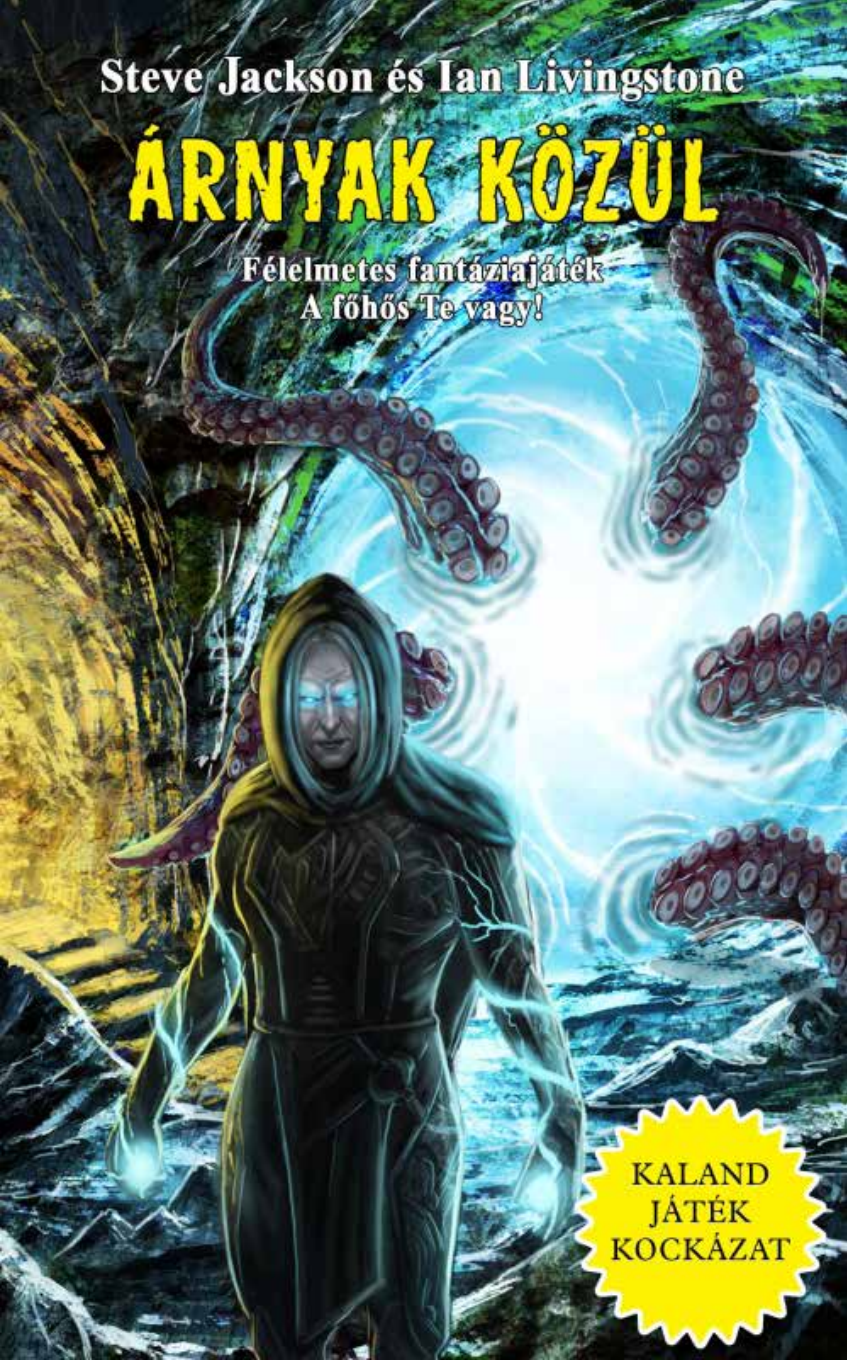
Steve Jackson és Ian Livingstone

ÁRNYAK KÖZÜL

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

ÁRNYAK KÖZÜL

Írta: Victor Cheng

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
From The Shadows

Fordította
Bacsa Gábor

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Kovács József

Borító szerkesztés
runner

Báti László Gábor illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Victor Cheng, 2006
Illustrations © Báti László Gábor, 2020
Cover illustration © Kovács József, 2020
Hungarian |z| Zagor.hu, 2020

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

Árnyak közül
26

Bevezetés

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

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

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

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

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

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

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

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 18. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ 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 vagy szerencsés ember.

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

A CSATA

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

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

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a 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).

MENEKÜLÉS

Bizonyos oldalakon eldöntheted, hogy megfutamodsz-e a csatából, ha a dolgok rosszul alakulnak. Ám ha megfutamodsz, menekülés közben a teremtmény automatikusan sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pontot kell levonnod). Ez a gyávaság ára. Ám a szokásos módon ilyenkor is hasznát veheted a SZERENCSÉNEK (lásd később). De csak akkor menekülhetsz, ha az adott oldalon erre külön megkapod a lehetőséget.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egynél több ellenféllel szemben kell egyszerre helyt állnod, minden Harci Kör elején el kell döntened, melyikükre akarsz támadni. Dobj két kockával magadnak és választott ellenfelednek is, hogy a szokott módon megállapítsd mindkettőtök Támadóerejét. Ezután minden egyes további ellenfél esetében ismét dobj két-két kockával saját magadnak és új ellenfelednek is. Minden olyan ellenfeled, aki a tiednél magasabb Támadóerőt dobott, eltalál téged, és a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozza neked. Ne feledd, te csak annak az egy ellenfelednek okozhatsz sebesülést, akit a Kör elején kiválasztottál!

SZERENCSE

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

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

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

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

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. Ha iszol az ÜGYESSÉG Italából (lásd később), bármikor a *Kezdeti* értékére állíthatod vissza ÜGYESSÉGED.

A kaland bizonyos pontjain utasítást kaphatsz rá, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Az eljárás ugyanaz, mint amikor SZERENCSÉDET *teszed próbára*. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerült a próba, és az események számodra kedvezően fognak folytatódni. Ha az összeg magasabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktad a próbát, és visened kell ennek következményeit. A Szerencsepróbával ellentétben azonban ilyenkor nem kell 1-gyel csökkentened ÜGYESSÉG pontjaid számát.

ÉLETERŐ

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!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod. Ha iszol az Erő Italából (lásd később), bármikor eredeti szintjére állíthatod ÉLETERŐDET.

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. Ha iszol a SZERENCSE Italából (lásd később), bármikor *Kezdeti* értékére állíthatod vissza SZERENCSÉDET, és 1 ponttal növelheted *Kezdeti* SZERENCSÉDET.

ÉLELMISZER

Minden kalandozó tudja, hogy az élelem az egyik legfontosabb kincse. Tíz adag élelmiszerrel kezded a kalandodat. Utad során lesz lehetőséged további adagokat szerezni, ám soha nem lehet nálad egyszerre 10-nél több. Azt se feledd, hogy bizonyos alkalmakkor a szöveg külön utasíthat rá, hogy fogyassz el egy adagot. Ilyenkor ÉLETERŐ pont nyereség nélkül kell lehúznod az adott adagot. Az előtted álló feladat kimerítő lesz, erőnléted megőrzése érdekében is szükséged lesz az élelemre. Ha ilyen utasítást olvasva nincs nálad élelem, 3-mal kell lecsökkentened ÉLETERŐ pontjaidat. Minden más alkalommal, amikor elfogyasztasz egy adag élelmet, 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Ne feledd, hogy csak olyankor ehetsz, amikor nem harcolsz, és nem végzel semmilyen más, hasonlóan megerőltető tevékenységet.

FELSZERELÉS ÉS ITALOK

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz vagy vásárolhatsz ezt-azt. Karddal vagy felfegyverezve, és bőrpáncélt viselsz. Hátizsákodban étel, ital lapul, és azok a kincsek, amelyeket megszerzel. Egy lámpásod is van, mely megvilágítja utadat.

Kalandodat varázsitalok nélkül kezded, ám ha szerencsés vagy, utad során szerezhetsz belőlük. A különféle varázsitaloknak sokféle hatása lehet, a leggyakoribbak azonban azok, melyek visszaállítják tulajdonságaidat. Minden üveg bájital egyetlen adagot tartalmaz. Ne feledd, hogy miután megittad őket, le kell húznod őket a *Kalandlapodról*. Bármikor felhajthatod őket, amikor éppen nem harcolsz.

Ha meg akarsz szabadulni egy tárgyadtól, azt bármikor elhajíthatod. Ekkor egyszerűen húzd le a *Kalandlapodról*. Amennyiben a szöveg rákérdez, hogy nálad van-e egy konkrét tárgy, abban a pillanatban már késő megszabadulnod tőle.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

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

Nem mindenütt vár kincs vagy hasznos információ. Sokszor kerülsz csapdába, vagy botlasz olyan teremtményekbe, amelyekkel kétségkívül meg kell küzdened. Sok hamis nyom van, de ha kitartóan haladsz célod felé, nem kétséges, hogy eléred, amit szeretnél. Mindazon által, minél több területet jársz be, annál nagyobb a valószínűsége, hogy sikerrel jársz küldetésed során.

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

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

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

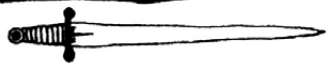
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

Ahogy a karaván Kőhidafalva közelébe ér, már tudod, hogy valami nincs rendben. Tareg Villettnek dolgozol, egy kereskedőnek. A te feladatod, hogy megvédd őt és áruit, miközben a Pagan-síkság városait és falvait járja. Normál körülmények között a célállomás lakói már akkor elkezdenek gyülekezni, amikor látótávolságba kerültök, kíváncsian várva az eladó termékeket és a környező vidék legfrissebb pletykáit. Ma a Törpék inkább bizalmatlannak tűnnek, sőt, mintha félnének is egy kicsit, és csak egy kisebb csapatnyi felfegyverzett őr gyűlik össze, hogy fogadjanak titeket.

Ezt látva Tareg biztos távolban meghúzza lova kantárját. – Menj, és derítsd ki, mi a problémájuk – utasít.

Óvatosan közelíted meg a falut, nehogy akár véletlenül is olyan mozdulatot tegyél, amit akár csak véletlenül is ellenségesként lehetne értelmezni.

– Mit akarsz itt? – kiált feléd az egyik Törpe, akinek dús szakállában már megjelentek az első ősz szálak.

Elmondod neki, hogy Tareg érkezett meg az áruival. Az őr kijelenti, hogy csak akkor engedi be a karavánt a faluba, ha előtte átkutathatják az egészet. Főnököd ebbe morogva ugyan, de beleegyezik. Két Törpe mászik fel a szekér hátuljára, majd nem sokkal később újra felbukkanva jelzik, hogy minden rendben van. Az őszülő szakállú őr ekkor átenged titeket. Ahogy ismét mozgásba lendültök, megkérded őket, mégis mit kerestek.

– Sötét Elfeket – motyogja az egyik, nagy orrú alak, és egy hegyeset köp a földre.

Szépen, lassan sikerül kiszedned belőle, mi történt. Valahol az ország ezen szegletében egy seregnyi Sötét Elf gyülekezik, hogy átvegye az irányítást az egész területen. Vezetőjük egy gonosz varázsló, Malbordus, aki valamiféle Sárkányidéző varázslattal próbálja tovább erősíteni csapatait. Yaztromo, az innen délre lakó Jó varázsló kiküldött egy bajnokot, hogy végezzen Malbordusszal, de mióta elindult, semmilyen hír nem jött felőle, így hát nem meglepő, hogy ilyen körülmények között nem sokaknak van kedve kereskedni. Taregnek semmi kedve megkockáztatni, hogy Sötét Elfekbe botoljon, így hát úgy dönt, hogy egy időre itt marad Kőhidafalván. Téged hátrahagy, hogy lecsutakold a lovakat, ő pedig egy kocsma keresésére indul.

Már épp végeztél a lovakkal, amikor hirtelen kiáltás hangzik fel. – Yaztromo az! Ismét ide jön!

Odasietsz, ahol a tömeg gyülekezik, reménykedve a jó hírekben, de aggódva a rosszak miatt. Hamarosan már semmit nem lehet érteni a nagy tülekedésben és kiabálásban, mikor azonban Yaztromo végre belép a falu főterére, mindenki elcsendesedik.

– Malbordus halott – jelenti be a varázsló, mire a tömeg örömujjongásban tör ki. Azonban ahogy az öregember végigjáratja a szemét a Törpéken, hirtelen mindenki újra elcsendesedik.

– Ez nem jelenti azt, hogy elmúlt a veszély – folytatja. – Nagyon nem. Egy jó hadsereg olyan, mint a Hidra: ha levágjuk az egyik fejét, másikat növeszt helyette. – Egy pillanatra a gondolataiba mélyedve elhallgat.

– Igazából a Hidra minden levágott fej után két másikat növeszt, szóval annyira nem pontos a hasonlat.

De nem is ez a lényeg. Ha egy jól szervezett hadsereg elveszti a vezérét, nem hullik darabjaira, egyszerűen csak új vezetőt választ magának. És az alapján, amit az új vezérről sikerült kiderítenem, ez épp olyan veszedelmes, mint Malbordus volt. Talán még rosszabb is.

– Ma reggel egy mágikus nyílvesszővel törtek az életemre, melybe a Halál Rúnáját vésték. Ha a varjam nem pillantotta volna meg még időben az orgyilkost, kétlem, hogy most köztetek lehetnék.

– Elkapta? – kérdi az egyik Törpe.

– Persze. Egy Sötét Elf íjász volt az. Természetesen nem beszél, de ismerek egy elmeolvasó varázslatot, aminek nem tudott teljesen ellenállni. Szépen küzdött, ezt kár is tagadni. Valószínűleg egy igazi szakember képezte ki rá. És ennél többet biztosan nem fogok tudni kiszedni belőle. Miközben a varázslat okozta fáradtságot pihentem ki, sikerült egy, a zekéjébe rejtett mérgezett tűvel végeznie magával. Annyit mindenesetre összeraktam, hogy a Sötét Elfek seregének új terve van. – A varázsló hatásszünetet tart, és most senki nem mer közbeszólni. A csendet végül ismét ő töri meg.

– Új vezetőjük egy Főpap, aki egy Káoszkaput próbál megnyitni. Szerencsére ezekről nem tudunk túl sokat, mostanáig ugyanis minden olyan őrültet sikerült megállítani, aki egy ilyet létrehozására vetemedett. Annyi azonban egészen biztos, hogy ha valakinek mégiscsak sikerülne ez a mutatvány, a pokol legmélyén tanyázó legkülönfélébb förtelmek árasztanák el azon keresztül a világunkat. Ahhoz, hogy egy ilyen kapu létrejöjjön, a mágiahasználónak kiterjedt bázisra van szüksége, hogy titokban el tudja végezni az összes szükséges rituálét. A probléma az, hogy nem sikerült kiderítenem, ezt hol próbálják megépíteni.

A tömegben többen is felszisszennek ezt hallva, Yaztromo azonban csak legyint rájuk. – Ne aggódjatok, még mindig van remény. Nem Silzedel volt az egyetlen Sötét Elf, aki a környéken kószál. Ő csak egyike volt annak a négy hadnagynak, akiket a környékre küldtek, hogy bajt keverjenek. És ha nem tévedek, másik három társa még mindig szabadlábon van. Találjátok meg őket, és talán rátalálhatunk a Káoszkapura, mielőtt még túl késő lenne. Arról ismerhetitek fel őket, hogy mindegyiküknél van egy ilyen. – Ezzel a varázsló felemel valamit, ami téged egy nagy, megsárgult fogra emlékeztet. – Bár nem sikerült az összes rajta lévő rúnát megfejtenem, annyit meg tudtam állapítani, hogy a megfelelő parancsszó kimondásával a viselője azonnal a Kapunál terem. Biztos vagyok benne, hogy a többi fog birtokában több információt is ki tudnék deríteni erről a varázsigéről. Talán egy vagy kettő is elég lesz. Nincs tehát másra szükségünk – folytatja, és keserűen felnevet –, minthogy valaki felkutassa a többi hadnagyot, és megszerezze a náluk lévő fogakat. Nagy kár, hogy fiatal barátom, aki végzett Malbordusszal, még nem tért vissza a Koponyák Sivatagából. Nincs sajnos időnk rá, hogy megvárjuk a…

– Majd én megyek! – A bejelentést követő döbbent csendben rájössz, hogy a hang, amit az imént hallottál, a tied volt. A tömeg túloldaláról megpillantod Tareg bosszankodó arckifejezését, és fura elégedettség tölt el.

– Nahát. – Yaztromo rád pillant, majd magához int. – És te meg ki lennél? Ne, ne mondd el, nem is számít igazán. Sokkal fontosabb, hogy miből gondolod, hogy megfelelő lennél a feladatra? Harcoltál már Sötét Elfekkel?

– Nem – vallod be, majd gyorsan hozzáteszed –, de egyszer egymagamban végeztem egy Dombi Troll hordával. – Amint kimondod ezeket a szavakat, hirtelen elszégyelled magad. Vajon mennyire tűnhet bolondnak és jelentéktelennek egy ilyen győzelem olyasvalaki számára, mint a nagy Yaztromo.

Tareg a zavarodat látva gúnyosan felhorkant, azonban meglepve látod, hogy a körülötte álló Törpék lepisszegik, a legközelebb állók pedig mintha egyetértően motyognának a szakálluk mögül.

A varázsló is mosolyog. – Akár rendelkezel a küldetéshez szükséges képességekkel, akár nem, az biztos, hogy bátorságból nincs hiány. Nem könnyű bevallani mindenki előtt, hogy soha nem küzdöttél Sárkányokkal, Démonokkal vagy hasonló bestiákkal. Ez a fajta bátorság persze nem lesz elegendő az előtted álló feladathoz, de kezdetnek megteszi. Na most, azt nem tudom, hogy ezek a hadnagyok pontosan merre vannak, de sikerült öt lehetséges helyszínre leszűkítenem a lehetőségeket. Minél hamarabb kezded el a kutatást, annál jobb.

Az öregember kutatni kezd a köpenyében, és végül előhúz egy pergamentekercset. – Itt egy térkép, amin mindegyiket bejelöltem. Elég messze vannak innen, úgyhogy jobban teszed, ha máris elindulsz. És… Várj csak egy kicsit… hová is tettem? Á, megvan!

– A férfi egy rézgyűrűt nyújt át neked. – Igen, ezzel lehetőséged lesz rá, hogy messziről is kommunikálhass velem. De csak néhány töltet van benne, így javaslom, hogy csak ritkán használd. Ne akarj kapcsolatba lépni velem, amíg a kutatásod sikerrel nem járt. Ha sikerül egy másik fogra is szert tenned, akkor nagyjából meg tudom majd állapítani, merre épül a kapu, és oda tudlak majd küldeni.

Átveszed Yaztromótól a térképet és a gyűrűt, és megígéred neki, hogy minden tőled telhetőt megteszel, hogy rátalálj a Káoszkapu helyére.

– Biztos vagyok benne. És ha sikerül megakadályoznod a hadnagyokat, hogy káoszt terjesszenek a környéken, annál jobb. Ahhoz kétség sem férhet, hogy nem jó szándék vezérli a tetteiket. Ó, és talán még ennek is hasznát veheted.

Azzal a tenyeredbe ejti a fogat is, amit talált. Ahogy megvizsgálod, megállapítod, hogy amit először elszíneződésnek gondoltál, az valójában hét rárótt hosszúkás rúna. Ha kalandozásaid során újabb fogakra bukkannál, mindig jegyezd fel, hány jel található rajtuk.

– Na de most már épp ideje, hogy útnak indulj – mondja búcsúzóul Yaztromo.

Azon töprengve, hogy vajon miféle bajba sikerült keverned magad, kicsavarod a térképet.

És most lapozz!

ZENGE
FANG
FEKETELOVAG
KIGYÓHUDATALJA

1.

Yaztromo vörös tintával bekarikázta a térképen az öt lehetséges helyet, ahol megtalálhatod a többi hadnagyot, és e helyek azonnal felkeltik a figyelmedet. Két vörös kör a térkép tetejéhez van közel, további kettőt látsz az alján, az ötödik pedig nagyjából a fentiek és lentiek között, a balszélen.

– Ez pedig itt Kőhidafalva – teszi hozzá Yaztromo, bütykös ujjával egy pontra mutatva a térkép közepén. Ez a pont Yaztromo tornyától és a Fekete Erdőtől északra található.

Közelebb hajolsz a térképen lévő vörös körökhöz, hogy beazonosítsd a bejelölt helységneveket. Az első szinte közvetlenül Kőhidafalvától északra található – Fang, ami a számtalan kalandozó életét követelő Halállabirintusáról vált hírhedté. Fangtól keletre Zengist látod bekarikázva, ennek a helynek a neve nem mond számodra semmit. Annál inkább azé a helyé, amely a térkép bal oldalán van bejelölve: Feketehomok Kikötő! A rosszhírű város, ahol hemzsegnek a bűnözők, akik között legrosszabb maga a város ura, Azzur Nagyúr. Ezzel ellentétben a jóságos és igazságos királyáról ismert Salamonis, melyet a térkép alján látsz bekarikázva. Az ötödik hely neve ugyanolyan titokzatos a számodra, mint Zengisé: Iszapkövesd, ami nagyjából Salamonistól keletre található.

– Tervezd meg jól és szisztematikusan a keresést! – javasolja Yaztromo. – Nem tudom, hogy mennyi időnk van még addig, amíg a Káoszkapu készen áll a megnyitásra, ezért minél hamarabb találod meg a Sötét Elf hadnagyokat, annál jobb. Ami azt illeti, most már legfőbb ideje, hogy elindulj.

2

Nincs szükséged biztatásra, mert alig pár perc múlva útra készen állsz. Magadhoz vetted a kardodat, a hátizsákodat, egy lámpást, 10 adag Élelmiszert, 20 Aranytallért, valamint a térképet, a fogat és a Yaztromótól kapott Rézgyűrűt. A kőhidafalvai Törpék nagyrésze összesereglett, hogy elkísérjen a település határáig és jószerencsét kívánjon, viszont Tareget nem látod sehol. Minden bizonnyal valamelyik kocsmában éppen italba fojtja bánatát, amiért elveszítette legjobb testőrét.

A tömeg megéljenez, amikor elindulsz a város főteréről, és csak remélni tudod, hogy a beléd vetett bizalmuk nem érdemtelen, és nem fognak benned csalódni.

Melyik irányba indulsz el Kőhidafalváról?

Északra, a Pagan-síkságon keresztül
Fang és Zengis felé? Lapozz a **168**-ra.
Délre, a Fekete Erdőt elhagyva
Salamonis és Iszapkövesd felé? Lapozz a **247**-re.
Nyugatra, Feketehomok Kikötőjébe? Lapozz a **63**-ra.

2.

Nagy lendületet veszel, hogy az alázúduló mennyezet és a padló közötti egyre keskenyebb hézagon valahogy átgyömöszöld magad. A két sziklafal hatalmas robajjal zárul össze mögötted, de a vakmerő ugrásodnak köszönhetően sikeresen átjutottál a túloldalára.

Ezt most túlélted ugyan, de azt is tudod, hogy jelentősen korlátozódtak a további lehetőségeid. Ha az alagút nem folytatódna tovább, akkor ugyanúgy halálra lennél ítélve, mintha a sziklaomlás túloldalán maradtál volna. Szerencsére az alagút itt nem ért véget, így elindulsz rajta kifelé. Lapozz a **163**-ra.

3.

Bár a legénység inkább a tengeri nyílt vízi hajózáshoz szokott, azért szakértően a Kok-folyóra manőverezik a *Tengeri Csikót*, így hamarosan kelet felé hajóztok az úticélodnak megfelelő legközelebbi kikötőhöz. Ha korábban már jártál Fangban, lapozz a **280**-ra.

Egyébként a további utatok gond nélkül telik felfelé a folyón egészen délutánig, amikor is az árbóckosárban lévő őrszem egy előttetek lévő bárkára hívja fel a figyelmet, ami elhagyatottan hánykolódik a folyón, majdnem teljesen elzárva előttetek az utat. Tully kapitány önkénteseket kér, akik az egyik mentőcsónakban áteveznek a bárkához, hogy a partra irányítsák azt – így nem veszélyeztetik a folyón közlekedő többi vízi járművet. Miután a legénység vállalkozó szellemű tagjai beszálltak a mentőcsónakba, észreveszed, hogy maradt még egy szabad hely.

Ha te is velük akarsz tartani a gazdátlanul sodródó bárkához, hogy kiderítsd, mi történt a fedélzetén, lapozz a **298**-ra. Ha inkább a *Tengeri Csikón* maradsz, hogy ne legyél láb alatt, amíg a tengerészek végzik a dolgukat, lapozz a **80**-ra.

4.

4

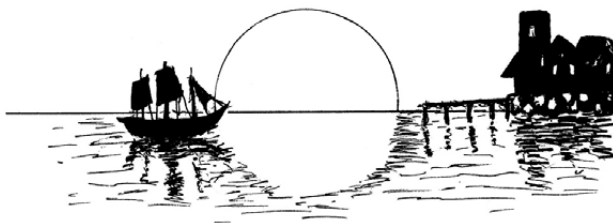
Elhagyva a piacteret, hamarosan összeakadsz néhány izgatott helybélivel, akik arról beszélgetnek, hogy a város egy része összeomlott és valamiféle lyuk tátong a földön azon a helyen. Közvetlenül előtted meglátsz egy eléggé eldeformálódott cégtáblát, amely a Fekete Sárkány nevű kocsma bejáratára hívja fel a figyelmet. Hogy megtudd a helyiektől, vajon mi okozta a felfordulást, belépsz az épületbe, ahol egy gyéren megvilágított, szinte romos helyiségben találod magad. A kevés fény oka, hogy az ablakokat mocsok borítja, de a kocsma vendégei sem mondhatják éppen tisztának magukat. Keresztülfurakodsz a vegyes összetételű, mindenféle brigantiból és csavargóból álló vendégseregen, egyenesen a pulthoz. Áthajolsz rajta, hogy felhívd magadra a csapos figyelmét, amikor hirtelen kivágódik a kocsma ajtaja. Egy pillanatra megfagy a levegő, és egy pisszenést sem lehet hallani, ahogy a vendégek megpillantják az ajtóban álló három Csontváz Harcost, amint azok a fénytelen, üres szemgödreikkel a helyiséget pásztázzák. Egy pillanat múlva felhangzik az első rémült kiáltás, megadva a jelet, hogy elszabaduljon a pokoli lárma és zűrzavar. Lapozz a **349**-re.

5.

Keresztülverekszed magad az ünneplő tömegen. Közvetlenül előtted Dalgalla papjai mindenféle szerencsejátékra invitálják az embereket, és a körülöttük lévő csődület teljesen lelassítja a haladásodat. Nagy nehezen megkerülöd ezt a tömeget, miközben elhaladsz egy egyszerű, zárt bódé mellett, melyen az alábbi felirat díszeleg: *Madame Csillag, Látnok*. Egy alacsony, kövérkés, csillogó ruhákba öltözött nő dugja ki a fejét a bódén, és int feléd.

– Kalandor! Néhány aranyért cserébe elmondom, hogy milyen sors vár rád. – Kételkedő arcodat látva gyorsan hozzáteszi: – Hadd mondjak el neked néhány részletet, hogy eldönthesd, megéri-e fizetned a többiért. – Látod rajta, hogy erősen koncentrálni kezd, majd éles hangon, hogy túlkiabálja a lármázó tömeget, folytatja: – Küldetésed van… Azért jöttél Feketehomokba, mert keresel egy bizonyos tárgyat… nem, inkább egy személyt, akit sötét rejtelmek öveznek. Úgy hiszed, hogy ez a személy itt van Feketehomokban, de nem vagy biztos benne. – Megrázza a fejét, hogy újra kitisztuljon az agya.

Ha szeretnél 2 Aranytallért fizetni Madame Csillagnak, hogy olvasson a jövődből, lapozz **305**-re. Ha inkább folytatnád az utadat, lapozz a **350**-re.



6.

A Sötét Elf felé lendülsz, de ő csak némán ácsorog, majd lazán erőt gyűjt, és a kezeivel feléd legyint. Érzed, ahogy a mágiája teljesen beburkol és szinte kitépi a lelkedet. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, akkor a tested és a lelked is elpusztul, csupán lágyan szállongó finom por marad utánad, a teljes megsemmisülés mementójaként. Ha szerencséd van, akkor vesztesz 1–6 ÉLETERŐ pontot (dobj egy kockával, hogy megállapítsd, mennyit). A varázslat ereje egy ideig teljesen elvakít. Amikor kitisztul a látásod, és körülnézel… valahol egészen máshol találod magad. Lapozz a **30**-ra.

7.

A három közeledő őr nem tűnik gyanakvónak, különben nem a korbácsaikat, hanem az íjaikat tartanák készenlétben. A Törpék legközelebbi csoportja felé tartanak, akik már valamennyien meg lettek szabadítva a bilincseiktől, és alig tudják visszafojtani haragjukat.

– Mi a gond itt? – vakkant oda a legmagasabb Sötét Elf. – Mozgás vissza dolgozni, különben megbánjátok! Ne feledjétek, hogy a kis háziállatunk folyamatosan éhes, és etetni kell.

Néhány munkást szúrópróbaszerűen megmotoznak, te pedig igyekszel közömbös maradni, amikor lassan körbepásztáznak, majd feléd néznek. Az egyik kocsit toló Törpe gyorsan kapcsol, és panaszkodni kezd az őröknek, hogy az egyik kerék elakadt, ezzel sikeresen eltereli a figyelmüket rólad. Az őrök odasétálnak,

hogy megvizsgálják a kocsit, te pedig óvatosan a Törpe felé biccentesz köszönetképpen. Eljött a te idődd, hogy cselekedj! Gyorsan kiszabadítod az utolsó rabokat is, majd megadod a jelet a támadásra. Az események felgyorsulnak, és alig néhány pillanat múlva az őrök nyilakkal teletűzdelve hevernek a földön a tőlük megszerzett íjaknak köszönhetően. De a veszély még korántsem múlt el! Hirtelen éles füttyszó hangja tölti be az alagutakat.

– Riadót fújtak! – átkozódik Damon. – Most már tudják, hogy kiszabadultunk, és figyelmeztették a többi őrt is. Jobb lesz, ha minél gyorsabban elintézed azt a boszorkányt. Még nekünk is sok dolgunk van itt. – Hamarosan újabb őrök érkeznek íjakkal és méregtől csöpögő fűrészfogú kardokkal felfegyverkezve. Ha egyenesen a hadnagy felé rohansz, hogy szembeszállj vele, lapozz a **277**-re. Ha inkább a munkásokkal maradsz, hogy segíts elintézni az újonnan érkezett őrök első hullámát, lapozz a **205**-re.

8.

Bár a tanács tagjai alapvetően megértik, hogy egy kalandor néha különös, sötét hatalmakhoz köthető és halálos tárgyakat hord magánál, a nálad lévő gyanús dolgok mennyisége arról győzi meg őket, hogy mégis csak egy cselszövő vagy, ahogy a legfőbb tanácsadó állítja. A király megparancsolja, hogy azonnal tartóztassanak le. Hiába tiltakozol és hangoztatod az ártatlanságodat, mindez süket fülekre talál. A palotaőrök leráncigálnak egy sötét tömlöcbe, hogy ott sínylődj bezárva, ki tudja, mennyi ideig. Még ha végül sikerül is kiszabadulnod, már túl sok időt vesztettél ahhoz, hogy megakadályozd a Sötét Elfeket a Káoszkapu megnyitásában. Elbuktad a küldetésedet!

9.

Odalépsz a földön fekvő fiatalemberhez, hogy megnézd, és szükség esetén ellásd a sebeit. Szerencsére a sérülései nem olyan súlyosak, így magától is meg tud állni a lábán, miután magához tért a sokkból. – Köszönöm, barátom! Ezek a brigantik egészen biztosan megöltek volna, ha nem bukkansz fel váratlanul. – Megkérdezed tőle, hogy miért támadták meg, mire ezt válaszolja: – Nos, úgy tűnik, hogy valami olyasmibe ütöttem az orrom, amibe nem kellett volna. Munkavezetőként dolgozok a bányákban, ahol felügyelnem kell a megfelelő működést. Egészen pontosan biztosítanom kell azt, hogy ki legyen termelve az előírt mennyiség, illetve nekem kell meghatároznom, hogy a bányászok hol kezdjenek el ásni. Azt bizonyára te is el tudod képzelni, hogy milyen nagyok ezek a bányák, ezért rengeteg problémánk van a hegyek közül leszivárgó mindenféle teremtményekkel, akik a járatokban vackolják el magukat. Így aztán az is az én dolgom, hogy beosszam az őröket, hogy a munkaterületeken védjék a bányászokat. A bányák használaton kívüli részeit természetesen lezárjuk, hogy a különféle teremtmények ne jussanak be, de néha így is átcsúsznak az akadályokon. Az egyik nap éppen ellenőrző körúton voltam, hogy megkérdezzem az őröket, hogy elég biztonságosak-e a munkaterületek. Az egyik lezárt szakasz közelében azonban hangokat hallottunk az általunk épített akadály mögül. Ezeket a deszkákból készült válaszfalakat általában eléggé sietve húzzuk fel, így maradnak rajtuk hézagok. Az egyik ilyen résen bekukkantva három alakot láttam beszélgetni, de csak néhány szót tudtam kivenni a beszédükből: *rabszolgák*, *a másik oldalon* és *hadnagy*. Az egész helyzet furcsa volt számomra, mert a bányák egyébként is le vannak zárva az idegenek elől, kivéve a néha besurranó vadállatokat. Ezután kérdezősködni kezdtem a három alak felől a városban, ami nem volt jó ötlet,

mert a jelek szerint vannak itt kémeik. – A most hallott történetnek egészen biztosan van valami köze az általad keresett Sötét Elfekhez, ezért megkérdezed, hogy hogyan juthatsz be a bányákba. – Nos, ahogy az előbb említettem, látogatóknak tilos a belépés, de elég sok elhagyatott bejárat van mindenfelé a hegyekben. Viszont térkép nélkül biztosan eltévednél. De tudod mit? Az apám bányafelügyelő, és így egyike azon néhány embernek, akiknek hozzáférése van a teljes alagúthálózatról készült térképekhez. Ha elmész a Zöld Gyöngy Fogadóba, akkor ott jó eséllyel találkozhatsz vele délutánonként, és kérhetsz tőle egy térképet. Tessék, ezt vedd el! Mondd el neki, hogyan segítettél rajtam, és akkor biztosan segíteni fog neked. – Ezzel egy kis bronzcsillagot tűz a melledre.

– Persze az is sokat segítene, ha tudnád, hogy melyik alagutakat használják ezek az alakok, de erről sajnos nekem sincs elképzelésem. A nevem egyébként Silek, és még egyszer köszönöm, hogy megmentetted az életemet! – Ezzel kezet ráz veled, majd sietve elhagyja a sikátort. Te egy darabig még ott maradsz, végiggondolva az iménti információkat, amik nagyon hasznosak lehetnek számodra, ha igazak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a találkozásért! Ezután te is elhagyod a sikátort, és folytatod az utadat az Opál utcán. Lapozz a **294**-re.

10.

– Remek munkát végeztél azzal, hogy levadásztad a gonosz két követét – mondja Yaztromo lenyűgözve. – Bár ez egyúttal azt is jelenti, hogy egy Sötét Elf még mindig szabadon tevékenykedhet valahol. De most ne emiatt aggódjunk, mert sokkal sürgősebb dolgunk van. Mondd el gyorsan, mit látsz a fogakon!

Alaposan körülírod, hogy mit látsz a nálad lévő fogakon. Nyersz 4 ÉLETERŐ és 2 SZERENCSE pontot a teljesítményedért.

– Megtaláltam! – hallod hirtelen, ahogy a gyűrűd ismét életre kel. Alig várod, hogy útnak indulhass, ezért megkérdezed Yaztromót, hogy a Káoszkaput találta-e meg. – Igen! Illetve… nem, nem egészen. Csak egy halvány jelét. Egész Allansiát végigkutattuk a hadnagyok után abban a reményben, hogy az egyiktől döntő fontosságú információhoz juthatunk a Sötét Elfek bázisát illetően, amit az egyik nagyobb városban feltételeztünk. Ami azt illeti, végig rossz nyomon jártunk. A bázisuk egyáltalán nem ott van, hanem itt, a Fekete Erdőben!

Csüggedten sóhajtasz fel. Tehát most már tudjátok, hogy a portál valahol a Fekete Erdőben van, ahonnan elindultatok, és így majd napokba telik, amíg visszajutsz oda, aztán további hetekbe, hogy átfésüljétek az egész erdőt.

– Fejezd be a bosszankodást! – szól rád Yaztromo ingerülten. – Még nem mondtam, hogy végeztem! A Sötét Elfek bázisa valahol a Fekete Erdő nyugati szélén van, de valami vagy valaki akadályoz a további mágikus kutatásban. Nem tudom meghatározni a pontos helyet, ezért attól tartok, hogy neked kell odamenned és megtalálnod. Azok a fogak, amik nálad vannak, a Káoszkapu helyéről származnak. A rézgyűrűn keresztül érzem a mágiájukat, bár nagyon gyengén.

A tanulmányaim során elsajátítottam egy Foghajlító varázsigét, aminek a segítségével el tudlak küldeni a hely közelébe, hogy ne kelljen végigküzdened magad a Fekete Erdő minden veszélyén. Ha már a portál közelében vagy, akkor onnan már könnyebben el tudlak látni utasításokkal. Van egy másik lehetőség is, ha már nagyon kifogytál az enni- és innivalóból: ideteleportállak a tornyomhoz, ahol pihenhetsz egy kicsit és feltöltheted a készleteidet Ez természtesen azt jelenti, hogy utána egyedül kell keresztülvágnod az erdőn. Azonban bármelyiket is választod, igencsak messze vagy és túl sok tárgy van nálad. Kénytelen vagyok arra kérni, hogy szabadulj meg a málhád egy részétől, hogy a varázsige biztosan működjön.

Ez azt jelenti, hogy nem vihetsz magaddal 12-nél több Felszerelési tárgyat. Egy adag Élelmiszer egy tárgynak számít, viszont ugyanúgy egy tárgynak számít az erszényed is, amiben az aranyaidat tárolod – bármennyi is van benne. A gyűrű, a kulcsok és a fogak elég apró tárgyak, így azokat figyelmen kívül hagyhatod, nem vonatkozik rájuk a korlátozás. A hátizsákod és a ruházatod természetesen szintén nem számít. Minden más Felszerelési tárgyad viszont egy darabnak számít. Döntsd el, hogy mit akarsz magaddal vinni és mit hagysz hátra, majd jelöld a szükséges változásokat a *Kalandlapodon*. Miután ezzel végeztél, jelzed Yaztromónak, hogy elmondhatja a varázsigét.

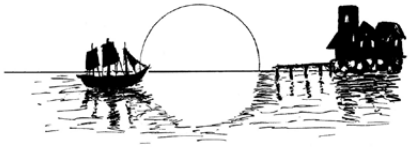
Ha azt szeretnéd, hogy a toronyhoz teleportáljon, lapozz azonnal a **389**-re.

Ha inkább egyenesen az erdőbe teleportáltatnád magad, akkor minden elhomályosul előtted, és egyszer csak a Fekete Erdőben találod magad. Miután magadhoz tértél a varázslat hatása alól, körülnézel, hogy hol is vagy pontosan. Lapozz a **74**-re.

11.

Megpillantva egy bárka legénységét, amint éppen előkészületeket tesznek, hogy elinduljanak lefelé a folyón, úgy döntesz, hogy teszel egy próbát, hátha elfuvaroznak, mert ezzel sok időt tudnál nyerni. A kapitány, aki alig magasabb egy átlagos Törpénél, azt mondja, hogy el tud vinni Fangba, ami 5 Aranytallérodba kerül, hacsak nem akarsz inkább megdolgozni a fuvarért. Ha ki akarod fizetni az összeget, akkor a viteldíjban benne van egy szerény adag, de laktató vacsora is. Az étkezésért és az éjszakai pihenésért nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha inkább dolgozol a bárkán, akkor éjszaka nincs pihenés és a saját ételedből kell fogyasztanod: húzz le egy adag Élelmet a *Kalandlapodról*, vagy ha nem eszel, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, mert éhes maradsz. Ha nem tudsz fizetni az útért és nincs Élelmiszered sem, a 3 ÉLETERŐ pont veszteség pedig a halálodat okozná, akkor csak úgy tudsz segíteni magadon, hogy elcsensz egy kis száraz kenyeret, amit a legénység egyik tagja azért tett félre, hogy reggel odadobja a madaraknak: ebben az esetben nem kell koplalnod és nem veszítesz ÉLETERŐ pontot de vesztesz 1 SZERENCSE pontot ezért a megalázó helyzetért.

Következő nap már kora reggel megérkeztek Fangba. Ha ebbe a városba szándékoztál jönni, lapozz a **131**-re. Ha Feketehomok Kikötőbe indultál, akkor a kapitány kirak a Kok folyó déli partján, mielőtt álkelne Fang dokkjaihoz – lapozz a **219**-re.



12.

Utolsó csapásod után a Csontváz Harcosból csak egy rakás csont marad a földön. A szemüregeiből 2 Fekete Gyöngy gurul elő, amiket magadhoz vehetsz, ha akarsz – írd fel őket a *Kalandlapodra*, ha így teszel. A gyöngyök 3-3 Aranytallért érnek, ha netán valamikor úgy döntesz, hogy eladod őket. A kráter körül továbbra is távoli, alig hallható csatazajt hallasz. Ha közelebb akarsz menni a zajok forrásához, lapozz a **260**-ra. Ha inkább megpróbálsz lemászni a kráterbe, lapozz a **275**-re.

13.

A Dwight Rakpart nevű negyedben nincsenek üzletek, mert ez egy lakóövezet a város tehetősebb polgárai számára, az egyik zsákutca végén egy hatalmas épülettel. Az utcák gyakorlatilag teljesen elhagyatottak. Amint elhaladsz az egyik háztömb mellett, hirtelen meglátsz egy teljesen csupasz, kutyaszerű vadállatot rémülten iszkolni a következő sarok irányából, egyenesen feléd. Amikor közelebb ér, már látod, hogy a lény egyáltalán nem kutya, hanem inkább egy félresikerült kísérlet eredménye, vagy egy megtébolyodott varázsló háziállata. Nincsenek szemei, legalábbis látható helyen nem, de érzékeny szaglásának köszönhetően megérezte a szagodat. A lény vadul morog és nagyon éhesnek tűnik, ezért téged "szemelt" ki a várva-várt eledeléül.

Ha veled van a Gantamaran Borjú, azonnal lapozz a **149**-re. Ha nincs, akkor védd magad!

Vak Dögevő ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

A kiéhezett teremtmény erős és gyors. Mivel vak, így két Harci Kör után *elmenekülhetsz*, mert kicselezed egy váratlan manőverrel. Ezután gyorsan felrohansz a dombra – lapozz a **358**-ra.

Ha végeztél a Dögevővel, akkor váratlanul megjelenik néhány Városi Őr, hogy eltakarítsák a tetemet.

– Ez a valami megszökött az arénából. Állandóan elmászkálnak. Elnézést a kellemetlenségért!

3 Aranytallért nyomnak a kezedbe a hallgatásodért cserébe. Most pedig ideje, hogy máshol kutakodj tovább. Válassz egy helyet, ahol még nem jártál!

A Goldoran Út lapozz a **309**-re.
A Lóvásár nevű negyed néhány háztömbbel arrébb lapozz a **67**-re.
Észak felé az aréna, amit a Városi Őrök is említettek lapozz a **358**-ra.

14.

A férfi az asztalnál mohón kortyolja a korsó italát, ami teljesen lefoglalja ahhoz, hogy észrevegye a jöttödet. Tétován ülsz le mellé, mert attól tartasz, hogy ha az ajtóhoz ülsz, akkor a törött orrod tetejébe még meg is késelnek hátulról! Mikor az öreg végül leteszi a kiürült korsót négy másik mellé, akkor kissé megremeg, amikor meglát téged. Külsőre egy varázslóra emlékeztet: hosszú ősz haj és hosszú ősz szakáll. Zöld szemei vannak, de a tekintete már eléggé elhomályosult.

– Mit akarsz tőlem? – kérdezi. Válaszul csak megrántod a vállad, mert kissé zavarban érzed magad az öreg társaságában. – Figyelj! NEM megyek veled sehova! Verd ki az ostoba fejedből!

A fogadós újabb korsót hoz neki, csordultig töltve valami alkoholos itallal, majd feléd fordul: – Ne ülj ide és ne hallgass rá! Ez egy bolond vénember. Minden nap itt ücsörög és költi a pénzét, amivel engem egyre gazdagabbá tesz, akár még egy fogadót nyithatnék a pénzéből. Egy kis ragu, kalandor?

– Csend legyen! – kiált fel az öreg, de a fogadós csak nevet rajta, és visszamegy a pulthoz. – Ő volt az a gyáva, akinek a labirintusba kellett volna mennie, NEM a fiamnak! Soha nem került elő onnan! És soha nem fogják elmondani nekem, hogy mi történt vele! –

Ezután egy kicsit lehalkítja a hangját. – Ha bemerészkednél abba a labirintusba, és hírt hoznál az elveszett fiamról, akkor jutalmul ötszáz aranyat adnék neked, meg üzleteket Zengisben, ami mind a tied lenne! Én vagyok a leggazdagabb ember a világon!

A fogadós átkiabál a termen: – Mindenkit ilyen mesékkel traktál. Tegnap még azt állította, hogy a fiát Sötét Elfek majommá változtatták.

Az öreg nem figyel rá, hanem folytatja:

– Kalandor, Szukumvit báró az adósom! Én magam készítettem neki azt a kardot, a tulajdon gyenge kezeimmel! Hagytam, hogy arra használja a fiamat, hogy a labirintusában mászkáljon, de mit kaptam érte cserébe? Semmit! Én kovács vagyok, nem pedig egy iszákos. Próbálok felemelt fejjel járni.

Lassan felemelkedsz az asztaltól, miután az öreg csak a fiáról és saját magáról fecseg összevissza.

– Ha megszereznéd azt a kardot tőle és visszaadnád nekem, én lennék a legboldogabb fickó a világon! Fognám a kardot és átdöfném a báró szívén!

Kíváncsian kérdezed, hogy hogyan is néz ki az a bizonyos kard.

– Ó… évekkel ezelőtt volt… már nem emlékszem… volt egy jellegzetes, vörös drágakő rajta… – A szemhéjai kezdenek elnehezülni és egy nyálcsepp kezd elnyúlni az alsó ajkán. Tisztában vagy vele, hogy több információt nem fogsz tudni kiszedni belőle, mert hamarosan elalszik.

Ha szeretnéd meginni az utolsó, még érintetlen italát, lapozz a **135**-re. Ha nem, akkor felállsz az asztaltól. A két férfi a másik asztalnál még mindig kockázik. Ha csatlakoznál hozzájuk, lapozz a **347**-re. Ha inkább már távoznál a fogadóból, lapozz a **309**-re.

15.

Csak nem arról a férfiról beszél, akit megmentettél a Káoszkutyától? Ahogy elmeséled, hogy mi történt a bányában és leírod a férfi külsejét, a nő felsikolt örömében. Észreveszed, hogy a mögötte dolgozó fiatalember is abbahagyja a rajzolást, és csodálkozva bámul rád.

– El kell fogadnod ezt az ajándékot tőlem, amiért megmentetted a férjemet! – A nő egy amulettet vesz elő az egyik fiókból, miközben folytatja: – Úgy volt, hogy ez az ifjú Farené lesz – int a fiatalember felé –, hogy biztonságban legyen, ha egyszer az apja nyomdokaiba lép, de te nagyobb hasznát veszed.

Egy Kristályamulettet nyújt feléd, majd elmagyarázza, hogyan működik. Ha szerencsepróbát kell tenned azért, hogy elkerüld egy ellenséges szándékú varázslat hatását és sikertelen a próba, akkor az amulett aktiválódik. Ebben az esetben vedd úgy, hogy mégis sikeres szerencsepróbát tettél. Ezenkívül az amulett most visszaállítja a SZERENCSE pontjaid számát a *Kezdeti* értékére. Ezt követően az amulett már csak egyszer használható, utána elveszti a varázserejét.

Megköszönöd a nőnek az ajándékot, majd elhagyod az üzletet. Ha most a másik üzletet látogatnád meg, aminek a homlokzatán az áll, hogy *A Különleges Képességű Malfeous: Varázstárgyak Bármilyen Alkalomra*, lapozz a **181**-re. Ha csak sétálgatnál a bódék között, hátha találsz valami hasznos holmit, lapozz a **364**-re. Ha viszont befejezted a vásárlást, és elhagynád a Piacteret, lapozz a **4**-re.

16.

Szinte abban a pillanatban, amint felfordítod a kártyát, egy füstfelhő kezd gomolyogni az asztal felett, mire azonnal hátraugrasz. A sűrű, sötét füstfelhő mélyéről sikoltást hallasz, amitől összerezzensz, majd még egyszer megremegsz, amikor egy alak lép elő a füstből. Ez a varázsló, akihez tulajdonképpen jöttél, de már nincs életben! Ismét a sötét füstfelhőbe nézel, ami lassan egy csontvázszerű, szárnyas szörny alakját kezdi felvenni, hatalmas karmokkal és agyarakkal. És már támad is!

Szárnyas Szellem ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 2

A teremtmény fegyvere elsősorban a meglepetés és a félelelemkeltés, ezzel győzi le áldozatait. Hacsak nincs nálad mágikus fegyver vagy ezüstfegyver, akkor nem tudsz ártani neki, és kalandod itt véget ér. Ha viszont van nálad ilyen fegyver, akkor elég egyszer megsebezned, és azzal már vissza is űzted oda, ahonnan jött. Minden szerencsédre és ügyességedre szükséged van, hogy túléld a találkozást a szellemmel. Ha sikerül, lapozz a **244**-re.

17.

Valgan kihasználja azt a pillanatot, amikor vakon pislogsz körbe, és melléd lépve mágikus energiákkal feltöltött kezével megpróbál megérinteni. Miközben jobbra-balra botladozol, csak a vakszerencsédnek köszönheted, hogy nem tud hozzád érni, mielőtt az energiái kimerülnének. Ahogy visszatér a látásod, újra a Sötét Elfre rontasz, hogy végre megküzdj erős ellenfeleddel.

17

Hány helyet látogattál meg korábban azok közül, amiket Yaztromo bejelölt a térképen? Ha csak hármat, akkor a Sötét Elf főpapnak nem volt ideje még jobban megerősödnie, ezért nem kell módosítanod a képességein. Ha négy helyet látogattál meg, akkor növeld Valgan ÉLETERŐ pontjainak számát 14-re. Ha mind az öt helyen jártál, akkor növeld ellenfeled ÜGYESSÉG pontjainak számát 8-ra, az ÉLETERŐ pontjainak számát pedig 16-ra.

Valgan Shar	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 12

Valgan fegyvertelen, ezért a varázserejét használva összevissza kavargó és forgó energianyalábokat bocsát rád – a színtiszta káosz sugarait! Ha bármikor megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával, majd a lenti lista alapján állapítsd meg, hogy milyen hatással volt rád a káoszvarázslat.

Dobás	*Hatás*
1	Az elszabaduló energia téged és a Sötét Elfet is új erővel tölt fel – adj 2-t mindkettőtök ÉLETERŐ pontjaihoz.
2–5	Eltalál egy káoszsugár, ezért annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyit dobtál.
6	A kaotikus energia a testedbe árad, ártva ezzel egy létfontosságú szervednek. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG, 1 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot.

Valgan nem harcol a haláláig. Ha az ÉLETERŐ pontjai számát sikerül 4-re vagy kevesebbre csökkentened, lapozz azonnal a **184**-re.

18.

Vacogva ücsörögsz a hidegben, de éberen figyelsz, hogy nem látsz-e valami gyanúsat a környéken vagy a móló körül. Ha a Sötét Elf még a városban van, akkor nem hagyhatod meglógni. Telnek az órák. Muszáj enned 1 adag Élelmet, hogy megőrizd az erődet (de az étkezéstől most nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot). Ha nincs nálad Élelmiszer, akkor vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot az éhség miatt. Kitartásod végül elnyeri jutalmát, mert egyszer csak megpillantod a Sötét Elfet, amint éppen kilép egy közeli épületből. Az egyenruhájából ítélve nem kétséges, hogy ő a hadnagyok egyike, akiket keresel. Elég feszültnek tűnik és folyamatosan hátrafelé nézeget, mintha attól tartana, hogy valaki követi. Nos, te valóban ezt teszed: tisztes távolságból a nyomába eredsz, várva a megfelelő alkalomra, hogy megtámadd. A Sötét Elf egy aranyszobrokkal és élénkvörös szentélyekkel teli környék felé tart. Vajon arra készül, hogy elhagyja Fangot, vagy esetleg csapdába akar csalni téged? Talán még nem vette észre, hogy követed. Hirtelen kilép a teret megvilágító fénybe. Lehet, hogy eljött a te idődd? Mit teszel?

Odarohansz, és megtámadod?	Lapozz a **233**-ra.
Közelebb lopakodsz, de még nem feded fel magad?	Lapozz a **125**-re.
Egy fúvócsövet használsz (ha van nálad)?	Lapozz a **47**-re.
Láthatatlanná válsz (ha van hozzá megfelelő varázseszközöd)?	Lapozz a **49**-re.

19.

Néhány órával később sötétedni kezd, ezért letáborozol éjszakára. Ismét muszáj enned és aludnod, ezért húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad több Élelmiszer, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezésért. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, menynyire zavartalan az estéd.

Ha túléled az éjszakát, akkor reggel útra kelsz úticélod felé. Egy idő után ismét szörnyű bűz csapja meg az orrodat, ami még a tegnapinál is rosszabb. Ezt a mostanit szemből fújja feléd a szél, és egyre erősebb, ahogy dél felé haladsz. Hamarosan azt is megtudod, hogy mi a szag forrása, miután megérkezel Feketehomok Kikötőbe. Lapozz a **93**-ra.

20.

Gyorsan átkutatva az Óriás ruházatát, egy nagyméretű bőrerszényt találsz nála. Kiüríted a tartalmát, és 6 Aranytallér hullik ki belőle, valamint egy különös ezüstmedál. Miután eltetted új szerzeményeidet, folytatod az utadat az ösvényen észak felé. Hamarosan egy újabb elágazáshoz érkezel, ahol ezúttal négy ösvény fut össze. Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **204**-re.
Keletre?	Lapozz a **45**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **128**-ra.

21.

Folytatjátok utatokat a Hurokba, vissza a Tolvajok Céhének főhadiszállására. Hamarosan egy kényelmes karosszékben üldögélsz finom bort kortyolgatva, miközben hallgatod a mestertolvajt, aki elmondja, amit tud. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot.

Csalódottan veszed tudomásul, hogy a tolvajok nem tudnak semmilyen tevékynségről a városban, ami egy Sötét Elfhez köthető, és a mestertolvaj biztosít arról, hogy ha ők nem tudnak valamiről, akkor az nincs is. Viszont tud neked adni egy nyomot, amin elindulhatsz. Elmeséli, hogy kapcsolatban állnak egy, az övékéhez hasonló céhhel Salamonisban (bár ők kevesebben vannak és kevésbé hatékonyak, teszi hozzá halkan). Ez a céh arról tájékoztatta őket, hogy a legmagasabb szinten gyanúsan furcsa döntéseket hoztak a városban, valamint arról, hogy ismeretlen személy vagy személyek határozottan olyan erőfeszítéseket tettek, amivel nyugtalanságot szítanak a város közösségén belül. – Nagyon is valószínű, hogy az egyik Sötét Elf hadnagyod keze van a dologban – osztja meg veled a véleményét a mestertolvaj. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért az információért, ha még nem jártál Salamonisban.

– Most viszont annak ellenére, hogy segítettél nekünk az este folyamán és egy jót beszélgettünk utána, legnagyobb sajnálatomra meg kell, hogy öljünk. Tudom, hogy ez nagyon hálátlan dolog a részünkről, de túl sokat tudsz. Nem tehetjük meg, hogy hagyjunk élve távozni innen.

Amíg a mestertolvaj ezt közli veled, addig a többi tolvaj sem tétlenkedik. Ahogy felállsz a karosszékből, fegyverrel a kézben körülvesznek.

21

Bizonyos tárgyak, ha nálad vannak, segítségedre lehetnek ebben a szorult helyzetben. Ha nálad van a Fekete Leopárd Szobrocska, és használni szeretnéd, lapozz a **295**-re. Ha nálad van a Láthatatlanság Itala, gyorsan megihatod, és kisurranhatsz az ajtón, amíg tart a hatása, hogy aztán elmenekülj a Hurokból a tolvajokkal a sarkadban – lapozz a **254**-re.

Ha egyik sincs nálad vagy nem akarod használni, akkor egyszerre kell megküzdened a tolvajokkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Mestertolvaj	9	10
Első Tolvaj	7	5
Második Tolvaj	6	7

Mindegyik Harci Kör előtt döntsd el, hogy melyik ellenfeledet akarod támadni. Ezután állapítsd meg a Támadóerődet mindegyik ellenfeleddel külön-külön, de csak azt a Tolvajt tudod megsebezni, akit előtte kiválasztottál (amennyiben magasbb a Támadóerőd). Ha a másik két ellenfeleddel szemben magasabb a Támadóerőd, akkor sem sebzed meg – vedd úgy, hogy csak kivédted a csapását. Viszont ha bármelyik ellenfeled Támadóereje magasabb, mint a tied, akkor ő megsebez a szokásos módon.

Ha végzel az első ellenfeleddel, akkor a pillanatnyi zavart kihasználva *elmenekülhetsz*, de vonj le magadtól 4 ÉLETERŐ pontot, mert a másik két ellenfeled automatikusan megsebez. Ezután az életben maradt tolvajokkal szorosan a sarkadban elmenekülsz a Hurokból. Lapozz a **254**-re.

Ha valamilyen okból nem tudsz elmenekülni, akkor hiába végzel mindhárom ellenfeleddel, mert hamarosan tucatnyi újabb tolvaj jelenik meg, és végeznek veled. Kalandod itt véget ér.

22.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, akkor nem vált be a trükköd, és lebuktál – lapozz a **370**-re. Ha szerencséd van, akkor a Sötét Elfekhez közeledve felveszed a szerepednek megfelelő büszke testtartást, miközben véletlenül oldalra libbented a köpenyedet, hogy láthatóvá váljék Tamahelos Kardja. Egyikük valamit hebegni kezd, de elintézed egy leereszkedő mosollyal. A másik őr meg sem próbál akadékoskodni, hanem gyorsan kotorászni kezd a kulcs után, majd miután megtalálta, kinyitja neked az ajtót, hogy beléphess. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a jól sikerült csel miatt. Lapozz a **264**-re.

23.

Elkapod a gyeplőt, és erősen megrántod, hogy megállítsd a lovakat, azonban azok már teljesen megvadultak. Sőt, letérve az útról egyenesen a folyó felé vágtatnak! Megpróbálsz leugrani a bakról, de már túl késő. A hintó egy óriási csobbanással belezuhan a folyóba, magával rántva téged is. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A víz felszínére küzdöd magad, amikor váratlanul valaki megragadja a karodat, hogy kihúzzon a folyóból, és berántson egy kis csónakba.

– Hülye bolond! – förmed rád egy öreg halász. – Ha meg akarsz hó'ni, más folyójába' csináld! Ez itt az enyim!

Köszönetet mondasz az öregnek, aki kitesz a parton, de a Sötét Elf nyomait hiába keresed. Átkozódsz, amiért annyi veszélyen mentél keresztül, és mindez eredménytelenül. Ha korábban már összeakadtál a másik két hadnaggyal, akkor kapcsolatba lépsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Ha még nem, akkor ideje elhagynod Fangot, hogy máshol folytasd a keresést – lapozz a **46**-ra.

24.

Az arany koppan egyet a földön a lábad előtt, de nem nyúlsz hozzá. – Tehát a halált választottad. Nos, ha ez a döntésed, ám legyen! – Kezd eleged lenni a kárörvendő gúnyolódásából, ezért felé lendülsz. Ezzel megakadályozod abban, hogy használni tudja a legerősebb varázslatait, amik távolabbról hatékonyabbak, és ezért tovább tart megidézni őket, de a fekete villámai, amiket használ, így is elég félelmetesek. Minden szerencsédre és tudásodra szükség lesz ahhoz, hogy túléld ezt a csatát.

Ishenla Physonray ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 8

Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, a mágikus villámai 4 ÉLETERŐ pont sebesülést okoznak neked körönként. Ha legyőzöd, lapozz a **60**-ra. Ha öt Kör után még életben vagy, akkor a felszabadított rabszolgák is beözönlenek a barlangba, hogy végezzenek a Sötét Elf hadnaggyal. Ütések tucatjai zúdulnak rá, mielőtt holtan rogyna össze. Lapozz a **60**-ra.

25.

– Nahát, egy idegen errefelé? Milyen kellemes változatosság! Üdvözlet, üdvözlet! – Az öreg, vézna fogadós máris hellyel kínál egy asztalnál, mielőtt egy szót is szólhatnál. Körülnézel az üres teremben, majd megkérdezed, hogy hol vannak a vendégek. – Ó, ők az emeleten vannak a szobáikban. Szükségük van pihenésre, és már nincs annyira korán, tudja. Mit szólna egy helyi italhoz? – Ezzel máris eléd rak egy korsó világos sört. Ha elfogadod az italt annak reményében, hgoy beszélgetést kezdeményezhetsz a fogadóssal, lapozz a **189**-re. Ha inkább közlöd vele, hogy csak egy szobára van szükséged éjszakára, lapozz a **256**-ra.

26.

Ahogy a három férfihoz közeledsz, hirtelen abbahagyják a beszélgetést, és felnéznek rád. Az egyikük bizalmatlanul végigmér.

– Mit akarsz? – morogja feléd. Elmondod neki, hogy először jársz a városban, és kíváncsi vagy a helyi pletykákra, hogy történtek-e mostanában különös dolgok errefelé. – Az egyetlen különös dolog, ami errefelé történik, az az, hogy vadidegenek besétálnak ide, és megzavarják a rendes embereket beszélgetés közben. Hagyj minket békén!

Ha egy kis bronzcsillagot viselsz, azonnal lapozz a **374**-re.

Ha nem, akkor a fickók nem hajlandóak szóba állni veled, ezért kénytelen vagy másik társaságot választani, akiknél még nem próbálkoztál. Beszélhetsz a csapossal (lapozz a **115**-re), leülhetsz az éppen vacsorázó férfihoz és nőhöz (lapozz a **43**-ra), vagy megkérdezheted a másik hármast, hogy csatlakozhatsz-e a kockajátékukhoz (lapozz a **395**-re).

27.

Elhagyod a szobát, és belépsz a lejtős alagútba. Alig teszel meg néhány lépést, amikor szörnyű csikorgó hangot hallasz, mint amikor kő csúszik kövön. A sziklamennyezet fölötted lévő része elkezd a padló felé süllyedni! Megpróbálsz kitérni az útjából, de a szikla egyszerűen gyorsabb nálad, és nem tudsz átjutni alatta, mielőtt rád zuhanna.

Ha nálad van a Sárkánykő Jogar, lapozz azonnal a **288**-ra.

Ha nincs, akkor már csak annyi idődd marad, hogy elátkozd a balszerencsédet, milőtt péppé zúzódsz. Kalandod itt véget ért, közvetlenül a cél előtt.

28.

A megbeszélt időpontban megérkezel a Zafír utcában lévő házhoz. Borak a háza előtt üldögél egy széken a verandán, és üdvözlésül feléd nyújtja a kezét. Mosolyogva invitál, hogy foglalj te is helyet, majd megkínál egy pohár itallal, amit ő Kristályvíznek hív. Elfogadod az itókát, aminek teljesen olyan íze van, mintha csak egy egyszerű limonádé lenne, de teljesen lehűlsz tőle, ami nagyon jólesik a még este is alig enyhülő melegben.

– Nos, barátom, remélem, hogy eddig élvezted az Iszapkövesdben tartózkodásodat. És azt is remélem, hogy nem volt több hasonló kalandod, mint amikor megmentetted Sileket.

Mosolyogva megnyugtatod, hogy az itt töltött idődd többi része kevésbé volt izgalmas. Borak elneveti magát, de aztán hamar elkomolyodik.

– De nem azért vagy itt, hogy cseverésszünk, hanem ezért. – Ekkor hátranyúlva elővesz egy fémhengert. – Ebben van a térkép, amiben megegyeztünk, de abban sajnos nem tudok segíteni, hogy be is juss a bányákba. – Miközben elveszed a hengert, közlöd vele, hogy ezt majd megoldod valahogy. – Nos, sok szerencsét hozzá! És máskor is szívesen látlak, ha meg akarsz látogatni! – Megköszönöd a segítségét, majd távozol. Itt az ideje, hogy felkeresd a bányákat. Lapozz a **378**-ra.

29.

Kissé nyugat felé kanyarodsz, hogy aztán déli irányba haladva átvágj a Holdkő Dombokon. A szóbeszéd szerint ez Allansia egyik legveszedelmesebb helye, ahol mindenféle gonosz teremtmény megtalálható. Ennek bizonyítékaként három ízben is elhaladsz egy-egy csontváz mellett, melyek a méretükből ítélve valamikor emberek lehettek, de te szerencsére nem találkozol semmilyen élőlénnyel a nap folyamán. Estére ismét letáborozol: húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért, vagy *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy találsz-e valami ehetőt a környéken. Ha szerencséd van, akkor igen, és nem kell a saját Élelmiszerkészletedből fogyasztanod. Ha nincs nálad Élelmiszer és nem teszel szerencsepróbát, vagy sikertelen szerencsepróbát teszel, akkor vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot az éhezésért. Ezután lapozz a **42**-re, hogy megtudd, vajon zavartalan-e az éjszakád.

A következő napon folytatva az utadat, magad mögött hagyod a Holdkő Dombokat anélkül, hogy útközben bármilyen támadás érne, majd estefelé egy kis faluba érkezel, melynek lakói szemmel láthatóan mezőgazdasággal foglalkoznak. Még a falu határában összefutsz egy fiatal párral, akik elmondják, hogy a hely neve Coven, majd készségesen útbaigazítanak, hogy merre találod a helyi fogadót, ahol egy adag meleg étel és szállás éjszakára 3 Aranytallérba kerül. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy jártál Covenben!

Ha a fogadóban töltenéd az éjszakát, mert ki tudod és ki is akarod fizetni a vacsora és szállás költségét, lapozz a **177**-re. Ha inkább a csillagok alatt hálnál, vagy az anyagiak hiánya egyébként is erre kényszerít, akkor a falun kívül táborozol le. Ha még van nálad

Élelmiszer, akkor ismét húzz le 1 adagot a *Kalandlapodról*, de ezúttal sem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad több Élelmiszer, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Ha akarod, akkor megdézsmálhatod az egyik szerencsétlen gazda veteményesét és gyümölcsösét, hogy megtömd valamivel a hasadat, de ebben az esetben vesztesz 1 SZERENCSE pontot a szégyentelen tettedért. Akárhogy is döntesz, lapozz ismét a **42**-re. Ha túléled az éjszakát, akkor másnap reggel folytatod az utadat, hamarosan elérve a Szélpusztát. Lapozz a **122**-re.

30.

Ha van nálad egy zacskónyi holdkő, lapozz azonnal a **338**-ra. Ha nincs, akkor továbbhaladsz.

Az eddigi csendet hirtelen hangos morajlás töri meg, ami mögüled jön, felülről. Hátranézve a vállad fölött azt látod, hogy egy hatalmas sziklatömb zúdul le a domboldalon, hogy aztán egy pillanattal később egy földrengető csattanással az aljánál álljon meg. A völgy, amelyben állsz, már egyre kevésbé tűnik festőinek, viszont annál inkább veszélyesnek. Éppen ezért legfőbb ideje elhagynod ezt a helyet, ami nem lesz egyszerű a szikla miatt, ami elzárja az utadat, de igyekszel minél hamarabb átverekedni magad rajta.

31

Azonban alig teszel meg pár lépést, amikor ismét morajló hang üti meg a füledet, és felnézve egy újabb sziklatömböt látsz egyenesen feléd zúdulni. Dobj két kockával! Ha az eredmény egyenlő vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **341**-re. Ha a dobás összege nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, akkor nem reagálsz elég gyorsan, és a sziklatömb rajtad landol, hogy egy pillanat alatt palacsintává lapítson.

31.

Az életedet fenyegető veszély egyszer csak eltűnik, és akkora megkönnyebbült sóhajjal ébredsz fel, amibe még a falak is beleremegnek, miután tudatosul benned, hogy az egész csak álom volt. Ugyanakkor egy olyan megrendítő élményben volt részed, amivel még soha nem találkoztál korábban (ha álmodban megküzdöttél ellenfeleiddel, akkor ÉLETERŐ pontjaid számát állítsd vissza a csata előtti értékére). Lapozz a **210**-re.

32.

Jobbra tőled a Sziklás Magaslatok égig nyúló hegyei, balra pedig a Nagy Síkság végeláthatatlan pusztasága – teljesen kicsinek és elszigeteltnek érzed magad ezen a környéken, és ez az érzés csak erősödik, amikor a hágó után elkanyarodsz délre. Időnként ugyan apró lábak surranását hallod a hegyek között, illetve párszor megpillantasz egy magányos lovast kelet felé, de ezektől eltekintve életnek sehol semmi jele. Két napig tart az utad a Nagy Síkság keleti szélén, ezért húzz le 2 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot minden kihagyott étkezés után. Egyszerre érzed átoknak és áldásnak, hogy semmi ehetőt nem találsz a környéken, de legalább nem akar az életedre törni semmilyen teremtmény. Az egyetlen dolog, amit útközben találsz, az egy Aranytallér, amibe véletlenül belerúgsz. Buzgón elteszed az érmét, bár még jobban örülnél neki, ha ehető lenne.

Ha túléled a vándorlást ezen a kietlen helyen, akkor harmadnap reggel egy város körvonalait pillantod meg magad előtt. Végre célhoz értél! Baljós előjel, hogy nem sokkal később megpillantasz egy rongyokba öltözött, mocskos és csontsovány halott férfit az útmenti sekély árokban, a csuklóin és a bokáin rozsdás bilincsekkel. Már semmit sem tehetsz érte, beleértve azt is, hogy elhantold, mert ha még lenne is rá időd, errefelé túl kemény a talaj a sírásáshoz, egy kőhalomhoz pedig túl kevés a kő. Árnyékként telepszik rád ez a rossz ómen, de megpróbálod kiverni a fejedből, miközben továbbhaladsz a város felé. Lapozz a **345**-re.

33.

– Hé, mássz le innen! – hallod a saját hangodat, ahogy felriadsz álmodból. Valami kíváncsi, szőrös kis állat szaglászik az arcodon, talán egy kutya vagy egy macska. Álmosan próbálod kinyitni a szemed, de attól, amit megpillantasz, azonnal felpattannak a szemhéjaid – egy PATKÁNY! Undorodva és sietősen söpröd le magadról az ocsmány kis teremtményt, majd felülsz az ágyadban, de úgy maradsz, mint aki karót nyelt, mert a sokkoló látványra egyáltalán nem voltál felkészülve. Az egész szobában hemzsegnek a hatalmas, fekete patkányok és akkora százlábúak, mint a karod! A földön rothadó emberi holttestek hevernek szanaszét, amik még nem voltak ott, amikor nyugovóra tértél. Ha nem teszel gyorsan valamit, akkor te is úgy végezheted, mint ők. Hogy reagálsz?

Az ágyban maradva megküzdesz
a patkányokkal és a százlábúakkal? Lapozz a **133**-ra.
A takaródat a gusztustalan
teremtményekre dobod,
és az ajtóhoz ugrasz? Lapozz a **381**-re.
Kiugrasz az ablakon (körülbelül
4 méter magasan lehetsz a földtől)? Lapozz a **243**-ra.

34.

Miután a Réz Fejpántot a homlokodra illeszted, azt veszed észre, hogy nem tudod levenni! Valami mágia hatására azonnal rászorult a fejedre. Csak a következő sikeresen megvívott csata után leszel képes megszabadulni tőle. Addig is, csökkentsd az ÜGYESSÉG pontjaid számát 1-gyel, köszönhetően a fejpánt által okozott fejfájásnak és annak, hogy az átok miatt a kezeid is bizonytalanabbá válnak. Lapozz a **303**-ra.

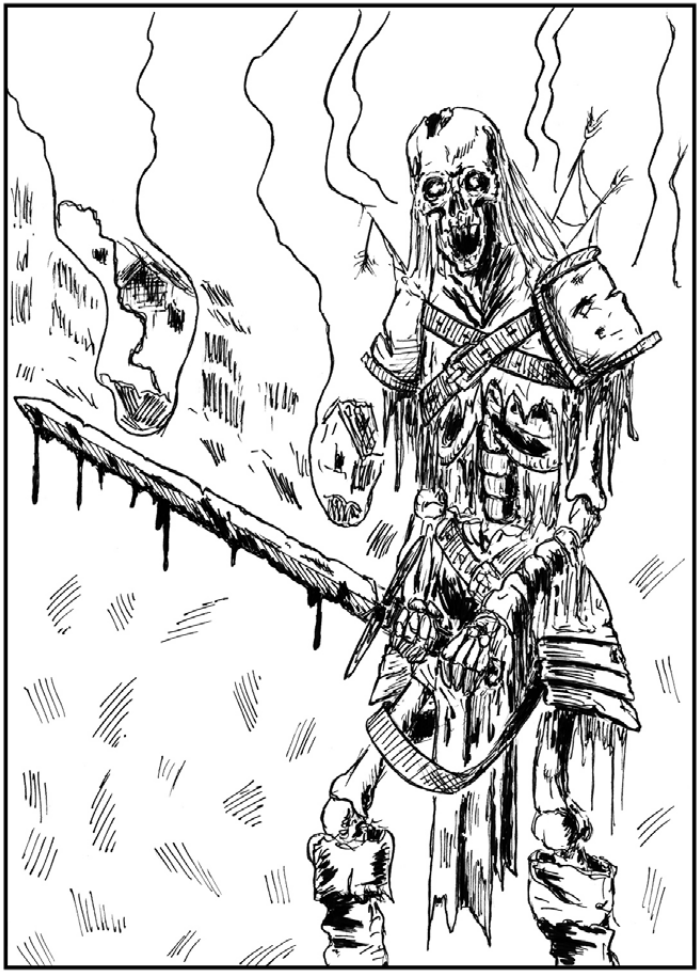
35.

Átkutatva a Sötét Elf holttestét, találsz nála egy erszényt, benne 5 Aranytallérral, két adag keserű, de nagyon tápláló Élelmiszert, egy üres palackot, és végül az egyik fogat, amit annyira keresel! Ezen 10 rúnát látsz. Gyorsan elteszed, mielőtt eldöntöd, hogy mi lesz a következő lépésed. Ha már összeakadtál a másik két hadnaggyal is, akkor kapcsolatba lépsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Egyébként itt már nincs más dolgod, így elhagyod Fangot – lapozz a **46**-ra.

36.

Ha már mind az öt helyet meglátogattad, vagy legalább hármat azok közül, amik be lettek jelölve a térképen, és szeretnéd befejezni a kutatást, akkor kapcsolatba léphetsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra.

Ha még nem, akkor elindulsz a folyópartra, hogy egy kis pihenéssel egybekötve megtervezd a küldetésed következő lépését. Nem messze tőled két férfi cseveg egymással, miközben egy csapat matrózt figyelnek, akik éppen egy bárkát rakodnak meg. A párbeszédüket hallgatva hirtelen két szó üti meg a füledet: *Sötét Elf*! Közelebb húzódsz, hogy még jobban halld a beszélgetésüket, amiből megtudod, hogy az egyik férfit, aki éppen most beszél, egy Sötét Elf azzal bízta meg, hogy szállítson el egy ládát Fangba, amiben valamilyen vadállat volt. Ha még nem jártál Fangban, akkor nem teheted meg, hogy egy ilyen nyomot figyelmen kívül hagyj, hanem azonnal szedelőzködsz, hogy eljuss a városba – lapozz a **11**-re. Ha már korábban átkutattad Fangot, akkor nincs értelme visszatérned oda, hanem jobban teszed, ha másik városra fordítod a figyelmedet. Ha dél felé indulnál Salamonis vagy Iszapkövesd városába, lapozz a **239**-re. Ha inkább Feketehomok Kikötőbe mennél, lapozz a **11**-re.



37.

Elindulsz egyenesen a felbolydulás felé. A levegő tele van vastagon szállongó porral, amitől alig látsz, és köhögésre ingerel. Csak nagyon halványan látod azt a helyet, ahol az egyik épület a földdel vált egyenlővé. Hamarosan megpillantasz egy hatalmas lyukat magad előtt, egy valóságos krátert. A széle tele van kő- és fatörmelékekkel, ami néhány más szomszédos épületből származik. Rögtön megállapítod, hogy túl veszélyes lenne megpróbálni lemászni ebbe a méretes gödörbe – a kőtörmelékek még mindig mozgásban vannak, ahogy a közeli épületek tovább omladoznak.

