárhoz. Lapozz a 303-ra.

9.

A sötét árnyékokon át lopakodsz az istállók felé, amelyek láthatóan használatban vannak: több lovat pillantasz meg bennük. Ahogy közelebb érsz, egy alakot veszel észre az udvar macskakövein térdelni az istállóajtónál. A padlót sikálja lázasan, szemmel láthatólag egy vérfoltot próbál eltüntetni a kövekről. Egy holló károg a délutáni égen, magányos és vigasztalan hangon. Az alak istállófiúnak tűnik. Ha egyenesen odasétálsz hozzá, lapozz a 24-re. Ha odaosonsz hozzá az árnyékok között, lapozz a 68-ra.

10.

A Koponyaszörny anélkül siet el melletted, hogy észrevenne. Ha kihasználod a lehetőséget, és előugrasz, hogy hátba támadd, lapozz a 342-re. Ha rejtőzve maradsz, míg el nem tűnik, lapozz a 217-re.



11.

Látod, hogy a két halott a faluőrség tagja, az egyikkel egy nyílvessző végzett, a másikat közelharcban ölték meg. Amikor belépsz a faluba, egy félig halálra éhezett kutya ugat rád dühösen. Csípős, a halál nyomasztó, émelyítően édes illatával elkeveredett füstszag csapja meg orrodat. A hely elhagyatottnak tűnik, leszámítva néhány szanaszét heverő holttestet. A legtöbbjük falusi, de van köztük néhány különös öltözetű martalóc is, főleg emberek, köztük egy vagy kettő Orkkal és Hobgoblinnal. Közelebbről megvizsgálva a testeket a jelvényeik alapján a Káosz szolgálatában álló kalózoknak tűnnek. Keladont kifosztották egy rajtaütés során, az emberek többsége pedig vagy elmenekült, vagy elhurcolták őket. Egy másik utcából hangokat hallasz – a kalózok hátrahagytak néhányat maguk közül! Ha távozol a faluból, és megnézed a kis öblöt, lapozz a 383-ra. Ha kihasználod a lehetőséget, hogy átkutasd a falu néhány nagyobb épületét, lapozz az 51-re. Ha a községházát nézed meg, lapozz a 131-re. Ha a templomot vizsgálod meg közelebbről, lapozz a 171-re.

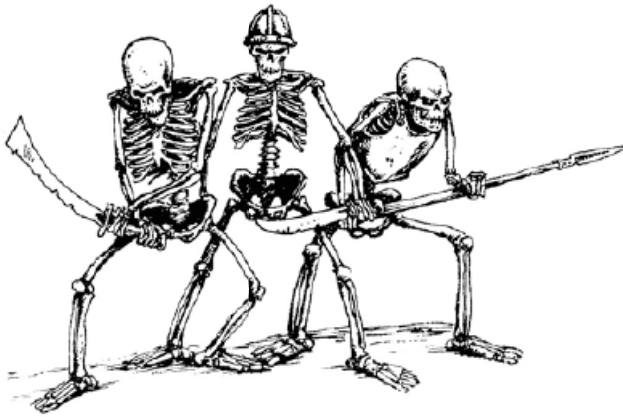
12.

– Igen, tudjuk, hogy hol van. Fent található a dombok között, egy kanyargós és veszélyes szurdokban – mondja Belar. – Feltétlenül kísérőre lesz szükséged, hogy odatalálj.

– Akkor adj egyet – kéred.

– Senki nem fog kimerészkedni a dombok közé a mostani időkben – feleli. – Mindenki rémült. Higgy nekem, még félezer Aranytallérért sem vinne oda egyik vezetőnk sem.

Lemondóan sóhajtasz, majd úgy döntesz, hogy a szörnyről kérdezed. Lapozz a **361**-re.



13.

Ahogy közelebb érsz, látod, hogy amiről azt hitted, hogy egy lovas, valójában egy Kentaur, egy félig ember, félig ló teremtmény. A lábai és a törzse egy lóé, de az állat lapockájától egy ember felsőteste, kezei és feje nőnek ki. Egyik kezében rövid dárdát, másikban kis pajzsot tart, és további hajítódárdákat veszel észre egy nyeregtáskához erősítve. Szerencsétlen teremtmény azonban közel jár hozzá, hogy összeessen a kimerültségtől. Három farkas üldözi fáradhatatlanul, oda- odakapva és beleharapva a lábaiba. Ha odadobsz némi élelmet a farkasoknak (legalább 3 adag Élelmiszered kell, hogy legyen ehhez), lapozz a **102**-re. Ha megküzdesz a farkasokkal, lapozz a **263**-ra.

14.

Berúgod az ajtót, ezáltal működésbe hozva egy csapdát. Egy kis puskaporos hordó robban fel a lábadnál (veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha túléled, körbenézve egy zsúfolt kabinban találod magad. Az asztalon papírok és hajózási eszközök hevernek szerteszét, szétszórva zsákmánnyal teli ládák és rabolt kincsek. Jarmesh kapitány egy alacsony, patkányszerű ember csiricsáré ruhákban, mélyen ülő apró, ravasz szemekkel. Megpillantva téged káromkodik, majd azt üvölti: – Te nem az én emberem vagy! – Kardot ránt, és azonnal rád támad. Lapozz a **294**-re.

15.

Vérfagyasztó csatakiáltással megrohamozod a kalózokat – bátor, ám ostoba cselekedet, lévén túl sok van belőlük. Több kalózt is levágsz, de ekkor a Káoszlovagok is csatlakoznak a küzdelemhez, és nem telik sok időbe, hogy összeroskadj tucatnyi ellenfeled csapásai alatt. Kalandod itt véget ér.

16.

Ahogy lelépsz a létráról, egy halk suhogó hangot hallasz, és valamiféle por teríti be az arcodat. Köhögve és prüszkölve törölgeted szemeidet, aztán egyszer csak szörnyen fáradtnak érzed magadat. Akárhogy is próbálsz, nem bírsz ellenállni a késztetésnek, hogy becsukd szemeidet, és mély álomba zuhansz.

Később felébredsz, és egy fali fáklya által megvilágított föld alatti kamrában találod magad, teljesen egyedül. Az egyedüli bútorokat egy íróasztal és egy szék alkotja, és rengeteg alkímiai felszerelés hever szanaszét. A szoba távolabbi végében három alagút vezet a sötétségbe. A fejed feletti nyitott csapóajtón át napfény süt be a szobába. Mit csinálsz?

Kimászol, és elhagyod Benarit?	Lapozz a **116**-ra.
Fogod a fáklyát, és elindulsz a bal oldali alagúton?	Lapozz a **162**-re.
A középső alagúton indulsz el?	Lapozz a **323**-ra.
A jobb oldali alagutat választod?	Lapozz a **287**-re.

17.

Meggyújtasz egy fáklyát, és bemászol a barlangba a fekete, ásító hasadékon keresztül. Bent a fáklyafényben látod, hogy egy ősi épületbe jutottál, amely évszázadok óta állhatott itt eltemetve, míg a sziklaomlás fel nem fedte. Rájössz, hogy egy hatalmas kapu előtt állsz. A padlón vörös kövekből a következő szavak vannak kirakva: „Lhyss, a Sors és a Szerencse Istennőjének Temploma". A hatalmas boltíves terem túlsó végében épphogy csak ki tudsz venni valami oltárfélét. Öt bordázott oszlop szegélyezi a falakat mindkét oldaladon, kis folyosókat alkotva. Szemben egy széles márványfolyosó vezet az oltárhoz. Valami megcsillan az oltáron a reszkető fáklyafényben. Mit teszel?

Végigsétálsz a központi folyosón?	Lapozz a 103-ra
Elindulsz a bal oldali oszlopos folyosón?	Lapozz a 74-re.
Elindulsz a jobb oldali oszlopos folyosón?	Lapozz a 138-ra.
Hátat fordítsz Lhyss Templomának, és folytatod az utadat?	Lapozz a 94-re.

18.

Nem mondasz semmit, miközben Kandogor irgalom nélkül végez áldozatával, aki, mint kiderül, egy nő volt, méghozzá egy Elf.

– Különös – mormolja Kandogor, – de hallottam egyes Elfekről, akik a gonosz szolgálatába szegődtek.

– Nos, ami történt, megtörtént – mondod filozofikusan.

Néhány órával később a torkodnak szegezett hideg pengére ébredsz. Éppen időben nyitod ki a szemed ahhoz, hogy lásd, amint Kandogor csúfondáros mosollyal az ajkán feletted áll. Ez az utolsó dolog, amit még láthatsz.

19.

Ahhoz, hogy elérd a Sípkő-Csúcsot, át kell kelned az Erdei Elfek által uralt Shamdabag-erdő nyugati szélén. Célirányosan indulsz el, de hamarosan eltévedsz a sűrű tölgyerőben. Ezzel időt veszítesz, és kezd beesteledni. Az erdő kisvártatva mély sötétségbe borul, és kénytelen vagy letáborozni éjszakára. Kis tüzet gyújtasz, és megsütöd az élelmiszered egy részét, majd miután megvacsoráztál, lefekszel aludni a levelekből készített fekhelyedre...

Felriadsz álmodból, mikor valami hang zavarja meg szendergésedet. Még mindig késő éjszaka van. Hallgatózol, megfeszítve a füledet, hogy kiszűrd az erdő neszeit. Halk, kísérteties üvöltést hallasz a feketeségből, ami egyre hangosabbá és sürgetőbbé válik, míg végül felismered benne a farkasok csaholását. Azonban ez nem egészen olyan hang, mint amit egy szokásos farkasfalka adna ki. Ez, ha lehet, még vadabb, még állatiasabb. Rémülten döbbensz rá, hogy a hang egyre közeledik, és megváltozott a hangszíne is. Bármik is legyenek ezek a teremtmények, kiszagoltak téged, és közelítenek feléd. Ha futni kezdesz, bízva benne, hogy kiérsz az erdőből, még mielőtt utolérnek, lapozz az 55-re. Ha gyorsan feltáplálod a tüzet, és itt várod be őket, lapozz a 95-re.

20.

Átkutatjátok a temető délnyugati részét, ismét eredménytelenül. Az idő lassan csordogál, mígnem késő délután lesz. Elindora láthatóan izgatottá válik. – Még ma meg kell találnunk őket, estére már tudni fognak rólunk, és meg fognak keresni minket. Nem engedhetünk meg még egy nap késedelmet! – Ha most az északkeleti sarkot kutatjátok át, lapozz a **60**-ra, ha a délkeleti sarkot, lapozz a **170**-re.

21.

Elérsz Iszapkikötő főkapujához. Gondterhelt őrök pásztázzák a környező vidéket, mintha bármelyik pillanatban ezer Zombi harcos jelenhetne meg, hogy megrohamozza a helyet. Talán így is lesz, gondolod komoran. Kilépsz a városon kívül futó főútra. – Na, fogadjunk, hogy sosem látjuk többé a fickót – dünnyögi az egyik őr a társának. Mit teszel?

Északra indulsz az úton Menela felé? Lapozz a **181**-re.

Dél felé mész, keresztül a dombokon? Lapozz a **61**-re.

A gyűrűd segítségével felveszed a kapcsolatot Chaideshu tábornokkal? Lapozz a **101**-re.

22.

Hosszú utazást követően sértetlenül eléred a Vérdomb Erődöt. Azonban a hely teljesen elhagyatott. Túl sok időd be tellett, hogy elérd úti célodat, a Káosz-flotta már járt itt, és el is mentek. Mortis élőhalott légiói ebben a pillanatban is a Delfi Szövetséget támadják. A vereség biztos; bár te még életben vagy, elbuktad küldetésedet. Kalandod itt véget ér.

23.

– Nagyszerű! Holnap át kell kutatnunk a temetőt Lotmora úrnő kriptája után, és meg kell próbálnunk még nappal elpusztítani a Vámpírokat. Ha éjszaka támadunk, túlságosan erősnek bizonyulhatnak. Lent találkozunk virradatkor.

Másnap reggel, éppen ahogy a láthatár fölé emelkedik a nap, találkozol a fogadón kívül Elindorával. A rózsaszín fénysugarak ujjakként terülnek szét az égen. „Jó reggelt”-tel köszönt, majd hozzáteszi: – Ha megengeded, a mágiám segítségével megerősítelek, hogy ellenállóbb legyél az Élőhalottakkal szemben. Ha megengeded, hogy Elindora varázsoljon rád, lapozz a 108-ra. Ha visszautasítod ajánlatát, lapozz a 129-re.

24.

Előlépsz az árnyékok közül, és a fiú felé indulsz. A hangra meglepetten megfordul, és rád mered. Tétovázás nélkül felpattan, arcán a teljes rémület tükröződik, és a félelemtől artikulálatlan hangon üvölteni kezd. Egy pillanattal később már el is tűnik a szemed elől, mielőtt még megpróbálhatnád megnyugtatni. Átkutatva az istállót úgy találod, hogy az használatban van, tele számos egészséges és jól táplált lóval, akik nyugtalannak tűnnek. Semmi más érdekeset nem találsz. Ha most az árnyékok közt átosonsz a szemközti kaszárnyához, lapozz a 42-re. Ha az erőd belső kapujához mész, lapozz a 379-re.

25.

– Ah! – mondja a hang. – Nem élőhalott vagy, hála az isteneknek! – Ekkor fellobban egy fáklya, melynek fényénél megpillantod, hogy egy föld alatti kamrában vagy. Az egyedüli bútorokat egy íróasztal és egy szék alkotja, és rengeteg alkímiai felszerelés hever szanaszét. A szoba távolabbi végében három alagút vezet a sötétségbe. Egy különös szimbólumokkal borított, sötétkék köpenybe öltözött férfi ül az íróasztalnál. Egy idős bölcs az, és meglehetősen rémültnek tűnik. – A nevem Hlassamon, én voltam Benari alkimistája. Amikor Mortis ideküldte Élőhalottjait, hogy elpusztítsanak minket, ebbe a pincébe menekültem. Már az élőhalottak puszta látványa is rettegéssel töltött el. Készítettem egy Eltökéltség Italát, hogy összeszedhessem a bátorságomat, és megpróbáljak elmenekülni. De gondolom az Élőholtak már mind elmentek, különben te hogy jöhettél volna ide?

Elmondod neki, hogy valóban ez a helyzet, és most már tökéletesen biztonságban van – feltéve, hogy egyenesen Iszapkikötő felé indul, és felszáll egy hajóra, amely elviszi a szigetről... ha még talál egyet.

– Köszönöm a jó tanácsot, nemes barátom. – Majd egy pillanatra a színtiszta kapzsiság fut át arcán. – Most, hogy nekem már nincs rá szükségem, talán téged érdekelhet ez a varázsital – mondja, és benyúlva köpenyébe elővesz egy világoskék folyadékkal teli üvegcsét. – 35 Aranytallért kérek érte, egy garassal sem kevesebbet. Vagy valami különleges tárgyat, ha van nálad olyasmi, ami érdekelhet engem.

Mit teszel?

Kifizeted amit kér a varázsitalért (feltéve, hogy van annyi aranyad)? Lapozz a 225-re.
Megmutatod neki az összegyűjtött tárgyaidat? Lapozz a 173-ra.
Megtámadod, és megpróbálod elvenni tőle az italt? Lapozz a 200-ra.
Visszautasítod az ajánlatát, és elhagyod Benarit? Lapozz a 116-ra.

26.

Sikerül anélkül átmásznod a korláton, hogy meglátnának, és kissé fentebb kiúszol a partra. Senki sem vesz észre. Lapozz a 186-ra.

27.

A Kentaur odaüget hozzád. – Köszönöm, barátom, az életemmel tartozom neked! – mondja fennhéjázón. – Ezek a farkasok fel akartak falni, patástól-mindenestül! Elf-barát Salesh nagyúr vagyok, a Shamdabagerdő legnemesebb teremtménye. A Jóság isteneit szolgálom, akárcsak te, nyilvánvalóan. Hogyan viszonozhatnám a szívességet? – Beszélsz neki a küldetésedről, elmagyarázva, hogy el kell jutnod a Vérdomb Erődhöz. – Aha! Segíthetlek nagyszerű és felettébb dicséretre méltó küldetésedben, barátom. Örökre felajánlom magam, mint hátast, hálából, hogy megmentetted életemet! Így, hogy én viszlek, a Vérdomb Erőd csak pár percnyi útra van innen, Mortis pedig a halál fia... Vagyis végső nyugalomba helyezzük, mivel, ahogyan azt mind tudjuk ugyebár, már egyébként is halott, haha! Gyere, bajtárs, kapaszkodj fel a hátamra!

Nyeregbe szállsz, felismerve, hogy valóban képes lesz gyorsan szállítani téged – de vajon képes leszel-e elviselni véget nem érő fecsegését? Salesh jó ütemben vágtázik az úton a Shamdabag-erdőn át, sokkal gyorsabban, mint amilyen gyorsan gyalog képes lettél volna haladni. Nekifog, hogy elmesélje élettörténetét és „nagy hőstetteit", amelyek elég hamar kissé eltúlzottnak kezdenek tűnni. Lapozz a 202-re.

28.

A Mortis mögötti lőréseken át látod a nap utolsó sugarait eltűnni az égről. – Leszállt az éj – mondja Mortis győzelemittas hangon. – Most már nem reménykedhetsz benne, hogy legyőzöl. – Meg kell küzdened vele.

Mortis Nagyúr ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 20

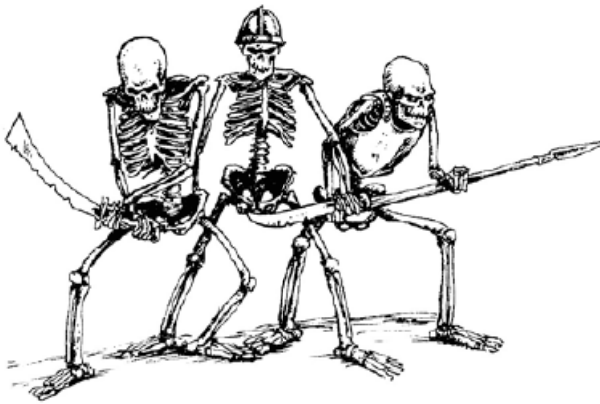
Ha sikerült legyőznöd, lapozz a 400-ra.

29.

Óvatosan végiglopódzol a karzaton, attól félve, hogy bármelyik pillanatban egy nyikorgó padlódeszkára lépsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 44-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 204-re.

30.

Belépsz Borgos darabokra tört kapuin. A város meglehetősen nagynak tűnik, számos utcával, bolttal és házzal, azonban halálos csönd honol mindenhol. Mintha teljesen lakatlan lenne, az életnek semmi nyoma. Kezd besötétedni, hamarosan tábort kell verned. Hirtelen valami furcsa hangot hallasz a város másik vége felől, amit nem tudsz hova tenni. Csattogó-kattogó hang, ami valami szokatlan nyikorgással egészül ki. Ha elrejtőzöl egy közeli házban, hogy letáborozz, lapozz a 242-re. Ha mész, és utánajársz a dolognak, lapozz a 337-re.



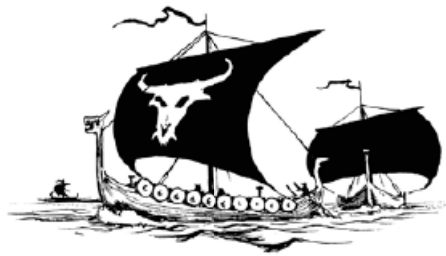
31.

Egy kevéssel lejjebb a folyosó egy csarnokba nyílik, amelynek oldalfalait rongyos lobogók borítják. Szemben három sötét, zárt mahagóni ajtót látsz. Mindegyikre skarlátvörös szimbólumot mázoltak: az első (a balodon) egy mérges kígyót ábrázol, a középső ajtón egy magasba emelt kard, a jobb oldali ajtón pedig egy tölgyfa stilizált képe látható.

Ahogy elindulsz előre a csarnokban, hirtelen megriadsz, amikor egy púpos udvari bolond groteszk alakját veszed észre, amint a falnak dőlve üldögél. Ahelyett, hogy az udvari bolondok szokásos tarka viseletét hordaná, jelmeze egyszerű, fekete és szürke foltokból áll. Bohócpálcája a térdein hever, a végén egy mozgatható álkapcsú, festett fakoponya található. Ez a hátborzongató fickó Mortis udvari bolondja lehet; úgy tűnik, hogy elaludt.

Ha durván felrázod, kardod hegyét a torkának szegezve, lapozz a 77-re. Ha nyugodtan felébreszted, és útbaigazítást kérsz tőle, lapozz a 233-ra. Ha úgy döntesz, hogy bölcsebb nem felébreszteni, úgy melyik ajtón nyitsz be?

A bal oldalin?	Lapozz a 172-re.
A középsőn?	Lapozz a 376-ra.
A jobb oldalin?	Lapozz a 100-ra.



32.

Mereven az ékköves gyűrűre bámulsz, és az öreg tábornok arcára koncentrálsz. Egy-két pillanat múlva csontos arca megjelenik elmédben. *Mit tudsz jelenteni?* – érdeklődik. A hangja a fejedben kísérteties érzéssel tölt el. Elmeséled neki, hogy mi történt. *Kiváló, kiváló. Nagyon jól teljesítettél. A sírrabló nyilván felfedezte Mortis testét, mellében Qadarnai dárdájával. Ostoba módon kihúzta, lehetővé téve ezáltal a szellemidézőnek, hogy újra életre keltse testét, és elmeneküljön. Mortis könynyedén végzett a rablóval, e felől semmi kétségem, majd Zombivá változtatta a tetemét, de ezt a dárda egészen addig hatástalanította, amíg ki nem vetted azt halott kezei közül. Tartsd meg Qadarnai dárdáját, nagyon hasznos lesz Mortis ellen. Most sok sikert kívánok. Jelentkezz, amint újabb híreid vannak!* A kapcsolat Chaideshuval megszakad (ne felejtsd el lehúzni a Kapcsolat-gyűrű egy töltetét a *Kalandlapodról*). Távozol a sírkamrából, és elindulsz az Iszapkikötő felé vezető úton. Lapozz a 3-ra.

33.

Alig hiszed el, hogy mit csinálsz, amikor rájössz, hogy fel tudod venni az árnyékot. Az valójában egy Árnyékköpeny, és segíteni fog abban, hogy csendesen mozoghass. Amikor majd az erődben azt az utasítást kapod, hogy egy bizonyos számmal növeld meg a *Riadóértékedet*, levonhatsz 1-et ebből a számból – azonban ha az eredeti szám 1 volt, nem csökkentheted azt nullára (tehát ha azt az utasítást kapod, hogy növeld a *Riadóértékedet*, minden esetben legalább 1-gyel növelned kell azt.) Lapozz a 350-re.

34.

A pult mögött álló fogadós felé fordulsz. Idegesen biccent neked. Ha azt kérdezed tőled, hogy miért van a fogadó minden bejárata fokhagymával körülvéve, lapozz a 360-ra. Ha az kérdezed, hogy miért akar „kereket oldani", lapozz a 390-re.

35.

Kinyitod a Lhyss Elixírjét tartalmazó palackot, és felhajtod a tartalmát. Elég kellemes íze van, bár kissé keserű. Jegyezd fel e pont számát a *Kalandlapodra*, majd dobj egy kockával!

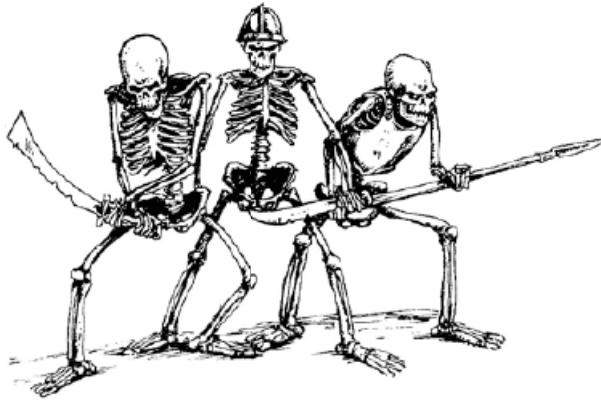
Ha 1-est vagy 2-est dobtál	lapozz a 154-re.
Ha 3-ast vagy 4-est dobtál	lapozz a 308-ra.
Ha 5-öst vagy 6-ost dobtál	lapozz a 275-re.

36.

Teljes erődből futva a fiú után eredsz. A ház sarkánál befordulva szemtől szembe találod magad három csúf alakkal: Káosz-kalózok! Az egyikük egy sebhelyes, kopasz ember, a második egy nagydarab, malacpofájú, sárga agyarú Ork, az utolsó pedig egy rút arcú Goblin. – Nicsak, mi van itt, barátaim – dörmögi az Ork jókedvűen. – Még több aprítanivaló a szablyáinknak! – Megindulnak feléd. Mindhárommal egyszerre kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Kopasz	6	8
Disznópofa	6	9
Köpcös	9	6

Ha győzöl, lapozz a **351**-re.

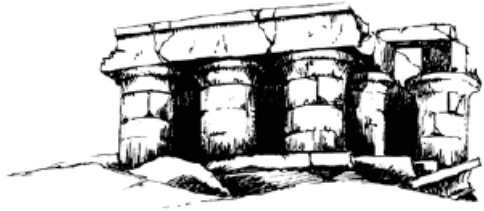


37.

Ahogy közeledsz a községháza felé, bentről kiabálást és számos lény zsivaját hallod. Belesel az ajtón. Bent körülbelül egy tucat ember – kinézetük alapján Káosz-kalózok – áll körbe két másikat. A kalózok egy fura kinézetű társaság, meglehetősen alávaló és rossz megjelenésűek: emberek, Orkok, Goblinok, Hobgoblinok, Ogrék és hasonfélék alkotják. A kör közepén harcoló két alakot nézik, és fogadásokat kötnek a harc kimenetelésre – ami jelen esetben eldöntött ügynek tűnik. Az egyik küzdő fél egy nagydarab, medveszerű ember, hosszú, fonott lófarokkal és nagy fülbevalókkal; csupán bő, buggyos nadrágot és egy piros-fekete selyemövet visel. Hihetetlenül izmos, és olyan veszedelmesnek tűnik, mint egy két lábon járó cápa. Ellenfele a falu kovácsa lehet – bár nagy és erős, nyilvánvalóan nem ellenfél a gorillaforma kalóz számára. – Baracas, Baracas! – üvölti a tömeg minden bizonnyal a kalóz nevét. A kovács másodperceken belül a földre kerül, és Baracas már éppen eltörné a nyakát, amikor egy férfi lép a körbe, és megálljt parancsol neki. – Ne öld meg, jó gályarab lesz belőle – mondja.

– Igenis, főnök – feleli Baracas sértődött hangon.

A csarnok végében látsz egy kétszárnyú ajtót. A kalózok újabb menetre készülődnek. Ha körbeosonsz a községháza végébe, lapozz a 67-re. Ha elvegyülsz a kalózok közt, remélve, hogy nem vesznek észre az általános zűrzavarban, lapozz a 97-re.



38.

Furcsa, atonális kántálás foszlányait hallod a templom felől. Az épület nagy tölgyfaajtóit valami hatalmas erő feszítette ki, és bentről fekete, undorító szagú füst hömpölyög ki. Az ajtó felett a „Fehér Királynő Temploma" feliratot durván elcsúfították; valaki az „A Káosz-istenek Temploma" szöveget firkálta fölé szénnel. Mikor benézel, a templom túlsó végén egy köpenyes alakot látsz, amint éppen a földre söpri az oltár tartalmát, illetve általánosságban megszentségteleníti a templomot. Embernek tűnik, és piszkosbarna köpenyt visel, amelyet furcsa jelek és talizmánok borítanak. Azonban amikor feléd fordul, látod, hogy a feje egyáltalán nem emberi, inkább rémálmaid valami furcsa szörnyetegére hasonlít: kecskeszemei és kecskeszarvai, valamint ördögi agyarai vannak. Úgy tűnik, hogy a teremtmény éppen a Káosz Isteneinek szenteli fel a templomot. Ha megtámadod a sámánt, lapozz a 118-ra. Ha úgy döntesz, hogy ez nem a te dolgod, és távozol, lapozz a 255-re.

39.

Rémülten üvöltve hátrahőkölsz. A jelenések egyenesen az arcodnak repülnek, te pedig nagy robajjal hátraesel. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. A kísérteties látomások ugyanolyan gyorsan elenyésznek, mint ahogy megjelentek. Szégyenlősen feltápászkodsz, amikor rájössz, hogy nem tudtak volna valódi kárt tenni benned. Az oltárhoz lépsz. Lapozz a 303-ra.

40.

– Várj – kiáltod, és felugorva megragadod kardforgató kezét, még mielőtt lesújthatna. Kandogor egy pillanatig hidegen néz rád, majd hátralép, mérgesen motyogva a bajsza alatt. Az alak sietve hátrahúzza a csuklyáját – egy Erdei Elf nő az! A bőre, mint a holdfény, nagy szemei, mint az áttetsző smaragd, barna haját fehér virágokból font pánt fogja össze; igazán elbűvölően néz ki. – Kérlek, hallgass meg – mondja dallamos hangon. – A nevem Elindora, és egyike vagyok annak a néhány Elfnek, akik még mindig a Shamdabagerdőben élnek. Iatro istennő – Ő, aki Meggyógyít és Megsegít – hívei vagyunk. Az istennő gyűlöli az Élőholtakat, az élet förtelmes paródiájának tartja őket, és megparancsolta nekünk, hogy segítsünk az embereknek legyőzni Mortist. Álruhában kellett utaznom, mivel Mortis kémei mindenhol jelen vannak, de amikor megláttalak, tudtam, hogy a te küldetésed ugyanaz, mint a miénk, elpusztítani az Élőhalottakat. Mond meg nekem, így van-e?

Türelmesen elmagyarázod, hogy te nem vagy Iatro híve, és hogy zsoldos kalandozóként érkeztél, hogy végezz Mortisszal – a pénzért, nem pedig a népért.

– Hála az egeknek, végre történik valami! De van benned jóság, érzem – mondja. Rezignáltan megvonod a válladat. – Azért jöttem, hogy a segítségedet kérjem – esedezik. – A temetőben található Lotmora úrnő, Mortis egykori hitvesének sírja. Miután Mortis visszatért, gonosz szellemidéző mágiájával őt is visszahozta e világra – Vámpírként. Az úrnő most rettegésben tartja a vidéket. Már létre is hozott egy kisebb Vámpírbandát a helyi lakosságból – illetve ami abból megmaradt. Iatro papnője engem küldött, hogy elpusztítsam, de egyedül nem járhatok sikerrel. Segíts nekem, és én segítek neked a küldetésedben, hogy elpusztítsd Mortist.

– Ne bízz meg ebben a boszorkányban – mondja Kandogor rosszallóan. – Az Elfeknek nincsen lelkük, és bizonyára hallottál már a Sötét Elfekről, akik a Gonosz ügyét szolgálják. Szerintem ez egy kém, akit Mortis küldött, hogy álnok módon végezzen velünk.

Ha segítesz Elindorának, lapozz a 47-re. Vagy úgy is dönthetsz, hogy az elsődleges küldetésed az, hogy végezz Mortisszal, és azt mondod neki, hogy nem tudsz segíteni, lapozz a 70-re.

41.

Belépsz a Szamuráj kardja nevű fogadóba. Bent több volt matróz és városlakó pillant fel rád gyanakvóan. Miután fizetsz egy-két kör italt, beszélgetésbe elegyedsz néhányukkal. – Igen, az éjszaka veszélyes ezeken a részeken – mondja az egyik idős matróz. – Amíg bent vagy, biztonságban, zárt és csukott ajtók és ablakok mögött, életben maradhatsz. – Kéred, hogy folytassa, mire ő egy rémisztő történetet mesél az utcákon ólálkodó borzalmas teremtményekről, eltűnő emberekről, akik ocsmány sétáló tetemekként térnek vissza családjaikhoz és barátaikhoz. Mindez azóta van így, hogy hallottak a Vérdomb Erőd egy-két hónappal korábbi kifosztásáról. – Amúgy meg – dörmög a matróz, – mit csinál egy hozzád hasonló ifjú harcos ezen az elhagyott lepratelepen? – Ha mesélsz a matróznak és a hallgatóság többi tagjának küldetésedről a Stayng-szigeten, lapozz a 121-re. Ha azt mondod, hogy csak átutazóban vagy az innen nyugatra fekvő szigetek irányába, lapozz a 81-re.

42.

Elérve a kaszárnya ajtaját egy hosszú csarnok hűvös homályába lépsz be. Miközben a szemed próbál átállni a kinti vakító délutáni napfényről a félhomályra, a levegő az arcod előtt valami morajló, dörgő hanggal vibrálni kezd, és a következő pillanatban egy hatalmas, szőrös kar csapódik neked; ezzel egy időben megcsap az előtted álló teremtményből feléd áradó förtelmes bűz. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Ez egy Vérlidérc – egy szellemidéző varázslattal teremtett szörnyeteg, se nem élő, se nem halott, de tele harci dühvel.

Vérlidérc	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 12

Ha hét vagy kevesebb forduló alatt legyőzöd, lapozz a 226-ra. Ha nyolc és tíz forduló között sikerül végezned vele, lapozz a 284-re. Ha tíz fordulót követően még mindig küzdötök, lapozz a 178-ra.

43.

Elmeséli, hogy a legenda szerint a Bűbáj egy nagyhatalmú varázslat, amelyet a gyógyítás istennője, a Fehér Királynő – akit az Elfek egy másik néven tisztelnek – papnői használtak. A Bűbáj bármilyen halott dologra, például a csontra vagy az élőhalott húsra hat, azonnal porrá változtatva azt. – A Fehér Királynő követői arra használták az ősi időkben – teszi hozzá –, hogy örök nyugalomra helyezzék Mortis élőhalott követőit. Sajnos a Bűbáj csak ritkán kerül halandóhoz, és túl kevés papnő volt ahhoz, hogy bármilyen valós hatást gyakorolhattak volna Mortis légióira. De mindig is ez volt a helyzet, ahogy azt a hősköltemények újra és újra megmutatják: nem a béke emberei győzedelmeskednek a világ gonoszai felett, hanem a bátor harcosok, akik nem félnek vért ontani és kockára tenni életüket! – Garondot elnézve kétled, hogy valaha is ontott volna vért vagy kockára tette volna az életét. A helyett azonban, hogy erőltetnéd a kérdést, megkérdezed, hogy tudja-e, hol lehet a Bűbáj.

– Nem – feleli. – Az egyetlen személy, aki tudhatja, az Iola úrnő, Braxis anyja. Ő az istennő követője, és lévén találkoztam vele, tanúsíthatom szent voltát. Azonban mivel a Vérdomb Erőd Mortis kezére került, feltételezhető, hogy Iola úrnőt és fiát megölték. Még ha nem is így történt, nincs mód rá, hogy elérd őket – teszi hozzá szomorúan.