A környéken furcsán nagy a csend. Aztán a távolból fojtott kiáltásokat és csatazajt hallasz. Közelebb merészkedve a kráter széléhez meglátod az első, rettenetesen széttépett holttestet. Ahogy még közelebb mész, egyre több brutálisan széttrancsírozott hullát találsz. Hirtelen lépteket hallasz: a porfelhőn keresztül egy ősi csontváz közeledik feléd, kezében egy ódon kardot szorongatva. Mind a csontvázat, mind a kardját friss vér és egyéb maradványok borítják. A gyomrod felkavarodik a látványtól, de nincs idődd ezzel foglalkozni, mert gyorsan elő kell kapnod a fegyvered, hogy védd magad ellenfeleddel szemben.

Csontváz Harcos ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha éles fegyverrel küzdesz a Csontváz Harcos ellen (például kard), akkor csak 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol neki minden megnyert Harci Körben (illetve 2 ÉLETERŐ pontot, ha sikeres szerencsepróbát teszel, vagy nulla ÉLETERŐ pontot, ha sikertelen a szerencsepróba). Ha tompa fegyverrel harcolsz (például harci kalapács), akkor azzal a szokásos sérülést okozod neki. Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a **12**-re.

38.

A délutáni nap továbbra is hevesen tűz, ezért a futástól hamar kimerültnek érzed magad. Remélve, hogy elég messzire kerültél a Fűmutáns területétől, egy idő után megállsz, hogy kifújd magad. Egy kereszteződéshez érkeztél, amiben négy ösvény fut össze. A közepén egy Erdei Goblin borzalmas maradványait veszed észre. Rothadás szagát érzed a levegőben, a holttestet szinte ellepik a férgek és a kukacok. Már jónéhány napja halott lehet, ezért nincs gusztusod átkutatni a ruházatát. Döntsd el, merre mész tovább!

Északra	lapozz a **179**-re.
Keletre	lapozz a **307**-re.
Nyugatra	lapozz a **330**-ra.

39.

Elindulsz a folyó mentén gázlót keresve, majd alig negyedóra múlva találsz is egyet. Amikor már a közepénél jársz, a folyó folyásának irányából mintha valaki szólongatna, és a hang irányába fordulva két Törpét pillantasz meg egy evezős csónakban. Az egyikük azt kiáltja kétségbeesetten, hogy elvesztették az egyik evezőjüket, amit rögtön meg is látsz éppen feléd úszni. Gyorsan megragadod, amikor melléd ér, majd visszaevickélsz a parthoz, hogy ott bevárd a Törpéket.

– Köszönjük, idegen! – mondja egyikük, akinek átnyújtod az evezőt. – Viszont attól tartok, hogy nem tudjuk meghálálni a kedvességedet, hacsak az nem segít rajtad, ha elviszünk Kőhidafalváig. – Gyorsan végiggondolod, hogy ha elfogadod ezt az ajánlatot, akkor spórolni tudsz egy vagy két napnyi utat Fangig,

ráadásul kíváncsi vagy arra is, hogy ezek a Törpék vajon miért mennek Kőhidafalvára, ezért igent mondasz. Útközben kiderül, hogy azért, mert ott laknak, csak éppen a távoli rokonaikat látogatták meg, ezért semmit sem tudnak az Allansiát fenyegető Sötét Elf seregről. Így aztán neked is van mit mesélned.

Kőhidafalvára érkezve a Törpék először nagy örömmel fogadnak, de aztán eléggé csalódottak lesznek, amikor kiderül, hogy még nem végeztél a küldetéseddel. Szerencsére a csüggedtségük is gyorsan elszáll, és inkább megragadják az alkalmat, hogy megünnepeljék az ideiglenes visszatérésedet. Aznap este jól teleeheted magad, majd az éjszakát a falu legkényelmesebb vendégszobájában töltheted (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot).

A következő nap reggelén ellátnak még 2 étkezésre elegendő Élelmiszerrel, hogy aztán nekivágj északnak, Fang irányába. Két nap múlva pillantod meg az úticélodat a távolban, és minden eltelt napon el kell fogyasztanod 1 adag Élelmiszert anélkül, hogy kapnál érte ÉLETERŐ pontot, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha úgy döntesz, hogy inkább nem eszel. Továbbá lapozz a **42**-re, és ezúttal dobj kétszer is, mert két éjszakát töltesz a Pagan-síkságon.

A harmadik nap reggelén éppen elcsíped a kompot, ami átvisz Fangba a Kok-folyón. 2 Aranytallért kell fizetned érte, de a révész ingyen is átvisz, ha hajlandó vagy evezni. Viszont utóbbi esetben annyira kimerült leszel a megerőltetéstől, hogy le kell vonnod 1 pontot a Támadóerődből a következő csaták idejére egészen addig, amíg nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot valamilyen módon. Akár fizetsz, akár megdolgozol érte, végül átkelsz a folyón, és beléphetsz Fangba. Lapozz a **131**-re.

40.

Igyekezned kell, mert hamarosan besötétedik, és akkor sokkal nehezebb lesz bármit is tenned. Megállítasz egy helyi lakost, hogy megkérdezd, merre találod a Rothadt Mólót.

– A Rothadt Mólót? – kérdez vissza a férfi csodálkozva. – Ááá, bizonyára a Rakpart Mólóra gondolsz. A folyónál van, közvetlenül a Lóvásár negyed után. Arrafelé.

Amikor odaérsz, senkit sem találsz a mólón. Úgy tűnik, a város lakói már nyugovóra tértek. Az utcák elsötétültek és kísértetiessé váltak. Felerősödött a szél és még mindig havazik. A Sötét Elf bárhol lehet, és vagy lemaradtál a hajója indulásáról, vagy még mindig a városban van. A hatodik érzéked azt súgja, hogy érdemes még egy éjszakát Fangban töltened. Elindulsz a Lóvásár negyedbe, hogy az egyik díszes templomnál ólálkodva figyelhesd a környéket. Lapozz a **18**-ra.

41.

Az ajtó és a küszöb közé ékeled a lábad, hogy Nikodémusz ne tudja becsukni, majd gyorsan megpróbálod újra elmagyarázni a küldetésed sürgősségét, valamint azt, hogy Yaztromo milyen fontosnak tartja a sikerét. Nikodémusz arca elsötétül a haragtól.

– Akkor ezek szerint már egy másik nagy varázsló rád szánta az idejét, meg a küldetésedre. Engem… ne… zavarj… ezzel! – hangsúlyozza dühösen a szavakat. – Ennél sokkal, de sokkal fontosabb dolgom van. Most pedig húzz a francba!

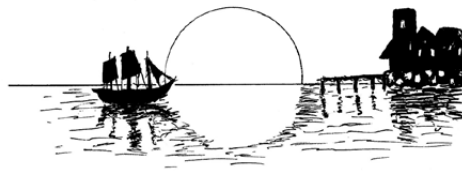
Ha békén hagyod Nikodémuszt, és inkább megpróbálsz a Tolvajok Céhétől információkat szerezni, lapozz a **251**-re. Ha teszel még egy utolsó kísérletet arra, hogy meggyőzd a varázslót arról, hogy segítsen neked, lapozz a **245**-re.

42.

Allansia barátságtalan teremtményei közül nem mindegyik alszik éjszaka, ezért a kardod mindig a kezed ügyében van, ha letáborozol valahol. Dobj egy kockával, majd a kapott számot módosítsd aszerint, amilyen utasítást kaptál azon a fejezetponton, ahonnan idelapoztál, végül a lenti táblázat segítségével állapítsd meg, hogy az éjszakád zavartalanul telik-e vagy sem.

Dobás	*Hatás*
1 vagy 2	Semmilyen ragadozó nem zavarja meg az ámodat. Ébredés után visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot.
3	Megtámadott egy nagy Halálsólyom (ÜGYESSÉG 4, ÉLETERŐ 4).
4	Egy portyázó Ork (ÜGYESSÉG 6, ÉLETERŐ 5) támadott rád.
5	Egy zsákmányra vadászó Farkassal (ÉLETERŐ 7, ÜGYESSÉG 8) hozott össze a balszerencse.
6 vagy több	Védened kell az életedet egy kóbor Trollal (ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 10) szemben.

Ha nem kell semmilyen teremtménnyel sem megküzdened, vagy ha igen, de diadalmaskodsz, akkor lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál. Ellenkező esetben kalandod itt véget ér.



43.

Megkérdezed a fiatal párt, hogy csatlakozhatsz-e hozzájuk, akik nagy örömmel veszik a felajánlásodat. A férfi Kaldenként mutatkozik be, szakmáját tekintve bányász, a nő pedig a felesége, Juria, aki ékszerész. Rögtön érdeklődni kezdenek, hogy mi dolgod van Iszapkövesdben, mire te közlöd, hogy a bányákról szeretnél többet megtudni.

– A legjobb emberhez jöttél! – mondja Kalden. – Aranyat, ezüstöt és drágaköveket bányászunk a hegyek legmélyéről. Iszapkövesd és bányái már több, mint 150 évesek, ezért már tízezernyi tárna is van, amikben hetekre eltévedhetsz, ha nem tudod a helyes irányt. Van egy óriási térképünk az összes tárnáról, ami már olyan nagy, hogy egy ember nem is tudja magával vinni. – Kalden jót nevet ezen, te pedig mepróbálod elképzelni, hogy mekkora is lehet az a térkép. – Természetesen mi csak azokba a vágatokba és alagutakba megyünk be, amikben éppen dolgozunk, így tudjuk, hogy merre van a bejárat és a kijárat. Mivel az alagutak már nagyon mélyek és hosszúak, ezért egy örökkévalóságig tartana kézben kicipelni az érceket és a drágaköveket, nem beszélve a derék- és hátfájásokról, amit ez okozna. Így aztán manapság már kis kocsikkal mozgatjuk az érceket, amiknek a kerekei fémsíneken futnak. Ettől nem csak könnyebb, de gyorsabb is a munkánk, de maga a bányászat továbbra is kemény fizikai munka, amit imádunk csinálni, és nem helyettesíthető semmivel. Az is nagyon jó érzés, amikor a piacon sétálva meglátjuk a munkánk gyümölcsét, és elégedetten mondhatjuk magunknak, hogy *Ezt én bányásztam*!

Juria erre kuncogni kezd, és ő is megszólal: – Ha csak magatoknak mondanátok! Hallania kellene, amikor bejön az üzletbe, a kezébe vesz egy ékszert, és viccelődni kezd, hogy emlékszik, amikor a benne lévő ékkövet ő bányászta.

Kalden szégyenlősen mosolyog, de folytatja: – Ezekkel a végtelen hosszúságú vágatokkal és alagutakkal csak az az egy baj van, hogy mindenféle vadállat és egyéb veszélyes teremtmény költözik be az elhagyatott üregekbe és tárnákba. Megpróbálunk minden vágatot lezárni, amiket már nem használunk, de ezek a lények néha így is bejutnak, ezért katonák vigyáznak ránk arra az esetre, ha valami netán megtámadna. És mindezek tetejébe még ott vannak a kalandorok is, akik hírnévre vágyva megpróbálják megölni vagy elfogni ezeket a veszélyes teremtményeket. Rengeteg régi bejárat van a hegyekben, amik már nem valamelyik bányába vezetnek, hanem mindenféle vérszomjas lény otthonába.

Igazán kellemes beszélgetésed volt Kaldennel és Juriával, de nincs több időd maradni. Elnézést kérve felállsz az asztaltól, és búcsút veszel tőlük. Lapozz a **261**-re.

44.

A tested teljesen megváltozik. Az agyad mintha… mintha minden tudásod elillanna belőle, de valahogy mégis sikerül megőrizned az emberi tudatodat. Zavartan és rémülten nézel körül: minden olyan nagynak és torznak tűnik. Nikodémuszt látod föléd magasodni egy seprűvel, ahogy egy egyszerű és határozott mozdulattal a küszöbön kívülre penderít, majd becsapja az ajtót.

Az ajtó felé ugrasz, de hoppá! Már nem ember vagy, hanem egy varangyosbéka! Ha korábban jártál a látnoknál, aki olvasott a jövődben, lapozz a **308**-ra.

Ha nem, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **308**-ra; ha nincs, lapozz a **223**-ra.

45.

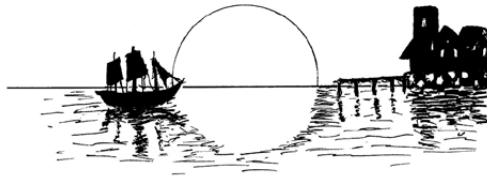
Rövid séta után ismét egy elágazáshoz érkezel, amiben szintén négy ösvény fut össze. A kereszteződés közepén egy Erdei Goblin gusztustalan maradványait veszed észre. Rothadás szagát érzed a levegőben, a holttestet szinte ellepik a férgek és a kukacok. Már jóméhány napja halott lehet, ezért nincs gusztusod átkutatni a ruházatát. A dél felé vezető ösvénnyel nem foglalkozol, mert arra nincs értelme menned. Ha északra indulsz, lapozz a **179**-re; ha keletre, lapozz a **307**-re.

46.

Ha a térképen bejelölt mind az öt helyet meglátogattad már, vagy legalább hármat és befejezettnek érzed a kutatást, akkor kapcsolatba lépsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra.

Ha még folytatnod kell a küldetésedet, akkor csalódottan állapítod meg, hogy ma már semmilyen módon nincs lehetőséged a Kok-folyón utazni vagy átkelni rajta, hanem várnod kell holnap reggelig. Ha ma még nem ettél, akkor most muszáj ezt megtenned, ezért húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál az étkezés miatt. Ha nincs nálad Élelmiszer, akkor 2 Aranytallérért ehetsz az egyik fogadóban. Ha nincs ennyi aranyad sem, vagy nem akarsz fizetni, akkor vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egy szoba éjszakára 3 Aranytallérba kerül, és ha igénybe veszed, akkor a pihenésnek köszönhetően nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha nem tudod vagy nem akarod kifizetni ezt az összeget, akkor az éjszakád pihenés nélkül telik, mert kisebb csapatok járják a város utcáit, hogy a csavargókat erőszakkal magukkal vigyék az arénába. Emiatt folyamatosan az utcákat kell rónod, hogy nehogy téged is elkapjanak.

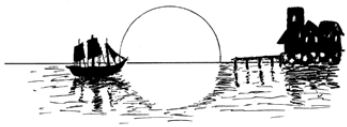
Másnap reggel el kell döntened, hogy merre folytatod a kutatást. Ha Zengisbe szeretnél menni, lapozz a **270**-re. Ha egy másik helyet akarsz meglátogatni, akkor azzal kell kezdened a napot, hogy átkelsz a folyón – lapozz a **292**-re.



47.

Gondosan célzol, majd a lövedék már süvít is az áldozatod felé. A Sötét Elf fojtott kiáltással a nyakához kap – telitalálat! Azonban az örömöd hamarosan ürömre vált, mert ellenfeled, mintha a világ legtermészetesebb dolga lenne, egyszerűen kihúzza a mérgezett nyílhegyet a nyakából. Ezután megpördül, és egyenesen feléd néz.

– Látom, hol lapulsz, te gyáva! – köpködi megvetően a szavakat. – A méreg nem árthat a nagy Targamisnak! Lássuk, meddig maradsz életben, ha szemtől-szemben küzdünk! – Lelepleződtél, így meg kell küzdened ellenfeleddel. Húzz le egy nyílhegyet a *Kalandlapodról* és vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **233**-ra.



48.

Dobj 5 kockával, és az eredményt hasonlítsd össze a *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid számával! Ha a dobott összeg magasabb, akkor olyan erős megrázkódtatás ér, hogy kómába esel, amiből soha többé nem térsz vissza. Kalandod itt véget ér.

Ha a dobott összeg kevesebb vagy egyenlő, mint *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid száma, akkor sikoltva ébredsz fel a szörnyű rémálomból (ha álmodban megküzdöttél ellenfeleiddel, akkor ÉLETERŐ pontjaid számát állítsd vissza a csata előtti értékére). Túlélted ugyan az álombéli kalandot, de annyira valószerű volt, hogy a megrázkódtatás maradandó sérülést okozott benned – csökkentsd a jelenlegi és a *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid számát 1-gyel! Lapozz a **210**-re.

49.

A láthatatlanság leple alatt magabiztosan megközelíted a Sötét Elfet. Bár nem lát téged, de ez nem jelenti azt, hogy nem is érzékeli a jelenlétedet. Minden irányba fülelve megpróbál rájönni, hogy merre is lehetsz. De hiába tudja, hogy ott vagy, nálad van a meglepetés előnye. Egyre közelebb és közelebb lopózol hozzá, míg mellé nem érsz – és akkor lesújtasz! A hadnagy kardja is megvillan olyan váratlanul, hogy teljesen ledöbbensz ezen a villámgyors reflexen. Ezzel részben sikerül hárítania a csapásodat, ami egyébként végzetes lett volna. Így viszont csak a vállán ejtesz egy súlyos sebet, amitől elejti az abban a kezében tartott fogazott élű kést. A fájdalomtól összeszorított fogakkal vadul vagdalkozik maga körül a kardjával, miközben a hóban hagyott lábnyomaid alapján próbál megtalálni téged. Rárontasz, hogy végezz vele.

Targamis Rovane ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Első csapásodnak köszönhetően már kevesebb ÉLETERŐ pontja van, mint eredetileg lett volna, és továbbra is élvezed a láthatatlanság előnyeit, ezért adj plusz 2 pontot a Támadóerődhöz. Ha győzöl, akkor a Sötét Elf egy utolsó gyülölködő pillantást vet rád, mielőtt vér buggyan ki az ajkai közül, és kileheli gonosz lelkét. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért végeztél az egyik hadnaggyal. Lapozz a **35**-re.

50.

Helmund kétségbe vonja minden tárgyad és információd hitelességét, de észérvekkel, melyek igazolják állításaidat, vissza tudsz neki vágni. Hamarosan kezded magad mellé állítani az egész tanácsot, akik egyre gyanakvóbban néznek a legfőbb tanácsadóra.

– Mindkét fél meghallgattatott a tanács színe előtt – jelenti ki a király. – A kalandornak minden oka megvan arra, hogy aljas tettek végrehajtásával gyanusítsa Helmundot, a Legfőbb Tanácsadót. Éppen ezért nem szívesen, de szükségesnek tartom ennek a személynek a megmotozását és a lakhelye átkutatását. – Fegyvereiket készenlétben tartva a katonák megindulnak Helmund felé, aki bőszen tiltakozik, de a király még hozzáteszi, hogy nincs mitől tartania, ha ártatlan. A cselszövő újra felszólalna, amikor hirtelen az egész alakjának a körvonala izzani kezd. Ettől végleg elveszti az önuralmát. Mielőtt bárki megállíthatná, elcsavar egy gyűrűt az ujján, mire a jelenlévők legnagyobb ámulatára egyszerűen eltűnik! Azonnal előrántod a fegyveredet, miközben gyorsan körbenézel a teremben, hogy vajon hol bukkan fel újra a cselszövő.

– Itt, erre! – susogja egy hang. Erre mindenki elcsendesedik, és a jelenlévők egy emberként a trón felé fordulnak. A hadnagy visszanyerte Sötét Elf alakját, miután elmúlt a Doppelganger-ital hatása. Egy tőrt szegez a király torkának, ezért senki sem mer megmoccani. – Egy újabb trükk, amiről még nem hallottál, kalandor! – néz rád vigyorogva a hadnagy. – Én csak az *eltűnés művészetének* hívom.

A király rémült arccal szólal meg: – Helmund, amit most teszel…

– A valódi nevem Delgar, felség, az Elanchaeanath klánból. Helmund hetekkel ezelőtt meghalt egy szerencsétlen "balesetben". Akkor felvettem az ő személyazonosságát, a derék parancsnok segítségével. Loth csupán egy egyszerű gyalog volt ebben a játszmában, de kellően kapzsi és eszelős ahhoz, hogy elhiggye, hogy az árulását dicsőség övezi majd. Neki kellett volna elintéznie a kalandort, de még erre is alkalmatlan volt. Ha ez a senkiházi itt előttünk nem végez a parancsnokkal, akkor mi magunk tettük volna meg. Ezért lehetek most itt, felség, mert Ön és a bolond alattvalói könnyedén belesétáltak a csapdánkba. Bocsásson meg, felség, de az Ön városa túl nagy és erős ahhoz, hogy fenyegetést jelentsen számunkra, ezért néhány változást kellett eszközölnöm. Remélem, hogy elnyerték a tetszését. Végül is, az Ön parancsai tették lehetővé, hogy ezek megtörténjenek. Hol is van a hadserege, felség? Hol vannak az elit testőrei?

Salamon király kezd belefáradni a Sötét Elf gúnyolódásaiba. – Térj a tárgyra, te féreg! Mit akarsz még?

Delgar nevetni kezd. – Amit akartam, már megkaptam: Salamonis serege mérföldekre menetel innen a semmibe, a királyi udvarban viszály dúl, maga a király pedig már csak az én könyörületességemre van bízva. Ha ez a nyavalygó kalandor nem jött volna rá az igazi kilétemre, akkor a dolgok sokkal simábban haladnának. De ha már megkérdezte, akkor van még egy apróság. Álljon fel, felség, és mutassa meg nekem a *titkos* átjárót. Teszünk egy kis sétát, és elhagyjuk ezt a szánalmas helyet.

Haragját elfojtva, a torkának szegezett tőrrel a király hátrébb vonszolja magát, majd működésbe hoz egy kapcsolót. Amiről eddig azt hitted, hogy csak a hátsó fal része, csak bámulsz, ahogy ez a rész lassan

emelkedni kezd. A helyzet kezd egyre kétségbeejtőbbé válni, ahogy a Sötét Elf megteszi a végső előkészületeket, hogy Salamon királyt túszként magával cipelve megszökjön. Egy pillanatra Delgar óvatosan hátranéz a válla felett valami csalástól tartva, te pedig kihasználva az alkalmat elindulsz feléjük, de aztán a hadnagy fenyegető pillantására megtorpansz.

– Nem, kalandor, nem mondtam, hogy gyere velünk. Miért nem vársz itt te is engedelmesen, mint a többi hozzád hasonló? Néhány nap múlva hírt hallhattok a király felől, ha semmi sem gátolja az utamat.

A hadnagy a nyílás felé kezd araszolni, amikor hirtelen észreveszel valamit. Gyorsan eszmélve elkezded gyalázni őt, átkozva a gyávaságát, és hogy mindenképpen meghiúsítod az ördögi terveit. Delgar csak nevet a gyenge próbálkozásodon, és nem tudod annyira felbosszantani, hogy válaszoljon a kihívásodra, de aztán ő is figyelmes lesz arra, hogy valami nem stimmel. A fal egy része most már teljesen megnyílt, de a titkos átjáró helyett csak egy másik terem van mögötte. Egy páncélos lovag áll ott, lehúzott sisakrostéllyal és magasba emelt pengével, várva, hogy lesújthasson. Ez váratlanul érte a Sötét Elfet, és saját életét féltve megfordul, hogy tőrével védje magát, ez pedig lehetőséget ad Salamonnak arra, hogy kiszabaduljon a szorításából. A király gyorsan biztonságos távolságra húzódik a Sötét Elftől, te pedig minden erődet összeszedve a hadnagy felé dobod a fegyveredet.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha Tamahelos kardját forgatod, akkor vonj le 2-t a dobott összegből. Ha bármilyen más fegyvert használsz, akkor viszont adj 1-et a dobás eredményéhez. Ha az eredmény kevesebb vagy egyenlő, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **192**-re. Ha az eredmény nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **208**-ra.

51.

Balra tőled megpillantod a Holdkő Dombokat, ami Allansia szintén egyik hírhedten veszélyes környéke, ezért folyamatosan éberen figyelsz, nehogy ismét egy váratlan támadás érjen, amíg erre visz az utad. Azonban felesleges az elővigyázatosságod, mivel az egyetlen életjel, amivel utad során találkozol, csak egy feletted ellenkező irányba szálló kisebb madárraj. Kora délután egy porlepte keréknyomhoz érsz, ami többé-kevésbé abba az irányba halad, amerre te is tartasz, ezért úgy döntesz, hogy ezen mész tovább. Az ösvényt követve alkonyattájban egy kis faluba érkezel, ami szinte csak néhány tanyából áll. A falu szélén, egy düledező kalyiba előtt egy öregember üldögél, akitől megkérdezed, hogy hol is vagy pontosan. Az öreg azt mondja, hogy a falu neve Coven, majd készségesen útbaigazít, hogy merre találod a helyi fogadót, ahol meleg vacsorát és egy szobát kaphatsz éjszakára 3 Aranytallér ellenében. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy jártál Covenben!

Ha a fogadóba szeretnél menni, mert ki tudod és ki is akarod fizetni az életért és szállásért kért árat, lapozz a **177**-re. Ha nem akarsz erre költeni, akkor elhagyod Covent, hogy egy darabig még folytasd az utad, majd nem sokkal az éjszaka leszállta előtt tábort versz. Mivel enned kell, ezért húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e bármi a pihenésedet. Ha túléled az éjszakát, akkor reggel ismét útra kelsz – lapozz a **301**-re.

52.

Óvatosan a raktár túloldalához lopódzol, ahol egy véres csata tárul a szemed elé: egy nagyobb csapat tolvaj és csavargó küzd Kalóz Zombinak tűnő ellenfeleik ellen. A Zombik vezére hátulról irányítja a csapatát, elég közel hozzád, hogy alaposabban szemügyre vedd: egy sötétbőrű, bennszülött férfi, kezében az Iszonyat Pálcájával, ami sötét energiák fényével izzik. Szerencsére háttal áll neked.

A csatajelenetet szemlélve azt látod, hogy sorra esnek el a tolvajok, hogy aztán zombivá válva a saját, korábbi bajtársaik ellen forduljanak, így aztán nem kétséges a harc kimenetele. Mivel éppen a tolvajoktól szeretnél információkat szerezni, jótett helyébe jót várj alapon, így az is világos számodra, hogy most mi a teendőd. Odalépsz a Zombik Mesteréhez, és olyan erős csapást mérsz rá, amitől körbefordul a tengelye körül. Szörnyű sebe ellenére átható tekintettel bámul téged, miközben átkokat szór rád és az Iszonyat Pálcájából nyert energiával védi magát. Harcolnod kell.

Zombik Mestere ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 4

Ha ellenfeled bármikor megnyer egy Harci Kört, akkor nem csak a szokásos sérülést szenveded el, mivel a sötét energiák is lesújtanak rád. Ha akarod, *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy megúszd ennek a gonosz mágiának a hatását. Ha szerencsés vagy, akkor ezek az energiák nincsenek rád hatással. Ha nincs szerencséd vagy úgy döntesz, hogy nem teszel szerencsepróbát, akkor a nekromanta erők pusztitásának hatására vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is a szokásos ÉLETERŐ pont veszteség mellett. Ha megnyered a csatát, lapozz a **87**-re.

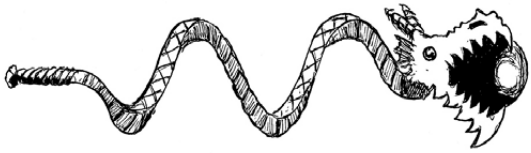
53.

A tolvajok összenéznek, majd baljós vigyor jelenik meg az arcukon:

– Mindenképpen fizetni fogsz, de akkor ebben az esetben bánatpénznek hívjuk – közli egyikük.

A tokjaikból előkerülő tőrök félreismerhetetlen, fémes hangját hallod. Futnod kell az életedért!

Azonnal sarkon fordulsz, hogy rohanva elhagyd a Hurok nevű helyet, a nyomodban vérre szomjazó tolvajok csapatával. Üldözőid éles füttyszavakkal és ordítozással hívják fel a környékbeliek figyelmét rád, így nem tudod egykönnyen lerázni őket. A sötétben iszkolsz, ahogy csak tudsz, de az egyetlen esélyed csak az, hogy elérd az egyik városkaput, mielőtt körülvesznek, és elvágják a torkod. Lapozz a **254**-re.



54.

Egy csengő rikolt fel hangosan. Wixilnek sikerül téged elrúgnia magától, majd a csengő újra és újra megszólal, mert a Gnóm eszeveszetten rángatja a zsinórt. Néhány pillanat múlva kivágódik a bolt ajtaja, és három tagbaszakadt Városi Őr ront be a helyiségbe. Még van esélyed elmenekülni, de ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, majd SZERENCSÉD is! Észreveszel egy hátsó ajtót, de minden ügyességedre és szerencsédre szükséged van, hogy időben elérd, mert ha az Őrök kiszúrnak téged, akkor átugrálva a berendezési tárgyakon addig fognak hajszolni, amíg el nem kapnak.

Ha mindkét próbád sikeres, akkor kirohansz a hátsó ajtón, és addig futsz, amíg a lábad és a tüdőd bírja. Lapozz a **284**-re.

Ha elvéted valamelyik próbát, akkor erős karok ragadnak meg, hogy kirángassanak az üzletből. Hallod, ahogy a Gnóm utánad kiabál: – Ellened fogok fogadni az arénában! ROSSZ boltban próbálkoztál! – Kalandod itt véget ért, mert valamelyik este egy brutális vadállat karmai között végzed Szukumvit báró halálarénájában.

55.

Tovább sodródsz a tömegben a város központja felé a zsúfolt utcákon. Egy kisebb térre érkezve nagy zenebona és mulatság fogad, a helyiek vidáman énekelnek és táncolnak – vagy éppen vedelnek. A tömegben egyszer csak valaki elkiáltja magát: – Tolvaj! – Közvetlenül előtted egy nagydarab, dühös tekintetű férfi kétségbeesetten markolássza az övét, ahol már csak hűlt helye van a pénzes zacskójának. Körülnézve megpillantasz egy alacsony kis fickót, aki egy súlyosnak tűnő erszénnyel a kezében átfurakodja magát a csődületen, majd eltűnik egy közeli mellékutcában. Ha üldözőbe akarod venni a tolvajt, lapozz a **160**-ra. Ha inkább folytatod az utadat a város központja felé, lapozz a **119**-re.

56.

Megkérdezed az öregembert, hogy miért sétálgat teljesen védtelenül egy ilyen veszélyekkel teli erdőben. A férfi nevetni kezd a kérdéseden. – Pap vagyok, és a papok nem félik a halált! – mondja merészen, majd hozzáteszi, hogy csak egy kis sétát tesz az erdőben. Ezután megkérdezed tőle, hogy hallott-e valamit a környéken tanyázó Sötét Elfekről. Meglepetés ül ki az arcára, amikor megemlíted neki ezeket a teremtményeket.

– A gonosz e szentségtelen követőinek még léteznie sem lenne szabad! Miért érdekelnek téged? – A pap kezd kissé nyugtalanná válni ettől a témától. Erre elmondod neki, hogy Yaztromo és te éppen azon munkálkodtok, hogy megakadályozzátok egy hatalmas és erős Sötét Elf sereg terveit. Az öregember viselkedése ettől teljesen megváltozik. Most már tisztelettel néz rád, és azt mondja: – Egy egész hadseregük van? Egy Sötét Elf sereg sosem jelent jót. Kötelességem, hogy segítsem a gonosz elleni küldetésedet azzal, hogy megáldalak. – Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Megköszönve a pap áldását, jó utat kívántok egymásnak, majd továbbindultok egymásnak ellenkező irányba. Lapozz a **193**-ra.

57.

Ahogy közeledsz a kráter aljához, egy szűk hasadékot veszel észre a törmelék között. Minden jel arra utal, hogy valami mostanában előtört onnan. Lassan bemászol a nyíláson, hogy alaposabban megvizsgálhasd. Eleinte nehezen préseled át magad rajta, de aztán az alagút kiszélesedik. Hallod, ahogy a fölötted lévő nagy mennyiségű kő és fa el-elmozdul és recseg-ropog a saját súlyától. Nem sokat látsz, de az egyik irányból valami fényt veszel észre, ahogy halványan pislákol a vastagon szállongó poron keresztül.

Óvatosan elindulsz abba az irányba, hogy a fényhez közeledve egyre több részletet tudj kivenni a környezetéből.

Hamarosan egy kőfalat veszel észre magad mellett, amin csatajeleneteket ábrázoló képek vannak, előtted pedig egy faragott oszlopot látsz, ami most kissé ferdén áll a ránehezedő törmeléktől. És akkor hirtelen rájössz, hogy mi történhetett! Ez itt valamiféle föld alatti komplexum, de az a valami, ami előtört a hasadékból, kiütött néhány támasztékot, így a fölötte lévő házak túl nehéznek bizonyulva, a saját súlyuknál fogva egyszerűen ráomlottak erre a lenti épületre.

Elhaladva egy másik támasztóoszlop mellett, végre meglátod a fény forrását is. Egy oltár áll előtted a teremben, ami sápadt, vörös fénnyel izzik és lüktet. Az oltár közelében elpusztított Csontváz Harcosok hevernek, körülöttük pedig Csatorna-Goblinok hulláinak tömege. A terem egyik oldala leomlott, és a fal romjai alatt még több összezúzott Goblin holttestet látsz.

Mindezek szemügyre vételére csak néhány pillanatod van, mert valami más sokkal inkább elvonja a figyelmedet. Az oltár előtt ugyanis egy hatalmas, iszonyúan mutálódott Csatorna-Goblint látsz, amint hegyes farkával nyugtalanul csapkod jobbra-balra. Éppen felemel valamit az oltárról, majd a fejére illeszti: egy díszes, rubinttal kirakott sisakot. Mögötte, a terem túloldalán egy sziklába vájt átjárót veszel észre, ami kivezet a kráterből. Ahhoz azonban, hogy odajuss, el kell bánnod valahogy a Goblinnal. A farka végén lévő tüske minden bizonnyal mérgezett, ezért előrelátóan gyorsan megihatsz egy adag Ellenmérget a csata előtt, ha van nálad. A teremtmény közben megfordul a lépteid zajára, hogy aztán eszelős dühvel támadjon rád. Esélyed sincs elmenekülni, és a legyőzése sem lesz könnyű feladat!

57

Mutáns Csatorna-Goblin ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

A szokásos ÉLETERŐ pontok levonása után minden Harci Kör végén dobj egy kockával, függetlenül attól, hogy éppen ki nyerte azt! Ha az eredmény 1, akkor a Mutáns nagy erővel eltalál a farkával, és mérget fecskendez beléd: vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az ütés erejétől és még 2 ÉLETERŐ pontot a méregtől (utóbbit ne vond le magadtól, ha a csata előtt ittál Ellenmérget). Ha a dobás eredménye 2 vagy 3, akkor a Mutáns nem talál telibe a farkával, így csak 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha a dobás eredménye 4–6, akkor egyáltalán nem talál el a farkával.

Továbbá minden általad megnyert Harci Kör után, ha a jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma magasabb, mint az ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma, akkor a Mutáns fején lévő sisak tompa fénnyel felizzik. Ennek hatására a Goblin támadóereje megnövekszik, ezért adj 1 pontot az ÜGYESSÉGÉHEZ a csata hátralevő idejére. Ezt tedd meg minden egyes alkalommal, valahányszor megsebzed, egészen addig, amíg a te jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma magasabb az ellenfeledénél.

Ha sikerül végezned ezzel a szörnyű teremtménnyel, lapozz a **132**-re.

58.

A Feketehomok Kikötőbe tartó utad eseménytelenül telik. A nap folyamán egyszer összefutsz ugyan néhány kereskedővel, akik az ellenkező irányba tartanak, de egyiküknél sincs olyan tárgy, ami a hasznodra lehetne és megvennéd. Valamikor kora este azonban rothadó hús szaga csapja meg az orrodat az út bal oldala felől. Ha ki akarod deríteni, hogy mi lehet az, lapozz a **214**-re. Ha inkább folytatod az utadat, lapozz a **19**-re.

59.

Kimerülve a kemény küzdelemtől pihensz egy kicsit, miközben sajnálkozva gondolsz arra, hogy a magány iránti vágya mire késztette a Barbárt. A zacskóban, amit akkor hajított el, amikor neked rontott, 5 Aranytallért és két szelet szárított húst találsz, ami 1 étkezésre elegendő (elteheted, ha akarod).

Miután visszanyerted az erődet, továbbindulsz észak felé, és a nap hátralevő részében rovaroknál nagyobb élőlényekkel nem akadsz össze. Szürkületkor meghallod a Kok-folyó távoli zúgását, aminek a túlpartján már ott van Fang városa. Meggondolatlan és botor cselekedet lenne az éjszakai sötétségben megpróbálni átkelni rajta, ezért inkább letáborozol estére. Az egész napi megpróbáltatások után muszáj enned: húzz le 1 adagot az Élelmiszerkészletedből a *Kalandlapodon*, de azúttal nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezés után. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, ahol vagy, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, mennyire telik nyugodtan az éjszakád.

Ha a reggeli nap első sugarai életben találnak, akkor gyorsan összeszeded magad, hogy rövid idő alatt letudd a távolságot a folyóig. A komp 2 Aranytallérodba kerül, és alig pár perccel később már ott is állsz a város kapui előtt. Lapozz a **131**-re.

60.

A hadnagy halott a követőivel együtt. Gyorsan átkutatva a holttestét, rengeteg különböző, káosszal fertőzött tárgyat találsz nála, amiktől inkább távol tartod magad. A szíved azonban nagyot dobban, amikor megtalálod nála az egyik fogat, amit annyira keresel! Boldogan vágod zsebre, miután megállapítottad, hogy ebbe 5 bonyolult rúnát vésztek. Ezután gratulálsz a munkásoknak, akik diadalmaskodtak a fogvatartóik ellen vívott csatában, majd kivezeted őket a bányákból. Útközben magadhoz veszed a hátizsákodat és a többi felszerelésedet. Ha van nálad bármilyen mérgezett pengéjű fegyver, amit a bányákban szereztél, akkor azt is megtarthatod, és a következő csatában 3 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol vele sikeres Harci körönként. Ezt követően a méreg elpárolog, de a kardot vagy tőrt hagyományos fegyverként továbbra is tudod majd használni.

A kiszabadított rabszolgák hunyorognak, és kezükkel próbálják árnyékolni a szemüket, miután ilyen hosszú fogság után újra napfényt látnak, de a boldogságuk határtalan – örömmámorukban még a hősüknek is kikiáltanak. Bárcsak látna most Tareg! Nem csak egy egyszerű karavánkísérő vagy, ahogy ő gondolta. Adj 1-et a *Kezdeti* SZERENCSE pontjaid számához, és módosítsd a jelenlegi pontjaid számát is erre az értékre! A munkások megpróbálnak rávenni arra, hogy maradj és ünnepelj velük, de elmagyarázod nekik, hogy a küldetésedben minden másodperc létfontosságú, ezért minél hamarabb folytatnod kell.

– Akkor hadd menjünk veled! Mindannyian a követőid vagyunk! – jelenti ki egy fiatalember, és a többiek is egyetértően bólogatnak. Az erősítés még talán jól is jönne neked, de egyetlen pillantás a szinte csontig lesoványodott emberekre elég ahhoz, hogy meghozd a döntésedet.

– Nem, egyedül kell mennem! Sok szenvedésen mentetek keresztül, és egy életre elég vérontásnak lehettetek szemtanui. De most már nem vagytok rabszolgák, élvezzétek a szabadságotokat, amit visszakaptatok! És használjátok ezt a rengeteg aranyat, hogy új életet kezdhessetek!

A munkások csalódottnak tűnnek, de tudják, hogy igazad van. Ahhoz viszont ragaszkodnak, hogy legalább néhány tárgyat elfogadj tőlük, amik hasznodra lehetnek a küldetésed során. Egy Törpe bukkan elő a bányából különböző neked szánt ajándékokat cipelve. Ezek közül elfogadsz két aranyrögöt, aminek darabja 4 Aranytallért ér, egy vasból készült sisakot, egy kötelet csáklyával és végül valami különös tárgyat. Leginkább egy bunkósbotra emlékeztet, ami egy szárnynélküli, kígyószerű sárkányt formáz, állkapcsai között egy fényesre csiszolt gömböt tartva.

– Pár hete találtuk ásás közben, és aztán jól elrejtettük a Sötét Elfek elől – magyarázza Damon. – A Törpék felismerték, hogy ez a Sárkánykő Jogar, ami egy nagyhatalmú Törpekirályé volt évszázadokkal ezelőtt. A legenda szerint nincs olyan szilárd anyag, amit ne tudna szétzúzni, de csak egy igazi hős tudja forgatni. Fogadd el áldásunkkal együtt!

A mágikus jogar tompa fegyvernek számít – írd fel a Felszerelési tárgyaid közé! Mivel nagy és ormótlan, ezért csökkentsd a Támadóerődet 2 ponttal a csatákban, amikor ezt használod, viszont minden sikeres Harci Körben 4 ÉLETERŐ pont sebzést okozol vele (sikeres szerencsepróba esetén 6-ot, sikertelen szerencsepróba esetén 2-t). Ha egy ilyen nagyszerű, de hatalmas fegyverrel le akarsz sújtani, akkor ahhoz minden erődre szükséged lesz!

Ha a másik két Sötét Elf hadnaggyal is találkoztál már, akkor kapcsolatba lépsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Ha még nem, akkor lapozz a **313**-ra.

61.

Óvatosan lemászol a sötét raktérbe, mert a lámpás alig pár méternyi távolságot világít meg körülötted. Ahhoz azért elég fényt ad, hogy az egyik oldalon észrevedd a halomba rakott szürke zsákokat. Úgy döntesz, hogy először azokat vizsgálod meg. Ahogy közelebb érsz hozzájuk, meglepődve állapítod meg, hogy amik halomban állnak egymáson, azok egyáltalán nem zsákok. Az alakjuk és a méretük inkább olyan, mintha emberek lennének, és az őket elfedő anyag sem zsákvászon, hanem selyemszál! Csak nem egy Óriáspók intézte el a bárka egész legénységét?

Hirtelen aggódni kezdesz az életedért, ezért a lámpást a magasba emelve körbefordulsz, hogy meggyőződj arról, nincs-e valami rémséges teremtmény fölötted a raktér tetejére tapadva, ami akár már ereszkedik is feléd a pókfonálon. Sehol semmi, csak sötét árnyak, aztán meghallasz egy… sziszegést? Ez inkább kígyónak hangzik, mint póknak. Vagy akár több kígyónak. Hány ilyen lény lehet idelent?

Tovább pásztázol a lámpással, és valami megcsillan pontosan a fénykör szélén, nem sokkal a padlószint felett. Majd még egy, és még egy, és még egy… A lámpa fénye csillogó szemekről verődik vissza! És aztán az a förtelmes valami, ami megölte a bárka teljes legénységét, csúszva-mászva megindul feléd! A látvány, ami eléd tárul, olyan rémisztő, hogy még a lámpást is elejted ijedtedben. Ha van nálad másik világítóeszköz, lapozz a **340**-re. Ha nincs, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor az elejtett lámpás nem törik el, így láthatod azt a teremtményt, ami ellen most védened kell magad – lapozz a **340**-re. Ha nincs szerencséd, akkor a lámpás eltörik, és kialszik a fény, így úgy halsz meg, hogy még nem is láttad teljesen, milyen lény okozta a vesztedet a sötétben. Kalandod itt véget ér.

62.

Egy szűk utca végén lépcsősor vezet le egy nyomasztó, homályba burkolt körzetbe. A lepusztult épületek között, melyek beárnyékolják az egész helyet, csak véletlenszerű, szűk sikátorokban lehet haladni. Balra tőled zsákutca van, mert egy nagy, düledező ház elzárja az utat, de jobbra tovább folytatódik az utca, ami egy idő után elkanyarodik balra. Ahogy követed a sikátor vonalát, egyszer csak egy szakadt ruhás, magas férfi bukkan elő egy alacsony kapualjból, hogy elállja az utadat.

– Bátor kalandor vagy, ha bemerészkedsz a Hurokba. Bátor vagy bolond!

A szavaira még több tolvaj bújik elő az árnyékokból, hogy körülvegyenek. Feszültnek tűnnek, de nem ellenségesek – még! Elmagyarázod nekik jöveteled célját.

– Érdekes! – mondja az előtted álló férfi. – De ahhoz, hogy segítsünk, fizetned kell, mert megvan az ára annak, hogy a területünkre lépj. Lássuk, mid van!

Ha pénzt adsz a tolvajoknak azért, hogy továbbengedjenek, akkor legalább 5 Aranytallért kell felajánlanod. Ha tudsz és akarsz is ennyit fizetni, akkor elvezetnek a Hurok mélyére egy jelzés nélküli ajtóhoz, amin bekopogsz – lapozz a **257**-re. Ha nem tudsz vagy nem akarsz ennyit fizetni, akkor lapozz az **53**-ra.

63.

Nekivágsz az útnak, egyenesen a Vörös-folyó legközelebbi hídja felé, mert azon mindenképpen át kell kelned, ha el akarsz jutni Feketehomok Kikötőbe. Amikor odaérsz a hídhoz, megpillantasz egy bárkát, ami éppen lefelé tart a folyón. Mivel az idő fontos tényező a küldetésed sikeres teljesítéséhez, ezért odakiáltasz a kapitánynak, hogy nem megy-e esetleg Feketehomokba.

– Feketehomokba? Még mit nem! Hogy elvágassam a torkom? – kiált vissza a férfi. – Nem, mi Kaadba tartunk.

Ránézve a térképedre megállapítod, hogy Kaad messze nyugatra található. Viszont az úticélod nincs olyan messze délre tőle, így gyorsan kiszámolod, hogy ha a bárkával utazol, akkor összességében még így is nyersz két napot. Rövid alkudozás után megállapodsz a kapitánnyal 2 Aranytallérban, ennyiért magukkal visznek Kaadba. Ezután a bárkát a parthoz kormányozzák, hogy könnyedén fel tudj ugrani a fedélzetre.

Az utazás során szóba elegyedsz a legénységgel, de nem tudsz meg tőlük semmi olyan információt, ami hasznos lenne a küldetésedhez. A nap már alacsonyan jár az égen, amikor partra szállsz, és búcsút veszel a hajósoktól, így ma már csak kis távolságot tudsz gyalogosan megtenni, mielőtt letáborozol éjszakára. Mivel éhes vagy, el kell fogyasztanod 1 adag Élelmet, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e bármi az éjszakai pihenésedet. Ha túléled az estét, és a hajnal rádvirrad, lapozz az **58**-ra.

64.

Ahogy a teremtmény elkezd bámulni rád, a tekintete teljesen elbűvöl, és megtalálja a tudatalatti gyenge pontjaidat. A ketrecet takaró ponyva kicsúszik az ujjaid közül, hogy visszaesve a rácsok elé ismét elrejtse a szemed elől annak lakóját. Miután megszűnt a szemkontaktus a lénnyel, újra visszatér a józan eszed, és gyorsan elhátrálsz a ketrectől. Majdnem sikerült összetűzésbe keveredned egy Delejes Gyíkkal, a Baziliszkusz egy kevésbé ismert, de annál félelmetesebb rokonával.

Továbbhaladsz a ketrecek közötti szűk folyóson, ami feltehetően egy kijárathoz vezet. A ketrecek többsége le van takarva, és különböző méretekben sorakoznak melletted. Ha tudomásod van egy bizonyos ketrec számáról, és meg szeretnéd keresni, akkor lapozz az azzal megegyező fejezetpontra.

Ha nem ismered a számot vagy nem vagy kíváncsi a ketrec lakójára, akkor elkanyarodsz egy másik folyosóra, aminek az oldala mentén szintén ketrecek sorakoznak további szörnyekkel és vadállatokkal, amik hangosan morognak és vicsorognak rád, amikor elhaladsz mellettük. Ez a hatalmas zsivaj előbb-utóbb felkelti valakinek a figyelmét. És valóban, hamarosan megállít az arra járó őrség egy csapata.

– Hé! Te meg mit művelsz errefelé? Látogatóknak tilos belépni ide!

Azt válaszolod, hogy eltévedtél.

– Eltévedtél? – gúnyolódik az őrök vezetője. – Akkor szívesen megmutatjuk neked a kijáratot! – Az emberei felé biccent, mire valaki leüt hátulról. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nevetést hallasz, majd egy nehéz kapu döndülését, mielőtt elájulsz. Lapozz a **318**-ra.

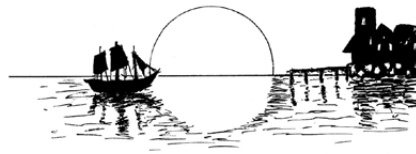
65.

A parancsod kizökkenti az embereket pillanatnyi riadalmukból, és a halottakat pajzsként maguk elé tartva támadásra indulnak. A Sötét Elfek nincsenek tekintettel halott bajtársaikra, hanem kilövik a nyílvesszőiket. Legnagyobb rémületedre azonban a gonosz bűbájjal átitatott nyilak a holttesteken keresztül a harcostársaidat is átdöfik. Többen is elesnek ebben az öngyilkos rohamban, és a nyílzápor nem akar szűnni. Dobj egy kockával! Ha fel akarsz áldozni egy SZERENCSE pontot, akkor adj 1-et a dobott számhoz. Ha az eredmény 1–3, akkor eltalál egy nyílvessző – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha az eredmény 4 vagy több, akkor megúszod sérülés nélkül. Végső kétségbeesésükben a munkások a kocsik mögött keresnek menedéket, majd fedezetül használva azokkal rontanak az őrökre. Azok, akiket a kocsik elsodornak, könnyű célpontot nyújtanak a csákányaitoknak. Az őrök között zűrzavar támad, és annyira pánikba esnek, hogy még a kardjaikat is esetlenül forgatják, amikor az egykori rabszolgáik vad csataüvöltéssel rájuk vetik magukat. Embereid teljes harci lázban égnek, amiért végre bosszút állhatnak fogvatartóik ellen, és ez extra erőt is ad nekik.

– Te jössz, barátom! – kiáltja oda neked Damon. – Intézd el azt a boszorkányt, mielőtt még újabb erősítést hív! A többi őrt bízd csak ránk! – Eldobod a csákányt, hogy egy görbe élű, mérgezett kardot vegyél magadhoz helyette. A mérgezett pengéjű tőrhöz hasonlóan ez a fegyver is 3 ÉLETERŐ pont veszteséget okoz ellenfelednek minden megnyert Harci Kör után, de ennek a használatával nem kell levonnod Támadóerő pontjaidból. Otthagyod a csatát, hogy egy sokkal veszedelmesebb ellenféllel csapj össze. Lapozz a **90**-re.

66.

Elkezdesz bolyongani a vágatokban és alagutakban, hol balra, hol jobbra fordulva, ezért hamarosan úgy érzed, hogy csak körbe-körbe járkálsz. Egy idő után teljesen hiábavalónak tartod ezt a vakon botorkálást, ezért inkább úgy döntesz, hogy elhagyod a bányákat. Sajnos azonban fogalmad sincs, hogy hol lehetsz és hogy merre van a kijárat, így ismét céltalanul mászkálsz az alagutakban. Néhány nap eltelte után még mindig bolyongsz, miközben már minden Élelmiszered elfogyott. Éhezve és kimerülten rogysz a földre. Lehunyod a szemed, hogy pihenj egy kicsit, de soha többé nem ébredsz fel. Kalandod itt véget ér.



67.

A Lóvásár nevű negyedben vagy. Minden irányban régi templomokat és viharvert szentélyeket látsz, élénkvörös és arany színekben pompázva. Az utca, ahol állsz, zsúfolásig van a város polgáraival, bódékkal és különféle szállítóeszközökkel. Miután megállapítottad, hogy ezen a környéken csak szent épületek vannak, így könnyedén kiszemelsz magadnak egy másfajta létesítményt: a *Kardmester Címeréhez* címzett fogadót. Ha belépsz ide, lapozz a **127**-re.

Ha inkább átvágsz két épület között a Goldoran Út felé, lapozz a **309**-re. Ha átmész néhány háztömbbel arrébb a Dwight Rakpart nevű negyedbe, lapozz a **13**-ra. Ha továbbsétálsz észak felé, hogy megnézd, mi van az emelkedőn túl, lapozz a **358**-ra.

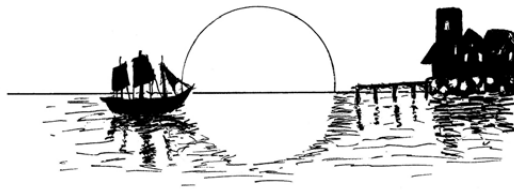
68.

Követed a tolvajokat, akik a Hurok nevű helyet elhagyva lefelé rohannak a folyóhoz. Az utcákon még lézeng néhány mulatozó, de amikor meglátják a sebesen csörtető fegyvereseket, inkább visszahúzódnak valamelyik épületbe.

A tolvajok a víz partjára épült rozoga raktárakhoz rohannak. Odaérve azt látod, hogy egy csapatnyi csavargó külsejű férfi kétségbeesetten küzd a életéért, mert bekerítette őket egy túlerőben lévő ellenséges másik csapat, melynek tagjai kalózöltözéket viselnek ugyan, de már a bomlás jeleit mutatják. Ezek Kalóz Zombik! A Zombik vezére hátulról irányítja a csapatát: egy sötétbőrű, bennszülött férfi, kezében az Iszonyat Pálcájával, ami sötét energiák fényével izzik. A tolvajokkal együtt beleveted magad a küzdelembe. Az utadba eső első ellenfeled egy Kalóz Zombi, akinek az arca állandó vigyorra torzult egy csúnya vágásnak köszönhetően. Küzdj meg vele!

Kalóz Zombi	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, lapozz a **78**-ra.



69.

Egy darabig még bolyongsz az utcákon, miközben beszélgetni próbálsz a város lakóival, de sajnos Zengis polgárai nagyon mogorva és hallgatag emberek, így nem jutsz velük előrébb. Végül feladod, és inkább elkezdesz egy megfelelő fogadót keresni éjszakára, amikor hatalmas felfordulás hangjai keltik fel a figyelmedet. Kiáltásokat és sikolyokat hallasz, majd több, rémült tekintetű ember rohan el melletted. Elkapod az egyiket, hogy a zagyva beszédéből megpróbáld kihámozni, hogy mi történik.

– Összeomlott épület… rémségek ássák elő magukat a törmelékből… rengeteg halott, minannyiunkat megölnek! – Ezután kirántja magát a kezeid közül, hogy tántorogva tovább meneküljön.

Ha elindulsz, hogy megnézd a zűrzavar forrását, lapozz a **37**-re. Ha inkább távol tartanád magad a felfordulástól, lapozz a **188**-ra.

70.

Visszatérsz a város lerombolt részébe. Legutóbbi kalandod a kráterben hiába hozott neked némi hasznot, ahhoz nem jutottál közelebb, hogy megtaláld az egyik Sötét Elf hadnagyot. Hova is mehetnél, hogy rálelj az egyikükre?

Miközben ezen töprengsz, heves küzdelem zajai ütik meg a füledet abból az irányból, amerre éppen tartasz. Az utca végén egy újabb Csontváz Harcost pillantasz meg, ahogy… egy Sötét Elffel harcol! Hitetlenkedve dörzsölöd meg a szemed, de nem az káprázik: az ott valóban egy Sötét Elf. Neked háttal állva küzd a Csontváz Harcossal, így biztosan nem vett észre – itt a kitűnő alkalom, hogy becserkészd. Sietve indulsz el a küzdő felek irányába. Lapozz a **185**-re.

71.

A mestertolvaj nagyon boldog, amiért visszakapta a csizmáit, amit egyszer egy fogadáson vesztett el. Ezután folytatjátok az utat a Hurokba, vissza a Tolvajok Céhének főhadiszállására. Hamarosan egy kényelmes karosszékben üldögélsz finom bort kortyolgatva, miközben hallgatod a mestertolvajt, aki elmondja, amit tud. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot.

Csalódottan veszed tudomásul, hogy a tolvajok nem tudnak semmilyen tevéknységről a városban, ami egy Sötét Elfhez köthető, és a mestertolvaj biztosít arról, hogy ha ők nem tudnak valamiről, akkor az nincs is. Viszont tud neked adni egy nyomot, amin elindulhatsz. Elmeséli, hogy kapcsolatban állnak egy, az övékéhez hasonló céhhel Salamonisban (bár ők kevesebben vannak és kevésbé hatékonyak, teszi hozzá halkan). Ez a céh arról tájékoztatta őket, hogy a legmagasabb szinten gyanúsan furcsa döntéseket hoztak a városban, valamint arról, hogy ismeretlen személy vagy személyek határozottan olyan erőfeszítéseket tettek, amivel nyugtalanságot szítanak a város közösségén belül. – Nagyon is valószínű, hogy az egyik Sötét Elf hadnagyod keze van a dologban – osztja meg veled a véleményét a mestertolvaj. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért az információért, ha még nem jártál Salamonisban.

– Most pedig, rendes körülmények között meg kellene, hogy öljelek, amiért beléptél a Hurok területére – közli veled az informátorod, miközben jót mulat az ábrázaton, amit erre vágsz. – Mivel azonban nem egy, hanem két szívességet is tettél nekünk, így szerintem úgy igazságos, ha ezt mi is illően meghálálju k.

71

Ezzel átnyújt neked egy csomagot 2 adag Élelmiszerrel útravalóul, illetve választhatsz *egyet* az alábbi varázsitalok közül: Ügyesség, Életerő vagy Szerencse Itala. Mindegyik varázsital a *Kezdeti* értékére állítja vissza az adott képességedet, és mindegyiből csak egy adag van. Bármikor megihatod a választott italt, kivéve harc közben.

Ezután keresztülvezetnek a városon, de előtte fel kell venned egy karneváli maszkot, amin egyáltalán nincsenek lyukak, így nem látsz semmit, amíg rajtad van. Egy idő után lépcsőkön mentek lefelé, ezért biztos vagy benne, hogy a város alatt közlekedtek tovább. Amikor végül leveszik rólad a maszkot, azt látod, hogy Feketehomok Kikötő falain kívül vagytok, távol a várostól. A tolvajokat, akik idáig kísértek, hamarosan elnyeli az éjszaka. Végeztél Feketehomok Kikötőben, így el kell döntened, hogy mi lesz a következő úticélod. Lapozz a **316**-ra.

72.

Óvatosan belépsz a szobába, és behúzod magad után az ajtót, hogy ne lássanak, de résnyire nyitva hagyod, hogy elegendő fény szűrődjön be kívülről. Ezután elkezded átvizsgálni a helyiséget, és most már egészen biztos vagy benne, hogy az egyik Sötét Elf hadnagy szállása lehet.

Futólag átkutatva a szobát úgy tűnik, hogy nincs itt semmi értékes a számodra, de a mennyezetes ágyra pillantva feltűnik valami, ami nem illik oda. Az ágy mennyezetét tartó egyik pilléren alig észrevehető, kopottas, kör alakú jelölést látsz a felső végén, mintha… Odalépsz, majd óvatosan elcsavarod a vékony faoszlopot, ami körbefordulva engedni kezd. Felemelve egy titkos rekeszt találsz, amit a pillérbe faragtak. A rekesz belsejében egy ezüstgyűrűre bukkansz, aminek a csavaros díszítése egyértelműen a Káosz szimbólumára utal. Ha akarod, magaddal viheted a Káosz Jelével Ellátott Gyűrűt, de jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy az ujjadra húzod vagy a zsebedbe teszed.

Mivel nem találsz itt semmi mást, ami értékes lehet a számodra, ezért elhagyod a szobát, majd számba veszed a további lehetőségeidet. Tőled jobbra találhatod a rabszolgák szálláshelyét. Ha nálad van a Láthatatlanság Itala és felhajtanád, hogy aztán gyorsan, amíg a hatása tart, odarohanj az őrzött ajtóhoz a barlang jobb oldalán, lapozz a **353**-ra.

Ha a nehezebb és veszélyesebb utat választva megpróbálsz felmászni a falon a hasadékhoz, kockáztatva, hogy lezuhansz vagy meglátnak, lapozz a **361**-re.

Ha feladva a rejtőzködés lehetőségét, egyenesen belépsz a barlang belsejébe, lapozz a **111**-re.

Ha visszamész az alagúthoz, amelyen keresztül bejöttél, majd onnan a bal oldali fal mentén továbbhaladsz a másik alagúthoz, lapozz a **386**-ra.

73.

A várakozó tömeg hamarosan szétoszlik, de te továbbra is az arénán kívül lődörögsz, dideregve a fagyos hóesésben. Ez nem túl jó ötlet a részedről, ezért arra gondolsz, hogy inkább keresned kellene egy másik lehetőséget, hogy bejuss az épületbe. Ahogy az aréna körül mászkálsz, az egyik pontján alig hallható morgást hallasz kiszűrődni. Áttúrkálva az azon a helyen összegyűlt limlomot és korhadt fából álló kupacot, felfedezel egy alagutat, ami elég sötét és elhagyatott. Ez egészen biztosan az aréna alsóbb szintjeire vezet, ahol a vadállatokat tartják. Nem éppen a bejutás legbecsületesebb módja, de ez tűnik számodra az egyetlen járható útnak. Viszont mindenképpen szükséged lesz egy világítóeszközre.

Ha nem szeretnél ezen a helyen bejutni az arénába, vagy nincs nálad semmilyen világítóeszköz, lapozz a **318**-ra. Egyébként készen állva, hogy szembenézz az alagút rejtelmeivel és veszélyeivel, kezedbe veszed a világítóeszközt, majd elkezdesz lassan befelé mászni a kanyargós járatba. Lapozz a **153**-ra. (Ha veled van a Gantamaran Borjú, akkor ide is engedelmesen követ téged.)

74.

Egy füves mezőn találod magad, ahol sokkal ritkábban állnak a fák, mint a tisztást körülvevő erdőben. A délutáni nap hevesen tűz, ezért hamarosan fárasztónak érzed a gyaloglást. A távolban lankásan emelkedő dombokat pillantasz meg északi irányban. Továbbmész arrafelé, miközben figyelsz a hozzád hasonló kalandorokra leső lehetséges csapdákra és teremtményekre. Hirtelen minden figyelmeztető előjel nélkül megremeg a föld, ahogy egy hatalmas, emberszerű lény közeledik feléd. Valójában sokkal nagyobb, mint az átlagos emberek! Felkészülsz egy nagyon kemény küzdelemre, mert az, ami feléd közeledik, egyszerűen félrehajtja az útjába eső fákat. Másodpercek múlva az Óriás már ott is áll előtted a bunkóját lengetve, amivel készül agyoncsapni.

Óriás	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha végzel az Óriással, lapozz a **20**-ra. Ha ő győz le téged, akkor alighanem te leszel a fő fogás az esti vacsorájához.

75.

Csalódottság és aggodalom látszik Helmund arcán, miután a katona semmi olyat nem talált a felszereléseid között, ami azt bizonyítaná, hogy egy cselszövő cinkosa lennél. Jót mosolyogsz ezen, és most eljött a te időd, hogy visszavághass. Elmeséled a tanács tagjainak, hogy kitől és milyen információkhoz jutottál, illetve megmutatod, hogy milyen tárgyi bizonyítékok jutottak a birtokodba. De vajon ezek elegendőek lesznek?

Nézd végig az alább felsorolt tárgyakat és információkat, majd add össze azoknak a pontjait, amelyekkel rendelkezel:

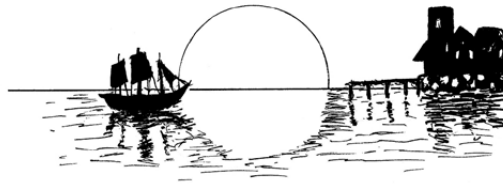
Nálad van egy tekercs egy Sötét Elftől származó paranccsal	1 pont
Nálad van egy Márvány Pecsét	3 pont
Nálad van egy Doppelganger-ital	1 pont
Nálad van egy térképtöredék Elf írással	1 pont
Beszéltél Kalivan érsekkel	3 pont
Beszéltél Téh'nev Teh-hel	2 pont
Beszéltél Olibruh-val, a Kémguruval	2 pont

A végeredményhez adj 1 pontot minden egyes rúnákkal ékesített fogért, ami nálad van, mert a Sötét Elfek minden bizonnyal rosszul viselik, ha kiderül, hogy az egyik társuk elbukott.

Végül dobj két kockával! Ha a kapott összeg kevesebb vagy egyenlő, mint az összegyűjtött pontjaid száma, lapozz az **50**-re. Ha a kapott összeg magasabb, mint a pontjaid száma, lapozz a **138**-ra.

76.

A három fickó eszméletlenül fekszik előtted a földön. Ekkor az utcáról meghallod a közeledő őröket. Ha *elmenekülsz*, lapozz a **242**-re. Ha megvárod őket, lapozz a **372**-re.



77.

Szavaid hallatán Helmund vonásait egy pillanatra harag torzítja el, és mintha a félelem is átsuhant volna az arcán. Önuralmának ez a pillanatnyi megingása is felbátorít téged, ezért közlöd a tanáccsal, hogy meg vagy róla győződve, hogy a legfőbb tanácsadó Salamonis érdekei ellen cselekszik.

– Ez felháborító! – csattan fel Helmund. Láthatóan alig tudja fékezni haragját, de gyorsan visszafogja magát, és sokkal higgadtabban folytatja. – Ne higgyen ennek a nevetséges hazugságnak, felség! Hogy merészel ez a jöttment ilyet állítani a királyi tanács előtt? Most már azt hiszi, hogy egy áruló leleplezésével bárkit szabadon csalással vádolhat? Talán a börtön megtanítaná ezt a senkiházit a tisztességes viselkedésre.

Ez a reakció végképp meggyőz arról, hogy Helmund csakis egy álruhás hadnagy lehet. Megjátssza az ártatlant, és neked támadva próbál kikeveredni ebből a kínos helyzetből. Csakhogy a körülötted lévők mormogását hallva, a tanácstagok inkább Helmund javaslatával értenek egyet, mintsem egy idegen kirohanásával egy helyi méltóság ellen.

Ezt látván, Salamon király felemeli a kezét, mire a tanács elcsendesedik. – Ha bármi igazság van a kalandor szavaiban, akkor ezt az ügyet az eszünkre hallgatva kell kezelni. Ne hagyjuk, hogy a harag elhomályosítsa az ítélőképességünket! Ez az ember óriási szolgálatot tett ma a városért és a királyi udvarért; egy sötét börtöncella aligha lenne a megfelelő jutalom a számára, még ha ki is derül, hogy az imént hamisan szólt. Én magam úgy hiszem, hogy annak is megvan az oka, hogy a kalandor ilyen elhamarkodott kijelentést tett. Bátor harcos! Bizonyára sok megpróbáltatáson mentél keresztül, amíg eljutottál idáig, és alighanem meg is fáradtál a harcokban, így előfordulhat, hogy tévesen ítélsz meg személyeket. Ezért kérdezem hát, hogy van-e bármilyen bizonyítékod, ami alátámasztja a szavaidat, vagy az egész csak egy félreértés következménye?

Néhányan az udvar tagjai közül helyeslően bólogatnak az uralkodójuk szónoklatára, a többiek azonban csak feszülten várnak a válaszodra. Mindenesetre a király bölcsen cselekedett. Ahelyett, hogy letartóztattatna, amiért viszályt szítottál az udvar tagjai között, inkább adott neked egy esélyt arra, hogy bizonyítsd az állításodat, vagy ha ez nem sikerül, akkor elfelejtik az imént történteket. Mit válaszolsz?

– Fogadja bocsánatkérésemet, felség, bizonyára tévedtem. Lapozz a **172**-re.
– Állításom igaz, felség, és engedelmével be is bizonyítom. Lapozz a **136**-ra.
– Nem hazudtam, felség. Ez az ember felséged előtt egy álruhás Sötét Elf hadnagy. Egy szélhámos! Lapozz a **207**-re.

78.

Halálra sújtod a Zombit, majd körülnézel, hogy ellenőrizd a csata állását. A tolvajok több Zombival is végeztek, de közülük is sokan elestek. És ami a legrosszabb: a Zombik Mestere életre kelti a halott tolvajokat a nekromanta energiái segítségével, így azok tovább folytatják a küzdelmet, de most már élőhalott Zombiként a korábbi bajtársaik ellen. Ezt a csatát elvesztettétek, hacsak...

Hirtelen szabaddá válik az út a Zombik Mestere felé, így azonnal megindulsz arra. Ő is észreveszi a közeledésedet, és már emeli is az Iszonyat Pálcáját, hogy védje magát. Küzdj meg vele!

Zombik Mestere	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 7

Ha ellenfeled bármikor megnyer egy Harci Kört, akkor nem csak a szokásos sérülést szenveded el, mivel a sötét energiák is lesújtanak rád. Ha akarod, *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy megúszd ennek a gonosz mágiának a hatását. Ha szerencsés vagy, akkor ezek az energiák nincsenek rád hatással. Ha nincs szerencséd vagy úgy döntesz, hogy nem teszel szerencsepróbát, akkor a nekromanta erők pusztításának hatására vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha megnyered a csatát, lapozz a **87**-re.

79.

Szerencséd van, hogy páncélkesztyűt viselsz, különben most csuklóból leharapták volna a kezedet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a sérülésért. A Faember csalódott, amiért nem kapott el ilyen könnyen, de azonnal feléd nyúl a hosszú, éles ágaival, amik valójában a karjai. Küzdened kell!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Faember egyik Ága	8	8
Faember másik Ága	8	8

Ha nálad van a Folyékony Tűz Itala, akkor felgyújhatod a Faembert, hogy aztán elfuss, mialatt ellenfeled elég – lapozz a **165**-re. Ha megküzdesz vele, akkor mindkét ág külön-külön támad rád minden Harci Körben. Döntsd el, hogy melyik ággal harcolsz, majd állapítsd meg ellene a Támadóerődet a szokásos módon. A másik ág ellen szintén állapítsd meg a Támadóerődet, de nem sebzed meg, ha a te Támadóerőd a magasabb – csak sikeresen kivédted a csapását. Ha viszont az ő Támadóereje magasabb, akkor megsebez téged a szokásos módon. Ha sikerül legyőznöd a Faembert, akkor folytatod az utadat észak felé. Lapozz a **165**-re.

80.

Tully kapitány emberei hamarosan lehorgonyozzák a bárkát a folyóparton, majd visszatérnek a *Tengeri Csikóra*, hogy folytathassátok az utatokat kelet felé. A nap hátralevő részében nem találkoztok nagy forgalommal a folyón, és amikor elérkezik az este, csatlakozol a legénységhez egy egyszerű, de tápláló vacsorára. Evés közben a fő beszédtéma még mindig a bárka legénységének a sorsa, így a nyomasztó gondolatok miatt megint nem alszol túl jól (1 ÉLETERŐ pontot nyersz a kevés pihenésért).

81

A következő nap reggelén a távolban megpillantjátok Fang városát, és arrafelé sokkal nagyobb a forgalom a folyón. Ha Fangba szeretnél menni, akkor Tully kapitány partra tesz téged a városon kívül – lapozz a **131**-re. Ha inkább Zengisbe szeretnél eljutni, akkor Tully megjegyzi, hogy arrafelé már nem könnyű navigálnia a hajók között, ráadásul a folyó is keskenyebb felfelé, ezért inkább azt tanácsolja, hogy a hátralévő utat egy csónakkal tedd meg. Egyetértesz ezzel, így jó utat kívánva elbúcsúzol a legénységtől. Lapozz a **270**-re.

81.

A fiú köszönetet rebeg, majd felajánlja, hogy fizetségképpen elkalauzol téged bárhova a városban. – Ismerek minden rejtett helyet! – mondja fellelkesülve.

Úgy érzed, hogy megbízhatsz a fiúban ezért megmondod neki, hogy hova szeretnél eljutni. A kissrác bólint, majd azonnal el is indul, hogy Feketehomok Kikötő mellékutcáin és sikátorain keresztül átvezessen. Eleinte az is megfordul a fejedben, hogy esetleg csapdába akar csalni, de amikor levágja az utat egy vendéglő konyháján keresztül, akkor rájössz, hogy szándékosan mentek kerülőutakon amiatt, hogy elkerüljétek a veszélyes helyeket. Végül megáll és rámutat a helyre, ahova el szerettél volna jutni. Mire odafordulnál a fiúhoz, hogy köszönetet mondj, már el is tűnt.

Mi volt az úticélod?

Ha arra kérted a fiúcskát, hogy a Hurokhoz vezessen, lapozz a **62**-re. Ha közben meggondoltad magad, és inkább Nikodémuszhoz akartál eljutni a kissrác segítségével, lapozz a **350**-re.

82.

Fegyveredet előrántva nekirontasz a két Sötét Elfnek, és a meglepetés erejének köszönhetően, mivel nem számítottak a támadásodra, az egyiküket sikerül megsebesítened, mert nem reagál elég gyorsan. Sajnos gyorsan összeszedik magukat, hogy aztán két oldalról támadhassanak. Mindketten képzett harcosok és megszállottan küzdenek. Egyszerre küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Elit Sötét Elf Harcos	10	4
Második Elit Sötét Elf Harcos	9	7

Döntsd el, hogy melyik ellenfeleddel küzdesz meg először. Állapítsd meg ellene a Támadóerődet a szokásos módon, majd ugyanúgy állapítsd meg a Támadóerődet a másik ellenfeleddel szemben is. Azonban utóbbinak nem okozol sérülést, ha a te Támadóerőd a magasabb – vedd úgy, hogy csak kivédted a csapását. Ha viszont az ő Támadóereje a magasabb, akkor megsebez téged a szokásos módon. Ha sikerül végezned mindkét ellefeleddel, akkor átkutatod a holttesteket, és találsz náluk egy Csontkulcsot. A páncéljaik nem a te méreted, de a sisakjaik hasznáhatóak a számodra. Mindkettőbe egy stilizált szemet vésztek – ha akarod, akkor felveheted az egyik Vésettel Díszített Sisakot. Ezután bedugod a Csontkulcsot a zárba, ami elfordul, így óvatosan kinyitod az ajtót. Lapozz a **385**-re.

83.

Amikor felveszed a halott ruháit, észreveszed, hogy valami van a zsebében. Egy kulcs az, és mivel határozottan úgy tűnik, hogy beleillik a holttest lábán lévő bilincsbe, így kétségkívül az őröké lehetett. Sajnos, ha rabszolgának akarod álcázni magad, akkor kénytelen vagy itt hagyni a hátizsákodat és a felszerelésed nagy részét. Összesen *három* tárgyat tudsz elrejteni magadnál. Ez lehet varázsital, ékszer, Élelmiszer vagy ilyesmi (a gyűrűk és kulcsok elég kicsik ahhoz, hogy elkerüljék az őrök figyelmét, ezért ezeket magadnál tarthatod), de nem lehet semmilyen vértezet vagy fegyver, mert azokkal azonnal lebuktatnád magad. A halott tőrét mindenképpen magadhoz veszed (ezt ne számold bele a három tárgyba). Ha ezzel harcolsz, akkor 1 pontot le kell vonnod a Támadóerődből, viszont a pengére kent méreg miatt 3 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol ellenfelednek, ha megnyersz egy Harci Kört. A csákányt is magadhoz veszed, mivel ez hozzátartozik az álcádhoz (ezért szintén ne számítsd bele a három lehetséges tárgyba).

Amikor készen állsz, átlépsz a nyíláson, majd lopakodva lemászol a sziklákon. Közben észreveszed, hogy néhány munkás kocsikat tol a munkaterületről egy távolabb eső helyre, és úgy véled, hogy hozzájuk lenne érdemes csatlakozni, hogy elkerüld az őrök figyelmét. Amikor a munkások megállnak, hogy kiürítsék a földet és a köveket a kocsikból, akkor óvatosan megkerülve egy nagyobb sziklát, odaosonsz hozzájuk, majd nekilátsz segíteni nekik. A munkások meglepetten néznek rád, majd egyikük suttogni kezd hozzád.

– Te meg mi a fenét csinálsz itt? Nem látod, hogy mindannyian akaratunk ellenére vagyunk ezen a helyen?

Visszasúgod neki, hogy te viszont azért vagy itt, hogy elintézd az őröket, de egyedül nem tudod megtenni.

– Mi aligha tudunk segíteni neked. Meg vagyunk bilincselve, így nem tuduk gyorsan mozogni, és könnyű célpontjai lennénk az őrök nyilainak. Mindannyiunkat megölnének.

Elmondod a férfinak, hogy van nálad egy kulcs, amivel az összes rabszolgát ki lehet szabadítani. Átmész a kocsi másik oldalára, ahol az őrök nem láthatnak, és megmutatod a zsebedben lévő kulcsot. Reménysugarat látsz megcsillanni a férfi szemében.

– De az őrök nem fogják észrevenni a hiányzó bilincseket, mielőtt mindannyian kiszabadulunk?

Végignézel a munkások között, akik a terepen ásnak. Többnyire helyhez kötve dolgoznak, így ha csak kinyitjátok a bilincseket, de nem veszitek le azokat, akkor az őrök nem fogják észrevenni a turpisságot. Ezt elmondod újdonsült társadnak is, aki erre szinte már mosolyog.

– Akkor saját magunkat kell a végére hagyni, mert végig oda-vissza tologatjuk a kocsit. Viszont, mivel nekünk kell összeszedni a kiásott földet és köveket, így közel tudunk férkőzni a többiek bilincseihez, mielőtt az őrök észrevennének.

A férfi egyre izgatottabbá válik, ezért intesz neki, hogy nyugodjon meg egy kicsit, nehogy a viselkedésével gyanút keltsen. – Add ide a kulcsot, kiszabadítom a többi rabot, és közben elmagyarázom nekik, hogy mit kell tenniük. Mi a további terved?