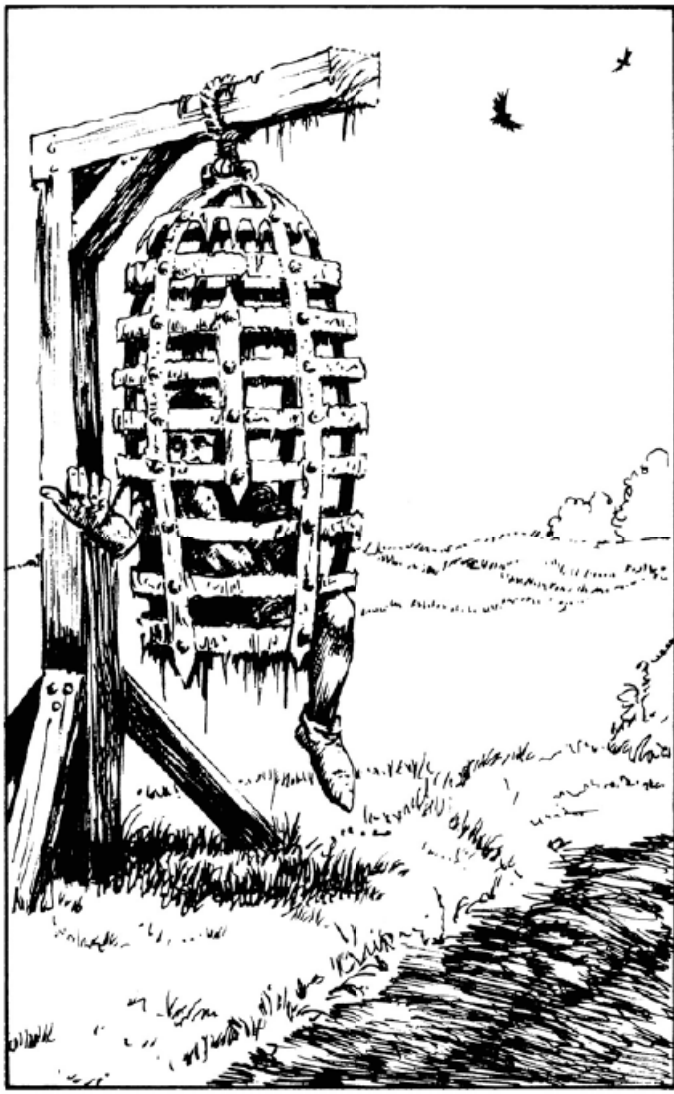
Ha most Qadarnai dárdájáról kérdezed, lapozz a **280**-ra. Ha Lhyss Ujjáról, lapozz a **300**-ra. Vagy döntheted úgy is, hogy itt az ideje magára hagyni Garondot, és elindulni Keladon felé, lapozz a **165**-re.

44.

Alig mersz levegőt venni, de végül elérsz a karzat végébe. Ujjaid rálelnek a kilincsre a félhomályban, majd lassan kinyitod az ajtót. Lapozz a 184-re.

45.

Egy halász közelben heverő tengerészköpenyébe csomagolod a fegyvereidet és felszerelésedet, majd lebotorkálsz a hegyi ösvényen, hogy a lehető legkevésbé feltűnő módon csatlakozz a szerencsétlen falusiak soraihoz. A kalózok durván lökdösnek és ütlegelnek mindenkit. Téged is minden ok nélkül megkorbácsolnak; veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Miközben felvezetnek a *Könyörtelenre*, a két Káoszlovag közönyösen figyel szarvas sisakjuk résein keresztül. Véleményed szerint a balra lévő ajtó a kapitány kabinjába vezethet; jobbra pedig egy létra ereszkedik a fedélzet alá. Levezetnek a raktérbe, alighanem azért, hogy az evezők egyikéhez láncoljanak. Már közel járhattok az alsó szinthez, amikor egy alacsony ajtóhoz érkeztek szemben a folyosón. Ha átveted magad az ajtón, remélve, hogy az őr nem fog észrevenni, lapozz a 174-re. Ha egy jobb lehetőségre vársz, lapozz az 53-ra.



46.

Következő nap a jellegtelen úton gyalogolsz Borgos felé. Egy idő múlva fekete madarakat veszel észre az égen körözni magad előtt. Hamarosan egy kereszteződéshez érsz. Az út mellett egy akasztófa áll, amelyről egy ketrec lóg alá, benne valami szerencsétlennel. A Vérdomb Erőd egyenruháját fedezed fel rajta – az áldozat egy volt katona, aki a várnagyot szolgálta. Ahogy közelebb érsz, a fogoly megmozdul, és feléd emeli piszkos kezét. Látszik rajta, hogy éhezik, a nap megégette, mocskos és koszos, vérfoltos, rongyos ruhákat visel. A fekete madarak a levegőben varjak, károgásuk kétségbeeséssel töltik meg az eget. Az út kettéágazik, dél felé Benari falva irányába és keletre, Borgos felé. Mit teszel?

Megpróbálod leengedni a ketrecet,
hogy kiszabadítsd az embert? Lapozz a 142-re.
Nem törődsz a fogollyal,
és továbbmész Borgos felé? Lapozz a 85-re.
Benari falva felé indulsz? Lapozz a 223-ra.

47.

– Nagyszerű! Holnap át kell kutatnunk a temetőt Lotmora úrnő kriptája után, és meg kell próbálnunk még nappal elpusztítani a Vámpírokat. Ha éjszaka támadunk, túlságosan erősnek bizonyulhatnak. Lent találkozunk virradatkor.

Kandogor szemmel láthatólag nincs meghatva, és azt tanácsolja neked, hogy őrködjetek. Azt mondod neki, hogy most a te sorod van az őrködésben. Mogorván aludni megy.

Másnap reggel, éppen ahogy a láthatár fölé emelkedik a nap, a fogadón kívül találkoztok Elindorával. A rózsaszín fénysugarak ujjakként terülnek szét az égen. „Jó reggelt”-tel köszönt, majd hozzáteszi: – Ha megengeded, a mágiám segítségével megerősítelek, hogy ellenállóbb legyél az Élőhalottakkal szemben.

– Ne egyezz bele ebbe a gonosz boszorkányságba – tiltakozik hangosan Kandogor. – Nyilvánvalóan megpróbál legyengíteni; határozottan nem javaslom, hogy engedj neki, barátom – méregeti gyanakodva az Elfet.

Elindora dölyfösen megvonja a vállát. – Én csak az igazat mondom – válaszolja.

Ha megengeded, hogy Elindora varázsoljon rád, lapozz a 214-re. Ha visszautasítod ajánlatát, lapozz a 244-re.

48.

Berontasz a terembe – és Mortis nagyurat egy díszes trónon ülve, a naplementét várva találod. Évszázadok óta nem viselt stílusban készült, kopott ezüstpáncél van rajta, kezében nehéz tollas buzogányt egyensúlyoz. Ha nálad van a hős Qadarnai dárdája, felé hajíthatod, vagy használhatod közelharcban is. Ha úgy döntesz, hogy elhajítod, dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 208-ra. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a dárda célt téveszt. Ez esetben, illetve amennyiben nincs nálad az Elefántcsontszínű Dárda, vagy ha úgy döntesz, hogy nem dobod el azt, közelharcba kell bocsátkoznod Mortisszal – lapozz a 28-ra.

49.

– A kaszárnyák hemzsegnek az Élőhalottaktól – suttogja félve. – Most már a teljes helyőrség Zombikból áll, és Mortis idegen élőhalottakat is hozott magával egy közelben fekvő, ősi csatamezőről. Különös páncélt viselő és furcsa fegyvereket forgató halott lelkek róják szabadon a kaszárnyákat, és meghatározott időpontokban kiengedik őket, hogy őrjáratra induljanak a várban. Legalább kettőszázötven van belőlük a kaszárnyákban, vagy több is. Odamenni a biztos halállal egyenlő. – Lapozz a 122-re.

50.

Eszedbe jutnak Morlak szavai, miszerint a közönséges fegyverek nem tudták megállítani ezt a teremtményt abban, hogy elpusztítsa faluját. Ha van egy vasbuzogányod, lapozz a 182-re. Ha nincs, akkor nincs megfelelő fegyvered, és azzal meg megküzdened, amid van – lapozz a 115-re.

51.

Ha már minden helyet átkutattál Keladonban, amit akartál, lapozz a 91-re. Ha még nem kutattál át minden helyet, lapozz a 211-re.

52.

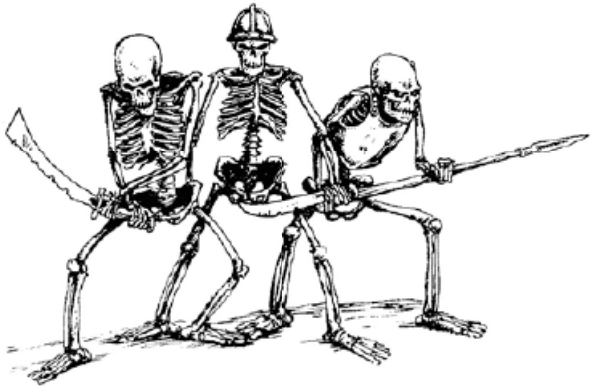
Belar elmosolyodik, és megkönnyebbülten felsóhajt; majd továbbadja a hírt a falusiaknak. A falusiak arcáról eltűnik a félelem és a kétségbeesés, és a szemükben megcsillan a remény szikrája. Mind hangosan éljeneznek téged. Számukra mindig hős leszel – feltéve, hogy visszatérsz. A kovács – egy nagy, testes ember – felajánlja, hogy megélezi a kardodat két adag Élelemért cserébe. – Különleges, kedvezményes ár – állítja. Ha fizetsz, és megélesítteted a kardodat, lapozz a 392-re. Ha nem tartasz rá igényt, lapozz a 192-re.

53.

Úgy döntesz, hogy várszt. Sajnos a foglyok raktere közvetlenül a következő kanyar után van, és a falusiakat éppen most láncolják az evezők melletti alacsony padokhoz – nincs más választásod, azonnal cselekedned kell, mielőtt még megbilincselve találod magad. Ledobod a tengerészköpenyt, és fegyvert rántasz, teljesen meglepve a néhány itt tartózkodó kalózt. Levágod őket, ám az egyikük kereket old, és felszalad a fedélzetre, ahol riadót fúj. Utána rohansz, csakhogy a teljes legénységet készenlétben és feléd közelítve találod. Nem tehetsz mást, megpróbálsz elmenekülni. Átugrasz a korláton a tengerbe, és kiúszol a partra. Miközben szaladsz felfelé a parton, több kalóz is utánad ered, néhányan közülük íjakkal vannak felfegyverkezve. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 90-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az 59-re.

54.

Fájdalmas csapást mérsz mellkasára, és szemei kikerekednek félelmében. Térdre hullva motyogni kezd: – Kegyelmezz, nemes harcos, kegyelmezz! – Ahogy megfenyegeted fegyvereddel, elképedve gyávaságán, összehúzza magát előtted, és azt mondja: – Várj, jól meg tudlak fizetni. Vedd el ezeket az Aranytallérokat! Több mint száz. – Benyúl a zakójába, előhúz egy dobozt, és feléd nyújtja. Ha elfogadod, lapozz a 345-re. Ha visszautasítod, lapozz a 240-re.



55.

Növekvő rémülettel nyugat felé rohansz az erdőn át. Azonban majdnem teljesen sötét van, és hamarosan meg-megbotlasz a fák között, ágak csapódnak az arcodba, és mintha a gyökerek is rosszindulatúan a lábaid után nyúlkálnának. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 75-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 136-ra.

56.

Mortis már vár rád. Miközben feltéped az ajtót, ő már meg is idézett egy halálos varázslatot, amivel végezhet veled. Gomolygó temetőgáz hömpölyög elő, hogy elnyeljen; mélyéből fantomkezek marnak húsodba. Sikoltásra nyitod szádat, de csak annyit érsz el, hogy tüdődet megtölti az ellenfeled mágiája által megidézett rettenetes, mérgező kigőzölgés. Kalandod itt véget ér.

57.

Sikerül úrrá lenni az elméden eluralkodó rettegésen. A Szellemek közelebb jönnek, te pedig meghallod hangjukat a fejedben, amint hozzád beszélnek. Rájössz, hogy mondani próbálnak valamit neked:

„Mint aki magányos úton
Megy előre félve, rettegve
Egyszer ha megfordult, továbbmegy
És többé hátra nem les;
Hisz tudja, rémes, gonosz szellem
Lépdel szorosan nyomában.”

Miután átadták különös üzenetüket, a Szellemek lassan ismét a tenger felé sodródnak. Mit teszel ezután?

Továbbmész?	Lapozz a 89-re.
Visszafordulsz?	Lapozz a 109-re.
Várakozol?	Lapozz a 179-re.

58.

Harcolnod kell.

Káosz-sámán ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

A sámán botja minden fordulóban fekete fénnyel lüktet, amely mintha elszívná erődet. Akár megnyered az adott fordulót, akár elveszted, minden esetben veszítesz további 1 ÉLETERŐ pontot, mivel a sámán mágiája elszívja az életerődet. Gyorsan végezned kell vele, különben meghalsz! Ha legyőzöd, lapozz a 305-re.

59.

Egy nyílvessző fúródik a combodba, és magatehetetlenül zuhansz a homokba. Több kalóz rohan oda hozzád, és keresztüldöfnek, még mielőtt cselekedni tudnál. Kalandod itt véget ér.

60.

Már majdnem sötét van, mire megtaláljátok Lotmora úrnő kriptáját. – Gyorsan – sziszegi Elindora, miközben csomagjából kalapácsot és fakarót vesz elő, – bármelyik pillanatban felébredhetnek. – Komoran leereszkedsz a lépcsőkön a gyengén megvilágított sírboltba.

– Túl késő – rikácsolja egy hang, amelyből olyan gonoszság sugárzik, hogy megfagyasztja a vért az ereidben. Egy alak lép elő egy nagy sírkő mögül, hogy elállja utatokat. Egy halvány bőrű és arisztokratikus vonásokat viselő nő az. A szemei mint két szörnyű véres gömb. Ajkai szétnyílnak, felfedve az egyre fényesebb holdsugárban megcsillanó szemfogait. – Lotmora úrnő! – kiáltja Elindora. – Végünk van! Nem, várj csak! Nézd! Még gyenge, még túl korán

van ahhoz, hogy felkeljen! – Igaza lehet, gondolod magadban. Lotmora valóban kissé mintha bizonytalanul állna a lábán.

– Szerencsétlen bolondok – vicsorogja a Vámpírnő –, azt hittétek, hogy elpusztíthattok engem! – Mániákusan felkacag, és a kezével hívogató mozdulatokat tesz a balja felé. Négy további alak csoszog elő. Vámpírok – három korábban egyértelműen földműves volt, a negyedik egy katona a Vérdomb Erődből. Arcuk vérszomjas álarccá torzult, szemükben az értelem szikrája sem pislákol. Lotmora úrnő meredten bámul rátok, és hirtelen szörnyű vágy kezd elhatalmasodni rajtad, hogy megadd magad. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikerült a próba, lapozz a 150-re. Ha elrontottad a próbát, lapozz a 120-ra

61.

Az út egy darabig dél felé visz, majd keletnek fordulva emelkedni kezd a sziklás dombok között. Hamarosan egy két hegycsúcs között fekvő alacsony hágóban gyalogolsz. Ha szerepel a *Kalandlapodon* a *Kalóz* szó, lapozz a 201-re; ha nem, lapozz a 141-re.

62.

Az Ogrénál találsz 10 Aranytallért és egy zsákot, benne egy adag Élelmiszerrel, de semmi egyebet (írd fel őket a *Kalandlapodra*). Amennyiben még nem tetted meg, most átkutathatod a faházat – lapozz a 71-re –, vagy az istállót – lapozz a 291-re. Ha úgy döntesz, hogy végeztél a házak átkutatásával, és a templomot nézed meg, lapozz a 171-re. Ha a községházba nézel be, lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

63.

Visszasietsz az alkimista pincéjébe, ami továbbra is üres. Mit csinálsz?

Kimászol a csapóajtón keresztül, és távozol Benariból?	Lapozz a 116-ra.
Elindulsz a bal oldali alagúton?	Lapozz a 162-re.
A középsőn indulsz el?	Lapozz a 323-ra.

64.

– Ülj csak le, ülj csak le – mondja a kereskedő, amint odaérsz az asztalához. – Látom, kalandozó vagy – van néhány árucikkem, ami érdekelhet egy hozzád hasonlót. Iszapkikötő felé tartok, mivel… hm… a mostani körülmények Stayng elhagyására kényszerítenek, így rendkívül jutányos áron tudom neked felkínálni a készleteimet. – Amennyiben van elég aranyad, a következő tárgyakat vásárolhatod meg a kereskedőtől:

Egy pöfeteggomba (szétrobban, mikor eldobod)	– 25 Aranytallér
Kettő gyógyital (visszaadja az összes elveszett ÉLETERŐ pontodat)	– darabja 30 Aranytallér
Egy Ügyesség gyűrűje (megnöveli az ÜGYESSÉG pontjaidat 1-gyel)	– 70 Aranytallér
Egy kiváló minőségű páncélruha (1-gyel csökkenti minden sérülésedet)	– 65 Aranytallér

Miután befejezted az üzletelést a kereskedővel, mit teszel? Ha beszélnél a fogadóssal, lapozz a 34-re. Ha a földművesekkel elegyednél szóba, lapozz a 135-re. Ha befejezed a kérdezősködést, lapozz a 273-ra.

65.

Ha nálad van Qadarnai Dárdája, lapozz a 22-re; ha nincs nálad, lapozz a 353-ra.

66.

Higgadt maradsz, agyad lázasan kutat valamiféle terv után, ami megmenthetne. Szerencsétlenségedre a csontvázaknak nem áll szándékukban időt hagyni neked a gondolkodásra. Száraz gallyra hasonlító ujjak szorulnak meg tucatnyi elsütő szerkezeten, és nyílzápor süvít feléd. Kicsavarod tested, miközben a földre vetődsz, de még így is eltalál néhány lövedék (veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot). Miközben az ajtó felé gördülsz, az Élőholtak egyike kardot ránt, és feléd vág – a vad csapás a combodat éri, további 1 ÉLETERŐ pont veszteséget okozva.

Ha még életben vagy, sikerül átvetődnöd az ajtón, behúzva azt magad mögött. Miközben ellenfeleid tülekednek az ajtót kinyitni, te már lefelé szökellsz a csigalépcsőn. Tudva, hogy pillanatokon belül a nyomodban lesznek, mikor eléred a pihenőt, kinyitod a mellvédre vezető ajtót. Adj 3-at a *Riadóértékedhez*, majd lapozz a 302-re.

67.

Körbelopakodsz a csarnok körül, elkerülve a benti kalózfészket. Óvatosan kikukucskálva a sarkon egy csapat kalózt pillantasz meg, amint épp egy öszvérre pakolják fel a faluban szerzett zsákmányt, majd elvezetik az állatot a kis öböl felé, ahol általában a halászhajókat szokták tartani. Ha még nem tetted meg, most átkutathatsz a falu nagyobb épületei közül néhányat – lapozz az 51-re –, vagy megnézheted a falu templomát – lapozz a 171-re. Ha inkább elhagyod a falut, és kimész az öbölhöz, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

68.

A fiatal fiú meglepetten néz fel, mikor kilépsz elé az árnyékok közül. Az arcán egy pillanatra félelem suhan át, de aztán elmosolyodik. – Te nem élőhalott vagy, ugye? – kérdezi reménnyel és félelemmel vegyes hangon.

– Bizony nem – válaszolod. – Ami azt illeti, azért jöttem, hogy elpusztítsam az összes Élőhalottat, mesterükkel, Mortis nagyúrral együtt.

Azon tűnődsz, hogy tudott a fiú életben maradni ezen a rettenetes helyen. Körülnéz, és lopva int neked, hogy kövesd az istállóba. – Itt biztonságban beszélhetünk – mondja. – A vár tele van Mortis szolgáival. Amikor elesett, Mortis az összes foglyot kivégeztette, majd Zombiként visszahozta őket a sírból. Pusztán néhány embert hagyott életben a napi teendők ellátására, mivel a Zombik csak a gyilkoláshoz értenek. Engem megkímélt, hogy gondozzam és etessem ezeket a lovakat, amiket a Káosz-kalózoknak adnak, amikor a jövő hónapban itt fognak kikötni; Mortis megállapodást kötött velük. Engem nem bánt addig, míg szüksége van istállófiúra, de meg vannak számlálva a napjaim. Éjszakára be kell ide zárnom magam. A lovakat és engem is lidérces álmok gyötörnek. Mindent megteszek, amit csak tudok, hogy segítsek neked elpusztítani Mortist és Zombi rabszolgáit. – Ha az udvar túloldalán álló kaszárnyákról kérdezed a fiút, lapozz a 49-re. Ha a Főerődről érdeklődsz, lapozz a 210-re.

69.

Látod a legközelebbi csontváz üres vigyorát. Vékony ujjai komótos tempóban nyúlnak a számszerű kioldó szerkezetéhez, és biztos abban, hogy nincs hová menekülnöd. A gondolataid ide-oda cikáznak, ahogy megpróbálsz valami tervet kieszelni. Ekkor eszedbe jut találkozásod a várnagy anyjával, és elszavalod az Eloldozás Bűbáját, amit tanított neked. Szavaid lélekharangként konganak, és a csontvázak szétporladnak a szemeid előtt. Ahogy ellenfeleid egy kupac finom, szürke porrá omolnak, ősi, rozsdafoltos páncéljuk tompán kondul a padlón. Sietősen átkutatod a szobát, de nem találsz semmi érdekeset. A szoba túloldalán egy szűk csigalépcső vezet a tetőre. Ha arra mész tovább, lapozz a 279-re. Ha inkább visszatérsz a pihenőhöz, és átmész a mellvédre vezető ajtón, lapozz a 302-re.

70.

Szomorú, hogy nem tartasz vele. Kandogor diadalittasan mosolyog, miközben kitessékeli. Visszatérsz aludni.

Néhány órával később a torkodnak szegezett hideg pengére ébredsz. Éppen időben nyitod ki a szemed ahhoz, hogy lásd, amint Kandogor csúfondáros mosollyal az ajkán feletted áll. Ez az utolsó dolog, amit még láthatsz.

71.

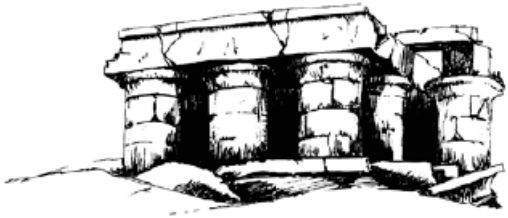
A faház átkutatása nem hoz eredményt. Nem találsz semmit, kivéve egy szerencsétlen halász holttestét. Mortist és kalóz szövetségeseit átkozva elhagyod az épületet. Ha még nem tetted, és most átmész a nagy házhoz, lapozz a 251-re. Ha az istállóba nézel be, lapozz a 291-re. Esetleg, ha még nem jártál ott, átkutathatod a templomot – lapozz a 171-re –, vagy a községházát – lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

72.

Letáborozol éjszakára egy fákkal szegélyezett domboldalon. Kora reggel hangos, bömbölő hang ébreszt. Felpattansz, és látod, hogy túl közel verted fel táborod egy barlanghoz és annak lakóihoz: egy szürkemedvéhez és bocsaihoz. Az ezt követő rövid harcot követően sikerül elmenekülnöd, de egy mérges mancscsapás még előtte felszakítja a combodat (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Sietősen továbbállsz. Lapozz a 132-re.

73.

Az Elfek gyanakodva végigmérnek, amikor üdvözlöd őket. Ha nálad van a Tündérek Gyűrűje, lapozz a 153-ra; ha nincs nálad, lapozz a 243-ra.



74.

Lépésről lépésre haladsz előre a bal oldali oszlopos folyosó mentén. Éppen a harmadik oszlop mellett haladsz el, amikor egy vérfagyasztó sikoly hasít a füledbe. Az előtted lévő sötétségből kísértetek indulnak meg feléd, mint a pokol lidérces látomásai. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT, levonva 1-et a végeredményből. Ha sikerült a próba, lapozz a 8-ra; ha nem sikerült, lapozz a 39-re.

75.

Levegő után kapkodva kényszeríted magad, hogy továbbrohanj. A csodával határos módon az üldözés hangjai kezdenek elhalkulni – és ekkor hirtelen kibukkansz az erdőből, és egy csillagfényes réten találod magad. Dühös morgást hallasz az erdő széléről, de bármi is volt az, ami üldözött, úgy tűnik, hogy nem akarja elhagyni a fák rejtekét. Megkönnyebbülten sóhajtasz, majd szemügyre veszed magadat. Miközben hanyatt-homlok menekültél az erdőn át, csúnyán összevagdaltad magad (veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, új táborhelyet készítesz kissé messzebb az erdőtől. Ezúttal zavartalanul alszol, és reggel ébredés után nem messze megpillantod a sziklacsúcsot, amint ujjként mutat az égre. Lapozz a 216-ra.

76.

Túl sok zajt csaptál, miközben bejutottál, így Mortis tisztában van tartózkodási helyeddel. Kiküldött egy erősebb őrjáratot, hogy felkutassanak és végezzenek veled. Két Lidérc jelenik meg mögötted; meg kell küzdened velük, mielőtt bármi is tehetnél. Ezek az élőholtak fegyver és páncél nélkül harcolnak, de karmos kezük borotvaéles, és nagyon szeretik az emberhús ízét. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Lidérc	8	10
Második Lidérc	9	9

Ha győzöl, adj 3-at a *Riadóértékedhez*, majd lapozz a 315-re.

77.

Az udvari bolond kiáltva ébred, és üveges szemekkel néz rád. – Nos, te korcs – mondod, a három ajtóra pillantva – melyik ajtó vezet hitvány mesteredhez?

Egy pillanatig nem szól semmit, majd lila foltos szája mániákus vigyorba húzódik, miközben megemeli bohócpálcáját. Úgy hiszed, hogy hasbeszéléshez fog folyamodni, és a koponyán keresztül válaszol majd neked, azonban ő nem ilyen kifinomult: nagyot kacagva az arcodba üt, majd elszalad, magadra hagyva téged, a fájdalom könnyeitől elvakítva.

Döntened kell. Melyik ajtón mész tovább?

A kígyó szimbólumot viselőn?	Lapozz a 172-re.
A kard szimbólumot viselőn?	Lapozz a 376-ra.
A fa szimbólumot viselőn?	Lapozz a 100-ra.

78.

Nekiállsz összeszedni a Fehér Királynő szent tárgyait, amelyek az oltárhoz tartoznak. A bot továbbra is megcsapolja energiáidat: veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, megkönnyebbülésedre a bot egy-két pillanat múlva abbahagyja a lüktetést, így már nyugodtan rendbe hozhatod a templomot. Amikor távozol, megkapod az Istennő áldását; adj 1-et BÁTORSÁG pontjaidhoz.

Amennyiben még nem tetted meg, most átkutathatod a falu nagyobb házait – lapozz az 51-re –, esetleg megnézheted a községházát – lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

79.

A falu kovácsa felajánlja szolgálatait. Kissé megviseltnek néz ki, de ő tűnik a legnagyobbnak és legelszántabbnak a falusiak közül. Együtt a fegyverraktárhoz rohantok, és a kapitány kulcsaival kinyitod az ajtaját. Magatokhoz véve annyi fegyvert, amennyit csak bírtok, visszamentek, és felfegyverzitek a falusiakat. Felvezetve őket a fedélzetre rajtaüttök a kalózokon. A falusiak a bosszúvágy szülte vadsággal küzdenek, és hamarosan minden kalóz vagy halott lesz, vagy fogságba esik.

A falusiak hősként kezelnek, és a kovács megígéri, hogy „igazságot" szolgáltatnak a megmaradt kalózoknak. Ha találkoztál egy Paz nevű fiúval, és a házuk pincéjében hagytad, lapozz a 348-ra. Ha nem találkoztál vele, lapozz a 398-ra.

80.

Könnyedén felemeled a csapóajtót. Alatta egy létra vezet le a sötétségbe. Ahogy lefelé mászol, egy hang szólít meg a lenti árnyékokból. – Ki vagy, és mit akarsz? – kérdezi valaki. Ha elárulod neki neved, és biztosítod róla, hogy békével jöttél, lapozz a 25-re. Ha válasz nélkül mész tovább lefelé a létrán, lapozz a 16-ra.

81.

Közönyösen bólintanak. Nincs itt semmi egyéb érdekes számodra, ideje folytatnod küldetésedet. Úgy döntesz, hogy elhagyod Iszapkikötőt. Lapozz a 21-re.

82.

A félelemtől eszedet vesztve futsz az életedért. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 357-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 393-ra.

83.

Továbbmész felfelé a lépcsőn, mígnem egy ajtóhoz érsz. Úgy kalkulálsz, hogy nem sokkal a torony kétharmada felett járhatsz, szóval bármi is van a túloldalon, az még nem lehet a tető. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a 245-re. Ha visszafordulsz, és kimész a mellvédre, lapozz a 302-re. Ha inkább visszamész egészen a belső erőd bejáratáig, lapozz a 313-ra.

84.

Ellenfeleid megtorpannak, miközben fejük szörnyen ide-oda rángatózik. Őrjöngve csattogtatják álkapcsaikat, ahogy rájönnek, miféle sorssal sújtottad őket, de nincs hangjuk, amivel szemrehányást tehetnének neked – vagy amivel riadót fújhatnának, gondolod megkönnyebbülten. Ahogy sárga csontjaik megfeketednek, repedések jelennek meg rajtuk, és finom, szürke por folyik ki tátott szájukból és üres szemgödreikből. A pusztulás szaga söpör végig a szobán, majd a hamu, amivé szétbomlanak, csendesen a földre hull.

Itt az idő, hogy folytasd az utadat. Ha felmész a lépcsőn, lapozz a **163**-ra. Ha előbb megnézed a zárt ajtót, lapozz a **343**-ra.

85.

Késő délutánra jár, mire eléred Borgos szélét. Természetellenes csend honol a városban, még füst sem száll fel a házak kéményeiből. Egy lelket sem látsz sehol. Egy út vezet le a közeli partra. Előtted Borgos szilánkokra tört kapui hevernek. Az út tovább kanyarog kelet felé, követve a Scort folyót a dombok közé, majd onnan a Vérdomb Erőd felé. Mit teszel?

Bemész Borgosba?	Lapozz a **30**-ra.
A part felé vezető utat választod?	Lapozz a **193**-ra.
Tábort versz idekint, majd másnap reggel továbbindulsz a Vérdomb Erőd irányába?	Lapozz a **329**-re.

86.

Lent egy pincére bukkansz, a fiú bizonyára itt bújt meg, de más érdekest nem találsz. Most átmehetsz a faházhoz – lapozz a 71-re –, vagy az istállóhoz – lapozz a 291-re –, amennyiben ezeket még nem kutattad át. Ha a templomot néznéd meg, lapozz a 171-re. Ha a községházához mész, lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

87.

– Semmid sincs, amire elcserélném. Így egyszerű a választás: 35 Aranytallér, vagy nincs üzlet – mondja gorombán. Mit csinálsz?

Kifizeted neki a varázsitalt (ha van annyi aranyad)?	Lapozz a 225-re.
Megtámadod, és megpróbálod elvenni tőle az italt?	Lapozz a 200-ra.
Visszautasítod az ajánlatát, és elhagyod Benarit?	Lapozz a 116-ra.

88.

Mortis dühösen felkiált, ahogy felismeri a fegyvert, amely oly sok évszázadon át tehetetlenségre kárhoztatta. Majd kiáltása kétségbeesett nyögéssé változik, ahogy az elefántcsontszínű dárda fúródik át a mellvértjén, felnyársalva őt, éppen amikor alábukik a nap. Köpenye alól ocsmány párafelhő áramlik elő, amitől fuldokolni kezdesz. Arcodat eltakarva elfordulsz, így nem látod, hogy milyen sorsot mértél a Halálúrra. Csupán egyetlen pillantást tudsz arcára vetni végső, valós halála pillanatában: olyan rettegés és magányosság

tükröződik rajta, hogy azt a képet a sírig magaddal fogod vinni. Amikor visszafordulsz, csak egy szürke ködfoszlány és a rothadás mindent átható bűze mutatja, hogy hol esett el ellenfeled. Még a dárda is felszívódott.

Visszatérsz a várba, ahol az előrehaladott oszlás állapotában lévő testeket találsz szerteszét heverni: Mortis légiói elpusztultak zsarnoki urukkal együtt. Amikor kiszabadítod a várnagyot az erőd alatti börtönből, rád néz, és azonnal tudja, hogy szembeszálltál a szörnyűséges gonosszal, és le is győzted azt, mivel a hajad teljesen megőszült. Lapozz a 400-ra.

89.

Alig teszel meg néhány lépést, amikor valami éles és kínzó dolog a hátadnak csapódik. Veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, megpördülsz, hogy szembenéz támadóddal – és majdnem megáll a szíved. Egy kimondhatatlanul förtelmes, csupa pikkely és karom dolog áll előtted. Alig van idődd azonban kivenni az alakját, mert az arca olyan rettenetes, hogy majdnem beleőrülsz. Sikoltva sarkon fordulsz, és menekülsz.

Egy kis idő elteltével visszanyered önuralmadat, de mostantól folyton a hátad mögé pillantgatsz, sosem tudva, nincs-e valaki még mindig a nyomodban. Véglegesen veszítesz 2 BÁTORSÁG pontot. Ismét Borgos kapuinál találod magad. Mihez kezdesz most?

Belépsz Borgosba?	Lapozz a 30-ra.
Tábort versz éjszakára, majd másnap reggel elindulsz a Vérdomb Erőd felé?	Lapozz a 329-re.

90.

A nyílzápor közepette sikerül megmenekülnöd, de az egyik nyílvessző így is végighorzsolja a lábadat. Veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled, el kell menekülnöd Keladonból, és tehetetlenül nézed, amint a *Könyörtelen* kifut a tengerre az ártatlan falusiakból álló rakományával. Elátkozva a kalóz-söpredéket csüggedten indulsz útnak. Lapozz a **186**-ra.

91.

Ahogy keresztülmész a falun, valami színes foltot veszel észre a horizonton. Kitekintesz a tengerre. Egy nagy, karcsú és lassú, több evezősoros gálya halad el a földnyelv mellett, amelyen Keladon fekszik, fekete vitorláit bíborvörös koponya díszíti. Felismered: a Káosz-flotta egy hajója az. Még a nevét is ki tudod venni. Nagy, vörös betűkkel van az oldalára festve: *Könyörtelen*. A hajóorron egy hatalmas acél vágósarkantyú van, amely handzsárt formáz. Úgy döntesz, hogy lemész a kis öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük. Lapozz a **391**-re.

92.

A Faltörő végre valahára a földre zuhan. Egy rövid pihenő után levágod a fejét trófeának, illetve hogy bizonyíthasd a falusiaknak, teljesítetted a feladatot. Végtelenül boldogok, hogy újra látnak, és az elképedés és öröm megnyilvánulásai meglehetősen komikusak. Nyilvánvaló, hogy a többség nem számított a visszatértedre. Belar ünnepélyesen köszönetet mond, és átadja a beígért 50 Aranytallért (írd fel az összeget a *Kalandlapodra*). Bejelenti, hogy másnap lakomát és ünnepséget rendeznek, és meghív téged, hogy vegyél részt mint díszvendég. Neked azonban teljesítened kell küldetésedet. Udvariasan visszautasítod az ajánlatot, és megkéred, hogy kerítsen neked egy kísérőt, aki elvezet Mortis sírjához. Erre a falusiak elfordítják tekintetüket, a cipőjüket bámulják, néhányan szórakozottan fütyörésznek.

Szerencsédre Belar lehordja őket, hálátlan és gyáva alaknak nevezve az egybegyűlteket, míg végül előlép egy vékony, de izmos ember. – Legyen. Majd én elvezetlek a sírbolthoz – mondja. Belar elmondja, hogy az embert Khirónak hívják, és ő a legjobb vadászuk. Neked azonban egy kissé gyanús alaknak tűnik – mégis, vele kell beérned. A törzsfőnök asztalánál elköltött gyors étkezést követően (visszakapsz 2 ÉLETERŐ pontot) Khiro elindul veled a dombok közé. Lapozz a 352-re.

93.

Aktiválod a gyűrűt, mire elmédben azonnal megjelenik Chaideshu ősz hajjal keretezett arca. Elmeséled neki a legutóbbi fejleményeket. *Jó munkát végeztél* – mondja –, *és örülök, hogy jelentettél, mivel fontos híreim vannak a számodra. Kémhálózatunkon keresztül megtudtuk, hogy nemrég egy kalózhajó hagyta el a Vérdomb Erődöt, fedélzetén fontos iratokkal. Úgy tűnik, hogy jelentést visz a Káosz-flotta számára, de előtte még végigpusztítja Stayng partjait. Úgy hisszük, hogy Keladont fogja megtámadni. Ha van időd, menj oda és nézd, meg, hogy miben tudsz segíteni a falusiaknak. Talán még némi hasznos információt is összeszedhetsz, ami segíthet a küldetésedben. Köszönöm, és jó szerencsét!* Mentális kapcsolatod a tábornokkal megszakad. Húzd le a gyűrű egy töltetét a *Kalandlapodról*. Merre mész tovább?