Elmondod a férfinak, hogy a rabok nagyjából hétszeres túlerőben vannak az őrökkel szemben, így semmi más dolguk nincs, mint legyűrni a rabtartóikat, és elvenni a fegyvereiket. Ezután megkérdezed,

hogy melyikük lehet a Sötét Elfek vezetője, mire a társad egy nőre mutat, aki egy feljebb lévő sziklapárkányon áll, hogy az egész területet belássa. Ez biztosan a hadnagyuk! Közlöd a társaddal, hogy őt bízzák rád, amíg a többiek elintézik a többi őrt. Beleegyezőn bólint, és közben a kocsi is kiürül, így elindultok vele vissza a többi rabhoz, hogy újra megtöltsétek. Miközben a földet és a törmeléket lapátolod a kocsiba, igyekszel nem nézni a cinkosodra, akit egyébként Damonnak hívnak, hogy nehogy ezzel hívd fel rá az őrök figyelmét. Amikor a kocsi már majdnem tele van, halkan megkérdezed tőle, hogy halad. Azt válaszolja, hogy mindenki benne van a tervben, és már csak azok a munkások vannak megbilincselve, akik a kocsit tolják. Ezt követően óvatosan visszaadja neked a kulcsot.

Ekkor hirtelen az egyik Törpe munkás véletlenül meglöki a kocsit, amitől a tartalmának egy része a földre borul. Az őrök arrafelé néznek, majd néhányan el is indulnak felétek. Úgy teszel, mintha a kiborult törmeléket szednéd össze, de közben gyorsan kinyitod a maradék bilincseket. Lapozz a 7-re.

84.

Ahogy belépsz a sikátorba, odakiáltasz a két útonállónak, követelve, hogy lépjenek hátrébb a földön fekvő harmadiktól. Meglepődve fordulnak meg, és most látod csak igazán, hogy milyen nagydarab és erős a két fickó, akiknek az arcát forradások, a karjaikat pedig tetoválások díszítik. Amikor meglátnak, gúnyosan vigyorogva a tenyerüket kezdik csapkodni a furkósbotjaikkal. – Látod ezt, Bern? Milyen nagyszájú ez a tökmag! – mondja az egyikük. – De még nagyobb lesz, ha megkóstolja a furkósbotomat! – Ezen mindketten röhögni kezdenek, de aztán hamar gyilkos kifejezés ül ki az arcukra. Egyszerre küzdj meg velük!

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	
Bern	7	7
Másik Briganti	6	8

Ha mindkettőt legyőzöd, lapozz a **9**-re.

85.

Az utca, amin haladsz, hamarosan a Piactéren végződik. Üzletsorokat látsz minden irányban, és a tér is zsúfolásig van bódékkal, valamint a helybéliekkel, akik szorgalmasan alkudoznak és üzletelnek. A tér túloldalán azonban van egy kisebb nyitott terület, ami felkelti az érdeklődésedet, ezért elindulsz abba az irányba, hogy felfedezd magadnak. A kis terület közepén egy harcos szobra áll. A harcos egy összegörnyedt, démonszerű figura fölött áll, magasba emelt karddal. A szoborcsoport meglehetősen újnak tűnik, ennek ellenére rajtad kívül senki sem foglalkozik vele és teljesen elhagyatott, leszámítva a rátelepedett galambokat, akik nagyon is élvezik a háborítatlan helyet. A talapzatán lévő dísztábla szerint a harcos "*Zengis Megmentője*".

Ezután körülnézel a piactéren, mert több üzlet is felkeltette az érdeklődésedet. Ha azt látogatnád meg, aminek a cégtábláján *Talson Útitérképei* felirat díszeleg, lapozz a **250**-re. Ha inkább azt, aminek a homkokzatán az áll, hogy *A Különleges Képességű Malfeous: Varázstárgyak Bármilyen Alkalomra*, lapozz a **181**-re. Ha csak a bódék között mászkálnál, hogy megnézd a kínálatukat, lapozz a **364**-re.

86.

Bejutva egy nyitott ablakon, egy hosszú folyosó van előtted, ameddig a szem ellát. Egyébként teljesen egyedül vagy a második emeleten. Két ajtó kelti fel az érdeklődésedet. Mit teszel?

Benyitsz az arany levelekkel díszített ajtón? Lapozz a **201**-re.
Benyitsz a jelöletlen fekete ajtón (ha még nem tetted)? Lapozz a **332**-re.
Lemész a lépcsőkön az első emeletre? Lapozz a **178**-ra.

87.

A Mester halálával a többi Zombi irányítás nélkül, céltalanul kezd téblábolni, így az életben maradt tolvajok gyorsan levágják mindegyiket.

Miközben a csata győztesei nekilátnak a halottak kifosztásához, többet is megtudsz a támadásról. A tolvajok egy kisebb csoportja becsempészett néhány *különleges tárgyat* a fesztiválra, mivel jól tudták, hogy a kapuknál strázsáló őrök a kelleténél többet elkoboztak volna belőlük. Miután a csempészhajó befutott és elkezdték a kirakodást, megjelent mellettük egy ismerős kalózhajó, aminek a fedélzetéről Kalóz Zombik kezdtek özönleni a partra.

– Megismerem a hajót, ez a *Bőséges Aratás* – közli az egyik tolvaj, majd belerúg a Zombik Mesterének holttestébe. – Ha ez a szemét nem patkolt volna el a csatában, akkor Azzur kapta volna el. A *Bőséges Aratás* legénysége jó viszonyban volt a város urával, különösen a kapitányuk. A nekromanta akkor végezhetett velük, amikor éppen ki akarták aludni az ünnepségek miatti tivornyát, aztán élőhalottként visszahozta őket, hogy megtámadjanak minket. De vajon honnan tudott az árunkról?

Eközben az egyik tolvaj felveszi a földről az Iszonyat Pálcáját, hogy aztán hangosan átkozódva el is dobja azt, mert a pálcából kicsapó sötét energiák miatt a keze helyén csak egy összeaszott csonk maradt. A Pálcát egy darabig még halványuló energianyalábok veszik körül, amik lassan kialszanak. Vagy teljesen kimerült, vagy csak nyugvó állapotba került. A többi tolvajnak ezek után esze ágában sincs hozzányúlni a Pálcához, így ha akarod, akkor óvatosan elteheted a hátizsákodba. Talán valami sötét hatalom vissza tudja majd állítani az erejét. A zsákmányból kapsz még további 8 Aranytallért és egy Drágaköves Fülbevalót, ami szintén megér 5 aranyat.

Miután végeztetek, a banda vezére, egy mestertolvaj meghív téged a Hurokba. Bizalmasan közli veled, hogy vannak olyan értesülései, amik hasznosak lehetnek a küldetésedhez. Útközben megkérdezi, hogy nincs-e nálad véletlenül az Arany Szárnyas Csizma? Ha igen, és szeretnéd odaadni a mestertolvajnak, lapozz a **71**-re. Ha nincs nálad vagy nem akarod odaadni, lapozz a **21**-re.

88.

A legénység leereszt a folyóra a hajó egyik mentőcsónakjában, majd a part felé evezel. Amikor kiszállsz a csónakból a sekélyesben, valami megszúrja a kezedet, amitől egy hólyag nő a tenyereden (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, és jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy van a kezeden egy hólyag). Megfordul a fejedben, hogy talán mégsem volt olyan bölcs döntés kiszállni itt, de már túl késő, hogy meggondold magad, mert a *Tengeri Csikó* emberei elkezdik visszahúzni a mentőcsónakot a hozzá rögzített kötélen. Nem tehetsz mást, mint belenyugszol a helyzetbe, és búcsút intesz Tully kapitánynak és legénységének. A figyelmedet ezután ismét a nádasban lebegő holttestre fordítod. Lapozz a **322**-re.

89.

Sietve átverekszed magad a még éjszaka is nyüzsgő ünneplő tömegen, és legnagyobb örömödre és megkönnyebbülésedre egy ismerős csoportot pillantasz meg. Az öröm kölcsönös, mivel ezek a mutatványosok, akik segítettek bejutni a városba. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Miután elmeséled nekik, hogy mi a helyzet veled, azonnal beleegyeznek, hogy segítenek neked a Feketehomok Kikötőből való kijutásban is.

A fiatal nő, Syian lép oda hozzád, aki már korábban is olyan kedves volt veled. – Mi is éppen elhagyni készülünk a várost, mert a szobák árai a fogadókban az egekbe szöktek, a tulajdonosaik alig jobbak a tolvajoknál. Inkább a környéken töltjük az éjszakát, az ingyen van és még biztonságosabb is – magyarázza.

A mutatványosok ismét álruhát adnak rád, majd átosontok a városkapukon, ezúttal kifelé. Mivel végeztél Feketehomok Kikötőben, ezért el kell döntened, hogy merre mész tovább. Lapozz a **316**-ra.

90.

A sziklafalnál, pontosan fölötted, ott áll a hadnagy kecses, de baljóslatú alakja. Mindkét oldalán egy-egy elit testőr áll. – Öljétek meg ezt a senkiházit! – sziszegi a hadnagy. – Azután tereljétek a rabszolgákat a fenevad elé! Nem kár értük, tudjuk pótolni őket. Most pedig menjetek! Nekem sürgősebb elintéznivalóm van. – Hamarosan szem elől veszíted, ahogy eltűnik a sziklapárkány mögött. Nincs idődd ezen gondolkodni, mert hirtelen két kígyózó kötél vágódik az orrod elé. Gyorsan hátrébb lépsz a faltól, mert a két elit testőr csúszik le rajtuk, szabad kezükben mérgezett pengéjű kardjaikat lóbálva. A szűk helyen egyszerre csak egyikük fér hozzád, így egyenként küzdj meg velük! Ha elnyerted Salamonis Lovagjainak a támogatását, akkor a második Sötét Elffel nem kell megküzdened.

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	
Első Elit Sötét Elf	9	6
Második Elit Sötét Elf	8	8

Nem *menekülhetsz el*. Minden alkalommal, amikor ellenfeleid megsebeznek, 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a pengére kent méreg miatt. Ha diadalmaskodsz, lapozz a **226**-ra.

91.

Kétségbeesve küzdesz, hogy kiszabadulj a szorításból, de a rádtekeredett kígyók elkezdenek ellenkező irányba húzni egymástól, magával ráncigálva a lábaidat is, amelyek így egyre természetellenesebb pózba kerülnek. Borzalmas reccsenés visszhangzik a raktérben, miközben elviselhetetlen gyötrelem árad szét az egész testedben. A fájdalomtól elveszted az eszed, így már azt sem veszed észre, hogy a kígyók a szörny póktestéhez húznak, és amikor az beléd mélyeszti a méregtől csöpögő csápjait, a halál már megváltásként érkezik a számodra. Kalandod itt véget ér.

92.

Nyugat felé haladsz, amíg egy elágazáshoz nem érkezel, ahol az ösvény északi és déli irányban vezet tovább. Eszedbe jut, hogy mit mondott Yaztromo, ezért észak felé mész tovább. Lapozz a **74**-re.

93.

Feketehomok Kikötő, vagy másnéven a Tolvajok Városa előtt hatalmas tömeg gyűlt össze. A falakon is rengeteg városi őrt látsz, a kapunál pedig ocsmány külsejű Trollok ellenőrzik a városba bejutni szándékozókat. Közvetlenül előtted tarka színekben pompázó kocsik állnak a sorban, tele zsonglőrökkel, erőművészekkel, bohócokkal és egyéb mutatványosokkal.

Nagyon úgy tűnik, hogy éppen valami különleges eseményre érkeztél a városhoz. Kíváncsian mész oda az egyik mutatványoshoz, egy fiatal nőhöz, aki néhány majomra felügyel éppen, és megkérdezed tőle, hogy mi folyik a városban.

– Ez a Fosztogatók Fesztiválja, megemlékezés Azzur Nagyúr egyik nagyszerű tengeri győzelméről. Három napos folyamatos ünneplés és szórakozás. Viszont nem minden évben ugyanazon a napon rendezik. Úgy tűnik, hogy az idény első vihara után tartják, ekkor szokott Azzur áldozatot bemutatni az isteneinek. – Utóbbi szavak után egy pillanatra elfelhősödik a tekintete. – De mi a helyzet veled, kalandor? Ha jól sejtem, akkor nem a fesztiválra jöttél, hanem más okból látogatod meg Feketehomokot.

Úgy érzed, hogy megbízhatsz ebben a fiatal nőben, és beszélhetsz neki egy keveset a küldetésedről, ezért nagy vonalakban vázolod neki, hogy miért lenne fontos megtalálnod itt egy Sötét Elf hadnagyot.

– Ebben nem tudok neked segíteni – válaszolja a nő. – De abban talán igen, hogy bejuss a városba. Engedély nélkül csak vesztegetéssel tudnál bejutni még a fesztivál ideje alatt is. Ha gondolod, akkor bejöhetsz velünk, mintha a társaság egyik tagja lennél.

93

Megbízható embereknek tűnnek, ezért úgy döntesz, hogy velük tartasz – annál is inkább, mert jelenleg nincs más terved. A mutatványosok elrejtenek az egyik kocsin, és beöltöztetnek mindenféle tarka ruhába, hogy el tudj vegyülni közöttük. Órákba telik, amíg sorra kerültök. Ezt az időt arra használod fel, hogy az artistákkal beszélgetsz, felőlük és Feketehomok Kikötő felől érdeklődve. Végül csak odaértek a kapukhoz, ahol egy buta arcú Troll elkéri a mutatványosok engedélyeit. Amikor a Troll megpróbálja megszámolni a csoport tagjait, néhány akrobata ugrik elő a társulatból, hogy ide-oda pattogjanak a többi előtt. Látod, hogy a kapuőr homlokát ráncolva újrakezdi a számolást, mire egy újabb csoport lép előre, hogy fülsértően éles hangon és egymás szavába vágva előadjanak egy híres darabot. A nap forrón tűz, és a Troll, miután már negyedszerre is hiába próbál megszámolni titeket, letörli az izzadságot a homlokáról, majd int, hogy menjetek.

A városba belépve köszönetet mondasz a mutatványosoknak a segítségükért, ők pedig sok szerencsét kívánnak a küldetésedhez. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **359**-re.

94.

Bátran küzdesz az életedért, de közben azon aggódsz, hogy hamarosan odaér a Hobgoblin-sereg többi része is, és akkor a túlerő egyszerűen eltipor. Hirtelen kiáltozás hallatszik a feléd közeledő horda mögül, majd csata zaját is hallod abból az irányból. A Hobgoblinok ellened irányuló támadása megakad, amikor rájönnek hogy őket is hátbatámadták. A Hobgoblin-sereg közepén visszavonulást jelző kürtszó harsan, mire az egész horda – már akik túlélték a támadást – szétszéled.

Kapkodva veszed a levegőt a csata után, és attól, ahogy hirtelen egymást követik az események. Néhány pillanat múlva már azt veszed észre, hogy páncélosok serege vesz körül. A vezetőjük, egy magas férfi vörös köpenyben és kopott sisakban fenyegetően néz le rád a nyeregből: – Nyomós okod lehet arra, hogy magadtól erre gyere. Vagy csak egyszerűen bolond vagy?

Ha van nálad egy tekercs Salamon király pecsétjével, akkor azonnal lapozz a **278**-ra. Ha nincs, akkor nagy vonalakban beszámolsz a küldetésedről, mire a sereg vezetője belátja, hogy valóban alapos indokod van arra, hogy itt legyél. Ritter kapitányként mutatkozik be, mint a vezetője annak a kis seregnek, amit azért küldtek ide Salamonisból, hogy elintézzenek egy ördögi teremtményekből álló sereget, ami a jelentések szerint errefelé tanyázik. A leírása alapján ez a sereg nem lehet azonos a Sötét Elfek azon haderejével, akiknek a terveit éppen készülsz meghiúsítani, viszont az is biztos, hogy jóval nagyobb és veszélyesebb, mint az a Hobgoblin-horda, amibe belefutottál.

94

A kapitány felajánlja, hogy töltsd az estét a katonái táborában, mert így nagyobb biztonságban leszel, és ezzel nem is tudsz vitatkozni. Mivel a seregnek is gondosan be kell osztania az ellátmányát, ezért ennivalóval nem tudnak megkínálni, így kénytelen vagy a saját Élelmiszerkészletedből fogyasztani: húzz le 1 adagot a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nem maradt több Élelmiszered, akkor a katonák mégis hajlandóak neked eladni egy kevés ennivalót 5 Aranytallérért. Ha ezt nem tudod vagy nem akarod megengedni magadnak, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. De legalább Salamonis seregével magad körül biztonságban alhatsz, és a pihenésért visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

Mivel a katonák még nem találálták meg azt a bizonyos ellenséges sereget, amit keresnek, ezért a kapitányuk úgy dönt, hogy a következő nap reggelén kelet felé haladva fésülik át a hágót az ellenség után kutatva. Ez neked is kapóra jön, mert így erős katonai kísérettel folytathatod az utadat a Trollfog Hágón keresztül – ezt a sereget senki sem meri megtámadni. A hágó túloldalára érve elbúcsúzol a kapitánytól és katonáitól, majd délnek fordulsz a Nagy Síkságon. Találó név, mert úgy tűnik, mintha kelet felé sohasem érne véget. Lapozz a **32**-re.

95.

A parancsnok számított a támadásodra, ezért fürgén hátraugrik. – Bolond! – vigyorog rád gúnyosan. – Ha az első tervem beválik, soha többé nem ébredsz fel, de ezúttal nem menekülsz. A cselszövésünk magvait már elvetettük és a tervünk működésbe lépett, nem jelenthetsz ránk fenyegetést. Allansia nagyszerű városa, Salamonis esik el elsőként, és te vele pusztulsz! Itt *parancsnoknak* ismerhettél meg, de a Sötét Elfek *hadnagynak* szólítanak. De te most már hívhatsz a hóhérodnak is! – Harcolnod kell!

Loth Parancsnok ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ellenfelednek különleges páncélja van, ami 1 ponttal csökkenti a neki okozott sérülést minden általad megnyert Harci Kör után. Viszont az óriási buzogánya 3 ÉLETERŐ pont sérülést okoz neked minden általa megnyert Harci Kör után. Ha győzedelmeskedsz, lapozz a **252**-re.

96.

Puff! Valaki fejbe vág hátulról, ami teljesen váratlanul ér és még a szemed is belekáprázik. Ha sisakot viselsz, akkor vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot. Ha nincs rajtad sisak, akkor az ütés erejétől a falhoz tántorogsz, és majdnem elájulsz – vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, akkor megpillantod a tolvajt, akit üldözni kezdtél: egy alacsony, patkányképű fickót furkósbottal a kezében, aki éppen odaszól a másik ellenfelednek: – Gazdag zsákmány, egy igazi kalandort fogtunk magunknak!

A nagydarab fickó közben ismét neked esik:

Bandita	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ amit feljegyeztél

Fejezd be a küzdelmet, de minden Harci Kör után dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, akkor a patkányképű fickó eltalál a furkósbotjával, ezért a Kör eredményétől függetlenül vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot. Ha a dobás eredménye 4–6, akkor az alacsony fickó ütése nem talált el. Ha legyőzted a nagydarab Bandität, lapozz a **211**-re.

97.

Édes illat száll feléd a füstölőkből, ami teljesen elborít, és egy pillanatra el is álmosodsz tőle. Elnyerted Asrel áldását: az egyik sebesülés, amit egy csatában szenvedsz el, nem okoz majd károsodást a testeden, vagyis nem kell ÉLETERŐ pontot levonni magadtól. Ezt az adományt bármikor, de csak egyszer használhatod, és csak harc közben. Köszönetet mondasz az istennőnek, majd vonakodva bár, de elhagyod ezt a békés szentélyt. Lapozz a **178**-ra.

98.

Éppen, amikor odaérsz a fogadóhoz, hirtelen kivágódik az ajtaja, és egyenesen neked csapódik, amitől hanyatt esel. Három férfi és egy nő lép ki a vendéglőből, akiknek a fájdalmaidat köszönheted, de ők csak nevetnek azon, ahogy szégyenkezve ücsörögsz a földön.

– Ó, szegénykém vérzik! Minek álltál az ajtó mögé? – kiáltja a nő, majd gyomorszájon vágja az egyik kövér férfit. A fickónak megrándul az arca, de nem torolja meg az ütést, a nő pedig hozzá intézi következő szavait: – Segítsd fel azt a szerencsétlen flótást!

A férfi feléd nyújtja a kezét, majd állatias erővel talpra ránt a földről. Ekkor érzed meg a szádba csorgó meleg vért, amiről a nő beszélt. Letörlöd a kézfejeddel, és fájdalmasan felszisszensz, amikor véletlenül hozzáérsz az orrodhoz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. – Az lesz a legjobb, ha bemész egy pofa italra! – ajánlja a kövér fickó. Amikor a szemébe nézel, látod, hogy a sajnálata nem őszinte, és egyáltalán nem érdekli, hogy betörte az orrod. Csak a nőnek akart imponálni, amikor felsegített a földről. Amikor elmennek, végre beléphetsz a fogadóba.

A sötét vendéglőben lencséből és húsból készült ragu illata terjeng – ez az illat szerencsére elnyomja azokat a kellemetlen szagokat, ami egy ilyen lepukkant helyen egyébként megszokott. A gyér fényben csupán öt vendéget látsz odabent. A vendéglős azóta téged néz, amióta beléptél a helyre, és nem tudod eldönteni, hogy az undor vagy a bosszúság ült ki jobban az arcára. Kelletlenül odakacsázik hozzád, megragadva egy piszkos rongyot, amit határozottan az arcod elé tart, mintha kisgyerek lennél, hogy azzal töröld le a vért az arcodról. Eltolod magadtól, mire halk kuncogást hallasz a teremben. Miután elállt az orrvérzésed,

vehetsz egy nagy tányér ragut, ha szeretnél – 2 Aranytallér az ára, és 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza tőle. Egy férfi és egy nő üldögél a terem hátsó részében, és egyáltalán nem zavartatják magukat, amiért megbámulnak téged. A sarokban, egy asztalnál két férfi figyelmét valamilyen kockajáték köti le. Ha csatlakoznál hozzájuk, lapozz a **347**-re. Ha arrébb sétálsz, hogy egy idősebb alakhoz ülj le az ajtónál, lapozz a **14**-re. Ha inkább távoznál, hogy egy másik helyen nézz körül, lapozz a **309**-re.

99.

A parancsod kizökkenti a Törpéket pillanatnyi riadalmukból, akik erre a csákányaikat bámulatos ügyességgel az ellenség felé hajítják. Szinte mindegyik célba talál, mert az őröknek idejük sincs arra, hogy félreugorjanak, hanem csákánnyal a mellükben esnek össze holtan. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a jó döntésért! Az őrök között zűrzavar támad, és annyira pánikba esnek, hogy még a kardjaikat is esetlenül forgatják, amikor az egykori rabszolgáik vad csataüvöltéssel rájuk vetik magukat. Embereid teljes harci lázban égnek, amiért végre bosszút állhatnak fogvatartóik ellen, és ez extra erőt is ad nekik. – Te jössz, barátom! – kiált oda neked Damon. – Intézd el azt a boszorkányt, mielőtt még újabb erősítést hív! A többi őrt bízd csak ránk! – Eldobod a csákányt, hogy egy görbe élű, mérgezett kardot vegyél magadhoz helyette. A mérgezett pengéjű tőrhöz hasonlóan ez a fegyver is 3 ÉLETERŐ pontnyi veszteséget okoz minden megnyert Harci Kör után, de ennek a használatával nem kell levonnod a Támadóerő pontjaidból. Otthagyod a csatát, hogy egy sokkal veszedelmesebb ellenféllel csapj össze. Lapozz a **90**-re.

100.

A hüllő zöld szemei ritmusra örvényleni kezdenek, amitől úgy érzed, mintha folyékony fémbe bámulnál; zöld drágakövek és zölden hullámzó rét rémisztően furcsa egyvelegébe. Elbűvölően gyönyörű! Miért kellene egy ilyen teremtménynek a halál arénájába lépnie? Csak olyan valaki akarhatja ezt, akinek kegyetlen a szíve. A fangiak sem különbek, akik látni akarják ennek a csodálatos teremtménynek a halálát a küzdőtéren. Egyre inkább együttérzel a hüllővel. Kinyúlsz, hogy megérintsd a ráncos pofáját, mire a teremtmény kiölti hatalmas nyelvét, hogy megnyalogassa a karodat. A szeme abbahagyja a zöldes lüktetést, és egy szilárd, feketés árnyalatot vesz fel. Nem tudod levenni róla a szemed. A lény közelebb csúszik hozzád, és leharapja a karodat. Ezután a karmaival megragadva a tunikádat visszahúz a rácsokhoz. Fájdalomtól gyötrődve mosolyogsz rá. Ez nem az ő hibája! Hiszen ez csak egy állat. Felé nyújtod a megmaradt karodat, mire a teremtmény megragadja a fogaival, és vállból kitépi. Őrök rontanak be a helyiségbe, és kétségbeesetten kiabálnak neked, de te meg sem hallod őket, mert a vadállat teljesen elbűvölt. Érzed, ahogy kezek ragadják meg a lábaidat, hogy elrángassanak a ketrectől. Egy utolsó pillantás az óriásgyík szemeibe, és úgy érzed, hogy be kell dugnod a fejed a rácsok közé, hogy felajánld neki. Elkezdődik a huzavona közted és a szörny idomárjai között, aminek a végén az utóbbiak kezei között egy fejnélküli kalandor marad.

– Húzzátok vissza a ponyvát! – kiáltja az egyikük undorodva. – És valaki hozzon egy rongyot meg egy vödör vizet!

101.

Elvágod a mit sem sejtő tolvaj torkát, majd átkutatod a holttestét. További 3 Aranytallért találsz a köpönyege bélésébe rejtve. Ha akarod, akkor az aranyak mellett a köpönyeget is magaddal viheted (jegyezd fel a *Kalandlapodra*, ha így teszel). Ezután elhagyod a sikátort, a két hullát a patkányok gondjaira bízva. Mivel egyedül nem ismered ki magad a városban, ezen a kihalt helyen meg különösen nem, ezért dobj egy kockával, hogy megtudd, hova lyukadsz ki bolyongás közben. Ha a szám páros, lapozz a **350**-re; ha páratlan, lapozz a **62**-re.

102.

A Sötét Elf közelebb hajol hozzád, és koncentrálni kezd. Hamarosan úgy érzed, mintha a lelked egy részét kihúznák belőled, amitől zavartnak és bizonytalannak érzed magad. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot.

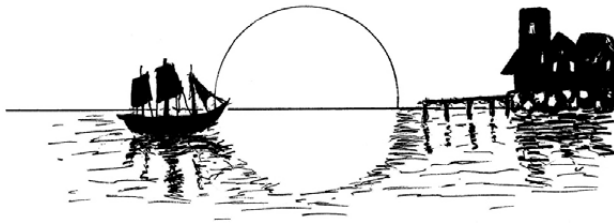
– Megvolnánk! – közli a varázsló. – Ez elegendő védelmet fog nyújtani neked.

Ez valóban így van. Ha majd a Sötét Elf varázslónő, Ishenla Physonray bármikor mágiával sújt, akkor csak a veszteség felét kell levonnod magadtól. Most pedig itt az ideje, hogy elhagyd a várost. Lapozz a **129**-re.

103.

Elkezdesz felmászni az épületre, ami meglepően nehéz feladatnak bizonyul. A ház már elég öreg és kissé romos, ezért a deszkák és a cserepek eltörnek vagy elmozdulnak a súlyod alatt. Ha van nálad egy Kötél vagy a Mászás Itala és valamelyiket használni szeretnéd, akkor semmi perc alatt feljutsz a tetőre, és a kabáttal a kezedben térsz vissza a fiúhoz. Lapozz a **81**-re.

Ha nincs nálad egyik sem, akkor nincs könnyű dolgod. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor feljutsz olyan magasra, hogy éppen elérd a kabátot, amit gyorsan lerántasz, majd lemászol vele a fiúhoz – lapozz a **81**-re. Ha nem sikerül a próba, akkor közvetlenül a cél előtt lecsúszol a tetőről, és lezuhansz, pont egy trágyával megrakott kocsi tetejére, az ünneplő tömeg legnagyobb derültségére. Ugyan nem sérülsz meg, de szörnyen bűzlesz, ezért megkérsz egy helyi mosónőt, hogy mossa ki a szennyes ruháidat. Húzz le 1 Aranytallért vagy 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról* a szolgálataiért cserébe (ha nincs sem Aranyad, sem Élelmiszered, akkor a mosónő szívességből is kimossa a ruháidat, de vesztesz 1 SZERENCSE pontot a kellemetlen helyzet miatt). Mire a mosónő visszatér a kissé még nedves, de már tiszta ruháiddal, a fiú addigra már eltűnt. Lapozz a **197**-re.



104.

Ha már mind az öt helyet meglátogattad, vagy legalább hármat azok közül, amik be lettek jelölve a térképen, és szeretnéd befejezni a kutatást, akkor kapcsolatba lépsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra.

Ha még nem, akkor az utad következő lépéseként elindulsz Salamonistól északra, a Szélpusztán keresztül. A délelőtt nagy részében a Sziklás Magaslatok teljesen eltakarják előled a Napot, ráadásul csípős szél fúj folyamatosan, hogy még hűvösebb legyen. Hacsak nincs nálad egy meleg köpönyeg, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a hideg miatt. Ha még életben vagy, akkor meggyorsítod a lépteidet, hogy minél hamarabb elhagyd ez a helyet. Ha Iszapkövesdre tartasz, lapozz a **301**-re.

Ha más az úticélod, akkor egy idő után elkanyarodsz északnyugati irányba, hogy elkerüld a veszélyekkel teli Trollfog Hágónak még a környékét is. Órákon keresztül nem találkozol semmi életjellel, de késő délután megpillantasz egy viharvert útjelző táblát Coven felirattal, hogy aztán kora estére el is juss ebbe a faluba. Mivel elég kicsi ez a település, ezért könnyedén megtalálod a helyi fogadót, de a bejárati ajtajára sajnos a következő feliratot szegezték: *Családi okok miatt zárva!*

Egy éppen arra járó földműves felajánlja, hogy az éjszakát az istállójában töltheted 2 Aranytallérért, ráadásul még egy egyszerű vacsorát is kaphatsz ingyen. Ha elfogadod, akkor kissé kényelmetlenül ugyan, de nyugodtan telik az éjszakád – nyersz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért. Máskülönben a falun kívül kell letáboroznod, és a saját Élelmiszerkészletedből fogyasztanod, amennyiben van még nálad. Húzz le 1 adagot a

Kalandlapodról, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért, illetve vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha nem maradt Élelmiszered. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, történik-e valami érdemleges az este folyamán. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy jártál Covenben!

Ha túléled az éjszakát, akkor másnap reggel ismét útnak indulsz. Ha Feketehomok Kikötőbe szeretnél eljutni, lapozz a **130**-ra. Ha északnak tartasz Fang vagy Zengis felé, akkor a Pókok Erdejét messze elkerülve kora délután átkelsz egy folyón, elhaladva a Holdkő Dombok déli széle mellett. Lapozz a **237**-re.

105.

Beleveted magad a csetepatéba. Ha a Testőröknek segítesz, akkor a Helyi Lakosokkal kell megküzdened, ha a Helyieknek, akkor a Testőrökkel harcolj!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Testőrök	8	11
Helyi Lakosok	7	14

Ha ellenfeleid ÉLETERŐ pontjainak számát 5-re vagy kevesebbre csökkented, akkor lapozz a **144**-re, ha a Testőröknek segítettél; vagy lapozz a **236**-ra, ha a Helyi Lakosoknak.

106.

Hamarosan kiérsz az erdőből, és valóban a Fehér-folyó partján találod magad. Most, hogy már látod az égboltot, könnyedén be tudod tájolni, hogy merre is vagy. Ettől bizakodóvá válsz, hogy ha visszatérsz az erdőbe, akkor könnyedén megtalálod a keresztülvezető utat Salamonis felé. Már éppen indulnál vissza, amikor a part menti nádasban megpillantasz valamit, ami aggasztóan úgy néz ki, mint egy halott ember. Nem tudsz ellenállni a kíváncsiságodnak, így elindulsz arra, hogy kiderítsd, mi lehet az. Lapozz a **322**-re.

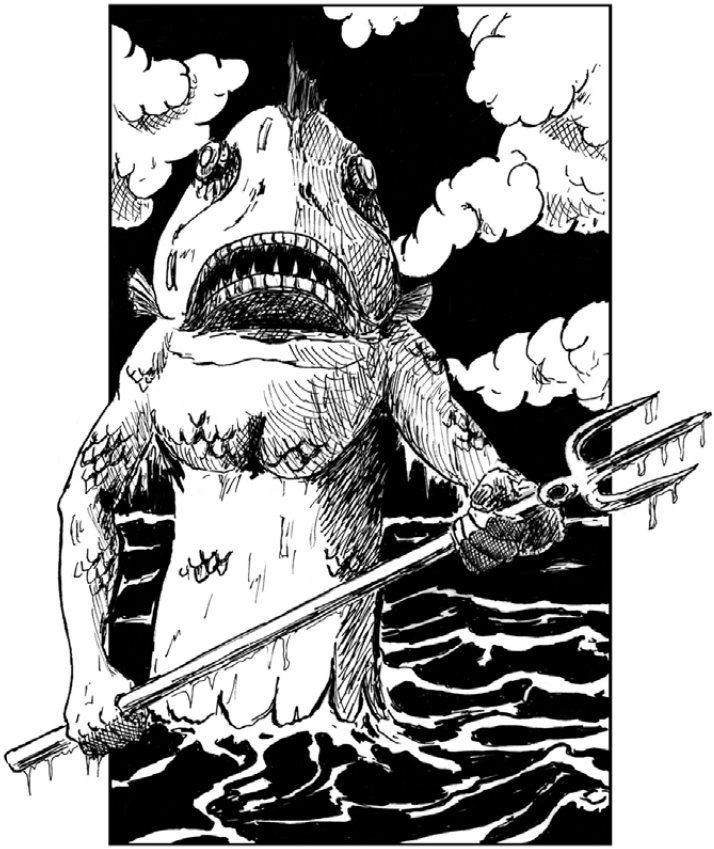
107.

A sikered rövid életű, mert a portálon keresztül egy erőteljes energiahullám árad a teremtménybe, amitől újraéled. Sőt, a helyzet még rosszabb lett, mert a lény továbbra is folyamatosan furakszik elő a portálon keresztül, és már egyre jobban betölti a barlangot.

A fejedhez kapsz, mert hirtelen egy újabb mentális támadás hatására szörnyű látomások jelennek meg az elmédben. A Testet Öltött Káosz, kiszabadulva a barlangból, ellepi az egész földet, az Elfeket az erdeik elhagyására kényszerítve és legyőzve a Törpék seregeit, akik kétségbeesetten harcolnak azért, hogy megóvják az ősi, föld alatti otthonaikat. Nőket és gyerekeket látsz menekülni a városokból éppen csak annyi ingósággal, amit magukkal tudnak cipelni. Látod Salamonist a falakon felsorakozott lovagokkal és varázslókkal, akik készen állnak megvédeni a városukat, hogy aztán úrrá legyen rajtuk a káosz és zűrzavar, ahogy a lény a csápjaival körülöleli, majd elárasztja a várost. Az utolsó látomás mind közül a legszörnyűbb. Egész Allansiát látod magad előtt, ahogy a Káosz vonagló masszája elborítja a kontinenst egyik végétől a másikig, elűzve vagy egyszerűen magába olvasztva Allansia népét, de a massza nem áll meg, hanem tovább terjeszkedik a kontinenst körülölelő tengerekre és még azokon is túlra…

Megrázod a fejed, hogy elűzd a látomást. Ott van előtted a szörnyű teremtmény, ahogy az általad okozott sebei teljesen begyógyultak, miközben egyre nagyobb és erősebb lesz. Fegyverrel képtelen vagy legyőzni ezt az ellenfelet. Az egyetlen esélyed az, hogy lerombolod a Káoszkaput.

Nézd át a felszereléseid listáját a *Kalandlapodon*, majd döntsd el, hogy melyiket szeretnéd használni. Csak néhány pillanat áll a rendelkezésedre, hogy cselekedj, és nem lesz még egy esélyed. Karikázd be a választott tárgyat, majd lapozz a **249**-re.



108.

Estére legnagyobb örömödre megpillantod a Kokfolyót, ami pontosan Zengis irányába folyik, és ez arra ösztönöz, hogy meggyorsítsd a lépteidet. Alig egy órával később meglátsz egy bárkát, ami a folyón felfelé halad, és egy férfi szólongat róla afelől érdeklődve, hogy Zengisbe tartasz-e. Miután igennel válaszolsz, a férfi elmondja, hogy az egyik embere, aki éppen őrségbe lett volna beosztva ma estére, váratlanul megbetegedett valami mérgező gyümölcstől. Ezután megkérdezi, hogy nem vennéd-e át a helyét. Habozás nélkül elfogadod a lehetőséget, mert örülsz, hogy így gyorsabban Zengisbe juthatsz. A bárkát ezután a parthoz kományozzák, elég közel ahhoz, hogy felugorhass a fedélzetre.

A bárka tulajdonosa Peadarként mutatkozik be, majd közli veled, hogy addig nem tud fizetni a szolgálataidért, amíg el nem adja az áruját, de legalább tud valamit enni adni, mielőtt szolgálatba állsz. – Attól tartok, hogy csak sajttal és kenyérrel tudlak megkínálni, de azzal viszont bőségesen. És az legalább – nevet egy kissé idegesen – nem mérgezett.

Az étkezéstől nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot, de legalább megtöltöd a gyomrod. Ráadásul még marad is annyi a vacsorádból, hogy elrakhatsz 1 plusz adag Élelmiszert a hátizsákodba, mielőtt elfoglalod az őrhelyedet. Balszerencsédre egy csapat Halember már korábban kinézte a hajótokat fosztogatás céljából, és az éj leple alatt meg is támadja. Küzdj meg az egyikükkel!

Halember	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, a többi fosztogató odébbáll, mikor meglátják, hogyan járt a felderítőnek szánt bajtársuk.

109–110

Reggel a bárkátok befut egy kikötőbe Zengis közelében. Peadar és emberei elkezdik kirakodni az árut, te viszont szabadkozol, amiért nem tudsz segíteni, mert sürgősen tovább kell indulnod a város felé. Lapozz a **124**-re.

109.

A tested teljesen megváltozik. Az agyad már nem tud koncentrálni semmire, és minden tudásod eltűnik, hogy sokkal egyszerűbb ösztönök vegyék át a helyüket. Végül a fájdalom megszűnik, és a folyó felé ugrálsz… egy tökéletesen egészséges, fekete foltos varangyosbéka képében. Kalandod itt véget ér.

110.

Sikertelenül próbáltad elpusztítani a Káoszkaput, és a Testet Öltött Káosz megragad a csápjaival. A maszsza lassan teljesen ellep. Undorító nyálka szivárog be a páncélod mögé, majd kezd borzalmas változásokat előidézni rajtad, ahol hozzád ér. A tested lassan és fájdalmasan feloldódik, ahogy a szörnyű teremtmény egyszerűen a saját masszájába olvaszt. Már csak abban reménykedhetsz, hogy egy másik bátor kalandor folytatja a küldetésedet, és valahogy lezárja a Káoszkaput. A te kalandod viszont itt véget ér.

111.

Ha rajtad van a Futár Köpenye vagy felhajtottad a Doppelganger-italt, hogy felvedd az egyik Sötét Elf hadnagy alakját, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **228**-ra. Ha nincs szerencséd, vagy egyik álcázási formával sem rendelkezel, lapozz a **118**-ra.

112.

Ebben a késői órában nem sok értelme van a tekervényes utcákon mászkálni; érdemesebb lenne inkább nappal megtenni. Nem tart túl sokáig megtalálnod az egyetlen helyet, ami még nyitva van és ahol eltöltheted az éjszakát. Minden eshetőségre felkészülve belépsz az Üreginyúl Fogadóba. Lapozz a **25**-re.

113.

Bátran előrerontasz. Azonnal borotvaéles kőszilánkok zúdulnak rád minden irányból. Dobj egy kockával, és a kapott számhoz adj 1-et (így egy 2 és 7 közötti számot kapsz). Ez a kőszilánkok száma, amik eltalálnak. Vonj le 1-et ebből a számból minden egyes tárgy után, amivel rendelkezel: pajzs, sisak és fémpáncél – ezek valamennyire megóvnak a halálos kőzáportól. Az így kapott számot szorozd meg 2-vel: ennyi ÉLETERŐ pont sebesülést szenvedtél a kőszilánkoktól.

Ha még életben vagy, akkor valahogy sikerül keresztülvergődnöd a pusztítás mezején és talpon maradnod, hogy aztán megtámadd a Sötét Elfet. Az öngyilkos stratégiád eddig sikerrel járt, mert ellenfelednek nincs ideje még egy pusztító varázsigét kimondani rád. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **259**-re.

114.

Miközben átveszed a cipót, Vitriana észreveszi a hólyagot a kezeden. – Hol van az a növény, aminek a szúrásától ezt kaptad? – kérdezi izgatottan. Elmondod neki, hogy hol van az a hely, amiért hálálkodni kezd. – Az Égő Liliom magja nagyon fontos alapanyag többféle varázsital elkészítéséhez – magyarázza. – Például ehhez.

A köpenye alá nyúlva ezúttal egy kis, csontból készült palackot húz elő, majd ezt is feléd nyújtja. – Bánj nagyon óvatosan a Folyékony Tűz Italával, és semmiképpen se nyisd ki a palackot, amíg nem akarod használni a tartalmát! Amiért megtaláltad nekem az Égő Liliomot, cserébe neked adom ezt az adagot, mert a virág segítségével sokkal több varázsitalt készíthetek. Most viszont induljunk.

Ezzel megfordul, és elhagyja a tisztást, te pedig a Folyékony Tűz Italát gondosan elrejtve követed őt. Lapozz a **137**-re.

115.

Rendelsz egy korsóval a helyi főzésű sörből (ha 1 Aranytallérért enni is szeretnél, akkor nyersz 3 ÉLETERŐ pontot), majd a városról érdeklődsz a csaposnál. A pultos, akit Skolarnak hívnak, nagyon barátságos, és szívesen mesél neked Iszapkövesdről és a környéken lévő bányákról. Még csak meg sem próbálja leplezni, hogy mennyire büszke erre a városra, de lényegében semmi olyan információt nem tudsz meg tőle, ami segíthet a küldetésedben. Ha a trófeáiról szeretnéd kérdezni, lapozz a **143**-ra. Egyébként, ha még nem tetted meg, akkor csatlakozhatsz a férfihoz és a nőhöz (lapozz a **43**-ra), beszélhetsz a három fickóval a sarokban (lapozz a **26**-ra), vagy megkérdezheted a másik három férfit, hogy beszállhatsz-e a kockajátékba (lapozz a **395**-re). Ha akarod, el is hagyhatod a fogadót – lapozz a **261**-re.

116.

– Fizess 4 aranyat vagy tűnj innen! – vakkant rád az Őr. Nyilvánvaló, hogy fizetned kell, ha be szeretnél lépni a Halálverem arénába. Ha rendelkezel egy Belépőkártyával a Halálverembe, vagy ki tudod fizetni a belépődíjat arannyal vagy azzal ellenértékű tárggyal, akkor az Őr felé nyújtod, aki kikapja a kezedből, majd átlökdös a kapun, a mögötte várakozó sorba. Lapozz a **268**-ra.

Ha nem tudod megfizetni a belépőt árát, úgy sok más bámészkodóhoz hasonlóan te is kíváncsian ácsorogsz az arénán kívül, várva a fejleményeket. Lapozz a **73**-ra.

117.

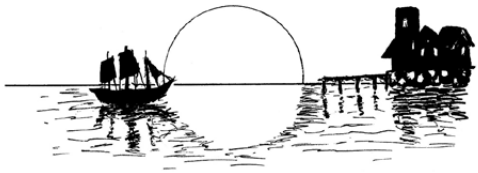
Bár inkább a tengerjárásban jártasak, azért a *Tengeri Csikó* legényége minden nehézség nélkül a Fehér-folyó torkolatába navigálja a hajót, így hamarosan úton vagytok kelet felé. Elég erős a sodrás, így lassan haladtok, de így is elég nagy utat tesztek meg a nap végére. Ha már jártál Salamonisban, lapozz a **280**-ra.

Egyébként a további utatok eseménytelenül telik, majd este együtt vacsorázol a legénységgel. Bár az étel sokkal egyszerűbb, mint ami a kapitány asztalára kerül, a társalgás vidáman zajlik étkezés közben, így egy jót alszol, miután nyugovóra térsz a kabinodban (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). A következő nap reggelén hűvös köd telepedik a folyóra, ami aztán lassan eloszlik, így végre megpillanthatjátok a fákkal borított északi partot. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–5, lapozz a **387**-re. Ha 6-ost dobtál, lapozz a **230**-ra.

118.

Lebuktál. Az egyik, a közeledben álló Sötét Elf odaszól hozzád a dallamosan éles hangján. Alighanem kérdezett valamit, de nem érted a nyelvüket, ezért válasz helyett megpróbálsz kereket oldani. Azonban alig teszel meg pár lépést, amikor egy másik Sötét Elf megidéz néhány mágikus kötelet feléd, amitől széttárt végtagokkal megtorpansz, mintha egy láthatatlan keresztre feszítettek volna. Miközben megpróbálsz kitörni a varázsbéklyókból, a többi Elf körülvéve megszabadít a fegyvereidtől és a felszereléseidtől.

Órákon át tartó lassú és fájdalmas kínvallatásnak vetnek alá, ahogy megpróbálnak kicsikarni belőled minden információt a küldetéseddel kapcsolatban. A könyörtelen Sötét Elfek borotvaéles kései között ér véget a kalandod.



119.

Újabb utcákon vágsz keresztül, amiért nem is kell olyan nagy erőfeszítést tenned, mert az ünneplő tömeg sodor magával, így alig tudod követni, hogy éppen merre is jársz. Egyszer csak olyan környékre érsz, ahol leégett néhány ház, és amikor az egyik helyi lakos észreveszi, hogy az üszkös romokat bámulod, a lármázó tömeget túlkiabálva felvilágosít: – Szörnyű tűz volt! Majdnem két teljes háztömb leégett! Állítólag egy koldus gyújtogatott bosszúból.

Mielőtt többet is megtudhatnál, a férfit elsodorja mellőled a tömeg. Végül sikerül egy kicsit kiszabadulnod az ünneplő emberáradatból, ezért gyorsan megállsz egy bolt előtt, hogy kifújhasd magad. Egy kisfiú, aki szintén itt lelt menedékre a tömeg elől, csendesen zokog melletted. Amikor megkérdezed tőle, hogy mi a baja, akkor szó nélkül felfelé mutat. A jelzett irányba nézel, és egy kétemeletes épület csúcsán megpillantasz egy élénk színű kis kabátot. A kisfiú esdeklő szemekkel néz rád.

Ha megpróbálsz segíteni rajta, és felmászol az épület tetejére, hogy visszaszerezd a kabátot, lapozz a **103**-ra. Ha inkább folytatod az utadat a városon keresztül, lapozz a **197**-re.

120.

A fogadó közös helyiségének a falai vadásztrófeákkal van díszítve – mindenféle különös hegyi teremtményeké, amiknek a vadászata nyilvánvalóan a helyiek kedvenc sportja. A pult mögött egy magas, középkorú, nagybajuszú férfi áll, aki biccent feléd, amikor belépsz. Körülnézve a helyiségben, az egyik asztalnál egy férfit és egy nőt látsz éppen étkezni. Az egyik sarokban három férfi fojtott hangon beszélget valamiről, egy harmadik asztalnál pedig szintén hárman valami kockajátékot játszanak. Mit teszel?

Odamész a csaposhoz, és a helyi pletykákról érdeklődsz?	Lapozz a **115**-re.
Csatlakozol a férfihoz és a nőhöz?	Lapozz a **43**-ra.
Megpróbálsz beszélni a három férfival a sarokban?	Lapozz a **26**-ra.
Azokhoz csatlakozol, akik kockával játszanak?	Lapozz a **395**-re.

121.

Leülsz egy kicsit, hogy kifújd magad a kemény küzdelem után, majd gyorsan átkutatod korábbi ellenfeled hulláját annak reményében, hogy valami csekély zsákmány is üti a markod. Úgy tűnik, hogy a Trollra nehéz idők jártak, amióta legutóbb megküzdöttetek, mert az egyetlen használható dolog, amit találsz nála, az a harci kalapácsa. Ha akarod, akkor ezt tartalékfegyverként magaddal viheted arra az esetre, ha a kardoddal történne valami. Bizonyos ellenfelekkel szemben még hatékonyabb fegyver is lenne, mint a pengéd. Viszont a harci kalapács igen súlyos, ezért ha ezt használod, miközben az ÉLETERŐ pontjaid száma kevesebb, mint a *Kezdeti* értékének a fele, akkor 1 ponttal csökkentened kell a Támadóerődet, mert a harci kalapács emelgetéséhez nagy fizikai erő szükségeltetik.

A nap hátralevő részében semmilyen említésre méltó esemény nem történik veled az utad során, és amikor leszáll az alkony, letáborozol éjszakára. Enned kell, ezért húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*, de ezúttal nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az elfogyasztásával. Evés után aludni térsz. Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, hogy valaki vagy valami megzavarja-e az éjszakai pihenésedet.

Ha túléled az estét, a nap első sugarai már ismét úton találnak. Melyik várost szándékozod először meglátogatni? Ha Fangot keresed fel, lapozz a **297**-re; ha inkább Zengist, lapozz a **200**-ra.

122.

A hely nevéhez méltóan szinte állandóan hűvös szél fúj a Szélpusztán. Hacsak nincs nálad egy meleg köpönyeg, amivel védekezni tudsz a hideg ellen, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Az egész nap során nem találkozol semmilyen élőlénnyel, ami nagyobb lenne egy egérnél.

Késő délután azonban egy sötét sávot pillantasz meg előtted, a látóhatár szélén, ami csakis Yore Erdeje lehet. Ahogy közeledsz felé, egyre jobban ki tudod venni az erdőt szegélyező fákat, és még alkonyat előtt el is éred őket, hogy menedéket lelj közöttük.

A hosszú, magányos út után megéheztél, ezért muszáj enned. Húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha akarod, rászánhatsz egy kis időt arra, hogy valami élelmet keress az erdőben. Ha így döntesz, akkor dobj egy kockával és vonj le 3-at a kapott számból! Ha az eredmény negatív, akkor ezt az összeget vond le az Élelmiszerkészletedből. Ha az eredmény pozitív, akkor ennyivel növeld az Élelmiszerkészletedet. Ha az eredmény nulla, akkor éppen annyi élelmet találtál, ami a mai napra elveri az éhségedet, de annyit nem, hogy tartalékolni is tudj későbbre. Ha nincs nálad Élelmiszer és nem is akarsz keresgélni, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezésért. Ezután letáborozol éjszakára. Yore Nagy Varázslójának köszönhetően a környéken nincsenek ragadozók, így azoktól nem kell tartanod. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot a nyugodt éjszakai pihenésért.

Reggel továbbmész dél felé, vagy legalábbis megpróbálkozol vele. A fölötted lévő sűrű lombsátor miatt ugyanis csak néha pillantod meg a Napot, ezért nehezen tájékozódsz – sőt, néha el is tévedsz a rengetegben. Órák óta bolyongsz, amikor egyszer csak folyóvíz csobogásának a hangja üti meg a füledet. Yaztromo térképére pillantva megállapítod, hogy ez csakis a Fehér-folyó lehet, ami kettészeli az erdőt, méghozzá a Salamonisszal átellenben lévő oldalán. Ha elindulsz a folyóval ellenkező irányba, lapozz a **221**-re. Ha inkább a vízcsobogás hangjának az irányába indulnál, hogy ellenőrizd, hogy ez valóban a Fehér-folyó és nem egy kis patak, amit a térképen sem jelöltek, lapozz a **106**-ra.

123.

Követed a zaj forrását az alagútban, ami egy nagy barlangban ér véget, de a morgás mellett most már nyöszörgést is hallasz. Amikor óvatosan belesel a barlangba, egy férfit látsz a földön feküdni. Egy magas, fekete köpenyes alak áll felette, és éppen megszólal: – Mondd csak el, mit kerestél itt! De az igazat halljam, különben szabadon engedem az ölebemet! – Az állat, amit említett, a földön fekvő férfi mellett áll. Ölebnek éppen nem neveznéd, de valóban egy nagyméretű kutyára emlékeztet, tőrszerű metszőfogakkal. Vastag szőr borítja a testét, kivéve a pikkelyes farkát. A teremtmény hátából a nyakától a farka végéig hatalmas tüskék állnak ki, a legutolsó egy kard méretével vetekszik. Nyál csöpög a hatalmas agyarai közül, vérvörös szemei földöntúli tűzzel égnek. Amikor belépsz a barlangba, beleszimatol a levegőbe, majd egyenesen rád bámul. A fekete köpenyes alak is észrevesz, majd élvezettel a hangjában szól oda hozzád: – Ááá, még egy látogató! Üdvözöllek! Ugye nem bánod, ha te leszel az állatkám előétele? – Ezzel a kutyaszerű teremtményre parancsol, hogy támadjon rád. Harcolnod kell az életedért!

Káoszkutya	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 14

Ha végzel vele, akkor a fekete köpenyes alak hátraveti a csuklyáját, és ekkor látod, hogy egy Sötét Elf az! Fogait vicsorítva húzza elő a kardját, hogy rád támadjon. Ismét küzdened kell!

Sötét Elf	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

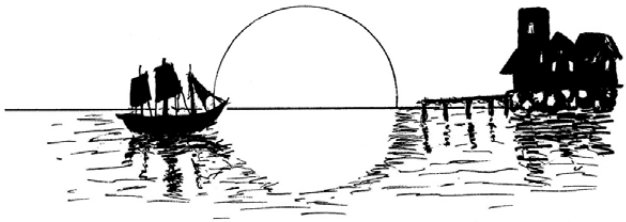
Ha sikerül őt is legyőznöd, lapozz a **273**-ra.

124.

Ahogy közelebb érsz Zegnishez, rászánsz egy kis időt arra, hogy kívülről is megszemléld a várost. Egy kicsi, de annál zsúfoltabb települést látsz, aminek a terjeszkedését az azt körülvevő magas és masszív fal akadályozza – nyilvánvaló jele annak, hogy milyen veszélyes a környék. A városfalon kívül nagyon kevés épületet látsz, csupán néhány rozoga kalyibát, amit a szerencsétlen és reményvesztett szegények eszkabáltak össze maguknak. Látsz egy masszív és méretes dokkot is, ami egyértelmű jele annak, hogy a város kereskedelmének jelentős része a Kok-folyón keresztül zajlik, aminek a partjára épült Zengis.

Egy ágrólszakadt külsejű Ember-Ork tekintete kísér végig, ahogy áthaladva a kapukon belépsz a városba. A falakon túl nem fogad barátságos látvány: az utcák szűkek és nyomasztó a hangulatuk, mert a házak között alig van hely, az pedig tele van szeméttel, valamint zsúfolásig telt a dolgukra igyekvő városlakókkal.

Ha az alkonyatig rendelkezésre álló időt azzal töltenéd, hogy körbenézel, hátha tudnál ezt-azt vásárolni, amivel kiegészítheted a felszerelésedet – lapozz a **327**-re. Ha inkább azzal töltenél el pár órát, hogy az utcákon csavarogsz és a helyieknél kérdezősködsz annak reményében, hogy megtalálod a nyomát az egyik Sötét Elf hadnagynak – lapozz a **182**-re.



125.

A gyéren megvilágított utcán a szobrok és a göcsörtös fák remek búvóhelyet biztosítanak a számodra, de sajnos megfeledkezel az egyéb akadályokról. Ahogy fedezékről fedezékre a Sötét Elf felé settenkedsz, egyszer csak egy száraz ág reccsen a lábad alatt, amitől a szívverésed is megáll egy pillanatra. Az utca csendje megtört, de te mozdulatlanul állsz, még levegőt sem mersz venni. A Sötét Elf megpördül, és hunyorogva próbál átlátni a sűrű hóesésen. Bár nem vesz észre, az arckifejezéséből ítélve már egyértelműen tudja, hogy valaki követi. Lapozz a **300**-ra.

126.

Kifizeted a fogadósnak a 3 Aranytallért, mire ő felkísér az emeletre a szobádhoz, ami éppen megfelelő a számodra. Már elég késő re jár, így az éjszaka hátralevő része gyorsan elrepül. Hajnalhasadtakor frissen ébredsz (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ezután távozol a fogadóból, hogy folytasd a keresést a Sötét Elf után. Lapozz a **238**-ra.

127.

Amikor belépsz a fogadóba, szinte hanyatt vágódsz a bent lévő erős illattól. Az egész hely pazarlóan van díszítve szörmékkel és címerpajzsokkal, az erős illat pedig szantálfából készült füstölőtől származhat. Néhány vendég is lézeng már bent ebben a korai órában. Odamész a bárpulthoz, ahol egy csinos, barna hajú és vakítóan fehér bőrű lány a kezedbe nyom egy korsó feketeszínű alkoholos italt.

– Gyerünk, le vele! Minden újonnan érkezettnek jár egy ingyen gyökérsör!

Ahogy belehörpintesz az italba, elfog az undor az erős, keserű íztől, de azért legyűröd valahogy. Gyökér – úgy hangzik, mintha zöldségből készülne, de inkább fára gyanakszol…

– Mi magunk, fangiak termesztjük a marógyökeret északra, közvetlenül a hegyek lábánál – dicsekszik egy mögötted álló férfi, akinek szintén egy korsó van a kezében ugyanezzel a löttyel. – Kell egy kis idő, amíg az ember megszokja az ízét.

Vigyorogva bólintasz, miközben az üres korsót visszahelyezed a pultra. Ezután megnézed az ételválasztékot: egy marhasült krumplival 4 Aranytallérba kerül és 5 ÉLETERŐ pontot kapsz egy adag elfogyasztásával; ha inkább a sózott csülök mellett döntesz, az csak 2 Aranytallérba kerül, és 2 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza tőle. Közben egyre többen érkeznek és lassan megtelik a fogadó.

– Mit szólnál még néhány italhoz, idegen? Én fizetek! – szólít meg ismét az iménti férfi.

Ha benne vagy, lapozz a **139**-re. Ha nem, akkor nincs más dolgod ezen a helyen, mert alighanem hamar felkeltenéd a vendégek gyanúját, ha itt kezdenél el információkat gyűjteni. Elhagyod a fogadót – lapozz a **67**-re.

128.

Az ösvény egy rozoga fakunyhónál ér véget. Kívülről nézve úgy tűnik, hogy a legutóbbi lakói vagy meghaltak, vagy távoztak és végleg a sorsára hagyták az épületet. Viszont amikor megpróbálod kinyitni azajtót, akkor rá kell jönnöd, hogy belülről van bezárva. Az ajtókeretet már kikezdte az enyészet, így valószínűleg be tudnád törni. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, ha úgy döntesz, hogy megpróbálsz bejutni a kunyhóba. Ha sikeres a próba, akkor be tudtad törni az ajtót, és belépsz, hogy átkutasd a kalyibát – lapozz a **148**-ra. Ha sikertelen a próba, vagy nem is akarsz bemenni, akkor visszamész a kereszteződéshez, ahol északra fordulsz – lapozz a **204**-re.

129.

Amikor megfordulsz, hogy távozz, a Sötét Elf ismét kellemes, de fenyegető hangon szól hozzád: – Sok szerencsét a hősnek! Ha sikerrel jársz, akkor még biztosan találkozunk! – Szavaitól végigfut a hideg a hátadon.

Nagy léptekkel indulsz el a város kapui felé. Ahogy elhagyod Zengis határát, hirtelen elmúlik az a nyomasztó érzés, ami végigkísért egész idő alatt, amíg a városban tartózkodtál. Lapozz a **36**-ra.

130.

Nyugat felé haladsz a lenyugvó Nap irányába, majd mielőtt még túlságosan besötétedne, letáborozol. Húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad több élelem, akkor kereshetsz valami ehetőt a környéken – ebben az esetben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor találsz gyümölcsöket és bogyókat, amivel elverheted az éhségedet, de ha nincs szerencséd, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e valami az éjszakai pihenésedet.

Ha túléled az estét, akkor másnap reggel továbbmész nyugat felé, amíg el nem éred az Ezüst-folyó partját. Legnagyobb meglepetésedre találsz egy félig elkészült tutajt, körülötte viszont dulakodás nyomait veszed észre. A földön található nyomokból megállapítod, hogy hárman vagy négyen dolgozhattak a tutajon, amikor valami vagy több valami – az ide vezető csapásból és a lábnyomokból képtelen vagy megállapítani, hogy mi vagy mik lehettek azok – előjött a Pókok Erdejéből, megtámadta a tutajkészítőket, majd elhurcolta őket. Ezek alapján bölcs dolog lenne minél előbb eltűnnöd innen, mielőtt a titokzatos támadó visszatérne. A folyó sodrása elég gyors, ráadásul pont abba az irányba folyik, amerre menni szeretnél, ezért úgy döntesz, hogy hasznot húzol a tutajkészítők szerencsétlen sorsából. A hátrahagyott szállítóeszköz ugyan még nem készült el teljesen, de úgy látod, hogy a te súlyodat azért elbírja, így tutajra szállva folytatod az utadat a folyón.

Jó sebességel haladsz, így estére eléred Chalice városát. Találsz egy megfelelő fogadót, ahol a szállás éjszakára és egy adag meleg étel 4 Aranytallérba kerül. Ha ezt a lehetőséget választod, akkor 2 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza a pihenésért. Ha nem, akkor fogyaszthatsz a saját Élelmiszerkészletedből és letáborozhatsz a folyóparton – ebben az esetben húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról* (de ÉLETERŐ pontot nem kapsz vissza), vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha nincs nálad élelem, majd lapozz ismét a **42**-re.

Másnap továbbhaladsz a folyón, amíg estére el nem éred Silvertont, ahol a szállás és egy adag étel 5 Aranytallérba kerül. Ha nem tudod vagy nem akarod megfizetni ezt az árat, akkor ismét a saját Élelmiszerkészletedből kell fogyasztanod (ÉLETERŐ pontot ezúttal sem kapsz vissza), vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha nem a városban szállsz meg, akkor lapozz ismét a **42**-re.

Silverton után az Ezüst-folyó észak felé kanyarodik, majd nem sokkal később beleömlik a Macskahal-folyóba, ami egyenesen Feketehomok Kikötőn folyik keresztül, ezért a gyorsabb haladás érdekében ismét a vízreszállás mellett döntesz. Azonban mikor megközelíted a két folyó egybefolyását, megpillantasz egy rozoga állapotban lévő hajót, ami lassan úszik lefelé a Macskahal-folyón. Úgy látod, hogy tartva az irányt és a sebességet, nagyon közel kerülnél a hajóhoz, és nem vagy benne biztos, hogy a félkész tutajodat képes lennél úgy kormányozni, hogy ne ütközzetek össze. Ha mégis megkockáztatod, lapozz a **218**-ra. Ha kikötsz a parton, és a hátralevő utat inkább gyalog teszed meg, lapozz a **373**-ra.

131.

Egy várost látsz magad előtt, amit egy hegyoldalba építettek, a hegy csúcsa pedig olyan magasan van, hogy már a felhőket súrolja. Hópelyhek szállíngóznak, amik azonban olyan gyorsan elolvadnak, hogy nem tudják elfedni a háztetőket vagy elborítani az utakat, csak csúszóssá teszik azokat. Dideregsz és kilégzéskor látszik a leheleted. Az előtted lévő út egyenesen felfelé visz az emelkedőn, majd később elkanyarodik balra. A többi út szinte nem is látszik a szorosan egymáshoz préselődő lakóépületek és üzletek között. Ahogy lelépsz a mólóról, és áthaladsz a város kapuin, üdvrivaglást és vadállatok üvöltését hallod elmosódottan a távolból, északi irányban. Kopottas tornyok jelzik előtted a főutca vonalát: a Goldoran Utat. Ha arra szeretnéd elkezdeni a kutatást, lapozz a **309**-re. Ha inkább másik környéket fedeznél fel, és balra mennél a Dwight Rakpartra, lapozz a **13**-ra; ha jobbra a Lóvásár negyedbe, lapozz a **67**-re.

132.

Átkutatod a legyőzött ellenfeled holttestét, de az Őrjöngés Sisakján kívül nem találsz nála semmit. A Sisakot magaddal viheted, ha akarod. Ha bármikor úgy döntesz, hogy a fejedre teszed, akkor jegyezd fel azt a fejezetpontot, ahol éppen vagy, majd lapozz a **215**-re.

Ezután átvizsgálod a többi, szanaszét heverő holttestet is, és találsz még 2 Aranytallért, valamint 3 Fekete Gyöngyöt. Utóbbiak 3-3 Aranytallért érnek, ha magaddal viszed és netán eladnád őket valamikor.

Miután végeztél a kutakodással, elhagyod a termet a túloldadon látott átjárón. Az átjáró másik végén találsz egy ajtót, ami korábban egészen biztosan el volt rejtve, de most tárva-nyitva áll, a túloldaláról pedig émelyítő csatornaszag árad. Mögötted morajlást hallasz, ahogy a föld ismét mozogni kezd és az oltárteremre, amit az imént hagytál el, újabb kőtörmelékek omlanak. Éppen csak sikerült időben kijutnod!

Gyorsan belépsz a csatornajáratba, majd addig haladsz benne, amíg fényt nem látsz felülről lefelé szűrődni az egyik kijáratnál. Felmászol a járat falánál elhelyett létrán, majd a csatornát elhagyva ismét Zengis utcáin találod magad. Lapozz a **70**-re.

133.

Sikerül időben felkapnod a fegyveredet, mert a patkányok és százlábúak első hulláma már rád telepedett. Mivel kényelmetlen testhelyzetben, ülve harcolsz, ezért a csata idejére vonj le 1 pontot a Támadóerődből. Egyenként küzdj meg a kisebb csapatokban támadó ellenfeleiddel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Féregcsapat	7	10
Második Féregcsapat	8	8
Harmadik Féregcsapat	7	7

Ha akarsz, az ajtó felé ugorva *elmenekülhetsz* – lapozz a **381**-re. Ha ÉLETERŐ pontjaid száma nullára csökken, lapozz a **48**-ra. Ha végzel az összes patkánnyal és százlábúval, lapozz a **31**-re.

134.

– Ez egy kissé túlságosan megkönnyítené a küldetésedet, nem gondolod? Téged nem a hősök anyagából gyúrtak – gúnyolódik a Sötét Elf. – Kérdezz valami mást!

Ha a Sötét Elf hadnagyok kilétére vagy kíváncsi, illetve arra, hogy melyiknek milyen különleges képessége van, lapozz a **315**-re. Ha a Sötét Elf hadnagyok tartózkodási helyét akarod megtudni, lapozz a **272**-re. Ha eleged van a sértegetésből, és inkább elhagynád a várost, lapozz a **129**-re. Ha megtámadod a Sötét Elfet, lapozz a **6**-ra.

135.

Tudván, hogy ez nem szép dolog tőled, elveszed a korsót, és felhajtod a tartalmát. Az ital csillapítja ugyan a szomjadat, de émelyegni kezdesz tőle. Vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot, amit csak a következő csata után kapsz vissza – az adrenalintöltet majd újra kitisztítja a fejed. Távozol az asztaltól, és odatántorogsz a másikhoz, ahol a két férfi kockázik. Lapozz a **347**-re.

136.

Némi fontolgatás után a király engedélyt ad arra, hogy az udvar nyilvánossága elé tárd, amit kiderítettél. – Várjunk csak! – szól közbe ismét a legfőbb tanácsadó. – Alattomos tetteidet üres szavak kísérik, kalandor! Felség, valóban ilyen könnyen megbízik egy idegen szavaiban egy olyan emberével szemben, aki éveken keresztül becsülettel és hűséggel szolgálta Önt? Felteszem hát a kérdést, hogy ez a kalandor – mutat rád vádlón – valójában nem Veda Loth cinkosa, aki most előadja, hogy milyen hősies küzdelmet folytatott az áruló gonosz szándékaival szemben, csak hogy a bizalmadba férkőzhessen és befolyásolhassa a döntéseidet? Egyértelmű, hogy erről van szó! – Erre a kijelentésre megfagy a levegő a teremben, majd az udvar tagjai suttogva megvitatják egymás közt ezt a lehetőséget. A király ismét a gondolataiba mélyed, miközben a trónján fészkelődik. Mit teszel?

Türelmesen megvárod a király döntését? Lapozz a **276**-ra.
Továbbra is megpróbálod meggyőzni a királyt, hogy a legfőbb tanácsadója az igazi bűnös? Lapozz a **207**-re.
Megtámadod a legfőbb tanácsadót, mielőtt a helyzet még rosszabbra fordul? Lapozz a **283**-ra.

137.

Vitriana igazat szólt, mert elvezet az erdő túlsó széléhez, majd elbúcsúzva tőled eltűnik annak mélyén. A Nap már alacsonyan jár, de még elég világos van ahhoz, hogy kissé távolabb megpillantsd egy nagy város falait. Ha Salamonis az úticélod, akkor hamarosan megérkezel oda – lapozz a **248**-ra. Ha máshova szeretnél eljutni, akkor a jelenleginél jobb helyet nem is találhatnál, ahol letáborozhatsz estére, hogy aztán egyél és aludj egy jót. Húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. A környéken egyáltalán nincsenek veszélyes ragadozók, így az éjszakád gondtalanul telik (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért), és reggel frissen ébredve vágsz neki az útnak. Lapozz a **104**-re.

138.

Helmund kétségbe vonja minden tárgyad és információd hitelességét, és hamarosan kifogysz a bizonyítékokból, amikkel visszavághatsz neki. A király szenvtelen hangon közli veled: – Kalandozó barátom, azon izgalmak után, amiken keresztülmentél, teljesen érthető a mostani cselekedeted. De lásd be, hogy amiket itt most felhoztál az állításodat igazolandó, nem elegendőek ahhoz, hogy kétségbe vonjam az egyik tanácsadóm hűségét. A végső ítéletem, hogy ezek csak véletlen egybeesések lehetnek. Távozz hát azzal a büszke tudattal, hogy egy áruló leleplezésével már nagy szolgálatot tettél a városnak, de a továbbiakban ne foglalkozzol ezzel az üggyel. – A király ezzel elbocsájt, és aligha tehetsz mást, mint a helyzetet elfogadva engedelmeskedsz. Lapozz a **232**-re.

139.

A férfi bemutatkozik: Xaviernek hívják, és cserébe te is bemutatkozol. Xavier 1-1 korsó világos sört rendel első körben. Mivel mindketten a pultnál támaszkodtok, így mások, akik szintén rendelni szeretnének, néha meg-meglöknek beszélgetés közben. Ez nem zavarja újdonsült ivócimborádat, aki elmeséli, hogy ő az egyik bajnok, aki néhány évvel ezelőtt túlélte Szukumvit báró hírhedt Halállabirintusát. Éppen most tért vissza egy küldetésből Kőhidafalváról, és majdnem elgázolta egy szekér, amit két fiatal fiú hajtott. Ezen mindketten jót nevettek.

Xavier megrendeli a második kört is. Ideiglenesen vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot, mert egy kicsit kezdesz spicces lenni és szédelegsz, de ami még roszszabb, hogy szívesen innál még többet a finom sörből. Ahogy egyre jobban lerészegedik, Xavier elmondja, hogy hogyan vett részt a játékokban. Elmeséli, hogy ma már járt az arénában, és határozottan emlékszik rá, hogy látott egy óriási, letakart ketrecet, benne egy hatalmas teremtménnyel, ami körül egy Sötét Elf tüsténkedett. – Az volt a legaljasabb dolog tőle, hogy nem engedte, hogy megcsókoljam a kis állatkája pofáját! Ha közelebb lettem volna, akkor biztosan orrba vágom, hogy lássa, kivel van dolga! De szerencsére megjegyeztem a ketrec számát: 360, azt hiszem. Ha netán látod ezt a ketrecet, akkor öld meg a kis állatkát a kedvemért, hogy aztán koccinthassunk a kiömlő vére felett.

Xavier már a harmadik kört rendeli. Közben azt meséli, hogy ha megnyer néhány versenyt, akkor felkerekedik Khulba, a sötét kontinensre néhány kalandvágyó társával egyetemben.

140

Újabb kör érkezik, ezért vonj le még 1-et az ÜGYESSÉG pontjaid számából. Xavier már nagyon ingatag lábakon áll, ezért többször is el kell kapnod a grabancát, hogy állva maradjon. Közben átnyújt neked egy facsövet, amiben egy kristálylencse van. – Vedd el, ha látni szeretnéd, ahogy harcolok. Muszáj lesz egyszer elnézned oda. Meg ide is! – mondja, ezzel 4 Aranytallért dob a pultra, te pedig gyorsan elteszed, mielőtt valaki más emelné el őket. – Megvagyunk! Most már barátok vagyunk, és én mondom, neked segítségre van szükséged. Remélem, még találkozunk! – Írd fel az aranyakat és a messzelátót a Felszerelési tárgyaid közé.

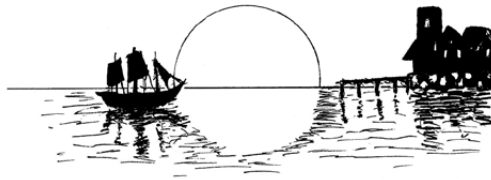
Az ideiglenesen levont ÜGYESSÉG pontjaidat egyesével visszakapod a következő két csata után – az adrenalintöltet lassan kijózanít. Ami Xaviert illeti, nem igazán hiszed, hogy ő mostanában fog kijózanodni, mert a bárpultra zuhant fejjel keményen küzd azzal, hogy nyitva tudja tartani a szemeit. Búcsút veszel tőle. Lapozz a **67**-re.

140.

Ha már mind az öt helyet meglátogattad, vagy legalább hármat azok közül, amik be lettek jelölve a térképen, és szeretnéd befejezni a kutatást, akkor az lesz a legjobb, ha kapcsolatba lépsz Yaztromóval, már csak azért is, hogy visszateleportáljon erről a helyről, bárhol is vagy – lapozz a **383**-ra.

Ha még van olyan hely, amit fel kell keresned, akkor leülsz egy közeli patak partjára, hogy végiggondold, mi legyen a következő lépésed. Miközben véletlenül a patak fölé hajolsz, összerezzensz a tükörképed látványától: egy ősz tincs van a hajadban, valószínűleg a Sötét Elf varázslatának a mellékhatása. Jegyezd fel az ősz tincset a *Kalandlapodra*!

Nem tart túl sokáig kikövetkeztetned, hogy a Holdkő Dombok közé lettél teleportálva. Arra is rájössz, hogy nem sok értelme lenne visszamenni Zengisbe csak azért, hogy bosszút állj, ezért inkább úgy döntesz, hogy egy másik hely felé veszed az irányt, ha meg akarod találni valamelyik Sötét Elf hadnagyot. Miután eldöntötted, hogy merre mész tovább, felszedelőzködsz, és útnak eredsz. Szerencsére napnyugtáig nem találkozol semmilyen ellenséges teremtménnyel útközben, de az biztos, hogy sötétedés után botorság lenne tovább gyalogolnod, ezért éjszakára tábort versz. Húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad élelem, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy kiderítsd, találsz-e valami ehetőt a környéken. Ha nincs szerencséd, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, mennyire nyugodalmas az éjszakád. Ha a reggel életben talál, akkor ismét felszedelőzködsz, hogy folytasd a menetelést a következő úticélod felé. Ha Fangba szeretnél eljutni, lapozz a **390**-re. Ha Feketehomok Kikötőbe, lapozz a **130**-ra. Ha déli irányba tartasz, akkor hamarosan magad mögött hagyva a Holdkő Dombokat átkelsz az Ezüst-folyón. Ha innen egyenesen délnek tartanál, a Szélpusztán keresztül Salamonis felé, lapozz a **122**-re. Ha inkább délkeleti irányba mennél a Trollfog Hágóhoz, ha az úticélod Iszapkövesd, lapozz a **301**-re.



141.

Farkasüvöltésre ébredsz, ezért azonnal felkapod a kardodat, hogy védd magad a közeledő farkasfalka ellen. A tábortüzed már kialudt, de szerencsére elég holdfény világítja be a környéket ahhoz, hogy körülnézhess, merre lehetnek a farkasok. Újra felharsan egy üvöltés, és ekkor jössz rá, hogy felülről jön. Abba az irányba nézel, arra számítva, hogy a falka a melletted lévő dombról robog le feléd, de legnagyobb meglepetésedre a levegőben pillantod meg néhány távoli alak körvonalát a Hold előtt kirajzolódni, ahogy hatalmas szárnyaikon egyenesen feléd repülnek! Az egyik farkasszerű bestia elszakadva a többitől lecsap rád, hogy hatalmas agyarait beléd mélyessze.