Északra indulsz, Borgos felé? Lapozz a 46-ra.
Délkelet felé indulsz
a Shamdabag-erdő irányába,
majd onnan tovább Keladonba? Lapozz a 325-re.

94.

Leszáll az éj. Letáborozol az út mentén, felkészülve bármiféle bajra. Azonban az éjszaka eseménytelenül telik, és jól kipihened magad (visszanyersz 3 ÉLETERŐ pontot). Másnap magad mögött hagyod a dombokat, és a térképeden jelölt fogadó felé veszed az irányt.

Késő délután van, mikor egy hármas útkereszteződéshez érsz. A kereszteződésnél egy fogadó áll. Ahogy közelebb érsz hozzá, látod, hogy a neve Lent a Halottak között – minden bizonnyal fanyar viccnek szánták a régmúlt időkben, mivel a fogadó a temetőre néz. A mostani időkben a név egyben szörnyű irónia is, állandó emlékeztető a szörnyű eseményekre, amelyek Stayng népét sújtják. Ahogy közeledsz a fogadóhoz, egy táblát veszel észre a temetőn kívül: „STAYNG TEMETŐ" – de a „Stayng" szót áthúzták, és helyette a „Vámpír" szót írták rá alig olvasható kaparással. Falfirkákat mázoltak valami rozsdaszínű anyaggal a temető gránit díszbejáratára. Egy másik szarkalábas firkában a „Véragyar uralkodik" feliratot sikerül kiböngészned. Leszámítva egy madár magasból jövő magányos károgását és a ténykedés halk hangjait a fogadóból, csend uralkodik mindenhol. A fogadó mögött elhanyagolt kukoricaföldek terülnek el, és erősen tűz a nap…

Ismét megvizsgálva a térképedet, a következő irányokba mehetsz tovább:

Ha először bemész a fogadóba, lapozz az 5-re. Ha dél felé indulsz az úton a Shamdabag-erdő irányába, majd onnan tovább Keladon faluba, lapozz a 325-re. Ha nyugati irányba mész, Borgos felé, lapozz a 46-ra.

95.

Néhány száraz levéllel sikerül rendesen felpiszkálnod a lángokat. Leszúrsz néhány lángoló ágat magad köré, és a tűzzel a hátad mögött előhúzod kardodat, felkészülten várva, bármi is jöjjön feléd az éjszakából. Az üvöltés abbamarad. Magad előtt a sötétségben több, vöröses fénnyel világító pontot veszel ki: leendő támadóidat. Vicsorogva előbukkannak az árnyak közül, majd megtorpannak, elbizonytalanodva a lángok miatt. Hárman vannak, és első ránézésre túlméretezett erdei farkasoknak tűnnek, azonban hosszú, ostorszerű farkuk van, amelyen veszedelmes kinézetű szarupengék sorakoznak, szemükben pedig ravaszság csillog. Ezek Ostorfarkasok, és meg kell küzdened velük. A tűz mellett felvett pozíciód miatt egyesével férnek csak hozzád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ostorfarkas	7	8
Második Ostorfarkas	8	7
Harmadik Ostorfarkas	8	9

Ha egy Ostorfarkasnak 11-et vagy 12-t dobsz, akkor függetlenül attól, hogy Támadóértéked nagyobb-e, mint az övé, megcsap a farkával és 1 ÉLETERŐ pont sérülést szenvedsz el. Ha győzöl, lapozz a **196**-ra.

96.

Miközben feltartod a gyűrűt, a tábornokra koncentrálsz. Lelki szemeid előtt azonnal megjelenik az őszes hajjal keretezett arca. *Jelentést kívánsz tenni?* – kérdezi, hangja az agyadat csiklandozza. Elmeséled neki a legutóbbi eseményeket, és megkérdezed, hogy mit tud az Ujjról. *Sosem hallottam róla* – dörmögi. *Most folytasd tovább a küldetésed, és ne pazarold többször az időmet. És ami még fontosabb, ne pazarold a gyűrű tölteteit!* Arca minden átmenet nélkül eltűnik az elmédből. Ne felejts el lehúzni egyet a gyűrű tölteteiből a *Kalandlapodon*! Nincs semmi más, amit tehetnél, így elhagyod a templomot. Lapozz a 382-re.

97.

A szerencsétlen kovácsot kivonszolják a teremből. – És most jöjjön a következő harc, cimborák – bömböli a főnök, – amelyre mind azóta vártok már, hogy kihajóztunk: Baracas Grom, az Ogre ellen! – Egy Baracasnál is nagyobb és rendkívüli ocsmány arcú, otromba teremtmény, fatörzs vastagágú karokkal, döng elő nehéz léptekkel a terem végén lévő ajtóból. Bár az Ogre nagyobb és súlyosabb, mint ellenfele, kövérebb és kevésbé tűnik egészségesnek. Körülötted a kalózok fogadásokat kötnek a küzdelemre. Ha te is szeretnél fogadni, lapozz a 137-re; ha nem, lapozz a 277-re.

98.

A lovagok megtorpannak, amikor meghallják a varázsszavakat. Kardjaikat elejtve csontvázkezeiket a fejükhöz szorítják, ahogy füstfoszlányok kígyóznak fel száraz, papírvékony bőrükből, miközben fejük szörnyű módon ide-oda rángatózik. Ahogy sárga csontjaik megfeketednek, repedések jelennek meg rajtuk, és finom, szürke por folyik ki tátott szájukból és üres szemgödreikből. A pusztulás szaga söpör végig a karzaton, majd a hamu, amivé a lovagok szétbomlanak, csendesen a földre hull. Lapozz a 385-re.

99.

Ez a gonosz kalóz bizonyára rengeteg ártatlannal végzett már, anélkül, hogy a kegyelem vagy az irgalom szikráját is tanúsította volna. Megérdemli a halált, gondolod magadban. Egyetlen csapás biztonságosabb hellyé teszi a világot. Lapozz a 194-re.

100.

Az ajtó anélkül nyílik ki, hogy bármiféle csapdát aktiválna. Úgy tűnik, jól választottál. Ha ez az első ajtó, amit kinyitottál, nyersz 1 SZERENCSE pontot.

Az ajtón túli folyosó pókhálós homályba vész. Megacélozva idegeidet elindulsz előre. Lapozz a 330-ra.

101.

A gyűrűre összpontosítasz, az elmédbe idézve a tábornok képmását. Húzz le a gyűrű három töltetéből egyet a *Kalandlapodon*. Az öreg veterán ősz ábrázatának villódzó hasonmása jelenik meg az elmédben, és egy hang szólal meg a fejedben: *Á, egy jelentés. Hol vagy, és mit sikerült kiderítened, ifjú harcos?* kérdezi.

Elmondod neki, hogy biztonságban megérkeztél, és most Iszapkikötőn kívül vagy, készen a küldetésre.

Micsoda? – ordítja Chaideshu. *Elpazaroltál egy töltetet a gyűrűből csak azért, hogy elmond, hogy megérkeztél? Te félkegyelmű! Nos, mivel amúgy is itt vagy, hogy úgy mondjam, északra kell menned, és meg kell próbálnod megtalálni Mortis sírját. Ott rátalálhatsz az ősi fegyverre is, amely végzett vele. Most indulj, és ne pazarold az időmet haszontalan jelentésekkel!* A kapcsolat ezt követően megszakad.

Ha most északra indulsz, Menela irányába, lapozz a **181**-re. Ha délre mennél, keresztül a dombokon, lapozz a **61**-re.

102.

Az élelmed egy részét a farkasok közé hajítod. Azonnal megállnak, és elkezdik szétmarcangolni az élelmiszert, egymásba is belekapva sietségükben, hogy teletömjék magukat. A Kentaur lihegve megáll. Lapozz a **27**-re.

103.

Körülbelül félúton járhatsz, amikor megnyílik a padló a lábad alatt. Veremcsapda! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **238**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **207**-re.

104.

Csontváz ellenfeleid anélkül küzdöttek, hogy az élő harcosok által oly kedvelt heves káromkodásokat és csatakiáltásokat hallattak volna. Mindazonáltal minden alkalommal, amikor kardjaitok összecsaptak, éles csendülés visszhangzott végig a torony árnyékba burkolózó felső szintjein. Adj 5-öt a *Riadóértékedhez*. Ha most felmész a lépcsőn, lapozz a **163**-ra. Ha inkább lemész a lelakatolt ajtóhoz, amit korábban találtál, lapozz a **343**-ra.

105.

A kereskedőnél két dolog van, ami érdekelhet: egy három adag Élelmiszert tartalmazó csomag, amelyet 15 Aranytallérért odaad, valamint egy Ügyesség Itala (amely ÜGYESSÉG értékedet véglegesen megnöveli 1 ponttal), ami 50 Aranytallérba kerül. Megveheted az egyiket vagy akár mindkettőt is, ha van elég aranyad.

Ezt követően a kereskedő egy emberre mutat, aki a tisztás közepére sétált, és most a tűz mellett álldogál. – Á, Garond énekelni fog nekünk. – A férfi kezében egy lantot tart, és egyértelműen dalnoknak tűnik. Ha meghallgatod az énekét, lapozz a **127**-re. Ha úgy döntesz, hogy már így is túl sok időt pazaroltál, és inkább elhagyod a tisztást, és továbbmész Keladon felé, lapozz a **165**-re.

106.

Az ajtó egy pillanattal azelőtt csapódik be mögötted, hogy az élőhalott számszeríjászok rád lőnének. Hallod, ahogy a nyílzápor a fába ütközik, és több halálos fémhegy bukkan elő az ajtóból – miután keresztülmentek a háromujjnyi tölgyajtón!

Lerohansz a lépcsőn, mielőtt még ellenfeleid ki tudnák nyitni az ajtót. Tudva, hogy pillanatokon belül a nyomodban lesznek, mikor eléred a pihenőt, kinyitod a mellvédre vezető ajtót. Adj 3-at a *Riadóértékedhez*, majd lapozz a 302-re.

107.

Szomorúan mosolyog rád a nő. – Azt hittem, hogy bátor harcos vagy. Mindazonáltal imádkozni fogok, hogy sikerrel járj küldetésedben. – Megfordul, és távozik.

Eljön a másnap reggel, így felkelsz, és lemész a földszintre. A tegnapi társaság fogad; csomagolnak és készülődnek az aznapi utazásra. A fogadós elmondja, hogy a feketébe öltözött alak hajnalban távozott. Észreveszed, hogy az egyik földműves hiányzik; két társa csüggedtnek és rémültnek tűnik. Úgy döntesz, hogy folytatod az utadat.

Ha északkelet felé mész, Borgos irányába, lapozz a 46-ra. Ha délre tartasz, a Shamdabag-erdő irányába, lapozz a 325-re.

108.

Elindora mélyen a szemedbe bámul, és érzed, ahogy valami hipnotikus transz vesz erőt rajtad. Pár pillanattal később lerázod magadról, de nem emlékszel rá, hogy mi történt. Ennek ellenére most jóval eltökéltebbnek és élénkebbnek érzed magad. Adj 1-et véglegesen a BÁTORSÁGODHOZ.

A temető nagyjából négy főbb részre oszlik, amelyeket átkutathattok. Melyik részt kutatnátok át?

Az északnyugatit?	Lapozz a 269-re.
A délnyugatit?	Lapozz a 249-re.
Az északkeletit?	Lapozz a 149-re.
A délkeletit?	Lapozz a 209-re.

109.

Megfordulsz – és majdnem megáll a szíved. Egy kimondhatatlanul förtelmes, csupa pikkely és karom dolog áll előtted. Alig van időd azonban kivenni az alakját, mert az arca olyan rettenetes, hogy majdnem beleőrülsz. Sikoltva sarkon fordulsz, és menekülsz. Egy kis idő elteltével visszanyered önuralmadat, de mostantól folyton a hátad mögé pillantgatsz, sosem tudva, nincs-e valaki még mindig a nyomodban. Véglegesen veszítesz 2 BÁTORSÁG pontot. Ismét Borgos kapuinál találod magad. Mihez kezdesz most?

Belépsz Borgosba?	Lapozz a 30-ra.
Tábort versz éjszakára, majd másnap reggel elindulsz a Vérdomb Erőd felé?	Lapozz a 329-re.

110.

Csak egy esélyed van. Meglendíted a dárdát, és teljes erőből elhajítod. Dobj két kockával – ugyanannyit, vagy kevesebbet kell dobnod, mint az ÜGYESSÉG pontod, hogy eltaláld Kandogort. Ha sikerül a próba, lapozz a 304-re. Ha nem találsz, lapozz a 155-re.

111.

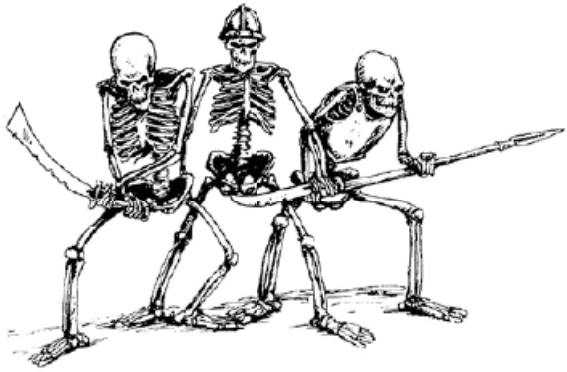
Épp amikor eléred az ajtót, rád zuhan egy lángoló gerenda (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, ahogy kiugrasz az istállóból, szerencsétlenségedre éppen belefutsz a két kalózba. Egy pillanatig meglepetten hátralépnek, majd gonoszul rád vicsorognak. Lapozz a 6-ra.

112.

Megmászod a hegyeket, melyek meredeken emelkednek az égbe – egy rakás sziklás kőszirt és csalóka szurdok. Hamarosan menthetetlenül eltévedsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 132-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 72-re.

113.

Átkutatjátok a temető északnyugati részét, ismét eredménytelenül. Az idő lassan csordogál, mígnem késő délután lesz. Elindora láthatóan izgatottá válik. – Még ma meg kell találnunk őket, estére már tudni fognak rólunk, és meg fognak keresni minket. Nem engedhetünk meg még egy nap késedelmet! – Ha most az északkeleti részt kutatjátok át, lapozz a 60-ra; ha a délkeletit, lapozz a 170-re.



114.

Valamennyi fogoly láncát kinyitod, és a fedélzetre vezeted őket. Fegyverek nélkül azonban a felfegyverzett és tapasztalt kalózok könnyedén legyőzik a falusiakat. A kialakuló küzdelemben úgy döntesz, hogy nincs más választásod, sorsukra kell hagynod a falusiakat. Megpróbálsz elmenekülni – átugrasz a korláton a tengerbe, és kiúszol a partra. Miközben szaladsz felfelé a parton, több kalóz is utánad ered, néhányan közülük íjakkal vannak felfegyverkezve. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 90-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az 59-re.

115.

Meg kell küzdened a Koponyaszörnnyel.

Koponyaszörny ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

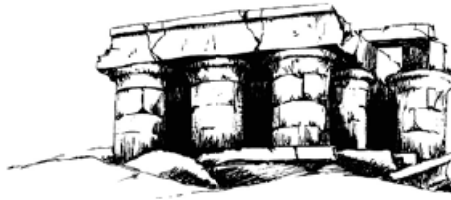
A Koponyaszörny csontos, külső páncélja olyan kemény, hogy csak 1 ÉLETERŐ pont veszteséget okozol neki, amikor eltalálod, és nem használhatsz SZERENCSE pontot, hogy megnöveld a sebzést. Még ha a Qadarnai dárdát forgatod is, az sem fog dupla sérülést okozni a Koponyaszörnynek. Ha győzöl, lapozz a 267-re.

116.

Ha Benariból északkeletre mész Borgos felé, lapozz a 85-re. Ha a vadonon át keletre, a térképeden szereplő ősi csatamező felé indulsz, lapozz a 370-re.

117.

Leküzdve növekvő pánikodat sikerül ellenállni a késztetésnek, hogy elszaladj. Nem nehéz kiszabadulnod a Zombi szorításából, hiszen ki volt téve a szélnek, esőnek és – ami még fontosabb – a napfénynek. Mostanra már nagyon gyenge, és könnyedén végzel vele. A ketrec alján csupán egy nehéz vasbuzogányt találsz (ha magaddal viszed, írd fel a *Kalandlapodra*). Ha Borgos felé mész tovább, lapozz a 85-re. Ha először Benari falvát látogatod meg, lapoz a 223-ra.



118.

Csatakiáltást hallatva megrohamozod a sámánt. Rémülten megpördül, de csak annyi ideje van, hogy benyúljon az erszényébe, előhúzzon egy kis golyót, és feléd hajítsa. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi, vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 215-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 158-ra.

119.

Észrevétlenül átkelve a tatfedélzeten egy kabinajtót találsz, amely felett egy táblán a „Jarmesh kapitány – csak jó okkal zavarj" felirat olvasható. Hallod, ahogy valaki motyog a túloldalon, de másik hangot nem érzékelsz. Úgy tűnik, mintha a kapitány magában beszélne. Ha berontasz, és megpróbálod meglepni, lapozz a 14-re. Ha bekopogsz az ajtón, és azt mondod: „Kapitány, üzenetet hoztam a két Káoszlovagtól", lapozz a 187-re.

120.

Különös bűbáj hatása alá kerülsz, egyfajta szellemi homály vesz erőt rajtad. Lotmora még nem elég erős ahhoz, hogy leigázza akaratodat, de lomhának és határozatlannak érzed magad. Vonj le 2-t az ÜGYESSÉG pontjaidból (azonban ezeket visszakapod, ha túléled a csatát). Odakint a nap lemenőben van, de gyenge sugarai még simogatják a temetőt, és még nem szállt le teljesen az éj. Lotmora úrnő hatalma még nem érte el csúcsát – de gyorsnak kell lenned, mert minden perccel növekszik ereje. Lotmora állati dühvel rikolt fel. Szolgáival együtt támadásba lendül, fogát vicsorgatva és kinyújtott karokkal, amelyek karmokban végződnek, készen rá, hogy szétszaggassanak. Elindora két Vámpírral küzd meg, Lotmora úrnővel és a másik kettővel neked kell végezned. Mindhárman egyszerre támadnak rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vámpír	5	5
Második Vámpír	5	5
Lotmora úrnő	9	11

Ne feledd, ha nálad van Qadarnai dárdája, az dupla sérülést okoz nekik. Minden alkalommal, amikor Lotmora eltalál téged, dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, megharap, és veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot (azonban elveszett ÜGYESSÉG pontjaidat visszakapod, ha te nyersz). Kilenc forduló van, hogy végezz velük. Ha kilenc forduló múlva még életben van bármelyikük, lapozz a 363-ra. Ha sikerül legyőznöd mindegyiküket, lapozz a 386-ra.

121.

Halkan suttogva elmondod a matróznak, hogy meg akarod ölni Mortist, és fel akarod szabadítani a szigetet az azt rettegésben tartó élőholtaktól, megfosztva ezáltal a Káosz-kalózokat a szövetségesüktől, akire a Delfi-szigetek elpusztításához van szükségük. A hír hallatán a fickó majd kiugrik a bőréből az örömtől, és azonnal beszámol a jelenlévőknek küldetésedről. Hamarosan mindenki italokat fizet neked, és jó szerencsét kívánnak. Egy kellemes estét töltesz el sört kortyolgatva, lenyűgözve a helyieket. Észreveszed, hogy egy gyanús kinézetű alak titokban távozik, de hamar meg is feledkezel róla, miután egy újabb kör ital érkezik. Írd fel *Kalandlapodra* a *Kalóz* szót.

Másnap úgy döntesz, hogy folytatod küldetésed, és elhagyod Iszapkikötőt. Lapozz a 21-re.

122.

A kaszárnyák irányából egy hang visszhangzik végig az üres várudvaron. A fiú ijedten összerezzen. – Veszélyes itt beszélgetni, még nappal is. Ha megtalálnak, a halál fiai vagyunk, még ha csak átmenetileg is – sziszegi. Megfordul, és rémülten visszamenekül az istállók biztonságába. Neked nincs lehetőséged elmenekülni. Tovább kell menned, hogy teljesítsd küldetésed, akár életed árán is. Ha megvizsgálod a kaszárnyákat, lapozz a 42-re. Ha az erőd főkapujához indulsz, lapozz a 379-re.

123.

Mostantól birtokodban van az Eloldozás Bűbája. Mint ahogy Iola is mondta neked, csak egyetlen egyszer használhatod, szóval válaszd meg bölcsen a pillanatot. Amikor úgy döntesz, hogy felidézed a Bűbájt, jegyezd fel annak a fejezetnek a számát, ahol éppen jársz, majd lapozz a 253-ra. Most pedig lapozz a 31-re.

124.

Végigsétálsz a mellvéden, élvezve a meleg, késő délutáni szellő nyújtotta pillanatnyi kikapcsolódást a rémálom és a halál körüli gondolatok alól. Körülbelül félúton egy megrongálódott ostromtoronyhoz érsz, amelyet otthagytak a falnak dőlve. Nyilvánvalóan Mortis katonái használták az erőd végső ostromakor, és a Halálúr olyannyira biztos legyőzhetetlenségében, hogy még nem adott utasítást az eltávolítására. Gyanakodva méregeted a tornyot. Rothadó bőrszíjak által összetartott, zöld foltos fagerendákból épült, összetákolt szerkezet. Talán arra megfelelő volt, hogy Mortis légiójának csontvázkatonái felmásszanak rajta, de abban már korántsem vagy ilyen biztos, hogy a te súlyodat is megtartaná.

Ha úgy döntesz, hogy megkockáztatod, és lemászol a várfalon kívüli területre, lapozz a 358-ra. Ha inkább az ajtón keresztül bemész a keleti toronyba, majd továbbmész felfelé, lapozz a 377-re.

125.

Ezúttal eldobja a kardját, és a földre borul előtted. Siránkozva kegyelemért könyörög. Ha végzel vele, lapozz a 99-re. Amennyiben megkíméled az életét, lapozz a 254-re.

126.

Lelki szemeid előtt megjelenik a tábornok szívós, öreg arca. Végighallgatja jelentésedet, majd eltűnődik egy pillanatig. *A várárkot tápláló patakot azért torlaszolták el, mert Mortis élőhalott légióinak gondja lenne a folyóvízen való átkeléssel* – mondja. *Ha a várnagy emberei közül még elég életben van, megtalálnád és kiszabadítanád őket, segíthetnének neked lerombolni a gátat, és így az erődbe zárni az Élőholtakat. De gyorsan cselekedj. A napfény gyengíti ellenségünk erejét, de már csap néhány óra van hátra napszálltáig.*

Jelenlétének érzése megszűnik az elmédben. Húzz le egyet a Kapcsolat-gyűrű tölteteiből (ha már háromszor használtad, immár hasznavehetetlen, és el kell dobnod). Elindulsz a kaputorony felé. Lapozz a 228-ra.

127.

A dalnok bemutatkozik, majd összefüggéstelen magyarázatba kezd arról, hogy mit fog előadni ma este. Néhány balladával indít, majd egy epikus költeményt szaval el az ősi hősökről. Ezek szórakoztatóak ugyan, de kevéssé érdekesek számodra. Már éppen távozni készülsz, amikor egy új énekbe kezd, ami rögtön megragadja a figyelmedet. Úgy tűnik, hogy a közönség szintén különös érdeklődéssel hallgatja a dalt, amelynek címe Garond elmondása szerint „Mortis és Qadarnai balladája". A történet Qadarnairól, a nagy harcosról szól, akit a „Nap harci dárdájának" neveztek, és aki legyőzte Mortis előző megtestesülését. A ballada egyes részei egészen érdekfeszítőek: Garond egy olyan bűbájról énekel, amit bizonyos bölcs asszonyok ismernek, és amely megszünteti azt a boszorkányságot, amit Mortis használt ahhoz, hogy a halottakból sereget toborozzon magának. Garond a dalban azt is elmeséli, hogyan használta Qadarnai az elefántcsontszínű dárdáját, hogy végezzen a szellemidézővel. Egy, a csatát figyelő istenekkel foglalkozó, mitikus közjátékban szóba kerül egy Lhyss Ujjának nevezett valami is – lévén Lhyss a Szerencse Istennője, aki gyakran járt közbe Qadarnai érdekében.

Amikor Garond befejezi énekét, a tömeg megtapsolja, ő pedig meghajol, szemmel láthatóan elégedett előadásával. Most beszélhetsz vele, ha akarsz, lapozz a 333-ra. Ha úgy döntesz, hogy már így is elég időt töltöttél itt, távozhatsz, és továbbmehetsz Keladon irányába – lapozz a 165-re.

128.

A bal oldali ajtó egy, a falon át futó folyosóba vezet. Ajtók sorakoznak az előtted fekvő hűvös, porlepte átjáró mindkét oldalán. A folyosó túlsó vége a homályba vész – de legalább kihaltnak tűnik. Ha elindulsz előre, lapozz a 203-ra. Ha visszamész a bejárathoz, lapozz a 313-ra.

129.

– Ahogy óhajtod – mondja, és megvonja vállát, látszólag közömbösen. – Ideje nekikezdeni. Meg kell keresnünk Lotmora úrnő kriptáját. – A temető nagyjából négy főbb részre oszlik, amelyeket átkutathattok. Melyik szegletét kutatjátok át?

Az északnyugatit?	Lapozz a 269-re.
A délnyugatit?	Lapozz a 249-re.
Az északkeletit?	Lapozz a 149-re.
A délkeletit?	Lapozz a 209-re.

130.

Felcsillannak a szemei. – Elfogadom az amulettet vagy az aranyat – mondja. – Higgy nekem, ezt a varázsitalt megéri megszerezni!

Mit csinálsz?

Odaadod neki az amulettel?	Lapozz a 307-re.
Kifizeted neki a 35 Aranytallért az italért (ha van nálad annyi)?	Lapozz a 225-re.
Megtámadod, és megpróbálod elvenni tőle az italt?	Lapozz a 200-ra.
Visszautasítod az ajánlatát, és elhagyod Benarit?	Lapozz a 116-ra.

131.

Ha már minden helyet átkutattál Keladonban, amit akartál, lapozz a 91-re. Ha még nem kutattál át mindent, lapozz a 37-re.

132.

Pár napnyi eredménytelen barangolást követően kiérsz a dombok közül az útra, nem messze délre Menelától. Nem mehetsz vissza a dombok közé, mivel az túl veszélyes lenne, a faluban pedig nem fogadnának szívesen. Nincs más választásod, vissza kell térned Iszapkikötőbe. Lapozz a 3-ra.

133.

A karzat végébe sétálsz, ahol látod, hogy az egyik oldala mentén nyitott; egy magas, szarufás csarnokra néz, amelyben egykor a várat védő katonák gyűlhettek össze. Most lent a padokon összezsúfolódva élőhalott lovagok serege ül kísérteties csendben, koromfekete köpenyeiket denevérszárnyként maguk köré bugyolálva, fényüket vesztett serlegekkel fakó kezeikben. Úgy becsülöd, hogy nagyjából kétszázan lehetnek. Ezek biztosan Alptraum Lovagjai, Mortis nagyúr rettegett veterán őrsége. Valószínűleg itt keresnek menedéket a napfény elől, az éjszaka csókját várva, amely visszaadja sötét energiáikat.

A karzat távolabbi végén épphogy csak ki tudsz venni egy, a félhomályban alig látható ajtót. Végigmehetsz a karzaton az ajtóig, de ezzel azt kockáztatod, hogy zajt csapsz, ami felkeltheti a csarnokban üldögélő szörnyű teremtmények figyelmét. Ha úgy döntesz, hogy megkockáztatod, lapozz a **29**-re. Egyébként tovább kell menned a csigalépcsőn a torony teteje felé, lapozz a **377**-re.

134.

A Lhyss oltáránál átélt kalandodból tudod, hogy Lhyss Ujjánál kell megfújnod a sípot ahhoz, hogy „nagy hatalomra tegyél szert". Amennyiben a Sípkő-Csúcs valóban Lhyss Ujja, talán érdemes lenne kitérőt tenni oda. Ha nekivágsz megkeresni a csúcsot, lapozz a **19**-re. Ha úgy döntesz, hogy egyenesen Keladonba mész, lapozz a **165**-re.

135.

Odasétálsz a földművesek asztalához, és leülsz közéjük. Kelletlenül és gyanakodva üdvözölnek. Ha a temetőnél talált falfirkáról kérdezed őket, lapozz a 183-ra. Ha a sarokban üldögélő fekete leples alakról, lapozz a 213-ra.

136.

Továbbrohansz, de az üvöltés forrása egyre közelebb ér hozzád. Valami a sípcsontodnak csapódik, majd egy puffanással arccal előre az erdei talajra zuhansz, egy pillanatra elkábulva. Hirtelen egy vicsorgó hangot hallasz, és valamiféle teremtmény csapódik a hátadnak csonttörő erővel, harapva és marcangolva védtelen hátadat. Kalandod itt véget ér.

137.

Az esély azonos mind Baracas, mind Grom esetében – azaz ha nyersz, kétszer annyit kapsz vissza, mint amennyiért fogadtál. Döntsd el, mennyi Aranytallért teszel meg, és húzd le az összeget a *Kalandlapodról.* Ha Gromra fogadsz, lapozz a 387-re; ha Baracasra, lapozz a 248-ra.

138.

Óvatosan végigoldalazol a jobb oldali fal mellett. Ahogy elhaladsz az oszlopok mellett, működésbe hozol egy csapdát, minek következtében több mechanikus kard- és baltacsapás, illetve lándzsadöfés záporozik feléd. Ahhoz, hogy elérj az oltárhoz, az összeset sikeresen hárítanod kell. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 189-re. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a 166-ra.

139.

Az alábbiak közül melyiket szeretnéd használni?

Qadarnai Elefántcsontszínű Dárdáját?	Lapozz a 110-re.
Egy pöfeteggombát?	Lapozz a 346-ra.
A Tündérek Gyűrűjét?	Lapozz a 270-re.

Ha a fentiek egyike sincs a birtokodban, egy veszedelmes pillanatig habozva álldogálsz. Lapozz a 155-re.

140.

Csendesen elindulsz a hosszú, sötét és nyirkos folyosón, mely nemsokára balra kanyarodik. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 164-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 288-ra.

141.

Az út egy régóta használaton kívüli kőfejtő mellett vezet el, amelyet az előhegységbe vájtak. Észreveszed, hogy a kőfejtő sziklafalának egy része leomlott, felfedve egy hasadékszerű barlang bejáratát. Ha be akarsz menni a barlangba, lapozz a 17-re. Ha figyelmen kívül hagyod, és továbbmész, lapozz a 94-re.

142.

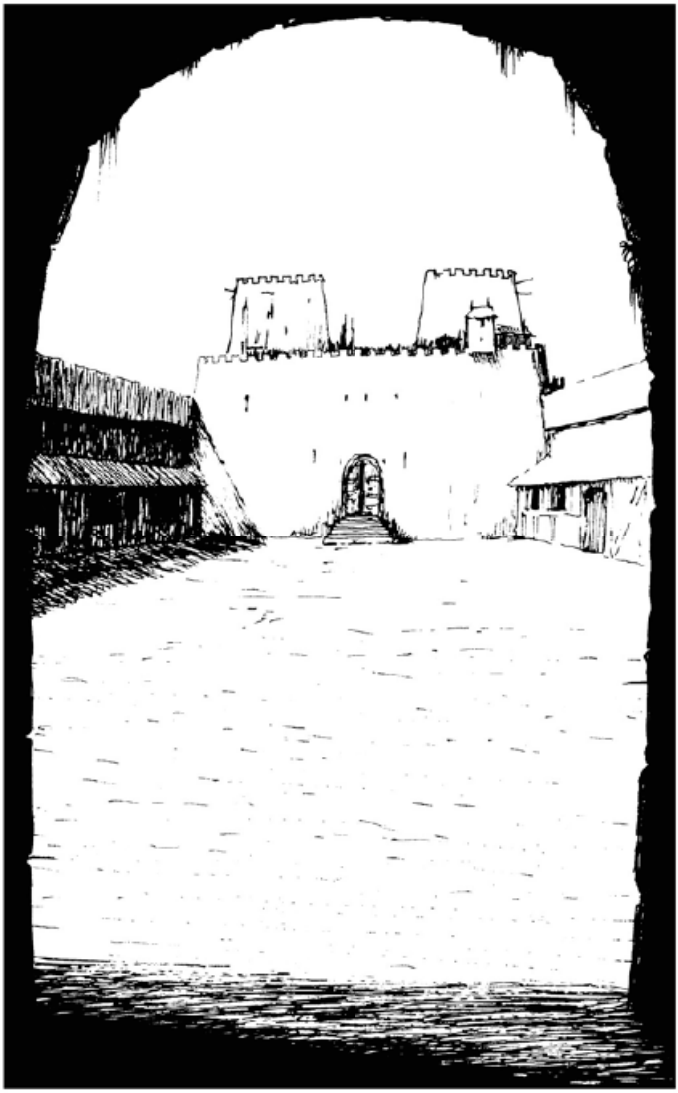
Ahogy előrelépsz, hogy levágd a ketrecet, a varjak vad károgásba kezdenek, majd lecsapnak rád, hogy borotvaéles csőrükkel és karmaikkal összecsipdessenek és összekarmoljanak. Le kell győznöd őket: kezeld egy ellenfélként a csapatot.

Varjúcsapat	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, lapozz a 237-re.

143.

Beszaladsz a bal oldali alagúton. Alig egy perc múlva egy himbálózó fénypontot pillantasz meg, majd Hlassamont, aki olyan gyorsan sántikál előtted, ahogy csak tud. Könnyedén utoléred, ő pedig térdre hull. – Vedd el, vedd el – hebegi. – Csak kíméld meg az életemet! – Elveszed az üvegcsét, és felhajtod az italt. Azonnal elszántabbnak érzed magad, készen arra, hogy szembeszállj bármilyen szörnyűséggel. Jegyezd fel, hogy a következő két alkalommal, amikor azt az utasítást kapod, hogy *tedd próbára* BÁTORSÁGODAT, automatikusan sikerrel jársz, nem kell dobnod hozzá (azonban e két alkalommal BÁTORSÁG pontjaid nem is növekednek). Hlassamon erőtlenül rád mosolyog, de biztosítod róla, hogy nem akarod megölni, csupán meg kellett szerezned az italt, hogy segítsen küldetésedben. Miközben magyarázol neki, ő már elkezd hátrálni tőled, majd megfordul, és elmenekül. Tovább haladva végül elérsz egy bokor rejtette kis lyukhoz, amely a szabadba vezet. Egy kis dombon bukkansz elő, a falu határában. Köszönetet mondasz a Szerencse Istennőjének, majd úgy döntesz, hogy ideje távozni Benariból. Lapozz a 116-ra.



144.

A kaputoronynál állsz, ahonnan a várudvaron át a belső erődöt övező falakra látsz, ahol fenyegető gránitőrszemként két torony rajzolódik ki a felhőtlen kék ég előtt. A várudvar tikkasztó délutáni hőségtől izzó döngölt földpadlója visszaveri a vakító napfényt, amitől hunyorítanod kell. A külső fal fekete árnyéktömböt vet az udvar déli kerülete mentén.

Ha az árnyékokat fedezékként használva próbálod meg elérni a balodon fekvő istállókat, lapozz a 9-re. Ha inkább a jobb oldali kaszárnyák felé mész, lapozz a 42-re. Ha keresztülsietsz az udvar közepén, és belépsz a belső erődbe, lapozz a 379-re.

145.

Melyiket használnád?

Qadarnai Elefántcsontszínű Dárdáját?	Lapozz a 234-re.
A Tündérek Gyűrűjét?	Lapozz a 4-re.
Az Eloldozás Bűbáját?	Lapozz a 338-ra.

Ha ezek egyike sincs a birtokodban, a bizonytalanság miatt habozol, és Mortis hatalmas ütést mér rád tollas buzogányával. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a 250-re, és küzdj meg vele (ha még életben vagy).

146.

Ahogy távozol, a várnagy a kimerültségtől és a fájdalomtól suttogássá gyengült hangon utánad szól: – Mortis épített egy gátat, hogy elzárja a várárkot tápláló patakot, és hogy állóvízzé változtassa azt; eldicsekedett a terveiről. Élőhalott seregei az állóvízen tudnak csak átkelni. Ha le tudnád rombolni a gátat, friss víz folyhatna ismét a várhoz; folyóvíz, ami elmosná a szellemidéző mágia fertőzését, és Mortis légiói a várban rekednének.