Aakor ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha nem ölöd meg 5 Harci Körön belül, akkor a falka többi tagja csatlakozik hozzá. Semmi esélyed sincs, hogy felvedd a küzdelmet minegyikkel, így a túlerőben lévő szárnyas farkasok darabokra tépnek, hogy aztán a holdfényben a kiömlött véredet lefetyeljék. Ha kevesebb, mint 5 Harci Körön belül végzel ellenfeleddel, akkor a társai tovább repülnek, hogy valami könnyebben megszerezhető prédát találjanak maguknak. Ennek ellenére az éjszaka hátralevő részét ébren töltöd, és azonnal útnak indulsz, amint a Nap első sugarai megjelennek a horizonton. Ha van egy ősz hajtincsed, lapozz a **333**-ra. Ha nincs, de nálad van a Holdkő Dombok térképe vagy egy zacskónyi holdkő, lapozz a **280**-ra. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **391**-re.

142.

Bedugod a kezed a lyukon. Ami ezután történik, az teljesen váratlanul ér, mert a lyuk hirtelen összezárul, mielőtt kiránthatnád a kezedet! Ha páncélkesztyűt viselsz, lapozz a **79**-re; ha nem, lapozz a **173**-ra.

143.

Skolar végigméri a trófeáit, és mintha közben nőne néhány centit. – Igen, ezt az összes állatot én és a bátyám, Harend ejtettük el. A bátyám mestere a nyomkövetésnek, és a hegyek mindig hemzsegnek a különféle teremtményektől. A Nandi-medve trófeája, ami pont fölötted van, a legnagyobb büszkeségem. Ezt a vadat három éve öltem meg. Viszont, mostanában valami más is mászkál a hegyek között. Két hete is arra jártunk, és láttam egy olyan lényt, amit még csak körül sem tudok írni. Éppen akkor végzett egy Szikladémonnal, de nem mertem megközelíteni, hogy jobban megnézzem. Ezután eltűnt az egyik barlangban, de két sötétbőrű alak követte őt. Mintha valahogy ők irányították volna ezt a leírhatatlan lényt, de nem volt kedvem találkozni velük, hogy ezt kiderítsem. – Csak nem Sötét Elf volt az a két figura? Ez hirtelen felkelti az érdeklődésedet, amit Skolar azonnal észrevesz, amikor a szemedbe néz. – Remélem, hogy nem arra gondolsz, amire én. Nem élnél túl egy találkozást azzal a teremtménnyel. – Természetesen nem tud eltántorítani, hanem közlöd vele, hogy mindenképpen fel kell keresned azt a barlangot. Skolar elégedetlenül rázza a fejét, de azért elmagyarázza, hogy hogyan jutsz el a bátyjához, aki a városon kívül él egy kis kunyhóban. Megköszönöd a segítséget, majd úgy döntesz, hogy ezzel az információval a birtokodban távozol is. Lapozz a **261**-re.

144.

Ellenfeleitek sokan vannak ugyan, de járatlanok a harcban, így könnyedén meghátrálásra késztetitek őket. Ezt látva a csőcselék vezetője a sípjába fúj, és erre a jelre az emberei gyorsan szétszélednek, magukkal cipelve a sebesültjeiket is. A testőrök hálásak a közbelépésedért, de a nő továbbra is közömbös marad. – Úgy vélem, egy köszönettel lezárhatjuk az ügyet – közli szárazon. – A testőreim segítség nélkül is elbántak volna ezekkel a gazfickókkal. Ha éppen munkát keres, akkor viszont szívesen látjuk. Csak töltse ki ezeket az űrlapokat, vagy kérjen meg valakit, hogy töltse ki Ön helyett. Aztán juttassa el őket a Reinholt Házhoz, és fel is van véve. – Ezzel int Muireknek, aki feléd nyújt néhány űrlapot. Válaszul felteszed a kezed, majd közlöd, hogy csak segíteni akartál. – Megint a régi nóta, a fizetség, ugye? Rendben! Adj néhány aranyat ennek a haszonlesőnek, Muirek, és aztán haladjunk már tovább! – Miközben a kezedbe nyomnak 3 Aranytallért, hallod, ahogy a nő epésen odasúg valamit egy másik testőrnek. Csak annyi tudsz kivenni a szavaiból, hogy *bánya* és *rabszolgák*. Ha megpróbálsz többet megtudni, lapozz a **379**-re. Ha inkább csendben távozol, nehogy a kíváncsiságod bajba sodorjon, lapozz a **354**-re.

145.

A két férfi nem erre számított, szinte csalódottnak tűnnek, amikor átadod nekik a 3 Aranytallért (az összeget húzd le a *Kalandlapodról*). A biztonság kedvéért gyorsan elhagyod ezt a helyet. Lapozz a **85**-re.

146.

Rengeteg cseppkő van útközben, amik fedezéket nyújtanak az ajtóig, de több Sötét Elf csoport is van a közelben. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor elhaladsz mellettük anélkül, hogy észrevennének, majd odalépsz az ajtóhoz. Lapozz a **375**-re.

Ha elvéted a próbát, akkor véletlenül megbotlasz, és belerúgsz egy kisebb kőbe, ami nagy zajt csapva gurul arrébb. Erre néhány Sötét Elf feléd fordul. Lapozz a **111**-re.

147.

A férfi talpra ugrik, amikor észreveszi, hogy felé indulsz. Most látod csak, hogy mennyire izmos és valósággal föléd tornyosul hatalmas termetével – ez egy Barbár! Egy fejszét húz elő az övéből, majd felbőszülten és üvöltve neked ront.

Barbár	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 12

Ha bármikor egyforma számot dobsz a Barbárnak a Támadóereje megállapításakor és ellenfeled meg is nyeri azt a Harci Kört, akkor két kézre fogva fegyverét olyan hatalmasat sújt rád, amitől 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Bármikor *elmenekülhetsz*, ha akarsz – lapozz az **55**-re, de ne felejtsd el levonni az ezért járó 2 ÉLETERŐ pont veszteséget.

Ha te nyered a csatát, lapozz a **371**-re.

148.

Vastag porréteg fedi az egész helyiséget és annak minden berendezését – ami elég szegényes. Mindössze egy ágyat látsz az egyik sarokban, a kunyhó közepén pedig egy kis asztalt. Életnek semmi jele. Az egyetlen dolog, ami felkelti az érdeklődésedet, az egy láda a falnál, az asztal mögött. A lakatot könnyedén levered a fegyvereddel, majd izgatottan, hogy vajon mit találsz benne, felnyitod a láda fedelét. Csalódnod kell, mert csak egy kis fiola van az alján, valamilyen zöld folyadékkal. Ha belekóstolsz az italba, lapozz a **376**-ra. Ha inkább otthagyod, ahol van, és visszatérve a kereszteződéshez elindulsz északi irányba, lapozz a **204**-re.

149.

A falánk kis állatkád is éhes, ezért megtámadja a dögevőt, mielőtt szóra nyithatnád a szádat. Néhány pillanattal később a borjú letépi a furcsa teremtmény fejét, majd egyszerűen felfalja, megoldva ezzel mindkettejük éhségproblémáit! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Megpaskolod a borjú hátát, mire ő elégedetten böffent egyet.

Ekkor váratlanul megjelenik néhány Városi Őr, hogy eltakarítsák a fej nélküli tetemet.

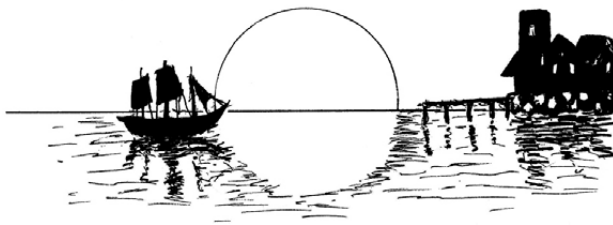
– Ez a valami megszökött az arénából. Állandóan elmászkálnak. Elnézést a kellemetlenségért!

3 Aranytallért nyomnak a kezedbe a hallgatásodért cserébe. Most pedig ideje, hogy máshol kutakodj tovább. Válassz egy helyet, ahol még nem jártál!

A Goldoran Út	lapozz a **309**-re.
A Lóvásár negyed néhány háztömbbel arrébb	lapozz a **67**-re.
Észak felé az aréna, amit a Városi Őrök is említettek	lapozz a **358**-ra.

150.

Beállítva a messzelátót a megfelelő fókuszba, körülpásztázod az arénát a Sötét Elf után kutatva. Sehol semmi. Túl sok ember van ezen a helyen ahhoz, hogy kellő alapossággal megvizsgálj minden négyzetmétert, de valamelyest kárpótol a Halálverem ilyen közeli látványa. Már éppen felhagynál a kutatással, amikor… várjunk csak… Szukumvit trónja! Egészen biztos vagy benne, hogy a bárót látod, amint egy Sötét Elfhez beszél, aki megbújik mögötte az árnyékban. Ebből a távolságból persze nem hallod, hogy miről beszélgetnek, de egészen biztosan a Halálveremmel kapcsolatban diskurálnak. A messzelátón állítva ráközelítesz Szukumvitra, majd a Sötét Elfre, hogy megpróbálj legalább szájról olvasni. Felismered a *kard* és *Rothadt Móló* szavakat – utóbbi valószínűleg az a hely, ahol a Sötét Elf távozik a városból. Ha bármikor elhagyod a Halálvermet és meg akarod keresni a Sötét Elfet a Rothadt Mólónál, lapozz a **40**-re. Most viszont lapozz vissza a **180**-ra, és élvezd a játékokat.



151.

Salamonisban már nincs több tennivalód, ezért úgy döntesz, hogy távozol a városból, még az éjszaka leszállta előtt. Lapozz a **104**-re.

152.

A küzdelem hevében az életben maradt rabszolgák véletlenül működésbe hoztak néhány fogaskereket, amire az ovális küzdőtér közepén a homok szintje süllyedni kezd, majd az alatta felbukkanó padlón félresiklik egy panel. Ezután kerekek nyikorgását és egy nehéz, rácsos ajtó elfordulását hallod. De nem csak te, hanem az arénában lévő szörnyek is hallják ezt. A küzdőtér közepén lassan egy emelvény bukkan elő, és tör fel az aréna alatt lévő szintről, rajta egy két és fél méteres acélóriással. A fémszörnynek három karja van, amik a törzsébe épített tárcsának köszönhetően forogni tudnak, és mindegyik hosszú pengében végződik. A közönségnek még a lélegzete is eláll az ámulattól, a titeket támadó szörnyek pedig rémülten vonulnak vissza.

Harci Gólem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Az acélszörny minden Harci Körben háromszor tud támadni, vagyis vedd úgy, mintha három ellenféllel harcolnátok, és mindegyik ÜGYESSÉG pontja 9 (az ÉLETERŐ pontjainak száma azonban változatlanul összesen 11). A küzdelem során kétféleképpen védheted magad. Küzdhettek vele egyszerre Garnnal az oldaladon, ebben az esetben adj 2-t a Támadóerődhöz a korábbi utasítások szerint, de ne feledd, hogy ellenfeled háromszor támad egy Körben, míg te csak egyszer, vagyis az ellenfeled minden Harci Körben meg tud sebezni téged, ha az ő Támadóereje nagyobb, de neked erre csak minden harmadik Körben van lehetőséged, amennyiben nagyobb a Támadóerőd – a többi Körben, ha a te Támadóerőd magasabb, akkor vedd úgy, hogy csak kivédted a másik két kar támadását.

Meg is oszthatjátok az erőiteket, vagyis felváltva támadjátok a karokat, ebben az esetben a Gólem csak minden második alkalommal támad téged – ebben az esetben küzdj meg ellenfeleddel a hagyományos módon, de hagyd figyelmen kívül a Garn segítsége miatt kapott plusz 2 pont Támadóerőt.

Ha ti győztök, a tömeg elcsendesedik. Kihúzod a még mindig szikrákat hányó Gólem egyik karjából a fegyveredet, és győzedelmesen Szukumvit felé tartod. A báró tapsolni kezd, mire a közönség követi a példáját, és hamarosan az egész aréna tapsvihartól zúg. Az alacsony férfi elmaradhatatlan pergamenjével a kezében odalép hozzád az őrök kíséretében.

– Remek műsor volt, harcos! Ehun a jussod! – közli veled, majd egy erszényt nyom a kezedbe, aminek 12 Aranytallér a tartalma. – És most Szukumvit úr bizalmasan beszélni akar veled.

A küzdelmektől kimerülten és kábultan hagyod, hogy kivezessenek az arénából.

– Még találkozunk, barátom! – szól valaki utánad, de további szavait elnyomja a nézők üdvrivalgása. Lapozz a **323**-ra.

153.

Az aréna nézőinek a lármája gyengén visszhangzik fölötted az alagútban… aztán újra meghallod a morgást, most már sokkal hangosabban. Közel lehetsz egy kijárathoz. Fény dereng előtted, és ebben a gyenge megvilágításban azt látod, hogy az alagút ezen részét bedeszkázták, megakadályozva a továbbhaladásodat. Közelebbről megnézve észreveszed, hogy a deszkák között van egy nagyobb hasadék, egy akkora lyuk, amin át tudod dugni a fejedet. Könnyedén ki tudnád szélesíteni ezt a rést annyira, hogy átjuss rajta,

de először érdemes lenne bekukkantani, hogy mi van mögötte. Ahogy ezt meg is teszed, kiderül, hogy egyenesen egy hatalmas ketrec belsejébe látsz bele, amiben valami szörnyféle ücsörög. Az egyetlen esély a továbbhaladáshoz, ha bemászol ebbe a ketrecbe, hogy aztán a rácsok között átfurakodva elhagyd az alagutat. Ha van nálad bármiféle méreg, akkor azt felhasználhatod arra, hogy féken tartsd a bent lévő vadállatot, amíg átmászol a lakhelyén. Húzd le a mérget a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **162**-re. Ha nincs nálad méreg, akkor túl kockázatos bemászni a ketrecbe. Kénytelen vagy visszafordulni, és elhagyni az alagutat arról, amerről bemásztál – lapozz a **318**-ra.

154.

Miután felhajtottad az italt, a láthatatlanság leple alatt az ajtóhoz rohansz, amilyen gyorsan csak bírsz, míg tart a bájital hatása. Viszont a nagy igyekezetedben csapsz egy kis zajt, és éppen akkor, amikor odaérsz az ajtóhoz, néhány Sötét Elf felkapja a fejét, és feléd bámul.

Gyorsan kinyitod az ajtót, ami szerencsére nincs bezárva, de az egyik Sötét Elf rádolvas egy varázsigét, amitől tetőtől talpig vörös fény borít be, körülvilágítva az egyébként láthatatlan alakodat. Lapozz a **171**-re.

155.

Egy borzalmas teremtmény bukkan elő a bolthajtás alól, még a nézők is remegni kezdenek tőle. Az előtted álló lénynek hihetetlenül nagy és borotvaéles fogai vannak. Foltos, gumiszerű bőr feszül a zömök, de izmos, varangyosbéka-szerű testén. Rátok bámul óriási szemeivel, majd egy hirtelen ugrással Garnra veti magát, félrelökve téged az útból. Mielőtt még a társad segítségére siethetnél, a bestia fogai összezárulnak

Garn koponyáján, és már csak egy borzsalmas roppanást hallasz. Egyedül kell megküzdened vele.

Fűrészfogú ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha bevetsz ellene egy mérgezett fegyvert, akkor minden Harci Körben veszít 2 ÉLETERŐ pontot a küzdelem végéig – függetlenül attól, hogy ki nyeri az adott Kört. Ha a Fűrészfogú nyer egy Harci Kört, akkor 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz a borzalmas erejű harapásának köszönhetően. Ha ellenfeled bármikor megnyer két Harci Kört egymás után, akkor az állkapcsa összezárul körülötted, szinte kettétépve a testedet, majd egy mozdulattal egészben lenyel! Kalandod ekkor véget ér!

Ha legyőzöd ezt a borzalmas teremtményt, akkor kimerülve és kissé kábán botladozol arrébb az élettelen testtől. A közönséget ámulatba ejti a hihetetlen teljesítményed, és egy pár másodpercre döbbent csend ül az arénára, majd a nézők skandálni kezdenek: – Még egy csatát! – Nem vagy biztos benne, hogy még egy ilyen küzdelmet túlélnél, de szerencsére nem is kell. Az alacsony férfi elmaradhatatlan pergamenjével a kezében odalép hozzád az őrök kíséretében.

– Remek műsor volt, harcos! Ehun a jussod! – közli veled, majd egy 12 Aranytallért tartalmazó erszényt nyom a kezedbe. – És most Szukumvit úr bizalmasan beszélni akar veled. – Ezután kivezetnek az arénából a nézők üdvrivalgása közepette. Lapozz a **323**-ra.

156.

Ha korábban felhajtottad a Doppelganger-italt és az egyik Sötét Elf hadnagynak álcázod magad, *és* nálad van Tamahelos kardja, lapozz a **22**-re. Máskülönben lapozz a **370**-re.

157.

Néhány másodpercre megállsz a bejáratnál, majd összeszeded minden bátorságodat, és belépsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért bejutottál a Sötét Elfek tanyájára.

Óvatosan mész előre az alagútban. Nem haladsz sokat, amikor fényt látsz felvillani, ami egy természetes barlangból ered. Álló és függő cseppkövek valóságos erdeje sorakozik előtted a padlótól a mennyezetig, így szinte teljesen eltakarják előled a barlang belsejét. Több kis tábortűz fénye világítja be a helyiséget, amiknek a fénye visszaverődik a természetes oszlopokról. A tüzek körül pedig rengeteg alakot látsz: Sötét Elfeket!

Szerencsére bőven van fedezék a közeledben, ezért gyorsan árnyékba húzódsz, hogy elrejtőzhess néhány sztalagmit mögé. Miután biztonságban tudod magadat, rászánod az időt, hogy alaposan megfigyeld a barlang belsejét és a Sötét Elfek ténykedését. Hirtelen eszedbe ötlik, hogy a Sötét Elfek nem állítottak őröket a külső bejárathoz, amerről jöttél. Nyilvánvalóan teljesen biztosak abban, hogy a mágikus védelem elegendőnek bizonyul.

Viszont legalább száz Sötét Elf van a helyiségben! A többségük valamelyik tábortűz körül csoportosul társaságba verődve, de néhányan egy ajtót őriznek, ami távolabb, a barlang jobb oldalán található. Az ajtón időnként rabszolgák jönnek ki és be – nemcsak emberek, hanem Allansia mindenféle népségének szülöttei.

Minden bizonnyal az ajtó mögött lehet a rabszolgák szálláshelye. Valamivel közelebb, szintén a jobb oldalon, van egy másik ajtó is, de azt nem őrzi senki. A bal oldali falnál egy másik alagutat látsz, ami kifelé vezet a barlangból. Éppen akkor, amikor arrafelé nézel, egy hatfős Sötét Elf-csapat masírozik ki rajta. Arra viszont nem tudsz rájönni, hogy mi lehet a helyiség túloldalán, mert azt már teljesen elfedi előled a cseppkövek sokasága. Valószínűleg további alagutak lehetnek arrafelé is.

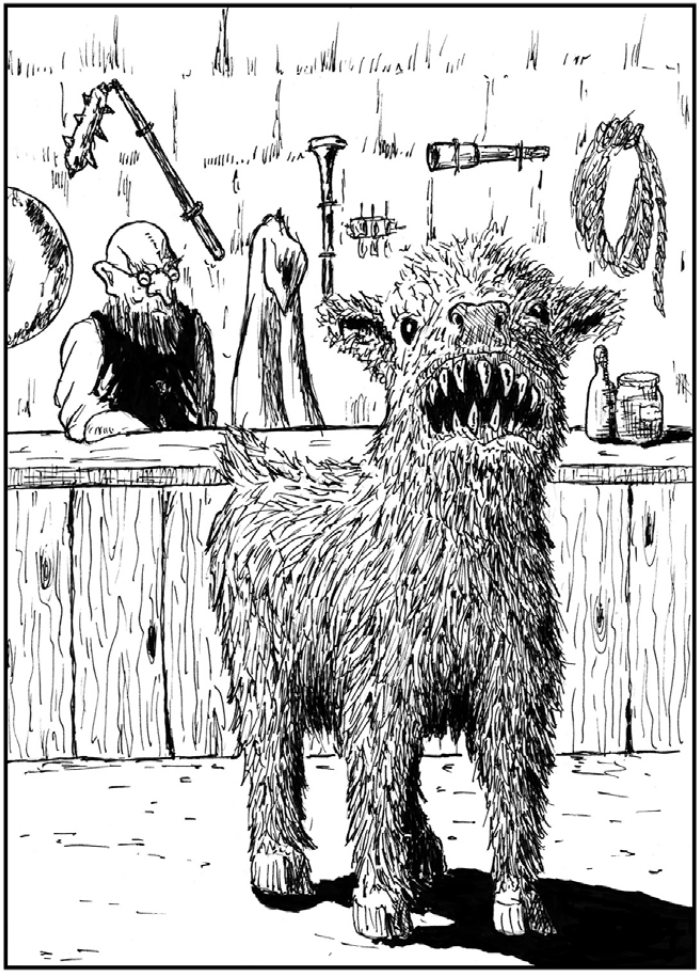
Ha nálad van a Doppelganger-ital, akkor itt a remek alkalom, hogy használd. Ha így teszel, akkor írd le annak a személynek a nevét, akivel a küldetésed során találkoztál, és most szeretnéd felvenni az alakját.

Mit teszel?

A bal oldali fal mentén az alagúthoz mész, ami kivezet ebből a barlangból? Lapozz a **386**-ra.

A jobb oldali fal mentén lévő, őrizetlenül hagyott ajtóhoz mész? Lapozz a **146**-ra.

Vállalva a lelepleződés kockázatát, egyenesen belépsz a barlangba? Lapozz a **111**-re.



158.

Belépve az üzletbe, meglepődsz annak parányi méretén, ami éppen ezért agyon van zsúfolva, a menynyezetig tele van pakolva felszerelési tárgyakkal és különleges árucikkekkel. Egy szemüveges, tömzsi Gnóm mosolyog rád a pult mögül. – Üdvözöllek Wixilnél! Miben lehetek szolgálatodra?

Ha úgy érzed, hogy ezen a helyen a lopás egyszerűbb módja lenne annak, hogy hozájuss néhány használható tárgyhoz, ezért megpróbálod kirabolni az üzlet tulajdonosát, lapozz a **334**-re.

Ha maradsz a becsületes úton, akkor az alábbi árucikkek közül válogathatsz:

Fúvócső	6 Aranytallér
Messzelátó	4 Aranytallér
Réz Fejpánt	3 Aranytallér
Nektár	6 Aranytallér
Kötél	1 Aranytallér
Köpönyeg	2 Aranytallér
Élelmiszer	2 Aranytallér / adag

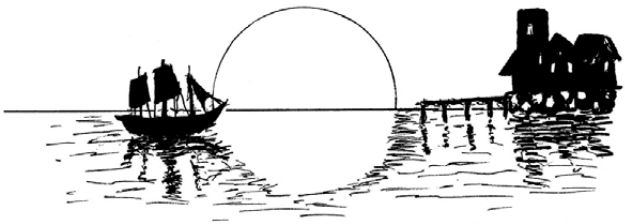
A fúvócső mellé 3 darab mérgezett nyílhegy is jár. A messzelátó lehetővé teszi számodra, hogy távolabbi helyeket is meg tudj alaposabban tekinteni. A nektár egy gyógynövény-féle, amit porrá zúzva bele lehet dörzsölni a sebekbe. Összesen 3 adag van még belőle, 1 adagtól 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Felhasználhatod őket külön-külön, de akár egyszerre is, súlyosabb sebesülés esetén.

Miközben az árucikkek között nézelődsz, halk turbékolásra hasonlító hangot hallasz magad mellől, miközben valami a lábadhoz dörgölőzik. Amikor lenézel, egy olyan teremtményt látsz, amihez még csak hasonlót sem korábban. Úgy néz ki, mint egy kicsi tehén dús barna szőrzettel, vörös pötyökkel tarkítva.

A kis állat is kíváncsian bámul rád. Lehajolsz, hogy megsimogasd, de aztán kissé elszörnyedsz, amikor a teremtmény barátságosan felmordul és rádvillantja a masszív állkapcsában lévő sárkányszerű agyarakat.

– Ne aggódj miatta, ez csak egy szelíd Gantamaran Borjú. Adj neki enni és olyan hűséges lesz hozzád, mint egy Borzas Vadállat, legalábbis nekem ezt mondták. – A Gnóm jót nevet a saját viccén, majd a pultot megkerülve odamegy hozzád. – Ne félj tőle, még kölyök. Ha megnő, akkor nagyobb lesz, mint ez a ház, egy igazi zabálógép. Úgy értem, hogy szó szerint *mindent* megeszik, ha éhes: húst, fémet, téglát, csontot – egyáltalán nem okoz problémát az etetése. Remélem, hogy be tudom juttatni az arénába, hogy nyerjen nekem néhány küzdelmet. Nem szívesen válnék meg tőle, de ha van elég pénzed, nem vonakodnék attól, hogy eladjam neked. – Ha szeretnéd megvenni a teremtményt, akkor a Gnóm 10 Aranytallérért neked adja.

Ha végeztél a vásárlással, elhagyod az üzletet. Ha megvetted a Réz Fejpántot, lapozz a **34**-re; ha nem, lapozz a **303**-ra.



159.

Kifogytál az ötletekből, vagy a vásárlás egyébként is a terveid között szerepelt? Bár a kereskedők nagyon szívesen üzletelnek veled abban a néhány órában, amíg nyitva vannak, de nem igazán találsz köztük olyat, aki hallott a Sötét Elfekről. Mindazonáltal, a következő tárgyak felkeltették az érdeklődésedet:

Élelmiszer	2 Aranytallér / adag
Üres üvegcse	1 Aranytallér
Kötél	2 Aranytallér
Díszes madárkalitka	6 Aranytallér
Csatabárd	4 Aranytallér
Leprechaun Gyűrű	5 Aranytallér
Gyógyfőzet	8 Aranytallér

Maximum 3 adag Élelmiszert vehetsz, mert a városban bevezették a fejadagot, és csak ennyi felesleg van. A csatabárd nehezebb, mint egy kard, de se nem hatékonyabb, se nem haszontalanabb, ha ezzel harcolsz. A Leprechaun Gyűrűtől fürgébb leszel, mintha teljesen akadálytalan lenne a mozgásod. Amikor ügyességpróbát teszel, akkor a dobás eredményéből levonhatsz 1-et, amíg ezt viseled. A gyógyfőzet a *Kezdeti* értékének a felével növeli az ÉLETERŐ pontjaid számát (törteket felfelé kerekítve). Vedd meg, amit szeretnél és amire van elég aranyad, utána folytasd a küldetésedet! Ha ezután meglátogatnád a kocsmákat, ha eddig még nem tetted meg, lapozz a **265**-re. Ha inkább a varázslónál próbálkoznál, aki néhány épülettel feljebb lakik, lapozz a **183**-ra.

160.

Szitkozódásoktól kísérve te is keresztülverekszed magad a tömegen. A mellékutcához érve nagyobb sebességre kapcsolsz, és a tolvaj után veted magad, aki éppen akkor tűnik el egy sikátorban. Ahogy te is befordulsz a sarkon, keresztülbotlasz egy huzalon, amit a sikátor bejárata előtt feszítettek ki, és a lendülettől fejjel belezuhansz a fal mellé feltornyozott szemétkupacba. A becsapódástól megszédülsz egy pillanatra (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Miközben aléltan fekszel a szeméthalomban, hirtelen súlyos lépteket hallasz a hátad mögül. Esetlenül megfordulsz, és legnagyobb meglepetésedre a nagydarab férfit, a tolvaj "áldozatát" látod öles léptekkel közeledni feléd, félelmetes vigyorral az arcán és egy hatalmas bunkóval a kezében. Meg kell küzdened a rablóval!

Bandita ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 11

Mivel a földön fekve küzdesz, ezért vonj le 1 pontot a Támadóerődből, amíg nem tudsz talpra állni. Ha megnyersz egy Harci Kört, akkor eldöntheted, hogy kihasználod a lehetőséget és felkelsz a földről, de akkor abban a Körben nem tudod megsebezni az ellenfeledet. Három Harci Kör után jegyezd fel a Bandita ÉLETERŐ pontjainak a számát, majd lapozz a **96**-ra.

161.

Valgan kihasználja azt a pillanatot, amikor vakon pislogsz körbe, és melléd lépve megérint, hogy egy újabb ártó varázslatot bocsásson rád. Borzalmas gyengeség fut végig az egész testeden, hogy még a fegyveredet is alig bírod megemelni. Vesztesz 4 ÜGYESSÉG pontot.

Amint visszatér a látásod, a Sötét Elfre támadsz, de ebben a legyengült állapotodban reménytelen küzdelemre számíthatsz.

Hány helyet látogattál meg korábban azok közül, amiket Yaztromo bejelölt a térképen? Ha csak hármat, akkor a Sötét Elf főpapnak nem volt ideje még jobban megerősödnie, ezért nem kell módosítanod a képességein. Ha négy helyet látogattál meg, akkor növeld Valgan ÉLETERŐ pontjainak számát 14-re. Ha mind az öt helyen jártál, akkor növeld ellenfeled ÜGYESSÉG pontjainak számát 8-ra, az ÉLETERŐ pontjainak számát pedig 16-ra.

Valgan Shar ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

Valgan fegyvertelen, ezért a varázserejét használva összevissza kavargó és forgó energianyalábokat bocsát rád – a színtiszta káosz sugarait! Ha bármikor megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával, majd a lenti lista alapján állapítsd meg, hogy milyen hatással volt rád a káoszvarázslat.

Dobás	*Hatás*
1	Az elszabaduló energia téged és a Sötét Elfet is új erővel tölt fel – adj 2-t mindkettőtök ÉLETERŐ pontjaihoz
2–5	Eltalál egy káoszsugár, ezért annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyit dobtál.
6	A kaotikus energia a testedbe árad, ártva ezzel egy létfontosságú szervednek. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG, 1 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot.

Valgan nem harcol a haláláig. Ha az ÉLETERŐ pontjai számát sikerül 4-re vagy kevesebbre csökkentened, lapozz azonnal a **184**-re.

162.

Az általad keltett zajra a bestia összevissza dobálja magát a ketrecben, majd egy kis idő múlva elcsendesedik, így viszont nem tudod megállapítani, hogy pontosan merre van. Óvatosan belesve várod, hogy a szemed hozzászokjon a gyér fényhez… és akkor egy karmos mancs majdnem letépi a fejedet! Vársz még néhány pillanatot, amíg végre meghallod a nyögést és egy tompa puffanást – a méreg végre hatni kezdett. Bemászva a ketrecbe megállapítod, hogy a vadállat csak eszméletlen. Nincs lehetőséged alaposabban szemügyre venni, mert hangokat hallasz közeledni a ketrec túloldala felől, így kénytelen vagy eloltani a világítóeszközödet, hogy aztán sötétbe burkolózva várakozhass egy egyelőre még öntudatlan szörny társaságában. Hirtelen minden figyelmeztetés nélkül a ketrec megrázkódik, és hangosan gurulni kezd – valaki húzza! A vadállatok a többi ketrecben azonnal morogni és üvölteni kezdenek. A ketreced szerencsére hamarosan megáll, amire a többi vadállat is abbahagyja a zajongást – a helyiségre halálos csend telepszik.

Ha veled van a Gantamaran Borjú, azonnal lapozz a **339**-re.

Ha nincs, akkor felemeled a ketrecet takaróját, és kibújsz a rácsok között, majd kíváncsian visszanézel, hogy vajon milyen élőlény volt az ideiglenes lakótársad: egy hatalmas hüllő, a feje hátsó részét rövid bőrgallér, a hátát pedig egy sor hegyes tüske borítja. Hirtelen felpattannak a szemhéjai, rád meresztve a kaleidoszkópszerű zöld szemeit. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **64**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **100**-ra.

163.

Miközben az alagútban haladsz előre, a talaj kezd egyre egyenetlenebbé és nedvesebbé válni. A magas páratartalom miatt a járat falai nyirkosak, a víz pedig kis tócsákban gyűlik össze a padlón. Egyszer csak egy bolthajtáshoz érkezel, amit a sziklába faragtak, az alagút pedig egy nehéz, vasalt faajtóban végződik, amit rúnák díszítenek. A ajtó két oldalán egy-egy fülkét látsz, amiket a falba mélyesztettek. Két, díszes páncélt és finoman megmunkált kardot viselő Sötét Elf strázsál a fülkékben. Az ajtó mögül ütemes kántálás hangjai szűrődnek ki.

A két Sötét Elf azonnal előrántja a fegyverét, amikor megpillant. Ha egyenesen rájuk rontasz, hogy megküzdj velük, lapozz a **82**-re. Ha inkább megpróbálsz valamilyen csellel átjutni az őrökön, lapozz a **156**-ra.

164.

Megérkezel az Árkádokhoz, ami a városfal közelében található. Könnyű kitalálni, hogy miért hívják így ezt a helyet: az egész épület egymás tetejére épült magas árkádsorokból áll, amik azt a látszatot keltik, mintha az emeleteken lévő lakóhelyek cölöpökön állnának egymáson. A középső tornyos szerkezet a leglátványosbb közöttük, mert olyan magas, hogy szinte már a felhőket súrolja. Az egész épületegyüttes nagyon réginek tűnik, valószínűleg őrtoronyként vagy megfigyelő toronyként szolgál, ezért egyenesen arra veszed az irányt. Eltart egy darabig, amíg megtalálod a bejáratot, ahol fel lehet jutni a toronyba, de amikor végre felfedezel egy félig nyitott ajtót, akkor közlik veled, hogy a belépésért 5 Aranytallért vagy egy varázstárgyat kell fizetned. Ha nem tudsz vagy nem akarsz ennyit fizetni, akkor semmi mással nem tudod rávenni a testes ajtónállókat, hogy beengedjenek, így távoznod kell – lapozz a **151**-re.

Ha tudsz és akarsz fizetni a belépésért, akkor miután fizettél, felvezetnek egy huzatos lépcsőházon, majd szűk folyosók sokaságán keresztül haladtok tovább. Végül egy gazdagon berendezett csarnokban ültetnek le, ahol egy magas, elegánsan öltözött férfi egy távcsövön keresztül figyeli az odakint zajló eseményeket – ez a távcső sokkal nagyobb és bonyolultabb szerkezet, mint amit eddig valaha láttál. A kísérőid szólnak, hogy várj, amíg sorra kerülsz, majd elhagyják a termet. Néhány perces kínos csend után a vendéglátód végre tudomást vesz a jelenlétedről. Bemutatkozik neked: ő Olibruh, a Kémguru, minden titkok és összeesküvések tudója és kutatója. Úgy döntesz, hogy őszinte leszel hozzá, és elmondod neki, hogy miért van szükséged a segítségére.

Olibruh mindent tud a városban zajló eseményekről, és sok eseménynek szemtanúja is volt, de Sötét Elf hadnagyról nincs tudomása. Viszont szemet szúrt neki egy-két érdekes tény. – Amióta a király legfőbb tanácsadója visszatért egy diplomáciai küldetésről, a dolgok feltűnően rosszabbra fordultak. A katonákat kivezényelték, hogy szembeszálljanak egy kelet felől támadó gonosz erővel, de én semmi jelét nem tapasztaltam ennek az állítólagos hatalmas seregnek, még mágikus eszközökkel sem. Gyanítom, hogy ez egy előre eltervezett, szándékos taktikai húzás egy áruló javaslatára, aki valószínűleg a Sötét Elfek cinkosa. Salamonis egy hatalmas és erős város, ami képes lenne meghiúsítani a terveiket, ha tudomása lenne róluk, és ellen is tudna állni a nyilvánvaló fenyegetésnek. Viszont az árulóknak sokkal könnyebb dolga lenne, ha mondjuk a hadsereget eltávolítaná az útból. Ennyit tudok neked mondani. Menj a palotába, ha meg akarod találni, amit keresel, de számolj a veszedelmekkel! – Ha elindulsz a palotába, hogy ott folytasd a nyomozást, lapozz a **266**-ra. Ha máshol néznél körül, lapozz a **151**-re.

165.

Az aljnövényzet egyre sűrűbb és mélyebb, ahogy beljebb hatolsz az erdőbe. Alig teszel meg pár métert az ösvényen, amikor egy újabb elágazáshoz érkezel. Ha északra mennél tovább, lapozz a **74**-re. Ha elfordulsz keleti irányba, lapozz a **377**-re.

166.

Ahogy telik a nap, úgy növekszik a távolság közted és a Barbár között annak ellenére, hogy nagyjából tartjátok a lépést egymással.

Amikor sötétedni kezd, víz zúgását hallod elölről. Ez csakis a Kok-folyó lehet, aminek a túlpartján fekszik Fang városa. Mivel kevés esélyt látsz arra, hogy még hajnal előtt elérd a folyót, hogy átkelhess rajta, ezért letáborozol éjszakára. Nem messze tőled jobbra a Barbár is ugyanígy tesz.

Az egész napi vándorlás miatt most muszáj enned, ezért húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de most nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Az éjszakai pihenésed nyugtalanul telik, mert attól tartasz, hogy a Barbár esetleg odaoson hozzád, hogy álmodban elvágja a torkod, de a félelmed alaptalannak bizonyul. A környéken vadászó ragadozók is tarthatnak a Barbártól, mert egész éjszaka semmilyen vadállat nem jön a közeledbe. Azért valamennyit mégis csak pihensz (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot).

Reggel összeszedelőzködsz, majd folytatod a menetelést úticélod felé, és a szemed sarkából látod, hogy a Barbár is elindul. Hamarosan odaérsz a folyóhoz, aminek az innenső oldalán egy kis komp horgonyoz, a túloldalon pedig megpillantod a Fangot körülvevő falakat. A révész várakozva dörzsöli a tenyerét, amikor megpillant téged, mivel te vagy ma az első utasa. A mosoly azonban lehervad az arcáról, amikor meglátja a Barbárt is közeledni, és gyorsan odasiet hozzád.

– Fangba szeretnél eljutni, ugye? – kérdezi pusmogva. Miután igennel válaszolsz, kissé megkönnyebbül. – Védj meg tőle! – int fejével a Barbár felé. – Akkor átviszlek a túloldalra csupán 1 Aranyért.

Elfogadod az ajánlatát, majd védekezően mellé állsz, amíg a Barbár odaér, és megengedsz egy halvány mosolyt, amikor a révész tőle 3 Aranytallért kér a fuvarért. A Barbár szó nélkül kifizeti a viteldíjat, mire a révész átvisz mindkettőtöket a folyó másik oldalára, és alig pár perccel később már ott is állsz a város kapui előtt. Lapozz a **131**-re.

167.

A távolban egyszer csak megpillantasz egy lassan feléd közeledő alakot. Nem tágítasz az útjából, és a biztonság kedvéért a kezed a fegyvered mellett tartod. Amikor közelebb ér hozzád, akkor látod, hogy egy fekete talárt viselő, kopasz öregember az. – Üdv, utazó! – köszön rád. Ha beszélsz vele, lapozz az **56**-ra. Ha inkább megtámadod, lapozz a **321**-re.

168.

Észak felé ballagsz azon a területen, ahol nem is olyan régen még Tareg karavánját kísérted az ellenkező irányba, és eközben a küldetéseden töprengsz, vagyis azon, hogy egyáltalán miért vállaltad el, hogy felkutatod és elintézed a Sötét Elf hadnagyokat, majd pedig megakadályozod a Káoszkapu megnyitását. Kétségeid teljesen lekötik a figyelmedet, ezért az előtted felbukkanó magas alakot is csak jóval később veszed észre, mintha csak az útra koncentráltál volna. És mire meglátod, már azt is tudod, hogy egy Dombi Troll az. A Troll is nyilvánvalóan felfigyelt rád, mert éppen feléd tart! Az ajkadba harapsz, miközben az agyadba villan, hogy küldetésed során az első harcot legalább egy ismerősnek számító ellenféllel kell megvívnod.

Sőt, leendő ellenfeled ismerősebb, mint gondolnád! A közeledő Troll ugyanis ezekkel a szavakkal "üdvözöl": – Te vagy az, te kurafi, aki megölted Töröttorrot és Zsírökölt! – üvölti. – És eltörted a karomat!

A felbőszült Troll egy hatalmas harci kalapácsot emel a feje fölé – azaz csak emelne, mert mielőtt befejezné a mozdulatot, egy fájdalmas üvöltéssel leengedi az egyik karját. Úgy tűnik, hogy a sérült testrész még mindig nem gyógyult meg teljesen. Ez azonban nem akadályozza meg a Trollt abban, hogy dühödten ordítva neked rontson, így nincs más választásod, mint ismét megküzdeni ezzel a vadállattal, de ezúttal halálig.

Dombi Troll	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted felbőszült ellenfeledet, lapozz a **121**-re.

169.

Egy másodperccel korábban sikerül félreugranod, mint ahogy a fenevad becsapódik oda, ahol az imént álltál. Közvetlen közelről hallod a horkantását és az arcodon érzed a forró leheletét, de megúsztad. A mögötted álló három szánalmas alaknak nem volt ilyen szerencséje, a szörny becsapódó teste véres péppé zúzta őket. A bestiát csak a duplaszárnyú ajtó állította meg, de az is ripityára tört. A közönség extázisban tombol az izgalmaktól. Feltápászkodsz a homokos földről, miközben a fenevad a fejét rázza a kábulattól. Nem tart sokáig, hogy újra összeszedje magát, ezért igyekezned kell. A bestia rád néz a lapockáiból meredező szarvai mögül, majd fájdalmasan talpra áll; törött csont áll ki természetesellenesen az egyik mellső végtagjából. Elindulsz felé, hogy bevégezd – vagy te, vagy ő!

Sebesült Sárkányszörny ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Ha végzel vele, akkor körülnézve azt látod, hogy már csak az a hatalmas izomzatú férfi maradt életben, aki korábban megfenyegetett az öklével. Ő is keményen küzd, hogy az elesett társaitok hullahegyén állva életben maradjon. Nem vársz meghívóra, hanem azonnal a segítségére sietsz. Mivel ketten harcoltok a megmaradt bestia ellen, így adj 2 pontot a Támadóerődhöz a csata idejére.

Sebesült Sárkányszörny ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 3

Ha győztök, nyersz 2 SZERENCSE pontot. A férfi kezet fog veled, hogy gratuláljon. – Nem rossz egy újonctól! Egy napon akár az én szintemet is eléred. A nevem Garn, egykor gladiátor voltam. Számomra az élet unalmas véres csaták nélkül, ezért visszatértem az arénába.

Két cselekedetre van idő d, amíg vártok a következő ellenfélre, vagyis ehetsz egy adag Élelmet és megihatsz egy varázsitalt (ha van nálad bármelyikből). Szukumvit báró intésére ismét felharsan a kürt, és már nyílik is a következő kapu rostélya. Garn feléd fordul.

– Ha engem padlóra küldenek, harcos, akkor fogd a kardomat, és döfd át rajtam. Inkább a halál, mint a fájdalom és a szégyen! – Felkap még egy fegyvert a földről arra az esetre, ha a pallosa nem lenne elég a következő fenevad ellen. Megöltél korábban egy szörnyet egy bizonyos ketrecben? Ha feljegyezted ezt a *Kalandlapodra*, lapozz a **286**-ra; ha nem, lapozz a **155**-re.

170.

Hamar rá kell jönnöd, hogy idegeneket egyáltalán nem engednek a bányák területére, de rengeteg elhagyatott bejárat van a közelben a hegyek között, amik szintén a bányák mélyére vezetnek. Találomra belépsz az egyiken, ami akár jó irányba is vezethet, de számtalan járatot találsz odabent. Szinte lehetetlen bármit is megtalálni, ha nem tudod, hogy merre indulj el. Van nálad egy térkép a bányákról? Ha igen, lapozz a **302**-re. Ha nincs, lapozz a **66**-ra.

171.

Egy másodperccel korábban sikerül beugranod az ajtón, mint ahogy nyilvesszők tucatjai koppannának a falon és a félig csukott ajtón. Eszeveszett sebességgel rohansz végig egy alagúton, aztán egy kisebb helyiségen keresztül, amit egy újabb, ezúttal lefelé lejtő alagút követ. Mögötted azonban nem szűnik az üldözők zaja sem, legalább egy tucatnyi Sötét Elf lohol a nyomodban.

172–173

Még nagyobb sebességre kapcsolsz, de hiába, hamarosan utolérnek. Hogy a helyzeted még rosszabb legyen, az alagút mennyezetének egy része rettenetes csikorgó hangot adva a padló felé kezd süllyedni! De nem állhatsz meg! Csak egy lehetőséged maradt: a testi épségedet nem kímélve átpréseled magad a gyorsan szűkülő résen, reménykedve benne, hogy az iszonyatos tömegű kőmennyezet nem zúz halálra. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **2**-re. Ha nem sikerül a próba, lapozz a **363**-ra.

172.

Az egész udvar egy emberként, megkönnyebbülten sóhajt fel. – Rendben van! Az előzmények ismeretében a megnyilvánulásod érthető volt, de most már tegyük félre ezt az ügyet, és ne bolygassuk tovább! Úgy vélem, hogy a tanács elég nagylelkű ahhoz, hogy elnézze ezt a szerencsétlen kis tévedést, és ne érjen támadás emiatt. – Bár a király az elvárásait közölte az udvarral, ez mégis többnek hangzott, mint egy parancs. – Azt hiszem, hogy ennyi izgalom bőven elég volt mára. Sok sikert kívánok neked, kalandor! – Salamon ezzel elbocsát, így távozol. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **232**-re.

173.

A Faember egyszerűen csuklóból leharapja a kezedet! Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot. A fájdalomtól szinte félőrülten zuhansz a földre, miközben kétségbeesetten szorítod magadhoz a csonka karodat, hogy elállítsd a vérzést. Amíg ezzel foglalkozol, a Faember egy hatalmasat sóz a fejedre az egyik hosszú, éles ágával, ami tulajdonképpen a karja. Nem sokkal ezután közelebb húzza magához az élettelen testedet, hogy kiváló táplálék legyen a számára. Kalandod itt dicstelen véget ér.

174.

Késő délelőtt magad mögött hagyod a Holdkő Dombokat, majd a nap hátralevő része majdnem teljesen rámegy arra, hogy áthaladj a Pókok Erdején. Nagy megkönnyebbülés számodra, amikor ezt a sötét és fenyegető fákkal teli erdőt is elhagyod. Estére eléred a Trollfog Hágó bejáratát, és letáborozol az egyik hegy lábánál, ami olyan magas, hogy az egyre növekvő sötétségben nem is látod a csúcsát. Húzz le ismét 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* anélkül, hogy visszakapnál ÉLETERŐ pontot az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha nincs nálad több Élelmiszer. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, de a kockadobás után ezúttal adj 1-et az eredményhez a veszélyekkel teli hágó közelsége miatt. Ha túléled az éjszakát, akkor reggel folytatod az utadat. Lapozz a **32**-re.

175.

– Tudtam, hogy nem hagysz cserben minket! – mondja lelkesen Yaztromo. – Azzal, hogy végeztél a gonosz mindhárom követével és még a portál helyének meghatározásához szükséges elemeket is megszerezted, szinte teljes a küldetésed. Már csak a vezetőjük, a Főpap maradt hátra. De köszönhetően neked, őt sem lesz nehéz megtalálnunk. Mondd el gyorsan, hogy mit látsz a fogakon!

Alaposan körülírod, hogy mit látsz a nálad lévő fogakon. Kiváló munkát végeztél, ezért majd' ki csattansz az önbizalomtól! Leleményességednek és rátermettségednek köszönhetően állítsd vissza az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat a *Kezdeti* értékükre!

– Megtaláltam! – hallod, ahogy a gyűrűd ismét életre kel. Alig várod, hogy útnak indulhass, ezért megkérdezed Yaztromót, hogy a Káoszkaput találta-e meg.

– Igen! Illetve… nem, nem egészen. Csak egy halvány jelét. Egész Allansiát végigkutattuk a hadnagyok után abban a reményben, hogy az egyiktől döntő fontosságú információhoz juthatunk a Sötét Elfek főhadiszállását illetően, amit az egyik nagyobb városban feltételeztünk. Ami azt illeti, végig rossz nyomon jártunk. A bázisuk egyáltalán nem ott van, hanem itt, a Fekete Erdőben!

Csüggedten sóhajtasz fel. Tehát most már tudjátok, hogy a portál valahol a Fekete Erdőben van, és így majd napokba telik, amíg visszajutsz oda, ahonnan elindultál, majd további hetekbe, hogy átfésüljétek az egész erdőt.

– Fejezd be a bosszankodást! – szól rád Yaztromo ingerülten. – Még nem mondtam, hogy végeztem! A Sötét Elfek főhadiszállása valahol a Fekete Erdő nyugati szélén van, de valami vagy valaki akadályoz a további mágikus kutatásban. Nem tudom meghatározni a pontos helyet, ezért attól tartok, hogy neked kell odamenned és megtalálnod. Azok a fogak, amik nálad vannak, a Káoszkapu helyéről származnak. A rézgyűrűn keresztül érzem a mágiájukat, bár nagyon gyengén. A tanulmányaim során elsajátítottam egy Foghajlító varázsigét, ami elég erős ahhoz, hogy gyakorlatilag az orruk elé teleportáljalak, és így nem kell keresztülverekedned magad még a Fekete Erdőn is, annak minden veszélyével együtt. Van egy másik lehetőség is, ha már nagyon kifogytál az enni- és innivalóból: ideteleportállak a tornyomhoz, ahol pihenhetsz egy kicsit és feltöltheted a készleteidet. Ez természetesen azt jelenti, hogy utána mégis egyedül kell keresztülvágnod az erdőn. Azonban bármelyiket is választod, igencsak messze vagy és túl sok tárgy van nálad. Kénytelen vagyok arra kérni, hogy szabadulj meg a málhád egy részétől, hogy a varázsige biztosan működjön.

Ez azt jelenti, hogy nem vihetsz magaddal 12-nél több Felszerelési tárgyat. Egy adag Élelmiszer egy tárgynak számít, viszont ugyanúgy egy tárgynak számít az erszényed is, amiben az aranyaidat tartod – bármennyi is van benne. A gyűrű, a kulcsok és a fogak elég apró tárgyak, így azokat figyelmen kívül hagyhatod, nem vonatkozik rájuk a korlátozás. A hátizsákod és a ruházatod természetesen szintén nem számít. Minden más Felszerelési tárgyad viszont egy darabnak számít. Döntsd el, hogy mit akarsz magaddal vinni és mit hagysz hátra, majd jelöld a szükséges változásokat a *Kalandlapodon*. Miután ezzel végeztél, jelzed Yaztromónak, hogy elmondhatja a varázsigét.

Ha azt szeretnéd, hogy a toronyhoz teleportáljon, lapozz azonnal a **389**-re.

Ha inkább egyenesen az erdőbe teleportáltatnád magad, akkor minden elhomályosul előtted, és egyszer csak a Fekete Erdőben találod magad. Miután magadhoz tértél a varázslat hatása alól, körülnézel, hogy hol is vagy pontosan. Lapozz a **326**-ra.

176.

Azzal, hogy a gonosz küldötteinek egyikével sem sikerült végezned, lehetővé tetted a számukra, hogy végrehajtsák a mesterük parancsát. Az az egy fog, amivel elkezdted az egész küldetésedet, nem elegendő ahhoz, hogy Yaztromo megtörje azokat a varázslatokat, amelyek elrejtik előle a portál pontos helyét, ezért fogalma sincs, hogy egyáltalán hol lehet. Hamarosan pokoli szörnyek ocsmány hordái törnek elő a Káosz legmélyebb bugyraiból, hogy ők uralják egész Allansiát. Most fogod csak fel igazán, hogy milyen következménye van a kudarcodnak, és kétségbeesetten rogysz térdre, miközben a varázsló komoran közli veled, hogy minden elveszett.

177.

A fogadó meglehetősen szűkös, de annál füstösebb, a bent ücsörgő és korsóik fölé hajoló helyi munkások pedig nem nagyon törődnek veled, amikor odasétálsz a pulthoz. A fogadós éppen egy fadarabot farigcsál, és amikor közeledsz hozzá, leteszi a pultra, de a kését továbbra is a kezében tartja. 3 Aranytallért teszel a pultra, közölve, hogy ételt és szobát szeretnél. A fogadós erre dünnyög valamit érthetetlenül, de elteszi a kést és a pénzedet, majd az épület végébe csoszog, hogy a tálalóablakon hátraszólva megkérjen valakit, hogy készítsen egy adag ragut. A fadarab, amit farigcsált, felkelti az érdeklődésedet. Bár még nem készült el, de határozottan egy férfi miniatűr mellszobrát fogja ábrázolni a mű, az állán egy forradással.

– 'Za fiam, Stief – A fogadós hangja ébreszt rá, hogy időközben visszatért a pulthoz, amíg a kis szobrocskát nézegetted. – Nem Salamonisból jöttél véletlen?

Megrázod a fejed.

– Kár! Reméltem, hogy találkoztál vele. Miután megjelent a Bestia, Salamonisba ment, hogy beálljon a seregbe, és azóta nem hallottunk róla.

Kíváncsian kérdezed, hogy mi az a Bestia.

– Nem hallottál még a Bestiáról? Egy ocsmány teremtmény. Nyolc láb magas, hatalmas fogakkal és karmokkal, tavaly nyáron tűnt fel Covenben. Megölte az egyik falubelit, mielőtt elűzhettük volna. És Stief azt mondta, hogy elmegy katonának, hogy meg tudja védeni a rendes embereket az ilyen Bestia-féléktől. Akkor láttuk utoljára.

Megemlíted a fogadósnak, hogy dél felé tartasz, és ha netán összefutsz Stieffel, akkor mindenképpen elmondod neki, hogy hiányzik a családjának. Ha a küldetésed során bármikor összefutsz a fogadós fiával, akkor vonj le 16-ot annak a fejezetpontnak a számából, ahol találkozol vele, majd lapozz az így kapott

fejezetpontra, hogy elmondd neki az üzenetet. Könnyen felismered majd az állán lévő forradásról.

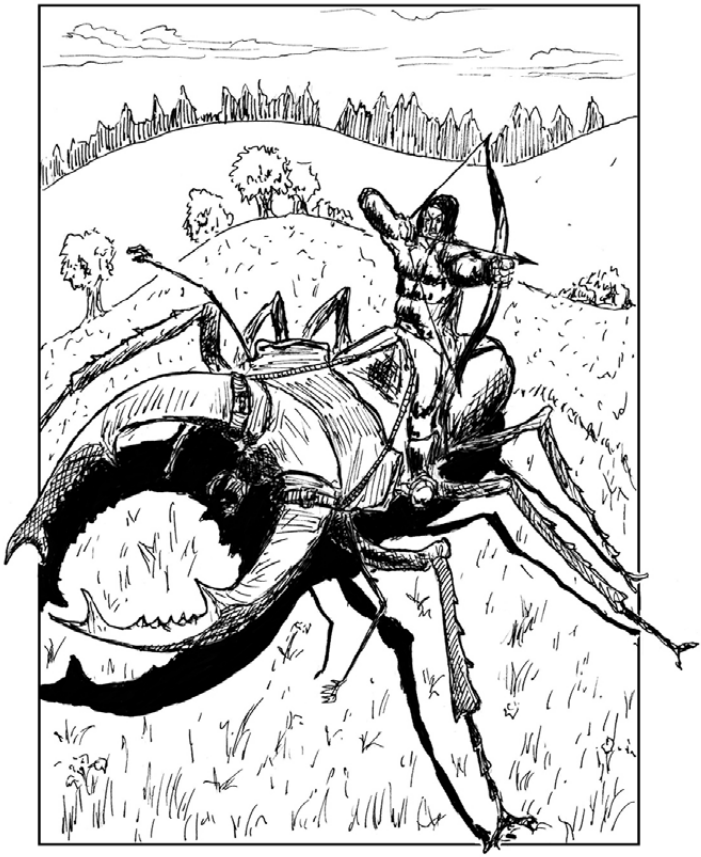
– Tényleg megtennéd? – mosolyodik el a fogadós. – Mondd meg neki, hogy nem akarjuk, hogy hazatérjen vagy ilyesmi, csak tudni szeretnénk, hogy még él és jól van. – Ezután megtölt egy korsót sörrel, és átnyújtja neked. – A ház ajándéka. Amúgy Jaak a nevem.

Néhány perc múlva megérkezik a ragud, de evés közben továbbra is Jaakkal beszélgetsz. Vacsora után nyugovóra térsz a szobában, amit előkészítettek a számodra. Egyszerű, de kényelmes szállás. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot a bőséges étkezésért és a nyugodt alvásért.

Reggel frissen és korán ébredsz, majd ismét útra kelsz. Ha Iszapkövesdre tartasz, akkor továbbra is a Trollfog Hágó felé visz az utad – lapozz a **301**-re. Ha az úticélod Salamonis, akkor nekivágsz a Szélpusztának – lapozz a **122**-re.

178.

Az első emeleten vagy. A szobák többsége ugyanolyan vendégszobának tűnik, mint a tied, de aztán észreveszel egy ajtót, ami különbözik a többitől. Ha azt szeretnéd megvizsgálni, lapozz a **281**-re. Ha inkább a márvány bolthajtást néznéd meg a túloldalon, lapozz a **229**-re. Ha egyik sem érdekel, akkor felmehetsz a következő szintre (lapozz a **86**-ra), vagy egy szinttel lejjebb (lapozz a **329**-re).



179.

A fű ritkulni kezd a lábad alatt, az út pedig kezd meredekebbé válni, ahogy megérkezel a korábban látott dombok aljához. Egy folyó lehet a közelben, mert abból az irányból, amerre tartasz, vízcsobogást hallasz. Hirtelen meleget érzel az egyik ujjadon, mert Yaztromo kapcsolatba lépett veled a gyűrűn keresztül. – Közel jársz a Sötét Elfek bázisához, de egy kicsit még keletre vagy tőle. – Mindössze ennyit közöl veled, majd a gyűrűt ismét hidegnek érzed az ujjadon. Már éppen megfordulsz, hogy visszamenj a korábbi elágazáshoz, amikor hirtelen éles fájdalmat érzel a válladban. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Egy nyílvessző talált el, ezért ismét megfordulsz, hogy szembenézz a támadóddal. Legnagyobb meglepetésedre egy hatalmas termetű Sötét Elfet pillantasz meg, aki egy Óriás Szarvasbogár hátán lovagol. – Számítottunk rá, hogy lesz néhány szánalmas próbálkozás a terveink meghiúsítására – vigyorog a Sötét Elf. – Te viszont ne számíts sikerre! – Ezzel újra feléd lő egy nyílvesszőt. Ha nincs nálad pajzs, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, de adj 2-t a dobott összeghez. Ha sikeres a próba, akkor sikerül félreugranod a nyílvessző elől. Ha nem sikerül a próba, akkor a nyíl eltalálja a kardforgató karodat – vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Ha van pajzsod, akkor azzal könnyedén kivéded a lövedéket. Mielőtt még ellenfeled újra lőhetne, gyorsan előre rontasz, a Sötét Elf pedig előrántja a kardját.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Óriás Szarvasbogár	9	6
Sötét Elf	8	9

180

A Szarvasbogár és a Sötét Elf is támad, ezért egyszerre kell megküzdened velük. Döntsd el, hogy melyik ellenfeleddel küzdesz meg először. Állapítsd meg ellene a Támadóerődet a szokásos módon, majd ugyanúgy állapítsd meg a Támadóerődet a másik ellenfeleddel szemben is. Azonban utóbbinak nem okozol sérülést, ha a te Támadóerőd a magasabb – vedd úgy, hogy csak kivédted a csapását. Ha viszont az ő Támadóereje a magasabb, akkor megsebez téged a szokásos módon. Ha sikerül végezned mindkét ellefeleddel, lapozz a **324**-re.

180.

Találsz egy üres helyet, ahonnan elég jól láthatod a küzdőteret. Ha van egy messzelátód, akkor használhatod, hogy még közelebbről figyelhesd a harcokat. Ebbez az esetben azonnal lapozz a **150**-re!

Egyszer csak valaki a válladra csap, és megfordulva egy sovány, okulárés férfit pillantasz meg, aki az öltözéke alapján valami hivatalnokféle lehet. – Üdvözöllek! Akarsz fogadni a következő küzdelemre? – Ha van elég pénzed, akkor fogadhatsz, és a férfi lejegyzeteli a részleteket a lúdtollával.

Hirtelen kürtszó harsan, mire mindenki az ovális küzdőtér felé fordul. Hangosan kiabálva egy műsorközlő áll az aréna közepén, de annyira hadar, hogy alig érted, mit mond. Az egyik oldalon egyszer csak megnyílnak a duplaszárnyú ajtók, beeresztve rajta két csontos Verembestiát. Azonnal kiszúrják a műsorközlőt, és elkezdik hajkurászni a küzdőtéren, a nézők hisztérikus nevetése közepette… egészen addig, amíg el nem kapják, hogy élve felfalják! Ezután a dinoszaurusz-szerű ragadozókat visszaterelik a karámjukba, és újra felharsan a kürt. Szukumvit báró elfoglalja

a helyét a trónján, majd leenged egy vörös zászlót, mire a közönség elégedetten felordít. A Halálverem izgalmai elkezdődtek! Ha nem akarsz fogadni, akkor ugorj a B lista utáni szövegre, és onnan olvass tovább! Ha viszont szeretnél fogadni, akkor dobj egy kockával, és vesd össze az eredményt az A listával, hogy megtudd, ki vagy mi jön elő a bal oldali ajtón. Ezután döntsd el, hogy hány Aranytallért teszel fel tétnek (minimum 1, maximum 6 arannyal fogadhatsz). Jegyezd ezt fel, és azt is, hogy a teremtmény *mellett* vagy *ellene* fogadsz. Ha eldöntötted, akkor ismét dobj egy kockával, majd nézd meg a B listát, hogy megtudd, ki vagy mi lesz az ellenfél, aki a jobb oldali ajtón előbukkan. Játszd le a csatát a két küzdő fél között az egyikük haláláig. A csata eredménye határozza meg, hogy nyertél-e vagy vesztettél. Ha nyertél, akkor duplázd meg az összeget, amit tétként tettél fel, és elteheted a nyereményedet. Például, ha 3 Aranytallérral fogadtál, akkor visszakapod ezt a 3 aranyat *plusz* még 3 aranyat. Ha vesztettél, akkor buktad a tétet! Ezután ismét fogadhatsz, ha akarsz. Dobj egy kockával, és ezúttal előbb a B listát nézd meg, hogy ki vagy mi lesz az egyik küzdő fél. Ezt követően tedd meg a tétet, ahogy az előbb, majd dobj ismét 1 kockával, és nézd meg az A listán, hogy ki vagy mi lesz az ellenfél. Ha olyan számot dobsz, amelyhez tartozó teremtmény már elpusztult, akkor dobj újra! Ha viszont a küzdő fél már korábban megnyert egy csatát, akkor a küzdelem után megmaradt ÉLETERŐ pontjaihoz adj 4-et. Ha harmadszor is fogadni szeretnél, akkor csináld végig a procedúrát úgy, mint az első fogadásnál. Háromnál többször viszont nem fogadhatsz! Akárhányszor is fogadsz, ha a végén több pénzed lesz, mint amennyivel elkezdted, akkor nyersz 1 SZERENCSE pontot.

180

A lista

1 Egy *Xavier* nevű harcos által vezetett, kalandorokból álló csapat, akik nyilvánvalóan komoly hírnévnek örvendenek Fangban.
ÜGYESSÉG 9, ÉLETERŐ 14
A csapat együttesen 3 ÉLETERŐ pont sérülést okoz ellenfelének, ha megnyer egy Harci Kört.

2 *Sárkányszörny*
ÜGYESSÉG 10, ÉLETERŐ 9

3 *Nyáladzó Farkasfalka*
ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 8
Ha megnyernek egy Harci Kört, dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pont sebesülést okoztak együtt.

4 *Halálszekér* (három Déli Harcos irányítja)
ÜGYESSÉG 11, ÉLETERŐ 7

5 *Hollócsőrű Óriásmadár-raj*
ÜGYESSÉG 6, ÉLETERŐ 12
Együttesen 3 ÉLETERŐ pont sérülést okoznak ellenfelüknek, ha megnyernek egy Harci Kört. Emberek ellen (beleértve a Gólemet is) adj 2-t az ÜGYESSÉG pontjaikhoz.

6 *Harci Elefánt*
ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 10
Vastag bőre miatt ellenfele csak 1 ÉLETERŐ pont sebesülést tud neki okozni, ha elveszít egy Harci Kört.

B lista

1 *Harci Gólem*
ÜGYESSÉG 9, ÉLETERŐ 11
Mivel 3 karja van, így minden Harci Körben háromszor támad (ellenfele így csak minden harmadik Körben tudja megsebezni).

2 *Trópusi Óriás Százlábú*
ÜGYESSÉG 9, ÉLETERŐ 7
Mérges csípése miatt 4 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz ellenfelének, ha megnyer egy Harci Kört.

3 *Ranrof Gladiátorjai*
ÜGYESSÉG 10, ÉLETERŐ 10

4 *Halálraítélt Bűnözők*
ÜGYESSÉG 6, ÉLETERŐ 12

5 *Ködördög*
ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 6
Ha elveszít egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, ellenfele csak egy ködpászmát talál el és a Ködördög nem veszít ÉLETERŐ pontot. Ha a szám páros, akkor a szokásos ÉLETERŐ pont veszteséget szenvedi el.

6 *Verembestia*
ÜGYESSÉG 12, ÉLETERŐ 10

Ha már eleget láttál és fogadtál, akkor úgy döntesz, hogy körbenézel, amíg a küzdelmek szünetelnek egy darabig. Átfurakodva egy visszataszító hájpacni mellett, lesétálsz a lépcsőkön, majd észreveszel egy őrizetlen ajtót alig pár méterre tőled, jobbra. Ha arrafelé indulnál, lapozz a **304**-re.

Ha úgy döntesz, hogy szeretnél részt venni a küzdelmekben, akkor megkeresed a korábban látott alacsony férfit a pergamenjével, aki nagyon örül, hogy meggondoltad magad. Lapozz a **289**-re.

Ha úgy érzed, hogy végeztél ezen a helyen, akkor el is hagyhatod az arénát. Lapozz a **318**-ra.

181.

Belépsz az üzletbe, ami zsúfolásig van mindenféle furcsa dologgal. A polcokon különös készítményekkel teli edények sorakoznak, és különböző teremtmények kitömött testrészeit látod szerteszét. A pult előtt olyan tárgyak hevernek, amiknek feltehetően valamilyen mágikus tulajdonságuk van, a pult mögötti tábla pedig merészen hirdeti, hogy az üzlet milyen egyéb szolgáltatásokat és bűbájokat kínál.

A helyiségben lévő gyér fényben egy fiatalembert pillantasz meg a pult mögött. Különös egy figura, a ruhája redőiben apró kis gyíkok szaladgálnak és bujkálnak, illetve nézelődnek kifelé a számos zsebek valamelyikéből. Érdeklődésedre megtudod, hogy igen, ő a Különleges Képességű Malfeous, aki szívesen áll most rendelkezésedre.

Megvizsgálod az áruválasztékot és a táblán hirdetett termékek listáját, de a legtöbbjükre vagy nincs szükséged, vagy túl drágák a számodra. Azért néhány tárgy felkelti az érdeklődésedet.

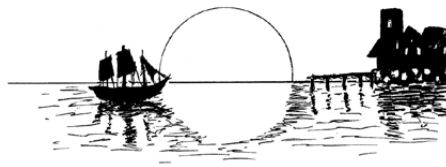
Malfeous Erőitala	6 Aranytallér
Gyógybalzsam	3 Aranytallér
Szerencse Itala	5 Aranytallér
Láthatatlanság Itala	7 Aranytallér
Mászás Itala	2 Aranytallér
Üres üvegcse	1 Aranytallér darabja
Rúnakő	4 Aranytallér

Malfeous Erőitalától visszanyersz 1 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot másnap reggelre, ha alvás előtt megiszol belőle egy adagot. A Gyógybalzsamtól 5 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és bármikor használhatod, kivéve harc közben. A Szerencse Itala visszaállítja 1-3

SZERENCSE pontodat, ha megiszod (hogy megtudd az összeget, használatakor dobj egy kockával, majd felezd meg az eredményt a törteket felfelé kerekítve). A Láthatatlanság Italának elég rövid ideig tart a hatása, de ha csata előtt megiszod, akkor az első négy Harci Körben 2 ponttal növelheted a Támadóerődet. Ezenkívül arra is használható, hogy láthatatlanná válj az ellenséged számára, és elkerüld, ha a szöveg erre lehetőséget ad. A Mászás Itala abban segíthet az elfogyasztásakor, hogy ha mászás előtt próbára kell tenned az ÜGYESSÉGED, akkor automatikusan sikeres próbát teszel (a tényleges eredménytől függetlenül). Az üres üvegcsék akkor lehetnek hasznodra, ha folyadékot szeretnél valamiben tárolni. Malfeous esküszik rá, hogy a Rúnakővet elvarázsolták, és a rajta lévő rúnák a Halál, a Varázslat és a Föld jelei, de eddig még sajnos nem sikerült rájönnie, hogy pontosan milyen mágikus tulajdonságai vannak.

Ezenkívül, ha szeretnéd, akkor Malfeous mindössze 4 aranyért egy olyan bűbájt tud most bocsájtani rád, aminek a hatása azonos Malfeous Erőitalával, de az eredményét szintén csak holnap reggel fogod érezni.

Ha itt végeztél, és most azt az üzletet látogatnád meg, aminek a cégtábláján a *Talson Útitérképei* felirat díszeleg, lapozz a **250**-re. Ha csak nézelődnél a bódék között, hogy megnézd a kínálatukat, lapozz a **364**-re. Ha végeztél a vásárlással, és elhagynád a Piacteret, lapozz a **4**-re.



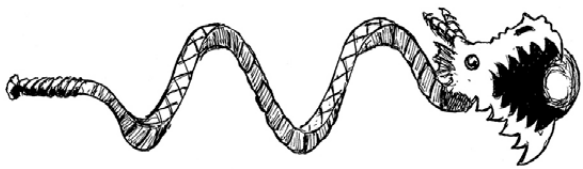
182.

Nem jutsz messzire, amikor odaérsz egy takaróba bugyolált férfihoz, aki egy fal előtt üldögél törökülésben. Számos faragott figura van előtte, az egyik azonnal felkelti az érdeklődésedet: egy kis Fekete Leopárd szobrocska.

– Elég ha ránézel, és tudod az árát, idegen – szólal meg a férfi mély hangon. – Valamennyit én készítettem, de ez a legértékesebb közöttük. A bennem lévő erő adott nekik életet, mégsem tudok megélni belőlük. A Fekete Leopárd neked talán nagyobb szolgálatodra lehet.

A férfi 9 Aranytallért kér a szobrocskáért, és elmagyarázza, hogyan működik. A Leopárd szobrocskával megidézhetsz egy mágikus Fekete Leopárdot, ami aztán helyetted harcol egy csatában. A Fekete Leopárd ÜGYESSÉGE 11, az ÉLETEREJE 9. Mivel a Leopárd megidézéséhez és uralásához minden energiádra szükség van, ezért te nem küzdhetsz ugyanabban a csatában. Ha viszont a Fekete Leopárdot megölik, akkor a szobrocska elveszti minden varázserejét, így neked kell befejezned az aktuális küzdelmet. Csupán egyszer idézheted meg, így a szobrocska akkor is elveszíti a varázserejét, ha a Leopárd győz, mert ezután örökre eltűnik. Döntsd el, hogy meg szeretnéd-e vásárolni a szobrocskát vagy sem, majd jelöld a szükséges változásokat a *Kalandlapodon*.

Ezután búcsút véve a férfitól folytatod az utadat. Lapozz a **69**-re.



183.

Egy ritkaságokkal és különleges pecsétekkel díszített épület előtt állsz. Megpróbálsz belesni az abalakon, de még az is tele van ragasztva más varázslók plakátjaival és hirdetéseivel. Ez aztán különös hely! Bekopogsz az ajtón, mire az kitárul, pedig nem látsz mögötte senkit. Az épület belseje tele van pergamanekkel és mindenféle csecsebecsével, amiket még soha ezelőtt nem láttál sehol. Egy felirat arra hívja fel a figyelmedet, hogy ha be akarsz lépni, akkor húzz fel egy-egy vászonzsákot a bakancsaidra, amit a bejárathoz készítettek. Ezután elindulsz egy folyosón, ami egy kicsi, szintén agyonzsúfolt szobába vezet. Hangosan kiáltasz egyet, hogy felhívd magadra a figyelmet, de úgy tűnik, mintha senki sem lenne itthon. Egyszer csak észreveszel egy lefordított kártyalapot a szoba közepén álló asztalon. Ha felfordítod a kártyalapot, lapozz a **16**-ra. Ha inkább távozol a helyről, és máshol keresgélsz tovább, lapozz a **151**-re.

184.

Valgan kezd kétségbeesetté válni, ahogy egyre több seb borítja a testét, és lassan meghátrálásra kényszeríted. Ettől vérszemet kapsz, és még ádázabbul támadod, mert tudod, hogy tiéd a győzelem! Ekkor valami megvillan Valgan szemében – az eddigi gyűlölet mellett még… megnyugvás.

– Azt hiszed, hogy győztél! – köpi feléd a szavakat. – De ha már meg kell halnom, akkor velem együtt elpusztulsz te is, a barátaid is, és mindenki más, aki a Jó Erőket szolgálja!

Ezzel hanyatt veti magát, egyenesen a portálba! A portál energiája egy pillanat alatt elemészti Valgan testét, de pont ez volt a célja vele – a szertartás ezzel befejeződött, a Káoszkapu megnyílt! És valami már furakszik is elő belőle… Lapozz a **234**-re.

185.

Ahogy közeledsz felé, a Sötét Elf egyszer csak furcsán gesztikulálni kezd, mire az őt támadó Csontváz Harcos szétmállva finom porként hullik a földre. Ugyanekkor a te fegyvered is elfordul a Sötét Elf varázsló irányából, mert a mágiája megóvja őt.

A teremtmény ekkor szembefordul veled. Kegyetlen, de csinos arca fiatalnak tűnik, amire még nem szántottak mély barázdákat az évek, de ennek az első benyomásnak ellentmond élénk tekintete, amiben évszázados tapasztalatot látsz csillogni.

Mosolyogva szólal meg: – Érdekes! Csak olyan valaki képes átlátni az illuzióvarázslatomon, aki kimondottan egy Sötét Elfet keres. Lássuk csak! De várj! – parancsol rád, amikor szóra nyitnád a szádat, majd átható tekintettel kezd méregetni. – Miért keres egy kalandor egy Sötét Elfet pont Zengisben? Ááá, te biztos azokat kutatod, akik beszivárogtak az emberek földjére! Mivel szeretnéd megtalálni őket, így aligha tévedek, ha azt gondolom, hogy nem ismered a szertartásuk pontos helyét, sőt, a teljes tervüket sem. De úgy sejtem, azzal tisztában vagy, hogy mindegyik hadnagynál van egy bizonyos tárgy, ami segít neked megtalálni a keresett helyet. – A Sötét Elf hűvösen nevet döbbent arcodat látva.

Nagyon úgy tűnik, hogy ő nem azon hadnagyok egyike, akiket keresel. Viszont az akkor is gyanús, hogy itt tartózkodik Zengisben, ezért megkérdezed, hogy mi célból teszi ezt.

– Úgy látom, ki kell elégítenem a kíváncsiságodat. Egy bizonyos *Zengis Hőse* után kutatok, és elárulom, hogy miért. Minden kornak megvannak a maga hősei mind a Fény, mind a Sötétség oldalán. Ők fontos szereplői a két szembenálló fél háborújának, valamint nagy spirituális energia birtokosai és közvetítői egyben.

Továbbá, ahogy egyre több hőstettet hajtanak végre, úgy válnak egyre szervesebb részévé egy láthatatlan nagy vászonnak, ami ezt a vegyes összetételű közösséget összeköti. Jelenleg az én segítségemmel, ugyebár. Az a szándékom, hogy összegyűjtsem mind a Fény, mind a Sötétség hőseit, hogy aztán a misztikus hatalmam segítségével egybegyúrjam az általuk képviselt erőt, és így ennek a világnak az uralkodó rétegévé váljanak. Ebbe még az istenek is kénytelenek lesznek beletörődni! – fejezi be mondandóját egy halvány mosollyal, noha te inkább őrült nevetésre számítottál.

– Szóval neked nincs okod az aggodalomra, kalandor! Egyáltalán nem érdekel az alantas társaim szánalmas kis ármánykodása. Sőt, tulajdonképpen még segítenék is neked… megfelelő áron, természetesen. Azt viszont már most elárulhatom, hogy egyik hadnagy sincs *ebben* a városban.

A Sötét Elf hajlandó válaszolni egy kérdésedre, cserébe az alábbi tárgyak közül, amelyek érdeklik őt: az Őrjöngés Sisakja, az Iszonyat Pálcája, Tamahelos Kardja vagy a Sárkánykő Jogar.

Ha ezek közül a tárgyak közül bármelyik nálad van és hajlandó vagy feláldozni egy kérdésért cserébe, akkor húzd le a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **365**-re. Ha a *fejeden* van az Őrjöngés Sisakja és azt szeretnéd elcserélni a Sötét Elffel, akkor viszont lapozz a **241**-re. Ha nem szeretnél üzletelni a Gonosz ezen teremtményével, hanem megtámadod, lapozz a **6**-ra. Ha inkább elhagynád a várost, lapozz a **129**-re.