Felpillantva a csigalépcsőre látod, hogy a napsugarak rézsútosan esnek, jelezve, hogy a nap már közel járhat a horizonthoz. Csak annyi időre állsz meg, hogy megnyugtasd a várnagyot, vissza fogsz térni, majd felsietsz a lépcsőn. Ha most felmész a toronyba, lapozz a **163**-ra. Ha úgy gondolod, hogy képes vagy valahogyan megsemmisíteni a gátat, és visszamész a váron kívülre, lapozz a **396**-ra.

147.

A hideg rémület epeként tör fel torkodban, de sikerül megőrizned hidegvéred, ahogy felkészülsz rá, hogy megküzdj a három hátborzongató alakkal.

Miközben közelharcot folytatsz az élőhalott íjászok egyikével, a többiek megpróbálnak íjaikkal rád lőni. Hogy megállapítsd, eltalálnak-e, a harc minden fordulójában dobj támadást minden íjásznak, aki lő rád. Ha 7-et vagy kevesebbet dobsz, azt jelenti, hogy eltaláltak: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha 8-at vagy többet dobsz, az azt jelenti, hogy a nyílvessző azt az élőhalott teremtményt találta el, amellyel éppen harcolsz, így az veszít 1 ÉLETERŐ pontot.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Élőhalott íjász	7	5
Második Élőhalott íjász	7	4
Harmadik Élőhalott íjász	7	4

Ha mindhármat legyőzöd 8 forduló alatt, lapozz a 365-re. Ha a nyolcadik forduló követően még mindig harcolsz, lapozz a 247-re.

148.

Sikerül még azelőtt kiszabadulnod a Vérlidérc szorításából, hogy Mortis szolgái körbevennének. Négykézláb kimászol közülük, és feltéped az ajtót, majd kimenekülsz az udvarra. A Vámpírok oda nem tudnak követni, mivel a napfény kiszárítaná lopott szépségüket, és végleg megölné őket. A Vérlidérc is mintha ódzkodna a napfénytől – vagy talán csak nem szeretné még egyszer megkóstolni a pengédet. Meglapul a kaszárnya küszöbén, onnan hallatva hátborzongató üvöltéseit, amelyek kísérteties visszhangoznak az üres, napsütötte udvaron. Adj 4 pontot a *Riadóértékedhez*. Gyorsan távoznod kell innen, mielőtt Mortis ideküldené az őrségét, hogy utánanézzenek a felfordulásnak. Átsietsz az udvaron a belső erődbe vezető hatalmas ajtóhoz. Lapozz a 379-re.

149.

Egy díszes kriptára bukkantok a temető északkeleti szegletében. Elindora az örömtől mámorosan közli veled, hogy ez Lotmora úrnő sírja, majd izgalommal telve mindketten leereszkedtek a bejárat ásító sötétségébe. Lent öt nyitott koporsót, kissé hátrább pedig egy nagy kőszarkofágot találtok. Mind nyitva van, és mintha valaki aludna bennük – legalábbis azt hiszed, míg meg nem látod halottfehér arcukat, rubintvörös ajkuk felett kiálló hegyes fehér szemfogaikat és hideg, mozdulatlan mellkasukon keresztezett karmos kezeiket. Vámpírok! Komor arccal nekiállsz a kellemetlen feladatnak, hogy fakaróval átszúrd szívüket. Napfényben a gonosz ezen teremtményei védtelenek – még Lotmora úrnő is, bár az utolsó pillanatban felpattannak szemei. Elindora elégedett: az összes Vámpírt elpusztítottátok. Nyersz 1 BÁTORSÁGOT pontot. Lapozz a 386-ra.

150.

A Vámpírok hipnotikus ereje furcsamód hatástalannak tűnik. Odakint a nap lemenőben van, de gyenge sugarai még simogatják a temetőt, és még nem szállt le teljesen az éj. Lotmora úrnő hatalma még nem érte el csúcsát – de gyorsnak kell lenned, mert minden perccel növekszik ereje. Lotmora állati dühvel rikolt fel. Szolgáival együtt támadásba lendül, fogát vicsorgatva és kinyújtott karokkal, amelyek karmokban végződnek, készen rá, hogy szétszaggassanak. Elindora két Vámpírral küzd meg, Lotmora úrnővel és a másik kettővel neked kell végezned. Mindhárman egyszerre támadnak rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vámpír	5	5
Második Vámpír	5	5
Lotmora úrnő	9	11

Ne feledd, ha nálad van Qadarnai dárdája, az dupla sérülést okoz nekik. Minden alkalommal, amikor Lotmora eltalál téged, dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, megharap, és veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot (azonban elveszett ÜGYESSÉG pontjaidat visszakapod, ha te nyersz). Kilenc fordulód van, hogy végezz velük. Ha kilenc forduló múlva még életben van bármelyikük, lapozz a **363**-ra. Ha sikerül legyőznöd mindegyiküket, lapozz a **386**-ra.

151.

Kivezeted Pazt a pincéből a szabadba. Épp befordultok a ház sarkánál, amikor észreveszel egy őrjáratot, így gyorsan visszahúzódtok. Azonban Paz félelmében felkiált, és elkezd a falu kapuja felé futni. A két kalóz örömujjongásban tör ki, és utána iramodik, de aztán észrevesznek téged, megtorpannak, és fegyvert rántanak. Az egyik egy szívós, csontos ember, koszos és gonosz tekintetű, a másik egy vigyorgó, sárga szemű Hobgoblin. Kezükben handzsár és könnyű fapajzs van. Fenyegetően feléd indulnak. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Káosz-kalóz	6	7
Második Káosz-kalóz	8	6

Ha győzöl, lapozz a 231-re.

152.

A Faltörő buzogányhoz hasonlatos farkával ledönt lábadról. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A szokásos módon használhatod SZERENCSÉD a sebzés csökkentésére. Ha még életben vagy, lapozz vissza a 192-re, és folytasd a harcot.

153.

Az egyik Elf felismeri a Tündérek Gyűrűjét az ujjadon. – Á, biztos te vagy az, akiről Elindora mesélt nekünk – kiáltja. – Isten hozott az otthonunkban, a Shamdabag-erdőben. Én Pelagon vagyok, a Szónok. Nagy szolgálatot tettél nekünk, mivel Elindorának a segítséged nélkül nem sikerült volna teljesíteni feladatát. Az adósaid vagyunk.

Valami olyasmit motyogsz, hogy „ez volt a legkevesebb, amit tehettem".

– Nemesen cselekedtél, és mi úgy érezzük, hogy további jutalmat érdemelsz – mondja Pelagon. Int az egyik társának, aki leemeli a hátán lógó kerek pajzsot. Csiszolt ezüstből van, és erősen tükröződik. – Ez hasznos lehet a küldetésedhez. Mindannyiunk számára életbevágóan fontos, hogy sikerrel járj. Kérlek, fogadd el ajándékként. – Átadja a pajzsot (írd fel a *Kalandlapodra*, hogy nálad van a Csiszolt Pajzs). Mivel az Élőholtak utálják, ha látják tükörképüket, minden alkalommal, amikor élőholt teremtménnyel harcolsz, és nálad van a Pajzs, levonhatsz 1-et ellenfeled ÜGYESSÉG pontjaiból. Azonban ezt egyszerre csak egy Élőhalott ellen használhatod.

Ezt követően az egyik Elf egy emberre mutat, aki a tisztás közepére sétált, és most a tűz mellett álldogál. – Á, Garond énekelni fog nekünk – mondja Pelagon. Ha meghallgatod az énekét, lapozz a **127**-re. Ha úgy döntesz, hogy már így is elég időt pazaroltál, és inkább elhagyod a tisztást, és továbbmész Keladon felé, lapozz a **165**-re.

154.

Köhögsz és fuldokolsz, ahogy a folyadék a torkodat égeti. Megmérgeztek (veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, lapozz vissza arra a fejezetpontra, amelyiket feljegyezted magadnak.

155.

Kandogor őrült kacagást hallat, ahogy kioldja a ballista kioldószerkezetét. Eluralkodik rajtad az áruló iránti nyers gyűlölet: hamarosan letörlöd azt a vigyort a ...

Gondolatmeneted megszakad, ahogy a lövedék a mellkasodba fúródik. Egy pillanatig döbbenten meredsz rá, majd erőtlenül megmarkolod a nyelet, és előrebuksz a sötétségbe. Kalandod itt véget ér.

156.

Az első földműves felmarkolja az aranypénzeket (húzd le őket a *Kalandlapodról*), és előrehajol, hogy bizalmasan a füledbe suttogjon. A másik két társa szemmel láthatólag retteg. – Véragyarnak hívjuk az ocsmány teremtményt, amely az élőkre vadászik a temetőben található odújából. Néhányan közülünk eltűntek mostanában – motyogja. Ha most beszélsz a fogadóssal, lapozz a 34-re. Ha odamész a kereskedőhöz, lapozz a 64-re. Ha befejezted a kérdezősködést, lapozz a 273-ra.

157.

Megragadod a dárdát, majd megfordulsz, hogy lesújts vele, bármilyen lény is álljon mögötted. Lapozz a 109-re.

158.

Megpróbálod félreütni a golyót, de nem találod el. A golyó nekicsapódik a mellkasodnak, majd hangos durranással felrobban, a levegőbe vetve téged. Veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, mire feltápászkodsz, a sámánt már ott találod magad előtt; egy furcsa rúnákkal borított, vasalt bottal a kezében. Lapozz az 58-ra.

159.

Sikerül kibontakoznod a küzdelemből mielőtt még a csontvázak valamelyike mögéd tudna kerülni, hogy hátba támadjon, és felrohansz a lépcsőn, kettesével szedve a fokokat.

A lépcsősor tetején lévő pihenőhöz érve egy alabárdokkal teli fegyverállványt pillantasz meg a lépcső mellett. Visszatekintve nem messze magad mögött látod üldözőidet, amint felfelé kapaszkodnak a lépcsőn, ódon kardjaik csapásra készen. Bár csak az értelem halvány szikrája pislákol bennük, látják, hogy fáradt vagy, és nincs erőd tovább menekülni...

Nem is kell menekülnöd. Válladat a fegyverállványnak vetve nekiveselkedsz, és felborítod azt. Ahogy az állvány zuhanni kezd, a csontvázak megtorpannak, és hátrálni kezdenek, de túl lassúak. Egy tucat nehéz pengéjű alabárd zuhan rájuk, vesszőként törve ketté öreg csontjaikat, és lesodorva őket a lépcsőről, hogy végül törött kupacban érkezzenek meg az alján. Az ütközés végigvisszhangzik a tornyon, és rájössz, hogy a zaj egészen biztosan Mortis még több őrét riasztotta. Adj 7-et a *Riadóértékedhez*, majd lapozz a 239-re.

160.

Csatakiáltást hallatva előugrasz. A Koponyaszörny dühösen felvisít, és csápszerű nyelveit lóbálva feléd indul. Ha voltál Benariban, és beszéltél vezetőjével, Morlakkal, lapozz az 50-re. Egyébként lapozz a 115-re.

161.

Teljes sebességgel száguldasz lefelé a hágón. Támadóid dühödten kiabálnak, azonban mire leérnek az ösvényre, te már régen eltűntél. Szégyen a futás, de hasznos – gondolod elégedetten magadban.

Az út hamarosan lefelé vezet, keletnek, kifelé a dombok közül. Lapozz a 141-re.

162.

A fáklyádat magasba emelve elindulsz a bal oldali alagúton. Pár perc múlva fényt látsz az alagút végén. Tovább futva végül egy bokor rejtette kis lyukat találsz, amely a szabadba vezet. Egy kis dombon bukkansz elő, a falu határában. Köszönetet mondasz a Szerencse Istennőjének, majd úgy döntesz, hogy ideje távozni Benariból. Lapozz a 116-ra.

163.

Felmész a lépcsőn egy pihenőig. Innen egy boltíven át egy hosszú karzatot látsz, a csigalépcső pedig a torony legfelsőbb helyiségeiig folytatódik tovább. Ahogy hátralépsz, azon tanakodva, melyik irányt válaszd, nekiütközöl egy fegyverállványnak a pihenő szélén. Több alabárd elmozdul, és – bár sikerül az összeset elkapnod – a csörömpölésük végigvisszhangzik a torony csupasz falain. Lapozz a 239-re.

164.

Lassú, csoszogó léptek zaja üti meg a füledet. Gyorsan bepréseled magad egy, a folyosó oldalában lévő szűk alkóvba, és elrejtőzöl az árnyékok közt. Egy kétfős Élőhalott őrjárat halad el melletted. A halál bűzét árasztják magukból, bőrük érdes, szürke, szemük üresen mered maguk elé. Vonj le 1 pontot a *Riadóértékedből*. Miután eltűntek a szemed elől, előbújsz rejtekhelyedről, és továbbmész a folyosón. Lapozz a 324-re.

165.

Végre valahára megpillantod Keladon falut magad előtt. Azonban minden furcsán csendes, leszámítva egy-egy alig hallható kiáltást. Fekete füstcsóvák tekeregnek az ég felé a falu egyes részeiből: úgy tűnik, a falu egy része lángokban állhat. Fekete, varjúszerű madarak köröznek vigasztalanul károgva az égen. Senki sem állít meg, ahogy közeledsz, majd két testet veszel észre a fakapunál a földre roskadva. Az út kettéágazik: az egyik ága a faluba, a másik a kis öbölbe vezet, ahol Keladon halászhajói vannak többnyire kikötve. Ha bemész a faluba, lapozz a 11-re. Ha az öböl felé veszed az irányt, hogy megnézd, van-e valaki a rakparton, lapozz a 383-ra.

166.

Sajnos az egyik kard megvág, és egy lándzsa súrolja az oldaladat. Veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, az oltárhoz lépsz. Lapozz a 303-ra.

167.

– Elfogadom a kihívást – mondod a lehető legmagabiztosabb hangodon. A nézőközönség tombol az izgatottságtól, hogy újabb harcot láthatnak, bár többen úgy néznek rád, mintha megőrültél volna. Belépsz a körbe.

Baracas megvetően végigmér. – Három perc alatt végzek veled – mondja. Meg kell birkóznod vele.

Baracas ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

A küzdelem nem élethalálharc – minden pontnyi ÉLETERŐ veszteség csak ideiglenes „kábulás”-sérülés, és a csata után visszakapod azokat. Nem használtok fegyvert, így a mágikus kardokból, stb. származó esetleges ÜGYESSÉG-bónuszok nem számítanak. A birkózás szabályai a következőek: minden fordulóban először dobj két kockával Baracasnak; ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉG pontjainak száma, elkapott téged. Ezután dobj két kockával magadnak; ha a kapott összeg ugyanannyi, vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül kiszabadulnod a fogásból. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, veszítesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha Baracas nagyobbat dob ÜGYESSÉG pontjainál, és a te dobásod sikeres, ő veszít 5 ÉLETERŐ pontot. Amint egyikőtök ÉLETERŐ pontjai nullára vagy az alá csökkennek, az adott versenyző elveszti a meccset. Ha győzöl, lapozz a 227-re. Ha veszítesz, lapozz a 347-re.

168.

Keresztülverekeded magad a fák között, mígnem egy nagy tisztáson bukkansz ki, ami egy sokszínű társaságnak ad otthont. Vannak köztük parasztok, gazdák, kereskedők, egy vagy két katona és számos Erdei Elf. Középen egy nagy tűz ég, és számos sült forog nyársakon. Zene szól és mutatványosok zsonglőrködnek, táncosok táncolnak és mesemondók mesélnek történeteket. Egy alabárddal felfegyverzett ember lép oda hozzád. Nem mond semmit, csak alaposan szemügyre vesz, majd elégedetten bólint. – Beléphetsz – mondja. Megkérdezed tőle, hogy mi folyik itt, mire elmondja, hogy ezek az emberek az Élőholtak által lerohant falvakból menekültek, és azért jöttek ide, mert a tündérmágia megakadályozza, hogy Mortis légió belépjenek az erdőbe, legalábbis mostanáig. A közelben egy egykor díszes köpenybe öltözött ember kínálja portékáját egy kocsi hátuljából. Távolabb Erdei Elfek egy kis csoportja beszélget halkan. Ha megnézed, hogy mit kínál eladásra a kereskedő, lapozz a 105-re. Ha inkább odamész az Elfekhez, lapozz a 73-ra.

169.

Kandogor őrködik elsőként, te pedig lepihensz. Már éppen álomba merülnél, amikor kivágódik az ajtó, és a fekete csuklyás alak ront be, akit a lenti teremben láttál. Kandogor elismerésre méltó gyorsasággal egy ügyes rúgással a padlóra küldi a behatolót. Egy pillanattal később kardját már az éjszakai ólálkodó torkának is szegezi. Ha megakadályozod, hogy megölje az ismeretlent, lapozz a 40-re. Ha hagyod, hogy bevégezze, amit elkezdett, lapozz a 18-ra.

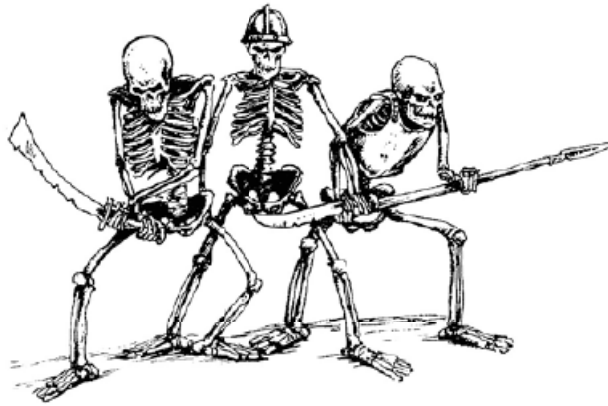
170.

Keresésetek ismét hiábavalónak bizonyul, a Nap pedig már lemenőben van. – Ki kell jutnunk – sikoltja Elindora, – és meg kell próbálnunk elérni a fogadót! – Ahogy a temető bejárata felé siettek, az esti árnyak függönyként terítik be a tájat. Éppen amikor meglátjátok a kijáratot, előttetek vérfagyasztó nevetés zendül fel, és egy alak lép elő egy nagy sírkő mögül, hogy elállja az utatokat. Egy halvány bőrű és arisztokratikus vonásokat viselő nő az. A szemei mint két szörnyű véres gömb. Ajkai szétnyílnak, felfedve az egyre fényesebb holdsugárban megcsillanó szemfogait. – Lotmora úrnő! – kiáltja Elindora. – Végünk van!

– Szerencsétlen bolondok – vicsorogja a Vámpírnő –, azt hittétek, hogy elpusztíthattok engem! – Mániákusan felkacag, és a kezével hívogató mozdulatokat tesz a balja felé. Négy további alak csoszog elő. Vámpírok – három korábban egyértelműen földműves volt, a negyedik egy katona a Vérdomb Erődből. Arcuk vérszomjas álarccá torzult, szemükben a józanság szikrája sem csillog. Lotmora úrnő meredten bámul rátok, és hirtelen szörnyű vágy kezd elhatalmasodni rajtad, hogy megadd magad. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT, de adj 2-t a dobáshoz. Ha sikerült a próba, lapozz a 190-re. Ha elrontottad a próbát, lapozz a 220-ra.

171.

Ha már minden helyet átkutattál Keladonban, amit akartál, lapozz a 91-re. Ha még nem kutattál át minden helyet, lapozz a 38-ra.



172.

Ahogy megragadod a kilincset, egy rejtett tű szúrja meg bőrödet, és egy erős méreg jut a véredbe. Dobj egy kockával: annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyit a kocka mutat. Ha még élsz, rájössz, hogy ez egy álajtó, amely nem vezet sehova. Másikat kell választanod. Ha a karddal megjelöltet választod, lapozz a 376-ra; ha a fával jelöltet, lapozz a 100-ra.

173.

A legcsekélyebb mértékben sem érdekli semmi, amid van – a Korok Amulettjét kivéve. Ha van nálad ilyen, lapozz a 130-ra. Egyébként lapozz a 87-re.

174.

Szerencsére az ajtó nincs bezárva, és besurransz. Egy kis raktárhelyiségben találod magad, amely vizeshordókkal, kötéllel és hasonló felszerelésekkel van tele.

Vársz néhány órát, míg minden hang el nem hal odakint, azután kilépsz a folyosóra. Senki sincs a közelben. Ha megpróbálsz eljutni a kapitány kabinjához, lapozz a **119**-re. Ha oda mész, ahol a foglyokat tartják, és megpróbálod kiszabadítani őket, lapozz a **314**-re.

175.

Az egyik csontváz ijesztő, sziszegő nevetést hallat, neked pedig elpattannak az idegeid. Rémülten sikoltva elejted fegyvered (húzd le a *Kalandlapodról*), és hátraveted magad, kétségbeesetten a kilincs után tapogatózva, hogy becsukd magad mögött az ajtót. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **106**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **195**-re.

176.

Egy boroskorsókkal és rothadó ételtel teli kis raktárhelyiségbe lépsz be. Az Élőholtaknak már nincs szükségük ilyesfajta táplálékra, így egy ideje nem is járt erre senki. Ha szeretnél, maradhatsz, és elrejtőzhetsz itt egy darabig – lapozz a **318**-ra. Ha távozol, és kinyitod a szemközti ajtót, lapozz a **199**-re. Ha a folyosón mennél tovább, lapozz a **140**-re.

177.

Csatában edzett ösztöneid átveszik az irányítást, és szinte még azelőtt akcióba lendülsz, hogy tudatosítanád magadban a tervedet. Megbillentve a pajzsot, a délutáni verőfényt egyenesen Kandogor szemébe tükrözöd, akinek így vakon kell lőnie. Oldalra vetődsz, a ballistalövedék pedig elsüvít melletted, súrolva a karodat (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, nem törődve a fájdalommal nekiiramodsz, hogy még azelőtt lerohand Kandogort, hogy újabb lövedéket tudna előkészíteni. Lapozz a **366**-ra.

178.

Már éppen elnyelne a rémület jeges hulláma, amikor három gyönyörű, ám hullasápadt arcot látsz felderengeni a vicsorgó Vérlidérc mögött. Vörös ajkaik éhesen nyílnak szét, felfedve hegyes fogaikat. Ezek nyilvánvalóan Mortis Vámpír ágyasai, akiket a csatakiáltások és a friss vér szaga vonzott ide, mint molylepkét a láng. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **148**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **364**-re.

179.

Bizsergést érzel a lapockáid között: valami szorosan mögötted van.

Ha megfordulsz, lapozz a **109**-re. Ha nálad van, használhatod a következő tárgyak egyikét. Melyik lenne az?

Qadarnai dárdája?	Lapozz a **157**-re.
Csiszolt pajzs?	Lapozz a **283**-ra.
Vasbuzogány?	Lapozz a **375**-re.

180.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **258**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **155**-re.

181.

Északra tartasz egy poros földúton. Jobbodon sziklaszirtek és alacsony dombok terülnek el. Kis idő elteltével egy faluból felszálló füstöt pillantasz meg magad előtt. Ahogy közeledsz, észreveszed, hogy a cölöpkerítés egy részét lerombolták, és hogy néhány épület szintén megsérült, mintha csak egy óriási cséphadaró sújtott volna le rájuk. A hevenyészett fakapuban őrök állnak, fegyverüket készenlétben tartva. Egyértelműen kétségbeesettnek tűnnek – márpedig a mindenre elszánt emberek veszélyesek. Az egyikük kurtán megkérdezi, hogy mi dolgod van Menela falujában.

Ha végigméred őket, és azt válaszolod, hogy foglalkozzanak a saját dolgukkal, lapozz a **221**-re. Ha elmondod, hogy Chaideshu tábornok küldetését teljesíted, amely az egész sziget és lakóinak érdekét szolgálja, lapozz a **281**-re.

182.

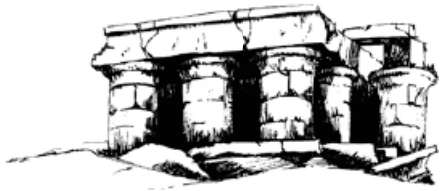
Buzogányodat forgatva felkészülsz, hogy megvédd magad.

Koponyaszörny	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Mivel a buzogánnyal harcolsz, normál sebzést tudsz okozni a Koponyaszörnynek – bár külső páncélja ellenálló, de törékeny és sérülékeny az ütésekkel szemben. Ha győzöl, lapozz a **267**-re.

183.

– Nem tudunk semmit se róla – mondja az egyik nyersen. A másik kettő riadtnak tűnik az alak említésére. Ha felajánlasz kettő aranyat további információért cserébe, lapozz a 156-ra. Ha inkább a fogadóssal beszélnél, lapozz a 34-re. Ha a kereskedőhöz mennél oda, lapozz a 64-re. Ha befejezed a kérdezősködést, lapozz a 273-ra.



184.

Magad előtt tapogatózva lépsz keresztül az ajtónyíláson, mivel nagyon kevés fény hatol át a külső fal zárt szárnyas ablakain keresztül, fáklyát pedig nem mersz gyújtani. Ahogy a szemed hozzászokik a sötétséghez, egy ajtót és egy keskeny lépcsősort veszel ki, amely minden bizonnyal a lenti nagy csarnokba vezet. Gyorsan végiggondolod, hogy mekkora esélyed lenne Alpatraum kétszáz Lovagjával szemben, ha rá tudnád bírni őket, hogy a szűk lépcsőn támadjanak rád. Ha csak ötven lenne, még sikerrel is járhatnál, egyesével megküzdve velük, a magasabb pozícióból származó előnyt is figyelembe véve. De puszta mennyiségük, illetve fáradhatatlan izmaik együttesen végül győzedelmeskednének feletted. Inkább a közvetlenül előtted lévő ajtóra irányítod figyelmed, amely, amint felfedezed, a keleti mellvédre vezet.

Ha kimész a mellvédre, lapozz a 124-re. Ha visszatérsz a keleti toronyba, és elindulsz tovább felfelé a lépcsőn, lapozz a 377-re.

185.

Átkutatjátok a temető északnyugati részét, ismét eredménytelenül. Az idő lassan csordogál, mígnem késő délután lesz. Elindora láthatóan izgatottá válik. – Még ma meg kell találnunk őket, estére már tudni fognak rólunk, és meg fognak keresni minket. Nem engedhetünk meg még egy nap késedelmet! – Ha most az északkeleti részt kutatjátok át, lapozz a 60-ra, ha a délkeletit, lapozz a 170-re.

186.

Magad mögött hagyva Keladont ismét északra indulsz az úton, a fogadónál lévő kereszteződés felé, majd onnan tovább keletre a Vérdomb Erőd irányába. Egy kis idő elteltével valami felbolydulást veszel észre az úttól délre. Mintha egy vadul vágtató lovast vennél ki, akit egy falkányi farkas üldözne, de az általuk felvert por miatt nem vagy biztos benne. Ha továbbmész, lapozz a 65-re. Ha feléjük szaladsz, hátha tudsz segíteni a lovasnak, lapozz a 13-ra.

187.

Kopogtatsz, majd előadod a mesédet.

– Várj, míg hatástalanítom a csapdát – majd a kapitány hozzáteszi: – Gyere be.

Kinyitod az ajtót, és egy zsúfolt kabinba lépsz be: az asztalon papírok és hajózási eszközök hevernek szerteszét, szétszórva zsákmánnyal teli ládák és rabolt kincsek. Jarmesh kapitány egy alacsony, patkányszerű ember csiricsáré ruhákban, mélyen ülő apró, ravasz szemekkel. Megpillantva téged káromkodik, majd azt kiabálja: – Te nem az én emberem vagy! – Kardot ránt, és azonnal rád támad. Lapozz a 294-re.

188.

A harc kemény és hosszadalmas. Sok zajt csapsz, miközben végzel az élőhalott őrökkel. Adj 2-t a *Riadóértékedhez*.

Ha most belépsz az udvarra, lapozz a 286-ra. Ha a bal oldali ajtón mész be, lapozz a 128-ra. Ha a jobb oldali ajtót választod, lapozz a 230-ra.

189.

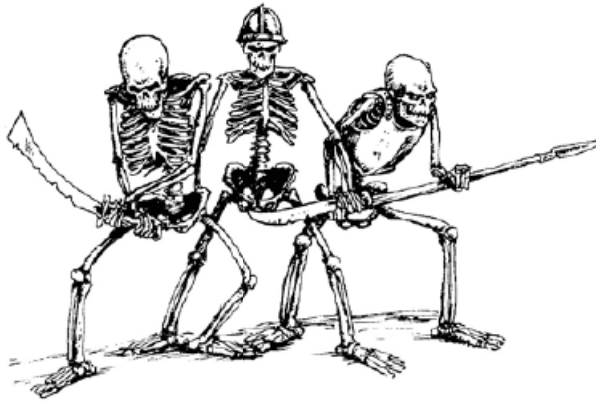
Hihetetlen, de sikerül minden támadást hárítanod. Az oltárhoz lépsz. Lapozz a 303-ra.

190.

Sikerül legyőznöd hipnotikus erejét. Lotmora úrnő dühösen felvisít, miközben szolgáival együtt támadásba lendül, fogát vicsorgatva és karmokban végződő kezeit kinyújtva, hogy széthasítson velük. Elindora két Vámpírral küzd meg, Lotmora úrnővel és a másik kettővel neked kell végezned. Mindhárman egyszerre támadnak rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vámpír	7	9
Második Vámpír	6	8
Lotmora úrnő	11	18

Ne feledd, ha nálad van Qadarnai dárdája, az dupla sérülést okoz nekik. Minden egyes alkalommal, amikor Lotmora eltalál téged, dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, megharap, és veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot (azonban elveszett ÜGYESSÉG pontjaidat visszszakapod, ha te nyersz). Ha sikerül legyőznöd őket, lapozz a 386-ra.



191.

Miközben egy alaposan kifosztott emeleti szobát kutatsz át éppen, lentről ajtócsapódást, majd szaladó lábak zaját hallod, ahogy valaki kirohan a házból. Kihajolva az ablakon egy szemmel láthatóan rémült kisfiút látsz, aki az életéért fut a házból. Ha utánaszaladsz, lapozz a 36-ra. Ha folytatod a ház átkutatását, lapozz a 86-ra.

192.

A falusiak azt javasolják, hogy kövesd a hegyi ösvényt, amelyet a Faltörő félreismerhetetlen nyoma mutat: hatalmas lábnyomok, kidőlt fák és szétzúzott sziklák. Senki sem tart veled, hogy mutassa az utat. Amikor elindulsz, a falusiak jó szerencsét kívánnak neked. Hallod, amint az egyik azt dünnyögi: – Szüksége is lesz rá. – Belar lekever neki egy nyaklevest, majd feléd fordul barátságosan mosolyogva: – Biztos vagyok benne, hogy könnyű feladat lesz ez egy olyan fickónak, mint amilyen te vagy. Bizonyára hamarosan újra látunk!

Nagyjából egy órával később, miközben a Faltörő nyomát követed, hangos recsegést-ropogást hallasz szemből. A hegyi ösvény egy kanyarulata mögül egy őrjöngő szörnyeteg bukkan elő, végigcsörtetve a fák között. A Faltörő az. Nagy, varangyszerű teste van, két kis mellső lábbal és két hatalmas, egyértelműen ugrásra szánt hátsó lábbal. Testét sűrű, csapzott szőr borítja. A feje hiénára hasonlít, kivéve kicsi, éles fogakkal szegélyezett, tátott száját. Farka hosszú és masszív, tömör porcgolyóban végződik, amellyel porrá zúzza zsákmányát. Egyetlen szökkenéssel rád veti magát, fenyegetően lengetve farkát. Meg kell küzdened vele.

Faltörő ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 13

Ha a Faltörő dobása az ÜGYESSÉG értéke hozzáadása előtt 11 vagy 12, lapozz a 152-re. Ha legyőzöd, lapozz a 92-re.

193.

Miközben a tengerpartra vezető ösvényen haladsz, az a nyugtalanító érzésed támad, mintha követne valaki. Megfordulsz, hogy megnézd, ki az, de nem látsz senkit ott. Leszáll a sötétség: a gyenge fényben megpillantasz néhány elmosódott alakot, akik mintha a partra zúduló, robajló hullámok felett lebegnének. A partot nyaldosó hullámok hangja és a sirályok éles rikoltásai a magányos elhagyatottság érzésével hasítanak a szívedbe. Egy pillanatra úgy érzed, mintha te lennél az egyetlen elő ember a világon. De hirtelen kalapálni kezd a szíved, és a félelem adrenalinnal árasztja el testedet, mivel a halvány alakok feléd siklanak, és most már tisztábban ki tudod venni őket: a vízbefúltak kísérteties árnyai azok. A sápadt, fehér, hínárral körülfont szellemalakok rémülettel töltik el a szívedet. A Vízbefúltak Szellemei a háborgó tengerhez hasonló, suttogó szavakkal hívnak téged. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikerült a próba, lapozz az 57-re; ha nem sikerült, lapozz a 82-re.

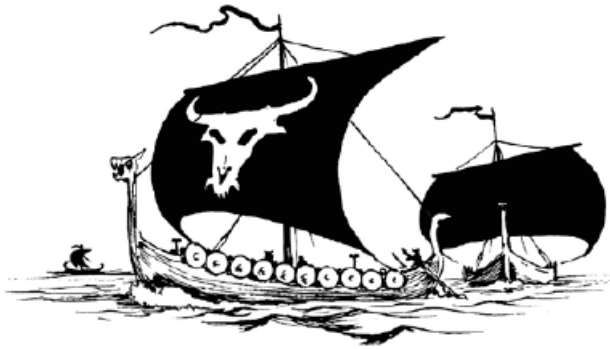
194.

Jarmesh kapitány halott. Átkutatva az íróasztalát az egyik fiókban találsz egy tekercset és néhány kulcsot. Az egyik kulcs mint „fegyverraktár" van megjelölve, mások a raktárakhoz, a hídhoz vagy a gályarabokat fogva tartó béklyókhoz tartoznak. A tekercs érdekesebb. Mortis Jarmesh-hez címzett üzenetét tartalmazza. Elolvasva megtudod, hogy Jarmesh az első Káosz-kalóz, aki megérkezett a szigetre, és egy teljes flotta tart ide; a feladatuk, hogy felvegyék Mortis élőhalott légióit, majd induljanak, és megtámadják a Delfi Szövetséget.

Mortis beszámol róla, hogy a Vérdomb Erőd teljesen az irányítása alatt van, és hogy holttestekből és csontokból gátat építtetett a Scort-folyóra, ezzel kiapasztotta a vár körüli vizesárkot. Bár az nem világos, hogy ezt miért tette, Mortis megemlíti, hogy ő és Élőhalottjai „szabadok és nincsenek akadályozva". Ezen kívül parancsokat találsz magától a Káosz Főadmirálisától, a vorodui Kashu nagyúrtól, amelyben arra utasítja a *Könyörtelent*, hogy tartsa rettegésben a Stayng-sziget azon területeit, amelyek még nem állnak az Élőhalottak fennhatósága alatt, és szerezzen annyi rabszolgát a Káosz-flotta rabszolgahajóihoz, amennyit csak tud. Ha most megpróbálsz elszökni a hajóról, és távozni Keladonból, hogy folytathasd küldetésed, lapozz a 26-ra. Ha megpróbálod megmenteni a falusiakat a raktérből, lapozz a 354-re.

195.

Miközben a kilinccsel bajlódsz, több nyílvessző is súrol. Mivel próbáltál kitérni, csak 3 ÉLETERŐ pont sérülést szenvedsz el. Ha még életben vagy, sikerül időben becsapnod magad mögött az ajtót, hogy kivédd a nyílzápor nagy részét, amely úgy mar a nehéz tölgyfaajtóba, mintha az csak balsafa lenne. Miközben ellenfeleid tülekednek az ajtót kinyitni, te már lefelé szökellsz a csigalépcsőn. Tudva, hogy pillanatokon belül a nyomodban lesznek, mikor eléred a pihenőt, kinyitod a mellvédre vezető ajtót. Adj 3-at a *Riadóértékedhez*, majd lapozz a 302-re.