186.

Egyenesen a karóra esel, ami átdöfi a mellkasodat és a vége a hátadon jön ki. A vadász csak néhány óra múlva tér vissza a gödörhöz, és dühösen távolítja el a felnyársalt holttestedet. Csak később döbben majd rá, hogy az átkozott csapdája Allansia vesztét okozta.

187.

Kilépsz a barlangnyíláson a sziklákat használva fedezékként. A legközelebbi őr háttal áll neked, így elkezdesz felé osonni. Folyamatosan ordibál a munkásokkal, hogy mozogjanak, így nem vesz tudomást rólad egészen addig, amíg közvetlenül mögé nem érsz. Megragadod az alkalmat, és elvágod a torkát, mielőtt figyelmeztethetné a társait. De sajnos akkor, amikor összeesik, belerúg néhány kilazult kőbe, amik nagy zajt csapva gurulnak végig a sziklameredélyen. Az összes őr és munkás szeme rád szegeződik, és a Sötét Elfek azonnal célba vesznek az íjaikkal. Mielőtt bármit tehetnél, halálos nyíleső zúdul rád, hogy tűpárnaként zuhanj az áldozatod mellé. Kalandod itt véget ér.

188.

Közvetlenül előtted meglátsz egy eléggé eldeformálódott cégtáblát, amely a Fekete Sárkány nevű kocsma bejáratára hívja fel a figyelmet. Úgy döntesz, hogy belépsz az épületbe, ahol egy gyéren megvilágított, szinte romos helyiségben találod magad. A kevés fény oka, hogy az ablakokat mocsok borítja, és ez a nem éppen kellemes tulajdonság ugyanúgy elmondható a kocsma vendégeiről is. Keresztülfurakodsz a vegyes összetételű, mindenféle brigantiból és csavargóból álló embertömegen, egyenesen a pulthoz. Áthajolsz fölötte, hogy felhívd magadra a csapos figyelmét, amikor hirtelen kivágódik a kocsma ajtaja. Egy pillanatra megfagy a levegő és egy pisszenést sem lehet hallani, ahogy a vendégek megpillantják az ajtóban álló három Csontváz Harcost, amint azok a fénytelen, üres szemgödreikkel a helyiséget pásztázzák. Egy pillanat múlva felhangzik az első rémült kiáltás, megadva a jelet, hogy elszabaduljon a pokoli lárma és zűrzavar. Lapozz a **349**-re.

189.

Igazán több eszed is lehetne, mint hogy vadidegentől elfogadj egy ingyen italt, amikor egyedül vagytok! Miután mohón felhörpintetted a sört, a fogadós vihorászni kezd, amitől egy kicsit ideges leszel. A fegyvered után nyúlsz, amikor hirtelen éles fájdalom hasít a gyomrodba. A fogadós hátrébb lép, amikor ellököd magadtól az asztalt, és eltorzult arccal tántorogni kezdesz. Kényelmesen megvárja, amíg eljön az ő ideje, te viszont hamarosan kifutsz a tiedből.

Ha van egy fiola Ellenméreg a hátizsákodban, lapozz az **222**-re. Ha nincs, akkor minden elhomályosul előtted, és a padlóra rogysz. A fogadós elteszi magának az értékeidet, majd elkezd átalakulni. Szerencsére már halott vagy, amikor lakmározni kezd a húsodból. Kalandod itt szörnyű véget ér.

190.

Letörlöd a vért a fegyveredről. Miközben kipihened a kemény küzdelem fáradalmait, egyszer csak valami meleget érzel az egyik ujjadon. A gyűrűd az, amit Yaztromótól kaptál, hogy kapcsolatba tudjon lépni veled. Figyelmesen hallgatod, hogy mit akar mondani: – Túlságosan eltértél kelet felé a jó iránytól! Fordulj meg, és menj ismét nyugati rányba! – Mindössze ennyit akart közölni veled. Az ujjadon lévő gyűrűt ismét hidegnek érzed. Mielőtt elindulnál, még átkutatod az Alakváltó rongyos ruházatát, de nem találsz nála semmi értékeset, amit megtarthatnál. Yaztromo tanácsát megfogadva visszamész az ösvényen az elágazáshoz. Ha most észak felé mennél tovább, lapozz a **179**-re. Ha tartod az irányt nyugat felé, lapozz a **330**-ra.

191.

Miután körbeírtad a rúnákat, Yaztromo elmondja neked a varázsigét, ami a mágikus ajtó kinyitásához szükséges. Hangosan elismétled a szavakat a bejárat előtt. Miután az utolsó szótagot is kiejtetted, egy óriási tűzlabda lövell ki az ajtóból. Esélyed sincs félreugrani előle, ezért vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot a súlyos égési sérülések miatt. Ha még életben vagy, akkor Yaztromo megkér rá, hogy írd újra körül a rúnákat, hogy rájöjjön, hol lehetett a hiba. Amikor említést teszel róla, hogy az egyik kissé elmosódott, akkor a varázsló hangneme teljesen megváltozik.

– Bolond! – kiabál mérgesen. – Ne hibázz ilyeneket, ha már idáig eljutottunk! – Ezúttal sokkal figyelmesebben megnézed azt a bizonyos rúnát, mielőtt körbeírnád Yaztromónak. – Nah, ez így már sokkal értelmesebb! – jelenti ki nyugodtabb hangon. Újra elmondod hangosan a varázsigét. Lapozz a **397**-re.

192.

A dobásod pontos, a fegyvered átszelve a levegőt egyenesen a Sötét Elf szívében áll meg, halálos sebet ejtve rajta. Delgar vért köhög fel, miközben utolsó leheletével még átkokat szór rád, majd élettelenül esik össze. Egy pillanatig arra számítasz, hogy valóban lesújt rád valami szörnyű vég, de végül nem történik semmi. Úgy tűnik, hogy a hadnagy ereje kizárólag a fortélyosságban rejlett, de nem volt igazi varázsereje.

A király, immáron ismét nyugodtan, odalép a holttesthez, és büszkén jelenti ki: – És ez volt *az* a trükk, amiről még soha sem hallottál! – Ezután köszönetet mond neked, amiért megmentetted az életét.

A lovag meghajol előtted, majd kihúzza a fegyveredet a halott hadnagyból, és vállon veregetve visszaadja neked. – A bátorságod és a vitézséged lovagokhoz méltó. Remélem, még találkozunk! És azt hiszem ez az, amire szükséged van. – Ezzel átnyújt neked egy apró tárgyat, amit Delgar hullájától vett el. Az egyik fog az, amit keresel! Egy gyors pillantással megállapítod, hogy ebbe 3 rúnát véstek, majd izgatottan zsebre vágod. Ezután ismét a lovaghoz fordulsz, hogy megköszönd neki, de ő már távozott. Még az arcát sem láttad. Viszont az újabb nagyszerű tetteddel most már elnyerted a királyi udvar tiszteletét, ezért nyersz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **235**-re.

193.

Észak felé haladsz tovább. A növényzet egyre sűrűbbé válik, ami már az ösvényt is elkezdte benőni. Rovarok zümmögnek körülötted szüntelenül, és egyre ingerültebben próbálod elhessegetni vagy agyoncsapni őket. Egyszer csak elhaladsz egy fa mellett, amelynek egy óriási lyuk tátong a törzsén. Ha bedugod a kezed a lyukon, hátha találsz benne valamit, lapozz a **142**-re. Ha nem foglalkozol a fával, hanem továbbmész, lapozz a **165**-re.

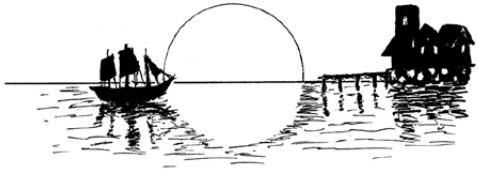
194.

A feladat, amit elvállaltál, nagyon kimerítő és sok időt vesz igénybe. Az öreg fogadós meglepően szívósnak bizonyul ebben a munkában, szinte alig izzad meg közben. Többórányi doboz- és hordópakolás után neked viszont már remegnek a végtagjaid. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, de megdolgoztál azért, hogy ingyen kaphass egy szobát. Lapozz a **126**-ra, és hagyd figyelmen kívül a fizetésre vonatkozó utasítást.

195.

Észak felé vezető utad ugyanolyan magányos és egyhangú, mint amikor déli irányba mentél errefelé. Ezúttal is két alkalommal köszönt rád az este, ezért kétszer kell letáboroznod. Mindkét alkalommal húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál vissza az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot minden kihagyott étkezés után. Ezúttal is lapozz a **42**-re és dobj kétszer, hogy megtudd, mennyire telik nyugodtan a két éjszakád.

A harmadik napon eljutsz a Trollfog Hágó bejáratához, de most úgy döntesz, hogy nem ezen az útvonalon mész tovább, hanem továbbra is északnak tartasz a Pókok Erdeje mentén, megérkezve a Holdkő Dombok legdélebbi pontjához. Ha a következő úticélod Feketehomok Kikötő, akkor elkanyarodsz nyugat felé – lapozz a **130**-ra. Ha nem, akkor egy darabig még északnak tartasz, mielőtt újra letáboroznál. Ismét húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról* (de ezúttal sem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért), vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Ha akarod, *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy találsz-e valami ehetőt a környéken, és így csak akkor vesztesz ÉLETERŐ pontot, ha nem sikerül a próba. Lapozz ismét a **42**-re, hogy megtudd, történik-e veled valami esemény az éjszaka folyamán. Ha túléled az estét, akkor másnap reggel folytatod az utadat észak felé, folyamatosan figyelve arra, hogy nem bukkan-e fel valami ellenséges teremtmény. Lapozz a **237**-re.



196.

Elrebegsz egy gyors fohászt az isteneidhez, majd becélozva egy szederbokrot, hogy tompítsa az esésedet, leugrasz a száguldó hintó tetejéről. Ismét *tedd próbára* ÜGYESSÉGED vagy SZERENCSÉD (ezúttal választhatsz). Ha sikeres a próba, megúszod sérülés nélkül. Ha nem sikerül, akkor rosszul érkezel és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan utoléred a Sötét Elfet, aki dühösen vicsorog rád, amiért nem tudott megszabadulni tőled. – Ha arra vágysz, hogy a kezem által halj meg, hát legyen! – Nincs menekvés, ez a küzdelem most egyikőtök haláláig fog tartani.

Targamis Rovane ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha korábban már sikeresen megsebesítetted ellenfeledet, akkor vond le a megfelelő értéket az ÉLETERŐ pontjaiból. Ha te győzöl, akkor a Sötét Elf még egy utolsó gyűlölködő pillantást vet rád, mielőtt vér bugyggyan ki az ajkai közül, és kileheli sötét lelkét. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért végeztél az egyik hadnagygyal. Lapozz a **35**-re.

197.

Egyre beljebb jutsz a városban, folyamatosan figyelve, hogy mikor pillantasz meg egy tolvajt, aki elvezethet a Hurokba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor végre meglátsz egy zsebtolvajt, aki éppen serényen "munkálkodik" a tömegben. Diszkréten követed, így hamarosan a város egy nagyon leromlott állapotban lévő környékére jutsz. Biztos vagy benne, hogy közel jársz a Hurokhoz – lapozz a **62**-re. Ha nincs szerencséd, akkor egészen sötétedésig mászkálsz eredménytelenül, és már a tömeg is ritkulni kezd. Lapozz a **396**-ra.

198.

Belépsz az ékszerboltba, ahol egy drága, színes ruhába öltözött fiatal nő fogad mosolyogva. – Üdvözöllek, utazó! A nevem Holdvilág Aliana. Valami különlegeset keresel, mondjuk valamit egy számodra különleges személynek?

Azt válaszolod, hogy csak nézelődsz, de szeretnéd tudni, hogy mit tud neked ajánlani.

– Nos, eléggé olyasvalakinek tűnsz, aki gyakran keveredik csetepatéba. Talán néhány varázsamulett érdekes lehet a számodra.

Gyorsan igent mondasz, mire a nő kirak eléd a pultra néhány olyan tárgyat, ami érdekelhet.

Fürgeség Karkötője	8 Aranytallér
Napamulett	10 Aranytallér
Jégkristály	10 Aranytallér

A Fürgeség Karkötőjének köszönhetően gyorsabban ki tudsz térni az ellenfeleid csapása elől, ezért adj 1-et a Támadóerődhöz a harcokban, ha viseled. A Napamulettet szintén harc közben tudod használni olyan módon, hogy ellenfeledet elvakítod, és így automatikusan megnyered az első két Harci Kört (ebben az esetben is tehetsz szerencsepróbát, hogy növeld a sebesülés mértékét). Ezt az Amulettet azonban csak egyszer tudod használni. A Jégkristállyal jégcsapokat lőhetsz az ellenfeledre, aki azonnal 6 ÉLETERŐ pont sebesülést szenved. A Kristályt szintén csak egyszer tudod használni. Vedd meg, amelyiket szeretnéd, majd folytasd az utadat az Opál utcán. Lapozz a **287**-re.

199.

Bár a salamonisi sereg még nem érte el a célját és nem találta meg a Káosz-sereget, azért a jelenlétükkel egy időre biztonságos hellyé tették a Trollfog Hágót. Ennek köszönhetően semmilyen ellenséges teremtménnyel nem találkozol, amíg a hágón haladsz. Dél körül eléred a Szélpuszta szélét, ahol délnek fordulsz. Nevéhez méltóan folyamatosan metsző, hideg szél fúj ezen a helyen, és hacsak nincs egy köpönyeged, amivel védekezni tudsz ellene, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha ez a veszteség nem kerül az életedbe, akkor egész jól haladsz a nap folyamán, és éppen akkor, amikor már azon gondolkodsz, hogy hol verj tábort éjszakára, megpillantod Salamonis falait, ezért inkább folytatod az utadat, hogy még az éjszaka előtt bejuss a városba. Lapozz a **248**-ra.

200.

Délelőttre jár már az idő, amikor megpillantasz egy falut tőled északra, de úgy döntesz, hogy nem vesztegeted az idődet a meglátogatásával, hanem inkább továbbhaladsz Zengis felé. A térképre pillantva megállapítod, hogy az utad a hírhedt Tűzhegy közelében fog vezetni – a mendemondák szerint itt egy gonosz varázsló él az Ork és Goblin hordáival.

201

Ahogy folytatod az utadat, folyamatosan a hegy felé tekintgetsz arra figyelve, hogy nem látsz-e mozgást abból az irányból, de szerencsére semmilyen ellenséges teremtmény nem közeledik feléd. Végül ismét rád köszönt az este, ezért letáborozol egy rakás szikla takarásában. Ezúttal is muszáj enned valamit, ezért vonj le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*, de most sem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, mennyire nyugodt éjszakád lesz, de ezúttal adj 1-et a dobás eredményéhez a Tűzhegy közelsége miatt. Ha túléled az estét, a hajnal első jeleire sietősen összeszeded magad, hogy folytasd az utadat Zengis felé. Lapozz a **392**-re.

201.

Az ajtó Lord Mordin hálószobájába nyílik, aki szinte alig látszik a hatalmas, baldachinos ágyában. Értékes csecsebecsék és levelek hevernek az íróasztalán, amik érdekesnek tűnnek, ezért halkan belopózol, ügyelve arra, hogy nehogy felébreszd a szoba lakóját. Azonban alig teszel meg néhány lépést, amikor kattanást hallasz, mire azonnal mozdulatlanná dermedsz. Az íróasztal egyik fiókja kipattan, és egy nyílhegy repül egyenesen feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, a lövedék elvét, és a falba fúródik. Ha nincs szerencséd, akkor a nyílhegy eltalál a karodon – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Akárhogy is, Lord Mordin felébredt, és segítségért kiabál. Szerencsére nem látta az arcod, mert gyorsan kiugrasz a folyosóra, és lemenekülsz a lépcsőn. Erre a szintre nem térhetsz vissza! Lapozz a **178**-ra.

202.

Az egyik fickó gyanakodva méregetni kezd az utolsó játék közben. Amikor megmutatod a legutóbbi győztes dobásod eredményét, a férfi felpattan, és félrelöki az asztalt. – Te mocskos csaló! – kiáltja, mielőtt az ökle az arcodon csattanna. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A padlóra zuhanva látod, amint a másik két fickó is elindul feléd, hogy laposra verjenek. A többi vendég ijedten kapja fel a fejét, majd gyorsan elhagyják a kocsmát. A csapos is az utcára rohan, hogy az őrségért kiáltson. Hacsak nem viselsz páncélkesztyűt, akkor a küzdelem idejére vonj le 2 pontot a Támadóerődből, mivel puszta ököllel harcolsz, hogy ne súlyosbítsd a helyzetet még gyilkossággal is. Küzdj meg velük egyszerre!

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

Bármikor *elmenekülhetsz* – ebben az esetben lapozz a **398**-ra. Ha győzöl, lapozz a **76**-ra.

203.

Lassan, de biztosan haladsz lefelé a kráterben. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor biztonságban és baleset nélkül leérsz a gödör aljára – lapozz az **57**-re. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **240**-re.

204.

Kezd sötétedni. Muszáj minél hamarabb megtalálnod a Sötét Elfek bázisát, különben kénytelen leszel ebben a pokoli erdőben tölteni az éjszakát. Még csak elképzelni sem mered, hogy miféle teremtmények lesznének rád a sötétség beállta után. Közben az út, amin haladsz, fokozatosan meredekebbé válik, mivel megérkeztél a korábban látott dombok aljához. Hirtelen melegedni kezd a rézgyűrűd – Yaztromo kapcsolatba lépett veled. A hangja kísértetiesen hangzik az éterből: – Figyelemmel követtem az utadat, és most már nagyon közel jársz a Sötét Elfek bázisához. Csak haladj tovább a folyó felé! Vigyázz! – A gyűrű ismét hideg az ujjadon. Nyugtalanul nézel körül, hogy vajon mire akart figyelmeztetni Yaztromo. Amikor felfelé nézel, megfagy a vér az ereidben! Két szárnyas hüllő nézett ki magának eledelül. Miközben lefelé ereszkednek, az egyikük hatalmas pofáját kitátva megereszt egy láng-csóvát feléd! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor sikerül elugranod előle. Ha nincs szerencséd, akkor a tűz megpörköl, és vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Nincs esélyed elmenekülni, mert azonnal utolérnének. Meg kell küzdened velük egyenként.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Wyvern	10	11
Második Wyvern	10	10

Ha túléled ezt a kegyetlen küzdelmet, lapozz a **326**-ra. Bár tudod, hogy a Wyvernek általában nagy mennyiségű kincset halmoznak fel a fészkükben, sajnos most nem tudsz időt vesztegetni arra, hogy felkutasd.

205.

Az őrök előhúzzák kékesen csillogó nyilaikat a tegezeikből, amitől a munkások tétovázni kezdenek. Mit teszel?

A törpékre parancsolsz, hogy
támadják meg őket a csákányaikkal? Lapozz a **99**-re.
Az emberekre parancsolsz, hogy
kapják fel a Sötét Elfek hulláit,
hogy pajzsként használják őket? Lapozz a **65**-re.

206.

Hamarosan magad mögött hagyod a Holdkő Dombokat, majd nem sokkal később rábukkansz egy földből előtörő, bugyborékoló forrásra, aminek a vizével oltod a szomjadat (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot). A forrásból eredő csermelyt követve még napnyugta előtt eléred Karn városát, és úgy döntesz, hogy mára már eleget gyalogoltál. Egy szoba meleg vacsorával a helyi fogadóban 3 Aranytallérba kerül. Ha élsz ezzel a lehetőséggel, akkor 2 ÉLETERŐ pontot nyersz a pihenésért. Ha inkább Karnon kívül táboroznál le, akkor húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de az étkezésért nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot. Ha nincs nálad élelmiszer, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e valami a pihenésedet. Bárhol is töltöd az éjszakát, reggel továbbmész észak felé, hogy végül elérj egy hidat, ami keresztülszeli a Kok-folyót. Mögötte pedig már ott található az úticélod, Zengis. Lapozz a **124**-re.

207.

Bármilyen reakcióra is számítottál, ez most már lényegtelen; sikerült viszályt szítanod az üres és nevetséges vádaskodásaidnak köszönhetően. A tanácsban kitör a zűrzavar, a király pedig még épp idejében beléd folytja a szót, hogy ne mondj több badarságot. Szerencsédre annyira nem dühödött fel, hogy börtönbe vettessen, de attól még nagyon mérges rád. Az őrökért kiállt, hogy kísérjenek ki a palotából, majd dobjanak ki a városból is, a katonák pedig készségesen engedelmeskednek neki. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **232**-re.

208.

A Sötét Elf félreugrik a fegyvered elől, de az elterelő hadműveleted így is eléri a célját. Mivel a hadnagy figyelmét leköti a támadásod hárítása, a lovag kihasználja az alkalmat, és szíven döfi a cselszövőt. Delgar utolsó leheletével még átkokat szór rád, majd élettelenül összeesik. Egy pillanatig arra számítasz, hogy valóban lesújt rád valami szörnyű vég, de nem történik semmi. Úgy tűnik, hogy a hadnagy ereje kizárólag a fortélyosságban rejlett, de nem volt igazi varázsereje. A király, immáron ismét nyugodtan, odalép a holttesthez, és büszkén jelenti ki: – És ez volt *az* a trükk, amiről még soha sem hallottál! – Ezután köszönetet mond Sir Monronak, amiért megmentette az életét. A lovag meghajol előtte, majd vállon veregetve visszaadja a fegyveredet. – Azt hiszem ez az, amire szükséged van. – Ezzel átnyújt neked egy apró tárgyat is, amit Delgar hullájától vett el. Az egyik fog az, amit keresel! Egy gyors pillantással megállapítod, hogy ebbe 3 rúnát véstek, majd izgatottan zsebre vágod. Ezután ismét a lovaghoz fordulsz, hogy megköszönd neki, de ő már távozott. Még az arcát sem láttad. Lapozz a **235**-re.

209.

– Nos, úgy vélem, hogy kettő még mindig jobb, mint egy – sóhajt fel csalódottan Yaztromo. – Bár ez egyúttal azt is jelenti, hogy két Sötét Elf még mindig szabadon tevékenykedhet valahol. De most ne emiatt aggódjunk, mert sokkal sürgősebb dolgunk van. Mondd el gyorsan, mit látsz a másik fogon!

Alaposan körülírod, hogy mit látsz a nálad lévő fogon, hogy aztán izgatottan várakozz, amíg a varázsló újra elmélyül a további kutatásban. A végső megméretteténhez össze kell szedned minden tudásodat és bátorságodat, mert szükséged lenne rá, de a szerény eredmény, amit elértél, eléggé letöri az önbizalmadat. Ezért vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG és 3 SZERENCSE pontot!

– Megtaláltam! – hallod hirtelen, ahogy a gyűrűd ismét életre kel. Alig várod, hogy útnak indulhass, ezért megkérdezed Yaztromót, hogy a Káoszkaput találta-e meg. – Igen! Illetve… nem, nem egészen. Csak egy halvány jelét. Egész Allansiát végigkutattuk a hadnagyok után abban a reményben, hogy az egyiktől döntő fontosságú információhoz juthatunk a Sötét Elfek főhadiszállását illetően, amit az egyik nagyobb városban feltételeztünk. Ami azt illeti, végig rossz nyomon jártunk. A bázisuk egyáltalán nem ott van, hanem itt, a Fekete Erdőben!

Csüggedten sóhajtasz fel. Tehát most már tudjátok, hogy a portál valahol a Fekete Erdőben van, és így majd napokba telik, amíg visszajutsz oda, ahonnan elindultál, aztán további hetekbe, hogy átfésüljétek az egész erdőt.

– Fejezd be a bosszankodást! – szól rád Yaztromo ingerülten. – Még nem mondtam, hogy végeztem! A Sötét Elfek főhadiszállása valahol a Fekete Erdő nyugati szélén van, de valami vagy valaki akadályoz a további mágikus kutatásban. Nem tudom megha

tározni a pontos helyet, ezért attól tartok, hogy neked kell odamenned és megtalálnod. Az a fog, ami nálad van, a Káoszkapu helyéről származik. A rézgyűrűn keresztül érzem a mágiájukat, de nagyon gyengén. Ez kevés ahhoz, hogy megtaláljam a forrása pontos helyét. Csak annyit tehetünk, hogy ideteleportállak a tornyomhoz, hogy aztán innen folytasd az utadat az erdőn keresztül. Viszont igencsak messze vagy és túl sok tárgy van nálad. Kénytelen vagyok arra kérni, hogy szabadulj meg a málhád egy részétől, hogy a varázsige biztosan működjön.

Ez azt jelenti, hogy nem vihetsz magaddal 12-nél több Felszerelési tárgyat. Egy adag Élelmiszer egy tárgynak számít, viszont ugyanúgy egy tárgynak számít az erszényed is, amiben az aranyaidat tartod – bármennyi is van benne. A gyűrű, a kulcsok és a fogak elég apró tárgyak, így azokat figyelmen kívül hagyhatod, nem vonatkozik rájuk a korlátozás. A hátizsákod és a ruházatod természetesen szintén nem számít. Minden más Felszerelési tárgyad viszont egy darabnak számít. Döntsd el, hogy mit akarsz magaddal vinni és mit hagysz hátra, majd jelöld a szükséges változásokat a *Kalandlapodon*. Miután ezzel végeztél, jelzed Yaztromónak, hogy elmondhatja a varázsigét. Lapozz a **389**-re.

210.

Sok életszerű álmod volt már korábban életedben, de ehhez hasonló még soha – ez nem lehet természetes! Sokat tapasztalt kalandozó vagy ahhoz, hogy csak simán túllépj a történteken, mondván, hogy ez egyszerű üldözési mánia. Alighanem valami varázslat vagy bűbáj lehetett. Talán valaki el akar tenni láb alól? Nekiállsz alaposan átkutatni a szobádat, benézve minden fiókba és kép mögé, de nem találsz semmit. Hacsak… a vacsorád! Most már határozottan emlékszel, hogy a húslevesedben nyoma maradt annak, mintha valami port kevertek volna bele, mert nem oldódott fel teljesen. Belekanalazol a maradék levesedbe, és már ennyi is elég ahhoz, hogy egy szívedbe döfött tőrt vízionálj. Megrázod a fejed, hogy eltűnjenek a rémképek és elmúljon a kábultság – ahogy gyanítottad, valóban belekevertek valamit az ételedbe, ami hallucinációt okoz. Utána kellene járnod ennek a dolognak, de már nem sok idődd maradt egy alapos nyomozásra, mert hamarosan hajnalodik. A szobád ajtaja zárva van. Ha van egy tolvajkulcsod, amit használni szeretnél, akkor kinyitod az ajtót, és kisurransz. Lapozz a **178**-ra.

Ha nincs tolvajkulcsod, akkor csak az ablak marad az egyetlen választásod, mert nem akarsz nagy lármát csapni azzal, hogy erővel feszíted fel a zárat az ajtón. Szerencsére a palotának ezen az oldalán nincsenek őrök, de a sima falak megmászása éppen elég kihívás a számodra. Megpróbálsz eljutni egy nyitott ablakhoz, amin belopózhatsz, ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED kétszer (az eredményhez adj 2-t, ha felfelé szeretnél mászni). Minden elvétett ügyességpróba után vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az elszenvedett horzsolások miatt. Ha a Mászás Italát használod vagy egy kötelet *csáklyával*, akkor a dobás eredményéből vonj le 2-t. Ha felfelé mászol, lapozz a **86**-ra; ha lefelé, lapozz a **329**-re.

211.

Miután végeztél a nagyobbik fickóval, megpördülsz, hogy folytasd a küzdelmet a társával. A kis patkányképű azonban ehajítva a furkósbotját, inkább megadja magát! Könyörögni kezd az életéért, miközben kiürítí a zsebeit, így szerzel tőle 2 Aranytallért. Mivel ő is tudja, hogy ez nem túl magas ár az életéért, ezért azt is felajánlja, hogy elvezet téged bárhova a városban, ahova el szeretnél jutni. – Még a Hurokba is elviszlek! – jelenti ki, csak hogy megkíméld az életét.

Ha szeretnéd, hogy a kis tolvaj elvezessen a Hurokba a Tolvajok Céhéhez, lapozz a **362**-re. Ha a könyörgése ellenére inkább végzel vele, lapozz a **101**-re. Ha elengeded a tolvajt, majd elindulsz az Éneklő Híd felé, hogy inkább Nikodémusz segítségét kérd, lapozz a **350**-re.

212.

Követed a keskeny, sáros ösvényt észak felé, folyamatosan figyelve a Fekete Erdő rád leselkedő veszélyeire. A magas fák fenyegetően borulnak föléd, és Yaztromo tornya hamarosan eltűnik a szemed elől. A növényzet egyre sűrűbb és sötétebb körülötted, ahogy egyre mélyebbre hatolsz az erdőben. A lombkoronán keresztül csak kevés fény szűrődik át. Időnként levélzörgést hallasz, ahogy az ijedt vadállatok menekülnek az utadból. Végül egy elágazáshoz érsz, ahol az ösvény keleti és nyugati irányba folytatódik tovább. Eszedbe jut, hogy mit mondott Yaztromo, ezért a nyugati ösvényt választod. Nem haladsz túl sokat, amikor egy újabb elágazáshoz érkezel. Ha északi irányba mennél, lapozz a **291**-re. Ha inkább folytatod az utadat nyugat felé, lapozz a **312**-re.

213.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért túlélted a támadást. A kevés túlélő azonnal nekilát átkutatni a halottakat. Te is csatlakozol hozzájuk, majd gyorsan elhagyod a helyet, mielőtt még az őrjárat megérkezne, vagy ami rosszabb, még több túlvilági teremtmény. Dobj egy kockával, majd vesd össze a dobott eredményt a lenti listával, hogy megtudd, mit sikerült zsákmányolnod.

Dobás	*Hatás*
1	A halottak förtelmes maradványain kívül nem találsz semmit a padlón turkálva.
2	3 Aranytallért sikerül összeszedned, amik a csata hevében gurultak szét.
3	Egy tárca akad a kezedbe, benne aranyakkal (dobj egy kockával, és az eredményhez adj 1-et, hogy megtudd, pontosan mennyi).

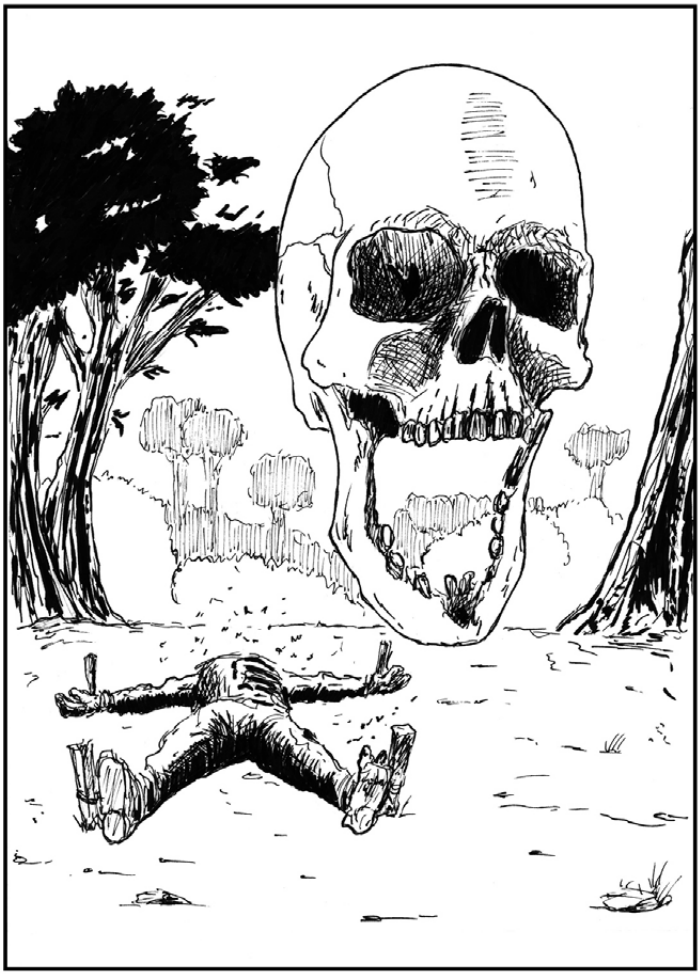
4 Egy Szerencsetalizmánt találsz, ami remélhetőleg neked több szerencsét hoz, mint az előző tulajdonosának. Amíg nálad van, addig valahányszor szerencsepróbát kell tenned, vonj le 1-et a dobott eredményből.

5 A kezedbe akad az egyik Csontváz Harcos levágott feje. Amikor jobban szemügyre veszed, elégedetten állapítod meg, hogy a szemüreregekben 1-1 Fekete Gyöngy van, amiket gyorsan elteszel. Darabja 3 Aranytallért ér, ha netán úgy döntesz, hogy eladod őket.

6 Felkapod az egyik Csontváz Harcos fegyverét. Ez az ősi kard rendkívűl éles, és ha ezt használod harc közben, akkor hozzáadhatsz 1 plusz pontot a Támadóerődhöz. Ugyanakkor, mivel már nagyon régi, eléggé törékeny is. Ha használat közben a Támadóerőd megállapításakor két 1-est dobsz, akkor a penge eltörik, és a harc hátralevő részében elveszted az általa kapott plusz pontot, ráadásul az ÜGYESSÉG ponjaid számát is csökkentened kell 2-vel, amíg nem találsz másik fegyvert.

Visszatérve az utcára úgy döntesz, hogy jobb lesz, ha visszamész a város azon részébe, amit leromboltak, mert a baj így is, úgy is megtalál. Lehetséges, hogy az a pusztítás az egyik Sötét Elf hadnagy műve? Megfogadod, hogy ezentúl jobban nyitva tartod a szemed.

Miközben ezen töprengsz, heves küzdelem zajai ütik meg a füledet abból az irányból, amerre éppen tartasz. Az utca végén egy újabb Csontváz Harcost pillantasz meg, ahogy… egy Sötét Elffel harcol! Hitetlenkedve dörzsölöd a szemedet: az ott valóban egy Sötét Elf. Neked háttal állva küzd a Csontváz Harcossal, így biztosan nem vett észre – itt az alkalom, hogy becserkészd. Sietve elindulsz feléjük – lapozz a **185**-re.



214.

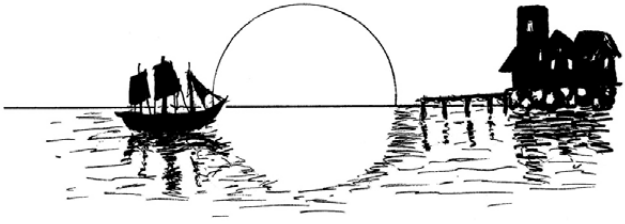
Egy fás tisztáson egy holttestet találsz, ami már a bomlás előrehaladott állapotában van, a végtagjait pedig földbe szúrt karókhoz kötözték. Meglepő módon a holttest koponyája már teljesen le van csupaszítva. Kíváncsi vagy, hogy vajon mi lehet az oka annak, hogy a koponyán sokkal gyorsabb a bomlás, mint a test többi részén, ezért közelebb hajolsz a nyitott állkapocshoz, ami hirtelen összezárul, majdnem leharapva az orrod hegyét! Ijedten ugrasz hátra, de közben megbotlasz, és a földre zuhansz. Ettől a kis "földrengéstől" a koponya elválik a test többi részétől, majd egyenesen feléd repül! Gyorsan a fegyvered után kapsz, hogy kivédd ezt a támadást, és megküzdj különös ellenfeleddel. Mivel fekve harcolsz, ezért 2 ponttal csökkentsd a Támadóerődet a csata idejére.

Csattogó Koponya ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Ha legyőzöd, azonnal visszatérsz az útra, és továbbmész dél felé. Lapozz a **19**-re.

215.

A fejedre helyezed a sisakot. Azonnal vörös köd száll az agyadra és az őrjöngés hullámai futnak végig az egész testeden. Megpróbálod levenni a sisakot, de képtelen vagy rá! Néhány pillanat múlva az őrjöngés vágya alábbhagy, de azért alig észrevehetően továbbra is benned marad. Az Őrjöngés Sisakján erős varázslat van, ami azonban hátránnyal is jár. Innentől kezdve, ha bármikor megsebeznek egy csatában és az ellenfeled ÜGYESSÉG pontjainak száma magasabb a tiednél, akkor növeld a jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid számát 1-gyel a küzdelem végéig. Ezt tedd meg *minden* alkalommal a csata ideje alatt, valahányszor megsebeznek, egészen addig, amíg ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma magasabb a tiednél – még akkor is, ha ezzel túlléped a *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid számát. A küzdelem végén viszont elvesztesz minden extra ÜGYESSÉG pontot, amit közben szereztél. Amikor egy csata közben már szereztél 1 plusz ÜGYESSÉG pontot a Sisaknak köszönhetően, akkor többé már nem *menekülhetsz el* a küzdelem elől, mert már annyira túlárad benned a tombolás vágya, hogy még csak eszedbe sem jut megfutamodni. A Sisakot mostantól életed végéig nem tudod levenni. Most pedig lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan idelapoztál.



216.

A teremtmény pók része feléd csattogtatja a méregtől csöpögő csápjait, de gyorsan megelőzöd, és markolatig döföd a kardodat a testébe. A lény megremeg, majd teljesen elernyed, de a biztonság kedvéért hátrálni kezdesz tőle egészen addig, amíg bele nem ütközöl a selyemgubóba csomagolt holttestekbe.

Egy hang szólít a csapóajtó felől, érdeklődve, hogy minden rendben van-e veled. Hirtelen nem tudsz öszszefüggő választ adni, így mire visszanyered a lélekjelenlétedet, addigra a *Tengeri Csikó* fedélzetmestere lemászott hozzád, hogy megnézze, mi történt. Miután meggyőződött róla, hogy minden rendben van veled, felszól a többi tengerésznek, hogy vigyék fel a holttesteket, hogy megadják nekik a végtisztességet. Utóbbi azt jelenti, hogy egy rövid imát mondanak értük Hydanához, majd a halottakat a folyóba dobják.

Ezután a tengerészekkel még egyszer átkutatjátok a rakteret további holttestek után, de csak egy hatalmas fémketrecet találtok, aminek a rácsait belülről törték ki. Úgy tűnik, hogy megvan a magyarázat arra, hogy mi történt itt: a pókszörnyet el akarták szállítani valahova a folyón, de annak sikerült megszöknie, majd mindenkit megölt a bárkán.

Az utolsó holttest nehezebbnek tűnik, mint a többi, ezért a fedélzetmester átvágja a selyemgubót, hogy kiderítse az okát. A halott övén egy hatalmas pénzes zacskót talál, amit levág a megboldogult férfi övéről, majd babonás félelemmel félredobja. Neked nincsenek ilyen aggályaid, és különben is úgy érzed, hogy az átélt veszedelmek miatt jár neked egy kis fájdalomdíj, ezért elteszed a tartalmát: 19 Aranytallért és egy Belépőkártyát a fangi Halálverembe. Nyersz egy 1 SZERENCSE pontot is, amiért túlélted a lenti szörnyűségeket. Lapozz a **80**-ra.

217.

Felállsz a gólyalábakra, majd némi ingadozás és elrontott lépés után odabotorkálsz a városfalhoz. A város falai nem mindenhol egyforma magasak, de szerencsédre éppen egy alacsonyabb szakasznál vagy. A gólyalábaknak köszönhetően így majdnem eléred a fal tetejét, ráadásul itt a fal még nincs teljesen befejezve, így a vakolatlan csupasz téglákon könnyen találsz kapaszkodót.

Vársz egy darabig, amíg a közelben lévő őrök másfelé figyelnek, majd felnyúlsz, hogy megkapaszkodj az egyenetlen kőfalban, elrúgod magadtól a gólyalábakat, és a maradék távolságot a fal tetejéig mászva teszed meg. Feljutva a tetőre csak néhány másodperced marad addig, amíg az őrök ismét arrafelé néznek, ezért gyorsan kell cselekedned. Ha nálad van a Mászás Itala vagy egy kötél csáklyával, és valamelyiket használni szeretnéd, akkor gyorsan le tudsz mászni a fal túloldalán (a kötelet és a csáklyát ki tudod akasztani utána, tehát nem kell itt hagynod). Lapozz a **263**-ra.

Egyébként nincs más választásod, mint leereszkedni a fal túloldalán, amíg van kapaszkodó, majd leugrani. A földet érésedet tompíthatja a fal aljánál lévő sűrű aljnövényzet, de még mindig túl magasan vagy ahhoz, hogy az ugrás ne legyen veszélytelen. Dobj egy kockával, majd az eredményből vonj le 1-et (így egy 0 és 5 közötti számot kapsz). Ennyi ÉLETERŐ pontot veszítesz a zuhanás miatt. Ha olyan balszerencsés vagy, hogy a kapott szám 5, akkor vonj le 1 ÜGYESSÉG pontot is magadtól, mert landoláskor kificamodik a bokád. Ha még életben vagy, lapozz a **263**-ra.

218.

Minden ügyességedet összeszedve egy evezőrúddal a folyópart és a hajótest közötti keskeny csatornába kormányozod a tutajodat. Mivel ez a manőver minden figyelmedet leköti, így nem veszed észre, hogy mozgás támad a hajón – csak akkor, amikor már túl késő. Hirtelen minden figyelmeztetés nélkül valami nagy és nehéz zuhan rád, amitől elterülsz a tutajon. Ahogy megpróbálsz talpra állni, rájössz, hogy egy súlyos kövekkel nehezített hálót dobtak rád. Mielőtt még kiszabadulhatnál, egy nagydarab gazfickó csúszik le melléd egy kötélen, majd egy erőteljes ütéstől a tarkódon elveszted az eszméletedet.

Amikor magadhoz térsz, egy sötét, zsúfolt, büdös és fullasztó levegőjű raktérben találod magad, összepréselve egy rakás jajveszékelő emberrel. A csuklóidon és a bokáidon bilincs van, és minden felszerelésedet elvették. Még ha sikerül is élve kikerülnöd a hajóról, az egészen biztos, hogy eladnak majd rabszolgának. Semmi esélyed sincs, hogy sikeresen teljesítsd a küldetésed, mielőtt a Káoszkapu megnyílik, így Allansiát hamarosan halál és pusztulás árasztja el. Kalandod itt véget ér.

219.

Két napon keresztül vándorolsz a Pagan-síkságon, ritkán találkozva az élet bármilyen formájával. Dobj egy kockával mindkét éjszakára, amit a magányos utadon töltesz. Ha az eredmény 4 vagy több, akkor találsz egy kis kunyhót a semmi közepén, és a tulajdonosai egy csekély összegért megengedik, hogy náluk töltsd az éjszakát: vonj le 3-at a dobott összegből – ennyi Aranytallért kell fizetned a szállásért. Ha 3-at vagy kevesebbet dobsz, vagy nem tudsz (esetleg nem akarsz) fizetni a szállásért, akkor a szabad ég alatt töltöd az éjszakát: vonj le 1 adagot az Élelmiszerkészletedből anélkül, hogy visszakapnál ÉLETERŐ pontot az étkezésért, vagy vonj le 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt, ha nincs nálad Élelmiszer. Ha a szabad ég alatt töltöd az éjszakát, akkor lapozz a **42**-re, hogy megtudd, menynyire zavartalan az estéd.

A harmadik nap is eseménytelenül telik egészen addig, amíg kora este meg nem érkezel a Vörös-folyóhoz. Egy darabig nyugat felé haladsz a part mentén, miközben folyamatosan figyeled, hogy hol tudnál átkelni a folyón, de hiába. Már éppen azon vagy, hogy feladod és estére letáborozol egy utadba eső bozótos mellett, amikor suttogásra leszel figyelmes a bokrok túloldaláról. Mivel fennáll a veszély, hogy ellenségesen viselkednének veled szemben, ezért óvatosan és a földhöz lapulva közelíted meg a bozótost, hogy kihallgasd a beszélgetőket.

– Biztos vagy benne, hogy jó helyen vagyunk? – kérdezi valaki reszelős hangon.

– Há' persze! – méltatlankodik egy másik hang. – Felismerem ott azt a nagy lapos sziklát. Inkább segíts ezzel a hálóval, he!

– Nem teccik nekem az a felhő – morogja egy harmadik hang. – Semmi kedvem elázni.

A második hang tulajdonosa ráförmed: – Ha vissza akarsz menni, mennyé', nem állítunk meg. Ne feledd, hogy ki kell húznunk a csónakot, sz'al úgyis nedves leszel, amikó' átmegyünk a gázlón Iszaposd felé.

Az első és a második hang tulajdonosa jót vihog ezen, mire a harmadik bosszúsan dörmögni kezd valamit, de a továbbiakban már nem figyelsz rájuk, mert éppen eleget hallottál. Iszaposd a Törpék egyik faluja, de az iszaposdi Törpék ősi és halálos ellenségei a kőhidafalvai Törpéknek, így jobban teszed, ha ezt a társaságot inkább elkerülöd. Viszont a csónakra, amiről beszéltek, nagyon is szükséged van. Továbbra is lapítva, óvatosan a parthoz osonsz, ahol a bozótos folyó fölé nyúló részénél megpillantod az elrejtett csónakot. A Törpék még mindig a hálóval vesződnek, és az általuk csapott zaj elnyomja a levelek suhogását és gallyak roppanását, ahogy átverekszed magad a bozótoson a csónakhoz. Reménykedsz benne, hogy a növekvő szürkületben azt sem veszik észre, hogy elkötöd a csónakot és átevezel vele a folyón.

Már túl vagy az út felén a déli part felé, amikor egy hangos kiáltás jelzi, hogy lelepleződtél. Egy pillanattal később valami a csónaknak csapódik, majd rögtön utána egy reccsenést hallasz, amitől a vízi járműved enyhén megrázkódik. Rosszat sejtve tapogatod meg a csónak alját, és csalódottan veszed tudomásul, hogy egy repedés van a deszkák között, amin keresztül víz szivárog befelé.

– Ne az én csónakomat, te kőagyú! – ordítja feléd az egyik iszaposdi Törpe, majd rögtön utána fáklya fénye villan fel az északi parton. Most már nem törödsz azzal, hogy mekkora zajt csapsz, mert csak az számít, hogy elérd a szárazföldet, mielőtt még a csónak elsüllyedne, ezért kettőzött erővel húzod az evezőket.

Szerencsére a lék nem olyan nagy, mint elsőre tűnt, így anélkül eléred a túlpartot, hogy akár csak a lábad is komolyabban elázna. A csónakjuk nélkül pedig a Törpék tehetetlenek és nem tudnak követni. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

Mostanra viszont már túlságosan is besötétedett ahhoz, hogy a szárazföldön folytasd az utadat, ezért letáborozol estére. Enned kell, ezért húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha nincs nálad Élelmiszer. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e bármilyen ellenséges teremtmény az éjszakai pihenésedet itt, a folyó déli partján. Ha túléled az estét, akkor reggel felszedelőzködsz, hogy délnyugati irányba nekivágj az útnak. Lapozz a **373**-ra.

220.

Legyőzted ugyan az Elementált, de ezalatt a Sötét Elf Főpap sem tétlenkedett. Amíg a csata dúlt köztetek, addig ő egy sötét bűbájt bocsátott a tőrére. Most, hogy ismét felé indulnál, megvágja a karját a tőrrel, majd hagyja, hogy a saját vére végigfolyjon rajta, hogy aztán feléd hajítsa.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor a tőr nem talál el, így ismét a Sötét Elfre rontasz – lapozz a **259**-re. Ha a próba sikertelen, akkor a penge eltalál, és megvágva téged aktivál ezzel egy varázslatot, amitől azonnal megáll a szíved. Néhány lépést még előretántorogsz, majd a földre rogyva holtan terülsz el.

221.

Keresztül-kasul mászkálsz az erdőben a kifelé vezető ösvényt keresve, míg végül egy kis tisztásra érkezel. Egy sötétzöld köpenyt viselő alak áll a közepén; bár az arca rejtve marad a fejére húzott csuklya miatt, így is érzed, hogy téged figyel. Kissé feljebb emelve a fejét, lágy hangon megszólal:

– Üdvözöllek, ifjú hős! A Yore-i Vitriana vagyok. Tudok a küldetésedről, és azért jöttem, hogy egy kis segítséget nyújtsak az utadon. Az erdőn keresztül vezető ösvények könnyen összezavarják az idegeneket. – Egy sovány, ráncos kéz bukkan elő a köpeny redői közül, egy kis cipót tartva benne. – Gyógyfüvek vannak belesütve, hogy erőssé tegyenek az előtted álló megpróbáltatások ellen.

Nem érzel semmi rosszindulatot az idős nő hangjában vagy viselkedésében, ezért közelebb lépsz hozzá, hogy elvedd a cipót. 1 adag Élelmiszernek számít, de a szokásos ÉLETERŐ pontok mellett plusz 2 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza a gyógyhatása miatt, ha megeszed. Ezt akkor is megkapod az elfogyasztásakor, ha a szöveg szerint nem kapsz ÉLETERŐ pontot az étkezésért.

Ha van egy jókora hólyag a tenyereden, lapozz a **114**-re; ha nincsen, lapozz a **137**-re.

222.

Kapkodva veszed elő a fiolát a hátizsákodból, és gyorsan felhajtod a tartalmát. Azonnal semlegesíti a mérget, a fogadós pedig felvisít, amikor azt látja, hogy sértetlenül talpra állsz. Arra számítasz, hogy könnyedén végzel vele… egészen addig, amíg a kisöreg el nem kezd átalakulni: matt, fekete szőr lepi el az egész testét, éles karmok nőnek az ujjai hegyén, az arca pedig megnyúlik és patkányszerű lesz. Már nem egy vézna öregember áll előtted, hanem egy vérszomjas Vérpatkány!

Vérpatkány ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Szerencsére a teremtmény élemedett korának köszönhetően már nem tudja tovább terjeszteni a fertőző likantrópiát, ha netán megharap. Ha legyőzöd, lapozz a **296**-ra.

223.

A híd alatti árnyékba ugrasz, ahol reményeid szerint védve leszel, amíg kigondolod, hogy mi történt veled és mit tehetsz most. Balszerencsédre fiatal Goblinok bandái járják a folyópart ezen részét, nem csak azért, hogy összeszedjék a csónakokból kidobált vagy kiesett hulladékokat és egyéb, számukra hasznos tárgyakat, hanem azért is, hogy valami ehetőt találjanak – mint amilyen te vagy most.

Az egyik ilyen banda nagyon hamar kiszúr téged, és bár alaposan megfuttatod őket azzal, hogy szökni próbálsz előlük, hamarosan nyársra szúrva sülsz a tűz fölött, mint igazi ínyencfalat egy éhes Goblin-csibész számára. Kalandod itt véget ér.

224.

Óvatosan megközelíted a veszekedés zajának forrását. A bokrok fedezékében maradva lassan kidugod a fejed, hogy megnézd, kik között zajlik a vita és vajon mi lehet az oka. Három Ork vesz körbe egy nagy varjút, aminek a szárnyait durván lekötözték egy vékony kötéllel, hogy ne tudjon elrepülni. A vita tárgya az, hogy milyen módon készítsék el a varjút. Az egyik Ork megfőzné, a másik inkább megsütné, a harmadik pedig nyersen szeretné megenni. Balszerencsédre az egyik Ork éppen akkor pillant feléd, amikor kikukucskálsz a bokrok rejtekéből. Azonnal odakiált a társainak, miközben rád mutat. Újabb fogás reményében az Orkok nem haboznak megtámadni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	7	6
Második Ork	6	6
Harmadik Ork	6	7

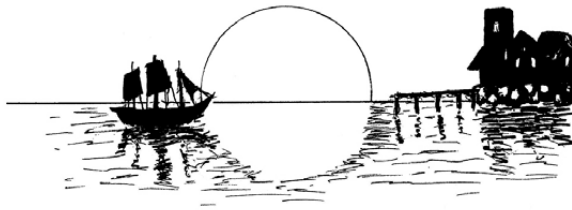
Minden Harci Kör előtt döntsd el, hogy melyik ellenfeledet akarod támadni. Ezután állapítsd meg a Támadóerődet mindegyik ellenfeleddel szemben külön-külön, de csak azt az Orkot tudod megsebezni, akit előtte kiválasztottál (amennyiben magasabb a Támadóerőd). Ha a másik két ellenfeleddel szemben magasabb a Támadóerőd, akkor sem sebzed meg – vedd úgy, hogy csak kivédted a csapását. Viszont ha bármelyik ellenfeled Támadóereje magasabb, mint a tied, akkor ő megsebez a szokásos módon.

Ha akarsz, *elmenekülhetsz* a csata elől – lapozz a **167**-re. Ha maradsz és legyőzöd mindhárom ellenfeledet, lapozz a **282**-re.

225.

A vízesés mögötti barlang alig 5 méter megtétele után véget ér. Egy pillanatra pánikba esel, hogy egy zsákutca kedvéért küzdötted fel magad idáig, de amikor közelebbről megvizsgálod a barlang hátsó falát, rúnákat fedezel fel rajta, amiknek gyaníthatóan közük van a rejtett Sötét Elf bázis bejáratához. Megpróbálod megfejteni a rúnák jelentését, de nem jutsz velük semmire, ezért inkább kapcsolatba lépsz Yaztromóval. – Megtaláltad? – kérdezi egyből. Elmondod neki, hogy találtál ugyan egy bejáratot, de valószínűleg mágikusan zárták le, és a rajta lévő rúnákat egyáltalán nem érted. – Írd le nekem egyesével őket, és megnézem, mit tehetek.

Nem sokkal ezután Yaztromo közli veled, hogy az ajtó valóban Sötét Elf mágiával van lezárva. Ahhoz, hogy kinyissátok, el kell mondanod a rávésett varázsigét, méghozzá nagyon pontosan, mert ha egy kicsit is hibázol, akkor a mágikus zár aktiválhat egy rejtett csapdát. Újra egyenként körbeírod a rúnákat, miközben Yaztromo sorban megfejti őket. Az egyikkel nagyon meggyűlik a bajod, mert nagyon elmosódott, így nehezen tudod elmagyarázni, hogyan is néz ki pontosan. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **397**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **191**-re.



226.

Nem vesztegeted azzal az idődet, hogy átkutatod a holttesteket, de az egyik mérgezett pengéjű görbe kardot magadhoz veheted, ha akarod. Ez a fegyver ugyanúgy 3 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz ellenfelednek, mint a mérgezett pengéjű tőr, de ha ezt használod, akkor nem kell módosítanod a Támadóerő pontjaidat. Most pedig fel kell másznod a sziklafalon. Sajnos a mágikus kötelek, amiken a Sötét Elfek leereszkedtek, nem bírják el a súlyodat. Ha nálad van a Mászás Itala vagy egy saját kötél, és használni szeretnéd valamelyiket, akkor könnyedén feljutsz a sziklapárkányhoz – lapozz a **356**-ra Ha egyik sincs nálad, akkor meg kell másznod a sziklafalat – lapozz a **267**-re.

227.

A térképpel a kezedben elindulsz a nem éppen rövidnek ígérkező utadra a bányában. A térképen megjelölt terület valószínűleg azokat a helyeket mutatja, ahol éppen aktív bányászat folyik, ezért abba az irányba haladsz. Rengeteg elágazás és kanyar van errefelé, de az ujjadat a térképen tartva neked csak arra kell koncentrálnod, hogy kövesd a megfelelő útirányt. Szerencsére a térkép nagyon aprólékos, könnyű minden alagutat és folyosót követni rajta. Miközben a bányában bolyongsz, azon töprengsz, hogy vajon mennyi aranyat és drágakövet termeltek ki ezen a helyen, figyelembe véve ennek a labirintusszerű barlangrendszernek a roppant méretét. Egyszer csak egy elágazáshoz érkezel, ahol a térkép szerint jobbra kellene menned, és már éppen be is kanyarodnál arra, amikor a bal oldali alagútból morgás visszhangja üti meg a füledet. Ha meg akarod nézni, hogy mi okozza ezt a hangot, lapozz a **123**-ra. Ha inkább továbbmész jobbra a térkép utasítása szerint, lapozz a **314**-re.

228.

Néhány Sötét Elf feléd fordulva megbámul, miközben átsétálsz a barlangon. Az egyikük meg is szólít, de figyelmen kívül hagyod; az álcádhoz felvettél egy rangodhoz illő fennhéjazó magatartást is, az egész testtartásoddal és viselkedéseddel elutasítást sugárzol magadból. Úgy tűnik, hogy ez működik, mert a Sötét Elf visszatér a saját dolgához, te pedig háborítatlanul mehetsz tovább.

Ettől függetlenül kellő távolságot tartasz a Sötét Elfektől – mivel nem beszéled a nyelvüket, ezért nem kockáztatnád meg velük a kommunikációt. Ha az őrizetlen ajtóhoz veszed az irányt a barlang falának jobb oldalán, lapozz a **375**-re. Ha inkább a bal oldali fal felé tartasz, lapozz a **386**-ra. Közben észreveszel még egy ajtót a barlang túlsó végén, amit szintén nem őriz senki. Ha egyenesen odamész, lapozz a **394**-re.

229.

A bolthajtás alatt belépve egy szentélybe jutsz, melyet Asrelnek, a szerelem és a szépség istennőjéntek szenteltek. Kedvességét egy ragyogóan fehér, sima márványtábla hirdeti egy oltár végén, melyet két tömjénfüstölő fog közre. Finom selyemfüggönyök lógnak a mennyezetről, melyek visszatükrözik a lobogó gyertyafényt az istennő szobra felé. Már attól is kellemes, megnyugtató érzés fut végig rajtad, hogy a helyszínt bámulod, amitől önkéntelenül térdre borulsz imádkozni. Ha akarsz, adakozhatsz is ezen a helyen. Dobj két kockával, és az eredményhez add hozzá az Aranytallérok összegét, amit felajánlanál. Ha az eredmény 2–9 közé esik (vagy nem akarsz adakozni), akkor imád nem talál meghallgatásra, ezért visszatérsz a folyosóra – lapozz a **178**-ra. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő mint 10, lapozz a **97**-re.

230.

Délután a folyó dél felé kanyarodik, és Tully kapitány közli veled, hogy olyan közel hozott az úticélodhoz, amennyire csak tudott. – Sajnálom, de az utad hátralevő részét gyalog kell megtenned. Viszont így is nyertél néhány napot.

Köszönetet mondasz neki az eddigiekért, miközben felkészülsz a partraszállásra. A kapitány sok szerencsét kíván a küldetésedhez, majd az egyik mentőcsónakban kieveznek veled a partra. Búcsút veszel a kapitánytól és legénységétől, hogy aztán nekivágj a közeli kiserdőnek. Lapozz a **221**-re.

231.

Ellenfeled darabokra törve hever a földön, de továbbra sem szusszanhatsz, mert még több sziklatömböt látsz a völgyet szegélyező dombok tetején sorakozni, és nem tudhatod, hogy azok közül még melyik kelhet életre. A völgy vége felé kezdesz futni, de nem túl gyorsan, hogy nehogy hasra ess valamiben, vagy ne tudj időben megállni, ha netán egy újabb Sziklaszörny vetné rád magát a magasból.

Dobj egy kockával, felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve), majd adj hozzá 1-et. Ez a szám mutatja, hogy még mennyi Sziklaszörnnyel kell megküzdened, amíg biztonságban ki nem jutsz a völgyből. Ellenfeleid egyesével támadnak rád. Mindegyik Sziklaszörny ellen dobj két kockával, hogy megtudd, vajon félre tudsz-e ugrani, amikor feléd zúdul. Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉG pontjaid száma, akkor ellenfeled összelapít, és azonnal meghalsz. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, akkor elkerülted, hogy összezúzzanak, majd dobj ismét egy kockával! Ha a szám 4 vagy több, akkor sikeresen kicselezted ellenfeledet, és sikerül elfutnod előle (a lassú mozgású Sziklaszörnyek nem kezdenek el üldözni). Ha a szám kevesebb, mint 4, a teremtmény elállja az utadat, ezért kénytelen vagy megküzdeni vele, ha tovább akarsz menni. Mindegyik Sziklaszörny ÜGYESSÉGE 8, ÉLETEREJE 11, de ne feledd, hogy éles fegyverrel sikeres Harci Körönként csak 1 ÉLETERŐ pontot tudsz rajra sebezni, illetve azonnal végzel ellenfeleddel, ha Sárkánykő Jogarral harcolsz és a Támadóerőd megállapításakor dupla 6-ost dobsz.

231

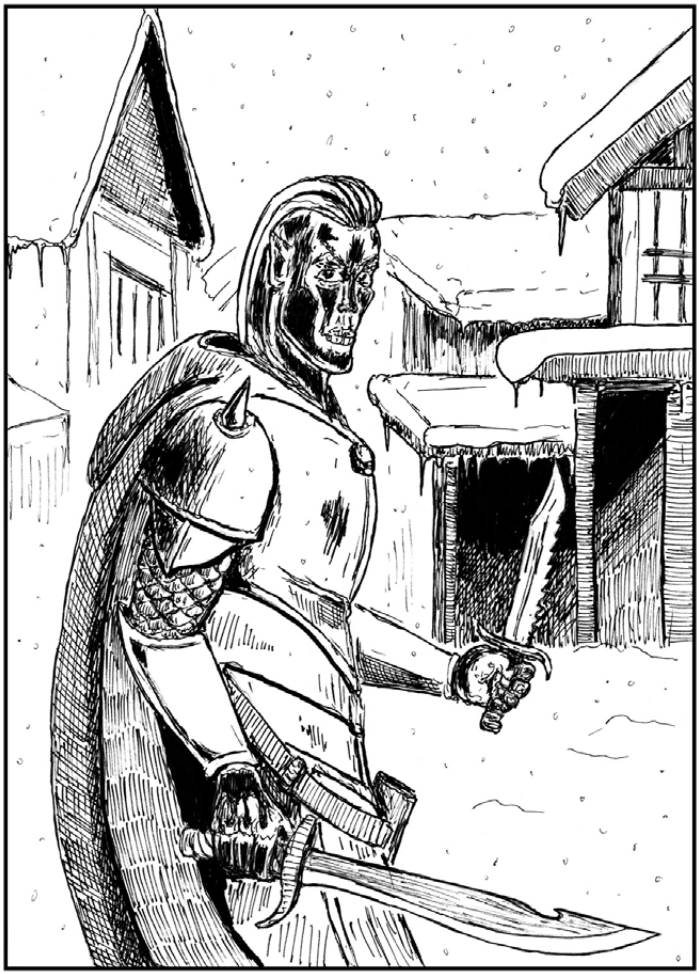
Miután túljutottál az utolsó Sziklaszörnyön is, ami megtámadott, elhaladsz egy földből kiálló óriási szikla mellett, ami felett alig észrevehetően vibrál a levegő, mintha izzana. Az agyadba villan, hogy talán ez vonzhatja a Sziklaszörnyeket, mert az elég szokatlan dolog, hogy egyszerre ennyien legyenek egy helyen. Ennek ellenére nem nyúlsz hozzá, mert lehet, hogy akkor az összes Sziklaszörny egyszerre támadna rád, ezért inkább elmész mellette. Pár méterre a különös sziklától egy összezúzott emberi csontvázat találsz, mellette heverve pedig egy kis bőrzacskót, amit magadhoz veszel.

Ha sikeresen kijutsz a völgyből, akkor végre kifújod magad egy kicsit. A bőrzacskóban 13 holdkövet találsz, amiket megtartasz magadnak, mert talán hasznosak lehetnek még valamire.

Ha teleportálás útján kerültél a völgybe, lapozz a **140**-re. Ha nem, akkor folytatod az utadat, és legnagyobb megelégedésedre nem történik semmi említésre méltó az éjszaka leszálltáig. Ismét letáborozol, mert enned és aludnod kell. Húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* (és nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért), vagy *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy kiderítsd, találsz-e valami ehetőt a környéken. Ha nincs szerencséd vagy nem maradt Élelmiszered, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, és lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarta-e valami a pihenésedet. Ha túléled az éjszakát, akkor reggel folytatod az utadat. Ha észak felé haladsz, lapozz a **382**-re; ha dél felé, lapozz a **174**-re.

232.

Megpróbáltad leleplezni a hadnagyot, de elbuktál, így továbbra is szabadon folytathatja gonosz cselszövéseit. Noha még nem vagy tudatában ennek a súlyával, de a helyzet rosszabb, mint gondolod. Ez a hadnagy, aki Salamonisban tevékenykedik, már tud arról, hogy megpróbálod megakadályozni a terveiket, és képes arra is, hogy felvegye a kapcsolatot a társaival, akiket tájékoztathat a létezésedről. Ezért a jövőben, ha egy Sötét Elffel harcolsz, akkor növeld 1-gyel mind az ÜGYESSÉG, mind az ÉLETERŐ pontjainak számát. Ha már találkoztál a másik két hadnaggyal, akkor felveszed a kapcsolatot Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Ha még nem találkoztál velük, akkor lapozz a **151**-re.



233.

A Sötét Elf a legkevésbé sincs meglepődve azon, hogy valaki lesből megtámadja, és hamarosan rá kell jönnöd, hogy tapasztalt harcossal van dolgod.

Targamis Rovane ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ellenfeled kegyetlen harcos, aki remekül bánik egyszerre a karddal és a fogazott élű késével. Ha a Sötét Elf Támadóereje bármikor nagyobb vagy egyenlő, mint 19, akkor automatikusan megnyeri a Harci Kört a te Támadóerődtől függetlenül.

Ha nem sikerül végezned ellenfeleddel négy Harci Körön belül, lapozz a **300**-ra.

Ha sikerül legyőznöd, akkor a Sötét Elf egy utolsó gyűlölködő pillantást vet rád, mielőtt vér buggyan ki az ajkai közül és kileheli gonosz lelkét. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért végeztél az egyik hadnaggyal. Lapozz a **35**-re.

234.

Ha nálad van, vagy valamikor nálad volt Tamahelos Kardja, lapozz azonnal a **310**-re. Ha nem, akkor a portál vadul lüktetni és zúgni kezd, ahogy egy újabb, ismeretlen helyről jövő energiatöltet áramlik bele. Amikor szembekerülsz a következő ellenfeleddel, adj 1-et mind az ÜGYESSÉG, mind az ÉLETERŐ pontjai számához. Lapozz a **310**-re.

235.

Salamon király elégedetten sóhajt fel, megtapogatja a torkát, amihez az imént még egy tőrt szegeztek, mielőtt újra elfoglalná a trónját.

– Ismét elnyerted a városunk háláját és nagyrabecsülését, bátor harcos! – fordul hozzád. – Most, hogy Delgar árulása lelepleződött, futárt szalasztunk a hadsereg után, hogy térjenek vissza, én pedig további segítséget nyújtok a küldetésedhez.

Miután a többi tanácsadójával egy rövid megbeszélést tartott, a király maga köré gyűjt egy csapatnyi lovagot: olyan elit harcosokat, akik az udvarban maradtak, mert azért Salamon király mégsem hagyta teljesen védtelenül a várost! Ezután parancsba adja nekik, hogy keressék fel azokat a helyeket, ahol szerinted Sötét Elfek ármánykodása folyhat.

– Tudom, mire gondolsz, de ne aggódj! A lovagjaim nem fognak akadályozni a küldetésedben, bár közvetlenül segíteni sem. Ez csak egy elterelő hadművelet. Ez a lépésünk az ellenséggel szemben annyira nyilvánvaló, hogy kénytelenek lesznek felvenni a harcot a lovagjainkkal. És azzal, hogy eltereljük rólad a figyelmet, sokkal nagyobb titokban tudod folytatni a nyomozásodat.

Írd fel a *Kalandlapodra*, hogy elnyerted Salamonis Lovagjainak a támogatását, így ha ezentúl egy Sötét Elffel keveredsz harcba, akkor levonhatsz 1-et az ÜGYESSÉG pontjaiból. Továbbá, ha még nem jártál ott, és meg szándékozod látogatni Iszapkövesdet, akkor kapsz egy tekercset is, benne egy üzenettel és rajta a királyi pecséttel. Ha útközben netán ráakadsz Salamonis katonáinak valamelyik csapatára, akkor átadhatod nekik a parancsot, melyben visszarendelik őket a városba. Hősiességed jutalmául kapsz még valamit a királytól.

Választhatsz *egyet* az alábbi tárgyak közül:

Páncélkesztyű
Bár a használata nem ad plusz pontokat a képességeidhez, de harc közben elég hatékony ahhoz, hogy tompa fegyvernek számítson. Továbbá, ha egyébként fegyvertelen vagy, akkor nem kell módosítanod az ÜGYESSÉG pontjaid számát, amíg ezeket viseled. Abban az esetben, ha felmerül a kérdés, hogy van-e nálad fegyver vagy sem, akkor bármelyik lehetőséget választhatod. Mindkét kesztyűt smaragd berakás díszíti, így a pár együtt 6 Aranytallért ért.

Kegyelem Lándzsája
Ez a mágikus lándzsa bűbájjal van átitatva. Minden harc kezdetekor egy plusz támadást biztosíthat számodra egy ellenfeleddel szemben. Állapítsd meg mindkettőtök Támadóerejét a szokásos módon. Ha a te Támadóerőd a magasabb, akkor a szokásos 2 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozod az ellenfelednek. Ha az ellenfeled Támadóereje magasabb, akkor csupán sikeresen elkerülte a csapásodat. Ezután elkezdődhet a harc a szokásos módon.

A Hős Szíve
Ebben az aranyszívet formáló mágikus medálban még van néhány töltet. Ha bármikor arra kapsz utasítást, hogy *tedd próbára* valamelyik képességedet, akkor a neked kedvezőbb eredményt választhatod. Például ha azt olvasod, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, akkor vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot a szokásos módon, de nem kell dobnod 2 kockával, hanem automatikusan szerencséd lesz. Maximum 3 alkalommal élhetsz a medál adta előnyökkel, utána használhatatlanná válik.

236

Választasz egyet a fenti tárgyak közül, majd a király mosolyogva kíván sok szerencsét a küldetésedhez: – A bátorság és szerencse áldása kísérje a győzelemhez vezető utadat!

Meghajolva köszönetet mondasz neki, majd távozol a palotából, elszántabban, mint valaha. Adj 1-et a *Kezdeti* ÜGYESSÉG vagy SZERENCSE, vagy 2-t a *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid számához. Ha már találkoztál a másik két hadnaggyal, akkor felveszed a kapcsolatot Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Ha még nem találkoztál velük, akkor lapozz a **151**-re.

236.

A legjobbkor jött a segítséged, mert a helyiek nem áltak túl jól a csetepatéban a testőrök ellen. Viszont veled az oldalukon sikerült megfordítani az erőviszonyokat, hogy végül az egyszerű közemberek jót nevessenek és gúnyolódhassanak a testőrökön, akik fülüket-farkukat behúzva elmenekülnek. Nagy igyekezetükben még az úrnőjük védelméről is megfeledkeznek, aki hosszú ruhájában esetlenül próbál utánuk tipegni. Miután távoztak, észreveszel egy pénzes zacskót a földön, amit azonnal fel is veszel. Tele van aranyérmékkel!

Most, hogy elült a vihar, a helyiek gyanakodva méregetni kezdenek téged. Hogy oldd a feszültséget, a pénzes zacskót inkább átnyújtod a vezetőjüknek, aki azonban továbbra is szigorú ábrázattal bámul rád. Kisvártatva az egész banda nevetésben tör ki – csak vicceltek veled! – Igazán rendes tőled, hogy pont erre jártál, idegen! – mondja a vezető hátbaveregetve. – Ezek a piperkőc bolondok legközelebb kétszer is meggondolják, hogy erre jöjjenek, ráadásul még szép kis summát is szereztél nekünk. De ne gondold, hogy mi csak piti kis tolvajok vagyunk! Nem, mi csak távol akartuk tartani őket a területünktől.

Erre megkérdezed, hogy tulajdonképpen mi is volt a veszekedés tárgya.

– Valamikor régen ők is elüldöztek minket a fényűző negyedükből, ezért mi sem engedjük ide őket. Ez így igazságos! Néha megpróbálnak betolakodni ide, mert azt hiszik, hogy pénzért bármit megtehetnek. Én és a fiúk régen a bányáikban dolgoztunk addig, amíg egyszer megpróbáltak átverni minket. De ez már a múlt! Költsük el ezt a pénzt hasznosan, és rúgjunk be rendesen! Mit szóltok ehhez, fiúk? – A válasz egy hangos és egyhangú *hurrá!* erre a felvetésre. A vezető erre szétosztja az aranyat a társai között, akik azonnal megindulnak a legközelebbi kocsma felé.

– A többi a tied, idegen, rászolgáltál! Nem akarsz csatlakozni hozzánk egy italra?

Átveszed a zacskóban maradt 12 Aranytallért, de a meghívást udvariasan visszautasítod, mondván, hogy máshol van dolgod. Azonban mielőtt távoznál, úgy döntesz, hogy abból semmi baj nem lehet, ha megkérdezed, hogy nem láttak vagy hallottak valami különöset mostanában.

– Különöset? Nos, keresd Skolart a Zöld Gyöngyben, az utca végén. Ő vadállatokra és szörnyekre szokott vadászni, ha ezt érted *különös* alatt. Ő többet tudna neked mondani erről. – Megköszönöd az információt, majd utadra indulsz. Lapozz a **354**-re.

237.

A környék rossz híre ellenére nem találkozol semmilyen ellenséges teremtménnyel a nap hátralevő részében, és napnyugtakor letáborozol éjszakára. Ha még van nálad Élelem, akkor húzz le 1 adagot a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad Élelmiszer, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy megtudd, találsz-e valami ehetőt a környéken. Ha nincs szerencséd, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Lapozz a **141**-re.

238.

Salamonis napközben még nagyobb meglepetéssel szolgál a számodra, de nem a város grandiózus és ódon épületein döbbensz meg annyira, hanem inkább a lakosok nyilvánvaló hiányán. Alig néhány embert látsz az utcákon mászkálni, holott sokkal nagyobb forgalomra és nyüzsgésre számítottál. Ehelyett minden csendes, a nyugtalanság szinte tapintható. Mintha az egész város halott lenne! Órákat töltesz azzal, hogy nyomok után kutatva bekopogsz néhány ajtón, és átfésülöd a szövevényes utcácskákat és sikátorokat, de mindez hiába – leszámítva azt, hogy rájössz, hogy a város sokkal nagyobb annál, mint amikhez hozzászoktál. Csak nagyon kevés városlakó hajlandó ajtót nyitni egy vadidegennek, információval szolgálni viszont senki sem. Csak az idődet vesztegeted azzal, hogy találomra keresgélsz. Ha megpróbálsz az üzletekben érdeklődni, lapozz a **159**-re. Ha a inkább a kocsmákban próbálkozol, lapozz a **265**-re.

239.

Zengistől keletre van egy híd, amin át tudsz kelni a Kok-folyón, ezért ebbe az irányba indulsz el. Mire eléred a hidat, már kezd késő́re járni, ezért nem sokkal azután letáborozol, hogy elhagytad a folyót. A mozgalmas nap után megéheztél, ezért enned kell: húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad több Élelmiszer, akkor viszont vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, mennyire nyugodalmas az éjszakád.

A következő nap reggelén elindulsz dél felé, és útközben semmi említésre méltó nem történik veled egészen kora estéig, amikor elhaladsz egy útjelző tábla mellett, mely szerint az általad követett út irányában található egy Karn nevű hely. Ha az éjszakát az itteni fogadóban szeretnéd tölteni, akkor 3 Aranytallérért kapsz egy szobát és vacsorát (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot a rendes éjszakai pihenésért). Ha nincs ennyi pénzed vagy nem akarod erre költeni, akkor ismét le kell húznod 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* (és nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot), vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Mivel ismét a szabad ég alatt hálsz, lapozz újra a **42**-re.

A következő nap reggelén folytatod az utadat, átkelve egy újabb folyón, hogy aztán eljuss a Holdkő Dombokhoz. Mielőtt nekivágsz ennek a veszedelmes helynek, el kell döntened, hogy hova szeretnél most eljutni. Ha Salamonis felé indulsz, lapozz a **29**-re. Ha inkább Iszapkövesdre szeretnél menni, lapozz a **380**-ra.

240.

Miközben lefelé küzdöd magad a gödör aljára, egyszer csak mozgást hallasz lentről. Mivel még mindig vastagon száll a por, így nem látod, hogy mi közeledik feléd… csak amikor már szinte a nyakadon van! Egy újabb Csontváz Harcos kapaszkodik elő a gödörből, könnyedén lépkedve a kőtörmeléken, ami nem akadályozza a mozgását. Foghíjas vigyorral egyenesen rád veti magát, mindkét kezében egy-egy ősinek tűnő tört szorongatva. Nincs esélyed a menekülésre, harcolnod kell!