196.

Az utolsó Ostorfarkas is holtan terül el a lábaidnál. Az éjszaka hátralévő része zavartalanul telik. Másnap további baj nélkül elhagyod a Shamdabag-erdőt, és hamarosan megpillantod a sziklacsúcsot, amely nem messze nyugatra egy ujjként mutat az égre. Lapozz a 216-ra.

197.

Elképedve rendkívüli harctudásodtól a többi kalóz sarkon fordul, és elmenekül. Amikor kilépsz a községháza hátsó ajtaján, egy csapat kalózt pillantasz meg, amint egy öszvérre pakolják fel a faluban szerzett zsákmányt, majd elvezetik az állatot a kis öböl felé, ahol általában a halászhajókat szokták tartani. Ha még nem tetted meg, most átkutathatsz a falu nagyobb épületei közül néhányat – lapozz az 51-re. Ha a falu templomát néznéd meg, lapozz a 171-re. Ha inkább elhagyod a falut, és kimész az öbölhöz, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

198.

Elkezditek átkutatni a temetőt. A sírok, sírkövek és kis kripták sorai mintha soha nem akarnának véget érni, és egy-két óra keresgélést követően úgy érzed magad, mint valami elhagyott utazó, aki eltévedt a pokolban. A törött sírkövek és gondozatlan sírok az elhagyatottság érzetét kölcsönzik a sivár és gyászos tájnak. Néhány sírt felnyitottak és megszentségtelenítettek; másokból mintha lakóik ásták volna ki magukat.

Már jóval elmúlt dél. Elindora csalódottan sóhajt, de Kandogor egy újabb területre vezet titeket. – Erre, erre. Biztos vagyok benne – mondja. Kezded gyanítani, hogy rossz irányba vezet titeket. Keresésetek ismét hiábavalónak bizonyul, a nap pedig már lemenőben van. – Ki kell jutnunk – sürget Elindora, – hogy biztonságban elérhessük a fogadót! – Ahogy a temető bejárata felé siettek, az esti árnyak függönyként terítik be a tájat. Éppen amikor meglátjátok a kijáratot, előttetek vérfagyasztó nevetés zendül fel, és egy alak lép elő egy nagy sírkő mögül, hogy elállja utatokat. Egy halvány bőrű és arisztokratikus vonásokat viselő nő az. A szemei mint két szörnyű véres gömb. Ajkai szétnyílnak, felfedve az egyre fényesebb holdsugárban megcsillanó szemfogait. – Lotmora úrnő! – kiáltja Elindora. – Végünk van!

– Szerencsétlen bolondok – vicsorogja a Vámpírnő –, azt hittétek, hogy elpusztíthattok engem! – Mániákusan felkacag, és a kezével hívogató mozdulatokat tesz a balja felé. Négy további alak csoszog elő. Vámpírok – három korábban egyértelműen földműves volt, a negyedik egy katona a Vérdomb Erődből. Arcuk vérszomjas álarccá torzult, szemükben az értelem

szikrája sem csillog. Lotmora úrnő meredten bámul rátok, és hirtelen szörnyű vágy kezd elhatalmasodni rajtad, hogy megadd magad. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT, de adj 2-t a dobáshoz. Ha sikerült a próba, lapozz a **309**-re; ha elrontottad, lapozz a **399**-re.

199.

Az ajtó egy, a kapura néző szobába nyílik. A lőréseken keresztül keskeny, poros napsugár süt be a szobába, rácsos mintát rajzolva a hideg kőpadlóra. Hirtelen léptek zaját és összefüggéstelen üvöltést hallasz, amelyek félelemmel töltenek el. Ekkor a szoba sötét sarkából három rohadó alak botladozik feléd. Orrodat megcsapja a sír szaga, és szemeid elkerekednek az élő rothadás eléd táruló borzalmas látványától, ahogy a három élőhalott harcos feléd nyomul. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikeres a próba, lapozz a **147**-re. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **397**-re.

200.

Csatakiáltást hallatsz, és megrohamozod Hlassamont, azzal a szándékkal, hogy kényszerítsd, adja át a varázsitalt. Talpra szökken, szánalmasan jajveszékelve. Az utolsó pillanatban azonban egy maréknyi port szór az arcodva, és miközben te összegörnyedve köhögsz és prüszkölsz, elszalad a szoba túlsó felén lévő három alagút irányába. Mire abbamarad a szemkönnyezésed, ő már sehol sincs. Mit teszel?

Sorsára hagyod, és távozol Benariból?	Lapozz a **116**-ra.
Felkapva a fáklyát megpróbálod utolérni, és berohansz a bal oldali alagútba?	Lapozz a **143**-ra.
A középső alagúton követed?	Lapozz a **323**-ra.
A jobb oldalit alagutat választod?	Lapozz a **287**-re.

201.

Hirtelen egy nyílvessző csapódik a földbe a lábad mellett. Felnézel, és három alakot pillantasz meg, akik íjakkal lőnek rád egy szikla mögül, kicsit feljebb a hágó oldalán. Az egyikükben felismered azt a gyanús alakot, akit láttál kimenni a Szamuráj kardja fogadóból Iszapkikötőben; a másik kettő Káosz-kalóznak tűnik. Egy nyílvessző súrolja a válladat (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha megrohamozod a kalózokat a dombon, lapozz a **261**-re. Ha megpróbálsz kereket oldani lefelé a hágón, lapozz a **161**-re.

202.

Egy idő után Salesh elkezd panaszkodni a súlyodra: – Bah, nem helyes, hogy egy hozzám hasonló hatalmas úr egyszerű málhás állatként szolgáljon! – Emlékezteted a nemrég tett ígéretére, mire bosszúsan felnyög. Keresztülvezet a terepen a Borgos felé vezető, a fogadót elkerülő útra. Itt megáll. – Pihennem kell, barátom, de csak egy kicsikét. – Leszállsz a hátáról, gyanakodva méregetve a Kentaurt. Ő téged néz. Majd hirtelen a homlokára csap, mintha valami az eszébe jutott volna. – Az istenekre! A tanácsülés! Ott kell lennem, teljesen kiment a fejemből. – Teljesen nyilvánvaló, hogy Salesh szemérmetlenül hazudik. – Bocsáss meg, nemes barátom, de az államügyek, ugye – vissza kell térnem a Shamdabag-erdőbe.

– Mi van az életbevágóan fontos küldetésemmel, hogy megöljem Mortist? – kérdezed fanyarul –, ami hosszú távon talán jóval fontosabb neked, mint nekem?

– Á, igen, nos... Biztos vagyok benne, hogy egy olyan nagy harcosnak, mint te, ez nem fog gondot jelenteni. Ami azt illeti, én csak hátráltatnálak. Nos, fogadd köszönetemet, és sok szerencsét. – Ezzel megfordul, és elüget dél felé. Megvonod a válladat, és elindulsz gyalog a Borgos felé vezető úton. Lapozz a **46**-ra.

203.

A folyosó végén egy fegyverraktárt találsz. Valaha kardok és szálfegyverek sorakozhattak a fal melletti faállványokon, de mostanra az élőholt sereg kifosztotta a szobát és a legjobb fegyverek nagyrészt hiányoznak. Egy széles pengéjű alabárd azonban megragadja a figyelmedet, amely mintha Hachiman földjén készült volna, amelynek fegyverkovácsai messze földön híresek. Megemeled: elég nehéz, de magaddal viheted, ha itt hagyod a jelenlegi fegyveredet. Döntsd el, hogy így teszel-e (jegyezd fel az alabárdot a *Kalandlapodra*, és húzd le a jelenlegi fegyvered, ha így döntesz), majd megtervezed a következő lépésedet. Ha innen most visszamész arra, amerről jöttél, lapozz a 313-ra. Ha felmászol a lépcsőn a nyugati toronyba, lapozz a 362-re.

204.

Néhány lépésre jársz az ajtótól, amikor az váratlanul kivágódik, és szembetalálod magad Alpatraum két Lovagjával. A meglepetéstől mozdulatlanná dermedsz. Iszonyatos a látványuk: szögletes, csontos vázukra a kevéske hús tépett pergamenként tapad, szemükben halvány fény pislákol, mint a csillagok fénye egy téli éjszakán. Torokhangú kiáltást hallatnak, miközben kardot rántanak. Gyorsan végezned kell velük, különben a lent üldögélő élőholt lovagok is felfigyelnek rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Alpatraum Lovagja	10	9
Második Alpatraum Lovagja	10	9

Ha győzöl, lapozz a 385-re.

205.

Megfordítod a holttestet. Egy középkorú, kopaszodó és sűrű szakállt viselő férfi az. Egyik kezében csorba kardot szorongat. Meglepetésedre felpattannak a szemei – még életben van! – Vizet, vizet – krákogja. Adsz neki egy kortyot a kulacsodból. A férfit vér borítja, és nyilvánvalóan haldoklik. Közelebb húz magához, és a füledbe suttog. – Figyelj rám. Morlaknak hívnak, és én voltam Benari vezetője – mondja reszelős hangon. – Mortis ideküldte hordáit, hogy elpusztítsanak minket. Az Élőholtakat valami visszataszító dolog vezette, amit Mortis idézett e létsíkra a Holtak Földjéről. Olyan volt, mint egy óriási koponya, számtalan csontlábon. Vigyorgó állkapcsai közül csápszerű nyelvek tekergőznek elő. Azokkal vonszolja áldozatait csattogó fogai közé. Harcoltunk ellene, de kardjaink és nyílvesszőink alig okoztak kárt csontos testében. Úgy hiszem, hogy csak a nehéz ütőfegyverek, például bunkók vagy buzogányok képesek megsebezni. Emlékezz erre, ha szerencsétlenségedre találkoznál vele. – Ezek az utolsó szavai; görcsösen felköhög, és örökre kihuny a szeme fénye.

Miután néhány pillanatot arra szánsz, hogy meggyászold a bátor főnököt, eltemeted a szentély mellett, és megfogadod, hogy Mortis megfizet gonoszságért. Ha most átkutatod a romos épületeket, lapozz a 335-re. Ha inkább elhagyod Benarit, lapozz a 116-ra.

206.

Csak pár másodperc híján, de sikerül kiugranod a dühöngő pokolból, ami az istálló volt nemrég, épp, ahogy egy lángoló gerenda a földre zuhan mögötted. Szerencsétlenségedre éppen belefutsz a két kalózba. Egy pillanatig meglepetten lépnek hátra, majd gonoszul rád vicsorognak. Lapozz a 6-ra.

207.

Egy kiáltással a verembe zuhansz, felnyársalva magadat az alján elhelyezett fakarókra. Veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, kimászol a veremből, zihálva a fájdalomtól. Pár percnyi pihenő után, amit a sebeid bekötözésével töltesz, odalépsz az oltárhoz. Lapozz a 303-ra.

208.

Mortis dühösen felkiált, ahogy felismeri a fegyvert, amely oly sok évszázadon át tehetetlenségre kárhoztatta. Majd kiáltása kétségbeesett nyögéssé változik, ahogy az elefántcsontszínű dárda átfúródik a mellvértjén, felnyársalva őt. Köpenye alól ocsmány párafelhő áramlik elő, amitől fuldokolni kezdesz. Arcodat eltakarva elfordulsz, így nem látod, hogy milyen sorsot mértél a Halálúrra. Csupán egyetlen pillantást tudsz arcára vetni végső, valódi halála pillanatában: olyan rettegés és magányosság tükröződik rajta, hogy azt a képet a sírig magaddal fogod vinni. Amikor visszafordulsz, csak egy szürke ködfoszlány és a rothadás mindent átható bűze mutatja, hogy hol esett el ellenfeled. Még a dárda is felszívódott. Lemész a lépcsőn, és azt látod, hogy a várban mindenhol az előrehaladott oszlás állapotában lévő testek hevernek szerteszét. Mortis légiói elpusztultak zsarnoki urukkal együtt.

Az erőd alatti börtönből kiszabadítod a várnagyot. Amikor rád néz, azonnal tudja, hogy szembeszálltál a szörnyűséges gonosszal, mivel a hajad teljesen megőszült. Lapozz a 400-ra.

209.

Átkutatjátok a temető délkeleti részét. A sírok, sírkövek és kis kripták mintha nem akarnának véget érni, és egy-két óra keresgélést követően úgy érzed magad, mint valami elhagyott utazó, aki eltévedt a pokolban. A törött sírkövek és gondozatlan sírok az elhagyatottság érzetét kölcsönzik a sivár és gyászos tájnak. Néhány sírt felnyitottak és megszentségtelenítettek; másokból mintha lakóik ásták volna ki magukat.

Dél is elmúlik. Elindora csalódottan felsóhajt. Ezt követően melyik részt kutatjátok át?

Az északnyugatit?	Lapozz a 113-ra.
A délnyugatit?	Lapozz a 20-ra.
Az északkeletit?	Lapozz a 60-ra.

210.

– Az erőd szörnyű hely – mondja. – Én nem mehetek be, de tudom, hogy Mortis ott lakik. Azt tudom, hogy a korábbi várnagyot, Braxist a keleti torony aljában található tömlöcök egyikében tartják fogva. Amikor legutoljára hallottam róla, még életben volt, mert a sötét szívű Hullanagyúr szereti kínozni őt, bár nem kell sok idő, hogy megunja ezt a játszadozást, és Braxist is Zombivá változtassa. Sok élőhalott őrjárat van az erődben, de néhány szolgát életben hagytak, hogy elvégezzék azokat a feladatokat, amiket a Zombik nem tudnak elvégezni – éppen úgy, ahogy engem is életben hagytak. Talán közülük segíthet neked valaki, mivel mind féltjük az életünket. – Lapozz a 122-re.

211.

A legtöbb épület egyszerű, üresen álló vagy lángoló kunyhó. Van azonban néhány nagyobb ház (a templomon és a községházán kívül), amelyet érdemes lehet átkutatni: egy nagy, szalmatetős faház, egy kétemeletes téglaház, valamint egy kovácsműhely, amelyhez egy nagy istálló csatlakozik. Ha a faházat kutatod át, lapozz a 71-re. Ha a téglaházat nézed meg, lapozz a 251-re. Ha az istállót vennéd szemügyre, lapozz a 291-re.

212.

Ahogy belépsz az ajtón, a koponyaszimbólum mintha baljós fénnyel lüktetne. Rettegéshullám söpör végig rajtad. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT, de vonj le a dobásból 2-t! Ha sikerült a próba, lapozz a 312-re; ha nem sikerült, lapozz a 292-re.

213.

– Nem ismerjük, sosem láttuk korábban – mondja az egyik.

– Alighanem annak a Mortisnak az egyik ügynöke – mondja egy másik.

– Nos, én biztos nem akarok utánajárni – mondja a harmadik. Ha most a temetőnél található falfirkáról kérdezed őket, lapozz a 183-ra. Ha nem akarsz tovább kérdezősködni, lapozz a 273-ra.

214.

Elindora mélyen a szemedbe bámul, és érzed, ahogy valami hipnotikus transz vesz erőt rajtad. Pár pillanattal később lerázod magadról, de nem emlékszel rá, hogy mi történt. Ennek ellenére most jóval eltökéltebbnek és élénkebbnek érzed magad. Adj 1-et véglegesen a BÁTORSÁGODHOZ. Biztosítod róla Kandogort, hogy jól vagy, de ő csak barátságtalanul morog valamit a bajsza alatt. – Itt az idő, hogy átkutassuk a temetőt Lotmora úrnő kriptája után – mondja Elindora. Lapozz a 198-ra.

215.

Egyetlen gyors csuklómozdulattal a földre ütöd a kardoddal a golyót, ami begurul egy sarokba, majd meglepetésedre nagy durranással felrobban. A sámán csalódottan vicsorogva egy vasalt botot húz elő a háta mögül, miközben közeledsz felé. A botot különös rúnák borítják. Lapozz az 58-ra.

216.

A meredek, öt méternél is magasabb szikla mozdulatlanul áll előtted, mint valami ősi kőszörnyeteg. Erősen megkopott, a szél és a víz üregeket és vájatokat mart bele. A tövében állva felnézel a komor, élettelen sziklára. Rossz előérzeted támad. Ajkaidhoz emelve a sípot egy rövid, éles sípszót hallatsz. Egy pillanatra síri csend borul a tájra – majd hirtelen minden megváltozik. Egy széles, lapos, fekete és jellegtelen homoktengeren találod magad. Az ég sötét és fenyegető, tele viharfelhőkkel. Villámok cikáznak, és mennydörög. Felhőszakadás csapkodja az arcodat. Leszámítva a hatalmas sziklát, teljesen egyedül vagy. Egy villám csap a sziklába, és az baljóslatúan recsegni és inogni kezd. Hátralépve növekvő rettegéssel nézed, ahogy a szemed előtt elkezd átváltozni. A kő mozogni kezd, és sziklás, kristályszerű karokat növeszt. A szikla egy óriási, négykarú, kétlábú Sziklagólem alakját veszi fel, izzó kék plazmaszemekkel. Sistergő, égszínkék fénykoszorú borítja be tűzként a testét. Meg kell küzdened vele.

Sziklagólem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 17

Minden alkalommal, amikor eltalálod a Gólemet, vond le a sérülést a szokásos módon, majd dobj egy kockával. Ha 1-est dobsz, lapozz a 276-ra. Egyéb esetben harcolj tovább. Ha legyőzöd a Sziklagólemet, lapozz a 316-ra.

217.

Miután elment, előmászol a kútból. Rájössz, hogy nem biztonságos hosszasan Borgosban időzni, ezért úgy döntesz, hogy a városon kívül táborozol le. Lapozz a 329-re.

218.

Garond szemei felragyognak a lelkesedéstől, miközben elmeséli neked a történetet. – A legendák egy nagy csatáról mesélnek, amelyet Mortis légiói és Stayng igaz emberei vívtak egymással. A csata sűrűjében Qadarnai meglelte Mortist, és gigászokként csaptak össze. Érdekes, hogy bár az elefántcsontszínű dárda, amivel Qadarnai harcolt, kifejezetten azért készült, hogy az Élőhalottakkal végezzen, azt Elfek készítették, így halandó emberi kéz által forgatva nélkülözte a mágikus tulajdonságokat. Mivel Qadarnai tisztában volt ezzel, úgy volt képes megölni Mortist, hogy elhajította a dárdát, így az abban a pillanatban, amikor eltalálta a gonosz Halálurat, nem ért halandó kezéhez. Talán emlékszel a költemény soraira:

Tudva, hogy az Elf-készítette, aranyozott
Elefántcsont harci dárda, rúna-borította,
Titkos bűbájjal szőtt, melytől kezében
Hamissá válhat, Qadarnai eldobta,
És az átszelte a köztük lévő teret,
És a Halálúr szívében megpihent,
Mortis egy sóhajjal eltűnt a föld színéről.

Ha most az Eloldozás Bűbájáról kérdezed Garondot, lapozz a 320-ra; ha Lhyss Ujjáról, lapozz a 300-ra.

219.

Félúton jársz a csarnokban, amikor hirtelen dermesztő nyugtalanság lesz úrrá rajtad. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikerült a próba, lapozz a 262-re; ha nem sikerült, lapozz a 282-re.

220.

Nem tudsz ellenállni a késztetésnek, hogy megadd magad, és a térdre rogysz. Elindora, bár a hipnózisnak sikeresen ellenállt, nem képes egyedül legyőzni a Vámpírokat. Tehetetlenül nézed, ahogy végeznek vele, majd ahogy Vámpírként visszatér a halálból. Hamarosan te következel… Kalandod itt véget ér.

221.

Ahogy megvetően rájuk mordulsz, félve hátrább lépnek, és neked szegezik lándzsáikat. Egyikük parancsszavakat kiált, mire számos íjász feje bukkan elő a falut körbevevő cölöpfal mögül. Mielőtt még tiltakozhatnál, megfeszítik íjaikat, mire te menekülni kényszerülsz. Szerencsére nem céloznak túl jól, és csak egy nyílvessző talál el (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Nyilvánvalóan nem mehetsz vissza.

A nap hátralévő részét a dombok átvizsgálásával töltöd, de eredménytelenül. Nincs más választásod, mint délnek fordulni. Lapozz a 3-ra.

222.

Elárultad helyzetedet, és Mortis még több Élőhalott őrjáratot küld ki. Ezek egyike – egy négy rohadó Zombi alkotta őrjárat – most rád bukkant. Egyesével kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Élőhalott őr	6	5
Második Élőhalott őr	5	7
Harmadik Élőhalott őr	6	6
Negyedik Élőhalott őr	6	6

Ha győzöl, adj 2-t a *Riadóértékedhez*, majd lapozz a 133-ra.

223.

Ahogy közeledsz Benari felé, fekete füstöt látsz az ég felé szállni. Mikor végül eléred a falut, beigazolódnak legrosszabb félelmeid: az egész hely porig égett, csak a házak és épületek füstölgő vázai maradtak meg. Számos holttest hever szerteszét, de nem annyi, mint amennyire a teljes falu pusztulásakor számítanál. Jöttödre elsomfordál néhány kutya, és keselyűk végzik rettenetes munkájukat. Mit teszel most?

Megvizsgálod a holttesteket?	Lapozz a 369-re.
A romba dőlt épületeket nézed meg?	Lapozz a 335-re.
Elhagyod a füstölgő falut?	Lapozz a 116-ra.

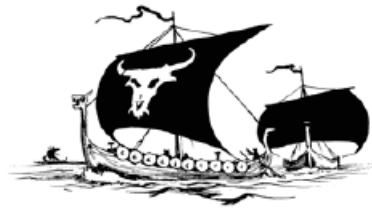
224.

Megdörzsölöd a Tündérek Gyűrűjét, és megidézed az erejét. Enyhe émelygést érzel, ahogy a levegő egy pillanatig vibrálni kezd körülötted. Lepillantva nem látod a testedet. A gyűrű láthatatlanná tett – de vajon meddig? Húzd le a Tündérek Gyűrűjét a *Kalandlapodról*. Láthatatlanul fel tudsz sétálni a *Könyörtelenre* anélkül, hogy észrevennének. Balra egy ajtó van a tatfedélzet falában; valószínűleg a Kapitány kabinjába vezet. Jobbra egy palló vezet a fedélzet alá. Érzed, hogy kezd elmúlni a láthatatlanság. Ha a Kapitány keresésére indulsz, lapozz a 119-re. Ha lefelé mész, és megpróbálod kiszabadítani a falusiakat, lapozz a 314-re.

225.

Átadod az Aranytallérokat (húzd le őket a *Kalandlapodról*). – Köszönöm – motyogja udvariasan, majd odaadja az italt. – Legjobb lesz, ha azonnal megiszod – javasolja.

Így teszel, és rögtön sokkal elszántabbnak érzed magad, készen arra, hogy szembeszállj bármilyen szörnyűséggel. Jegyezd fel, hogy a következő két alkalommal, amikor azt az utasítást kapod, hogy *tedd próbára* BÁTORSÁGODAT, automatikusan sikerrel jársz, nem kell dobnod hozzá (azonban e két alkalommal BÁTORSÁG pontjaid nem is növekednek). Az alkimista szép napot kíván, te pedig kimászol a pincéből, és elhagyod Benarit. Lapozz a 116-ra.



226.

Egy utolsó állati üvöltéssel a csoszogó emberfajzat a padlóra zuhan. Gyorsan letörlöd vérét a kardodról, mielőtt még megfakulna tőle a fém. A kétségbeesés rendkívüli erőt kölcsönzött neked, és sikerült még azelőtt végezned vele, hogy esztelen, vérszomjas üvöltései felkeltették volna Mortis őrszemeinek figyelmét. Visszanyersz 1 SZERENCSE pontot, azonban növeld meg 2 ponttal *Riadóértékedet* is, hiszen a teremtmény halála sokáig nem marad észrevétlen.

Ha most végigmész a csarnokon a túlsó végén lévő kapuboltozatig, lapozz a 219-re. Ha inkább visszamész az udvarra, és elindulsz a belső erőd felé, lapozz a 379-re.

227.

Hatalmas tusakodást követően végül sikerül fojtó fogásba venned Baracast. Nem adja meg magát, de elveszti eszméletét. A tömeg nem hisz a szemének, miközben kivonszolják testét; sokan vesztettek közülük pénzt, mivel Baracasra fogadtak. Begyűjtöd a 25 Aranytallérodat. Az izgatottság alábbhagy, és éppen a hátsó ajtó felé surransz, amikor a főnök rád mutat, és megszólal: – Várjunk csak! Egyébként is, te meg ki a fene vagy?

A kalózok megfordulnak, és rád bámulnak. – Sosem láttam még ezelőtt – mondja az egyik. – Kapjátok el, fiúk! – üvölti egy másik, mire többen feléd iramodnak, kivonva szablyáikat. Lapozz a 297-re.

228.

Ahogy közeledsz a kaputorony felé, a tetején egy hatalmas számszeríjhoz hasonló mechanizmust pillantasz meg. Egy ballista az, egy olyan eszköz, amely akár 400 méteres távolságra is képes halálos, acélhegyű nyílvesszőket kilőni. A múltban minden bizonnyal az erőd számos ostromlója ellen bevetették, de biztos vagy benne, hogy nem sokat érhetett Mortis Zombihadseregének kérlelhetetlen csapataival szemben. Ha van nálad egy rézpénz, mindkét oldalán Mortis fejének nyomatával, lapozz a 285-re. Egyébként lapozz a 388-ra.

229.

Csatakiáltást hallatsz, és a fekete kámzsás alak felé sújtasz, aki azonnal sarkon fordul, és elmenekül. Ez túl könnyen ment, gondolod magadban bizonytalanul, de az éjszaka hátralévő részében nem zavarnak meg többször.

Eljön a másnap reggel, így felkelsz, és lemész a földszintre. Ugyanaz a társaság fogad, mint korábban; csomagolnak és készülődnek az aznapi utazásra. A fogadós elmondja, hogy a feketébe öltözött alak hajnalban távozott. Észreveszed, hogy az egyik földműves hiányzik, a másik kettő csüggedtnek és rémültnek tűnik. Úgy döntesz, hogy folytatod az utadat.

Ha északkeletre tartasz, Borgos felé, lapozz a 46-ra. Ha délre indulsz az úton a Shamdabag-erdő irányába, lapozz a 325-re.

230.

Az ajtó egy, a külső fal mentén futó folyosóra nyílik, amelyet két oldalt falikarokba helyezett fáklyák világítanak meg. Két oldaladon egy-egy faajtó található, a folyosó előtted pedig eltűnik a sötétségben. Ha belépsz a bal oldali ajtón, lapozz a 176-ra. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a 199-re. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a 140-re.

231.

Úgy tűnik, hogy a fiúnak legalább sikerült elmenekülnie, gondolod, miközben átkutatod a testeket. Semmit nem találsz náluk. Ha most átkutatod a faházat, lapozz a 71-re. Ha az istállót nézed meg, és még nem tetted, lapozz a 291-re. Esetleg átkutathatod a templomot – lapozz a 171-re –, vagy a községházát – lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

232.

Elhagyva a sírt lefelé indulsz a domboldalon.

A falusiak nagy búcsúztatást rendeznek neked, te pedig ismét nekiindulsz az Iszapkikötő felé vezető útnak. Lapozz a 3-ra.

233.

Az udvari bolond szemei felpattannak, és hang nélkül talpra szökken. Óvatosan figyeled, ő pedig viszszabámul rád sápadt, fehér arc keretezte tompa szemeivel. Festett vigyora baljósnak és hamisnak tűnik. Végül megtöröd a csendet: – Melyik ajtón át juthatok el Mortis szentélyébe?

Alattomos, ferde mosolya mögött feltűnnek málló fogai. – Hát – mondja, – az attól függ, tudod-e, hogy kell két legyet ütni egy csapásra, és hogy kell értelmet nyerni a kavarodásból? – Úgy nézel rá, mintha őrült lenne; valószínűleg az is. – Jelszó! Jelszó! – rivall rád hirtelen. – Ostoba vagy? Mondom jelszó!

Nem tudsz semmiféle jelszót, így hát csalódottan rámordulsz, és előhúzod a kardodat, mielőtt elfordulnál, hogy megvizsgáld a három ajtót. Az egyik alighanem abba a toronyba vezet, ahol Mortis tanyát vert – de nem tudhatod, hogy miféle csapdák rejlenek a másik kettő mögött, sem azt, hogy ismerd fel a helyes ajtót. Vagy mégis…? Döntened kell. Melyik ajtón mész be?

A kígyó szimbólumot viselőn? Lapozz a 172-re.
A kard szimbólumot viselőn? Lapozz a 376-ra.
A fa szimbólumot viselőn? Lapozz a 100-ra.

234.

A haldokló nap a szemedbe süt, és Mortist csupán a vérrel festett alkonyi ég előtt kirajzolódó, rohamozó fekete árnyként észleled. Megemeled a karodat, és felé hajítod a dárdát. Dobj két kockával, és vesd össze az ÜGYESSÉG értékeddel! Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a dárda célt téveszt, és neked fegyver nélkül kell megküzdened vele – lapozz vissza a 250-re. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, eltaláltad – lapozz a 88-ra.

235.

Elbúcsúzol a fogadóstól, és úgy teszel, mintha távozni készülnél. Elképedve mered rád. – Nem mehetsz most el, uram! – kiáltja magas, vékony, rémülettel teli hangon. – Megöleted magad! Aztán pedig visszatérsz...

– Mit értesz ez alatt, te mamlasz? – kérdezed durván, bosszúsan, amiért senki ezek közül az emberek közül nem hajlandó világosan beszélni.

– Nem mondhatom el – feleli a fogadós. – De ne menj el ma éjszaka, vagy az életed halálos veszélynek teszed ki, higgy nekem.

Ha megvetően kineveted, és távozol így is, lapozz a 339-re. Ha megfogadod a fogadós tanácsát, és felmész a szobádba, lapozz a 298-ra.

236.

Az utolsó pillanatban félreugrasz, és a plazmalövedékek a homokba csapódnak mögötted, üvegtakaróvá olvasztva azt. Lapozz vissza a 216-ra, és folytasd a harcot.

237.

Elűzöd az utolsó néhány varjút is, akik elrepülnek kelet felé. Óvatosan leengeded a ketrecet a földre, majd felemeled a keresztrudat, és kinyitod a ketrec ajtaját, ahol benyúlsz a szerencsétlen emberért. Kezeivel hirtelen torkon ragad. Meglepődve nézel a szemébe, és rémülten veszed észre, hogy tejfehér szemgolyói halottan merednek előre. Húsa rohad, és egy mély sebet pillantasz meg a mellkasán. Ez egy Zombi! Mortis valószínűleg bezárta, és végignézte, hogy meghal, majd Élőholtként visszahozta a halálból. Teljesen váratlanul ér a támadás – *tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikerült a próba, lapozz a 117-re; ha nem sikerült, lapozz a 322-re.

238.

Ahogy a padló beomlik alattad, a verem túloldala felé ugrasz. Ujjaiddal éppen időben kapod el a verem szélét, így sértetlenül fel tudod húzni magad. Odalépsz az oltárhoz. Lapozz a 303-ra.

239.

A *Riadóértéked* mutatja, hogy mekkora figyelmet vontál magadra, miközben áthatoltál a vár védelmén. Ha túl sok zajt csaptál, vagy túl sokáig maradtál egy helyben, az élőhalott járőrök felfigyelhetnek rád. Hogy kiderüljön, így történt-e, dobj két kockával és adj 3-at az eredményhez. Ha az így kapott érték kisebb vagy egyenlő *Riadóértékeddel*, hallod, amint közeledik valaki – lapozz a 222-re. Ha nagyobb, mint a *Riadóértéked*, egyelőre elkerülted a lebukást – lapozz a 133-ra.

240.

– Akkor légy átkozott, te disznó – vicsorogja, és ismét rád támad kardjával.

Jarmesh kapitány	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 4

Ha megint megsebesíted, lapozz a 125-re.

241.

A holttesteket gyorsan átkutatva az egyik kalóz övén egy erszényt találsz, benne 25 Aranytallérral (jegyezd fel ezeket a *Kalandlapodra*). Továbbmész lefelé az úton, amely keletre vezet, kifelé a dombok közül. Lapozz a 141-re.

242.

Találsz egy kicsi és barátságos házat, amely megfelelő arra, hogy ott töltsd az éjszakát. Ha tüzet gyújtasz, és vacsorát készítesz magadnak, lapozz a 310-re. Ha beéred hideg étellel, és egy tűz nélküli hideg éjszakával, lapozz a 373-ra.

243.

Meglehetősen szívélyesen üdvözölnek. Azonban amikor beszédbe akarsz elegyedni velük, néhány udvarias megjegyzésnél nem jutsz tovább. Szemmel láthatólag nem akarnak beszélgetni veled, de túl udvariasak ahhoz, hogy ezt a szemedbe mondják. Majd az egyikük egy emberre mutat, aki a tisztás közepére sétált, és most a tűz mellett álldogál. A kezében egy lantot tart, és egyértelműen dalnoknak tűnik. – Á, Garond énekelni fog nekünk – mondja egy Elf. Ha meghallgatod az énekét, lapozz a 127-re. Ha úgy döntesz, hogy már így is túl sok időt pazaroltál, és inkább elhagyod a tisztást, és továbbmész Keladon felé, lapozz a 165-re.

244.

– Ahogy óhajtod – mondja, és közömbösen megvonja vállát. Ideje nekikezdeni. – Meg kell keresnünk Lotmora úrnő kriptáját – mondja Elindora. Lapozz a **198**-ra.

245.

Egyenesen egy őrszobába sétálsz be. Egy tucat csontváz áll körben a falak mentén, fáradhatatlan éberséggel bámulva kifelé a torony ablakain, felhúzott számszeríjjal csontos kezükben. Amint belépsz, azonnal megpördülnek. Egy tucat halálos, éles nyílvessző szegeződik mellkasodnak, és biztos vagy benne, hogy legalább egy el fogja érni a szíved még mielőtt kihátrálhatnál az ajtón. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikeres a próba, lapozz a **66**-ra; ha nem sikerült, lapozz a **175**-re.

246.

Egy vas kulcscsomót találsz az áruló övén. Ha akarod, elviheted magaddal (írd fel a *Kalandlapodra*). Miután legurítod a testet a kaputoronyba, és elrejted egy helyre, ahol reményeid szerint nem fogják megtalálni, átsietsz a külső várudvarra. Lapozz a **144**-re.

247.

Akárhány ellenfeled maradt is, megfordulnak, és kimenekülnek a szobából az ajtón keresztül, még mielőtt végezhetnél velük. Káromkodva döbbensz rá, hogy a túlélők figyelmezetni fogják a többieket. Adj 4 pontot a *Riadóértékedhez*. Alaposabban átvizsgálva a szobát nem találsz benne semmi érdekeset, de a Zombik egyikénél egy erszényre bukkansz, benne 10 Aranytallérral és egy vaskulccsal (jegyezd fel őket a *Kalandlapodra*). A szobát elhagyva folytatod utad a folyosón az erőd mélyébe. Lapozz a 140-re.

248.

A küzdő felek ököllel, fejjel, lábbal esnek egymásnak, dobásokat és szorításokat is bevetve. Úgy tűnik, nincsenek szabályok – kivéve, hogy fegyver nem használható. Egy darabig úgy tűnik, hogy az Ogrét méret- és súlyfölénye győzelemre segíti, azonban Baracas gyorsan kiismeri ellenfelét, és onnantól kezdve tapasztalata kezd érvényesülni. Sikerül elgáncsolnia Gromot, és az Ogre a következő pillanatban már arccal a földön hever, Baracas fojtófogásában. Grom kénytelen feladni a harcot. Nyertél! Gyűjtsd be a nyereményedet – a téted kétszeresét – és írd fel a *Kalandlapodra*. Az izgatottság alábbhagy, és éppen a hátsó ajtó felé surransz, amikor a főnök rád mutat, és megszólal: – Várjunk csak! Te meg ki a fene vagy?

A kalózok megfordulnak, és rád bámulnak. – Sosem láttam még ezelőtt – mondja az egyik. – Kapjátok el, fiúk! – üvölti egy másik, mire többen feléd iramodnak, kivonva szablyáikat. Lapozz a 297-re.

249.

Átkutatjátok a temető délnyugati részét. A sírok, sírkövek és kis kripták mintha nem akarnának véget érni, és egy-két óra keresgélést követően úgy érzed magad, mint valami elhagyott utazó, aki eltévedt a pokolban. A törött sírkövek és gondozatlan sírok az elhagyatottság érzetét kölcsönzik a sivár és gyászos tájnak. Néhány sírt felnyitottak és megszentségtelenítettek; másokból mintha lakóik ásták volna ki magukat.

Dél is elmúlik. Elindora csalódottan felsóhajt. Ezt követően melyik részt kutatjátok át?

Az északnyugatit?	Lapozz a 185-re.
A délkeletit?	Lapozz a 374-re.
Az északkeletit?	Lapozz a 149-re.

250.

Továbbmászol a csontgát teteje felé, miközben Mortis közelebb lovagol. Amikor leszáll a lóról, és a páncélkesztyűjét a gátra helyezi, hogy utánad másszon, a teljes szerkezet megrázkódik. Majdnem lecsúszol, de végül sikerül megtenned az utolsó néhány métert, és eléred a gát tetejét. Szilárdan megvetve csizmádat a rég halottak arcán lepillantasz az egyre mélyülő szürkületbe: Mortis a sós szélben csapkodó rongyos köpenyegével mint valami óriási, fekete denevér mászik feléd. Szemei villognak a sisakrostélya mögül, ahogy visszatükrözik a naplemente skarlátvörös ragyogását. Meg kell küzdened vele. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Amennyiben sikeres a próba, csak 1-et kell levonnod ÜGYESSÉG pontjaidból a félelem miatt, de a szokásos módon megküzdhetsz vele. Ha sikertelen a próba, nem elég, hogy annyira reszketsz, hogy 1-et le kell vonnod az ÜGYESSÉG pontjaidból, de a félelem miatt minden erő elszáll a végtagjaidból, ezért minden ütésed, ami talál, csupán 1 ÉLETERŐ pontos sérülést okoz (vagy 3 ÉLETERŐ pontot, ha sikeres *Szerencsepróbát* teszel). Ha szeretnél valami tárgyat használni a Halálúr ellen, lapozz a 145-re.

Mortis nagyúr	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 20

Ha sikerül végezned vele, lapozz a 400-ra.

251.

A ház bejárati ajtaja törötten lóg a sarokvasain. Belépve egy egyszerű előszobában találod magad, ahonnan lépcső vezet felfelé, illetve kétoldalt egy-egy ajtó nyílik. Ha a földszintet kutatod át, lapozz a 331-re. Ha inkább az emeleten néznél körül, lapozz a 191-re.

252.

Az élőhalott teremtmény összeesik, ezúttal tényleg meghalt. Ha most használod a Kapcsolat-gyűrűt, hogy jelentést tegyél Chaideshu tábornoknak, lapozz a 32-re. Ha otthagyod a dombokat, és elindulsz az Iszapkikötő felé vezető úton, lapozz a 3-ra.

253.

Sietősen elszavalod a várnagy anyja által tanított szavakat. Már közben felmerül benned, hogy lehet, hogy nem a megfelelő pillanatot választottad, ám most, hogy kimondtad a Bűbájt, az már elveszett, és nem fog többet működni.

Amennyiben a lenti felsorolásban szerepel a fejezetszám, ahonnan idelapoztál, a Bűbáj eredményes lesz:

Ha a 66-ról lapoztál ide	lapozz a 69-re.
Ha a 204-ről lapoztál ide	lapozz a 98-ra.
Ha a 245-ről lapoztál ide	lapozz a 69-re.
Ha a 250-ről lapoztál ide	lapozz a 338-ra.
Ha a 293-ról lapoztál ide	lapozz a 84-re.
Ha a 358-ról lapoztál ide	lapozz a 338-ra.

Ha az a fejezetszám, ahonnan idelapoztál, nem szerepel a fenti felsorolásban, akkor feleslegesen használtad el a Bűbájt. Lapozz vissza arra a fejezetpontra, amit feljegyeztél magadnak, és folytasd a kalandot.

254.

Ez a gonosz kalóz bizonyára rengeteg ártatlannal végzett már, anélkül, hogy kegyelmet vagy irgalmat tanúsított volna. Mégsem tudod rávenni magad, hogy megölj valakit, aki megadta magát. Leengeded kardodat, és hátralépsz. Jarmesh megvető vicsorgással egy tőrt ránt elő a csizmájából, és feléd hajítja (veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha túléled, azt kiáltja feléd: – Te ostoba bolond. Most végzek veled! – Azonnal ismét neked ront.

Jarmesh kapitány ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 2

Ha megölted, lapozz a 194-re.

255.

Amikor távozol a templomból, a Fehér Királynő haragját érzed magad mögött: megátkoz, amiért sorsára hagytad imaházát. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot. Amennyiben még nem tetted meg, most átkutathatod a falu nagyobb házait – lapozz az 51-re. Ha a községházát néznéd meg, lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

256.

Próbálsz félreugrani, de a perzselő plazmalövedékek egyike súrol téged. Veszítesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha még élsz, lapozz vissza a 216-ra, és folytasd a harcot.

257.

Levágod az utolsó Vámpírt is, és látod, hogy Elindora kardjával és mágiával szintén végzett ellenfeleivel. Kandogor döbbenten néz, majd sarkon fordul, hogy elmeneküljön. Ha nálad van Qadarnai dárdája, lapozz a 326-ra. Egyébként lapozz a 296-ra.

258.

A ballistalövedék elsüvít a fejed felett, majd pár lépéssel mögötted belefúródik a mocsaras földbe. Kandogor kétségbeesetten próbálja visszafeszíteni a ballistát egy újabb lövésre, de bőven azelőtt odaérsz hozzá, mielőtt még újratölthetné azt. Lapozz a 366-ra.

259.

Követve az alagút kanyarulatát egy hatalmas terem bejáratánál találod magad. Több száz Óriás Hangya nyüzsög mindenfelé, sok közülük puha, fehér membrán alkotta, focilabda méretű tojásokat őriz. Ahogy felbukkansz, ötvennél is több Óriás Hangya katona érzi meg szagodat, és azonnal meglódulnak feléd. Gyorsaságuk emberfeletti, és bár próbálsz menekülni, könnyedén utolérnek. Ilyen sok ellenféllel nem bírsz el, legyőznek, és nemsokára már élelem vagy a kicsinyeiknek. Kalandod itt véget ér.

260.

Több órányi céltalan bolyongást követően végül megpillantasz egy aprócska fénypontot az alagút végén. Futásnak eredsz, és egy kis lyukra lelsz, amelyet egy bokor rejt el, és amely a szabadba vezet. Keresztülpréselve magad rajta egy kis domb oldalában találod magad, éppen a falu határában. Megköszönöd a Szerencse Istennőjének, hogy megmentett, még ha megkésve is, majd úgy döntesz, itt az ideje, hogy elhagyd Benarit. Lapozz a **116**-ra.

261.

Csatakiáltást hallatva egyenesen lesből támadó ellenfeleid felé rohansz. Szemük elkerekedik a meglepetéstől, kétségbeesetten próbálnak lelőni, még mielőtt el tudnád érni őket. Ösztönösen próbálsz elugrani és kitérni nyílvesszőik elől. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **341**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **301**-re.

262.

Rád tör a pánik, de sikerül leküzdened. Nyersz 1 BÁTORSÁG pontot. Rájössz, hogy itt nagy veszélyben vagy: a kaszárnyák Mortis élőhalott csapatainak bázisául szolgálhatnak, és csupán a gondviselés-küldötte előérzet lehet, ami figyelmeztetett, hogy még azelőtt távozz, hogy visszatérnének és rád találnának. Uralkodva remegő idegeiden gyorsan visszasietsz arra, amerről jöttél, és kilépsz az udvarra. A napfény némiképp segít visszanyerni lélekjelenlétedet a bent tapasztalt rossz előérzetet követően, azonban rádöbbensz, hogy csupán néhány órád maradt sötétedésig. Átsietsz az udvaron a belső erőd felé. Lapozz a 379-re.

263.

Megrohamozod a farkasfalkát, akik vicsorogva rád vetik magukat. A Kentaur abbahagyja a futást, és megfordul, hogy biztos távolságból dobálja rájuk a dárdáit. Harcolnod kell (egyetlen ellenfélként kezelve a falkát).

Farkasfalka	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 13

Minden forduló végén dobj egy kockával! Ha 1-est dobtál, a Kentaur véletlenül téged talált el hajítódárdájával, 2 ÉLETERŐ pont veszteséget okozva neked. Ha 4–6-ost dobtál, a farkasokat találja el, 2 pont sérülést okozva nekik. 2-nél vagy 3-nál senkit nem talált el. Ha legyőzted a farkasokat, lapozz a 27-re.

264.

Megkönnyebbülésedre a kulcs beleillik a zárba, és le tudod venni a lakatot. Óvatosan kinyitva az ajtót a mocsok bűze és áporodott levegő fogad. Fintorogsz, ahogy belépsz az ajtón túli sötétségbe.

Ahogy a szemed megszokja a homályt, egy nehéz bronzrácsot veszel észre a padlón, amely egy gödröt fed.

Odalépsz hozzá, lépteid zaja pedig felébreszti a gödör lakóját. Halk hangon segítségért kiált. A rács rúdjain keresztül bekukucskálva a fiatal várnagyot, Braxist pillantod meg. Nedves és szűkös, alacsony cellájában guggolnia kell, majdhogynem kétrét görnyedve saját mocskában. Az arcán a billog nyoma és a szakadt zubbonyán éktelenkedő megszáradt vérfoltok arról árulkodnak, hogy kegyetlenül megkínozták. Erőtlenül pislog, ahogy beszélni próbál. Ha kinyitod a rácsot, és felhúzod a várnagyod, lapozz a 278-ra. Ha először hagyod, hogy beszéljen, lapozz a 336-ra.

265.

Bemászol a kútba, majd kidugod a fejed a kút szé-le felett, és egy ocsmány teremtményt pillantasz meg előbukkanni a sarok mögül. Leginkább egy óriási koponyára emlékeztet, amely mintha számtalan, rovarszerű lábon járna, azonban ezek a lábak nem kitinből, hanem csontból vannak. Több tekergő, csápszerű nyelv vonaglik vigyorgó állkapcsai között. Felismered a legendás Koponyaszörnyet, amely a Holtak Földjén él, és csak akkor lép a Titánra, ha egy olyan gonosz és nagyhatalmú szellemidéző idézi meg, mint Mortis.

Ha egyelőre elrejtőzve maradsz, lapozz a **10**-re. Ha inkább előmászol, és megtámadod a Koponyaszörnyet, lapozz a **160**-ra.

266.

A kápolnába lépve egyből megcsap a hely illata: tiszta és egészséges, a Vérdomb Erőd többi részét átjáró rothadásszag nélkül. A kápolna kicsi: berendezését csupán néhány pad és a szemközti oldalon álló, aranysújtásos fehér vászonnal borított oltár alkotja. Az oltáron a Fehér Királynő gyönyörű elefántcsontszínű szobrocskája áll. Egy díszes fekete palástba öltözött alak ül az oltár előtt. Egy középkorú nő az, nemes és gyönyörű. Egy pillanatig riadtan néztek egymásra, míg mindketten rá nem jöttök, hogy a másik nem élőhalott. Beszélsz neki a küldetésedről, mire ő a következőt feleli: – Iola vagyok, a várnagy, Braxis anyja. Fogságba ejtették, és a keleti toronyban tartják fogva. Kérlek, szabadítsd ki – ha megteszed, talán segíthet neked elpusztítani a gonosz Mortist. – Kifejezed

aggodalmadat biztonságát illetően. – Amíg a kápolnában maradok, teljesen biztonságban vagyok. Élőholt ide nem léphet be, még maga Mortis sem, a Fehér Királynő hatalma kint tartja őket. Segítek nemes küldetésedben; ismerek egy varázslatot, amit megtaníthatok neked: hallótávolságon belül elpusztít minden Élőhalottat, feloldva csontjaikat és porrá változtatva húsukat. Használd bölcsen, mert csakis egyszer fog működni. Most menj – mondja. – Imádkozni fogok érted és a fiamért. – Megfordul, és letérdel a Fehér Királynő oltára előtt.

Elhagyod a kápolnát, és továbbmész a folyosón a keleti torony irányába. Lapozz a 123-ra.

267.

A Koponyaszörny csontporfelhővé robban szét, majd eltűnik egy bűzös szél- és energialöketben. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Észreveszel valami igencsak furcsát: a szörny árnyéka – egy fekete forma – ott maradt a padlón. Ha magaddal viszed, lapozz a 33-ra. Ha inkább itt hagyod, lapozz a 350-re.

268.

– Sok történet kering erről – mondja Garond. – Az egyik szerint Lhyss Ujja valamiféle ősi építmény, amelyet az istennő készített valami, mára már a mítoszok és legendák ködébe vesző okból. E szerint a történet szerint az Ujj éppen ezen a szigeten található, sőt mi több, az éppen az a Sípkő-Csúcs néven ismert hegy, ami nem messze nyugatra fekszik innen. Ki tudja megmondani, hogy igaz ez vagy sem? Mindenesetre jó történet. – Ha most az Eloldozás Bűbájáról kérdeznéd, lapozz a **340**-re. Ha Qadarnai dárdájáról érdeklődnél, lapozz a **380**-ra. Ha azonban úgy érzed, hogy már így is elég időt töltöttél itt, tovább is mehetsz Keladon felé – lapozz a **165**-re.

269.

Átkutatjátok a temető északnyugati részét. A sírok, sírkövek és kis kripták mintha nem akarnának véget érni, és egy-két óra keresgélést követően úgy érzed magad, mint valami elhagyott utazó, aki eltévedt a pokolban. A törött sírkövek és gondozatlan sírok az elhagyatottság érzetét kölcsönzik a sivár és gyászos tájnak. Néhány sírt felnyitottak és megszentségtelenítettek; másokból mintha lakóik ásták volna ki magukat.

Dél is elmúlik. Elindora csalódottan felsóhajt. Ezt követően melyik részt kutatjátok át?

Az északkeletit?	Lapozz a **60**-ra.
A délkeletit?	Lapozz a **289**-re.
A délnyugatit?	Lapozz a **359**-re.

270.

Sietősen megidézed a Tündérek Gyűrűjének erejét. A gyűrű azonnal eltűnik ujjadról (húzd le a *Kalandlapodról*), de a következő pillanatban magas, homályos alakokat érzékelsz mindkét oldaladon. A Tündéreket még a vakító napsütésben is mintha hideg zöld árnyék venné körül, miközben előrelépnek, és nagy pajzsokat emelnek fel, hogy védelmezzenek velük. Nem vagy biztos benne, hogy vajon Kandogor látja-e őket. Kioldja a ballista lövedékét, majd döbbenten látja, ahogy az megáll repülés közben, és ártalmatlanul esik a lábad elé. A kaputoronyhoz rohansz, még jóval azelőtt elérve azt, hogy újabb lövedéket tudna előkészíteni. Csak ekkor veszed észre, hogy a Tündérek eltűntek, ugyanolyan csendesen, mint ahogyan jöttek. Lapozz a **366**-ra.

271.

Azt mondja, hogy éhezik, így otthagysz neki némi élelmet (húzz le egy adag Élelmiszert a *Kalandlapodról* – ha már nincsen, nem tudsz segíteni neki). Megnyugtatod, hogy olyan gyorsan visszatérsz, ahogy csak tudsz, és határozottan a lelkére kötöd, hogy semmilyen körülmények között ne hagyja el a pincét, mivel az nagyon veszélyes lehet. Könyörög, hogy térj vissza amint csak tudsz. Megígéred neki, és azt is, hogy az igazságszolgáltatás elé állítod ezt a tenger söpredékét, a Káosz-kalózokat. Ha most átkutatod a faházat, lapozz a 71-re. Ha az istállót nézed meg, és még nem tetted, lapozz a 291-re. Esetleg átkutathatod a templomot – lapozz a 171-re –, vagy a községházát – lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

272.

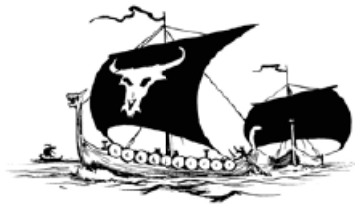
Felveszed a dárdát; jó érzés tartani, mintha csak valami hatalmas erővel lenne átitatva. A dárda hasznos az Élőhalottak elleni harcban. Ha élőholt ellenfél ellen harcolsz vele, megduplázhatsz minden sérülést, amit okozol vele. Jegyezd fel Qadarnai dárdáját *Kalandlapodra*. Ekkor a tekinteted a kalandozó tetemére téved – meg mernél esküdni rá, hogy megmozdult! Legnagyobb rémületedre szemei felpattannak, és egy hirtelen rándulással felül. Tejfehér, halott szemei éhesen rád merednek. Kardjával támad rád. Meg kell küzdened a teremtménnyel.

Élőhalott sírrabló ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a 252-re.

273.

Odakint, ahogy a nap lenyugszik, ködként kúszik a sötétség a tájra. A fogadó vendégei idegesen mosolyognak és a kedélyesség hamis látszatát erőltetik magukra. A fogadós idegesen babrálja a fokhagymakoszorúkat. A katona feltekint korsójából, és bajtársiasan feléd biccent – bár van valami a tekintetében, ami nyugtalanít téged. Ha elhagyod a fogadót, és továbbindulsz utadon, lapozz a 235-re. Ha úgy döntesz, hogy felmész a szobádba, és alszol egyet, lapozz a 298-ra.



274.

Kissé feljebb, a kalózok őrszemeinek látótávolságán kívül észrevétlenül lemész a partra. Kiúszol a tengerre, és megkerülöd a *Könyörtelent*. Elérsz a horgonylánchoz, majd elkezdesz felmászni rajta. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 7-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 394-re.

275.

Az Elixír Ügyesség Italaként hat. Adj 1-et a *Kezdeti* és az aktuális ÜGYESSÉG pontjaidhoz! Lapozz vissza arra a fejezetpontra, amelyiket feljegyezted magadnak.

276.

A Gólem dühében fülsüketítő üvöltést hallat, és két villám csap ki feléd a szemeiből. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 236-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 256-ra.

277.

A küzdő felek ököllel, fejjel, lábbal esnek egymásnak, dobásokat és szorításokat is bevetve. Úgy tűnik, nincsenek szabályok – kivéve, hogy fegyver nem használható. Egy darabig úgy tűnik, hogy az Ogrét méret- és súlyfölénye győzelemre segíti, azonban Baracas gyorsan kiismeri ellenfelét, és onnantól kezdve tapasztalata kezd érvényesülni. Sikerül elgáncsolnia Gromot, és az Ogre a következő pillanatban már arccal a földön hever, Baracas fojtófogásában. Grom kénytelen feladni a harcot. A kalózok türelmetlenül kiabálnak:
– Még egy harc! Még egy harc!

Az Ogrét kivonszolják, Baracas pedig feltápászkodik.
– Megküzdök bárkivel, aki kihív! Gyerünk, patkányok,

huszonöt Aranytallért teszek arra, hogy bármelyikőtöket elverem! – A többiek elhallgatnak, a cipőjüket bámulják vagy a körmüket piszkálják. Senki sem lép előre. Ha elfogadod a kihívást, lapozz a 167-re. Ha úgy döntesz, hogy szégyen a futás, de hasznos, és inkább távozol, lapozz a 328-ra.

278.

Braxis az ájulás határán jár, amikor kinyitod a rácsot, azonban amikor kiemeled a gödörből, szörnyű nyögés tör ki belőle. Néhány másodpercig képtelen uralkodni a rohamszerűen jelentkező fájdalmon, ahogy a keringés visszatér elzsibbadt végtagjaiba; hihetetlen bátorsága ellenére nem tudja visszafojtani fájdalomkiáltását. Adj 2-t *Riadóértékedhez*.

– Gyere – mondod –, meg kell találnunk Mortist, mielőtt lemegy a nap.

A padlón összekuporodó Braxis megrázza a fejét. – Nem – suttogja. – Túl gyenge vagyok ahhoz, hogy segítség nélkül talpra álljak, és ha még én is a terhedre vagyok, azzal csak veszélyezteted a küldetésedet. Keresd meg a gonoszt, és végezz vele, utána visszajöhetsz értem.

Fáj neked, hogy itt kell hagynod ezt a bátor embert ebben a bűzös tömlöcben, de el kell ismerned, hogy igaza van. – Pihenj akkor, várnagy – mondod, és a vállára teszed a kezed, majd távozol. Lapozz a 146-ra.

279.

A torony tetején bukkansz ki. Egy rúdon Mortis fekete lobogója leng – de a rúdhoz láncolt teremtmény az, ami igazán leköti a figyelmedet. Hatalmas tömeg benyomását kelti, arca óriási patkányarcként rajzolódik ki a lemenő nap előtt, szemei vörös fénnyel izzanak, szárnyai mint az éjszaka ablaktáblái. Már hátrálsz is, amikor feléd ugrik. Olyan gyorsan végezned kell vele, amilyen gyorsan csak tudsz, mivel hangosan rázza láncait, és közben egyfolytában szörnyű sikoltásokat hallat.

Nycterin	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 15

Jegyezd fel, hogy hány fordulón keresztül harcolsz vele, és adj annyit a *Riadóértékedhez*. Ha végzel vele, visszatérsz az első pihenőhöz, és onnan kimész a mellvédre. Lapozz a 302-re.

280.

– A legendák egy nagy csatáról mesélnek, amelyet Mortis légiói és Stayng igaz emberi vívtak egymással – szavalja Garond. – Qadarnai meglelte magát Mortist, és élet-halál harcra kelt vele. Bár Qadarnai dárdája kifejezetten azért készült, hogy az Élőhalottakkal végezzen, erejét gyengítette, hogy a véráztatta földdel érintkezett, ahol annyian estek el, mind élők, mind a haldoklók. Így esett, hogy Qadarnai, miután rájött erre, úgy volt képes megölni Mortist, hogy haldokolva egy perzselő mágikus energiarobbanástól, utolsó erejével elhajította a dárdát. A dárda ereje röptében töretlen volt, és ahogy átfúrta Mortis összeaszott, fekete szívét, telibe találta ocsmány tetemének élettelen erejét. – Újabb kérdésbe kezdesz, de ekkor azt mondja neked: – Nos, kellemes volt beszélgetni veled, de most egyéb dolgok igénylik a figyelmemet. – Egy csinos, fiatal lányt látsz odaintegetni neki a tisztás túloldaláról. – Isten veled, ifjú harcos. – Ezzel távozik. Úgy döntesz, itt az ideje, hogy továbbmenj Keladon felé. Lapozz a 165-re.

281.

– Tényleg? A nénikém pedig egész Khul királynője – gúnyolódik az őr. – Takarodj innen! – A másik őr végigmér, majd súg valamit társának. Mindketten ismét végigmérnek, ezúttal figyelmesen, majd az első őr így szól: – Nos, azt hiszem jobb, ha elviszünk Belarhoz, biztos, ami biztos. Gyere velünk. – Int, hogy lépj be a faluba. Lapozz a 321-re.

282.

Nem tudsz úrrá lenni a hirtelen rád törő, ellenállhatatlan rettegésen. Rémképek repkednek feléd képzeleted legsötétebb zugaiból. Ahogy rémülten forogsz körbe és körbe, mintha mozgást és futkározást pillantanál meg a fal melletti sötét árnyékok között. Ekkor elfojthatatlan sikoly tör elő torkodból, mint egy ujjongó kísértet, és végigvisszhangzik a vár termein és elhagyatott folyosóin. Megfordulsz, hogy elfuss, de már túl késő. Átesel egy előrenyújtott lándzsán, és fejjel előre nekiesel egy szöges mellvértnek. Sovány, szürke kezek ragadnak meg. Kalandod itt véget ér.

283.

Az arcod elé emeled a csiszolt pajzsot, és tükörként használva azt hátranézel a vállad felett. Majdnem megáll a szíved, mivel egy kimondhatatlanul förtelmes, csupa pikkely és karom dolog áll mögötted. Az arca egy szörnyűséges maszk. Azonban az arc tükröződése elmosódott – de tudod, hogy ha közvetlenül pillantanád meg, az őrületbe kergetne. A teremtmény meglátja tükörképét a pajzson, és kétségbeesetten felnyög, majd dühösen felüvölt, és elfut. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

A különös eseményeken tűnődve elhagyod a partot. Ha most bemész Borgosba, lapozz a 30-ra. Ha kint táborozol le éjszakára, és reggel elindulsz a Vérdomb Erőd felé, lapozz a 329-re.

284.

Egyre csak küzdesz és küzdesz az üvöltő emberszörnnyel, míg végül úgy érzed, mintha valami véget nem érő rémálomban ragadtál volna, amelyben egymás után méred a csapásokat ellenfeledre, eredmény nélkül. Végül még utoljára, kétségbeesetten csapkod egyet, majd hátratántorodik, és elterül a padlón, közben leverve a címerpajzsokat a falról. A zaj nyomasztóan visszhangzik az alacsony mennyezetű csarnokban. Adj 4 pontot a *Riadóértékedhez*, mivel Mortis valamelyik őrszeme biztosan meghallotta a zajt, és bármelyik percben megjelenhet, hogy kivizsgálja azt.

Ha most végigmész a csarnokon a túlsó végén lévő kapuboltozatig, lapozz a 219-re. Ha inkább visszamész az udvarra, és elindulsz a belső erőd felé, lapozz a 379-re.

285.

Mikor még mindig harminc lépésre vagy a főkaputól, és éppen kifelé gázolsz a mocsárból, ami valaha a várárok volt, egy váratlan mozgás megtorpanásra késztet: Kandogor jelenik meg a kaputorony tetején, és csúfondáros mosollyal figyel, miközben rád irányítja a ballistát. – Lám-lám – mondja –, csak nem azt hitted, hogy meglepheted a mesteremet? Azt hitted, hogy könnyedén belopózhatsz hozzá, amíg a napfény a sírjába kényszeríti? Szerencsére vannak hűséges szolgái, akik megvédik. Halandók, mint én.

Kiköpsz a földre. – Hűség? Te korcs! Nem ismered a hűség jelentését! – Ha nálad van a Csiszolt Pajzs, lapozz a 177-re. Ha nincs, és egy másik tárgyat szeretnél használni, lapozz a 139-re. Egyébként úgy döntesz, hogy megrohamozod – lapozz a 317-re.

286.

Áthaladsz a kapuboltozat alatt, majd keresztülmész a belső udvaron. Előtted áll az erőd főkapuja, két oldalán egy-egy toronnyal. Váratlanul hangos csattanás figyelmeztet a veszélyre. A falak mentén több tucat fa ablaktábla csapódik fel, és nyílözön záporozik le rád. Nincs idő reagálni. Kalandod itt véget ér.

287.

Magasba emelve a fáklyát, elindulsz a jobb oldali alagúton. Követed a kanyargós járatot, amelyet csákánnyal és vésővel vájtak ki a tömör sziklából; egy régi tárnának tűnik. Egy kis idő múlva az alagút kiszélesedik, itt úgy néz ki, mintha valami másfajta szerszámmal ásták volna ki, valamivel, ami mintha nagy barázdákat szántott volna a sziklába. Egy hang előtted megtorpanásra késztet, majd a sarok mögül előbukkan egy furcsa kinézetű teremtmény, amely egy Óriási Hangyára hasonlít. Csápjaival feléd hadonászik a levegőben, majd csáprágóit csattogtatva megindul az irányodba. Meg kell küzdened az életedért.

Óriási Hangya	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, lapozz a **299**-re.

288.

Befordulsz a sarkon, és egyenesen beleütközöl két élőhalottba. Bőrük érdes, ocsmány szürke, szemük üres és élettelen. A temető szaga csapja meg orrodat, rémülettel töltve el téged. Adj 2 pontot a *Riadóértékedhez*, majd *tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikerül a próba, a szokásos módon harcolhatsz ellenük. Ha nem sikerül, az első fordulóban a félelem megbénít, és 4-gyel csökkentened kell az ÜGYESSÉG pontjaid számát, mivel ellenfeleid egy szabad ütést kapnak ellened. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Élőhalott őr	6	7
Második Élőhalott őr	7	6

Ha nem végeztél egyik őrrel sem a negyedik fordulót követően, lapozz a 349-re. Ha igen, és utána sikeresen megölted a második őrt is, lapozz a 306-ra.

289.

Átkutatjátok a temető délkeleti részét, ismét eredménytelenül. Az idő lassan csordogál, mígnem késő délután lesz. Elindora láthatóan izgatottá válik. – Még ma meg kell találnunk őket, estére már tudni fognak rólunk, és meg fognak keresni minket. Nem engedhetünk meg még egy nap késedelmet! – Ha az északkeleti részt kutatjátok át, lapozz a 60-ra, ha a délnyugatit, lapozz a 170-re.

290.

Egykori barátod teste mellett állsz, átkozva Mortis romlott elméjét, amiért Davmorit ilyen irtózatos, se nem élő, se nem holt szörnyeteggé változtatta. Letörölve szemedből a düh könnyeit szemügyre veszed a lépcsőházat, kijárat után kutatva. Kicsivel odébb egy boltíves átjáró nyílik, de amikor benézel rajta, mögötte egy hosszú, üres folyosót találsz. Felfelé hunyorítva a lépcsőn egy arany napsugarat látsz, amely egy magasban lévő lőrésen süthet be, átváltoztatva a torony felső szintjeinek porát. A fénysugár szögéből úgy ítéled meg, hogy talán még egy órád lehet naplementéig. A másik irányba a lépcső egy masszív, lakattal lezárt mahagónifa-ajtóhoz ereszkedik. A fentről leszűrődő halvány fényben a sötét fa színe egy vérfoltra emlékeztet.

Ha felmész a toronyba, lapozz a 163-ra. Ha lemész a bezárt ajtóhoz, lapozz a 343-ra. Ha úgy döntesz, hogy ledőlsz itt egy darabig, amíg Mortis élőhalott őrjáratai átkutatják a várat utánad, lapozz a 293-ra.

291.

Az istálló és a kovácsműhely meglehetősen érdektelennek bizonyulnak. Azonban az istálló felső szintjén egy szalmakupac alatt találsz 6 Aranytallért egy régi bőrerszényben. Épp zsebre teszed a pénzt, amikor hangokat hallasz odakintről. Óvatosan kitekintve egy ablakon két kalózt pillantasz meg, az egyik egy Ork, a másik egy hatalmas Ogre, akik gonoszan nevetgélnek, és egy borosflaskát adogatnak oda-vissza egymás között. Az egyiküknek égő fáklya van a kezében, és megdöbbenésedre hirtelen behajítja az istállóba. A száraz szalma pillanatokon belül lángra kap, a brigantik legnagyobb örömére. Kétségbeesetten az ajtó felé szaladsz, de a fa épület gyorsan lángra kap. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **206**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **111**-re.

292.

A természetfeletti félelem felülkerekedik rajtad, és rémülten menekülsz. A rettegés lényed legmélyében vert gyökeret – többé nem térhetsz vissza ide anélkül, hogy meg ne őrülnél. Egy kis idő múlva magadhoz térsz, azonban menthetetlenül eltévedtél a dombok között. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **132**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **72**-re.

293.

Rosszabb helyet nem is választhattál volna az elrejtőzéshez: éppen a Mortis személyes lakosztályához vezető torony lépcsőházában vagy! Pár perc elteltével olyan zajt hallasz, mintha üreges botok csattognának, amelyet a hüvelyét elhagyó rozsdás kard súrlódása követ. Megpördülsz, és azt látod, hogy a Halálúr elit zászlóalja, az Ezeréves Csontok két csontvázharcosa jött be a szobába az egyik mögötted lévő boltíves átjárón keresztül. Hangtalanul közelednek, rideg fehér arcuk örökre a szentségtelen vidámság vigyorába merevedve.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontvázharcos	9	8
Második Csontvázharcos	9	9

Ha mindkettővel végzel hat vagy kevesebb forduló alatt, lapozz a 355-re. Ha hatnál több fordulót vesz igénybe, hogy legyőzd őket, lapozz a 104-re. Ha menekülni akarsz, és felszaladsz a lépcsőn, lapozz a 159-re.

294.

Meg kell küzdened Jarmesh-sel.

Jarmesh kapitány	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 11

Ha 5-re vagy az alá csökkented Jarmesh ÉLETERŐ pontjainak számát, lapozz az 54-re.

295.

Hiába, menthetetlenül eltévedtél; hamarosan kimerülten összeesel. Fáklyád kialszik, és ezt követően már nincs számodra remény. Kalandod itt véget ér.

296.

Túl fáradt vagy ahhoz, hogy üldözőbe vedd az árulót monumentális küzdelmetek után, és Elindora hasonlóképpen kimerült. Azonban sietségében Kandogor elejtett egy pénzes erszényt, amelyet elteszel. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy van 10 Aranytallérod és egy rézpénzed, amelynek mindkét oldalán Mortis feje látható. Elindora elátkozza az áruló Kandagort. – Nem csoda, hogy annyira törte magát azért, hogy lejárasson engem – mondja. Lapozz a 386-ra.

297.

Kemény küzdelem vár rád: több mint tíz kalózzal kell elbánnod. Azonban hátadat a falnak veted, így egyszerre csak kettő fér hozzád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kalóz	6	8
Második Kalóz	7	7
Harmadik Kalóz	8	6
Negyedik Kalóz	7	9

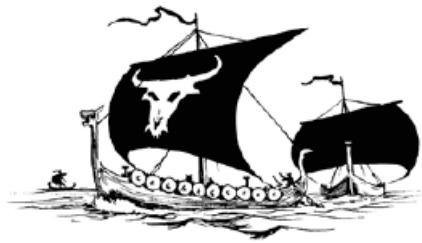
Ha minden kalózt legyőztél, lapozz a 197-re.

298.

Ahogy elhaladsz az asztal mellett, amelynél a fekete kámzsás alak ül, hirtelen erősen megragadja a csuklód, mint egy satu, és feléd hajol, mintha beszélni akarna hozzád, vagy le akarna szúrni. Ebben a pillanatban a katona jelenik meg, és a padlóra löki támadódat. – Kifelé – ordít a földön heverő alakra. Az idegen felkel, és egy halk köhögést leszámítva hang nélkül eloldalog.

A katona rád mosolyog, és int, hogy ülj le. – Nem bízhatsz meg senkiben errefelé, Mortis szolgái ott vannak mindenütt – magyarázza meglepően kulturált hangon. – Isten hozott, barátom! A nevem Kandogor, a Vérdomb Erőd egykori katonája. – Szétnyitja szegecselt bőrmellényét, feltárva az alatta rejtőző egyenruháját; az öltözeten a Vérdomb Erőd várnagyának, Braxisnak szimbóluma, a sólyom látható. – Sikerült elmenekülnöm, mikor Mortis megtámadta és elfoglalta az erődöt. Braxist még mindig fogva tartja saját céljaira, de a legtöbb katonát leölték. Vagyis leölték őket egy varázslathoz, aztán visszahozták őket. Érted – mint a Zombikat. – Kandogor végigmér, majd hozzáteszi: – Úgy vélem nem vagy barátja Mortisnak – mondd el, ki is vagy.

Ha elmondod Kandogornak az igazat küldetésedről, lapozz a 327-re. Ha azt mondod, kalandozó vagy, aki rossz időben jött Stayng szigetére, és most a lehető leggyorsabban el akarja hagyni azt, lapozz a 367-re.



299.

Az Óriás Hangya mozdulatlanul hever előtted. Egy rövid séta után nagy zajra leszel figyelmes magad előtt, sziszegő és zümmögő hangokra, valamint hangos kattogásra, mintha ezer tücsköt hallanál. Felismered benne az Óriás Hangya által keltett hangot – de mintha annak sokszorosa lenne. Ha visszamész a kamrába, ahonnan jöttél, lapozz a 63-ra. Ha továbbmész a zaj irányába, lapozz a 259-re.

300.