Csontváz Harcos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha éles fegyverrel küzdesz a Csontváz Harcos ellen (például kard), akkor csak 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol neki minden megnyert Harci Körben (illetve 2 ÉLETERŐ pontot, ha sikeres szerencsepróbát teszel, vagy 0 ÉLETERŐ pontot, ha sikertelen a szerencsepróba). Ha tompa fegyverrel harcolsz (például harci kalapács), akkor azzal a szokásos sérülést okozod. Minden Harci Kör előtt, mielőtt dobnál a Támadóerőd megállapításához, *tedd próbára az* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor abban a Körben a hagyományos módon küzdhetsz a Csontváz Harcossal. Ha viszont sikertelen a próba, akkor megcsúszva a törmeléken elveszted az egyensúlyodat és automatikusan ellenfeled nyeri azt a Harci Kört. Ha megnyered a csatát, akkor utolsó csapásod nyomán a Csontváz Harcos darabjaira hullva gurul le a kráter aljára. Óvatosan ereszkedsz le utána. Lapozz az **57**-re.

241.

A Sötét Elf a sisakra legyint, majd homlokát ráncolva bámul maga elé, amikor semmi sem történik. De nem esik kétségbe, hanem tesz néhány misztikus mozdulatot a levegőben, mire a sisak leröppen a fejedről. Egy darabig még kábult vagy a varázslat hatásától, mivel a sisak átkának megtöréséhez egy nagyobb adag kellett belőle.

– Ezzel megvolnánk – állapítja meg a Sötét Elf, miközben elégedetten ringatja a kezében az Őrjöngés Sisakját. – Mi az, amit tudni szeretnél?

Ha azt akarod kérdezni tőle, hogy hol lesz a szertartás helye, lapozz a **134**-re. Ha a Sötét Elf hadnagyok tartózkodási helyét akarod megtudni, lapozz a **272**-re. Ha a Sötét Elf hadnagyok kilétére vagy kíváncsi, illetve arra, hogy melyiknek milyen különleges képessége van, lapozz a **315**-re.

242.

Kiugrasz az egyik ablakon, majd elvegyülsz az utca forgatagában. Remélhetőleg egyik katona sem látott meg, és most el kell döntened, hogy mi lesz a következő lépésed – lapozz a **261**-re. Sajnos az utolsó nyereményedet nem tudtad besöpörni, mielőtt elmenekültél, így az abban a játékban feltett Aranytallérodat elvesztetted.

243.

Kiveted magad az ablakon, de nem két-, hanem tízemeletnyit zuhansz! Rémült sikoltásod ördögi kacajba fullad, ahogy a kövezethez csapódsz. Lapozz a **48**-ra.

244.

Sikerült elintézned az életedre törő gyilkost, de a varázslóért már semmit sem tehetsz. Nekilátsz megkeresni a holttestét, hátha fény derül arra, hogy miért végeztek vele, de csak egy lepecsételt levelet találsz – amit neked címeztek! Ez áll benne:

Előre láttam az érkezésedet, de sajnos nem csak én, hanem a sötét erők is. Csak egy apró tanácsot tudok adni, de attól tartok, hogy már ezzel is veszélyeztetem a saját biztonságomat. Menj a palotába, ha válaszokat akarsz kapni! Hűséget ne attól várj, aki szívélyes, hanem attól, aki igaz; leplezd le a jóság mögött rejlő romlottságot!

Ez több, mint érdekes! Ha az üzenetben lévő tanácsot megfogadva azonnal elindulsz a palotához, lapozz a **266**-ra. Ha előbb máshol is körülnéznél még, lapozz a **151**-re.

245.

Ismét szóra nyitnád a szád, de Nikodémusz szeme már villámokat szór: – Segítségre van szükséged, hát segítek rajtad. Talán ha egy kis változást eszközölök a külsődön, akkor az segít, hogy javuljon a modorod.

Ezzel belefog egy varázslatba, és érzed, hogy bizseregni kezd a bőröd. A látásod elhomályosul, a gyomrod émelyeg, miközben a földre zuhansz. Meg kell próbálnod ellenálni a mágiájának. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **44**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **109**-re.

246.

Félreugrasz a forgatag elől, így majdnem sikerül teljesen elkerülnöd a kőzuhatagot. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot attól a néhány darabtól, ami eltalál. Ha van nálad sisak vagy pajzs, akkor tárgyanként csökkentheted az ÉLETERŐ pont veszteségedet 2-vel (vagyis ha mindkettő van nálad, akkor egyáltalán nem kell ÉLETERŐ pontot levonnod magadtól).

Viszont ezzel időt hagytál a Sötét Elfnek, hogy rendezze a sorait, és újra feltöltődjön energiával. Elmormol néhány misztikus varázsszót, hogy megidézze a sötétség ősi esszenciáját, ami azonnal feléd kezd hömpölyögni, hogy beborítson a jéghideg testével.

Sötétség Elementál	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

Ha nincs nálad lámpás, akkor csökkentsd a Támadóerődet 1 ponttal a harc időtartamára. A Sötétség Elementált nem könnyű hagyományos fegyverekkel megsebezni. Hacsak nincs nálad ezüst- vagy mágikus fegyver, minden sikeres Harci Kör után csak 1 ÉLETERŐ pont veszteséget okozol ennek a teremtménynek (sikeres szerencsepróba esetén 2-t, sikertelen szerencsepróba esetén nullát). Ha megnyered a csatát, lapozz a **220**-ra.

247.

Átkelsz a hídon a Vörös-folyón, amiről Kőhidafalva a nevét kapta, majd elindulsz kelet felé, megkerülve a Fekete Erdőt. Ez a kis kerülőút tűnik a legbölcsebb döntésnek, mivel erről az erdőről szinte csak rossz dolgokat hallottál, ezért nem akarod felesleges veszélyeknek kitenni magadat, vagy megkockáztatni azt, hogy eltévedj. Ezt alátámasztandó, a nap vége felé egyszer csak két szakadt, rongyos prémekbe öltözött férfi tör ki az erdőből, hogy üvöltözve és a fahusángjaikkal hadonászva egyenesen neked támadjanak. Egyszerre kell megküzdened a Vad Dombi Emberekkel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vad Dombi Ember	7	4
Második Vad Dombi Ember	6	5

Döntsd el, hogy melyik ellenfeleddel szeretnél először megküzdeni, állapítsd meg a Támadóerőtöket, majd vond le az ÉLETERŐ pont veszteséget a szokásos módon. Ezután állapítsd meg a Támadóerődet a másik ellenfeleddel szemben is. Ha az ő Támadóereje a magasabb, akkor vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot a szokásos módon, de ha a te Támadóerőd a magasabb, akkor nem sebezted meg. Vedd úgy, hogy csak kivédted a csapását, amíg a másik ellenfeleddel küzdesz.

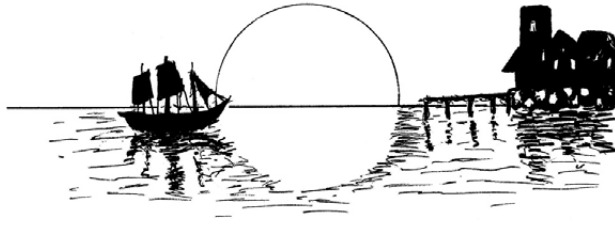
247

Ha mindkét Vad Dombi Embert legyőzted, akkor hirtelen füstszag üti meg az orrodat, amit követve megtalálod a táborukat, alig valamivel beljebb az erdőben. Nyársra húzva egy nyúl sül a tűz fölött, és az illatától rájössz, hogy milyen éhes is vagy. Mivel a támadóidnak már nincs rá szüksége, így jó étvággyal elfogyasztod a nyúlpecsenyét. Mire végzel a vacsorával, a nap is lenyugszik, ezért úgy döntesz, hogy a sötétben már nem indulsz tovább, hanem a tűznél letáborozva megpróbálsz aludni egy keveset. Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e valami az éjszakai pihenésedet. Ha túléled az estét, akkor hajnalban továbbmész dél felé, hamarosan elérve az Ezüst-folyót. Megfelelő gázlót találva átkelsz rajta, majd ezen a ponton el kell döntened, hogy pontosan hova szeretnél most menni. Ha az úticélod Salamonis, akkor a Szélpusztán átkelve egyenesen dél felé haladsz – lapozz a **122**-re. Ha Iszapkövesdre szeretnél eljutni, akkor elfordulsz délkeletre, a Trollfog-hágó irányába – lapozz az **51**-re.

248.

A hosszú út után végre megérkeztél Salamonis városához. A Nap már lenyugodott, és látszólag minden csendes a környéken. Továbbhaladsz az úton, ami a magas fallal körülvett város kapuihoz vezet. A kapuk ugyan csukva vannak, de nincsenek bezárva, és ami még meglepőbb, hogy őröket sem látsz sehol. A falakon lőrések sorakoznak, ahonnan az őrök könnyedén megfigyelhetnek minden érkezőt vagy távozót, de most azok mögött nincs semmi jele az életnek. Elég különös, hogy egy város, ami ilyen közel fekszik az ellenséges teremtményektől hemzsegő Trollfog Hágóhoz, ennyire őrizetlenül hagyja a bejáratát.

Belépve a városba, lámpaoszlopok sorával megvilágított utcákat és ódon épületeket látsz magad előtt. Az árnyékok időnként megmozdulnak, ahogy a közeli Szélpusztáról érkező szél megmozgatja a lámpákban égő tüzeket. A távolban lévő salamonisi királyi palota sziluettje úgy rajzolódik ki a csillagos ég előtt, mintha egy hatalmas monolit lenne. Ha egyenesen abba az irányba indulsz, lapozz a **328**-ra. Ha inkább az utcákon néznél körül, lapozz a **112**-re.



249.

Ha a választott tárgy, amit használni fogsz, a Sárkánykő Jogar vagy az Iszonyat Pálcája, lapozz a **357**-re. Ha bármi mást választottál, lapozz a **110**-re.

250.

Belépsz az üzletbe. A helyiség minden felületét térképek borítják, beleértve a falakat és a pultot, sőt még a menyezetet is, amit egy gigantikus, festett és teljesen precíz, aprólékos világtérkép díszít. A pultnál egy idős hölgy álldogál, aki mosolyogva fogad, amikor belépsz. Mögötte egy fiatalember, akiről lerí, hogy a pultos hölgy családtagja, éppen nagy műgonddal rajzol egy új térképet.

– Gyere csak beljebb! Miben lehetek a segítségedre? – kérdezi az asszony.

A környéket ábrázoló térképek felől érdeklődsz, mire a hölgy megkéri a fiatalembert, aki a párbeszédük alapján minden bizonnyal a fia, hogy hozzon néhány térképet a hátsó szobából. Az első, ami felkelti az érdeklődésedet, egy gyönyörű, részletes térkép a Holdkő Dombokról és környékéről. Azonban az árától – 5 Aranytallér – kifut a vér az arcodból egy pillanatra.

– Rendkívűl részletes és pontos – állítja az asszony. – Talson személyesen járta végig az összes dombot, és a saját szemével nézett meg minden tereptárgyat. Ragaszkodik ehhez a saját térképészeti módszerhez. Ez egy jól működő rendszer: Talson személyesen elvégzi a terepmunkát, a fiunk megrajzolja a részletes térképeket, és én – mosolyog ismét – eladom őket. De néha azt kívánom, hogy a férjem bárcsak többet lenne itthon! – mondja sóhajtva, majd az arca hirtelen aggódóvá válik. Ezt látva udvariasan megkérdezed tőle, hogy mi kavarta fel ennyire.

– Amikor Talson elküldte a legutóbbi térképcsomagot, akkor azt írta, hogy nagyon különös dolgok történnek az iszapkövesdi bányákban. Éppen azt tervezgette, hogy a munkája részeként meglátogatja a bányákat, amikor… – az asszony hangja hirtelen elcsuklik.

Ha küldetésed során megmentettél egy térképkészítőt, lapozz a **15**-re.

Ha nem, akkor bármilyen rokonszenves is ez a család a számodra, semmiben nem tudsz nekik segíteni. Döntsd el, hogy megveszed-e a Holdkő Dombok térképét vagy sem, majd jelöld a megfelelő változásokat a *Kalandlapodon*. Ezután elhagyod az üzletet.

Ha most a másikat üzletet látogatnád meg, aminek a homkokzatán az áll, hogy *A Különleges Képességű Malfeous: Varázstárgyak Bármilyen Alkalomra*, lapozz a **181**-re. Ha csak sétálgatnál a bódék között, hátha találsz valami hasznos holmit, lapozz a **364**-re. Ha viszont befejezted a vásárlást, és elhagynád a Piacteret, lapozz a **4**-re.

251.

Elhagyod az Éneklő Hidat, hogy megtaláld valahogy a Hurok nevű helyet. Azt az ötletet gyorsan elveted, hogy valamelyik Troll Városi Őrnél érdeklődj. Még ha éppen nem is tűnnek olyan zordnak, az ünneplő tömeg fékentartásával járó stressz miatt egy apróságon is fel tudják bőszíteni magukat. Többször is szemtanúja vagy annak, ahogy megütnek egy részeg mulatozót vagy egy hatalmasat taszítanak rajta, hogy haladjon az útból. Úgy döntesz, hogy inkább az olyan kétes külsejű helyieket figyeled, akik némi fizetség ellenében útbaigazítást adhatnak. Telik-múlik az idő, és már késő délutánra jár, amikor végre rád mosolyog a szerencse. Észreveszel egy fiatal, ravasz kis zsebtolvajt, aki serényen "munkálkodik" a tömegben. Miután sikeresen elemelt egy nagy zacskó érmét egy kereskedőtől, csatlakozva a társaihoz eltűnik egy közeli épületegyüttes mögött. Csak nem arra van a Hurok? Úgy döntesz, hogy kideríted. Lapozz a **62**-re.

252.

A kemény harctól kimerülten a mögötted lévő falnak veted a hátad, hogy kifújd magad. Ki gondolta volna, hogy Loth parancsnok az egyik keresett hadnagy? A csatazajra, amit csaptatok, riadóztatták az egész palotát, így rövidesen katonák vesznek körül fegyverrel a kezükben, ezért gyorsan elmagyarázod nekik, hogy a parancsnokuk egy áruló volt. Elsőre nem hisznek neked, de gyorsan átkutatva a holttestet, az egykori parancsnok csuklóján megtalálod a Káosz jelét, valamint egy tekercset egy paranccsal, mely szerint egy Sötét Elf pap utasítására el kell tennie láb alól Yaztromo kémjét. Amikor utóbbit a katonák orra alá dugod, az már meggyőzi őket, majd közlik, hogy azért a királyi tanács elé kell vinniük.

Közrefogva végigvezetnek a pompázatos királyi trónterem felé, ahol már összegyűltek a nemesek, nemeshölgyek és egyéb méltóságok. Közöttük van többek között Kalivan, az érsek, valamint olyan neves lovagok, mint Sir Drake és Sir Winfeld. A terem legtávolabbi végében pedig ott áll a három trónus: a középsőt Salamon király foglalja el, de a másik kettő, ami eredetileg a herceg és a hercegnő helye, jelenleg üres. Amikor belépsz, már a terem túlsó végéből is feltűnik a király uralkodói megjelenése. Jelen van még Helmund, a király legfőbb tanácsadója, valamint Lord Mordin – ők a trónus két oldalánál állnak.

Elindulsz a terem szőnyeggel borított közepe felé, majd meghajolsz a király előtt, mialatt a katonák beszámolnak neki az előcsarnokban lezajlott eseményekről. Ezután te is elmeséled neki a történteket a saját szemszögedből, a merénylet-kísérlettől kezdve a parancsnokkal történő legutóbbi, számára végzetes találkozásotokig. A király feszülten hallgatja az elbeszélésedet,

és bölcs uralkodó lévén belátja, hogy igazat szólsz, ezért hátrébb parancsolja a még mindig rád vigyázó katonákat. Rendkívül hálás a szolgálataidért, amiért leleplezted, majd el is intézted az árulót, ezért a következő tárgyakat ajánlja fel jutalmul: egy erszényt 15 Aranytallérral, 10 adag Élelmiszert, valamint egy kardot és egy lámpást, amennyiben hiányt szenvedsz ezekből. Felegyenesedsz, majd köszönettel elfogadod az ajándékokat.

Ha van még bármi okod a királyi tanács színe előtt maradni, lapozz a **368**-ra. Ha nem tudsz ilyenről, akkor lapozz a **151**-re.

253.

Miközben a bódék körül nézelődsz, egyszer csak egy kisebb felbolydulásra leszel figyelmes. Egy díszes ruhába öltözött, dölyfös külsejű úrihölgy és egyenruhás, fegyveres kísérete éppen összetűzésbe keveredett a helyiek egy csoportjával. Úgy tűnik, hogy utóbbiak szándékosan elállják az utat és feltartják a hölgyet és kíséretét.

– Félre az útból, söpredék! – kiáltja az egyik testőr. – Már a jelenlétetek is sérti az úrnőnket!

– Ez a mi területünk, cifragatyás! – vág vissza a csőcselék vezetője. – Ez már nem a fényűző negyed! Azt ajánlom, hogy vidd vissza a fenséges ábrázatodat oda, ahonnan jöttél, különben könnyen bepiszkíthatod!

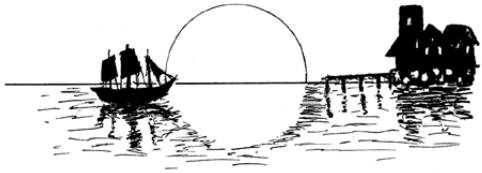
– Az úrnőnk oda megy, ahova neki tetszik! Most már állj félre!

– Márpedig itt csak rajtunk keresztül mehetsz tovább. És azt csak négykézláb teheted! – A körülötte álló társai erre hangos röhögésben törnek ki.

A felháborodott testőr már éppen előrántaná a kardját, amikor az úrnője nyugalomra inti: – Semmi szükség arra, hogy az időnket vesztegessük ezekre az egyszerű emberekre, Muirek. Dobjon nekik 1-1 aranyérmét, és aztán küldje el őket az útból!

A lenézett közemberek nincsenek lenyűgözve ettől. – Látjátok, fiúk! A bányáikban robotolunk és cserébe ez a hála: egy érme! – gúnyolódik a csőcselék vezetője. – Még egy koldusgyerek is éhenhalna tőle.

A vita tovább folytatódik, egyik fél sem akar engedni. A testőr végül erőszakkal arrébb próbálja taszigálni az embereket, de azok határozottan ellenállnak. Lökdösődés kezdődik, a tömegverekedés szinte már elkerülhetetlen. Mivel eddig csak ártatlan bámészkodó voltál, így ha akarod, kimaradhatsz belőle – lapozz a **354**-re. Ha inkább maradsz, és belefolysz a veszekedésbe, akkor a testőrök vagy a helyiek pártjára állsz? Döntsd el, majd lapozz a **105**-re.



254.

Ész nélkül rohansz Feketehomok Kikötő utcáin a legközelebbi városkapu felé, hogy lerázd a nyomodban lihegő, vérre szomjazó tolvajokat. Dobj egy kockával, majd nézd meg a lenti listán, hogy a dobott szám alapján mi történik veled az üldözés közben. Ha végeztél a rád vonatkozó pont elolvasásával és követted az ott leírt utasításokat, akkor ugorj a fejezetpont végén lévő szövegre, és kövesd az ottani utasításokat is, hacsak nem kell másik fejezetpontra lapoznod.

Dobás	*Hatás*
1	Tolvajok vesznek körbe mindenfelől. Nincs más választásod, mint felkötni a gatyádat, és megpróbálni kitörni a gyűrűből. Dobj egy kockával! A dobott szám mutatja, hogy hányan találnak el a fegyverükkel. Mindegyik csapás után vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot.
2	Néhány helyi lakos kihasználja az alkalmat, hogy felbuktasson futás közben, aminek köszönhetően óriásit csattanva elterülsz a földön és vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Rögtön odaugranak hozzák, hogy elragadják az erszényedet és meglógjanak vele. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, nem találják az erszényedet, így üres kézzel elrohannak. Ha nincs szerencséd, akkor sikeresen kirabolnak, és elviszik az összes Aranytallérodat.
3	Sarokba szorítanak egy szeméttel borított sikátorban, így küzdened kell a szabadulásodért. *Tolvaj* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6 Ha legyőzöd ellenfeledet, akkor elegendő időt nyersz ahhoz, hogy a szeméthalomra felmászva átjuss a szomszédos utcába, egy ideig egérutat nyerve.

4 Az árnyékból egy kést dobnak feléd – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

5 Megbújsz az egyik ház árnyékában, egy időre biztonságban vagy és kifújhatod magad. Ha erőre van szükséged, akkor ehetsz 1 adag Élelmiszert.

6 A város falai mentén futva kiszúrsz néhány mutatványost, akik gólyalábakon lépkedve szórakoztatnak egy kisebb csoportot. A zsonglőrök elég magasan vannak ahhoz, hogy be tudjanak nézni az épületek második emeleti ablakain vagy akár megérintsék a városfal tetejét. Ha megállsz, hogy felajánlj az egyik mutatványosnak 3 Aranytallért a gólyalábakért, lapozz a **217**-re. Ha nem akarsz élni ezzel a lehetőséggel, akkor folytasd az olvasást a fejezetpont végén.

7 Rád mosolygott a szerencse. Lapozz a **89**-re.

8 Egy időre lerázod az üldözőidet, és eljutsz az egyik városkapuhoz. Most egyezkedned kell a Városi Őrökkel! A kapukat még mindig szigorúan őrzik, többek között egy Troll is itt strázsál, aki hatalmas termetével teljesen eltakarja a kijáratot. Ha ki akarsz jutni, akkor le kell fizetned a kapuőröket, de nincs időd alkudozásra, mert az üldözőid is bármikor megérkezhetnek. Az őrök nem szégyenlősek, ha pénzről van szó: csak akkor engednek tovább, ha megszabadítanak téged 6 Aranytallértól vagy ezzel egyenértékű felszerelési tárgytól. Döntsd el, hogyan szeretnél fizetni! Ha nincs nálad ennyi arany vagy ezzel egyenértékű tárgy (vagy ezek kombinációja), akkor találomra elvesznek tőled négy felszerelési tárgyat (döntsd el, hogy melyik négy tárgyat

húzod le a *Kalandlapodról*, ami lehet Élelmiszer vagy fegyver is, ha nincs nálad egyéb felszerelési tárgy). Akárhogy is fizetsz, végül kiengednek a kapun. Lapozz a **263**-ra.

9+ Elérsz az egyik városkapuhoz, a tolvajokkal szorosan a nyomodban. A kapukat még mindig szigorúan őrzik. Ahogy közeledsz a város kijáratához, a tolvajok feltűnően lassítani kezdenek. A kapuőrök előbb jól szemügyre vesznek téged, majd az üldözőid kerülnek sorra, mire azok gyorsan meg is állnak. Az egyik őr felkiált: – Hé, az ott nem Késes Mack? Múlt hónapban megölt egy Városi Őrt és azóta is ezzel henceg! Kapjuk el!

Ezzel az összes őr, beleértve egy hatalmas Trollt is, a kétségbeesve védekező tolvajokra támad. Kihasználva az alkalmat, egyszerűen kisétálsz az őrizetlenül hagyott kapun. Lapozz a **263**-ra.

Most ismét dobj egy kockával (így kapsz egy számot 1-től 6-ig), de mindegyik körben adj plusz 1-et a dobásod értékéhez. Ha például másodszor dobsz, hogy az eredményt összevesd a listával, akkor 1-at adj a dobott értékhez (így kapsz egy 2 és 7 közötti számot), ha már harmadszor dobsz, akkor 2-t (így kapsz egy 3 és 8 közötti számot), stb. Minden alkalommal nézd meg a fenti listát, hogy az így kapott számhoz milyen esemény tartozik – egészen addig, amíg a szöveg utasítása szerint máshova nem kell lapoznod.

255.

Észak felé tartó utad a Nagy Síkságon semmivel sem eseménydúsabb, mint amikor dél felé haladtál Iszapkövesdre ugyanitt. Ahogy korábban, úgy most is két napig tart megtenned az utat ezen az elhagyatott szakaszon, ezért most is húzz le 2 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál az étkezésért, illetve vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot minden kihagyott étkezés után. Ezúttal is lapozz a **42**-re és dobj kétszer, hogy megtudd, mennyire telik nyugodtan a két éjszakád.

A harmadik nap reggelén eléred a Trollfog Hágót, ahol nyugat felé veszed az irányt, miközben folyamatosan figyeled a romos őrtornyokat, amik lehetséges támadókat rejthetnek. A délután közepén egy korábbi csata jeleire leszel figyelmes: egy rakás halott Orkot pillantasz meg egymás hegyére-hátára dobálva egy leomlott fal árnyékában, ami egy elhagyatott őrtoronyból maradt, az út túloldalán pedig három, frissen hantolt sírt látsz. Ezek után még alaposabban és óvatosabban figyeled a környéket. Estefelé egy nagyobb csapatot veszel észre abban az irányban, amerre éppen tartasz. Ha korábban már áthaladtál a Trollfog Hágón, lapozz a **320**-ra.

Ha nem, akkor közelebb lopózol, kihasználva minden lehetséges fedezéket, hogy rejtve maradj, majd kissé megkönnyebülve veszed tudomásul, hogy az előtted lévő sereg legalább emberekből áll. Mindazonáltal óvatos maradsz egészen addig, amíg egy véletlenül meghallott beszédfoszlányból rá nem jössz, hogy ezek az emberek Salamonisból jöttek, egy Káosz-sereg után kutatva.

Kilépve a fedezékedből felhívod magadra a katonák figyelmét, miközben feltartott kézzel jelzed, hogy nem ellenségesek a szándékaid, majd megkéred a hozzád

legközelebb állókat, hogy vezessenek a parancsnokuk elé. Hamaroan ott is állsz egy magas, rongyos vörös köpenyt viselő férfi, Ritter kapitány előtt. Elmondasz pár szót a küldetésedről, és hamarosan rá kell jönnöd, hogy a kapitány egy másik hordát üldöz, nem a Sötét Elfek seregét, amit te szeretnél minél előbb megtalálni. Ettől függetlenül a kapitány felajánlja, hogy holnapig csatlakozz az embereihez, mert akkor sokkal nagyobb biztonságban lehetsz a hágó ellenséges lakóival szemben. Ezt te magad is bölcs döntésnek tartod, ezért az éjszakát a katonák táborában töltöd. Viszont a saját Élelmiszerkészletedből kell fogyasztanod, mert a sereg készletei eléggé fogytán vannak: húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál vissza az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha nem maradt több Élelmiszered. Ugyanakkor a sereg jelenlétének köszönhetően biztonságosan telik az éjszakád, ezért nyersz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért.

Másnap reggel továbbra is a sereggel maradva folytatod az utadat nyugat felé. Lapozz a **199**-re.

256.

– Hát persze, bizonyára fáradt vagy! Egy szoba ára 3 Aranytallér. De ha nincs elég pénzed, akkor segíthetsz nekem elpakolni néhány nehéz dobozt, és akkor megkapod ingyen a szobát, ha akarod.

Ha fizetsz a szobáért, lapozz a **126**-ra. Ha inkább a fárasztó munkát választod az ingyenszobáért, lapozz a **194**-re. Utóbbit csak akkor választhatod, ha jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma legalább 4. Ha nem tudsz vagy nem akarsz fizetni, és már nincs elegendő ÉLETERŐ pontod sem, akkor a fogadós dühös lesz, és visszatessékel az utcára. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Nincs más választásod, elindulsz a palota felé. Lapozz a **328**-ra.

257.

Miután ajtót nyitnak neked, egy hatalmas, homályos terembe lépsz be. A helyiség tele van mindenféle züllött, semmittevő figurával, akik a székeken vagy a kopott díványokon heverésznek, vagy a falnak támaszkodva lustán ácsorognak a tűzhelyről felszálló füstbe burkolózva.

A tolvajok megbámulnak, majd utat nyitnak neked, hogy a vezetőjük színe elé járulhass, aki jó alaposan végigmér téged, ahogy meglát. Egy jókötésű férfi áll előtted, akiből sugárzik a magabiztosság. A többi tolvaj közben közelebb húzódik hozzád, és teljesen körbevesznek.

– Na lássuk, mi a helyzet! – szólal meg a mestertolvaj. – Vajon mit akarhat egy magadfajta beképzelt kalandor tőlünk, a – hogy is mondjam – kevésbé tisztességes társaságunktól?

A tolvajok zord vigyorral az arcukon még közelebb húzódnak hozzád.

Röviden elmeséled a küldetésed célját és annak fontosságát, majd megkérdezed, hogy van-e esetleg valami hasznos információjuk a számodra.

– Éppenséggel lehet – közli a mestertolvaj. – De úgy tűnik, hogy meg kell… – A hirtelen kivágódó ajtó félbeszakítja a mondandóját. Egy fiatal, koldusnak látszó fiú viharzik be a terembe kétségbeesetten: – A szállítmány… lent a raktáraknál! Megtámadták őket a kalózok!

– Kövessetek! – üvölti el magát a mestertolvaj. Erre a tolvajok többsége a parancsra azonnal fegyvert ragad, és elindul a vezetője után. Ha te is így teszel, lapozz a **68**-ra.

Ha a biztonságod érdekében inkább kihasználnád az alkalmat, hogy a tolvajok megzavarodtak, akkor meglépheteszt a Hurokból, de ebben az esetben nem marad több lehetőséged, hogy információkat szerezz Feketehomokban. Ha így teszel, távozol, mert ez a város éjszaka túl veszélyes még egy magadfajta kalandor számára is – lapozz a **89**-re.

258.

Könnyedén kinyitod az ajtót, hogy belépve a szobába egy papi talárba öltözött idős férfi fogadjon üdvözölve. Elég nyilvánvalónak tűnik, hogy számított rád.

– Hála az isteneknek, hogy a társammal találkoztál először! Foglalj helyet, kérlek! Sok dolgot kell elmondanom.

Elég barátságosnak tűnik, ezért leülsz, hogy meghallgasd, mit akar mondani. Kalivannak hívják, és ő az udvari tanács érseke. A társa, Gregor, valójában Yaztromo egyik kapcsolattartója Salamonisban, ami megmagyarázza, hogy miért ismerte fel a varázsgyűrűdet. Kalivan hozzád hasonlóan tisztában van azzal, hogy valami zavar uralkodott el Salamonisban, de nem sokat tud tenni ellene. Azért titokban puhatolózott egy kicsit, hogy vajon ki okozhatja ezt a viszályt, ami felütötte a fejét a városban. Helmundra, a király legfőbb tanácsadójára gyanakszik a leginkább. Kalivannak feltűnt, hogy időnként furcsán viselkedik, kissé *más* lett, mint korábban volt.

– Helmund volt az, aki beszámolt a Trollfog Hágónál gyülekező gonosz hordáról, és rávette a királyt, hogy küldje eléjük a sereget, hogy szembeszálljanak velük. Ezután a király válogatott testőrsége következett, akiknek szintén távozniuk kellett valami megbízatás miatt, így csak a városi őrség maradt itt, hogy óvja a palotát. Ezekkel a döntésekkel a város most olyan, amilyennek te is láthattad – gyászos hangulatú és lényegében védtelen. Többen, így jómagam is megpróbáltunk ésszerűbb javaslatokat tenni a királynak, de nem volt esélyünk a ravasz tanácsadóval szemben, aki túl nagy hatással van rá. Egyikünk sem tudott egyenrangú lenne vele a tanácskozásokon. Valahogy bizonyítékot kell szereznünk a csalásra! Segíts rajtunk, harcos! A város és a király érdekében ki kell derülnie az igazságnak!

Azt válaszolod, hogy megteszel minden tőled telhetőt, mire Kalivan megragadja a karodat.

– Légy óvatos! Lennie kell még egy árulónak. Valaki, akinek hatalma van az udvarban, vagy a lovagok egyike. – Megköszönöd az információt, majd visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **178**-ra.

259.

Mialatt a Sötét Elfhez közelítesz, ő belekezd egy szónoklatba:

– Tudd meg, hogy én, Valgan Shar a Kilenc Spirál Út mestere és magának Ar Anwar Gerithannak a kegyeltje vagyok! Ti egyszerű, ostoba emberek megölhettétek Malbordust, de az én hatalmam sokkal nagyobb, mint az övé valaha is lehetett volna. Végzek veled, te szerencsétlen bolond, akit az orránál fogva vezettek, majd utána megidézem a színtiszta káosz legfélelmetesebb kreatúráját, aki a seregeimet fogja vezetni, hogy a ti világotok minden szánalmas teremtménye az irányításom alá kerüljön.

Amikor egy pillanatra megáll, hogy levegőt vegyen, már rá is rontasz! Felemeled a fegyveredet, hogy egy végzetes csapást mérj rá. Azonban ahogy a fegyvered hozzáér a gyertyák által határolt mágikus kör aurájához, színtiszta sötét fény villan, amitől egy pillanatra elvakulsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **17**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **161**-re.

260.

Nem sokkal előtted meglátsz egy férfit, aki egy csonka széklábbal elkeseredett küzdelmet vív, hogy visszaszorítson egy másik Csontváz Harcost, így próbálván megvédeni a mellette heverő sérült kisfiút. Azonnal odarohansz, hogy hátulról megtámadd a Csontváz Harcost, így ellenállás nélkül rá tudsz vágni a fegyvereddel, mielőtt az feléd fordulna.

Csontváz Harcos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 3

Ha éles fegyverrel küzdesz a Csontváz Harcos ellen (például kard), akkor csak 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol neki minden megnyert Harci Körben (illetve 2 ÉLETERŐ pontot, ha sikeres szerencsepróbát teszel, vagy 0 ÉLETERŐ pontot, ha sikertelen a szerencsepróba). Ha tompa fegyverrel harcolsz (például harci kalapács), akkor azzal a szokásos sérülést okozod. Minden Harci Kör végén dobj egy kockával. Ha 1-est vagy 2-est dobsz, akkor a férfinak is sikerül odasóznia a széklábbal a Csontváz Harcosnak, amitől az további 1 ÉLETERŐ pontot veszít azon a veszteségen felül, amit te okoztál neki (vagy összesen 1-et, ha nem te nyerted a Kört).

Ha megnyered a csatát, akkor újabb 2 Fekete Gyöngyöt találsz a Csontváz Harcos maradványai között, amiket eltehetsz, ha akarsz. A férfi nem győz hálálkodni neked, miközben segít talpra állítani a gyereket. Amikor megkérdezed, hogy honnan bújt elő a Csontváz Harcos, a férfi a kráterre mutat, majd gyorsan eltűnik a helyszínről, a sérült gyereket a hátán cipelve. Ha le akarsz mászni a kráterbe, lapozz a **275**-re. Ha a továbbiakban inkább távol tartanád magad ettől a helytől, lapozz a **188**-ra.

261.

Miután elhagyod a fogadót, úgy döntesz, hogy már elég időt töltöttél a városban, de ha van valaki, akivel még találkozni szeretnél, akkor lapozz a házszámnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs ilyen információd vagy nem akarod meglátogatni az illetőt, akkor elmehetsz felfedezni a bányákat (lapozz a **378**-ra), vagy akár el is hagyhatod a várost (lapozz a **313**-ra).

262.

Miután az utolsó üdvrivalgás zaja is elhal, megkérdezed a fiatal, forradásos arcú katonát, hogy nem Stiefnek hívják-e véletlenül. Igennel válaszol, ezért elmondod neki, hogy találkoztál az apjával, aki érdeklődött utána. Ritter kapitány is fültanúja a beszélgetéseteknek, és miután kiderül, hogy Stief azóta nem látta a családját, amióta belépett a seregbe, azonnal engedélyt ad neki az eltávozásra, hogy visszatérve Covenbe egy pár napot a szüleivel tölthessen. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért a segítségeddel összehoztál egy családot.

Az éjszakát a katonák táborában töltöd, és alaposan kipihened magad (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Reggel jó utat kívánva búcsút veszel a katonáktól, majd folytatod az utadat a hágón. A szerencse rád mosolyog, mert nem találkozol semmilyen ellenséges teremtménnyel az út ezen szakaszán. Végül eljutsz a Nagy Síkságig, ami úgy tűnik, mintha a végtelenségig nyúlna, a láthatáron is túl. Dél felé fordulsz Iszapkövesd felé. Lapozz a **32**-re.

263.

Kijutottál a városból a viszonylagos biztonságba. Feketehomok Kikötőben végeztél, így el kell döntened, hogy mi a következő úticélod. Lapozz a **316**-ra.

264.

Egy kis, természetes barlangba lépsz be, ami a túloldalán egy jóval nagyobb barlangra nyílik. Misztikus kántálás hangja és kesernyés tömjénillat tölti be a levegőt. Odalépsz a bejárathoz.

A cseppköveken és a folyamatosan csöpögő vízből felszálló párán keresztül egy fénykört látsz, amit gyertyákból raktak ki. A kör közepén egy köpenyes alak térdel egy rúnákkal díszített portál előtt – a Káoszkapu! A körvonalai fenyegetően lüktetnek, a belsejében pedig a színtiszta káosz kavarog, nekifeszülve az itteni világ határának. Még éppen időben érkeztél – a szertartás még nem fejeződött be.

Ahogy közelebb lépsz, a térdelő alak megérzi a jelenlétedet, és megfordul: – *Kni'a an ak'nar van c'vish dar sv'andar ish Tamahelos* – sziszegi a fogai közt. Most már az arcát is látod. A jellegzetesen Sötét Elf vonások egyszerre nemesek és kegyetlenek, amikre a sötétség istenének egész életen át tartó szolgálata szántott mély barázdákat. Ő a Sötét Elfek vezetője. Már csak őt kell legyőznöd, hogy sikeresen teljesítsd a küldetésedet. Ahogy eltökélten elindulsz felé, a szemei először összeszűkülnek, majd elkerekednek a meglepetéstől. Egy laza kézlegyintéssel eloszlatja a Doppelgangerital keltette illúziót, így a saját alakodat visszanyerve állsz előtte.

– Ez ügyes húzás volt, emberfattya! – köpi a szavakat, miközben talpra áll. – De tudd meg, hogy én, Valgan Shar a Kilenc Spirál Út mestere és magának Ar Anwar Gerithannak a kegyeltje vagyok! Ti egyszerű, ostoba emberek megölhettétek Malbordust, de az én hatalmam sokkal nagyobb, mint az övé valaha is lehetett volna. Végzek veled, te szerencsétlen bolond,

akit az orránál fogva vezettek, majd utána megidézem a színtiszta káosz legfélelmetesebb kreatúráját, aki a seregeimet fogja vezetni, hogy a ti világotok minden szánalmas teremtménye az irányításom alá kerüljön.

Amíg mindezt elmondta, te sem maradtál tétlen, hanem igyekeztél csökkenteni a távolságot kettőtök között. Most már elég közel kerültél a Sötét Elfhez, ezért felemeled a fegyveredet, hogy egy végzetes csapást mérj rá. Azonban ahogy a fegyvered hozzáér a gyertyák által határolt mágikus kör aurájához, színtiszta sötét fény villan, amitől egy pillanatra elvakulsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **17**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **161**-re.

265.

Találsz egy szimpatikus kocsmát, ahova belépsz. Elég kevés vendég van odabent, de örömmel fogadnak egy kalandort, akivel beszélgethetnek egy kicsit. Mesélsz nekik néhány érdekes történetet, amit egy ingyen itallal hálálnak meg – nyersz 1 ÉLETERŐ pontot (ha 1 Aranytallérért ételt is veszel, akkor összesen 4 ÉLETERŐ pontot nyersz). Apránként összeszedve az információkat megtudod, hogy a várost gyakorlatilag védtelenül hagyták, mert a katonák többségét kivezényelték egy közelgő hódító sereg megállítására. Így viszont, őrség nélkül Salamonis nagyon veszélyes hellyé vált. Együttérzel a helyi lakosokkal, de téged nem érint közvetlenül a probléma – megvan a saját küldetésed, amivel foglalkoznod kell. Ezért úgy döntesz, hogy felvidítod őket még néhány izgalmas történettel, mielőtt szóba hozod a Sötét Elfek témáját.

– Elfek? Eléggé maguknak való társaság, így nem sokat hallunk felőlük. Ha egy bizonyos Sötét Elfet keresel, akkor édemes Olinál érdeklődnöd, az Árkádoknál, már ha van elég pénzed. Ő mindenkit ismer és mindenkiről tud, aki megfordul errefelé. – Ezzel útbaigazást adnak, hogy merre is találod az illetőt. Ha fel szeretnéd őt keresni, lapozz a **164**-re. Ha nem, akkor lapozz a **159**-re, hogy szétnézz az üzletekben. Ha ezt már megtetted, akkor lapozz a **151**-re.

266.

Habár egyenes út vezet a palotához a városon keresztül, de mégis tovább tart, mint gondoltad volna, szinte már elfáradsz, mire odaérsz. A palota falai igen szembetűnőek, ahogy tompán csillognak a függőlámpák halvány fényében – mintha az egész épület zúzott drágakövekből épült volna. Felmész a bejárathoz vezető széles lépcsősoron, ahol azonban két katona keresztbe tett alabárdjával megálljt parancsol.

– Mi járatban van ilyenkor a királyi palotánál egy kalandor? – kérdezi egyikük.

Nem lenne bölcs dolog azt válaszolnod, hogy egy Sötét Elfet keresel a palotában, ezért ezt meg sem említed. Ehelyett egyszerűen kijelented, hogy a királyukkal, Salamonnal szeretnél beszélni, mert fontos üzenetet hoztál az egyik szövetségesétől, Yaztromótól. Ezzel nem igazán győzted meg az őröket, akik már éppen el akarnak küldeni, amikor felmutatod nekik a varázsgyűrűdet, amit kimondottan a te gondjaidra bíztak. Rögtön ezután egy páncélba öltözött férfi bukkan elő a palota belsejéből, aki odaszól valamit az őröknek, mire azok beengednek.

267

– Loth parancsnok, szolgálatára! Yaztromo már felvette a kapcsolatot a királlyal, így számítottunk az érkezésére. De már késő́re jár, a többivel várjunk holnapig! Most pihenjen, addig én mindent elrendezek reggelre.

A parancsnok megmutatja neked az első emeleten lévő szállásodat, miután hagyta, hogy kigyönyörködd magad a palota belsejének pazar díszítésében. Hamarosan ennivalót is hoznak a számodra, majd a parancsnok jó éjszakát kívánva távozik, te pedig jó étvággyal esel neki a bőséges vacsorának. Evés után végigveted magad az ágyon, hogy aludj egy jót. A pihenéssel nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **33**-ra.

267.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED addig, amíg egymás után kétszer sikerrel nem jársz. Minden alkalommal, amikor sikertelen a próba, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az eséstől és a horzsolásoktól. Ha szeretnéd, *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy csökkentsd az ÉLETERŐ pont veszteséget 1-gyel (sikertelen próba esetén növeld 1-gyel). Ha akarod, akkor minden ügyességpróba előtt végrehajthatsz egy cselekedetet (például eszel 1 adag Élelmiszert vagy felhajtasz egy varázsitalt), vagy ellátod a sebeidet (nyersz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha végül sikerrel jársz, akkor feljutsz a sziklapárkányra és így a következő szintre – lapozz a **356**-ra. Három sikertelen ügyességpróba után a hadnagy riasztására megérkezik az erősítés. A túlerő hamar leveri a kis lázadásotokat, és mindenkit kíméletlenül lemészárolnak.

268.

Ha veled van a Gantamaran Borjú, akkor ki kell kötnöd valahol az arénán kívül, mert állatokat bevinni tilos! Egyre jobban havazik, ahogy az aréna felé haladsz. Amikor végre bejutsz, megdöbbensz annak hatalmas méretein. A küzdelmek pillanatnyilag szünetelnek, így az ovális küzdőtéren jelenleg nem látsz mást, csak vérfoltos homokot. Felmész a küzdőtér pereméhez, hogy a kőkorláton áthajolva közelebbről is megnézd. A homokos talajon mindenfelé emberek és vadállatok testrészei hevernek, a koncokon pedig dögevő kutyák marakodnak. Négy nagy, duplaszárnyú ajtót látsz a Halálverem mindegyik oldalán. Vajon milyen szörnyű teremtmények lehetnek mögöttük? Pontosan átellenben, ahol állsz, egy fenséges, tiszteletet parancsoló méretekkel rendelkező trónt látsz, minden bizonnyal valami fontos személy részére.

Egyelőre nyomát sem látod a Sötét Elfnek. Körülnézve a nézőtéren azt látod, hogy zsúfolásig megtelt, és már minden hely foglalt. Izgatottan keresel magadnak valami ülőhelyet, amikor valaki váratlanul a válladra csap. Hátranézve egy alacsony férfit pillantasz meg, pergamennel a kezében. – Elnézés', azon gondó'kodok, lenne kedve beszállni a bunyóba? Kéne még pár bátor és erős fickó, min'te. Zsák aranyad lesz, ha nem nyiffansz meg.

Mit teszel?

Elfogadod az ajánlatot,
hogy megküzdj az arénában? Lapozz a **289**-re.
Keresel egy helyet a nézőtér tetején,
hogy megnézd a játékokat? Lapozz a **180**-ra.
Körbeszimatolsz a lenti
szinteken? Lapozz a **304**-re.

269.

Fegyverrel a kezedben feltéped a hintó ajtaját. Senki sincs bent… aztán valaki erőteljesen meglök hátulról, amitől végigterülsz az ülésen! – Jó utat, emberfattya! – hallod a hadnagy gúnyos hangját, majd rád vágja az ajtót.

A hintó lassan gurulni kezd, ahogy a lovak elindulnak. Valami furcsa szerkezet hangját hallod minden irányból, amibe az egész hintó beleremeg. Pánikba esve megpróbálod kirúgni az ajtót, de az zárva van és ellenáll az erőfeszítéseidnek. Hirtelen egy éles penge vágódik ki a fülke elejéből, alig pár centivel elvétve a torkodat. Ösztönösen arrébb ugrasz, de a kocsi oldalából egy újabb penge vágódik befelé. Újabb és újabb pengék követik egymást, te pedig kétségbeesetten próbálod elkerülni őket vagy hárítani a fegyvereddel. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaid számából – ennyi sebesülést szereztél a pengéktől. Ha még életben vagy, találnod kell valamit, amivel meg tudod állítani ezt az ördögi szerkezetet – és minél hamarabb! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, de adj 1 pontot a dobott összeghez! Ha sikeres a próba, találsz egy rejtett fogantyút a hintó padlóján, amivel sikerül leállítanod a halálos csapdát, mielőtt újabb sérüléseket szenvednél. Ha a próba sikertelen, akkor ismét dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaid számából. Ha még életben vagy, lapozz a **344**-re.

270.

Viszonylag hamar találsz egy bárkát, ami Zengisbe tart. A kapitány 3 Aranytallért kér, ha utasként szeretnél utazni, de ha nem tudsz vagy nem akarsz fizetni ennyit, akkor ledolgozhatod az út árát, amíg Zengisbe értek. Ha fizetsz az útért, akkor az ár tartalmaz egy

egyszerű vacsorát, valamint egy szűk kis kabint éjszakára (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot az étkezésért és a pihenésért). Ha ledolgozod a viteldíjat, akkor a saját Élelmiszerkészletedből kell fogyasztanod, de nem kapsz érte ÉLETERŐ pontot, és nem is pihenhetsz. Ha nem maradt nálad Élelmiszer és nem tudsz vagy nem akarsz fizetni az útért, akkor az éhség miatt vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Hogy ne kelljen éhezned és emiatt ÉLETERŐ pontot veszítened, legvégső esetben guberálhatsz valami ehető szemetet a hulladékos vödörben, de ebben az esetben vesztesz 1 SZERENCSE pontot a megalázó helyzet miatt. Akárhogy is döntesz, a bárka elindul, és másnap reggelre Zengisbe értek. Lapozz a **124**-re.

271.

A mögötted megbúvó társaid pajzsként használnak a közeledő bestia ellen, de ez sem menti meg őket. Ahogy a fenevad neked vágódik, a mögötted álló három szánalmas alak teste felfogja a becsapódás erejét, amikor háttal beléjük ütközöl. Társaid a mögöttük lévő ajtónak vágódnak, és nem élik túl a támadást, de te talán igen. Iszonyú fájdalom hasít beléd – vesztesz 5 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha még életben vagy, akkor hallod, ahogy a közönség izgatottan tombol az előttük zajló eseményektől. Nagy nehezen feltápászkodsz a homokos földről, miközben a fenevad a fejét rázza a kábulattól a ripityára tört duplaszárnyú ajtó romjai között. Nem tart sokáig, hogy újra összeszedje magát, ezért igyekezned kell! A bestia rád néz a lapockáiból meredező szarvai mögül, majd fájdalmasan talpra áll; törött csont áll ki természetesellenesen az egyik mellső végtagjából. Elindulsz felé, hogy bevégezd – vagy te, vagy ő!

271

Sebesült Sárkányszörny ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Ha végzel vele, akkor körülnézve azt látod, hogy már csak az a hatalmas izomzatú férfi maradt életben, aki korábban megfenyegetett az öklével. Ő is keményen küzd, hogy az elesett társaitok hullahegyén állva életben maradjon. Nem vársz meghívóra, hanem azonnal a segítségére sietsz. Mivel ketten harcoltok a megmaradt bestia ellen, így adj 2 pontot a Támadóerődhöz a csata idejére.

Sebesült Sárkányszörny ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 3

Ha győztök, nyersz 2 SZERENCSE pontot. A férfi kezet fog veled, hogy gratuláljon. – Nem rossz egy újonctól! Egy napon akár az én szintemet is elérheted. A nevem Garn, egykor gladiátor voltam. Számomra az élet túl unalmas véres csaták nélkül, ezért magamtól tértem vissza az arénába.

Két cselekedetre van idődd, amíg vártok a következő ellenfélre, vagyis ehetsz egy adag Élelmet, és megihatsz egy Italt (ha van nálad bármelyikből). Szukumvit báró intésére ismét felharsan a kürt, és már nyílik is a következő kapu rostélya. Garn feléd fordul.

– Ha engem padlóra küldenek, harcos, akkor fogd a kardomat, és döfd át rajtam. Inkább a halál, mint a fájdalom és a szégyen! – Felkap még egy fegyvert a földről arra az esetre, ha a pallosa nem lenne elég a következő fenevad ellen. Megöltél korábban egy szörnyet egy bizonyos ketrecben? Ha feljegyezted ezt a *Kalandlapodra*, lapozz a **286**-ra; ha nem írtad fel, lapozz a **155**-re.

272.

– Először is ne feledd, hogy az általam adott információk feltételezik, hogy elég gyors vagy és el tudod kapni mindegyik hadnagyot, mielőtt befejezné a küldetését. Természetesen már tudsz az orgyilkosról, aki a Fekete Erdőben tűnt fel, különben sem te, sem a kis mágusocskád, Yaztromo nem lennétek itt. Yaztromo jelenlétét persze képletesen értettem. – Utóbbi szavaknál szárazon felnevet, majd folytatja. – Úgy hallottam, hogy Salamonis városában viszálykodás ütötte fel a fejét. Majdnem biztos vagyok benne, hogy az egyik hadnagy kavarta meg ott ravaszul a dolgokat.

– Egy másikat Fangba küldtek, hogy lebonyolítson egy csereügyletet egy mágikus fegyverrel kapcsolatban, ami Szukumvit báró tulajdonában van. Furcsa egy fickó, mármint a báró, mert a gazdagságát és a hatalmát csak szórakozásra használja. Kevés hiányzik hozzá, hogy rájöjjön, mekkora erő birtokában van… és hogy milyen könnyen el lehet azt venni tőle.

– Kétségtelen, hogy a hadnagyoknak aranyra és egyéb drága ércekre van szükségük ahhoz, hogy megteremtsék az akciójuk anyagi fedezetét, és azokat hol máshol, ha nem Iszapkövesd városában találhatják meg: egy kis település, ami annál gazdagabb erőforrásokban. Keresd fel a bányáikat, mert biztos vagyok benne, hogy rengeteg rabszolgát fogsz ott találni, akiket a becsvágyó rokonaim dolgoztatnak. Úgy tűnik, ez az egyetlen mesterség, amiben ti, emberek igazán kiválóak vagytok.

Gúnyos szavaitól ökölbe szorul a kezed. Ha rá akarsz támadni, lapozz a **6**-ra. Ha nem, akkor ideje elhagynod Zengist – lapozz a **129**-re.

273.

Odalépsz a földön fekvő férfihoz, aki az ütlegelések ellenére nem szenvedett komoly sérülést, így egész tűrhető állapotban van. Hálásan néz rád, és elhaló hangon mondja: – Köszönöm, hogy megmentettél ettől a borzalmas szörnyetegtől. Egyáltalán hogy az ördögbe tud valaki egy ilyen ádáz bestiát irányítani?

Válasz helyett megkérdezed a férfit, hogy ki ő és miért fogták el.

– Nos, ez egy hosszú történet. A lényeg, hogy azért vagyok itt, hogy elkészítsem a környék domborzati térképét, különös tekintettel a bányák bejárataira. Azt tapasztaltam ugyanis, hogy az ittenieknek egész jó térképeik vannak a bányákban lévő alagútrendszerről, de a barlangnyílások nem jó helyen vannak feltűntetve a valósághoz képest. Egyébként térképkészítő a mesterségem. Szóval éppen a környéket mértem fel, amikor észrevettem két fura külsejű alakot, amint az egyik bejáratnál állnak. Erőt vett rajtam a kíváncsiság, hogy megtudjam, mi történik ott. Ahogy már sejted, azonnal elfogtak, és tudni akarták, hogy ki vagyok és mit keresek itt. Hiába mondtam el nekik az igazat, nem hittek nekem. Nos, most már te is megkaptad a választ a kérdéseidre. Örökké hálás leszek neked azért, amit tettél, és ha bármikor Zengisben jársz, mindenképpen keress fel. Most viszont mennem kell, hogy kijussak innen, mielőtt ennek a fickónak megjelennének a barátai.

Figyelmezteted a férfit, hogy térkép nélkül nem fog tudni tájékozódni az alagutak között.

– Hülyeség, ezek az idióták még csak be sem kötötték a szememet, amikor idehoztak. Egész életemben térképeket rajzoltam, így könnyedén megjegyeztem az útvonalat, amin végigrángattak.

Ezzel már el is tűnik a barlang folyosóján, te pedig rászánsz egy kis időt arra, hogy megvizsgáld a barlangüreget, de a Sötét Elf hulláján kívül nem találsz semmit. Ha szükséged van egy kardra, akkor elteheted az övét. Ezenkívül találsz nála egy bőrerszényt, benne 3 Aranytallérral, valamint egy gyűrűt az ujján. Valamikor varázsgyűrű lehetett, de a beleágyazott ékkő elrepedt, valószínűleg a küzdelmetek során. Ettől függetlenül az ékkő így is megér 1-6 Aranytallért (dobj egy kockával, hogy megtudd az értékét). Mivel fogat nem találtál a Sötét Elfnél, így valószínűleg a másik alak lehetett a hadnagy kettejük közül, ezért elhagyod a kamrát, hogy folytasd a keresést a bányában. Lapozz a **314**-re.

274.

Loth parancsnok is veled tart a hosszú folyosón, ami fokozatosan keskenyedik és egyre sötétebb lesz. Már éppen megkérdeznéd, hogy mennyit kell még mennetek, amikor egy erős ütés zúdul rád hátulról. A fejed lüktet, minden elhomályosodik előtted, miközben érzed, hogy vér csorog a nyakadba. Térdre rogysz. A következő ütés véget vet a kalandodnak – idő előtt.

275.

Lefelé kapaszkodsz a kráterbe. A mélyére süllyedt épület még mindig remeg alattad, ezert csak lassan és nagyon óvatosan lépkedsz lefelé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **203**-ra. Ha nincs szerencséd, akkor elvéted a lépést, egy fadarab elmozdul a lábad alatt, amitől lefelé bukfencezve és csúszkálva végül fájdalmasan a kráter mélyén landolsz. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból. Ráadásul, ha volt nálad lámpás, akkor az is eltörött. Lapozz az **57**-re.

276.

Komoly dilemma elé állítottad a királyt. Nagyon is tisztában van vele, hogy ha igazad van, akkor egy aljas összeesküvéstől óvhatja meg a várost. Ugyanakkor ha téved, amikor igazat ad neked, akkor nyíltan megalázza a legfőbb tanácsadóját az emberek előtt. Viszont az is igaz, hogy elég jól ismeri a tanácsadóit ahhoz, hogy kételkedjen bennük, míg te valóban egy idegen vagy. Így végül arra a következtetésre jut, hogy ha te valóban jó úton jársz, akkor úgy igazságos, hogy először azt bizonyítod be, hogy nem jelentesz fenyegetést a városra, ahogy azt a legfőbb tanácsadó is javasolta. Helmund gúnyosan vigyorog, amikor féltucat katonát rendelnek melléd, hogy álljanak körül, amíg egyikőjük átvizsgálja a felszerelésedet. Az alábbi tárgyak lehetnek gyanúsak a jelenlévők számára: egy fúvócső; egy fiola méreg; egy mérgezett pengéjű fegyver; az Iszonyat Pálcája; az Őrjöngés Sisakja. Ha ezek közül csak egy, vagy egy sincs nálad, lapozz a **75**-re. Ha nálad van legalább kettő ezekből a tárgyakból, lapozz a **8**-ra.

277.

Amint elszakadsz a főcsoporttól, a Sötét Elfek útjára engedik a nyilaikat. Dobj egy kockával! Ha akarsz, beáldozhatsz egy SZERENCSE pontot, ebben az esetben adj 1-et a eredményhez. Ha a dobott szám 1–4, akkor eltalál egy nyílvessző – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha az eredmény 5 vagy több, akkor minden lövedék elkerül, és megúszod sebesülés nélkül. Tovább rohansz előre, miközben a csata elkezdődik mögötted. Lapozz a **90**-re.

278.

Felismerve a sereg lobogóinak a színeit rájössz, hogy Salamonisból jöttek, ezért átadod a tekercset az előtted álló férfinak. Elkerekedik a szeme, amikor meglátja a pecsétet, majd miután elolvasta a tekercsen lévő szöveget, megkönnyebbült mosoly jelenik meg az arcán, ami így már sokkal kevésbé látszik fenyegetőnek. A katonáihoz fordulva kijelenti, hogy egy parancsot hoztál, mely szerint térjenek haza, mire az egész ármádia hangos éljenzésben tör ki.

Mivel már elég későre jár az idő, ezért Ritter kapitány, a sereg vezetője úgy dönt, hogy éjszakára még letáboroznak, és csak reggel indulnak útnak Salamonisba. Téged is megkér, hogy csatlakozz hozzájuk, amit szívesen elfogadsz.

Bár a katonák nagyon jól tudják, hogy ezen a veszélyes környéken nem szabad részegre inni magukat, mégis nagy ünneplést és mutalozást csapnak az este folyamán, és te is alaposan teleeszed és -iszod magad (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Miután a mulatozás véget ér, egy fiatal katona, akinek forradás van az állán, még koccint egyet az egészségedre, majd az őrségbe beosztott katonák kivételével mindannyian nyugovóra térnek. Az éjszaka eseménytelenül telik (nyersz még 2 ÉLETERŐ pontot), majd reggel jó utat kívánva a seregnek folytatod az utadat a hágón. A szerencse melléd áll, mert nem találkozol semmilyen ellenséges teremtménnyel, amíg eléred a hatalmas kiterjedésű Nagy Síkságot, ahol délnek fordulsz Iszapkövesd felé. Lapozz a **32**-re.

279.

– Hé, te ott! – ordít rád az Őr. Néhány társa is felbukkan, és elkezdenek átnyomulni a tömegen, hogy elkapjanak. – Állítsák meg azt a tolvajt!

Lebuktál! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Sietősen átfurakodod magad a tömegen, akik azonban szintén megpróbálnak megragadni, hogy megállítsanak. A Dwight Rakpart negyede felé futsz, és elbújsz az egyik templom előtt álló aranyszobor mögött, ahol csendben meghúzod magad. Ha nincs veled a Gantamaran Borjú, akkor az Őrök elfutnak a szobor mellett anélkül, hogy észrevennének, te pedig visszatérsz az arénához. Lapozz a **73**-ra.

Ha viszont veled van a Gantamaran Borjú, akkor az hűségesen követve téged akaratlanul is odavezeti a Városi Őröket az egyébként biztosnak tűnő rejtekhelyedhez. Küzdj meg velük egyszerre!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Városi Őr	6	5
Második Városi Őr	5	7

Döntsd el, hogy melyik ellenfeleddel szeretnél először megküzdeni, állapítsd meg a Támadóerőtöket, majd vond le az ÉLETERŐ pont veszteséget a szokásos módon. Ezután állapítsd meg a Támadóerődet a másik ellenfeleddel szemben is. Ha az ő Támadóereje a magasabb, akkor vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot a szokásos módon, de ha a te Támadóerőd a magasabb, akkor nem sebezted meg. Vedd úgy, hogy csak kivédted a csapását, amíg a másik ellenfeleddel küzdesz.

Ha sikerül végezned velük, akkor óvatosan visszatérsz az arénához, ahol a Sötét Elfet vélted látni. Lapozz a **73**-ra.

280.

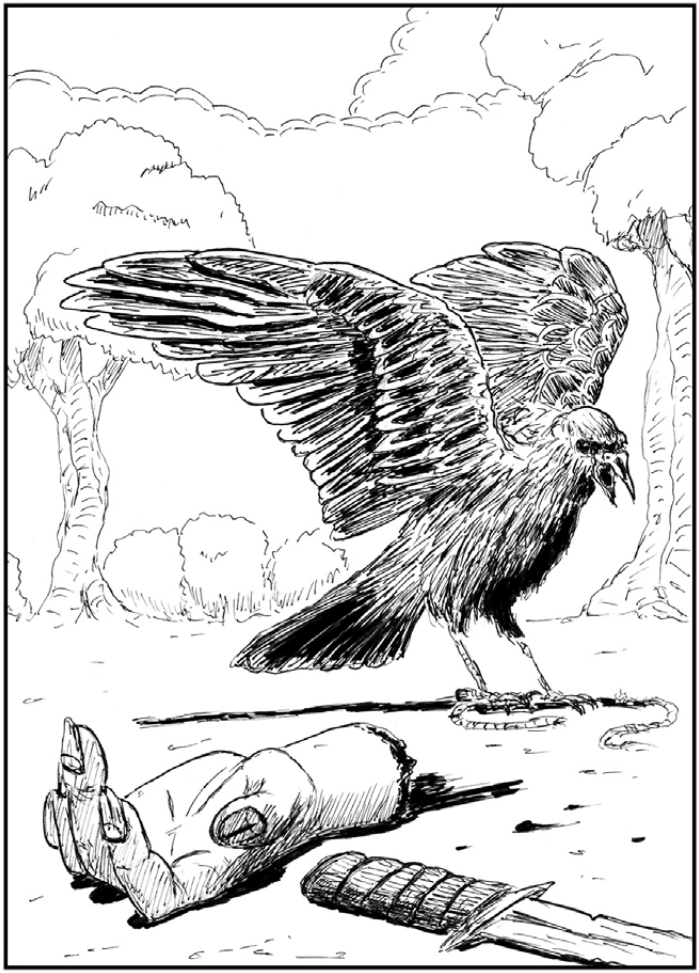
A gyűrű, amit Yaztromótól kaptál, váratlanul felforrósodik, majd egy pillanattal később a varázsló hangját hallod a fejedben:

– Megéreztem… Azt hiszem, elkéstünk! Sötét, mágikus energia áramlik… Ez csak egy dolgot jelenthet: megnyitották a Káoszkaput! Nyitva van a Kapu!

Megszégyenülten horgasztod le a fejedet. Túl sok időt vesztegettél azzal, hogy nem tervezted meg gondosan az útvonaladat, és ezért a gondatlanságért most egész Allansia fizetni fog.

281.

Az ajtó zárva van, és nem akarsz kockáztatni, hogy felébreszted a lakóját azzal, hogy rátöröd az ajtót, bárki is legyen odabent. Ha van nálad egy tolvajkulcs, lapozz a **258**-ra. Ha nincs nálad, lapozz vissza a **178**-ra, és válassz mást.



282.

Átkutatod az Orkok bűzlő holttestét. Mindössze egy Aranytallért és egy üveggolyót találsz náluk, ami még használható is lehet. Kissé bosszúsan a felesleges kitérőért, távozni készülsz a helyszínről.

– Várj, utazó! – kiált utánad egy hang. Megtorpansz, és körülnézel, de sehol sem látsz senkit. Aztán eszedbe jut a megkötözött varjú, de ő biztosan nem lehetett a hang tulajdonosa. Azonban rá kell jönnöd, hogy tévedtél, mert a madár ismét megszólal:

– Yaztromo házivarja vagyok, Vermithrax! – mutatkozik be. – És nagyon hálás vagyok neked, amiért megmentettél az Orkoktól! Viszonzásul azzal tudok fizetni, hogy információkkal szolgálok neked az erdőről. Van esetleg valami, amit tudni szeretnél?

Levagdosod a köteleket a varjúról, miközben elmondod neki, hogy egy Sötét Elf bázist keresel. Vermithrax megmozgatja a kiszabadult szárnyait, majd izgatottan károgni kezd. – Akkor te vagy az, akiről Yaztromo beszélt nekem! Pár nappal ezelőtt küldött el azzal az utasítással, hogy találjak valami nyomot, ami a Sötét Elfekhez vezet. És nem is olyan régen láttam egyiküket! Éppen egy kőlépcsőn sétált lefelé egy vízesés aljánál. Ha továbbmész ezen az ösvényen észak felé, akkor el sem tévesztheted a helyet. Én mindenesetre követtem őt, és rájöttem, hogy valóban van egy rejtett barlang a vízesés mögött. A Sötét Elf odasétált a zuhatag mögötti sziklafalhoz, valami suttogott, mire megjelent egy titkos ajtó. Miután belépett, én is odarepültem, hogy megvizsgáljam. Könnyen megtalálod majd te is a bejáratot, mert halvány rúnák jelölik a sziklafalban.

Azt sajnos nem tudtam kideríteni, hogy mit mondott a Sötét Elf, ehhez majd szükséged lesz Yaztromo segítségére. Én éppen vissza akartam térni hozzá, hogy elmondjam neki, mit fedeztem fel, de amikor leszálltam pihenni egy kicsit, elkaptak ezek a gaz Orkok. Szerencsére pont időben érkeztél, hogy megments! Most viszont repülök is tovább Yaztromóhoz, hogy tájékoztassam őt is a bejáratról. Sok szerencsét!

Jót utat kívánsz a varjúnak, majd te is folytatod az utadat. Lapozz a **167**-re.

283.

Abban a pillanatban, ahogy meglendíted a fegyveredet, már tudod, hogy hibáztál. A király testőrei ösztönösen reagálnak, és mielőtt ismét moccannál egyet, számszeríjak sortüze zúdul rád, nyilvesszőkkel teletűzdelve a testedet. Csak egy orgyilkos cselekedett volna úgy, ahogy most te, és ez végzetes következménnyekkel járt.

284.

Ahogy rohansz az épületek között, mindenfelől a Városi Őrök sípjait hallod. Éppen, amikor elindulnál felfelé a dombra, hirtelen egy fekete csuklyás Zsivány támad rád az egyik sarok mögül. Egy hatalmas kést lóbál a kezében fenyegetően, aminek a pengéjéről méreg csöpög. Megpróbálhatod leütni, hogy eszméletét vesztve megszabadulj tőle, de ehhez össze kell mérned a reflexeidet az övével, hogy megtudd, ki a gyorsabb. Arra nagyon kell ügyelned, hogy a penge még csak hozzád se érjen.

Játssz le egy Harci Kört az Utcai Zsivány ellen, akinek az ÜGYESSÉGE 8.

Ha veszítesz, akkor a penge mélyen belevág a húsodba. Ellenfeled otthagy méregtől rángatózó izmokkal a saját véredben haldokolva, de előtte módszeresen kirabol, eltulajdonítva tőled még a bőrpáncélodat és Yaztromo gyűrűjét is. Allansia elveszett!

Ha te nyersz, akkor sikerül meglepned ellenfeledet egy ravasz ellentámadással, amire nem számított. Meglendíted a fegyvered, és sikeresen eltalálod a fejét… túlságosan is sikeresen. A Zsivány elterül a földön, égnek meredő üres tekintetéből látod, hogy holtan. Remek, most már nem csak körözött tolvaj vagy, hanem gyilkos is! Jobbnak látod azonnal eltűnni innen. Lapozz a **358**-ra.

285.

Őrjöngve keresel nyomokat a hóban, de amiket találsz, csak jobban összezavarnak, mert úgy tűnik, mintha saját magukba térnének vissza. Hát persze, a Rakpart Móló! A Sötét Elf csak el akarja terelni róla a figyelmedet! Keresztülvágva az utcákon gyorsan elindulsz a móló felé, amikor hirtelen egy sikoltást hallasz. Ennek utána kell járnod! Az egyik koszos mellékutcában egy torzonborz, részeg férfit látsz a földön kiterülve. – Vén csavargó! Nézz a lábad elé! – kiabál egy távolodó alak után. Ez a Sötét Elf! Azonnal a cselszövő után veted magad, miközben véletlenül sarat fröcskölsz a földön fekvő részeg arcába, amikor egy pocsolyába lépve elrohansz mellette. – Disznó! – átkozódik. A Sötét Elf gyors ugyan, de tartod vele az iramot, és egészen egy ablak nélküli hintóig üldözöd, ami a folyó melletti úton ácsorog. Két ló van befogva elé, amik egyelőre csendesen várják, hogy elindulhassanak. Ahogy óvatosan megközelíted a kocsit, látod, hogy a bakon nem ül senki. A Sötét Elf csak a hintó belsejében lehet. Lapozz a **269**-re.

286.

Mindenki – beleértve a közönséget, Garnt és téged – izgatottan várja, hogy mi fog felbukkanni a bolthajtás alól. A nézők hamarosan fütyülni és pfújolni kezdenek, mert az idő telik és nem történik semmi. A báró feszültnek tűnik, majd hátranézve nevetésben tör ki. Úgy fest, hogy nem az történt, amire számított, de végülis elégedett az eredménnyel. A nézőket ki kell szolgálni, így sem ők, sem ti nem maradtok küzdelem nélkül. Szukumvit kettőt tapsol, mire rabszolgák özönlenek be, és rohannak át a küzdőtéren, hogy eltávolítsanak néhány reteszt, amiknek a meglétéről eddig nem is tudtál. Összesen négy csapóajtó nyílik meg, mindegyik kezeléséhez három-három ember szükséges.

Őskori, tollas madarak bukkannak elő a vermekből, mindegyik legalább olyan magas, mint te. A rabszolgák rémülten visítva próbálnak menekülni előlük, de ez nem mindegyiknek sikerül. Borotvaéles csőrök tépnek ki méteres csíkokat a testükből, de téged most nem ez izgat a legjobban. A többi ajtón két, sebesen mozgó, óriási féreg bukkan elő. Alig különböznek azoktól az óriás százlábúaktól, amikkel eddig találkoztál, és ezek legalább ugyanolyan veszélyesek.

Garnnal az oldaladon egyszerre két bestiával harcolhatsz, a lenti listán felülről lefelé haladva. Valahányszor egy Százlábú megnyer egy Kört, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz a mérgező harapása miatt.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hollócsőrű Óriásmadár	7	4
Második Hollócsőrű Óriásmadár	8	4
Első Trópusi Óriás Százlábú	9	7
Harmadik Hollócsőrű Óriásmadár	7	5
Második Trópusi Óriás Százlábú	9	8

Ha 7 Kör után még életben vagy, lapozz a **152**-re.

287.

Alig teszel meg néhány lépést az utcán, amikor a közeli sikátorból olyan hangokat hallasz, mintha faládákat törnének össze. Ha ki akarod deríteni, hogy mi okozza ezt a zajt, lapozz a **343**-ra. Ha inkább folytatod az utadat az utcán, lapozz a **294**-re.

288.

Mielőtt a sziklafal lezuhanna, gyorsan akcióba lépsz. Megragadod a Sárkánykő Jogart, majd gyorsan beledugod a végét egy repedésbe a padlón. A szikla iszonyatos erővel zuhan a jogarra, de az sértetlen marad. Ezzel elég idődd maradt arra, hogy kigurulj a szikla alól, mielőtt a hatalmas tömeg teljesen belenyomná a jogart a repedésbe, hogy aztán több tonna kőszikla alá legyen temetve. Húzd le a Sárkánykő Jogart a *Kalandlapodról*!

Életben maradtál ugyan, de azt is tudod, hogy jelentősen korlátozódtak a további lehetőségeid. Ha nem találsz másik kiutat, akkor halálra vagy ítélve, még ha teljesíted is a küldetésedet. Most viszont elindulsz az egyetlen lehetséges útvonalon, tovább az alagútban. Lapozz a **163**-ra.

289.

A férfi a kezében tartott pergamenre firkantja az adataidat, majd elvezet egy szigorúan őrzött alagútba, ami a nézőtér alatt található. Amikor beléptek, az átjáró kettéágazik, de téged határozottan a bal oldali folyosó felé irányítanak, ami egy nagy teremben végződik. A zömök kis fickó sok szerencsét kíván, majd a nehéz vasajtó hatalmas döndüléssel bezáródik mögötted. Nem vagy egyedül a teremben. Körülnézve felfegyverzett férfiakat és nőket látsz vegyesen, akik egy hosszú padon ücsörögnek, most éppen téged bámulva. Mibe keveredtél?

– Inkább a halál, mint a pestis! – kuncog egy öregember, miközben elbiceg melletted. – Szégyen, hogy feleslegesen eldobod miattuk az életedet… hogy aztán kutyaeledel legyél. Hívj csak Ősz Ripacsnak. Az igazi nevemet ne kérdezd, én sem vagyok kíváncsi a tiedre. Itt már semmi sem számít.

Lehuppansz a padra egy remegő fickó mellé. – Mit bámulsz? Még sosem láttál félni valakit? Én nem vagyok harcos! – A férfi vinnyogni kezd. – Én pék vagyok! Napfelkelte előtt még kenyeret sütöttem. Nem csináltam semmi rosszat! Aztán elhoztak ide… elhoztak ide meghalni!

Elfordulsz tőle a veled szemben ülő óriási, izmos férfi felé. – Ne bámulj engem, különben keresztülnyomom az öklömet a nyamvadt fejeden! – Ezzel feléd tartja a imént felajánlott öklét, ami majdnem akkora, mint a fejed!

Komolyan veszed ezt a figyelmeztetést, ezért inkább felállsz, és arrébb sétálsz az alacsony mennyezetbe épített vasrács alá – ez az egyetlen hely a teremben, ahonnan némi friss levegő és fény szűrődik be. Lábujjhegyre állva kilesel a rácsokon, de csak az üres aréna padlóját látod. Hirtelen kürt harsan, és egy férfi

bejelent valamit az ujjongó közönségnek. Az ajtó kivágódik, hogy nyolc őr vonuljon be a termetekbe, és találomra megragadjanak kilenc harcost, majd távoznak velük. Még mindig a rács alatt állva, pár perc múlva meglátod őket kivonulni a küzdőtérre – valaki sietve, valaki peckesen és valaki bicegve, miközben a közönség kifütyüli őket. Az aréna túloldalán féltucat rabszolga szélesre tár egy másik duplaszárnyú ajtót, a küzdőtérre engedve három hatalmas, szárnyatlan sárkányszerű teremtményt, hosszú tépőfogakkal és félelmetes karmokban végződő mellső végtagokkal. A kürt újra felharsan, megadva a jelet a csata kezdetére. A bestiák nem vesztegetik az időt: előbb széttépik a közelben álló rabszolgákat, majd a kilenc harcosra vetik magukat. A közönség közben szinte extázisban tombol. A Halálverem vérszomjas üvöltésektől, halálsikolyoktól és a nézők harsogásától hangos. Vér fröcsköl mindenfelé és letépett végtagok röpködnek a levegőben! Amikor elül a csatazaj, és a közönség is elcsendesedik, a termetek ajtaja kivágódik, majd ismét bevonul az őrség. Újabb csapatot visznek magukkal, és ezúttal te is a kiválasztottak között vagy. Lapozz a **351**-re.

290.

Keresztülvágsz az utcákon, hogy találj valami támpontot, merre is keresd a Hurok nevű helyet. Az egyik oldalra nyíló sikátorban megpillantasz egy primitív bőrökbe öltözött férfit, aki a földön guggol, és mintha nézegetne valamit, amit a kezében tart. Mogorván és ellenségesen néz rád, amikor észreveszi, hogy figyeled. Ha be akarsz menni a sikátorba a férfihoz, lapozz a **147**-re. Ha inkább továbbsétálsz, lapozz az **55**-re.

291.

Észak felé folytatod az utadat a sáros ösvényen. A fák egyre sűrűbben állnak, ahogy beljebb hatolsz az erdő mélyére. Minden nyugodtnak tűnik, csak a fák lombja felől hallasz halk madárcsicsergést, de azért a fegyveredet a kezed ügyében tartod arra az esetre, ha váratlan támadás érne. Elővigyázatosságod nem alaptalan, mert egyszer csak morgást hallasz a hátad mögül. Gyorsan megpördülve egy hatalmas Szürke Medve alakját pillantod meg, amint két lábra állva tornyosul föléd a majd' kétméteres magasságával. Nagyon éhesnek tűnik, ezért küzdened kell az életedért!

Szürke Medve ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd, továbbhaladsz az ösvényen északra. Lapozz a **306**-ra.

292.