Elmondja, hogy különféle mesék léteznek Lhyss Ujjával kapcsolatban. – Az egyik ide kapcsolódik – mondja –, mivel a szerint ez az ősi építmény jelenleg a Stayng-szigeten található, sőt mit több, Lhyss Ujja az, amit mi csak Sípkő-Csúcsnak hívunk, és ami nem messze ide található nyugatra. Személy szerint úgy hiszem, hogy ez a történet túlzottan szó szerint vett értelmezése; a személyes véleményem az, hogy a Lhyss Ujjára tett hivatkozásaikban az ősi költők a Szerencsének az életünkben betöltött immanenciáját hivatottak jelképezni. Mindazonáltal az igazság, mint mindig, ismeretlen...

Mielőtt belefoghatna egy monológba az epikus költészet jellegzetességeiről, elnézést kérsz, és távozol. Végtére is már így is elég időt pazaroltál. Ha van egy sípod Lhyss Templomából, lapozz a 134-re. Egyébként úgy döntesz, ideje igyekezned Keladonba – lapozz a 165-re.

301.

Egy nyílvessző fúródik a mellkasodba. Szerencsédre páncélod felfogja a becsapódás nagy részét, de a vessző feje a húsodat éri. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Fogvicsorgatva kirántod a nyílvesszőt, és kardodat forgatva feléjük rohansz. A kalózok szitkozódva eldobják íjaikat, és előhúzzák rövid tengerészkardjaikat. Lapozz a **381**-re.

302.

A Vérdomb Erőd mellvédjén állsz. A nap még legalább egy órát fent van, ferde sugarai ragyogó sárga izzással vonják be a veled szemközt, a fal távolabbi végén álló keleti tornyot. A napfény megakadályozza a legerősebb Élőholtakat, hogy kijöjjenek ide. Csökkentsd a *Riadóértékedet* 1 ponttal, majd lapozz a **124**-re.

303.

Az oltár egy fekete kőtömb, amelyet rongyos és foszlott vörös bársony borít. Az oltáron egy tekercstartó, egy gazdagon díszített arany síp és egy „Lhyss Elixírje" címkét viselő üvegcse hever. Ha elveszed ezek valamelyikét az oltárról, lapozz a **334**-re. Ha elhagyod a templomot anélkül, hogy bármit is magaddal vinnél, lapozz a **382**-re.

304.

Az elefántcsontszínű dárda átszeli a levegőt, és az áruló torkába fúródik. Döbbent kiáltása elnémul. A keze azonban már a ballista kioldószerkezetén van, miközben előrezuhan. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **319**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **344**-re.

305.

A sámán kileheli utolsó leheletét. Botja zörögve a földre hull, de tovább szívja az életerődet! Ha azonnal távozol, lapozz a 356-ra. Ha maradsz, és rászánod az időt, hogy helyreállítsd a Fehér Királynő oltárát eredeti állapotába, lapozz a 78-ra.

306.

Anélkül végzel az őrjárattal, hogy túlzott zajt csapnál. Lapozz a 324-re.

307.

Odaadod neki az amulettet (húzd le a *Kalandlapodról*). – Köszönöm – dünnyögi udvariasan, és odaadja az italt. – Legjobb lesz, ha azonnal megiszod – javasolja. Így is teszel, és rögtön sokkal elszántabbnak érzed magad, készen arra, hogy szembeszállj bármilyen szörnyűséggel. Jegyezd fel, hogy a következő két alkalommal, amikor azt az utasítást kapod, hogy *tedd próbára* BÁTORSÁGODAT, automatikusan sikerrel jársz, nem kell dobnod hozzá (azonban e két alkalommal BÁTORSÁG pontjaid nem is növekednek). Az alkimista szép napot kíván, te pedig kimászol a pincéből, és elhagyod Benarit. Lapozz a 116-ra.

308.

Az Elixír valójában egy Gyógyital (nyertél 6 ÉLETERŐ pontot). Lapozz vissza arra a fejezetpontra, amelyiket feljegyezted magadnak.

309.

Sikerül legyőznöd hipnotikus erejét. Lotmora úrnő dühösen felvisít, miközben szolgáival együtt támadásba lendül, fogát vicsorgatva és fekete karmokban végződő karjait kinyújtva, hogy szétszaggasson velük. Rémülten látod, hogy Kandogor a Vámpírnő felé rohan; figyelmeztetőleg rákiáltasz, azonban Lotmora úrnő nem tesz semmit. Ehelyett Kandogor hátrafordul, és gúnyosan rád mosolyog: – Te bolond, esküt tettem, hogy Mortist szolgálom. Neked és szánalmas Elf barátodnak befellegzett!

Lotmora úrnő gonoszan mosolyog. – Köszönöm Kandogor, jó munkát végeztél – mondja. A csoport lassan felétek indul. Elindora két Vámpírral küzd meg, míg Lotmora úrnővel, Kandogorral és a másik kettővel neked kell végezned. Mind a négyen egyszerre támadnak rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vámpír	7	9
Második Vámpír	6	8
Lotmora úrnő	11	18
Kandogor	7	7

Ne feledd, ha nálad van Qadarnai dárdája, az dupla sérülést okoz a Vámpíroknak (de Kandogornak nem). Minden alkalommal, amikor Lotmora eltalál téged, dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, megharap, és veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot (azonban elveszett ÜGYESSÉG pontjaidat visszakapod, ha te nyersz). Ha Kandogort ÉLETERŐ pontjai 3-ra vagy az alá csökkennek, abbahagyja a harcot, és hátralép, hogy nézze a küzdelmet, amilyen javíthatatlanul gyáva. Ha sikerül legyőznöd őket, lapozz a 257-re.

310.

Tüzet gyújtasz a tűzhelyen, és hamarosan füst kígyózik ki a kéményen át. Leheveredsz aludni, és éppen elszundikálnál, amikor egy hangos, recsegő zaj felébreszt. Az ajtó és a fél fal figyelmeztetés nélkül beomlik, és egy ocsmány teremtmény dübörög feléd: úgy néz ki, mint egy óriási koponya, amely mintha számtalan, rovarszerű csontlábon járna. Több tekergő, csápszerű nyelv vonaglik vigyorgó állkapcsai között, amelyek megpróbálnak elkapni és bevonszolni csattogó fogai közé. Felismered a legendás Koponyaszörnyet, amely a Holtak Földjén él, és csak akkor lép a Titánra, ha egy olyan gonosz és nagyhatalmú szellemidéző idézi meg, mint Mortis. Védekezned kell. Ha voltál Benariban, és beszéltél a vezetőjével, Morlakkal, lapozz az 50-re. Ha nem beszéltél vele, lapozz a 115-re.

311.

Ha a templomot, a községházát és a falu nagyobb házait már átkutattad, lapozz a 391-re. Ha még nem kutattad át mindhárom területet, lapozz a 383-ra.

312.

Sikerül ellenállnod a szörnyű félelemnek, amely azzal fenyeget, hogy erőt vesz elméden. Szélesre tárod az ajtót, hogy fényt engedj a sírboltba. Bent egy egyszerű, négyzet alakú helyiséget pillantasz meg, melynek falait a Jó Isteneinek szimbólumai díszítik. A terem közepén egy nagy, fekete szarkofág fekszik; nehéz kőfedele darabokra törve hever szanaszét a földön. A szarkofág lábának dőlve egy holttestet látsz a földön, minden bizonnyal egy kalandor volt. Úgy véled, hogy körülbelül három hete halhatott meg; arca rémült vigyorba torzult, jobb kezében még mindig egy régi kardot markol. Másik kezében rúnákkal borított elefántcsontszínű dárdát tart. Átlépsz rajta, és benézel a szarkofágba, amely Mortis testének jogos tulajdona. Csupán egy törött láncot látsz benne, melynek mintha szétszakították volna a szemeit. Úgy tűnik, hogy a reménybeli sírrabló többet kapott, mint amire számított, amikor éppen ezt a sírt rabolta ki. Ha megvizsgálod a sír tartalmát, lapozz a 372-re. Ha elveszed a dárdát a halottól, lapozz a 272-re.

313.

Ahogy mész visszafelé, észreveszel egy csontváz őrökből álló őrjáratot álldogálni a belső erőd bejáratánál. Még mielőtt kiszúrnának, visszalépsz az árnyékba, és onnan figyeled, hogy mit tesznek. Egy pillanatig tétováznak a kapuban téblábolva, mintha vonakodnának kilépni a nyílt napsütésre, majd antik fegyvereikkel és páncéljaikkal csörömpölve kicsoszognak. Ezután a nagy ajtó nyikorogva becsukódik mögöttük. Ettől felbátorodsz, mivel tudod, hogy a betolakodók utáni kutatás a külső erődre összpontosul – sikeresen átjutottál az ellenség első védelmi vonalán. Adj 1-et SZERENCSE és BÁTORSÁG pontjaidhoz, és csökkentsd a *Riadóértékedet* 2-vel. Innen az egyetlen út, amit nem próbáltál még, az előcsarnok jobb oldali falán lévő ajtón át vezet. Lapozz a 230-ra.

314.

Gond nélkül elérsz a raktérbe, ahol a foglyokat tartják. Amikor megérkezel, három kalóz éppen a foglyokat láncolja az evezők mellett található alacsony padokhoz. Előhúzod fegyvered, teljesen meglepve a kalózokat. Kettőt levágsz, a harmadik azonban felszalad a fedélzetre, és riadót fúj. Utánarohansz, csakhogy a teljes legénységet készenlétben és feléd közelítve találod. Nem tehetsz mást, megpróbálsz elmenekülni. Átugrasz a korláton a tengerbe, és kiúszol a partra. Miközben szaladsz felfelé a parton, több kalóz is utánad ered, néhányan közülük íjakkal vannak felfegyverkezve. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a 90-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az 59-re.

315.

Előreóvakodsz az ajtón túli térbe, és egy dohos, fekete drapériával szegélyezett előszobában találod magad. Innen egy kétszárnyú ajtó vezet tovább egy újabb terembe. Ahogy a szemed kezd hozzászokni a sötétséghez, észreveszed, hogy egy vészjósló szimbólumot – egy szarvas koponya körvonalait – véstek az ajtóra. Ha elmenekülsz, le a lépcsőn és ki a várból, lapozz a 396-ra. Ha elég bátor vagy ahhoz, hogy kinyisd az ajtót, lapozz a 378-ra.

316.

A Gólem megtántorodik, és eget rengető csattanással a homokba zuhan; legyőzted... És ekkor hirtelen ismét a Stayng-szigeten találod magad. Melletted a sziklacsúcs csupán egy kupac kőtörmelék. Hirtelen és minden figyelmeztetés nélkül egy kék energiafelhő emelkedik ki a maradványok közül, és feléd ível. Mielőtt bármit is tehetnél, felvillanyozó energiaaura vesz körül. Egy pillanatig iszonyú kínt érzel... majd elmúlik, és erősebbnek és hatalmasabbnak érzed magad, mint előtte. Lhyss, a Szerencse Istennője a pártfogásába vett. Adj 3-at a *Kezdeti* és az aktuális SZERENCSE pontjaidhoz, valamint 4-et az ÉLETERŐ pontjaidhoz. Úgy döntesz, hogy folytatod utadat Keladonba. Lapozz a 165-re.

317.

A ballistát több embernek kell kezelni, tudod, hogy Kandogor nem lesz képes fél kézzel működtetni. Csak egyetlen lövésre lesz esélye az alatt az idő alatt, míg eléred a kaputornyot. Ha egyenesen előre rohansz, lapozz a **155**-re. Ha cikkcakkban rohansz célod felé, lapozz a **180**-ra.

318.

Meglapulsz néhány korsó mögött a szoba sarkában, és kivárod, míg kissé lecsöndesednek a dolgok. Csökkentsd a *Riadóértékedet* 2-vel. Egy kis idő múlva úgy döntesz, hogy már biztonságosan távozhatsz. Ha bemész a szemben lévő ajtón, lapozz a **199**-re. Ha egyenesen előre indulsz tovább a folyosón, lapozz a **140**-re.

319.

Kandogor átesik az eszközön, megakadályozva, hogy a lövedék kioldódjon. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, és felmész a kaputorony tetejére, hogy visszaszerezd a dárdát. Még most sem tudod, hogy a szerencse vagy mágia vezette-e dobásodat, de felbátorít, hogy elkerülted a sorsot, amelyet Kandogor szánt neked. Még számos veszedelem vár rád az erődben, de most visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **246**-ra.

320.

– A legenda szerint – kezdi Garond – a Bűbájt a régi korok egyes bölcs asszonyainak tanította meg istennőjük, a Fehér Királynő, a segítségnyújtás és a vigasz istennője, akit az Elfek egy másik néven tisztelnek. A Bűbáj bármilyen halott dologra, például a csontra vagy az élőhalott húsra hat, azonnal porrá változtatva azt. A balladában, amint ahogy emlékezhetsz is rá, a Fehér Királynő követői arra használták, hogy elpusztítsák a csontvázkatonákat, akiket Mortis azért küldött, hogy a csata előtti éjjelen a sátrában végezzenek Qadarnai-jal. – Megkérdezed, hogy ő maga ismeri-e a Bűbájt, de azt feleli, hogy nem ismeri. – Az egyetlen személy, aki ismerheti, az Iola úrnő, Braxis anyja. Ő az istennő követője, és lévén találkoztam vele, tanúsíthatom szent voltát. Azonban mivel a Vérdomb Erőd Mortis kezére került, feltételezhető, hogy Iola úrnőt és fiát megölték. Még ha nem is így történt, nincs rá mód, hogy elérd őket – teszi hozzá szomorúan.

Újabb kérdésbe kezdesz, de közbevág: – Most búcsút kell, hogy vegyek tőled, mivel éneklés közben igencsak megszomjaztam, és eltökélt szándékom, hogy megtámadjam azt a hordó sört, ott ni! Isten veled, ifjú harcos; remélem, hogy egy nap a te hőstetteidet dicsőítő énekeket fogok énekelni... – Azzal távozik. Már elég időt pazaroltál itt, ezért úgy döntesz, ideje továbbindulni Keladon felé. Lapozz a 165-re.

321.

Az őrök Balarhoz, a falu vezetőjéhez kísérnek. Elmondod neki, hogy Chaideshu megbízásából jársz küldetésen, hogy megtudd, mi történt Braxisszal, valamint hogy végezz Mortisszal.

Belar kellően lenyűgözöttnek tűnik. – Mi itt nem szenvedtük meg annyira a dolgot – mondja –, már ami Mortist és Élőhalottjait illeti. Nagy csapás volt, mikor hallottuk Braxis vereségét, igazságos és becsületes úr volt. Az élelmiszerhelyzetünk azonban egyre rosszabb, mivel a többi falut igen súlyosan érintette a portyázó Élőhalottak pusztítása, különösen azokat, amelyek a legközelebb esnek a Vérdomb Erődhöz. Nehéz kereskedni, és kénytelenek vagyunk elküldeni a menekülteket, illetve meg kell erősítenünk magunkat Mortis csapataival szemben. A falusiak itt folytonos félelemben élnek. Ráadásul most egy új rettenet gyötör minket: valami ocsmány szörnyeteg vert tanyát a dombok között, és időről időre rátör a falura, elpusztítja készleteinket és épületeinket, meg elcipeli embereinket, hogy felfalja őket. Ez egy szerény kis falu, nincsenek hőseink. De most, hogy itt vagy, megszabadíthatsz minket tőle! Jól megfizetünk, nem kevesebb, mint ötven Aranytallért kapsz. Fejedelmi összeg a hozzánk hasonló egyszerű emberek számára. Öld meg nekünk a bestiát!

Ha további információt kérsz a szörnyről, lapozz a **361**-re. Ha Mortis sírjának holléte felől tudakozódsz Belartól, lapozz a **12**-re.

322.

A hirtelen sokk, amit az okozott, hogy szemtől szembe találod magad az élőhalottak egyikével, túl sok neked. Emberfeletti erővel kiszabadítva magad a teremtmény szorításából megfordulsz, és menekülni kezdesz az életedért – és meg sem állsz egészen addig, míg ismét úrrá nem leszel magadon. Ha Borgos felé menekülsz, lapozz a 85-re. Ha Benari falva felé futnál, lapozz a 223-ra.

323.

Magasba emelve a fáklyádat elindulsz a középső járaton, amelyet csákánnyal és vésővel vájtak ki a tömör sziklából, és úgy néz ki, mintha egy régi bánya tárnája lenne. Követed a kanyargós járatokat, de azok mintha nem vezetnének sehova. Megpróbálsz visszamenni ugyanarra, ahonnan jöttél, de hamarosan menthetetlenül eltévedsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a 260-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 295-re.

324.

Továbbmész a folyosón. Miután megteszel egy rövid szakaszt, egy ajtót pillantasz meg a balodon, rajta a „Fehér Királynő kápolnája” felirattal. A Fehér Királynő a szeretet és az élet helyi istennője. Ha belépsz a kápolnába, lapozz a **266**-ra. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **31**-re.

325.

Elindulsz az úton, ami Keladonba vezet a Shamdabag-erdőn keresztül. Egy kis idő múlva feltűnnek az erdő fái előtted; az út a vastag és ősi tölgyek között kígyózik, a nap csak nehezen süt be a fák vastag ágain keresztül. Késő délutánra már mélyen bent jársz az erdőben, amikor is balról hangokat hallasz. A fák között épphogy csak ki tudsz venni valamiféle tisztást, amelynek a közepén nagy tűz ég. Beszélgetés és ének hangjait sodorja feléd a szél, és velük együtt a sülő hús illatát. Ha megnézed a tisztást, lapozz a **168**-ra. Ha továbbmész Keladon felé, lapozz a **165**-re.

326.

A rohanó alak felé hajítod a dárdát. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉG pontjaid száma, nem találod el – lapozz a **296**-ra. Ha a kapott összeg ugyanannyi, vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, jól céloztál, és eltalálod a menekülő árulót, azonnal végezve vele.

Elindora megkönnyebbülten felsóhajt. – Nem csoda, hogy annyira törte magát azért, hogy lejárasson engem – mondja. Amikor odamész, hogy visszaszerezd a dárdát, egy vas kulcscsomót veszel észre a halott áruló övére erősítve, és úgy döntesz, hogy magaddal viszed (jegyzed fel a *Kalandlapodra*). Lapozz a **386**-ra.

327.

Mesélsz neki küldetésedről, hogy elpusztítsd Mortist és megmentsd Braxist, ha egyáltalán lehetséges. Izgatottan bólint. – Jó hírek – mondja –, mivel én Braxis helyőrségének veteránja vagyok, és alig várom, hogy megbosszuljam uramat, és a hazámat szolgálhassam. – Élesen rád pillant. – Engedd meg, hogy elkísérjelek, értékes segítséged leszek. Ami a fogadó vendégeinek furcsa viselkedését illeti: egy Vámpírbanda foglalta el a temetőt és terrorizálja a környéket. De nekünk a lehető leghamarabb tovább kell mennünk Vérdomb Erődbe, hogy elpusztítsuk Mortist. Ha sikerül, a sziget összes Élőhalottja szintén megsemmisül. Jöjj, szálljunk meg éjszakára, holnap indulunk. Együtt sikerrel járhatunk ott is, ahol egyedül elbuknánk.

Jó érzéssel tölt el, hogy szert tettél egy társra, aki segít magányos küldetéseden. Úgy döntötök, hogy közös szobát vesztek ki, így egyikőtök mindig ébren tud maradni, ha a Vámpírok támadnának éjszaka. Lapozz a **169**-re.

328.

Az izgatottság alábbhagy, és éppen a hátsó ajtó felé surransz, amikor a főnök rád mutat, és megszólal: – Várjunk csak! Te meg ki a fene vagy?

A kalózok megfordulnak, és rád bámulnak. – Sosem láttam még ezelőtt – mondja az egyik. – Kapjátok el, fiúk! – üvölti egy másik, mire többen feléd iramodnak, kivonva szablyáikat. Lapozz a 297-re.

329.

Néhány száz méterre Borgostól letáborozol, és egy kis tüzet gyújtasz. Szerencsére az éjszaka zavartalanul telik, és mikor elérkezik a hajnal, kipihenten ébredsz, készen állva az erődben rád váró megpróbáltatásokra. Nekivágsz a domboknak az erőd irányába. Lapozz a 2-re.

330.

A folyosó egy kis idő múlva a keleti torony lépcsőházába nyílik. Innen egy csigalépcső vezet felfelé és lefelé. A lépcső mellett egy Zombi áll őrt. Szétroncsolt, halott arcát feléd fordítja, üres szemei fenyegetően csillognak a fáklyafényben. Rémületedre egy régi barátodat, a Fehér Tigris Légió veteránját, Davmorit ismered fel benne, aki a nyugodt élet reményében csatlakozott a határőrséghez. Lándzsájával a kezében feléd tántorog. A testére mért csapás végezhetett vele, mielőtt élőholtként hozták vissza, mivel mellkasán szörnyű seb tátong. Undorító bűz csapja meg orrodat, és émelyegni kezdesz tőle. A nevén szólítod, de minden értelem elszállt e lélektelen teremtményből. Az undor és a rémület árad szét ereidben. *Tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha elrontod a próbát, rémülten felüvöltesz, és 2 pontot hozzá kell adnod *Riadóértékedhez*. Ha sikeres a próba, legyőzöd a félelmedet. Az eredménytől függetlenül meg kell küzdened öreg barátoddal, Davmorival.

Davmori, az Élőhalott ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a 290-re.

331.

Nem találsz semmi érdekeset, míg egy pinceajtóhoz nem érsz, amelyet mintha belülről torlaszoltak volna el. Vékonynak tűnik, könnyedén be tudnád törni, ha úgy döntenél. Ha le akarsz menni a pincébe, lapozz a 371-re. Ha az emeletet kutatod át, lapozz a 191-re. Vagy távozhatsz is az épületből, és körülnézhetsz máshol, amennyiben ezeket még nem kutattad át. Ha átmennél a faházhoz, lapozz a 71-re. Ha az istállóba néznél be, lapozz a 291-re. Ha úgy döntesz, hogy végeztél a házak átkutatásával, megvizsgálhatod a templomot – lapozz a 171-re –, vagy a községházát – lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

332.

Megtagadod a segítséget, kijelentve, hogy küldetésed sokkal fontosabb, mint holmi túrázás a hegyekben. A falusiak gyávának neveznek, ellenségesen bámulnak rád, és maguk elé köpnek, ahogy elhaladsz mellettük. A hangulat nyomott; amikor Mortis sírjáról kérdezed őket, amely errefelé található, válasz helyett csak hallgatást kapsz. Nincs más választásod, távoznod kell.

Ha délnek indulnál, Iszapkikötő felé, lapozz a 3-ra. Ha megpróbálod egyedül megtalálni Mortis sírját, és a dombok felé veszed az irányt, lapozz a 112-re.

333.

Garond nyugtázza énekére adott bókjaidat, és boldognak tűnik, hogy beszélhet veled. Ha az Eloldozás Bűbájáról kérdezed, lapozz a 43-ra. Ha Lhyss Ujjáról, lapozz a 268-ra. Ha a hős, Qadarnai által forgatott elefántcsontszínű dárdáról, lapozz a 218-ra.

334.

Éppen felemelnéd az egyik tárgyat, amikor valami légmozgás megzavar. Felnézve örvénylő, opálos bíborvörös gázfelhőt látsz, ami emberi alakot ölt a szemed előtt. Másodpercekkel később egy magas lény áll ott, ahol pár pillanattal azelőtt csak a puszta levegő volt: tetőtől talpig élénkvörös fémből készült ősi, de rozsda nélküli páncél borítja. Két rubinvörös fénypont világít a sisakrostélya mögül. Egy mély hang visszhangzik a sisakból: – Én vagyok a Templom Őrzője. Lhyss Ajándékait nem ilyen egyszerű elnyerni, halandó! Először le kell, hogy győzz engem! – Tompa nevetése végigzeng a boltíves termen, ahogy meglóbálja fegyvereit – mindkét kezében egy-egy hosszú, keskeny kardot. Harcolnod kell.

A Templom Őrzője ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Minden alkalommal, amikor megsebzed az Őrzőt, dobj egy kockával! Ha 1-től 4-ig dobtál, az ütésedet kissé eltéríti valami szerencsétlen esemény, ezért 1-et le kell vonnod az okozott sebzésből. Ha 5-öst vagy 6-ost dobtál, a vágásod sokkal hatásosabb volt, megint csak a vakszerencse következtében: adj 1-et az okozott sebzéshez! Ha győzöl, lapozz a 368-ra.

335.

A legtöbb épületből csak hamu és parázs maradt, semmi érdekeset nem rejtenek. Azonban az egyik épület maradványai között egy a padlóba rejtett csapóajtót veszel észre.

Ha felemeled, és lemész, lapozz a 80-ra. Ha úgy döntesz, hogy távozol, lapozz a 116-ra.

336.

– Ne érintsd meg a rácsot – zihálja Braxis. – Mortis saját feketekesztyűs kezével zárta le, és egy hozzá hasonló varázsló minden bizonnyal tudna róla, ha bárki megbolygatná azt. Visszajöhetsz értem később, miután sikeresen teljesítetted a küldetésedet.

Nem szívesen, de elismered, hogy igaza van. – Tűrd még akkor néhány óráig ezt a megaláztatást, várnagy – mormogod, miközben elfordulsz, hogy indulj. – Napszálltáig, ha az istenek is ránk mosolyognak, Mortis nagyúr megtér a holtak közé. – Lapozz a 146-ra.

337.

Keresztülvágsz a városon, mígnem elérsz egy nyitott udvarra, a közepén egy kúttal. A csattogó zaj már sokkal közelebbről hallatszik, mintha egy közeli épület sarka mögül jönne.

Ha lemászol a kútba, és elrejtőzöl, lapozz a 265-re. Ha egyenesen a zaj irányába indulsz, lapozz a 389-re.

338.

Egy pillanatra pánikba esel, mert nem tudod felidézni a szavakat, de aztán eszedbe jutnak, és természetellenes nyugalom száll meg, miközben kimondod őket. Azonnal recsegő hang hallatszik fel a csontgát felől: a reggeli napon felolvadó befagyott tó hangjára emlékeztet téged. A teljes szerkezet vészesen meginog; hogy mentsd az életed, egy sziklakiszögellésre ugrasz, miközben a gát leomlik, és a vízfolyam lezúdul az erőd irányába. Az áradat Mortis nagyurat is elnyeli, és szinte rögtön elveszted szem elől hadonászó kezeit a dombokból lesodort csonttörmelék és lepeldarabok között.

Visszamész az erődhöz, ahol a várnagyot és anyját biztonságban találod a kapunál. – Sikerült kiszabadítanom a fiamat, míg a gonosz szörnyeteg figyelme máshol járt – mondja az asszony.

A várra pillantasz, amelyet újra a friss vízzel teli várárok vesz körül, amelyen Mortis élőhalott seregei nem tudnak átkelni. A falakon tömörülnek, vak tekintetük reménytelenül kutatja eltűnt uruk nyomát. Ekkor egy szörnyű, halk sóhaj emelkedik az égbe ezer élőhalott torokból, majd fáklyák pislákoló fényét veszed észre. Hirtelen szikrák szöknek fel a nagy keleti torony oldalánál. – Felgyújtják az erődöt! – mondod. – Vajon miért?

– Talán inkább a halált választják, mint hogy olyanok maradjanak, mint amilyenek – dünnyögi a várnagy. – Ki tudhatná?

Mindhárman egész éjjel nézitek, ahogy a hatalmas tűzvész végigterjed a váron, a kiontott vérre emlékeztető forró vörös fényt vetve a dombokra. Reggelre a Vérdomb Erődből csupán a falak üres, füstölgő váza marad meg. Ekkor csodálatos látványban van részetek: ezer vagy még annál is több egyedből álló fehér madárraj emelkedik fel a romok közül és száll magasra az ezüstös reggeli égen.

– Azok lelkei, akiből Mortis élőhalottat csinált – mondja Iola úrhölgy. – Hála az Istennőnek, Mortis pusztulása végre megszabadította őket.

Lapozz a 400-ra.

339.

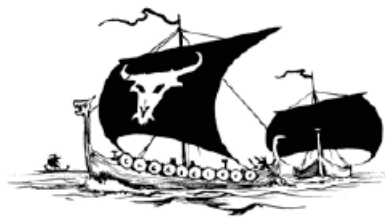
Éppen lemegy a nap, amikor távozol a fogadóból. A fogadó fényei kísérteties sápadtságot kölcsönöznek a temetőnek. Kígyózó ködcsápok tekergőznek a sírkövek között. Egy bagoly huhog, és denevérszerű szárnyak suhogása zavarja meg a sötétséget a közelben. Épp kifordulsz az útra, amikor hirtelen szemtől szembe találod magad egy rendkívüli szépségű nővel; bőre halovány, mint a hold. De ami igazán megdöbbent benne, azok a szemei; két szörnyű véres gömb. Amikor pedig elmosolyodik, a gyenge fényben megcsillannak a szemfogai. Mögötte még több alak közeledik a lakoma reményében. Ezek az utolsó emlékeid. Kalandod itt véget ér.

340.

Elmeséli, hogy a legenda szerint a Bűbáj egy nagyhatalmú varázslat, amelyet a gyógyítás istennője, a Fehér Királynő (akit az Erdei Elfek egy másik név alatt tisztelnek) papnői használtak. A Bűbáj bármilyen halott dologra, például a csontra vagy az élőhalott húsra hat, azonnal porrá változtatva azt. – A Fehér Királynő követői arra használták az ősi időkben – teszi hozzá –, hogy megszüntessék az Élőholtakat mozgató fekete mágiát, mivel a halálon túli élet visszataszító annak az édes istennőnek. – Megkérdezed, hogy ő maga ismeri-e a Bűbájt, de azt feleli, hogy nem ismeri. – Az egyetlen személy, aki ismerheti, az Iola úrnő, Braxis anyja. Ő az istennő követője, és lévén találkoztam vele, tanúsíthatom szent voltát. Azonban mivel a Vérdomb Erőd Mortis kezére került, feltételezhető, hogy Iola úrnőt és fiát megölték. Még ha nem is így történt, nincs rá mód, hogy elérd őket – teszi hozzá szomorúan.

Újabb kérdésbe kezdesz, de közbevág: – Most búcsút kell, hogy vegyek tőled, mivel sürgős kötelezettségeim vannak néhány lármás baráttal, egy teli borostömlővel és némi kockajátékkal! Isten áldjon, ifjú harcos! – Ezzel távozik.

Ha van egy sípod Lhyss Templomából, lapozz a **134**-re. Egyébként továbbmész Keladon felé – lapozz a **165**-re.



341.

Hihetetlen szerencsével sikerül sértetlenül elérned őket. Szitkozódva eldobják íjaikat, és előhúzzák rövid tengerészkardjaikat. Lapozz a 381-re.

342.

Támadásod tökéletesen váratlanul éri a Koponya-szörnyet: a harc első két fordulóját automatikusan te nyered. Előtte azonban, ha voltál Benariban, és beszéltél a vezetőjével, Morlakkal, lapozz az 50-re. Ha nem beszéltél vele, lapozz a 115-re.

343.

Megvizsgálod a lakatot, és zárva találod. Ha van egy vaskulcsod (akár egy kulcs, akár egy kulcscsomó), lapozz a 264-re. Ha nincs, nem tudod kinyitni az ajtót, és fel kell menned a toronyba – lapozz a 163-ra.

344.

A ballista oldalra mozdul, ahogy az áruló előre zuhan, de utolsó erejével még így is ki tudja oldani a fegyvert. Megpróbálsz félreugrani, de túl lassú vagy: a lövedék a válladat éri, komoly sebet ejtve rajtad, bár csak súrolt téged (veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha még élsz, felbotorkálsz a kaputorony tetejére, és visszaszerzed a dárdádat. Lapozz a **246**-ra.

345.

Megfogod a dobozt, és felnyitod. Az azonnal az arcodba robban (veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, Jarmesh diadalmasan felkacag, és ismét neked ront karddal a kezében.

Jarmesh kapitány	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 2

Ha ismét megsebzed, lapozz a **125**-re.

346.

Előveszed a pöfeteggombát a hátizsákodból. – Ha! – horkantja megvetően Kandogor. – Mit gondolsz, az hogy fog megmenteni? – Gúnyos nevetése azonban riadt kiáltásba megy át, amikor a földhöz vágod a pöfeteggombát, és az azonnal lila „felhőt”– valójában több ezernyi mikroszkopikus spórát – bocsát ki magából, amely fedezéket nyújt számodra, miközben előrerohansz a kaputoronyhoz. Húzd le a pöfeteggombát a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **366**-ra.

347.

Baracas kiüt téged. Amikor magadhoz térsz, egy evezőhöz láncolva találod magad, gályarabként egy kalózhajón. Sok-sok év lesz, ha valaha is egyáltalán megmenekülhetsz. Elbuktad küldetésed. Kalandod itt véged ér.

348.

Megkéred a falusiakat, hogy Jervas gazda és a felesége, Myrnie lépjenek elő. Így tesznek, te pedig elmondod nekik, hogy a fiuk biztonságban van a házuk pincéjében. Magukon kívül vannak az örömtől a hír hallatán, és nem tudják eléggé megköszönni neked. – Fogd ezt – mondja Jervas gazda. – Ez régi családi örökség, és ez az egyetlen értékes dolog, amit adhatunk. – Átad egy aranyláncon lógó, aranyfoglalatos rubintot. Ez a Korok Amulettje (írd fel a *Kalandlapodra*). Lapozz a 398-ra.

349.

Mielőtt még végezhetnél vele, a második Zombi őr elmenekül, minden bizonnyal azért, hogy jelentést tegyen feletteseinek. Adj 3-at a *Riadóértékedhez*, majd lapozz a 324-re.

350.

Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik, és jól alszol. Másnap reggel készen állsz, hogy elindulj az erődhöz. Követed a Scort folyó mentén haladó utat a dombok közé, míg meg nem pillantod az óriási erődöt magad előtt. Lapozz a 2-re.

351.

Az utolsó kalóz is holtan esik össze. Átkutatva őket találsz 7 Aranytallért. Ha most a faházat kutatnád át, lapozz a 71-re. Ha az istállóba néznél be, lapozz a 291-re, amennyiben még nem tetted meg. Esetleg megvizsgálhatod a templomot – lapozz a 171-re –, vagy a községházát – lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

352.

Khiro nehéz terepen, egy kanyargós hegyi ösvényen vezet keresztül, amit egyedül sosem találtál volna meg. Végül egy széles sziklafalba süllyesztett, duplaszárnyú ajtóval találod szemben magad. Az ajtó szurokfekete, és egy nagy, ezüstből készült koponya díszíti. Megfordulsz, hogy megköszönd Khirónak, amiért elvezetett ide, de addigra ő már sarkon fordult, és eliszkolt. Gyorsan leellenőrzöd az erszényedet – megkönnyebbülésedre még megvan. Közebb mész az ajtóhoz. A kapu feletti szemöldökfán a következő felirat látható:

> Itt nyugszik Mortis, a szellemidéző teste, akit a hős Qadarnai napfényességű dárdája ölt meg. Legyen Mortis háromszor átkozott a sok gonoszságért, amit elkövetett! Maradjon itt az idők végezetéig.

Észreveszed, hogy az ajtó egyik szárnya résnyire nyitva van. Elmosódott nyomok jelzik, hogy valaki vagy valakik áthaladtak az ajtón. Megacélozod magad, és belépsz a bejáraton túli sötétségbe. Lapozz a 212-re.

353.

Eseménytelenül kelsz át a Shamdabag-erdőn, majd nekiindulsz a terepnek, elkerülve a fogadót, míg el nem éred a kelet felé vezető utat. Lapozz a 46-ra.

354.

Sietősen magadra öltve Jarmesh ruháit sikerül anélkül átkelned a fedélzeten, hogy megállítanának. Csak egy kalóz őrzi az evezőkhöz láncolt falusiakat. Könnyűszerrel megleped a fickót, és hamarosan ájultan és megkötözve fekszik. A foglyok alig hisznek a szemüknek – végre okuk van reménykedni. Azonban nincs sok idődd, mielőtt valaki jönne, hogy ellenőrizze őket. Ha a kapitány kulcsaival kiszabadítod mindegyiküket, lapozz a 114-re. Ha kiszabadítod az egyiküket, majd elmész vele a fegyverraktárba fegyverekért, lapozz a 79-re.