A kompot egy zömök, karikalábú, vastagkarú férfi kezeli, aki nagy rajongója lehet az olcsó boroknak, legalábbis ezt bizonyítja a lehelete és a ruháján lévő foltok.

– Két Aranytallérba kerül az átkelés a folyón – közli veled. A mögötted álló hosszú sorra pillantva még hozzáteszi: – De ha mindent elvesztettél a fogadásokon, akkor felőlem fizethetsz azzal is, hogy te húzod az evezőt, ha felszállt ez a tömeg.

293

Ha utóbbit választod, akkor vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a megerőltető evezés miatt. Ha nem tudsz fizetni az átkelésért és annyira rossz bőrben vagy, hogy belehalnál a komp kezelésébe is (vagyis csak 1 ÉLETERŐ pontod maradt), akkor a révész tesz neked még egy ajánlatot: kapsz tőle ennivalót és tisztességes részesedést a napi bevételből, ha cserébe egész nap te húzod az evezőt. Ebben az esetben módosítsd a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid számát 4-re, majd dobj egy kockával, és adj hozzá 1-et, hogy megtudd, hány Aranytallér a jussod a bevételből. Viszont ezzel az időveszteséggel több esélyt adsz a Sötét Elf hadnagyoknak, hogy véghez vigyék a terveiket, ezért vesztesz 2 SZERENCSE pontot.

Bárhogy is döntesz, ha átkeltél a folyón és ismét szárazföldön vagy, akkor át kell kelned a Pagan-síkságon, hogy eljuss a küldetésed következő helyszínére. Ha Feketehomok Kikötőbe szeretnél menni, akkor délnyugat felé veszed az irányt – lapozz a **219**-re. Ha Salamonis vagy Iszapkövesd városa az úticél, akkor dél felé indulsz – lapozz a **342**-re.

293.

Hamar megtalálod Harend kunyhóját, ami a várostól csak egy könnyű sétányi távolságra van. Bekopogsz az ajtón, amire hangos kiabálás a válasz a túloldalról. – Tűnj el! Nincs időm látogatókkal foglalkozni! – Újra kopogtatsz, de ezúttal te is bekiabálsz, hogy Skolar küldött. Egy pillanatnyi csend után az ajtó kitárul, és egy szélesvállú, hosszú hajú és ápolt szakállú férfi áll előtted. Pont, ahogy egy vadászt elképzelsz, szőrmékbe öltözött és a nyakában egy síp lóg. Szigorú tekintettel méreget, mielőtt megtörné a csendet: – Tehát az öcsém küldött. Elég fontos dolog lehet, mert jól tudja,

hogy milyen kényes vagyok arra, hogy ne zavarjon senki. – Bólintasz, majd elmeséled neki, hogy Skolartól hallottál a szörnyről, ami a hegyek között bújkál, és szeretnéd tudni, hogy pontosan hol. Harend gyanakodva ismét végigmér. – Akkor te vagy nagyon bátor vagy, vagy nagyon bolond, ha azt a teremtményt keresed. Én szinte az egész életemet a vadonban töltöm, hogy ennivalóért vagy csak kedvtelésből vadállatokra vadásszak, de még én sem küzdenék meg azzal a valamivel, amíg épeszű vagyok. – Elmagyarázod neki, hogy téged tulajdonképpen nem is a szörny érdekel, hanem a gazdái. Harend sóhajt egyet, mielőtt ismét megszólalna: – Akkor megkaptam a választ a kérdésemre: teljesen bolond vagy! Már a vadállat gondolatától is borsódzik a hátam, akkor milyenek lehetnek a gazdái? De ha már eltökélted, hogy botor módon megkeresed azt a szörnyet, akkor megmutatom neked, hogy hol láttam eltűnni a hegyekben. A többi már a te dolgod. Nekem semmi kedvem utánamenni, és ha van egy csöpp eszed, akkor neked sem. – Erre azt válaszolod, hogy igenis elszántad magad erre, mire Harend habozás nélkül felkap egy lándzsát, majd már indul is, intve neked, hogy kövesd. Keskeny és nehezen járható ösvényeken loholsz Harend nyomában a hegyekben, míg végül egy barlangnyílásra mutat. – Az az a barlang, amit keresel. Kívánom, hogy biztonságban juss át rajta, de ehhez kisebbfajta csodára lesz szükséged. Sok szerencsét! – Ezzel ideiglenes kalauzod már el is indul lefelé a hegyi ösvényeken, és hamarosan eltűnik a szemed elől. Felmászol a barlang bejáratához, majd bekukkantasz. Rengeteg járatot látsz odabent, amik összevissza kanyarognak, így nagyon könnyű eltévedni közöttük. Van nálad egy térkép a bányákról? Ha igen, lapozz a **227**-re; ha nincs, lapozz a **66**-ra.

294.

Az üzletek és a bódék ritkulni kezdenek, ahogy elérsz az utca végére. A Nap már lassan lenyugvóban van, így végre a hőség is enyhülni kezd. A Topáz úton sétálsz tovább, ahol hamarosan megpillantasz egy kisebb fogadót, ami a Zöld Gyöngy névre hallgat. Az egész napos séta után már nagyon megéheztél, ezért úgy döntesz, hogy betérsz ide. Lapozz a **120**-ra.

295.

Földhöz vágod a szobrocskát, hogy megidézd a Fekete Leopárdot. A tolvajok megtorpannak, majd azonnal hátrálni kezdenek, ahogy a Leopárd egy vérszomjas üvöltéssel rájuk veti magát. Úgy döntesz, hogy nem vesztegeted azzal az idődet, hogy a Leopárdot irányítsd és megvárd a csata eredményét, hanem kihasználva az alkalmat megszöksz erről a helyről. A sikeres elterelő hadműveletednek köszönhetően nem üldöz senki, így gond nélkül elhagyod a Hurok nevű negyedet. Ezután sem lassítasz a lépteiden, hanem sietve elindulsz a legközelebbi városkapu felé. Lapozz a **89**-re.

296.

A holttestnél nem találsz semmit, ezért átkutatod a helyiség többi részét is. A hátsó szobában lévő rácsok felkeltik az érdeklődésedet, de a mögüle áradó szennyvíz– és dögszag miatt inkább távol tartod magad tőle. A pult mögött viszont találsz 4 Aranytallért, egy fiola mérget és egy üveg brandyt, ami 5-tel növeli az ÉLETERŐ pontjaid számát, ha megiszod. Elgondolkodsz rajta, hogy szétnézz az emeleten is, de ki tudja, hogy ott milyen kellemetlen meglepetések várnának rád?

Inkább elhagyod a fogadót, hogy keress egy istállót, ahol nyugovóra térhetsz, és hamarosan találsz is egy elég tágas méretűt. Még egy köpönyeget is ottfelejtett valaki, ami kapóra jön, hogy takaróként használva védekezz a hideg ellen. A lovak, amikkel megosztod a helyiséget, időnként nyugtalanul felnyerítenek, de ők legalább nem akarnak megenni. Az éjszaka hátralevő része további bonyodalmak nélkül telik el (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért). A hajnal első pírja már ébren talál, hogy folytasd a kutatást a Sötét Elf után. Lapozz a **238**-ra.

297.

Órák óta gyalogolsz, amikor észreveszel egy másik magányos alakot tőled keletre, amint határozott léptekkel szelve át a síkságot, szintén észak felé tart. Az illető nem tesz semmilyen fenyegető mozdulatot, de azért úgy döntesz, hogy elővigyázatos maradsz és kezedet a kardmarkolaton tartod a biztonság kedvéért. Utatok keresztezni fogja egymást, így fokozatosan egyre közelebb kerültök egymáshoz, és kora délután már azt is meg tudod állapítani, hogy a másik alak egy Barbár. Odakiáltasz neki, hogy megkérdezd, mit csinál errefelé.

– Fangba tartok! – kiáltja vissza. – Harcolni fogok az Arénában.

Nem most van itt az ideje a minden évben megrendezett Bajnokok Próbájának, ezért fogalmad sincs, hogy vajon mit értett ez alatt a másik. Ettől függetlenül elmondod a Barbárnak, hogy te szintúgy Fangba tartasz.

– Egyedül megyek! – bömböli erre feléd. – Ne merészkedj közelebb!

Ha komolyan veszed ezt a figyelmeztetést, lapozz a **166**-ra. Ha megpróbálod meggyőzni, hogy együtt biztonságosabb lenne az út, ha összefogtok, lapozz a **325**-re.

298.

Miután átjutottatok a bárka fedélzetére, a *Tengeri Csikó* legénysége nem vesztegeti az idejét, hanem azonnal nekilátnak a munkának, hogy a szellemhajót a part felé irányítsák. Amíg ezzel foglalatoskodnak, te addig nekiállsz körülnézni. A fedélzetet és a kabinokat gyorsan átkutatod, de ezeken a helyeken nem találsz semmi arra utaló jelet, amiből kiderülhetne, hogy mi történhetett a legénységgel, így már csak a raktér marad hátra. Felnyitva a csapóajtót, egy kötéllétra vezet le a sötétségbe, de a csapóajtó mellett találsz egy lámpást is. Ha meg akarod gyújtani, hogy átkutasd a rakteret is, lapozz a **61**-re. Ha mégsem akarod annyira megtudni, hogy mi történhetett itt, hanem inkább visszatérsz a *Tengeri Csikóra* a legénységgel, amint a bárka el lett takarítva az útból, lapozz a **80**-ra.

299.

Amikor előhúzod a kardodat, a két férfi vigyorogva indul feléd. Küzdened kell!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Briganti	6	7
Második Briganti	7	7

Egyszerre küzdj meg a két ellenfeleddel. Minden Harci Kör előtt döntsd el, hogy melyik Brigantit fogod támadni, ezután kockadobással állapítsd meg a Támadóerőd, és mindkét ellenfeled Támadóerejét külön-külön. Ha a te Támadóerőd magasabb, akkor a szokásos módon megsebzed a kiválasztott ellenfeledet, de a másikat nem – még akkor sem, ha a te Támadóerőd magasabb. Vedd úgy, hogy csak kivédted az ütését. Ellenfeleid azonban megsebeznek téged, ha bármelyikük Támadóereje magasabb a tiednél – adott esetben mindketten egy Körön belül.

Ha az egyik Briganti ÉLETERŐ ponjainak számát 3-ra vagy kevesebbre csökkented anélkül, hogy végeznél vele, lapozz a **335**-re.

300.

A Sötét Elf földhöz vág egy kést, majd ismeretlen nyelven mond két szótagot. A penge azonnal sisteregni kezd, maró gázfelhőt eregetve magából, amiból lassan egy ködfal képződik közted és a Sötét Elf között. Nem mersz közelebb lépni, csak mikor a köd eloszlik, de addigra már a hadnagynak is nyoma veszett. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **285**-re. Ha nem sikerül, vagy úgy döntesz, hogy hagyod elmenekülni a Sötét Elfet, akkor két választásod maradt. Ha már sikerült megtalálnod a másik két hadnagyot, akkor felveszed a kapcsolatot Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Egyébként elhagyod Fang városát – lapozz a **46**-ra.

301.

Jó tempóban tudsz haladni, így még délelőtt eléred a Trollfog Hágó bejáratát. Ez a hágó a legegyszerűbb útvonal, ha a Holdkő Dombok és a Sziklás Magaslatok között keleti irányba akarsz menni a Nagy Síkság és Iszapkövesd felé. Ugyanakkor nem a legbiztonságosabb! Ahogy elindulsz a hágón, egyre feszültebbnek érzed magad – főleg, amikor valamivel arrébb megpillantod a romos épületeket és a földön szétszórva heverő, félig elrothadt csontvázakat.

Az idegességed csak nő, ahogy egyre beljebb haladsz a hágón, és szinte megkönnyebbülsz, amikor megtámadnak. Egy csapat Hobgoblin tör elő a közeledben lévő fellegvár romjai közül, egyenesen feléd tartva. Két Hobgoblin, akik egy-egy szürke Farkas hátán lovagolnak, elszakadnak a többiektől, hogy ők támadhassanak meg először.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hobgoblin Farkaslovas	6	6
Második Hobgoblin Farkaslovas	6	5

A Hobgoblinok egyenként támadnak rád, de mindegyikük Támadóerejéhez adj 1-et, amíg a Farkasa hátán ül. Minden Harci Kör előtt dobj egy kockával ellenfelednek! Ha 6-ost dobsz, akkor a Hobgoblin nem tudja megzabolázni a hátasát, ezért az megpróbál megharapni. Ebben az esetben a Hobgoblin Támadóerejéhez ne adj hozzá 1-et, viszont a rád támadó Farkas ellen is védekezned kell (vagyis egyszerre kell megküzdened a Hobgoblinnal és a Farkasával, de a Farkastól ne vonj le ÉLETERŐ pontot, ha a te Támadóerőd a magasabb).

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkas	7	6
Második Farkas	7	8

Dönthetsz úgy is, hogy egyből a Farkast támadod a lovasa helyett. Ebben az esetben nem kell dobnod, hogy megtudd, hogy a Farkas rád támad-e, mert azonnal felveszi veled a harcot, amit nem is szakít meg a következő Harci Körökben sem. Ha végzel valamelyik Farkassal, mikozben a lovasa még rajta ül, akkor a Hobgoblin 2 ÉLETERŐ pontot veszít, amikor leesik a hátasáról, de gyalogosan tovább küzd ellened. Ha végzel valamelyik Hobgoblinnal, de a Farkasa még életben van, akkor onnantól kezdve a Farkas rögtön támadni fog téged. Ha túlélsz 4 Harci Kört, lapozz a **94**-re.

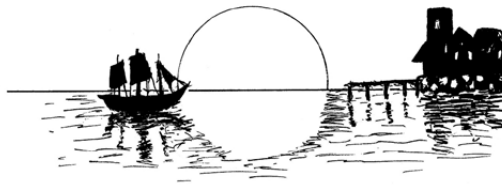
302.

A térképen, amit Boraktól kaptál, sikerül megtalálnod azt a helyet, ahol éppen vagy, így elindulsz a tárnák felé. Rengeteg elágazás és kanyar van errefelé, feltehetően azért, mert az alagutakat kristályalakzatban vájták aszerint, hogy hol vannak a leggazdagabb érclelőhelyek. Viszont hiába keresgélsz, nem találsz senkit és semmit, mert ezek a járatok teljesen elhagyatottak. A térkép segítségével ugyan könnyen meg tudod állapítani, hogy éppen hol jársz, de fogalmad sincs, hogy mit és merre keress, ezért többórányi céltalan bolyongás után inkább feladod a keresést, és elindulsz a kijárat felé. A sok vágat és alagút között egyszerűen nem tudod eldönteni, hgoy melyikben indulj el, arra pedig nincs idődd, hogy mindegyiket felkeresd és átkutasd. Így már csak abban reménykedhetsz, hogy Silek nem a Sötét Elf hadnagyokat látta errefelé, akiket te keresel. Úgy döntesz, hogy inkább valahol máshol folytatod a nyomozást utánuk. Lapozz a **313**-ra.

303.

A következő helyekre látogathatsz el, ha eddig még nem tetted:

Elmehetsz az Birodalmi Gar-Goldoran fogadóba	lapozz a **98**-ra.
Elsétálhatsz a Goldoran Út végéig, hogy megnézd, mi van azon túl	lapozz a **358**-ra.
Visszasétálhatsz a város kapui felé, hogy megnézd a Dwight Rakpart negyedet	lapozz a **13**-ra.
Elmehetsz a Lóvásár negyedbe	lapozz a **67**-re.



304.

Megpróbálsz teljesen észrevétlen és érdektelen maradni, miközben átsétálsz a szektorokat elválasztó kapukon, amiket éber szemek figyelnek. Hamarosan eléred az alsóbb szintek egyik bejáratát – egy hosszú folyosó húzódik mögötte. Óvatoan besurransz az ajtón, majd amilyen gyorsan és csendben csak tudsz, végigosonsz a folyosón, amíg egy ketrecekkel teli terembe nem érsz. Találomra felhajtod az egyik közeli ketrecet takaró ponyvát, és a rácsokon túl megpillantasz egy furcsa kinézetű óriásgyíkot. Zöld szemeivel egyenesen a tiedbe bámul. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **64**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **100**-ra.

305.

Kifizeted a 2 Aranytallért, és a nő bevezet a bódéjába. Odabent egy asztalt látsz, rajta egy kristálygömbbel. A látnok átmegy az asztal túloldalára, majd egy darabig a gömbbe bámul. Ezután felnéz, egy ideig az arcodat fürkészi, majd kijelenti: – Egy sötét alak után kutatsz. Megtalálod őt… – Az arca hirtelen elsötétül és halk, sziszegő hangon kezd suttogni.

– Találkozni fogsz egy… nagyhatalmú varázslóval. Haragjában átváltoztat majd téged. Rejtőzz… rejtőzz el a raktáraknál. A hold lesz a jótevőd, sorsod visszafordul. – Ezután a székébe roskad, és nem moccan. – Kalandor, távozz kérlek! – mormolja halkan. Magára hagyod, és visszatérsz az utcára, hogy elindulj a város belseje felé. Lapozz a **350**-re.

306.

Miközben az ösvényen haladsz, váratlanul megnyílik a lábad alatt a föld! Belesétáltál egy vadász csapdájába, és belepottyansz egy 5 méter mély gödörbe, aminek a közepén egy hegyes karó meredezik az ég felé. Imádkozz, hogy ne pont arra zuhanj – vagyis *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **352**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **186**-ra.

307.

Az ösvény hamarosan élesen északra kanyarodik. A fű gyérülni kezd, a talajszint pedig lassan emelkedik. Nem sokkal előtted egy folyó lehet, mert hallod a vízcsobogás hangját. Ahogy továbbhaladsz előre, egyszer csak zihálást hallasz a hátad mögül. Megfordulva egy rongyos köntöst viselő öregembert látsz feléd futni. Elég gyengének tűnik, és amikor odaér hozzád, a karjaidba omlik. Megkérdezed tőle, hogy mi történt, mire ő rád néz, majd figyelmeztetés nélkül belédmar a karmaival! Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Az Alakváltó illúziója megtörik, hogy felfeldje előtted a valódi alakját – egy pikkelyes, zöld, emberformájú gyíkot, hosszú vörös nyelvvel. Fenyegetően sziszeg rád, vörös szemei tele vannak gyűlölettel. Meg kell küzdened vele!

Alakváltó	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, lapozz a **190**-re.

308.

A parti sétányon meglátsz néhány nagyobb raktárépületet, és úgy döntesz, hogy arrafelé ugrándozol a folyó mentén. Ebben plusz kihívást jelent, hogy elkerülöd az errefelé kószáló Goblin-kölykök bandáit, akik kidobált tárgyakra vadásznak, illetve kisebb ehető dolgokra – mint például a varangyok.

A raktárak közül kinézel egyet, majd bepréseled magad a sárba az egyik alá. Jelenlegi testednek nem tesz jót a forróság, ezért kivárod, amíg lemegy a nap és beesteledik, csak ekkor mászol elő újra.

A hold is erősen tűz ma este, és amikor a holdfény megérinti a nyálkás bőrödet, ismét érzed a már ismerős bizsergést az egész testedben, majd egy rövid görcsös fájdalom és pillanatnyi szédülés után azt veszed észre, hogy újra a régi önmagad vagy. A holdfény valahogy visszafordította Nikodémusz varázslatát! Sőt, sokkal frissebbnek és élénkebbnek érzed magad, mint előtte, az egész tested megtelt energiával. Nyersz 1 ÜGYESSÉG és 5 ÉLETERŐ pontot, valamint 2 SZERENCSE pontot, amiért visszanyerted az eredeti alakodat.

Szerencsére a felszereléseid is átvészelték az átalakulást, de azért eltöltesz vele egy kis időt, amíg ellenőrzöd, hogy valóban mindened megvan-e. Mialatt ezzel foglalatoskodsz, a közelből dulakodás hangjai ütik meg a füledet. Ha utána akarsz járni, hogy mi lehet az, lapozz az **52**-re. Ha inkább távol tartanád magad a csetepatétól, mert fontosabb, hogy információkat szerezz a Hurok nevű helyen, lapozz a **396**-ra.

309.

A Goldoran Úton vagy. Vörös zászlók lengenek végig az egész utcán, melynek mindkét oldalán üzletek sorakoznak, mert tulajdonképpen az egész utca egy nagy bazár. Annyira zsúfolt az egész hely, hogy alig bírod elolvasni az üzletek neveit. Valahonnan disznósült illatát érzed. Az egyik kocsma felől egy nyers hang a kilöttyent söre miatt perlekedik valakivel. Gyerekek játszanak és kiabálnak, kereskedők licitálnak hangosan egymásra, mintha árverésen lennének, és óriási tömegben emberek százai mindenfelé, minden korosztályban. A szekerek és egyéb szállítóeszközök csak lépésben tudnak haladni. Ahogy felfelé mész a dombon, néhány hely felkelti a figyelmedet.

A Birodalmi Gar-Goldoran nevű fogadóból finom ragu illata száll feléd. Ha még nem jártál ott, akkor meglátogathatod, lapozz a **98**-ra. A *Wixil boltja* üzletet szinte nem is lehet látni a bódék takarásában, de alighanem árulnak ott számodra hasznos felszerelési tárgyakat. Ha ezt a helyet látogatnád meg, lapozz a **158**-ra. Az észak felől jövő üdvrivalgás itt sokkal hangosabb, mint amikor a mólónál hallottad. Ha kíváncsi vagy az okára, akkor továbbgyalogolsz felfelé a dombon, amíg el nem éred a Goldoran Út végét – lapozz a **358**-ra.

Egyébként, ha még nem jártál ott, akkor két épület között lerövidítve az utat, átmehetsz a Dwight Rakpart nevű negyedbe (lapozz a **13**-ra), vagy néhány háztömbnyit sétálva a másik irányba megnézheted a Lóvásár negyedet (lapozz a **67**-re).

310.

Az a valami, ami a portálból furakszik elő, még látványnak is szörnyű. A szemed szinte belefájdul, ahogy bámulod; úgy tűnik, mintha a teste folyamatosan változna és mutálódna oly módon, hogy az agyad fel sem tudja fogni. És a lényt valahogy… kemény páncél borítja, annak ellenére, hogy egy jóval nagyobb testet kellett átpréselnie a portálon, mint maga a kapu. A mozgását különböző helyekről kinyúló rugalmas csápok segítik. A portál kis mérete megakadályozza a teremtményt abban, hogy teljesen befurakodjon a barlangba, de szinte ütemesen vonaglik előre-hátra, és ezzel a hullámzó mozgással képes lenne elérni a barlang legtávolabbi pontját is.

Suttogó hangot hallasz a fejedben. Gyomorforgató szavak, melyeknek szerencsére nem érted a jelentését, de ocsmány hangzásuk miatt még így is bénítólag hatnak az elmédre. Hacsak nem viselsz egy Vésettel Díszített Sisakot, vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot az elmédben okozott gyötrelmek miatt. Miközben a mentális támadás ellen küzdesz, a teremtmény szinte lustán indul meg feléd.

Testet Öltött Káosz ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Az ellenfeled testét borító kemény páncél megóvja őt a sérülésektől. Az egyetlen fegyver, ami képes átütni ezt a védőréteget, a Sárkánykő Jogar – ha ezzel harcolsz, akkor a szokásos sebesülést okozod neki minden megnyert Harci Kör után. Minden más fegyver csak 1 ÉLETERŐ pont veszteséget okoz ellenfelednek (sikeres szerencsepróba esetén 2-t, sikertelen szerencsepróba esetén nullát). Ha legyőzöd ezt a félelmetes teremtményt, lapozz a **107**-re.

311.

A Sötét Elf élettelenül zuhan a földre. A holttestét gyorsan behúzod az alagút árnyékába, majd átkutatod a ruházatát. Az első dolog, amit felfedezel, hogy áldozatod minden bizonnyal egy futár volt. Az oldalán egy kis táskában megtalálod az üzenetet, ami Sötét Elf nyelven íródott, ezért használhatatlan számodra, viszont... A futár köpenyére pillantva eszedbe ötlik, hogy az remek álca lenne a számodra, mert teljesen elrejtené az egész alakodat, és a csuklyának köszönhetően az arcodat is. Ha fel szeretnéd venni a Futár Köpenyét, akkor jegyezd fel a *Kalandlapodra*.

Ezután az alagúton keresztül visszatérsz a Sötét Elfek barlangi előörséhez. Körülnézve ismét megpillantod a még mindig őrizetlen ajtót tőled balra, és persze a tábortüzeket körös-körül az egész helyiségben. Ha nálad van a Láthatatlanság Itala, amit most felhajtanál, hogy odarohanj a balra lévő ajtóhoz, amíg tart a hatása, lapozz a **154**-re. Ha megkockáztatod, hogy feladva a rejtőzködés lehetőségét egyenesen odasétálsz az ajtóhoz vagy valamelyik másikhoz a barlang túloldalán, lapozz a **111**-re. Ha inkább visszamész a bejárati alagúthoz, amelyen keresztül bejutottál, hogy aztán továbbmenj az őrizetlen ajtóhoz a barlang jobb oldali falánál, lapozz a **146**-ra.

312.

Úgy döntesz, hogy nyugat felé mész tovább. Miközben az ösvényen haladsz, az egyszer csak elkanyarodik jobbra, észak felé. Madarak csicseregnek a fák lombjai között, az utad pedig egy ideig teljesen eseménytelenül telik, és eltekintve egy mókustól meg néhány nyúltól, még vadállatokat sem látsz. Azért a biztonság kedvéért a fegyveredet a kezed ügyében tartod, mert ebben az erdőben bármikor szükséged lehet rá. A csendet egyszer csak veszekedés zaja töri meg – mintha két ember vitatkozna egymással valahol a fák között. Ha utána akarsz járni, hogy mi történik ott, lapozz a **224**-re. Ha inkább folytatod az utadat észak felé, lapozz a **167**-re.

313.

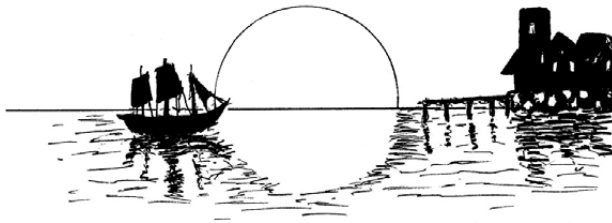
Ha már mind az öt helyet meglátogattad, vagy legalább hármat azok közül, amik be lettek jelölve a térképen, és szeretnéd befejezni a kutatást, akkor kapcsolatba léphetsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Ha nem, akkor ismét végig kell menned a városba vezető úton a Nagy Síkság mentén, de ezúttal az ellenkező irányban.

Hamarosan eléred azt a helyet, ahol a halottat találtad az árokban, és megütközve látod, hogy valamilyen dögevő szintén rátalált a hullára azóta, hogy erre jártál, ráadásul félig kivonszolta az útra, mielőtt letépte volna a bal karját, amit valószínűleg magával is vitt. Úgy érzed, hogy nem tudod csak úgy egyszerűen itthagyni a szerencsétlent, ezért megállsz, hogy visszahúzd az árokba, hogy legalább annyi végtisztességet megadj neki, hogy ne az út közepén heverjen. Miközben így teszel, a halott jobb bokáján lévő bilincsnél észreveszel egy pergamendarabot, amin mintha írás is lenne. Miután a hullát visszahelyezed a korábbi nyughelyére az árokban, kihúzod a pergamenfecnit a bilincs alól, amiről kiderül, hogy valójában egy térkép leszakadt sarka, ami északnyugat Allansiát ábrázolja. Egészen pontosan Iszapkövesdet, Salamonist és a köztük lévő hegyeket látod rajta. Salamonis neve mellett pedig egy jelet, ami Elf-írásnak tűnik.

Ha már korábban meglátogattad azt a várost, akkor nem látod értelmét annak, hogy visszatérj – lapozz a **195**-re. Ha még nem jártál Salamonisban, akkor érdemes ezt a várost meglátogatnod küldetésed következő helyszíneként, mert lehet, hogy ott találod az egyik rosszban sántikáló Sötét Elf hadnagyot. Elteszed a térképtöredéket (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Lapozz a **255**-re.

314.

További fél órát sétálsz az alagutakban, amikor egyszer csak egy, a szabadba vezető nyíláshoz érkezel. Az alagút végén egy halott fekszik a kijárat előtt, két nyílvesszővel a hátában. Az egyik kezében egy tőrt, a másikban egy csákányt szorongat még holtában is. Közelebb hajolva a tőrhöz azt látod, hogy a pengéje valami folyadékkal van bekenve. Kilesel a nyíláson, és egy külszíni bányát pillantasz meg, ahol éppen rengetegen ásnak valamilyen érc után. A munkások között vegyesen vannak emberek és törpék, és mindannyian egyforma szürke inget és nadrágot viselnek. Őrök állnak körülöttük, akiknek egy része csak egykedvűen bámészkodik, de vannak, akik kétágú korbáccsal verik a munkásokat, hogy ezzel ösztönözzék őket keményebb munkára. A szerencsétlen munkások kétségkívül rabszolgák, akik az uraiknak dolgoznak. Ahogy jobban megnézed az őröket és meglátod a félreismerhetetlen hegyes füleket és sötét arcokat, azonnal rájössz, hogy ezek Sötét Elfek, valószínűleg azok, akiket keresel! Jó helyen jársz tehát, de hogyan tovább? Ha odalopózol a legközelebbi őrhöz, és elintézed, mielőtt valahogy elbánnál a többivel, lapozz a **187**-re. Ha inkább felveszed a halott ruháit, hogy rabszolgának öltözve elvegyülj a munkások között, reménykedve egy jobb lehetőségben, lapozz a **83**-ra.



315.

– Először is ne feledd, hogy az általam adott információk feltételezik, hogy elég gyors vagy és el tudod kapni mindegyik hadnagyot, mielőtt befejezné a küldetését.

– Az első hadnagy, Delgar Elanchaeanath a fortély és az álcázás mestere. Ellenfeleid közül ő a legveszélyesebb. Ha bármikor úgy érzed, hogy a közelében vagy és le akarod leplezni, akkor említsd meg neki a nevemet – Téh'nev Teh –, és mondd neki, hogy üdvözletemet küldöm. Van egy kis elintézetlen ügyünk – vigyorog rád a Sötét Elf, de az arca inkább egy vicsorgó ragadozóra emlékeztet. – Szóval erre képtelen lesz nem reagálni, és el fogja árulni magát.

– A Royane klán képviselője remek kardforgatónak képzeli magát, szóval ha rátalálsz, akkor szerintem könnyedén le tudod őt győzni. Te magad remek kardforgató vagy, nemde?

– Az Uinolon klán mesterlövészét természetesen már ismered, különben nem lennél itt sem te, sem a kis mágusocskád, Yaztromo. Természetesen Yaztromo jelenlétét csak képletesen értem – nevet fel hangosan.

– És végül ott van Ishenla Physonray. Ő a mágia egy elkorcsosult fajtáját gyakorolja, ezért varázslónőnek tartja magát. A mágiája azonban gyenge, mert hibás feltevéseken és téves logikán alapul, ellentétben az én felsőbb szintű mágiámmal, amely évszázados tapasztalatokon nyugvó, bizonyított technikákon alapszik. Nem fog neked gondot okozni a legyőzése – közli veled a Sötét Elf megvetően. – De ha mégis segítséget szeretnél kérni ellene, akkor rád tudok bocsájtani egy bűbájt, ami legrosszabb esetben majd megóv az úgynevezett mágiája ellen. Ehhez szükség van egy kis… kivonatra… a saját lényedből, hogy uralni tudd ezt a varázslatot.

Ha vállalod a kockázatot, és hagyod, hogy védekező varázslatot bocsásson rád, lapozz a **102**-re.

Ha nem, akkor magára hagyod, mert ideje távoznod a városból – lapozz a **129**-re.

316.

Ha már mind az öt helyet meglátogattad, vagy legalább hármat azok közül, amik be lettek jelölve a térképen, és be szeretnéd fejezni a kutatást, akkor kapcsolatba léphetsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra. Ha nem, akkor olvass tovább!

Úgy érzed, hogy nem lenne biztonságos Feketehomok Kikötő közelében letáborozni, ezért a sötétedés ellenére egy darabig még továbbmész, hogy távol kerülj a várostól. Miután találsz egy megfelelő helyet, ahol megpihenhetsz, húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, mert muszáj enned – viszont most nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad Élelmiszer, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, mennyire biztonságos helyet találtál magadnak, és megzavarja-e valami a pihenésedet. Ha túléled az éjszakát, akkor reggel ébredés után megpillantasz egy hajót egy keskeny öbölben horgonyozni, nem messze tőled. Erről eszedbe jut a tengerész, akivel nem sokkal Feketehomokba érkezésed után összefutottál. Csak nem az ő hajója lesz az?

Elindulsz a bárka irányába, hogy kiderítsd, de még közel sem érsz hozzá, amikor megszólít egy ismerős hang:

– Úgy látom, sikerült túlélned a látogatást Feketehomokban. Gyere a fedélzetre, barátom!

Kiderül, hogy a tengerész valójában ennek a hajónak a kapitánya, és ettől támad egy ötleted. Mivel tartozik neked azért, amiért megmentetted az életét, ezért megkéred, hogy vigyen el arra a helyre, ahol folytatni

szeretnéd a küldetésedet, vagy legalábbis a lehető legközelebb hozzá, ahova a *Tengeri Csikó* el tud vinni. Bár a kapitány nem túl boldog attól a gondolattól, hogy emiatt el kell vesztegetnie néhány értékes napot, azért beleegyezik, és a hajó délben kifut az öbölből. Életedben először jársz a tengeren, ezért órákig a fedélzeten maradsz, hogy gyönyörködj a partmenti látványban, vagy a hajó túloldalán a lenyűgöző, végeláthatatlan kékségben.

Este Tully, a kapitány meghív vacsorázni, amit szívesen elfogadsz. Étkezés közben mesélsz neki a küldetésedről egy keveset, mire kibont egy üveg bort, majd ő is mesél egy kicsit magáról. Néhány úttal korábban felvett a hajójára egy utast, akiről később kiderült, hogy ellopott egy drágakövet egy pogány templomból, a templom szektatagjai pedig üldözőbe vették a *Tengeri Csikót*, hogy visszaszerezzék a követ. Erre a legénység néhány tagja, hogy mentse az irháját, a tengerbe dobta az utast és a drágakövet is, de egy cápa mindkettőt elnyelte. A feldühödött szektások ezt nem hitték el, ezért mindenkit megöltek a fedélzeten – annak a végzetes hajóútnak Tully az egyetlen túlélője. A szektások azóta is szemmel tartják őt, de szerencsére az újonnan toborzott legénységet békén hagyják.

A kapitány sóhajt egyet, és felemelkedik a székéből. – Ennek a történetnek csak akkor lesz vége, ha engem is elkapnak. Nem sokat tehetek ez ellen, ezért járom tovább a tengereket, amíg el nem hagy a szerencsém. Most pedig jó éjszakát!

Ezzel kissé tántorogva elindul a kabinja felé, mire te is megkeresed a fekhelyedet, amit a fedélközben biztosítottak a számodra. Nehezen jön álom a szemedre, mert a még előtted álló veszélyek járnak az fejedben. A kevés pihenés miatt csak 1 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza.

Reggelre a *Tengeri Csikó* eléri az úticélodhoz vezető folyó torkolatát. Ha Fangba vagy Zengisbe akarsz menni, lapozz a **3**-ra. Ha az utad célja Salamonis vagy Iszapkövesd, lapozz a **117**-re.

317.

Addig haladsz előre az alagútban, amíg a barlang fényei teljesen eltűnnek mögötted. Innentől kezdve a járat falain tenyésző foszforeszkáló gombák adnak halvány fényforrást. Előre nézve azt állapítod meg, hogy az alagút még nagyon sokáig folytatódik, ezért már a visszafordulást kezded fontolgatni, amikor az alagút váratlanul kiszélesedik.

Egy gigantikus méretű barlang van előtted, melynek közepén egy ezernyi ragyogó fényforrással megvilágított város látható. Fenséges szépsége azonnal ámulatba ejt! Teljesen lenyűgöznek a tornyok és minaretek bonyolult és zavaros rácsos szerkezetei, ahogy szinte egymásba fonódva a végtelen felé törnek felfelé. Csak alaposabb megfigyelés után veszed észre a metropolisz sötétebb oldalát, a gúnyosan vicsorgó démonok faragott képmásait és a sötét kitüremkedéseket az épületeken, melyek úgy hatolnak át a város szépségein, mint valami rákos daganat. Ami előtted áll, az nem más, mint a Sötét Elf város: Tirandul Kelthas.

Csak nagyon kevés ember láthatta ezt eddig, de a többségük nem maradt életben, hogy bárkinek elmesélhesse. A szerencse kegyeltje vagy, amiért te is részesülhetsz ebben a látványban, ami egyszerre félelmetes és csodálatos. Állítsd vissza `SZERENCSE` pontjaidat a *Kezdeti* értékére!

Elég hihetetlennek tűnik, hogy a Sötét Elfek a saját városuk közvetlen közelében egy olyan veszélyes varázslaton munkálkodjanak, mint a Káoszkapu megnyitása. Most viszont menned kell, mert minden perc,

amit itt töltesz, növeli az esélyét annak, hogy észrevegyenek. Megfordulsz, hogy visszaindulj az alagútba, de egyenesen beleütközöl egy Sötét Elfbe, akit a különleges köpenye olyan jól álcáz, hogy szinte teljesen láthatatlan. Mindketten igyekeztek a másikat megelőzve visszanyerni a lélekjelenléteteket, és előrántani a fegyvereteket, hogy ne az ellenfél vigye be az első csapást.

Álcázott Sötét Elf ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Bármelyikőtök nyeri az első Harci Kört, a gyorsabb reagálásának köszönhetően sikerül meglepnie a másikat egy borzalmas erejű csapással – a szenvedő féltől vond le a szokásos 2 ÉLETERŐ pontnyi veszteség kétszeresét. Ez csak az első Harci Körre vonatkozik, utána játszd le a csatát a szokásos módon. Ha te diadalmaskodsz, lapozz a **311**-re.

318.

Ismét az arénán kívül találod magad. Kezd késő́re járni. Ha a Gantamaran Borjú bármikor is veled volt, az mostanra eltűnt. Akár kidobtak, akár a saját döntésed volt elhagyni az arénát, vagy akár be sem tudtál jutni a Halálverembe, kénytelen vagy felhagyni a Sötét Elf további kutatásával… hacsak nem tudsz egy másik lehetőséget – ha igen, lapozz a megfelelő fejezetpontra. Mostanra már bárhol lehet, és a hóesés teljesen elfedte a nyomait. Csak remélni tudod, hogy a Sötét Elf, akit láttál, nem a hadnagyok egyike volt. Ideje odébbállnod. Lapozz a **46**-ra.

319.

Elindulsz a folyó partján lefelé, amíg egy megfelelő helyet nem találsz az átkelésre, majd nekivágsz a Pagan-síkságnak Fang irányába. Elég hosszú út áll előtted, ezért amíg magányosan bandukolsz, folyamatosan figyeled azt is, hogy találsz-e valami ehetőt útközben. Minden eltelt nap után dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobsz, akkor sikerül annyi ennivalót találnod, ami elegendő egy napra. Ha 3-ast vagy többet dobsz, akkor kénytelen vagy a saját Élelmiszerkészletedből fogyasztani anélkül, hogy kapnál érte ÉLETERŐ pontot – vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha nincs nálad Élelmiszer. Továbbá minden eltelt éjszaka során, amit a szabadban töltesz, lapozz a **42**-re, hogy megtudd, mennyire zavartalan a pihenésed.

A Fangba vezető út első két napján semmi említésre méltó nem történik. A harmadik nap végére eljutsz egy Anvil nevű faluba, ahol egy vacsora és szállás estére 4 Aranytallérba kerül. Ha tudsz és akarsz fizetni, akkor nem kell a saját Élelmiszerkészletedből fogyasztanod és a **42**-es fejezetpontra lapoznod, viszont nyersz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért. Sőt, Anvilban 3 Aranytallérért 2 adag Élelmiszert is vehetsz. A negyedik nap végére megpillantod Fang városát a Kokfolyó túlpartján, de már túl késő van ahhoz, hogy eléred az aznapi utolsó kompot, ezért kénytelen vagy a szabadban letáborozni, közvetlenül az úticélod előtt.

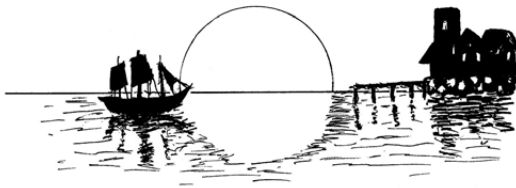
A következő nap reggelén átkelhetsz a folyón a komppal, ami 2 Aranytallérba kerül. Ha nincs nálad ennyi pénz, akkor a révész átvisz ingyen, ha te húzod az evezőket. Ebben az esetben viszont annyira kimerült leszel a megerőltetéstől, hogy le kell vonnod 1 pontot a Támadóerődből a következő csaták idejére egészen addig, amíg nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot valamilyen módon. Akárhogy is, végül átkelsz a folyón, és megérkezel az úticélodhoz. Lapozz a **131**-re.

320.

Közelebb érve megállapítod, hogy ez ugyanaz a sereg, amelyik Salamonisból jött, és már találkoztál velük korábban, ezért hangosan üdvözlöd őket. Örömmel köszöntenek, de aztán kevésbé lelkesen hozzáteszik, hogy ők még nem találták meg azt a Káosz-sereget, amit keresnek, majd érkdelődnek, hogy te sikeresebben jártál-e a küldetésedben. Ha nálad van a Sárkánykő Jogar, akkor van miről mesélned, és a hőstetteidet olyan nagy beleéléssel adod elő, hogy attól a katonák is teljesen belelkesednek (nyersz 1 SZERENCSE pontot).

Ahogy korábban, úgy az éjszakát most is a sereg táborában töltöd. Mivel már eléggé kifogytak a készleteikből, ezért kénytelen vagy a saját Élelmiszerkészletedből fogyasztani, különben éhes maradsz (húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt, ha nincs nálad több Élelmiszer). Mindazonáltal biztonságos helyen töltöd az éjszakát, ahol semmi sem zavarja meg a pihenésedet (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot).

Másnap reggel elhagyod Ritter kapitány táborát, akinek az emberei átfésülik a közeli citadellát az ellenséges sereg nyomait kutatva, te pedig folytatod az utadat nyugat felé a hágón. Lapozz a **199**-re.

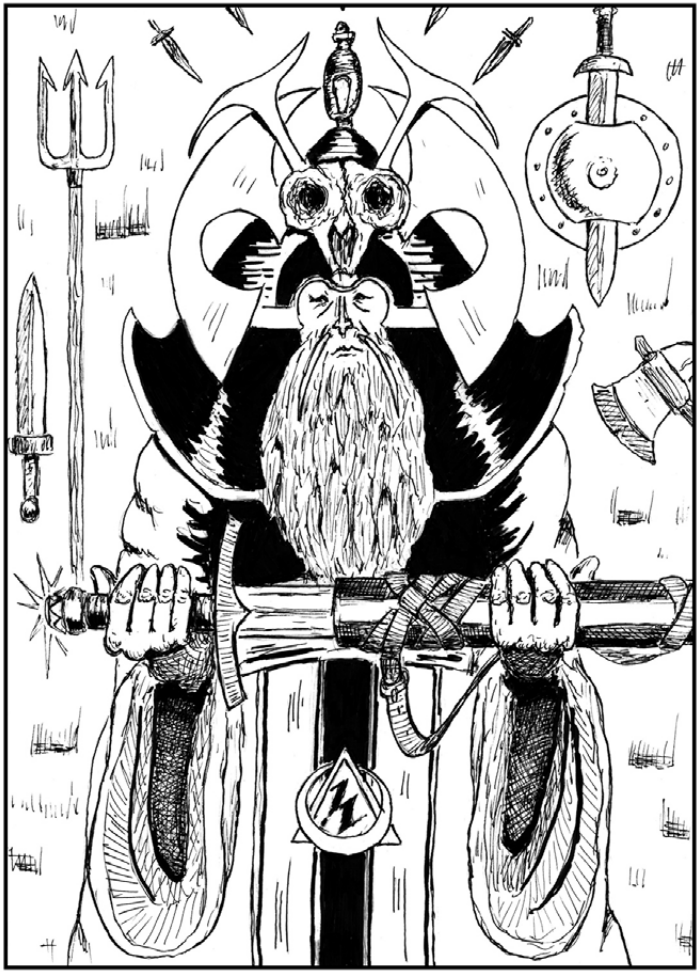


321.

Az öregember döbbenten tántorodik hátra, amikor elkezdesz hadonászni előtte a kardoddal, majd megbotlik egy gyökérben, és a földre zuhan. Pengéd egyetlen suhintásával véget vetsz az életének. Miután gyorsan átkutatod a ruházatát, csupán egy ezüstkeresztet találsz nála. Ekkor döbbensz rá, hogy az öregember, akit megöltél, egy pap volt. Az istenei súlyosan megátkoznak a tettedért – vesztesz 5 SZERENCSE pontot! Őszintén megbánva a rossz döntésedet, folytatod az utadat észak felé. Lapozz a **193**-ra.

322.

A nádasban heverő alak határozottan egy emberi holttest, amin mindössze egy teljesen átázott ágyékkötő van, az arca pedig a felismerhetetlenségig szét van roncsolva. A hulla már régóta a vízben lehet, mert mostanra már nagyon rossz állapotban van. Dobj 4 kockával! Ha az eredmény magasabb, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, akkor a felpüffedt holttest szagától és látványától rosszul leszel (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, vagy csökkentsd a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid számát 1-re, ha ezzel a veszteséggel egyébként 0 lenne). A halott arcának megcsonkításából úgy tűnik, hogy valaki szándékosan akarta azonosíthatatlanná tenni. Csak ezután veszed észre, hogy a jobb keze még halálában is ökölbe van szorulva. Talán valami fontos dolgot szorongathat? Ha megpróbálod szétfeszíteni az ujjait, hogy megnézd, mi lehet az, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **367**-re. Ha nincs szerencséd vagy nem akarsz próbálkozni, akkor nincs más dolgod itt, így elindulsz a közeli erdő felé – lapozz a **221**-re.



323.

Először elvisznek egy gyógyítóhoz, hogy összefoltozza a sebeidet, és pihenj egy kicsit. Nyersz 5 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Egy kicsit később arra ébredsz, hogy valaki tapsol melletted. Egy szobában vagy, ami fegyverekkel és egyéb gladiátor-felszerelésekkel van díszítve. Személyesen Szukumvit báró áll előtted, és téged néz. – Lenyűgöző volt a mutatványod, harcos. Régóta nem voltam szemtanúja ilyen nagyszerű harci teljesítménynek. Teljesen elfeledtette velem a…

– Ne haragudjon, hogy közbevágok, de miért hozatott ide? – kérdezed.

– Persze-persze. Az idő nagyon értékes egy kalandor számára, ezért rögtön a tárgyra térek. Szinte senki sem fogadott ma rád, de annál többen ellened. El sem tudom képzelni, hogy az elképesztő győzelmed milyen sokba került a szerencsejátékosoknak. Ennek ellenére a tömeg imád téged; még néhány győzelem, és elnyered a Bajnok címet. Vedd el, megdolgoztál érte! – Ezzel egy súlyos, érmékkel teli zacskót dob feléd. – Legfőbb ideje volt, hogy egy új hős tűnjön fel az arénámban. Harcolj nekem holnap is, és a dupláját kapod!

– Nem a pénzért jöttem – közlöd ridegen. – Egy Sötét Elfet keresek.

– Ááá, szóval információkért vagy itt. Üzleti vagy személyes?

– Allansia megmentése.

– Tehát üzleti. Sajnos attól tartok, hogy nem tudok segíteni neked, mert nem tudom, hogy hol lehet most, akit keresel. Akárhogy is, nekem ez csak a vérről és a pénzről szól. Valóban járt nálam egy Sötét Elf, hogy üzleti ajánlatot tegyen: a valaha élt leghalálosabb teremtményt egy egyszerű kardért cserébe. A Fűrészfogú azonban nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, neked köszönhetően. De ez legalább megtanította a Sötét Elfet arra, hogy ne becsülje alá az embereket. Érvénytelenítettem az egyezségünket, mire ő fenyegetőzéssel akart megfélemlíteni. Természetesen kidobattam a testőreimmel, de erős a gyanúm, hogy megpróbálja majd erővel megszerezni magának a kardot. Ez a penge nyilvánvalóan fontos valamiért, így aztán neked is adhatom, ha már a pénzt nem akarod elfogadni. Ha a Sötét Elf valóban meg akarja szerezni a kardot, akkor inkább legyen nálad, mint nálam. Valamikor egy Tamahelos nevű legendás harcosé volt. Csupa rozsda volt, amikor megtalálták, de aztán egy ügyes kovácsnak sikerült visszaállítania az eredeti állapotába. Legyen a hasznodra! – Elfogadod a kardot, elcsodálkozva az éles pengéjén és a különös megmunkálásán. Egy ragyogó, vörös rubintkő van a markolata végébe ágyazva, és legnagyobb örömödre megállapítod, hogy ez egy varázskard. Remek érzés a kezedben tartani, és csengő hangot hallat, amikor a levegőbe suhintasz vele. Amikor harc közben ezt a kardot használod, adj plusz 1 pontot a Támadóerődhöz. – Egyszer térj vissza hozzánk! A kapuink mindig nyitva lesznek a számodra – búcsúzik tőled Szukumvit. Lapozz a **318**-ra.

324.

Megpróbálod felvenni a Sötét Elf kardját, hogy legyen egy tartalékfegyvered arra az esetre, ha a sajátodat elveszítenéd, de valami rejtélyes aura nem engedi, hogy hozzáérj. Úgy tűnik, hogy a fegyvert megbűvölték, így csak Sötét Elfek tudják használni. Az íját viszont magadhoz veheted, ha akarod. Átkutatva a tegezét, találsz még benne 4 használható nyílvesszőt. Csata kezdetekor kilőhetsz egyet az ellenfeledre (ha több ellenfél ellen harcolsz, akkor csak az egyikre). Ha így teszel, akkor *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor ellenfelednek 2 ÉLETERŐ pont sérülést okozol. Ha nem sikerül a próba, akkor elvéted a célpontot. Mindössze egy nyílvesszőt lőhetsz ki az ellenfeledre, mielőtt túl közel kerülne hozzád, ezután a szokásos közelharcban kell megküzdened vele. Mindegyik nyílvesszőt csak egyszer használhatod, függetlenül attól, hogy talált vagy sem.

Elindulsz vissza dél felé, majd a kereszteződésnél ezúttal nyugati irányba fordulsz. Hamarosan egy újabb elágazáshoz érkezel. Ha északra mész, lapozz a **204**-re. Ha nyugatnak tartanál, lapozz a **128**-ra.

325.

A Barbár nem akar meghallgatni. Feje fölé emelt csatabárdjával neked ront, miközben ezt bömböli: – Hagyj békén! – Nem érdeklik az érveid, így nincs más választásod, harcolnod kell!

Barbár	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Őrjöngő állapotában a Barbár nem fogja feladni a küzdelmet, és nem hagy neked lehetőséget, hogy *elmenekülj*. Ez a harc halálig tart! Ha te nyered meg, lapozz a **59**-re.

326.

Víz morajlásának a hangját hallod abból az irányból, amerre tartasz. Hamarosan meg is pillantod a vízesést, ami egy szurdokba ömlik alá, hogy onnan nyugati irányba folyjon tovább. Hirtelen felizzik a gyűrű az ujjadon, és meghallod Yaztromo kísérteties hangját: – Most már majdnem pontosan ott vagy, ahol a Sötét Elfek jelenlétét éreztem. A főhadiszállás titkos bejárata valahol a közelben lehet elrejtve. Légy óvatos! – A gyűrű ismét hideg az ujjadon.

Körülnézel, hogy merre lehet a Sötét Elfek bázisának a bejárata. Ha korábban találkoztál Vermithraxszal, lapozz a **369**-re.

Ha nem, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor gyorsan megtalálod azt a helyet, ahol szerinted a bejáratnak kell lennie. Ha elvéted a próbát, akkor tovább tart rálelned a helyre, ezért el kell fogyasztanod 1 adag Élelmet, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad Élelmiszer, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Akárhogy is, lapozz a **369**-re.

327.

Követsz egy csapat kereskedőt a főutcán, reménykedve benne, hogy a nyomukban maradva eljutsz a piacra. Amikor azonban elsétálsz egy fogadó mellett, váratlanul két férfi lép eléd, hogy elállja az utadat. – 3 Aranytallér a díja annak, hogy itt áthaladj! – közli veled az egyikük hűvösen, miközben a társa egy súlyosnak tűnő bunkóval jelentőségteljesen csapkodja a tenyerét. A helyiek fizetés nélkül mennek tovább, ügyet sem vetve a jelenetre, így rád marad a döntés, hogy mitévő légy. Ha megtámadod a két férfit, lapozz a **299**-re. Ha megpróbálsz átfurakodni mellettük, lapozz a **388**-ra. Ha van 3 Aranytallérod és fizetsz az áthaladásért, lapozz a **145**-re.

328.

Habár egyenes út vezet a palotához a városon keresztül, de mégis tovább tart, mint gondoltad volna, szinte már elfáradsz, mire odaérsz. A palota falai igen szembetűnőek, ahogy tompán csillognak a függőlámpák halvány fényében – mintha az egész épület zúzott drágakövekből épült volna. Felmész a bejárathoz vezető széles lépcsősoron, ahol azonban két katona keresztbe tett alabárdjával megálljt parancsol.

– Mi járatban van ilyenkor a királyi palotánál egy kalandor? – kérdezi egyikük.

Nem lenne bölcs dolog azt válaszolnod, hogy egy Sötét Elfet keresel a palotában, ezért ezt meg sem említed. Ehelyett egyszerűen kijelented, hogy a királyukkal, Salamonnal szeretnél beszélni, mert fontos üzenetet hoztál az egyik szövetségesétől, Yaztromótól. Ezzel nem igazán győzted meg az őröket, akik már éppen el akarnak küldeni, amikor felmutatod nekik a varázsgyűrűdet, amit kimondottan a te gondjaidra bíztak. Rögtön ezután egy fiatalember bukkan elő a palota belsejéből, aki odaszól valamit az őröknek, mire azok beengednek. A férfi határozottan megragadva az ingujjadat szinte végigvonszol a folyosón.

– Azt mondtam nekik, hogy a király már vár rád.

Ezzel még nem férkőzött a bizalmadba, ezért kirántod magad a kezéből, és megkérdezed tőle, hogy ki is ő tulajdonképpen.

– Az lényegtelen. Legyen elég annyi, hogy a király még nem tud az érkezésedről, de én már igen. Felismertem a gyűrűt, amit az őröknek mutattál, és figyelmeztetnem kell téged arra, hogy nagyon vigyázz a palotában, mert furcsa dolgok történnek itt mostanában. Nekünk…

– Mit művelsz, Gregor? – szakítja félbe egy hang. – Miért nem a saját dolgoddal foglalkozol? És ki ez itt? – Egy páncélba öltözött férfi közeledik felétek, gyanakvó tekintettel.

– Öööö, Loth parancsnok, ez a, öööö… harcos korábban megmentett néhány haramiától. Úgy gondoltam, hogy ezek után helyénvaló lenne, ha fizetségképpen itt tölthetné az éjszakát, és akár még a királyt is láthatná.

A parancsnok tetőtől talpig végigmér. – A király is bizonyára szívesen találkozna egy ilyen kiváló személylyel. De ezzel várjunk holnapig! Majd én gondoskodok a harcosról, neked pedig biztosan van más dolgod.

A fiatal szolga kelletlenül, de engedelmesen távozik. Loth parancsnok megmutatja neked az első emeleten lévő szállásodat, miután hagyta, hogy kigyönyörködd magad a palota belsejének pazar díszítésében. Hamarosan ennivalót is hoznak a számodra, majd a parancsnok jó éjszakát kívánva távozik, te pedig jó étvággyal esel neki a bőséges vacsorának. Evés közben, amikor véletlenül a zsebedhez nyúlsz, meglepődve veszed észre, hogy van benne valami, ami eddig nem volt ott – egy tolvajkulcs! Ez mikor és hogyan került hozzád? Tanácstalanul forgatod a kezedben, de úgy döntesz, hogy megtartod. Ezután végigveted magad az ágyon, hogy aludj egy jót. A pihenéssel nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **33**-ra.

329.

Az előcsarnokba jutottál – ugyanoda, ahova először léptél be a palotában. A két fegyveres őr még mindig a bejáratnál posztol, ezért gyorsan beugrasz egy oldalfolyosóba, mielőtt észrevennék, hogy itt ólálkodsz. Befordulva egy sarkon, szinte egyenesen beleütközöl Loth parancsnokba.

– Itt vagy hát! Már mindenhol kerestelek. Siess, erre gyere, keresztül ezen a folyosón! Veszélyben az életed!

Ha elindulsz a folyosón, amerre Loth parancsnok mutatott, lapozz a **274**-re. Ha inkább rátámadsz a parancsnokra, lapozz a **95**-re.

330.

Nem haladsz túl sokat az ösvényen, amikor egy újabb kereszteződéshez érkezel, ahol négy ösvény fut össze. Nincs értelme dél felé menned, ezért azzal az iránnyal nem foglalkozol. Ha északra mész, lapozz a **204**-re. Ha nyugatra tartasz, lapozz a **128**-ra.

331.

Ez a széles utca tele van fogadókkal és istállókkal. Óriási a nyüzsgés errefelé, az utcán hemzsegnek a mindenféle rendű és rangú emberek. Eléggé meglep, hogy ilyen sok látogató és kereskedő van ebben a városban. Az út közben elkanyarodik balra, és ekkor észreveszel egy ékszerboltot. Ha be akarsz térni ide, lapozz a **198**-ra. Ha inkább továbbmész az Opál utcán, lapozz a **287**-re.

332.

Lábujjhegyen beosonsz, majd felkapcsolod az asztali lámpát, hogy eloszlasd a sötétséget. A szoba polcai zsúfolásig tele vannak tekercsekkel és antik könyvekkel – ez a helyiség nyilvánvalóan egy tudósféle dolgozószobája lehet. A legérdekesebb azonban az asztalon lévő bonyolult fémszerkezet. Megvizsgálod a jegyzeteket, de egy örökkévalóságig tartana mindet átnézni, és egyáltalán megfejteni a szinte olvashatatlan kézírást. A figyelmedet ezért inkább a fémszerkezetre fodítod, amiben valami sötétvörös, de áttetsző folyadék van. Ha belekóstolsz, lapozz a **346**-ra. Ha nem kockáztatsz, és inkább elhagyod a szobát, lapozz vissza a **86**-ra.

333.

Ahogy folytatod az utadat, a táj kezd ismerős lenni, és hamarosan rájössz, hogy nem vagy messze attól a völgytől, ahol összeakadtál a Sziklaszörnyekkel. Mivel egyáltalán nem szeretnéd még egyszer kitenni magad annak a kálváriának, ezért inkább teszel egy kerülőutat kelet felé. Hamarosan észreveszed, hogy nem te vagy az egyetlen, aki igyekszik elkerülni azt a völgyet. Két Goblin szintén ezt az útvonalat választotta, akik azonnal rád támadnak, amikor meglátnak. Az egyikük támadás közben ügyetlenül megbotlik a saját lábában, így lehetőséged van egyenként megküzdeni velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	6
Második Goblin	5	5

Ha sikerül legyőznöd őket, akkor gyorsan átkutadod a Goblinok hulláit, de egy kis méretű pajzson kívül semmit sem találsz náluk. Nem úgy tűnik, hogy a pajzsnak valami mágikus tulajdonsága lenne, de attól még hasznos lehet. Akár úgy döntesz, hogy elteszed, akár nem, utána mindenképpen folytatod az utadat. Estére ismét le kell táboroznod: húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál vissza az étkezésért. Ha nincs nálad több Élelmiszer, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor találsz valami ennivalót (ÉLETERŐ pontot azonban nem kapsz vissza az étkezésért), ha nincs szerencséd, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, nyugodt éjszakád van-e. Ha a következő nap reggele életben talál, akkor lapozz a **382**-re.

334.

Úgy teszel, mintha az erszényedben turkálnál az aranyaid után. Amíg a Gnóm azzal foglalja el magát, hogy a kinti tömeget nézi, odalépsz a pulthoz, majd egy hirtelen mozdulattal a padlóra lököd a boltost.

Berúgtál korábban? (Azon a fejezetponton, ahol ez történt veled, olyan utasítást kaptál, hogy ideiglenesen vonj le 1 vagy több ÜGYESSÉG pontot magadtól.) Ha igen, akkor a Gnóm kicsúszik a kezeid közül, és oda tudja vonszolni magát egy falról lelógó zsinórhoz. Mielőtt megállíthatnád, megrántja… Lapozz az **54**-re.

Ha nem vagy berúgva, akkor a boltost a padlóra tudod szorítani, és megfenyegeted. – Rendben, vidd amit akarsz! – nyöszörgi. Vedd magadhoz, amit akarsz, de a dulakodás zaja felkelthette a járókelők figyelmét, ezért sietned kell, mielőtt a bámészkodók meglátnak az ablakon keresztül. Dobj egy kockával minden egyes tárgyért a lenti listán. Ha nagyobb számot dobsz, mint ami a tárgy mellett fel van tüntetve, akkor sikerül gyorsan felkapnod.

Köpönyeg	2
Gantamaran Borjú	5 (ami a Gnóm elképedésére boldogan követ téged)
Nektár	3 (3 adag, mindegyik használatától 4 ÉLETERŐ pontot gyógyulsz)
Fúvócső és 3 mérgezett nyíl	3
4 Aranytallér	2

Ha végeztél, gyorsan távozol a hátsó ajtón át, mert megjelenik egy Városi Őr. Lapozz a **284**-re.

335.

Komolyabban megsebzed az egyik Brigantit, amitől hátratántorodik. Ekkor szigorú hangú kiáltást hallasz a hátad mögül: – A törvény nevében abbahagyni! – A két Briganti ettől meghátrál, te pedig kihasználod az alkalmat, hogy megnézd, ki van a hátad mögött. A fogadó bejáratától az egyik Városi Őr közeledik feléd öles léptekkel, A fogadó törzsvendégei követik őt, többségük kuncogva és titeket kifigurázva.

– Az erőszak súlyos bűntett, barátom! – közli a helyi gárdista, miközben egyenesen rád néz! A fogadó vendégei között erre kitör a hangos nevetés. A Városi Őr tovább folytatja: – A nyugalom megzavarása és a város derék polgárainak a megsértése összesen 10 Aranytallérba kerül. Ajánlom, hogy rendezd ezt a tartozást! – dörmögi fenyegetően. Szépen felültettek és csapdába csaltak – most már nincs más választásod, fizetned kell! Ha nincs nálad 10 Aranytallér, akkor egyszerűen közrefognak és elveszik az összes aranyadat, valamint az összes Élelmiszert, ami nálad van. Húzd le mindet a *Kalandlapodról*! Ezután utadra bocsájtanak, de a kárörvendő nevetést még sokáig hallod a hátad mögül.

Ha továbbra is el szeretnél menni a piacra, lapozz a **85**-re. Ha ezek után hagyod a piacot, és inkább azzal töltenél el pár órát, hogy az utcákon csavarogsz és a helyieknél kérdezősködsz annak reményében, hogy megtalálod a nyomát az egyik Sötét Elf hadnagynak – lapozz a **69**-re.

336.

Abban a pillanatban, amikor elfogadod a felajánlott jutalmat, sorsod megpecsételődött. Rettegés lesz rajtad úrrá, ahogy folyékony arany kezd végigáradni rajtad; a tested és a végtagjaid néhány pillanat alatt merevvé válnak. Alig pár másodperc múlva az arany megszilárdul, és ott, ahol az előbb még te álltál, már csak egy élettelen szobor van, aminek örök időkre az arcára vésődött a rémület. A Sötét Elf hadnagy közelebb lép, hogy megvizsgálja a művét.

– Ti, emberfattyak, többet értek holtan, mint élve – gúnyolódik. – Most, hogy a súlyodat megkaptuk aranyban, a nagylelkű felajánlásod segítségünkre lesz, hogy anyagilag támogassa a hadjáratunkat.

Megkaptad, amit megérdemeltél, de önző kapzsiságodért sok ártatlan élet is fizetni fog. Ahogy egyszer Tareg is megmondta: nem születtél hősnek!

337.

Nem nehéz megtalálnod a házat, mert ez a legnagyobb és legelőkelőbb épület a negyedben, és szándékosan olyan feltűnően van díszítve, hogy messziről is észre lehessen venni. Viszont belülről nincs lehetőséged megnézni, mert már az előcsarnokban megállít egy háziszolga. Megkér, hogy az űrlapokat hagyd az asztalon, de közlöd vele, hogy nem munka miatt jöttél. Amikor megemlíted Emathura úrnő nevét, a szolga elhallgat, majd kíváncsian méreget, mielőtt újra megszólalna: – Szóval maga jött a térképért, ugye? – Bólintasz. A férfi erre előhalászik egy henger alakú csomagot, amit átnyújt neked. Elvenni azonban nem tudod, mert a háziszolga keményen szorítja a kezében. – Becsületes embernek tűnsz, idegen. Remélem tudod, hogy mire készülsz! – mondja suttogva. Enyhít a szorításon, te pedig megkérdezed, hogy mit értett ez alatt. – Már öt éve dolgozok itt, ezért meg tudom

állapítani, hogy mi a különbség egy felügyelő és egy *kalandor* között – kacsint rád cinkosan. – Ez a térkép a *sötétek* bányájába mutatja az utat. Pár hete érkeztek, hogy megállapodást kössenek Reinholt lordjával. Azóta teljesen ők irányítják a lord bányáit, a szerencsétlen munkásokat rabszolgaságra kényszerítve. Idegenek be sem léphetnek oda! Akik mégis megpróbálkoznak ezzel és elkapják őket, azokat szintén rabszolgaságra ítélik. Ha jól sejtem, akkor az úrnő nem véletlenül adta el neked ezt a térképet… – Kíváncsian kérdezed, hogy mindezt miért mondta el neked. – Mert úgy látom, hogy te vagy az az ember, aki tehet valamit ez ellen. Én is megpróbálnám felszabadítani a rabszolgákat, de ahhoz szükségem lenne erre is – mutat a bal karjára… illetve annak hiányára! – Évekkel ezelőtt vesztettem el, szintén a bányában. De hagyjuk ezt most! Van egy titkos útvonal és bejárat a *sötétek* bányájához egy másik oldalról, ott, ahol a murva világosabb szürke árnyalatú. Az egyenesen elvezet a rabszolgák alagútjába anélkül, hogy észrevennének. Segítened kell rajtuk! – A *sötétek*, akiket a háziszolga említett, alighanem a Sötét Elfek lehetnek, akiket keresel. Viszont a feladat nem egyszerű! Ha inkább elhagynád a várost, hogy másfelé keresgélj tovább, lapozz azonnal a **313**-ra.

Ha úgy érzed, hogy készen állsz a kihívásra, akkor elindulsz a bányákhoz. A térkép segítségével megtalálod annak a bányának a helyét, amelyikbe be szeretnél jutni, és a háziszolga útmutatásait követve a rejtett útvonalat is felfedezed. Tízpercnyi keresgélés után megleled az alagút bejáratát is, ahonnan a térkép segítségével már könnyebben tudsz tájékozódni. Viszont a sok kutyagolástól kimerültél, ezért enned kell, hogy visszanyerd az erődet (húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*, de nem kapsz ÉLETERŐ pontot az étkezésért), különben vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **227**-re.

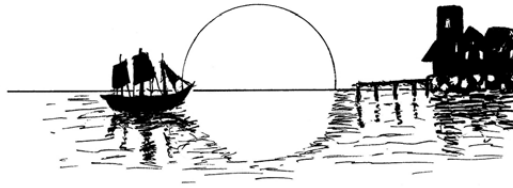
338.

Rossz előérzeted támad, és hamarosan rájössz, hogy ugyanabban a völgyben vagy, ahol a holdköveket találtad. A völgy két vége felé pillantva gyorsan megállapítod, melyik van közelebb, hogy őrült tempóban rohanva elérd, mielőtt felhívnád magadra a Sziklaszörnyek figyelmét, de már elkéstél. Dobj egy kockával, felezd meg az eredményt, majd a törteket felfelé kerekítve megkapod azt a számot, hogy mennyi Sziklaszörnnyel kell megküzdened, amíg biztonságban ki nem jutsz a völgyből. Ahogy korábban, ezúttal is dobj két kockával mindegyik Sziklaszörny ellen, és ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, akkor elkerülted, hogy összezúzzanak. Ha túlélted a támadást, dobj ismét egy kockával, és ha a szám 4 vagy több, akkor sikeresen kicselezted ellenfeledet, de ha a szám kevesebb, mint 4, akkor kénytelen vagy megküzdeni vele. Mindegyik Sziklaszörny ÜGYESSÉGE 8, ÉLETEREJE 11, de éles fegyverrel sikeres Harci Körönként csak 1 ÉLETERŐ pontot tudsz rajra sebezni, illetve azonnal végzel ellenfeleddel, ha Sárkánykő Jogarral harcolsz, és a Támadóerőd megállapításakor dupla 6-ost dobsz.

Ha sikerül túlélned a második látogatásodat is a völgyben, nyersz 1 SZERENCSE pontot, majd döntsd el, hogy merre mész tovább. Ha már mind az öt helyet meglátogattad, vagy legalább hármat azok közül, amik be lettek jelölve a térképen, és szeretnéd befejezni a kutatást, akkor kapcsolatba léphetsz Yaztromóval – lapozz a **383**-ra.

Máskülönben elindulsz a kiválasztott úticélod felé. Bármerre is mész tovább, hamarosan rád köszön az este, ezért ismét le kell táboroznod éjszakára (húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért, vagy vesztesz

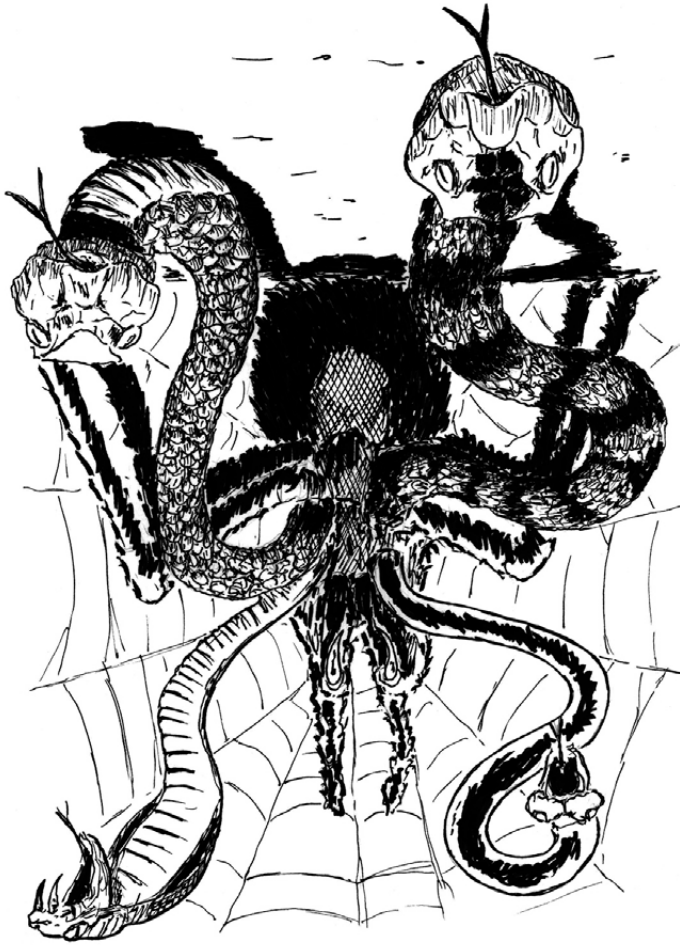
3 ÉLETERŐ pontot, ha nincs nálad több Élelmiszer, majd lapozz a **42**-re és dobj egy kockával), de reggel ismét korán útra kelsz, amennyiben túlélted az estét. Ha Feketehomok Kikötőbe tartasz, lapozz a **130**-ra. Ha a következő úticélod Fang, lapozz a **390**-re. Ha déli irányba tartasz, akkor hamarosan magad mögött hagyva a Holdkő Dombokat átkelsz az Ezüstfolyón. Innen folytathatod az utadat egyenesen délnek, a Szélpusztán keresztül, Salamonis felé (lapozz a **122**-re), vagy délkeleti irányba a Trollfog Hágóhoz, ha az úticélod Iszapkövesd (lapozz a **301**-re).



339.

Sajnos a kis társadat kénytelen vagy hátrahagyni, mert túl nagy ahhoz, hogy átférjen a rácsokon. De a borjút nem kell félteni, feltalálja magát. Kíváncsi szemekkel nézegeti a ketrec méregtől elernyedt lakóját, majd odacammog hozzá, és egyszerűen átharapja a torkát! Elfordulsz, hogy ne lásd a hátborzongató jelenet folytatását. Amikor legközelebb egy őr erre jár, igencsak meg fog lepődni, amikor a ketrecben egy felnőtt Gantamaran Bikát talál majd, miután felfalta az előző lakóját!

Most végre biztonságban vagy, de már hallod is a közeledő őrök lépteinek a zaját. Gyorsan egy találomra kiválasztott oldalfolyosóhoz surransz, hogy elkerüld őket. Lapozz a **360**-ra.



340.

Egy borzalmas lény áll előtted, ami egészen biztosan nem a természet szüleménye, hanem egy őrült varázsló ördögi kísérleteinek az eredménye. A lény teste egy Óriáspóké, de az elülső négy lába helyén négy hatalmas kígyó tekergőzik. A teremtmény a négy hátsó póklábára áll, hogy a kígyók megtámadhassanak. Egyszerre kell megküzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Bal oldali felső Kígyó	5	2
Jobb oldali felső Kígyó	5	2
Bal oldali alsó Kígyó	7	8
Jobb oldali alsó Kígyó	7	8

Minden Harci Kör előtt döntsd el, hogy melyik kígyót támadod. Ezután állapítsd meg a Támadóerődet mindegyik ellenfeled ellen, de ha a te Támadóerőd nagyobb valamelyikénél, akkor csak a választott kígyót tudod megsebezni a szokásos módon. A többi ellenfeled ellen vedd úgy, hogy csak kivédted a csapását. Viszont a kígyók mindegyike megsebez téged, ha az ő Támadóereje nagyobb, mint a tied!

A két felső csúszómászó mindegyike mérgeskígyó, ezért 4 ÉLETERŐ pont veszteséget okoznak neked minden sikeres csapásnál (sikeres szerencsepróba esetén csak 2-t, sikertelen szerencsepróba esetén 6-ot). Mivel nincs idődd a hátizsákodba nyúlni, ezért nem tudsz meginni Ellenmérget a csata előtt, hogy semlegesítsd a méreg hatását.

340

A két alsó kígyó óriáskígyó, amik megpróbálnak a lábadra tekeredni. Ha bármelyikük megnyer egy Harci Kört, akkor nem okoznak neked ÉLETERŐ pont veszteséget, hanem a lábadra fonódva akadályozzák a mozgásodat. Innentől kezdve minden Körben automatikusan vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot a szorítás miatt, illetve csökkentsd 1-gyel a Támadóerődet is, amíg ki nem szabadulsz. A Támadóerő veszteség a kígyó halála után is megmarad egészen addig, amíg a döglött kígyót le nem fejted magadról: ezt úgy tudod megtenni, hogy a következő Harci Körökben csak védekezel addig, amíg nem a te Támadóerőd nagyobb az ellenfeleidnél (vagyis egyik ellenfelednek sem tudsz ÉLETERŐ pont veszteséget okozni, ha magasabb a Támadóerőd, ők viszont megsebeznek téged, ha az ő Támadóerejük magasabb). Ha a csata során bármikor két élő óriáskígyó is rátekeredik a lábadra, akkor azonnal lapozz a **91**-re. Ha legyőzöd mind a négy kígyót, lapozz a **216**-ra.

341.

Az utolsó pillanatban ugrasz félre, majd megkönnyebbült sóhaj tör fel belőled, amikor a szikla közvetlenül melletted csapódik a földbe. Túl közel ahhoz, hogy véletlen legyen, ezért elkezded a domb tetejét vizslatni, hogy vajon ki löki le ezeket a sziklákat. Senkit sem látsz odafent, de egy pillanattal később rájössz, hogy nem is jó helyen keresgélsz, mert egy sziklás kar nyúl feléd a hatalmas kötömbből. Ismét félreugrasz előle, hogy fegyvert ragadj, amivel védekezhetsz a rád támadó Sziklaszörny ellen.

Sziklaszörny ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Az éles fegyverek nem túl hatékonyak egy olyan lény ellen, amely tulajdonképpen egy élő kődarab. Ha nincs nálad egy tompa fegyver, mint például harci kalapács vagy a Sárkánykő Jogar, akkor minden sikeres Harci Kör után csak 1 ÉLETERŐ pontnyit tudsz sebezni ellenfeleden (sikeres szerencsepróba esetén 2-t, sikertelen szerencsepróba esetén nullát). Ha a Sárkánykő Jogarral harcolsz és bármikor dupla 6-ost dobsz a Támadóerőd megállapításakor, akkor sikerül egy óriási csapással azonnal darabokra zúznod ellenfeledet, bármennyi ÉLETERŐ pontja is volt előtte. Ha legyőzted a Sziklaszörnyet, lapozz a **231**-re.