355.

Bár a küzdelem kísérteties csendben zajlott, a szokásos káromkodások és csatakiáltások nélkül, így is van esély rá, hogy az egymásnak ütköző kardok csengése felhallatszott a lépcsőn. Dobj egy kockával kétszer, majd a második dobás eredményét vond ki az első dobás eredményéből. Ha a kapott összeg nagyobb, mint nulla, add hozzá a kapott számot a *Riadóértékedhez*. Ha most felmész a lépcsőn, lapozz a 163-ra. Ha inkább lemész a lelakatolt ajtóhoz, amit korábban találtál, lapozz a 343-ra.

356.

Kirohansz, mielőtt még több sérülést szenvednél el. Amennyiben még nem tetted meg, most átkutathatod a falu nagyobb házait – lapozz az 51-re. Ha a községházát nézed meg, lapozz a 131-re. Ha inkább távoznál a faluból, és átmennél az öbölbe, ahol a halászhajóknak kell lenniük, lapozz a 311-re.

357.

Halálra rémülten, hanyatt-homlok rohansz vissza az ösvényen Borgosba. Belépsz a városba, ahol ismét észhez térsz. Lapozz a 30-ra.

358.

Elindulsz a Vérdomb Erőd feletti dombok közé az egykor a várárkot tápláló patak helyén lévő sáros árok mentén. Szúnyogok rajzanak a lemenő nap utolsó sugaraiban; a tücskök és a magasban köröző sirályok hangjának köszönhetően rád telepedő nyugalom majdnem elfeledteti az elmúlt néhány óra borzalmait. Ám ekkor iszonytató látvány tárul a szemeid elé, és megfagy a vér az ereidben. Előtted, a patak torkolatánál egy teljes egészében emberi csontokból épült gát van: koponyákat, gerincoszlopokat, medencecsontokat, bordakosarakat és végtagcsontokat látsz egymásra halmozva, irtózatos, rettenetes összevisszaságban, a köztük lévő réseket pedig sírföld és rothadó leplek töltik ki. A lidérces falon beteges színű, fekete víz szivárog át lassan.

Elkezdesz felkapaszkodni a gátra, mit sem törődve a kezedet felsértő éles csontszilánkokkal. Másra sem tudsz gondolni, csak hogy muszáj valami módot találnod arra, hogy szétzúzd a gátat, kiszabadítva a felgyülemlett vizet, hogy az ismét végigfolyhasson az erőd körüli várárokban. Ekkor egy kopott ezüstpáncélt viselő, magas alakot pillantasz meg, amint fakó harci ménjén előlovagol a várból. Hóna alatt fekete lándzsát szorongat, a lobogó rajta a dögvész szimbólumát viseli. Maga Mortis nagyúr! Valódi fenyegetést jelenthetsz számára, hiszen még naplemente előtt előmerészkedett. Mögötte lándzsás csontvázharcosok falanxa masíroz, azonban megtorpannak a várkapuknál, mintha nem mernének kilépni azon. Mortis hátrapillant, és gyávaságukat torokhangú morgással veszi tudomásul, amely mennydörgésként hasít végig a dombokon. Elcsügged szíved a gondolatra, hogy emberi torokból ilyen hang törhet elő. Lapozz a 250-re.

359.

Átkutatjátok a temető délnyugati részét, ismét eredménytelenül. Az idő lassan csordogál, mígnem késő délután lesz. Elindora láthatóan izgatottá válik. – Még ma meg kell találnunk őket, estére már tudni fognak rólunk, és meg fognak keresni minket. Nem engedhetünk meg még egy nap késedelmet! – Ha most az északkeleti részt kutatjátok át, lapozz a 60-ra; ha a délkeletit, lapozz a 170-re.

360.

Elsápad az arca. – Óvintézkedés – motyogja alig hallhatóan, majd kisiet a konyhába, szemmel láthatóan rémülten. Ha beszélsz a földművesekkel, lapozz a 135-re. Ha a kereskedővel elegyedsz szóba, lapozz a 64-re. Amennyiben befejezted a beszélgetést, lapozz a 273-ra.

361.

– Senki sem látta tisztán – hebeg Belar. – Varangyszerűnek tűnik, de prémes. Amit biztosan tudunk, hogy erős farka van, amivel falakat tud ledönteni. Ezért mi Faltörőnek hívjuk. Kérlek, vállalod a küldetést? – Ha vállalod, lapozz az 52-re. Amennyiben visszautasítod, lapozz a 332-re.

362.

Felmászol a csigalépcsőn, míg el nem érsz egy pihenőt. A falban szemközt egy keskeny ajtót pillantasz meg, valószínűleg a mellvédre vezet ki. Ha kimész az ajtón, lapozz a 302-re. Ha továbbmész felfelé a lépcsőn a torony tetejébe, lapozz a 83-ra.

363.

A Nap leszáll, és a fekete éjszaka veszi birtokába a temetőt. Az életben maradt Vámpírok diadalittas üvöltést hallatnak, és mintha ténylegesen megnőnének és hatalmasabbá válnának a szemed láttára – mintha még a sebeik is begyógyulnának. Elindora átkozódik. Tovább kell harcolnod, de adj 5 ÉLETERŐ és 2 ÜGYESSÉG pontot minden Vámpír értékeihez. Lapozz vissza a 120-ra, és fejezd be a harcot.

364.

Mielőtt sikerülne kiszabadulnod a Vérlidérc karmai közül, a Vámpírnők mögéd surrannak. Karcsú, halottfehér ujjakat érzel a válladon; ebben a pillanatban úgy érzed, mintha minden vér kifolyna az ereidből, és jéghideg vízzel telne meg helyette. A Vámpírnők villogó tekintettel elkergetik a Vérlidércet, majd megfordítanak téged, és rubinvörös ajkaikkal meleg húsodhoz hajolnak. Csókjuk a halandókat élettelen pokolra kárhoztatja, neked pedig nincs erőd, hogy ellenállj. Mostantól Mortis kriptáiban fogsz ólálkodni, mint egy sírféreg, félve a napfényt, és bágyadtan örvendezve rettegett urad lelketlen gonoszságában. Kalandod itt véget ér.

365.

Gyorsan és hatékonyan végzel a három Zombival, de közben csaptál némi zajt. Adj 1-et a *Riadóértékedhez*. Alaposabban átvizsgálva a szobát nem találsz benne semmi érdekeset, azonban a Zombik egyikénél egy erszényre bukkansz, benne 10 Aranytallérral és egy vaskulccsal (jegyezd fel őket a *Kalandlapodra*). A szobát elhagyva folytatod utad a folyosón az erőd mélyébe. Lapozz a 140-re.

366.

Kandogor kivont karddal vár rád, ahogy jössz felfelé a kaputorony lépcsőjén. Tehetetlen dühvel teli kiáltást hallat, amikor első csapását hárítod. Látja szemeidben, hogy meg vannak számlálva percei.

Kandogor	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, lapozz a 246-ra.

367.

A katona egy pillanatig gyanakodva néz rád… aztán úgy tűnik, elfogadja történetedet. – Nos, sok szerencsét – mondja, majd távozik.

Visszavonulsz a szobádba, és nyugovóra térsz. Észreveszed, hogy az ablak már be van reteszelve, és medvehagyma-virágból készült füzér keretezi, csakúgy, mint az ajtó mindkét oldalát. Tanácstalanul lefekszel aludni. Már éppen álomba szenderülnél, amikor valami zaj az ajtón kívülről felriaszt. Felpattansz, és előrántod a kardodat, éppen ahogy az ajtó lassan kinyílik, felfedve egy fekete kámzsás alakot, aki összerezzen, amikor észreveszi, hogy már ébren vagy és várod. Ha azonnal nekitámadsz, lapozz a 229-re. Ha vársz néhány másodpercet, hogy mi történik, lapozz a 395-re.

368.

Utolsó csapásod mintha a puszta levegőt találná el, ahogy a Templom Őrzője szertefoszlik. Magadhoz veszed az arany sípot az oltárról (írd fel a *Kalandlapodra*). A tekercsen a következő szöveget találod: „Fújd meg a sípot Lhyss Ujjánál, és nagy hatalomra teszel szert." Lhyss Elixírjét szintén elteheted. Ha meg akarod inni a varázsitalt, jegyezd fel azt a pontot, ahol éppen tartasz, majd lapozz a 35-re. Miután végeztél, térj vissza ahhoz a ponthoz, ahonnan odalapoztál, és folytasd az olvasást. Találsz még egy erszényt is 25 Aranytallérral.

Ha elhagyod a templomot, lapozz a 382-re. Ha használni szeretnéd a Kapcsolat-gyűrűdet, és megkérdezed Chaideshu tábornoktól, hogy mit tud Lhyss Ujjáról, lapozz a 96-ra.

369.

Közelebbről megvizsgálva a testeket rájössz, hogy azok mind elpusztított Zombik és Csontvázak, Mortis katonái: Benari lakói nem adták könnyen magukat. Maguk a falusiak mostanra már alighanem Mortis szolgálatában álló Zombik. A falu egyik szegletében egy helyi istenség szentélyére bukkansz. A durva kőoltár lábánál egy test hever, amely nem úgy tűnik, mintha az Élőholtak egyike lenne. Mit teszel?

Megvizsgálod a testet?	Lapozz a 205-re.
Megnézed a romba dőlt épületeket?	Lapozz a 335-re.
Elhagyod Benarit?	Lapozz a 116-ra.

370.

A séta az ősi csatamezőre majdhogynem kellemes. Végül elérsz egy széles zöld mezőre, a közelében egy menhirrel, amelyre az ősi csata történetét vésték. Körülnézve észreveszed, hogy a talaj minden irányban fel van túrva, mintha több száz munkás kéz keresett volna kincset itt. Az a néhány névvel ellátott sír, amit találsz, mind fel van nyitva és üres. Mintha a holtak felébredtek volna álmukból, hogy még egyszer harcba induljanak. Megvizsgálod a menhiren lévő emléktáblát. A következő szöveg áll rajta:

> Itt került sor a hős Qadarnai és lovagjai, valamint a szellemidéző, Mortis és élőhalott szolgálói közötti hatalmas csatára. Mortis szolgái között voltak a megszámlálhatatlan csontvázharcosból álló Ősi Csontok Serege, valamint Alpatraum Lovagjai, Mortis díszőrsége, akiket más világokból idézett magához. A harcban félelmetesek, mivel sosem lehet őket végleg nyugalomra helyezni. Hatalmuk nagy, és mindenben és mindenkiben félelmet ébresztenek. A nagyszerű hős, akit a Fehér Királynő segített, mégis legyőzte őket és mesterüket, bár a harcban ő maga is életét vesztette.

Semmi más érdekeset nem találsz ezen az ősi helyen. Ha most északra, Borgos felé mennél, lapozz a 85-re. Ha északkeletre indulnál a dombok között, majd onnan a Vérdomb Erőd irányába, lapozz a 2-re.

371.

Az ajtó egyetlen erőteljes rúgásra kettéhasad. Fáklyát gyújtva leereszkedsz a pince homályába. Az alacsony mennyezet miatt enyhén meg kell görnyedned, miközben haladsz előre a több hordónyi szárított hal és rossz minőségű bor között. Hallod, ahogy valaki félve nyöszörög, és a sarokban kuporodva egy kövér fiúra bukkansz. Olyan hét-nyolcéves lehet, és szemmel láthatóan meg van rettenve. Valószínűleg kalóznak hisz téged. Beletelik némi időbe, míg meggyőzöd, hogy biztonságban van, és ekkor elmeséli könnyfakasztó történetét. Egy kalózhajó jelent meg váratlanul az öbölben, és ötven vagy még annál is több kalóz rohanta le a falut, akik a falusiak többségét elvezették a hajójuk gyomrába, hogy rabszolgaként eladják őket. Akik ellenálltak, azokat kegyetlenül lemészárolták. A fiú elmondja, hogy őt Paznak hívják, az apja pedig Jervas, egy gazda, az anyja Myrnie asszony, és szerinte mindkettejüket elvitték. – Kérem, segítsen nekem – könyörög keservesen, miközben köpenyedbe törli szemét. Ha azt mondod neki, hogy maradjon itt elrejtőzve, amíg te megpróbálod felkutatni a szüleit, lapozz a 271-re. Ha elhagyod a házat, és magaddal viszed a fiút is, lapozz a 151-re.

372.

Semmi más érdekeset nem találsz. Ha elveszed a dárdát, lapozz a 272-re. Ha inkább távozol erről a sivár helyről, és visszatérsz Iszapkikötőbe, lapozz a 232-re.

373.

Az éjszaka eseménytelenül telik el, de a ház hideg, és nem alszol túl jól. Reggel elindulsz a Scort folyó mentén a Vérdomb Erőd irányába. Lapozz a 2-re.

374.

Átkutatjátok a temető délkeleti részét, ismét eredménytelenül. Az idő lassan csordogál, mígnem késő délután lesz. Elindora láthatóan izgatottá válik. – Még ma meg kell találnunk őket, estére már tudni fognak rólunk, és meg fognak keresni minket. Nem engedhetünk meg még egy nap késedelmet! – Ha most az északkeleti részt kutatjátok át, lapozz a 60-ra; ha a délnyugatit, lapozz a 170-re.

375.

Felemeled a vasbuzogányt, és megfordulsz, hogy lesújts vele, bármi is álljon mögötted. Lapozz a 109-re.

376.

A kilincs hátsó része borotvaéles, de ezt csak akkor veszed észre, amikor megpróbálod kinyitni – ugyanis sikerül elég csúnyán megvágni a jobb kezed. Csíkokat szakítasz le a zubbonyodból, hogy elállítsd a vérzést, azonban a kaland hátralévő részében a másik kezeddel kell harcolnod: vonj le 1-et az ÜGYESSÉG pontjaidból. Átkozva balszerencsédet sikerül anélkül felfeszítened az ajtót, hogy ismét megérintenéd a kilincset – de mögötte csak a puszta fal van. A másik két ajtó közül kell valamelyiket választanod. Ha a kígyóval díszített ajtót választod, lapozz a 172-re; ha a fa képét viselőt, lapozz a 100-ra.

377.

Eléred a torony tetején lévő lakosztályokhoz vezető ajtót, rajta Mortis pecsétjével; enyhén remegve nyitsz be. Ahogy kinyílik az ajtó, sarokvasai vészjóslóan nyikorognak; a hang belehasít a benti sötétségbe. Dobj két kockával, és adj 4-et a dobott összeghez! Ha a kapott szám ugyanannyi vagy kisebb, mint a *Riadóértéked*, lapozz a 76-ra; ha az eredmény nagyobb, lapozz a 315-re.

378.

Amennyiben a *Riadóértéked* 9 vagy több, lapozz az 56-ra; ha 8 vagy kevesebb, lapozz a 48-ra.

379.

Keresztülszaladsz az udvaron, közben a délutáni nap melegíti a csontjaidat. Nincs sok időd: hamarosan a szürkület árnyai fogják megvilágítani utadat, a rettegett éjszaka fogja lepelként beborítani a várat, és az élőhalottak vadásznak majd a falak között. A hatalmas, csipkézett kőkapu előtted tornyosul. A két ajtószárny vasalt tölgyfából készült, rajtuk a Triumvirátus jelvényeivel. Még csak be sincsenek zárva, Mortis olyannyira biztos sérthetetlenségében. Minden csendes. Ahogy belépsz, egy boltozatos átjáróban találod magad. Szemben veled a felvont kapurostély a vár belső udvarába enged belépést. Ahogy kezd hozzászokni a szemed a félhomályhoz, egy-egy ajtót veszel észre kétoldalt a falban. Hirtelen két alak bukkan elő az árnyak közül. Elnyűtt, rozsdaálló páncélt viselnek, és hasonlóképpen rozsdás, mindazonáltal veszedelmes, furcsa, díszes, tüskézett kardokat szorongatnak. Szemeik üresen merednek rád, arcuk a féregrágta pusztulás irtózatos maszkja. Zombik! Az élőhalott lények látványa rémülettel tölt el. Először adj 1-et a *Riadóértékedhez*, majd *tedd próbára* BÁTORSÁGODAT! Ha sikertelen a próbád, úgy reszketsz a félelemtől, miközben velük harcolsz – vonj le 1 ÜGYESSÉG pontot, kizárólag erre a harcra. Egyesével kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Élőhalott őr	7	9
Második Élőhalott őr	6	10

Ha megölted őket, és te magad kettőször vagy többször megsérültél, lapozz a **188**-ra. Ha megölted őket, és csak egyszer, vagy egyszer sem sérültél meg, lapozz a **384**-re.

380.

– A legendák a nagy csatáról mesélnek, amelyet Mortis légiói és Stayng igaz emberi vívtak egymással – zendít rá Garond. – A csata során történt, hogy Qadarnai szembe találta magát magával Mortisszal, és élet-halál párbajban csapott össze vele. Bár Qadarnai dárdáját kifejezetten arra készítették, hogy az Élőhalottakkal végezzen, erejét gyengítette, hogy élő hússal érintkezett. Így esett, hogy Qadarnai, miután tudta ezt, úgy volt képes megölni Mortist, hogy, haldokolva egy perzselő mágikus energiarobbanástól, utolsó erejével elhajította a dárdát. Az élő kezek által érintetlen dárda hatalma teljében volt, és egy szempillantás alatt halálra sújtotta Mortist. A győzelem azonban, mint mondtam, Qadarnai életébe került. – Éppen újabb kérdésbe kezdenél, amikor Garond azt mondja neked: – Nos, kellemes volt beszélgetni veled, de most egyéb dolgok igénylik a figyelmemet... – Egy csinos, fiatal lányt látsz integetni neki a tisztás túloldaláról. Rámosolyog, és visszainteget. – Isten veled, ifjú harcos – mondja, miközben kezet ráz veled, aztán már el is fordul, mielőtt egy szót is szólhatnál. Ha van egy sípod Lhyss Templomából, lapozz a 134-re. Egyébként úgy döntesz, folytatod utadat Keladonba – lapozz a 165-re.

381.

Meg kell küzdened a kalózokkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Káosz-kalóz	6	6
Második Káosz-kalóz	7	5
Harmadik Káosz-kalóz	8	7

Az első kettővel egyszerre kell megküzdened – a harmadik megvárja a csata kimenetelét, és egyedül fogja felvenni veled a harcot. Ha te győzöl, lapozz a 241-re.

382.

Ahogy Lhyss Templomának kapuin keresztül kilépsz a napfényre, hirtelen melegség tölti el a testedet. Adj 1-et *Kezdeti* és aktuális SZERENCSÉDHEZ. Boldogan mosolyogva mész tovább. Lapozz a 94-re.

383.

Követve az ösvényt a faluból, lesétálsz a sziklás hegyoldalon a tengerpartra. A parton egy fa rakodópartot találsz, amelyhez számos lángoló halászhajó van kikötve. A rakodópart végében egy nagy, több evezősoros hadihajó horgonyoz, fekete vitorláit a Káoszkalózok szimbóluma, a bíborvörös koponya díszíti. A hajó nevét az oldalára festették: *Könyörtelen*. Látod, hogy foglyok sorát – Keladon lakosait – vezetik láncra verve a kalózhajóra. Több kalóz – emberek, Orkok, Hobgoblinok és hasonlók – korbáccsal hajtja őket a fedélzetre. A hajópallóról két alak felügyeli a műveletet. Furcsa, vörös erezetes mintákkal berakott, fekete páncélt viselnek, ami tetőtől talpig eltakarja őket. Felismered, hogy ezek a rettegett Káoszlovagok.

Ha úgy döntesz, hogy itt nem tudsz mit tenni, és elhagyod Keladont, lapozz a **186**-ra.

Ha megpróbálsz feljutni a fedélzetre, hogy most rögtön támadj, lapozz a **15**-re. Ha úgy akarsz feljutni, hogy fogolynak álcázod magad, és csatlakozol a leendő rabszolgákhoz, lapozz a **45**-re. Ha kiúszol egy darabon a tengerben, majd a másik oldalról megközelíted a hajót, lapozz a **274**-re. Ha használod a Tündérek Gyűrűjét, ha nálad van, lapozz a **224**-re.

384.

Gyorsan és a lehető legkevesebb zajjal végzel a Zombikkal. Ha most belépsz az udvarra, lapozz a **286**-ra. Ha a bal oldali ajtón mész be, lapozz a **128**-ra. Ha a jobb oldali ajtót választod, lapozz a **230**-ra.

385.

Idegesen pillantasz le, testedet a balusztrád mögötti árnyékokba szorítva, felkészülve arra, hogy a lenti csarnokban tartózkodó lovagok felnézzenek. Azonban úgy tűnik, hogy a csata zaja nem ért el hozzájuk – vagy talán csak túl mélyre süllyedtek napszálltáig tartó halálos tompaságukba. Megúsztad, hogy most rögtön észrevegyenek, de két Élőhalott társuk eltűnése nem fog észrevétlenül maradni; adj 2-t *Riadóértékedhez*. Ha most meg akarod nézni, hogy mi van annak az ajtónak a túloldalán, ahonnan a lovagok jöttek, lapozz a 184-re. Ha inkább visszamész a karzaton, és felfelé indulsz a főlépcsőn a torony teteje felé, lapozz a 377-re.

386.

Miután elégettétek a testeket, hogy biztosan teljesen elpusztítsátok azokat, Elindorával elhagyjátok a temetőt. Azt mondja neked, hogy ideje elválnotok, neki pedig jelentést kell tennie az Elfeknek. Ünnepélyesen köszönetet mond neked, és közli, hogy nélküled nem járt volna sikerrel. Ezt követően átad neked egy halvány ezüst gyűrűt, amelybe furcsa mintát vésztek. – Ez a Tündérek Gyűrűje, telve Elf-mágiával. Amikor megidézed hatalmát, a szükségednek megfelelően fog segíteni. Csak egyszer folyamodhatsz hozzá, szóval használd bölcsen. Isten veled, bátor harcos! – Búcsút int, majd távozik.

Rád is vár egy teljesítendő küldetés. Mit teszel most?

Északkeletnek indulsz, Borgos felé? Lapozz a 46-ra.
Délkelet felé fordulsz, majd
Keladon falva irányába? Lapozz a 325-re.

Ha eseteleg elérkezettnek látod az időt, hogy használd a Kapcsolat-gyűrűt, hogy tanácskozz Chaideshu tábornokkal, lapozz a 93-ra.

387.

A küzdő felek ököllel, fejjel, lábbal esnek egymásnak, dobásokat és szorításokat is bevetve. Úgy tűnik, nincsenek szabályok – kivéve, hogy fegyver nem használható. Egy darabig úgy tűnik, hogy az Ogrét méret- és súlyfölénye győzelemre segíti, azonban Baracas gyorsan kiismeri ellenfelét, és onnantól kezdve tapasztalata kezd érvényesülni. Sikerül elgáncsolnia Gromot, és az Ogre a következő pillanatban már arccal a földön hever, Baracas fojtófogásában. Grom kénytelen feladni a harcot. Vesztettél. Az izgatottság alább hagy, és éppen a hátsó ajtó felé surransz kedveszegetten, amikor a főnök rád mutat, és megszólal: – Várjunk csak! Te meg ki a fene vagy? – A kalózok megfordulnak, és rád bámulnak. – Sosem láttam még ezelőtt – mondja az egyik. – Kapjátok el, fiúk! – üvölti egy másik, mire többen feléd iramodnak, kivonva szablyáikat. Lapozz a 297-re.

388.

Ahogy közeledsz a kaputoronyhoz, a ballista mintha vészjósló óriásrovarként figyelne téged. Persze csak a képzeleted játszik veled; személyzet nélkül a potenciálisan halálos fegyver csupán egy darab ártalmatlan gépezet. Mégis, mi van, ha Mortis valami varázslatot bocsátott rá, amitől képes önmagától is lőni? Próbálsz nem is gondolni erre a lehetőségre. Megkönnyebbülten éred el a kaputorony biztonságát, és belépsz a külső várudvarra. Lapozz a 144-re.

389.

Határozott léptekkel a zaj irányába indulsz. Egy ocsmány teremtmény bukkan elő a sarok mögül – és úgy tűnik, eltökélt szándéka, hogy darabokra tépjen! Leginkább egy óriási koponyára emlékeztet, amely mintha számtalan, rovarszerű lábon járna, azonban ezek a lábak nem kitinből, hanem csontból vannak. Több tekergő, csápszerű nyelv vonaglik vigyorgó állkapcsai között, amelyek megpróbálnak elkapni és bevonszolni csattogó fogai közé. Felismered a legendás Koponyaszörnyet, amely a Holtak Földjén él, és csak akkor lép a Titánra, ha egy olyan gonosz és nagyhatalmú szellemidéző idézi meg, mint Mortis. Védekezned kell. Ha voltál Benariban, és beszéltél a vezetőjével, Morlakkal, lapozz az 50-re. Ha nem beszéltél vele, lapozz a 115-re.

390.

– Hah! – mondja –, nem nyilvánvaló? Mortis visszatérése tönkretette az üzletemet. Pokoli hitvese, Lotmora úrnő visszatérése pedig… – Már a puszta gondolatára is elsápad.

– Ki ez az úrnő? – kérdezed, azonban ő csak artikulátlan hangon felüvölt, és elrohan a konyha irányába. Ha most beszélsz a földművesekkel, lapozz a **135**-re. Ha a kereskedővel elegyednél szóba, lapozz a **64**-re. Ha befejezed a beszélgetéseket, lapozz a **273**-ra.

391.

Követve az ösvényt a faluból, lesétálsz a sziklás hegyoldalon a tengerpartra. A parton egy fa rakodópartot találsz, amelyhez számos lángoló halászhajó váza van kikötve. A homokot számos csizmás láb járkálta össze, és különféle tárgyak hevernek szanaszét: egy szakadt szandál, egy kislány babája, egy üres borostömlő és hasonlók. Ezt leszámítva a hely elhagyatott. Kitekintve a tengerre épphogy csak ki tudsz venni egy vitorlát a távolban. Egy Káosz-kalóz hadihajónak tűnik. A kalózok kétségkívül Keladon teljes lakosságát elhurcolták rabszolgának. Csüggedten megfordulsz, és elhagyod Keladont, hogy folytasd küldetésedet. Lapozz a **186**-ra.

392.

Húzz le két adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*. A kovács boldogan veszi át kardodat és az Élelmiszert. Nemsokára visszatér, és megkönnyebbülten látod, hogy jó munkát végzett. Mostantól, ha ezzel a karddal harcolsz, hozzáadhatsz 1-et a sebzésedhez. Lapozz a 192-re.

393.

Esztelen vakrémületben, nem tudva, mit is teszel, egyenesen a tengerbe rohansz. Kétségbeesetten úszni kezdesz, de a kísértetek rád támadnak, és a félelem a víz alá űz. A Vízbefúltak Szellemeinek egyike lettél. Kalandod itt véget ér.

394.

Félúton jársz a horgonyláncon felfelé, amikor egy kalóz észrevesz a partról, és riadót fúj. Tovább mászol a láncon, de ekkor felbukkan néhány íjász feletted a korlátnál, és vagy fél tucat nyílvesszőt eresztenek meg feléd. Eltalálnak (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, visszazuhansz a tengerbe. Sikerül a felszín alá buknod a nyílzápor közepette, és olyan gyorsan elúsznod, ahogy csak tudsz. A kalózok mostantól résen vannak, te pedig kénytelen vagy elmenekülni Keladonból, és tehetetlenül nézed, amint a *Könyörtelen* kifut a tengerre az ártatlan falusiakból álló rakományával. Elátkozva a kalóz-söpredéket csüggedten indulsz útnak. Lapozz a 186-ra.

395.

Az alak sietősen hátrahúzza a csuklyát – egy Elf nő az! A bőre, mint a holdfény, nagy szemei, mint az áttetsző smaragd, barna haját fehér virágokból font pánt fogja össze; igazán elbűvölően néz ki. – Kérlek, hallgass meg – mondja dallamos hangon. – A nevem Elindora, és egyike vagyok annak a néhány Elfnek, akik még mindig a Shamdabag-erdőben élnek. Iatro istennő – Ő, aki Meggyógyít és Megsegít – hívei vagyunk. Az istennő gyűlöli az Élőholtakat, az élet förtelmes paródiájának tartja őket, és megparancsolta nekünk, hogy segítsünk az embereknek legyőzni Mortist. Álruhában kellett utaznom, mivel Mortis kémei mindenhol jelen vannak, de amikor megláttalak, tudtam, hogy a te küldetésed ugyanaz, mint a miénk – elpusztítani az Élőhalottakat. Mondd meg nekem, így van-e?

Türelmesen elmagyarázod, hogy te nem vagy Iatro híve, és hogy zsoldos kalandozóként érkeztél, hogy végezz Mortisszal – a pénzért, nem pedig a népért.

– Hála az egeknek, végre történik valami! De van benned jóság, érzem – mondja. Rezignáltan megvonod a válladat. – Azért jöttem, hogy a segítségedet kérjem – esedezik. – A temetőben található Lotmora úrnő, Mortis egykori hitvesének sírja. Miután Mortis visszatért, gonosz szellemidéző mágiájával őt is visszahozta e világra – Vámpírként. Az úrnő most rettegésben tartja a vidéket. Már létre is hozott egy kisebb Vámpírbandát a helyi lakosságból – illetve ami abból megmaradt. Iatro papnője engem küldött, hogy elpusztítsam, de egyedül nem járhatok sikerrel. Segíts nekem, és én segítek neked a küldetésedben, hogy elpusztítsd Mortist.

Ha hajlandó vagy segíteni neki, lapozz a 23-ra. Ha úgy döntesz, hogy az elsődleges küldetésed, hogy magát Mortist öld meg, és azt mondod neki, hogy nem tudsz segíteni, lapozz a 107-re.

396.

Sietősen keresztülmész a kietlen udvaron, majd keresztülcammogsz az undorító ingoványon, ami valaha a várárok volt. Messze a dombokon túl egy farkas vonít a mostanra rózsaszínű, aranyszín felhőkkel tarkított égre. Tényleg ennyi idő eltelt volna, mióta megérkeztél? Valami ördögi mágia járhatja át az erődöt, eltompítva az értelmet, ami miatt szinte észre se vetted az idő múlását. Lapozz a 358-ra.

397.

Vakrémület homályosítja el az elmédet, és hátrálni kezdesz, ahogy a Zombi íjászok felpuffadt, nyirkos arcába és kifejezéstelen tekintetére pillantasz. Miközben összeszeded magad, hogy támadásba lendülj, a legközelebbi Zombi lekuporodik, a másik kettő pedig fekete tollú nyílvesszőket lő rád, amelyek a válladba fúródnak (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Miközben közelharcot folytatsz az élőhalott íjászok egyikével, a többiek megpróbálnak íjaikkal rád lőni. Hogy megállapítsd, eltalálnak-e, a harc minden fordulójában dobj támadást minden íjásznak, aki lő rád. Ha 7-et vagy kevesebbet dobsz, az azt jelenti, hogy eltaláltak: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha 8-at vagy többet dobsz, az azt jelenti, hogy a nyílvessző azt az élőhalott teremtményt találta el, amellyel éppen harcolsz, így az veszít 1 ÉLETERŐ pontot.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Élőhalott íjász	7	5
Második Élőhalott íjász	7	4
Harmadik Élőhalott íjász	7	4

Ha mindhármat legyőzöd 8 forduló alatt, lapozz a 365-re. Ha a nyolcadik fordulót követően még mindig harcolsz, lapozz a 247-re.

398.

A kovács ad neked 10 Aranytallért és néhány gyógynövényt, szabadkozva, hogy csupán ennyi maradt, amit odaadhatnak (írd fel ezeket a *Kalandlapodra*). – Itt mindig otthonra lelsz – teszi hozzá. A gyógynövényeket csupán egyszer használhatod, és 6 ÉLETERŐ pontot gyógyítanak. Mind kijöttek, hogy elbúcsúzzanak tőled, így búcsút intesz nekik. Vár a küldetésed. Lapozz a 186-ra.

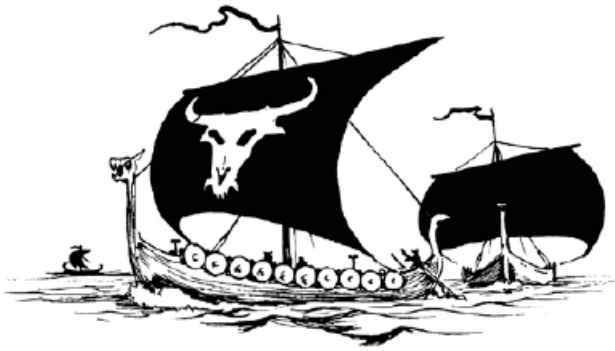
399.

Nem tudsz ellenállni a késztetésnek, hogy megadd magad, ezért térdre rogysz. Elborzadva látod, hogy Kandogor kajánul nevet, miközben odasétál Lotmora úrnőhöz, és megáll mellette. A Vámpírnő megköszöni neki, hogy odavezetett titeket hozzá. Elindora, bár a hipnózisnak sikeresen ellenállt, nem képes egyedül legyőzni a Vámpírokat. Tehetetlenül nézed, ahogy végeznek vele, majd ahogy Vámpírként visszatér a halálból. Hamarosan te következel… Kalandod itt véget ér.

400.

A Kapcsolat-gyűrűd sisteregve életre kel, pedig azt hitted, hogy már minden energiáját felhasználtad. Képzeleted vászna előtt Chaideshu tábornok zord, harcedzett arca jelenik meg a semmiben lebegve. *Fogadd mindannyiunk köszönetét* – hallod hangját az elmédben. *Mortis irányítása nélkül a Káosz-kalózok hamarosan széjjelszóródnak hajóhadunk előtt. De a győzelmünk mozgatórugója az a harc volt, amit te vívtál meg a mai napon.*

Szavai büszkeséggel töltenek el, de nem hagyod, hogy ezt ő is érzékelje. *Remek* – mondod gondolatban. *Nos, mit szólnátok hozzá, ha ideküldenétek egy hajót, hogy eltűnhessünk erről az istenverte szigetről!* Biztos lehetsz benne, hogy Kanthosban hősöknek járó fogadtatásban részesülsz.



Steve Jackson és Ian Livingstone
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

	TITÁN	1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu kötetek):

1.	A Sárkány szeme	2009
2.	A Pusztító	2009
3.	Visszatérés a Tűzhegybe	2009
4.	Vérescsont	2010
5.	Éjsárkány	2010
6.	A Múmia Átka	2010
7.	A Mélység démonai	2010
8.	Éjféli Tolvaj	2010
9.	A Lidérckastély mélyén	2010
10.	A Tűzhegy Varázslója (színes)	2010
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Élőholtak szigete	2010
13.	Vihargyilkos	2010
14.	A Vérfarkas üvöltése	2010
15.	A Kétélű Jóslat	2011
16.	A Káosz Ura	2011
17.	Sardath ostroma	2011
18.	A Kard Mestere	2011
19.	Varázstörő	2011

20.	A Hercegek viadala: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	2011
22.	Örjöngő 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

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu kötetek):

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd:

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

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

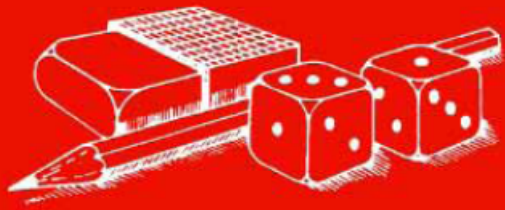
Mortis Nagyúr feltámadt!

Alig hogy előmászott sírjából, a gonosz élőhalott nagyúr ismét a Nyílhegy-szigetek leigázását tervezi. Azzal fenyeget, hogy a Vér-sziget Káosz-kalózaival szövetkezve élőhalott seregei kegyetlen uralma alá hajtja a Varadiai Szövetséget. Máris elfoglalták a Vérdomb Erődöt, a szigetek védelmének kulcspontját, és nemsokára semmi nem állhat Mortis és a győzelem közé.

Egy tapasztalt és félelmet nem ismerő harcosra van szükség, hogy végrehajtson egy halálos küldetést: be kell jutnia a Vérdomb Erődbe, és le kell győznie Mortis Nagyurat – ez a harcos TE vagy!

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!