342.

Órák óta vánszorogsz dél felé, folyamatosan pásztázva a síkságot valami életjel után, legyen az akár barátságos, akár ellenséges. Végül azonban nem a látásod, hanem a hallásod figyelmeztet a közelgő veszélyre, amikor rikoltást hallasz bal felől. Az ismerős hangtól megfagy az ereidben a vér. Amikor abba az irányba fordulsz, amerről a rikoltást hallottad, pontosan azt látod, amire számítottál és amitől tartottál:

Madáremberek egy kisebb csapata, melyek az egyik legveszélyesebb teremtmények Allansiának ezen a részén.

Néhány hónappal ezelőtt te és Tareg felhívtátok magatokra ezeknek az ádáz ragadozóknak a figyelmét, és keserűen kellett tapasztalnod, hogy ha nem keresel menedéket a karaván egyik kocsijában, akkor alulmaradsz velük szemben. Fogalmad sincs, hogy mennyi ideig lapultál ott a Madáremberek rikoltozásait hallgatva és attól rettegve, hogy miközben a kocsi tetejét szabdalják a csőrükkel és a karmaikkal, az egyiknek sikerül találnia egy gyenge pontot, ahol bejuthat. Mindenesetre úgy érezted, hogy egy évet öregedtél, mire végül feladták és elrepültek.

Bár ennek a szörnyű támadásnak az emléke a mai napig félelmet kelt benned, ugyanakkor azt is érzed, ahogy feléled benned az öldöklés iránti vágy, hogy megküzdj velük és kiontsd a vérüket ezeknek a repülő szörnyetegeknek, és ezzel visszafizess a rettegésért, amit neked okoztak. Ha nem lennének olyan sokan a rajban, és Allansia sorsa nem a te küldetésed sikerén múlna, akkor most engednél a dühödnek. Azonban tudod, hogy túl nagy a tét ahhoz, hogy megkockáztasd a harcot, ezért inkább elrejtőzöl egy közeli bozótosban, megvárva, amíg a Madáremberek tovább repülnek. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért megúsztad ezt a veszélyes találkozást!

Ha korábban jártál Coven falujában, lapozz a **280**-ra. Ha nem, úgy a nap hátralevő részében nem történik semmi érdemleges, és alkonyattájban letáborozol éjszakára. Húzz le 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál viszsza az étkezésért. Ha akarod, *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy kiderítsd, találsz-e valami ehetőt a környéken.

Ha nem maradt nálad több Élelmiszer, és nem akarod próbára tenni a szerencséd, vagy igen, de nincs szerencséd, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezésért. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, történik-e veled valami esemény az éjszaka folyamán.

A következő napon még mindig feszült vagy attól, hogy majdnem ismét találkoztál a Madáremberekkel, de az ég egész nap tiszta, nem tűnnek fel újra ezek a teremtmények, és a síkság is mentes minden élőlénytől. Ha akarod, rászánhatsz egy kis időt arra, hogy ennivalót keress a környéken. Ha így teszel, dobj egy kockával, és vonj le 3-at a kapott számból! Ha az eredmény negatív, akkor csökkentsd ezzel a számmal az Élelmiszerkészletedet (ami természetesen nem lehet kevesebb nullánál), mert nem találsz semmi ehetőt, viszont közben enned kell. Ha a szám pozitív, akkor növeld az Élelmiszerkészletedet azzal a számmal. Ha az eredmény nulla, akkor éppen elég ennivalót találsz ahhoz, hogy aznapra elverd az éhségedet, de nem találsz annyit, hogy tartalékod is legyen. Kora este megpillantod a távolban Kőhidafalvát. Ha van nálad legalább egy rúnákkal ékesített fog azon kívül, amit Yaztromótól kaptál, lapozz a **355**-re. Ha nincs, akkor a gondolat, hogy el kell mondanod a Törpéknek, hogy még nem sikerült végezned egyik Sötél Elf hadnagygyal sem, és hogy Tareg gúnyolódni fog a kudarcod miatt, több, mint amit el tudsz viselni, ezért inkább kitérsz kelet felé, mielőtt letáboroznál éjszakára. Húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ha már nincs nálad több Élelmiszer. Az éjszakád nyugodtan, incidens nélkül telik, de másnap reggel továbbra is kissé letörten indulsz útnak. Lapozz a **399**-re.

343.

Ahogy benézel a sikátorba, két férfit látsz egy harmadik fölött állni, aki néhány összetört hordó között hever a földön. A két fickó furkósbottal van felfegyverezve, és eléggé úgy néz ki, hogy a földön fekvő harmadikat szeretnék elpáholni. Ha bemész a sikátorba, hogy segíts a hordók közé dobott férfinak, lapozz a **84**-re. Ha nem akarod beleütni az orrod mások dolgába, és inkább továbbmész, lapozz a **294**-re.

344.

A hintó teteje felpattan, te pedig habozás nélkül elkezdesz kimászni a fülkéből. Ekkor azonban még egy penge villan, ami teljesen váratlanul ér, mert nem a hintóból vágódik ki, hanem az újra előkerült Sötét Elf szúr vele feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Az eredményből vonj le 2-t, ha sisakot viselsz. Ha szerencséd van, a penge félrecsúszik, és nem ejt rajtad sebet. Ha nincs szerencséd, akkor a penge akadálytalanul megsebez az egyik szemeden. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. – Milyen szemfüles! – gúnyolódik a Sötét Elf. – De nekem most már mennem kell. Játszadozz csak a lovacskáiddal! – Ezzel a hadnagy macskaügyességgel leugrik a hintó tetejéről. Ha te is így teszel, lapozz a **196**-ra. Ha inkább előremászol a bakhoz, hogy megállítsd a hintót, lapozz a **23**-ra.

345.

Amikor megérkezel Iszapkövesdre, a nap éppen delelőre jár és tikkasztó a hőség. A város alig több, mint egy kis porfészek, ami a gazdag arany- és drágakőlelőhelyeinek köszönheti a létezését, ez a tény viszont nagyon is idevonzza a kereskedőket, amitől a hely sokkal forgalmasabb a méretéhez képest.

Ahogy a városhoz közeledsz, azt látod, hogy fegyveres őrök járőröznek mindenfelé, hogy az érkezőket ellenőrizzék. Téged is gyanakodva méregetnek, de végül megszólítás nélkül továbbengednek. A város épületeit kövekből építették és elég masszívnak látszanak, állítólag azért, hogy ellen tudjanak állni a Koponyák Sivataga felől érkező homokviharoknak – legalábbis így hallottad. Egy darabig ácsorogsz az első épületek között, hogy eldöntsd, mitévő legyél. Miután körülnéztél, kiszúrsz egy kereskedőt, akinél vásárolhatsz magadnak Élelmiszert – 1 Aranytallér 1 adag.

Főként egyszerű lakóépületeket és üzleteket látsz a környéken, de az útjelző táblák alapján lehetnek bányászkörzetek és vagyonosabb negyedek is másfelé. A látogatók számára két főút vezet a város belsejébe, és mindkettő elég jónak tűnik ahhoz, hogy ott kezdd el a kutatást a Sötét Elf hadnagy után. A Gyémánt utca a piactérre vezet, míg az Opál utca abba a negyedbe, ahol a látogatók kiköthetik a lovaikat, és elszállásolhatják magukat, ha hosszabb ideig maradnak. Ha a Gyémánt utcán akarsz végigmenni, lapozz a **253**-ra. Ha inkább az Opál utcának vágnál neki, lapozz a **331**-re.

346.

Óvatosan beleiszol a kotyvalékba. Semmi sem történik, leszámítva a hányingeredet a vasra és ecetre emlékeztető utóíztől. Vajon Yaztromo mit gondolna erről? Amikor megfordulsz, hogy távozz, észreveszed, hogy valaki más is van a szobában. Felemeled a lámpát, mire vakító fény villan a szemedbe. Yaztromo áll előtted, ugyanolyan meglepetten, mint te magad! Megkérdezed tőle, hogy mit keres itt, ő pedig pont ugyanazokat a szavakat ejti ki ugyanakkor, mint te. Ekkor jössz rá, hogy egy tükörképhez beszélsz! De hogyan lehetséges ez? Újra a tükörbe nézve azt látod, hogy a ruháid helyett skarlátvörös köntös van rajtad, és ami a legrosszabb, hogy hosszú ősz hajad és szakállad lett – Yaztromóvá változtál! Pánikba esel, de aztán a tükörkép vörösen felizzik, pedig azon kívül, hogy meglepetten bámulod, nem tettél semmit. Néhány másodperc múlva pedig visszaváltozol önmagaddá. Végigtapogatod az arcodat és a felszereléseidet – minden ugyanolyan lett, mint előtte volt. Elképesztő! Ez a kotyvalék ezek szerint valamiféle Doppelganger-ital lehet. Vajon ki és mire akarta használni? Nincs időd ezen töprengeni, de ha van nálad egy üres üvegcse, akkor a maradék italt áttöltve bele magaddal viheted. Ezután eloltod a lámpát, és visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **86**-ra.

347.

Amikor odalépsz az asztalukhoz, az egyik férfi hellyel kínál. – Játszhatsz velünk, ha van 2 aranyad vagy valami tárgyad, ami nagyjából annyit ér. – Ha nem akarsz játszani vagy nincs semmid, amit tétként feltehetnél, akkor elhagyod a fogadót. Lapozz a **309**-re.

Ha beszállsz a játékba, akkor 2 aranyat vagy egy azzal azonos értékű tárgyat teszel az asztal közepére. Az első férfi 2 Aranytallért tesz fel tétként, a másik egy adagot

a Mászás Italából. Aztán az egyikük elmagyarázza az egyszerű szabályt: az nyer, aki hármótok közül a legmagasabb számot dobja, és vihet mindent az asztalról. Tehát nincs semmi más dolgotok, csak dobni 1 kockával. Dobj először magadnak, majd külön-külön mindkét fickónak. Ha számazonosság van, akkor dobj újra egy kört, majd jegyezd fel az eredményt.

– Egy pillanat! – mondja az egyik férfi. – Másodszorra is fogadunk! – Azzal mindketten 2-2 Aranytallért dobnak az asztal közepére. – Dobj be te is 4 aranyat, vagy tűnés! – A másik férfi erre kuncogni kezd magában.

Ha tudod és akarod is tartani a számodra igazságtalan tétet, dobj ismét 1 kockával minden játékos nevében, magaddal kezdve. Ha feláldozol 1 SZERENCSE pontot, akkor még egyszer dobhatsz, de a második dobás eredménye már végleges. Ezután mindenkinek külön-külön szorozd meg tízzel a második körben dobott számát, és add hozzá az első dobásnál kapott számot, hogy megtudd a végeredményt (tehát ha például magadnak 6-ost dobtál először és 3-ast másodszor, akkor a végösszeg 36). Ha a te végeredményed a legmagasabb, akkor mindent megnyertél, ami az asztalon van. (A Mászás Itala úgy működik, hogy ha mászás előtt felhajtod, akkor vedd úgy, hogy kockadobás nélkül sikeres ügyességpróbát tettél.) Ha nyertél, akkor a két férfi a veszteség miatt bosszúsan arrébb taszigál az asztaltól, és nem hajlandóak tovább játszani. Ha vesztettél vagy a második kör előtt visszaléptél, akkor a két fickó jót nevet a kudarcodon, és elteszik, amivel fogadtál (húzd le a *Kalandlapodról* a veszteségedet). Ezután közlik, hogy vesztesekkel nem játszanak tovább. Akárhogy is alakult, a játékot követően úgy döntesz, hogy már elég időt töltöttél itt, és elhagyod a fogadót. Lapozz a **309**-re.

348.

Odabent közel két tucat rabszolgát találsz Allansia minden fajának képviseletében: emberek, Elfek, Orkok, Goblinok és még néhány Törpe is. Szerencsére a Sötét Elfek közül egyik sem tartózkodik a teremben. A rabok csodálkozva emelik fel a fejüket és bámulnak rád, mivel az ő szemük már hozzászokott a benti félhomályhoz, így hamarabb észrevettek téged, miután a Láthatatlanság Italának a hatása elmúlt.

Az egyik Törpe kevésbé tűnik elcsigázottnak, mint a többiek, ezért odamész hozzá, majd gyorsan elmagyarázod neki, hogy ki vagy és miért vagy itt. Mogorva hangon, amit a fájdalom és a szenvedés még nyersebbé tett, megosztja veled azokat az információkat, amikre szert tett.

– A Sötét Elfek Főpapja, aki mindenért felelős, egy kis ajtó mögött van, a celláink közelében. Tudjuk, hogy valamilyen gonosz szertartást hajtanak ott végre – magyarázza. – Már közel járnak a beteljesítéséhez, de fogalmam sincs, hogy mi a céljuk vele.

Amikor elmeséled neki, hogy hogyan jutottál ide a barlangba, a Törpe bátran felajánlja a segítségét.

– Szabadíts meg minket ezektől a láncoktól! A Sötét Elfek ugyan túlerőben vannak, hogy legyen átkozott a lelkük, de elterelhetjük a figyelmüket, amíg te közelebb jutsz a szertartás helyszínéhez, hogy megállíthasd azt. És ha az istenek könyörületesek hozzánk, néhányan még túl is élhetjük. – Egyetértő moraj hallatszik a többi fogoly részéről is, ezért gyorsan kigondolsz egy tervet.

Először is, nekiállsz kiszabadítani a foglyokat. Ha nincs nálad tolvajkulcs, akkor a fegyvereddel zúzod szét a láncaikat. Ezután, ha van nálad bármilyen tartalék fegyver, akkor kiosztod azokat a rabszolgák között.

Mielőtt még az összes foglyot kiszabadíthatnád, kinyílik a szálláshelyükre vezető ajtó, és két Sötét Elf lép be, akik egy kiáltással azonnal figyelmeztetik a többieket, amikor meglátják, hogy mi folyik odabent. Te és a már kiszabadított rabszolgák vad csatakiáltást hallatva megtámadjátok a két Sötét Elfet az ajtóban, majd a túlerőtöknek köszönhetőn gyorsan legyűritek őket, hogy aztán ugyanazzal a lendülettel kirontsatok a barlangba. Te egyenesen a szomszédos kisebb ajtó felé veszed az irányt, miközben a rabszolgák szétszóródnak, hogy minél nagyobb felfordulást okozhassanak.

Dobj két kockával! Ez lesz a Támadóerő, ami azt mutatja, hogy mennyire sikeres az akciótok, hogy zűrzavart keltsetek. Adj 4-et az eredményhez, ha van nálad egy tolvajkulcs, mert akkor több rabszolgát sikerült kiszabadítanod, mielőtt észrevettek. Adj 1-et az eredményhez minden fegyver után, amit a foglyoknak tudtál adni. Adj még 3-at az eredményhez, ha a kalandod során elnyerted Salamonis lovagjainak a támogatását, mert ebben az esetben kevesebb Sötét Elffel kell felvennie a harcot a bajtársaidnak. Végül *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor további 2 pontot adhatsz a Támadóerőhöz, mert akkor a tervedet a jó oldalon álló istenek is támogatják!

Ha a Támadóerőtök nagyobb vagy egyenlő, mint 13, akkor a kiszabadított rabszolgák elég nagy zűrzavart okoznak ahhoz, hogy észrevétlenül el tudj jutni az ajtóhoz – lapozz a **394**-re. Ha viszont a végeredmény kevesebb, mint 13, akkor az ellenségeitek gyorsan leverik a lázadást. A Sötét Elfek figyelme ezután rád irányul, miközben az ajtó felé rohansz – lapozz a **171**-re.

349.

A helyiségben kitör a káosz, ahogy a vendégek megpróbálnak az ajtó felé menekülni. Többségük fegyvert rántva vakon vagdalkozik maga körül, miközben a három Csontváz Harcos fáradhatatlanul és módszeresen levág mindenkit az ajtónál, akit csak elérnek. Te a felfordulás kellős közepébe kerültél: dobj egy kockával, majd nézd meg a lenti listát, hogy mi történik a dobás eredményeként. Ezután olvasd el a lista után következő instrukciókat is!

Dobás *Hatás*

1 Elbújsz egy asztal alá, hogy megvárd a megfelelő pillanatot a biztonságos kitörésre.

2 A kocsma egyik vendége úgy dönt, hogy hasznot húz a zűrzavarból, ezért hátulról rád sóz egy nagyot. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, majd ha még életben vagy, megfordulsz, és megküzdesz vele.
Briganti ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 4

3 Keresztülverekszed magad a tömegen, de egy eltévedt ütés valamelyik küzdő részéről a földre sújt. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

4 Megtámadott egy Csavargó, aki a félelemtől félőrülten ellenségnek néz. Meg kell küzdened vele!
Örjöngő Vendég ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 4

5 A földre vetve magad arrébb gurulsz a küzdő felek elől; így sikeresen megúszod sérülés nélkül.

6 Egy Csontváz Harcos állja az utadat, rád vetve önelégült, foghíjas vigyorát. Ha már megküzdöttél ezzel az ellenféllel, akkor ugorj a 7-es pontra! Máskülönben harcolnod kell!
Csontváz Harcos ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha éles fegyverrel küzdesz a Csontváz Harcos ellen (például kard), akkor csak 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol neki minden megnyert Harci Körben (illetve 2 ÉLETERŐ pontot, ha sikeres szerencsepróbát teszel, vagy 0 ÉLETERŐ pontot, ha sikertelen a szerencsepróba). Ha tompa fegyverrel harcolsz (például harci kalapács), akkor azzal a szokásos sérülést okozod.

7 Az egyik Csontváz Harcos halálra sújt egy rongyos ruhákba öltözött nőt az orrod előtt, majd vértől csöpögő karddal elindul feléd. Ha már megküzdöttél ezzel az ellenféllel, akkor ugorj a 8-as pontra! Máskülönben harcolnod kell!

Csontváz Harcos ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha éles fegyverrel küzdesz a Csontváz Harcos ellen (például kard), akkor csak 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol neki minden megnyert Harci Körben (illetve 2 ÉLETERŐ pontot, ha sikeres szerencsepróbát teszel, vagy 0 ÉLETERŐ pontot, ha sikertelen a szerencsepróba). Ha tompa fegyverrel harcolsz (például harci kalapács), akkor azzal a szokásos sérülést okozod.

8 A harmadik Csontváz Harcos az ajtóban áll, halottakkal körülvéve. Valaki meglök hátulról, mire előrebotorkálsz, pontosan a fegyvere útjába. Ha már megküzdöttél ezzel az ellenféllel, akkor ugorj a 9-es pontra! Máskülönben harcolnod kell!

Csontváz Harcos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 4

Ha éles fegyverrel küzdesz a Csontváz Harcos ellen (például kard), akkor csak 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol neki minden megnyert Harci Körben (illetve 2 ÉLETERŐ pontot, ha sikeres szerencsepróbát teszel, vagy 0 ÉLETERŐ pontot, ha sikertelen a szerencsepróba). Ha tompa fegyverrel harcolsz (például harci kalapács), akkor azzal a szokásos sérülést okozod.

9+ Síri csend telepszik a véráztatta kocsmára, miután az utolsó Csontváz Harcos is legyőzetett. Azonnal lapozz a **213**-ra.

Dobj ismét egy kockával, de az eredményhez adj 1-et, majd a következő körben 2-t, és így tovább, amíg el nem jutsz a 9+ pontig. Például ha már a harmadik körben vagy, akkor a dobás eredményéhez 2-t adva végeredményül egy 3 és 8 közötti számot kapsz.

350.

Már közel jársz az Éneklő Hídhoz. Közben elhaladsz több bódé mellett is, ahol édességeket árulnak. Ha elcsábulsz és szeretnél venni belőlük, akkor húzz le 1 Aranytallért a *Kalandlapodról*, majd adj 2-t az ÉLETERŐ pontjaidhoz, miután elfogyasztottad szerzeményedet.

A híd felé haladva könnyűszerrel el tudsz rejtőzni és meghúzni magadat a nyüzsgő tömegben, amikor néha felbukkannak a Troll Városi Őrök. A mindenfelé terjengő bűz viszont elviselhetetlen! A hídhoz érve, az aljánál megpillantasz egy rozoga kunyhót *Tűnés!*, *Takarodj!* és effajta feliratokkal. Kétség sem férhet hozzá, hogy ez Nikodémusz lakhelye. Odamész az ajtóhoz, és hangosan bekopogsz. Belülről zsörtölődés és átkozódás hangjait hallod. Hirtelen kivágódik az ajtó, és egy vad tekintetű, torzonborz, ősz hajú férfi áll előtted. – Mit akarsz? Mi a *francot* akarsz? Sok a dolgom, tűnj el! – Elkezdesz a küldetésedről magyarázni, és hogy egy másik varázsló, Yaztromo küldött ide. Nikodémusz azonban dühösen félbeszakít: – Nem volt elég egyértelmű, amikor azt mondtam, hogy *takarodj innen*!? – Ezzel megpróbálja rádvágni az ajtót.

Ha továbbra is magyarázni próbálod ittléted célját a varázslónak, lapozz a **41**-re. Ha jobbnak látod távozni, és inkább a Tolvajok Céhével felvenni a kapcsolatot, lapozz a **251**-re.

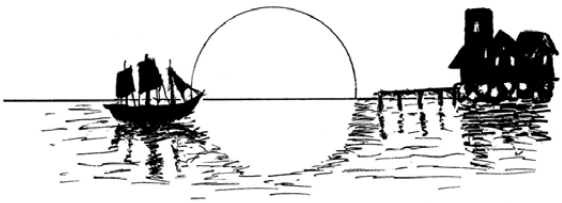
351.

A magas, kétszárnyú ajtóhoz vezetnek a tíz másik kiválasztottal együtt, ahol összeterelnek benneteket, mint a barmokat. A kapunál álló őr fegyvereket, pajzsokat és sisakokat oszt szét közöttetek. A többségük törött vagy elgörbült; a vértezetek szintúgy hiányosak és horpadtak. Jelzed az őrnek, hogy te nem tartasz igényt ezekre a hulladékokra (hacsak nem vagy fegyertelen, mert ebben az esetben egy rozsdás szigonyt választasz – 1 ponttal csökkentsd a Támadóerődet, amíg ezt használod).

A duplaszárnyú ajtók nyikorogva kitárulnak, hogy a szél hideg havat vágjon az arcotokba a vérre szomjazó közönség üvöltésével együtt. Az őrök kilökdösnek benneteket a küzdőtérre, majd a kapuk nagyot döndülve bezáródnak mögöttetek. A küzdőtéren fáklyák égnek körös-körül, hogy ebben a késői órában megvilágítsák a Halálvermet. A sárkányszerű szörnyek közül kettő az előző csapat hulláinak a felzabálásával van elfoglalva, a harmadik élettenül hever a homokban, átvágott torkából patakokban ömlik a vér. A csapatodban lévő emberek szinte mindegyikéből hiányzik a harci tapasztalat. Alig néhányan maradnak melletted, de nem feltétlenül azért, mert fegyelmezettek, hanem mert gyávák. A többi üvöltve támadásba lendül, kiprovokálva a szörnyekből, hogy ők is azonnal rájuk rontsanak. A csata szó szerint halálosan gyorsan lezajlik. Tulajdonképpen már a Sárkányszörnyek mérete és kegyetlen vadsága is elég ahhoz, hogy a harcosok pánikba essenek és eluralkodjon közöttük a káosz.

Az esztelen, szervezetlen támadásnak gyorsan megvan az eredménye: alig pár pillanattal később szinte mindannyian széttépve, holtan hevernek az aréna homokján. Ezután a szörnyek figyelme feléd és maroknyi csapatod felé irányul. Néhányan a megmaradt társaid közül szétszóródnak az arénában, hogy több

irányból támadhassák az egyik fenevadat. Mindössze hárman maradnak szorosan meglapulva mögötted, rettegésükben szinte beléd kapaszkodva. A szörnyek egyike egyre gyorsabb iramban közeledik felétek a vértől és leszaggatott testrészektől mocskos homokon. Valahogy ki kell térned az útjából, mielőtt egyszerűen eltipor! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **169**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **271**-re.



352.

Óriási szerencsédre elvéted a karót zuhanás közben. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot a fájdalmas földetérés miatt, de nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért túlélted az esést, ami végzetes is lehetett volna. A gödör oldalának támasztva megtalálod a létrát, amin a vadász le szokott mászni a zsákmányáért. Miközben kimászol, csendben átkozod őt, amiért a csapdájával majdnem megpecsételte egész Allansia sorsát. Ezután folytatod az utadat, most már a földön lévő váratlan veszélyekre is figyelve. Az aljnövényzet egyre sűrűbb lesz, ahogy beljebb hatolsz az erdőben, miközben a lombkoronán keresztül egyre kevesebb fény szűrődik át. Hamarosan egy újabb kereszteződéshez érkezel. Ha az észak felé vezető ösvényt választod, lapozz a **384**-re. Ha inkább nyugatnak fordulsz, lapozz a **92**-re.

353.

Felhajtod a varázsitalt, és néhány pillanattal később egy Sötét Elf éppen belép a rabszolgák szállására. Amikor újra kinyílik az ajtó, hogy kijöjjön két rab társaságában, gyorsan odaugrasz, és besurransz a terembe, mielőtt az ajtó újra becsukódna. Lapozz a **348**-ra.

354.

Tovább sétálsz a Gyémánt utcán, az üzleteket nézegetve. Az alábbi tárgyakat veheted meg, ha akarod:

Fokhagyma	1 Aranytallér
Lámpás	2 Aranytallér
Csontfurulya	3 Aranytallér
Pajzs	3 Aranytallér
Kard	4 Aranytallér
Láncing	9 Aranytallér
Lemezpáncél	12 Aranytallér

A fokhagyma akkor lehet hasznos, ha valamilyen vámpírszerű teremtményt akarsz távol tartani magadtól. A lámpással órákon keresztül tudsz világítani a sötétben. A Csontfurulya nagyon ügyes munka, és az eladó ezt meg is mutatja neked azzal, hogy eljátszik rajta egy egyszerű dallamot. A pajzs használatával nem jár semmilyen előny a harcokban, de bizonyos veszélyekkel szemben extra védelmet biztosíthat. A kard csak egy egyszerű kard. A láncing vagy a lemezpáncél viselésével 1-gyel csökkentheted az ÉLETERŐ pont veszteségedet Harci Körönként, de csak akkor, ha az ellenfeled Támadóereje maximum 2-vel több abban a Körben (lemezpáncél esetén 3-mal). Viszont ha láncinget vagy lemezpáncélt viselsz, akkor minden ügyességpróba esetén adj 1-et a kockadobás eredményéhez! Ha befejezted a nézelődést, akkor továbbmész a Gyémánt utcán. Lapozz a **294**-re.

355.

Kőhidafalva Törpéi továbbra is erős őrséget tartanak fenn, és egy kisebbfajta fogadóbizottság jön eléd, amikor már elég közel jársz a faluhoz ahhoz, hogy felismerjenek. Kérdésekkel kezdenek el bombázni, majd amikor végre szóhoz jutsz és ki tudod nyögni, hogy már vannak részsikereid, ketten azonnal visszarohannak a faluba, hogy elterjesszék az örömhírt.

Mire megérkezel a faluba, már valóságos tömeg gyűlt össze a főtéren. Gillibran, Kőhidafalva királya személyesen üdvözöl téged, majd bejelenti, hogy díszlakomát tart a jöttödre a helyi fogadóban.

Az este folyamán alaposan belakmározol, miközben sokadjára meséled el a hőstetteidet. Tareg az ünnepség egész ideje alatt az egyik sarokban lapít és mogorván bámul a korsó sörébe, de még ezzel a hitvány viselkedésével sem tudja elrontani a jókedvedet. Késő estére a Törpék végre szétszélednek, hogy hazatérjenek aludni, téged pedig betessékelnek a fogadó legjobb szobájába, hogy nyugodt éjszakád legyen. Nyersz 6 ÉLETERŐ pontot a remek étkezésért és a kiadós alvásért.

Reggel a fogadós átnyújt neked egy kis Törpe-kenyeret tartalmazó batyut, ami segít megőrizni az erődet, amíg a nyomait kutatod annak, hogy hol szándékoznak megnyitni a Káoszkaput (növeld 2-vel az Élelmiszerkészleted számát). Lelkesen vágsz neki ismét az útnak, miközben még a füledben csengenek Törpe barátaid búcsúszavai. Lapozz a **399**-re.

356.

Egy nagy, lépcsős alagút van kivájva előtted, amin óvatosan elindulsz lefelé. Addig haladsz a durván faragott lépcsőfokokon, míg végül a folyosó egy nyirkos, dohos, de jól megvilágított barlangban nem végződik.

A benti fény forrása 20 darab gyertya, amik gondosan körbe vannak rendezve – a Káosz szimbóluma! A kör közepén keresztbe tett lábakkal ott ül a Sötét Elf hadnagy, ahogy erősen összpontosít egy éteri arcra, ami előtte lebeg a levegőben. Belépve a barlangba megzavarod a gyertyákat, amik egymás után sorban kialszanak, és a kísérteties jelenés is eltűnik, csak egy füstpamacs marad utána. A hadnagy lassan felemelkedik, karcsú alakjából szinte árad a rosszindulat és a gonosz energia. Most először szól hozzád, miközben szemeiből süt a gyűlölet.

– Sok bajt okoztál nekem, emberfattya, de a szerencsecsillagod leáldozott. Komolyan azt gondolod, hogy győzedelmeskedhetsz a sötét tudományok ereje ellen? Akár most is könnyedén eltörölhetnélek a föld színéről, de… a mesterem felajánlja neked a választás lehetőségét. Győződj meg e bányák gazdagságáról!

Szavait alátámasztandó felkap egy kis darab sziklát, majd csupán mágikus energiáit használva lemorzsolja a külsejét, hogy a végén csak a benne rejlő, fénylő aranyrög maradjon a kezében!

– Igen, emberfattya – nagy mennyiségű tömör arany és értékes ércek vannak körülöttünk, ami biztosítja az anyagiakat a hadjáratunkhoz, amit a hatalomért folytatunk. A te képességeid is lenyűgözőek, amikre szükségünk lehet, ezért nem akarjuk csak úgy elveszejteni. Csatlakozz hozzánk, és megkapod a saját súlyodat aranyban, egy csapatot, aminek te vagy a parancsnoka, és részesedhetsz a meghódított területekből! Eldöntheted, mi legyen a sorsod: a pusztulásod vagy gazdagság és dicsőség életed végéig?

Ezzel eléd veti az aranyrögöt, hogy ezzel pecsételje meg az ajánlatát, ami valóban csábító. Élsz a lehetőséggel? Ha igen, lapozz a **336**-ra. Ha inkább veszni hagyod, lapozz a **24**-re.

357.

Ahogy lesújtasz a portálra, egy újabb mágikus energiahullám tör elő belőle, és áramlik a fegyveredbe, amitől az hevesen rángatózni kezd. A portál most már minden irányba ontja magából a változatos színű energialöketeket, majd egy utolsó heves rázkódás után felrobban. A robbanás ereje egészen a barlang másik végébe repít. A Testet Öltött Káosz pedig egyszerűen szétpukkad, majd elolvad, mert a megsemmisült energiaforrása hiányában nem tud életben maradni ezen a létsíkon.

Alig néhány pillanatig tudod csak élvezni a győzelem ízét, mert egy újabb erőteljes energiahullám robban ki a földből azon a helyen, ahol az imént a Káoszkapu állt, majd egy földrengés kíséretében végigsöpör az egész helyiségen. Ezt a végső energialöketet már a barlang falai sem bírják ki, és beomlanak, maguk alá temetve téged is. Fájdalom hasít beléd, majd minden elsötétül előtted. Lapozz a **400**-ra.

358.

A hosszú és fárasztó emelkedő után felérsz a dombtetőre, ahol elámulsz a bámészkodók sokaságán, akik összegyűltek ezen a helyen. A hatalmas tömeget zenészek és tűznyelők szórakoztatják. Balra, egy kicsit messzebb, megpillantod Fang hírhedt labirintusának a bejáratát, aminek a kapuit vastag láncokból álló kordonnal óvják a kíváncsiskodók elől. De aminek a látványától most jobban eláll a lélegzeted, az egy óriási építmény jobbra: egy kolosszális, többszintes és roppant magas aréna. Ki tudja, éppen most miféle teremtmények küzdenek egymással odabent? Egy kicsit közelebb mész hozzá. Közben feltámad a szél és sokkal hűvösebb kezd lenni, mint amikor megérkeztél

a városba. Továbbverekszed magad a tömegen keresztül, miközben halálos szörnyekkel és mindenféle vadállatokkal teli ketrecek mellett haladsz el. A hátizsákodat inkább a kezedbe veszed, hogy jobban tudj rá figyelni, mert meglátsz egy zsebtolvajt, ahogy éppen elemeli egy gyanútlan bámészkodó erszényét.

Hirtelen valaki a válladra csap. Megfordulva egy szikár, göndör ősz hajú férfi köszön rád:

– Adj'isten! Ha szeretnél valamit venni tőlem, akkor most itt a remek alkalom. Nem lesz még egy ilyen lehetőséged később, mert hamarosan távozok: napnyugta előtt még enni szeretnék.

Vehetsz tőle levélbe csomagolt harci falatkákat (1 Aranytallér darabja) és néhány fiola Ellenmérget (3 Aranytallér darabja). A harci falatkák tápláló kétszersültek, amiket az emberek kedvenc aréna-szörnyeinek a képei díszítenek. Egy adag elfogyasztásával 3 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, tehát étkezés helyett is kiváló táplálék, ha szeretnéd megőrizni az erődet, de csak arra van idődd, hogy gyorsan bekapj valamit. Mivel nem számít Élelmiszernek, így bármennyit vehetsz belőle, ráadásul a hátizsákodban sem foglal sok helyet, így csak egy Felszerelési tárgynak számít, mennyiségtől függetlenül. Az Ellenmérget közvetlenül csata előtt kell meginnod, így semlegesíthed vele a mérgek hatását. Miután a zsibárus távozott, egy futó pillanatra mintha egy Sötét Elfhez hasonló teremtményt látnál belépni az arénába! Csak nem…?

Miközben a főbejárattól még elég távol lökdösődsz a tömegben, egyszer csak egy magas, fekete bőrvértes férfi állít meg. Ha körözött tolvaj vagy *és* nem viselsz köpönyeget, lapozz a **279**-re. Máskülönben lapozz a **116**-ra.

359.

Bejutottál Feketehomok Kikötőbe! Végignézve a nyüzsgő tömegen, az emberek kiabálnak, vedelnek és ünnepelnek mindenfelé. Ha szeretnél Élelmiszert vásárolni, akkor most megteheted, 1 adag 2 Aranytallérba kerül. Viszont szembesülnöd kell azzal, hogy még ha az egyik Sötét Elf hadnagy Feketehomokban is van, szinte lehetetlen lesz megtalálni ebben a sokaságban. Már az is komoly kihívást jelent, hogy végigmenj egy utcán a nyüzsgő tömegben. Nagy nehezen éppen kikerülsz egy kövér férfit az alulméretezett páncéljában, és erre majdnem nekimész egy szakállas tengerésznek. Ahogy mindketten hátrahőköltök, hogy elkerüljétek az összeütközést, egy fém nyílhegy repül el az arcotok között, ami végül egy fa ablakkeretben áll meg. Megfordulsz abba az irányba, amerről a lövedék jött, de képtelenség megállapítani, hogy a tömegben ki lőtt rátok, ezért a figyelmedet inkább a nyílhegy felé fordítod.

– Hozzá ne nyúlj! – figyelmeztet a matróz. – A méreg másodpercek alatt lerohasztaná a húst az ujjaidról. Tiszta szerencse, hogy az utamba botlottál, én meg a tiedbe!

Egy pillanatra ledöbbensz. Valaki alighanem így akart megakadályozni abban, hogy a Sötét Elfek után nyomozz.

A meglepetés nagyon kiülhetett az arcodra, mert a tengerész folytatja: – Na igen, inkább te az enyémbe. Azok a pogány ördögök nem először próbálnak meg eltenni láb alól.

Ezután kezet nyújt neked. – Nem maradhatok adósod, amiért megmentetted az életemet, de most éppen egy sürgős elintéznivalóm van. Holnap naplemente előtt gyere el a hajómra, a *Tengeri Csikóra* – egy kis öbölben horgonyoz a folyótorkolattól délre, mivel a kikötői díj pofátlanul magas a fesztivál ideje alatt. Ott majd kitalálunk valamit.

Válaszra sem várva faképnél hagy, és elindul, hogy folytassa útját a zsúfolt utcán. Elkerülendő a tömeget és hogy kitaláld, mi legyen a következő lépésed, behúzódsz egy közeli sikátorba. Két ötleted is van, hogyan juthatsz információkhoz.

Először is, úgy hallottad, hogy Nikodémusz, a különc varázsló itt él a világtól elvonultan az Éneklő Híd alatt, Feketehomok Kikötő központjában. Ha valaki, akkor ő biztosan tud bármilyen gonosz cselszövésről a városban, aminek az egyik Sötét Elf hadnagy lehet az okozója. Ha az Éneklő Híd felé akarsz indulni Nikodémuszhoz, lapozz az **5**-re.

A másik ötleted sokkal kockázatosabb. Azt is hallottad, hogy a tolvajoknak van egy sötét és titokzatos céhe Feketehomok Kikötőben. Állítólag a város Hurok nevű negyedében van a központjuk. Honnan máshonnan szerezhetnél információt, mint a tolvajok egész városra kiterjedő hálózatától? Ha fel akarod keresni a Hurok nevű helyet, és megkockáztatni, hogy kapcsolatba lépsz a Tolvajok Céhével, lapozz a **290**-re.

360.

Hamarosan odaérsz egy ketrechez, amit különös jelölésekkel láttak el. Felhúzva a takaróponyvát két óriási, éjfekete szempárba bámulsz bele. Az előtted lévő teremtmény hatalmas állkapcsában tűhegyes fogak sorakoznak. Foltos, gumiszerű bőr feszül a zömök, de erőteljes testén. Bármi is ez a teremtmény, ő is ugyanolyan kíváncsian méreget téged, mint te őt. Miközben bámulod, a homlokán lévő, valamilyen érzékszerveknek tűnő nyúlványok ritmikusan villognak – mintha a lény kommunikálni próbálna veled. Elfordítod a fejed, mert elképzelhető, hogy a teremtmény ilyen módon próbál megbűvölni téged, hogy aztán te legyél a következő áldozata.

Egy ilyen szörnyű behemóttal egészen biztosan nem szeretnél megküzdeni. Van bármiféle méreg nálad, amit most használnál ellene (például mérgezett nyílhegyek)? Ha igen, akkor a méreg hatására a lény megrázkódik, majd a padlóra zuhan a saját vérébe. Húzd le az elhasznált mérgezett eszközt a *Kalandlapodról*, és jegyezd fel, hogy megölted a Fűrészfogút. Bárhogy is cselekedtél, most azonnal távoznod kell, mielőtt elkapnak. Pechedre bele is futsz a fegyveres őrök egy éppen arra járó csoportjába.

– Nahát-nahát! Kibe botlottunk! Csak nem eltévedtél? – kérdezi egyikük.

– Nem! – vágod rá azonnal. – A báró parancsára minden vadállatnál rutinellenőrzést kell tartanom. – Próbálsz határozott és parancsoló lenni, de az őrt ez nem hatja meg.

– Szóval ellenőr vagy? Nem látok rajtad semmilyen azonosítót, és különben is, akkor mire ez a sietség? Szerintem te *eltévedtél*! Vigyétek ezt a bolondot!

Megragadnak, hogy elvonszoljanak, mire te kiáltozni és rúgkapálni kezdesz. Ekkor megjelenik egy alacsony férfi pergamennel a kezében, hogy kimentsen az őrök kezei közül. – Megállni! Elereszteni! – Az őrök engedelmesen elengednek, és távoznak. – Elnézés', ezek ostobábbak, mint a földigiliszta.

Kíváncsian megkérdezed a férfit, hogy ki ő.

– Inkább azt kérdezed, én mit gondolok, te ki vagy?

– Szóval, mit gondolsz ki vagyok én?

– Kövess, harcos! Asszem, te… gazdaggá tesze' engem.

Nem teljesen világos a számodra, hogy ezt hogy értette, de követed. Lapozz a **289**-re.

361.

A függő cseppkövek segítségével és fedezékében olyan magasra küzdöd fel magad, ammenyire csak tudod, azután a falon mászol tovább a hasadék felé. A fal ugyan nedves, de a szikla egyenetlen felületén bőven találsz repedéseket vagy kitüremkedéseket, amikben meg tudsz kapaszkodni vagy megvetni a lábadat. De azért vannak nehezebb szakaszok is.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED, de adj 2-t az eredményhez, ha nincs nálad egy kötél csáklyával a végén. Ha sikeres a próba, akkor eljutsz a hasadékhoz, amin befurakszod magad a rabszolgák szálláshelyére – lapozz a **348**-ra. Ha elvéted a próbát, akkor megcsúszik a lábad, és óriási zajt csapva a földre zuhansz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **118**-ra.

362.

A kis tolvaj a város sikátorain és mellékutcáin vezet keresztül. A biztonság kedvéért figyelmezteted, hogy mire számítson, ha megpróbál rossz irányba vezetni vagy csapdába csalni, mire ő panaszos hangon közli, hogy már majdnem ott vagytok.

Késő délutánra jár már az idő, mire megérkeztek, és most végre megtudod, mi is az a Hurok. Egyetlen út vezet végig a körzeten, ami nagyon keskeny, mert mindkét oldalról romos, zsúfolt, egymásra épült házak veszik körül. Miközben ezen a szűk utcán haladtok, a szemed sarkából folyamatosan mozgolódást látsz az árnyékokban. Szorosan a tolvaj sarkában maradsz, és a Tolvajok Céhéhez közeledve egyre több csípős megjegyzést hallasz, amit nem neked szánnak.

363–364

– Mi van, nagyobb halat fogtál, mint amit meg tudsz sütni? – rikkantja egy hang, mire az egész környéken kitör a nevetés. Ahogy egyre mélyebben jártok a Hurokban, egyre több tolvajjal találkoztok, akik csodálkozva bámulnak rátok. A kis tolvaj alighanem nagy bajt hozott a fejére azzal, hogy idáig hozott, mert remeg a félelemtől. Végül megáll egy jelzés nélküli ajtónál.

– Itt volnánk. Odabent megkapod a választ a kérdéseidre – nyafogja a kalauzod. Ezután minden erejét összeszedve kirántja magát a kezedből, és villámgyorsan eltűnik az árnyékban. Nincs mit tenned, bekopogsz az ajtón. Lapozz a **257**-re.

363.

Nagy lendületet veszel, hogy az alázúduló mennyezet és a padló közötti egyre keskenyebb hézagon valahogy átgyömöszöld magad. Azonban az elrugaszkodás pillanatában megcsúszol egy kilazult kődarabon, így hason csúszva érkezel a két sziklafal közötti résbe. Csak annyi időd marad, hogy elátkozd a balszerencsédet, mielőtt péppé zúzódsz.

364.

Bódék tucatjai állnak a Piactéren, sokféle eladásra kínált portékával. Ahogy sétalgatsz közöttük, több tárgy is felkelti az érdeklődésedet.

Kötél	2 Aranytallér
Csáklya	3 Aranytallér
Élelmiszer	1 Aranytallér / 1 adag
Bőrkesztyű	2 Aranytallér
Lámpa	3 Aranytallér
Szenteltvíz	3 Aranytallér / üvegcse
Ezüst Tőr	7 Aranytallér
Fokhagymagerezd	1 Aranytallér

A fenti tárgyak többsége nem igényel különösebb magyarázatot egy magadfajta kalandozó számára. A csáklya értelemszerűen csak egy kötéllel együtt használható, és lehetővé teszi számodra, hogy a kötelet rögzíteni tudd bizonyos dolgokhoz (például szikla vagy kőfal). Az egyik bódénál egy idős, csontsovány pap hasznos dolgokat árul arra az esetre, ha netán élőhalott lényekkel lenne dolgod. Szenteltvízből 2 üvegcse van nála készleten. Ha csata előtt hozzávágsz 1 üvegcsével egy ilyen teremtményhez (például csontváz), akkor azonnal elpusztul tőle. Az ezüst tőr egy sima fegyver – ha harc közben ezt használod, akkor 1 ponttal csökkentsd a Támadóerődet, viszont ezzel meg tudsz sebezni olyan lényeket is, amelyeket hagyományos fegyverrel nem.

Ha végeztél a nézelődéssel a bódék között, és most azt az üzletet látogatnád meg, aminek a cégtábláján a *Talson Útitérképei* felirat díszeleg, lapozz a **250**-re. Ha inkább azt, aminek a homkokzatán az áll, hogy *A Különleges Képességű Malfeous: Varázstárgyak Bármilyen Alkalomra*, lapozz a **181**-re. Ha viszont befejezted a vásárlást, és inkább elhagynád a Piacteret, lapozz a **4**-re.

365.

A Sötét Elf elégedetten ringatja a kezei között a felajánlott tárgyat, miután az egy csettintésére átlebeg a kezei közé.

– Kitűnő! És most mit szeretnél tudni?

Ha azt akarod kérdezni tőle, hogy hol lesz a szertartás helye, lapozz a **134**-re. Ha a Sötét Elf hadnagyok tartózkodási helyét akarod megtudni, lapozz a **272**-re. Ha a Sötét Elf hadnagyok kilétére vagy kíváncsi, illetve arra, hogy melyiknek milyen különleges képessége van, lapozz a **315**-re.

366.

A térképen egy koponya és két keresztbe tett lábszárcsont arra figyelmeztet, hogy a térképkészítő szerint közvetlenül előtted egy különösen veszélyes hely van, ezért keresel egy másik ösvényt, hogy elkerüld azt a területet. Azonban a másik útvonal sem veszélytelen. A melletted emelkedő dombon lévő barlangból egy Ogre bukkan elő, aki a durva csontbunkójával hadonászva azonnal rád támad.

Ogre	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Miután legyőzted, az Ogre hullája annyira undorítóan bűzlik, hogy inkább nem kutatod át sem a holttestet, sem a barlangot. Egy alig hallható nyöszörgés azonban egy másik élőlény jelenlétére hívja fel a figyelmedet, és nem sokkal arrébb megpillantasz egy földön vonagló vadnyulat. Úgy tűnik, hogy az Ogre taposta agyon, és mivel semmi esélye sincs arra, hogy ezt túlélje, ezért inkább egy roppantással kitöröd a nyakát, hogy megszabadítsd a szenvedéseitől. A nyúl balszerencséje azonban a te szerencséd, mert ha akarod, elteheted magadnak vacsorára. Ezután folytatod az utadat, és a nap hátralevő részében már nem történik semmi érdemleges, naplementekor pedig ismét letáborozol. Hacsak nem tetted el a vadnyulat, akkor ismét le kell vonnod 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* (és nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot), vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz újra a **42**-re, majd dobj egy kockával, hogy megtudd, megzavarja-e valami az éjszakai pihenésedet. Ha túléled az estét, lapozz a **174**-re.

367.

A halott ujjai gyomorforgató hangon recsegnek-ropognak, miközben szétfeszíted őket. A markában egy márványból faragott díszes pecsétet találsz. Úgy döntesz, hogy a Márvány Pecsétet magadhoz veszed, ezért a zsebedbe csúsztatod, majd elindulsz a közeli erdő felé. Lapozz a **221**-re.

368.

Valami még nem stimmel. Bár Loth parancsnok azt állította, hogy ő az egyik hadnagy, mégsem találtál nála olyan tárgyat, ami összefüggésbe hozható a Káoszkapu helyével. És Yaztromo nem azt mondta, hogy *mindegyik* hadnagy egy Sötét Elf? Akkor lennie kell még egy szélhámosnak, aki szabadon garázdálkodik a palotában!

Amennyiben csalással és a város elleni összeesküvéssel akarod vádolni az udvar valamelyik tagját, akkor alakítsd át a nevének a betűit számokká a könyv végében lévő táblázat alapján. Ha akarod, lapozz vissza a **252**-re, hogy még egyszer ellenőrizd, hogy kik is vannak név szerint a tanácsban. Miután megvan a név, akkor a táblázat szerint add össze a betűkből átalakított számokat, majd lapozz a végeredményül kapott fejezetpontra. Ha a fejezet értelmetlenül folytatódik, akkor alaptalanul vádoltál meg valakit – lapozz a **207**-re.

Ha küldetésed teljesítése során szert tettél a Sötét Elf hadnagyok kilétével kapcsolatos hasznos információra és most használni szeretnéd, akkor visszafelé olvasva lapozz annak a személynek a nevével megegyező fejezetpontra, akitől ezt az információt kaptad.

Ha túl kockázatos lépésnek tartod, hogy megvádolj valakit, ezért inkább eltekintesz ettől, lapozz a **151**-re.

369.

Alig pár méterre a vízesés aljától megpillantasz valamit, ami egy felfelé vezető kopott lépcsősornak tűnik. Könnyedén lemászol oda, és azt látod, hogy a zuhatag mögötti meredek járat egy barlang bejáratához vezet. A lépcsőfokok azonban nagyon csúszósak, ráadásul a járat is fokozatosan szűkül. Rendkívüli ügyességre van szükséged ahhoz, hogy biztonságosan feljuss rajta, de nincs más választásod, kénytelen vagy megpróbálni. Ha van nálad egy hosszú kötél, amivel biztosítani tudod magadat, akkor az sokat segít a helyzeteden. Ha nálad van a Mászás Itala, és felhajtod, akkor az elkövetkező ügyességpróbáid *egyike* automatikusan sikeres lesz.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor óvatosan haladva eljutsz a lépcsősor harmadáig. Ezután ismét *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, de ezúttal adj 1-et az eredményhez. Ha sikeres a próba, akkor gond nélkül túljutsz a második szakaszon is. Az utolsó szakaszon a járat már annyira szűk, hogy alig férsz el benne, viszont a lépcsők még meredekebbek és csúszósabbak, mint előtte. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED harmadszor is, de adj 2-t az eredményhez!

Ha bármelyik ügyességpróbád sikertelen, de van köteled, akkor megcsúszol és szerzel néhány fájdalmas horzsolást – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ezután ismét *tedd próbára* ÜGYESSÉGED egészen addig, amíg sikeresen túl nem jutsz azon a szakaszon.

Ha bármelyik ügyességpróbád sikertelen és nem használsz kötelet, akkor meginogsz az egyik lépcsőfok szélén, majd a vízbe zuhansz. Maga az esés nem vészes, mert viszonylag közel vagy a lépcső aljához, de a folyóban rád zúduló vízmennyiség miatt vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot (vagy 2-t, ha feláldozol 1 SZERENCSE pontot).

Ha túléled a zuhanást, akkor gyorsan a partra úszol, mielőtt még a folyó magával sodorna. Ha akarsz, akkor pihenhetsz egy kicsit, és elfogyaszthatsz 1 adag Élelemiszert, hogy aztán nem szívesen bár, de újra visszamássz a lépcsősorhoz, mert kénytelen vagy ismét megpróbálni a feljutást a barlang bejáratához.

Egészen addig kell próbálkoznod, amíg sikerrel nem jársz, vagy az ÉLETERŐ pontjaid száma nullára nem csökkenek (vagyis meghalsz). Ha a harmadik szakaszon is túljutottál, lapozz a **225**-re.

370.

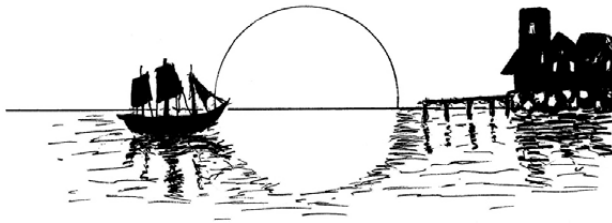
Az őrök azonnal gyanakodni kezdenek, és valami parancsot kiáltanak feléd a nyelvükön. Mivel nem tudsz rá válaszolni, ezért rád támadnak. A Sötét Elfek megpróbálnak két oldalról körbevenni, de gyorsan visszahúzódsz az alagút szűkebb részébe, így egyszerre csak az egyikük tud támadni. Így sem lesz egyszerű dolgod, mert képzett harcosok, akik megszállottan küzdenek.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Elit Sötét Elf Harcos	10	4
Második Elit Sötét Elf Harcos	9	7

Ha sikerül végezned mindkét ellefeleddel, akkor átkutatod a holttesteket, és találsz náluk egy csontkulcsot. A páncéljaik nem a te méreted, de a sisakjaik használhatóak a számodra. Mindkettőbe egy stilizált szemet vésztek – ha akarod, akkor felveheted az egyik Vésettel Díszített Sisakot. Ezután bedugod a csontkulcsot a zárba, ami elfordul, így óvatosan kinyitod az ajtót. Lapozz a **385**-re.

371.

Átkutatod a halott Barbárt, és egy pár Arany Szárnyas Csizmát találsz nála. Ha akarod, magaddal viheted, majd elhagyod a sikátort, hogy továbbmenj az utcán. Lapozz az **55**-re.



372.

Két katona érkezik rohanvást, akiket az a látvány fogad, hogy ott állsz a három fickó felett, akik még mindig a padlón vonaglanak a fájdalomtól. Az őrök odalépnek hozzád, és megragadják a karodat, de ekkor a csapos közbelép, majd elmagyarázza, hogy a három férfi kezdte az egész verekedést.

Az egyik katona rád néz, majd megszólal: – Rendben, akkor most elengedlek és megúszod egy figyelmeztetéssel, de vigyázz, hogy többet ne kerülj ilyen helyzetbe!

Az őrök eszméletre pofozgatják a három fickót, majd közlik velük, hogy néhány napot rács mögött kell tölteniük, ahol lesz idejük átgondolni a történteket. Te ezalatt összeszeded a földön szétgurult nyereményedet, majd távozol a fogadóból, mert itt már nincs más dolgod. Lapozz a **261**-re.

373.

Folytatva az utadat, estefelé egy országúthoz érkezel, ami egészen biztosan Feketehomok Kikötőbe vezet. Viszont nem lehetsz közel a városhoz, mert a szürkület beálltával még nem látod a távolban sem, ezért ismét le kell táboroznod éjszakára. Húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról* anélkül, hogy ÉLETERŐ pontot kapnál az étkezésért, vagy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezés miatt, ha nincs nálad Élelmiszer. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, és lapozz a **42**-re, hogy megtudd, vajon megzavarja-e bármi az éjszakai pihenésedet. Ha túléled az estét, akkor arra ébredsz, hogy a reggeli szellő undorító szagokat hoz feléd, ami egyre erősebb, ahogy közeledsz az úticélodhoz. Így aztán hamarosan rájössz, hogy a szörnyű szag forrása csakis Feketehomok Kikötője lehet. Az is eszedbe jut, hogy a korábbi tapasztalataid alapján nem a bűz a legrosszabb dolog, amit Feketehomokkal kapcsolatban az emlékeidbe idézhetsz. Lapozz a **93**-ra.

374.

A férfi, aki eddig beszélt hozzád, hirtelen észreveszi a ruhádra tűzött csillagot. – Várjunk csak! Azt honnan szerezted? – Elmeséled, hogyan mentetted meg Sileket a két Brigantitól, mire a három fickó megenyhül, és hellyel kínál. Erre most már elmondod nekik, hogy egy térképre lenne szükséged a bányákról. A három férfi kissé csodálkozva néz rád, majd egyikük, aki Borakként mutatkozik be, és mint kiderül, ő Silek apja, így szól: – Tudok neked szerezni egy térképet a tárnákról, de nem sokra mész vele. A bányákba nem tudsz bejutni, mert katonák őrzik, akik csak a munkásokat engedik be. Abban nem tudok segteni, hogy be is juss, de térképem éppenséggel van. Gyere el a Zafír utca 28. szám alá egy óra múlva, és megkapod, amire szükséged van. – Megköszönve a segítséget távozol az asztaltól, majd nem sokkal ezután a három fickó is távozik a fogadóból. Ha még nem tetted meg, akkor beszélhetsz a csapossal (lapozz a **115**-re), beszélhetsz a férfival és a nővel (lapozz a **43**-ra), vagy megkérheted a másik három férfit, hogy csatlakozhass a kockajátékhoz (lapozz a **395**-re).

375.

Eljutottál az ajtóhoz. Bekukkantva megállapítod, hogy mögötte egy eléggé fontos személy magánlakosztálya lehet, a helyiséget borító drága faliszőnyegekből és takarókból ítélve. Ha megkockáztatod, hogy átkutatod a szobát (és még nem tetted meg), lapozz a **72**-re.

Egyébként erről a helyről már jobban szemügyre veheted a rabszolgák szálláshelyének a bejáratát is, ami előtt őrök állnak, mögötte pedig egy másik, kisebb ajtót látsz a barlang falába vájva, ami őrizetlen ugyan, de több Sötét Elf is van a látóterén belül, ráadásul az őrzött ajtón is át kell jutnod valahogy, ha oda akarsz menni. A rabszolgák szálláshelyének az ajtaja fölött észreveszel egy kis hasadékot a falon, ami az árnyékoknak és a cseppköveknek köszönhetően elég jó takarásban van. Akár azon a résen keresztül is bejuthatsz a rabszolgák helyiségébe, mert ránézésre könnyen átférsz rajta. Mit teszel?

Ha nálad van a Láthatatlanság Itala és felhajtanád, hogy aztán gyorsan, amíg a hatása tart, odarohanj az őrzött ajtóhoz a jobb oldali falon, lapozz a **353**-ra. Ha a nehezebb és veszélyesebb utat választva megpróbálsz felmászni a falon a hasadékhoz, kockáztatva, hogy lezuhansz vagy meglátnak, lapozz a **361**-re. Ha feladva a rejtőzködés lehetőségét, egyenesen belépsz a barlang belsejébe, lapozz a **111**-re. Ha visszamész az alagúthoz, amelyen keresztül bejöttél, majd onnan a bal oldali fal mentén továbbhaladsz a másik alagúthoz, lapozz a **386**-ra.

376.

Kihúzod a dugót a fiolából, majd óvatosan megkóstolod a zöld folyadékot. Undorító íze van, és először csípős ízt érzel a szádban, amit hamarosan égető érzés vált fel, majd miután az is elmúlik, az egész szád kiszárad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ugyanakkor úgy érzed, mintha minden izmod megtelt volna újult energiával. Az Adrenalin Italát tartod a kezedben. Ha akarod, a maradék 1 adag italt magaddal viheted, és csata előtt felhajthatod. Ha így teszel, akkor ismét vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a szád kiszáradása miatt, de 2 pontot adhatsz a Támadóerődhöz az első három Harci Körben. A harmadik Kör után az ital hatása elmúlik. Hamarosan tapasztalod is, hogy milyen rövid ideig tart a hatása, mert miután elteszed a fiolát a hátizsákodba, és elhagyod a kunyhót, már nem is érzed. Kissé csalódottnak érzed magad emiatt. Mivel itt már nincs semmi tennivalód, visszatérsz az elágazáshoz, ahol északnak fordulsz, remélve, hogy az már a jó irány. Lapozz a **204**-re.

377.

A kelet felé tartó ösvény hamarosan egy kereszteződésben ér véget, ami északi és déli irányba ágazik el. Eszedbe jut, hogy mit mondott Yaztromo, ezért az észak felé vezető ösvényt választod. Lapozz a **384**-re.

378.

Ha van valami dolgod a Reinholt Házban, lapozz a **337**-re. Ha nem, de tudsz valakiről, aki a városon kívül lakik, és szeretnéd meglátogatni, lapozz a **293**-ra. Ha egyik sem vonatkozik rád, lapozz a **170**-re.

379.

A rabszolgák felől kérdezősködni talán nem a legjobb ötlet, ezért inkább azt mondod, hogy Sardath-ból érkezett felügyelő vagy, aki azért jött Iszapkövesdre, hogy megvizsgálja az ércekben leggazdagabb bányákat. Még hozzáteszed, hogy először jársz a városban, ezért nem ismered ki magad a környéken, és útbaigazításra lenne szükséged. A hölgy gyanakvóan néz rád, de úgy tűnik, hogy bevette a mesédet.

– Maga igazán szerencsés, hogy pont velem futott össze, idegen. Azok a bizonyos bányák ugyanis nem máséi, mint az enyémek. – Néhány testőre ezekre a szavakra meglepetten kapja fel a fejét. – Nos, egészen pontosan a férjem bányái. De ahogy mondani szokta: *az én bányám a banyámé is*.

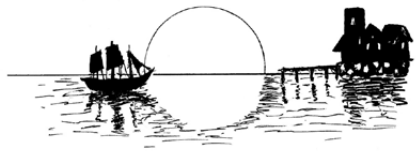
A testőrök megkönnyebbülten vigyorogni kezdenek, de ettől függeltenül nem tudod nem észrevenni, hogy van valami baljós a hölgy szavaiban.

– Mindenesetre szerintem erre van szüksége – vesz elő egy nagyméretű papírtekercset, amit kitekerve az orrod elé tart. – Ez a legnagyobb lelőhelyeink térképe. Rendkívül pontos és minden ércféle jelölve van rajta, amit bányászunk. Erről a saját szememmel is meggyőződtem. Kövesse az útjelzőket, és könnyedén odatalál.

Azonnal felkelti a figyelmedet egy különös szimbólum a térképen, ami az egyik bányát jelöli. Úgy néz ki, mint egy Elf rúna – hasonló ahhoz, ami azon a fogon található, amit Yaztromótól kaptál. Vajon honnan van ennek a nőnek ilyen térképe? Csak nem paktált le a Sötét Elfekkel? Meg is kérdezed tőle, hogy nincs-e térképe külön arról a bányáról.

– Milyen jó szeme van! Az a legnagyobb érctartalmú bányáink egyike, ami nagyon fontos a számunkra. Nincs nálam a térképe, de ha a mai napon eljön később a Reinholt Házba, addigra meglesz. Csak mondja azt, hogy Emathura úrnő küldte. – Útbaigazít, hogy merre találod a Házat, majd köszönetet mondva távoznál, amikor a hölgy még hozzáteszi: – A térképnek természetesen ára van, 3 Aranytallér. Elvégre ez mégiscsak üzlet.

Ha meg szeretnéd venni a térképet, akkor most kell kifizetned az összeget, és később érte mehetsz. Döntsd el, mit szeretnél, majd folytatod az utadat az utcán. Lapozz a **354**-re.



380.

Ahogy dél felé haladsz, egy kicsit eltérsz keleti irányba, miközben folyamatosan éberen figyelsz arra, hogy nem bukkan-e fel valami ellenséges teremtmény, amik állítólag ezen a helyen tanyáznak. Ugyanakkor tisztában vagy azzal is, hogy kénytelen vagy errefelé menni, ha el akarod kerülni a Holdkő Domboknál is veszedelmesebb Trollfog Hágót. Késő délután megpillantasz magad előtt egy sötét, köd borította tavat, amit inkább megkerülsz, mert ki tudhatja, hogy milyen borzalmas lények lappanghatnak a mélyén és a környékén.

381–382

Az éjszaka leszállta előtt ismét letáborozol. Ha még van nálad Élelmiszer, akkor húzz le 1 adagot a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha akarod, akkor megpróbálhatsz keresni valami ehetőt a környéken – ebben az esetben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd vagy nem is akarsz keresgélni, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencsés vagy, akkor találsz magadnak 1 adagnyi élelmet. Akár eszel, akár nem, lapozz ismét a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e valami az éjszakai pihenésedet.

Ha túléled az estét, akkor továbbhaladsz dél felé. Ha van nálad egy zacskónyi holdkő, akkor lapozz a **280**-ra. Ha nincs, de nálad van a Holdkő Dombok Térképe, akkor lapozz a **366**-ra. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **30**-ra.

381.

Sajnos túl sokan vannak ahhoz, hogy ki tudj térni előlük. Mire elérnéd az ajtót, a nyüzsgő teremtmények már teljesen elleptek. A paktányok az arcodba mélyesztik a fogaikat, a százlábúak pedig a húsodba rágják magukat! Lapozz a **48**-ra.

382.

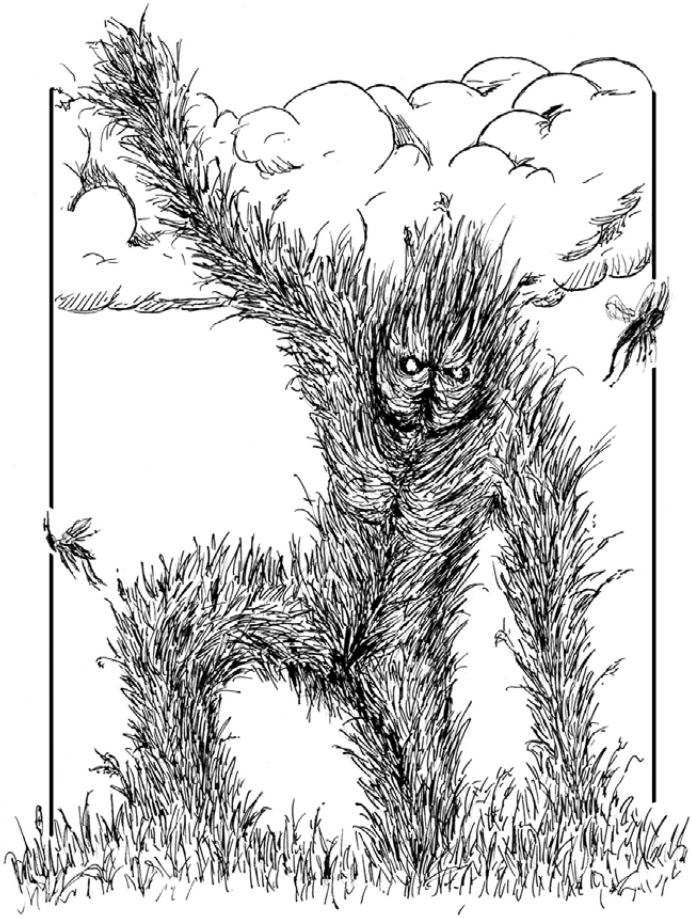
Folytatva az utadat észak felé és megkerülve egy dombot, a távolban megpillantod a Tűzhegy jellegzetes vörös csúcsát. Már majdnem kijutottál a Holdkő Dombok közül, így most el kell döntened, hogy merre mész tovább. Ha Zengisbe akarsz eljutni, akkor északkelet felé kanyarodsz – lapozz a **206**-ra. Ha Fang meglátogatását tervezed, akkor északnyugati irányba indulsz – lapozz a **390**-re.

383.

Türelmetlenül vársz Yaztromo válaszára. Fölötted viharfelhők gyülekeznek az égen, hogy sötét, baljós árnyakkal borítsák be a földet. Összerezzensz, amikor villámcsapás hasítja ketté az égboltot, ami akár egy rossz ómen is lehet. Elég sok időt vett igénybe a küldetésed, hogy megtaláld a hadnagyokat, ezért lehet, hogy a Káoszkapu mostanra már készen áll arra, hogy rászabadítsa Allansiára a borzalmait. Őszintén reméled, hogy nem így van, és az erőfeszítéseid nem voltak hiábavalóak. Aztán a rézgyűrű hirtelen izzani kezd az ujjadon, miközben egy éteri hang szól hozzád. Yaztromo próbál kapcsolatba lépni veled a távolból. Biztosítod afelől, hogy tisztán hallod, majd nekiállsz beszámolni neki a küldetésed eredményéről. Yaztromo türelmetlenül szakít félbe, majd elmondja, hogy a további vizsgálatok meggyőzték arról, hogy a rúnákkal ékesített fogakon lévő jelölések valahogy kapcsolatba hozhatók a Káoszkapu hajszálpontos helyének a meghatározásával. Nyilvánvaló tehát, hogy minél több fog van nálad, annál jobbak az esélyeitek.

Ha csak egy fog van nálad	lapozz a **176**-ra.
Ha két fog van nálad	lapozz a **209**-re.
Ha három fog van nálad	lapozz a **10**-re.

Ha mind a négy fog nálad van, akkor add össze a rajtuk lévő jelölések számát. Az összeget szorozd meg héttel, majd lapozz arra a fejezetpontra, ami megegyezik a végeredménnyel.



384.

A fák ritkulni kezdenek, és hamarosan egy magas fűvel borított tisztásra érkezel. A hevesen tűző nap fénye, amit már régen láttál, szinte elvakít. A távolban lankásan emelkedő dombokat pillantasz meg. Csak nem arrafelé rejtőznek a Sötét Elfek? Hirtelen azt érzed, hogy valami a lábad köré tekeredik, mire ösztönösen rácsapsz a kardoddal. A szorítás meglazul a lábadon, ahogy az a valami a földre hullik, és rájössz, hogy csak egy hosszú fűszál volt az. De ahogy jobban körülnézel, azt veszed észre, hogy a fű rángatózni és növekedni kezd körülötted, hogy lassan az egész fűszőnyeg életre keljen. Egy suhogó hang mögötted arra késztet, hogy megfordulj, és szembenézz egy lénnyel, ami magából a fűből ölt alakot. Ha nálad van a Folyékony Tűz Itala, és használni szeretnéd, akkor a mutáns lángra gyulladva másodpercek alatt hamuvá válik, mialatt te gyorsan elhagyod a tisztást – lapozz a **38**-ra. Ha nincs nálad ez az ital vagy nem akarod használni, akkor védened kell magad, mert a lény lecsap rád a természetellenesen erős karjaival.

Fűmutáns ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Mialatt harcolsz, a mutáns hegyes és éles fűszálak sokaságát lövi rád. Hacsak nincs nálad egy pajzs, akkor a fűszálak belevágnak a fedetlen bőrödbe, ezért vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot minden Harci Körben, függetlenül attól, hogy melyikőtök Támadóereje a magasabb. Ha legyőzöd ellenfeledet, akkor gyorsan elrohansz a tisztásról, mert nem szeretnél még egy hasonló teremtménnyel találkozni. Lapozz a **38**-ra.

385.

Egy kis természetes barlangba lépsz be, ami a túloldalán egy jóval nagyobb barlangra nyílik. Misztikus kántálás hangja és kesernyés tömjénillat tölti be a levegőt. Odalépsz a bejárathoz.

A cseppköveken és a folyamatosan csöpögő vízből felszálló párán keresztül egy fénykört látsz, amit gyertyákból raktak ki. A kör mögött pedig megpillantod a rúnákkal díszített portált – a Káoszkapu! A körvonalai fenyegetően lüktetnek, a belsejében pedig a színtiszta káosz kavarog, nekifeszülve az itteni világ határának. Még éppen időben érkeztél – a szertartás még nem fejeződött be.

Egyszer csak rádöbbensz, hogy megszűnt a kántálás. A kör közepéből egy energiahullám indul el feléd, összezúzva az útjába eső köveket, és halálos cseppkőesőt hagyva maga után. A misztikus körben pedig ott áll egy csuklyás Sötét Elf, akinek a legutóbbi varázslata megszűntette a láthatatlanságát, és felfedte előtted a valódi kilétét. A jellegzetesen Sötét Elf vonásai egyszerre nemesek és kegyetlenek, amikre a sötétség istenének egész életen át tartó szolgálata szántott mély barázdákat. Ő a Sötét Elfek vezetője. Már csak őt kell legyőznöd, hogy sikeresen teljesítsd a küldetésedet.

Először azonban túl kell élned a mágikus támadását, mert a pusztítás hulláma hamarosan elér, és beborít. Ha előre akarsz törni a gyilkos szilánkmezőn és cseppkő-esőn keresztül, hogy megpróbáld elérni a Sötét Elfet, lapozz a **113**-ra. Ha félreugrasz az energiahullám elől, lapozz a **246**-ra. Ha vissza akarsz futni az ajtóhoz, hogy így kerüld el a feléd közeledő halálos vihart, lapozz a **393**-ra.

386.

A természetes kőoszlopokat kerülgetve végigmész a bal oldali fal mentén az alagúthoz. A kedvező alkalmat kihasználva belesel a járatba, de azt teljes sötétség borítja, ezért nem látsz semmit. Viszont észreveszel egy másik ajtót is kicsit távolabb, az alagúttól jobbra, a barlang túlsó oldalán. Bár azt nem őrzi senki, de nincs semmi fedezék a közelében, így az arrafelé táborozó Sötét Elfek tisztán ráláthatnak.

Ha be akarsz menni az alagútba, ami kifelé vezet a barlangból (és még nem tetted), lapozz a **317**-re. Ha nálad van a Láthatatlanság Itala, amit most felhajtanál, hogy odarohanj az alagúttól jobbra lévő ajtóhoz, amíg tart a hatása, lapozz a **154**-re. Ha megkockáztatod, hogy feladva a rejtőzködés lehetőségét egyenesen odasétálsz az ajtóhoz vagy valamelyik másikhoz a barlang túloldalán, lapozz a **111**-re. Ha inkább visszamész a bejárati alagúthoz, amelyen keresztül bejutottál, hogy aztán továbbmenj az őrizetlen ajtóhoz a barlang jobb oldali falánál, lapozz a **146**-ra.

387.

Ahogy a köd teljesen felszáll, egy ember holttestét pillantod meg a partmenti nádasban. Szólsz erről Tully kapitánynak, akinek aggályai vannak a megközelítésével kapcsolatban.

– Elég kiszámíthatatlan a folyó errefelé. Ha tényleg meg szeretnéd nézni a hullát, akkor valamivel arrébb kitehetlek a parton, de nem tudunk megvárni.

Ha úgy döntesz, hogy elhagyod a *Tengeri Csikó* fedélzetét, csak hogy megvizsgálhasd a holttestet, lapozz a **88**-ra. Ha inkább a hajón szeretnéd folytatni az utadat, lapozz a **230**-ra.

388.

A két férfi meglepődik, amikor feléjük rontasz. Egyikük megkísérli az utadat állni, miközben a másik egy nagyot sóz rád a bunkójával. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Nem adod fel, továbbra is megpróbálsz átfurakodni a Briganti mellett, aki eléd állt.

Briganti	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Játssz le 1 Harci Kört ellenfeleddel. Ha te nyersz, akkor sikerül félrelöknöd a férfit és gyorsan meglépsz erről a helyről – lapozz a **85**-re. Ha elveszíted a Harci Kört, akkor nem csak a szokásos 2 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést szenveded el, de a Briganti sikeresen feltartóztatott. Lapozz a **299**-re, és küzdj meg mindkettővel!

389.

Úgy érzed, mintha a testedet láthatatlan kezek húznák az úticélod felé. Egy időre minden elhomályosul körülötted, és mielőtt felfoghatnád, hogy mi történik veled, ott találod magad Yaztromo híres tornyában.

– Tökéletes, minden úgy működött, ahogy terveztem! – mondja az öreg varázsló, miközben beleroskad egy öreg tölgyfaszékbe. – Ennek a varázsigének a használata elég kimerítő volt, különösen azért, mert még mindig sok felszerelési tárgy van nálad.

Megkérdezed tőle, hogy felajánlotta-e még valaki a segítségét a harcban, hogy megvédjétek Allansiát. – Ezen a környéken senki sem elég bátor ahhoz, hogy kockára tegye az életét, pedig ha nem történik semmi, akkor meghalnak így is, úgy is. Viszont én sem tarthatok veled, mert a Sötét Elfek megéreznék a varázserőmet, így felkészülnének a fogadásunkra. Egyedül kell menned! Most kellően felkészítenélek az előtted álló kihívásokra, de mivel ilyen kimerült vagyok,

be kell érned egy egyszerű varázsitallal mert nagyon szorít az idő. – Ezzel átnyújt neked egy erősítőszert, amit azonnal felhajtasz, és nyomban érzed is a hatását. Visszanyersz 6 elvesztett ÉLETERŐ pontot.

Yaztromo felkel a székéből, majd szól, hogy kövesd. Ezután elvezet az éléskamrájába, ahol kapsz tőle egy csomagot telepakolva kenyérrel, sajttal, gyümölccsel és szárított hússal, hogy feltöltsd a készleteidet. Adj 5 adagot az Élelmiszerkészletedhez. Mielőtt elindulnál, a varázsló még megállít pár szóra: – Ez lesz az utazásod utolsó állomása, egyúttal a legveszélyebb. Allansia jövője a te kezedben van! Sok szerencsét! – Bólintasz, majd elszánt léptekkel beveted magad a Fekete Erdő sűrűjébe. Lapozz a **212**-re.

390.

Folytatod az utadat, és nem sokkal azelőtt, hogy a Nap lebukna a horizont alá, eléred a Vörös-folyó déli partját. Nem akarod a sötétben kockáztatni az átkelést, ezért inkább letáborozol a folyóparton. Húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha nincs nálad több Élelmiszer, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, mennyire lesz nyugodt az éjszakád. Ha a reggeli nap életben talál, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **39**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **319**-re.

391.

Szép idő van, ragyogóan süt a Nap – szinte elképzelhetetlen, hogy valami veszély leselkedjen rád a környéken. Ennek ellenére azért továbbra is éberen figyelsz, amikor belépsz egy völgybe, amit két, sziklákkal borított domb ölel körül. Lapozz a **30**-ra.

392.

Folyatod az utadat, majd végre magad mögött hagyod a nyomasztó légkörű Tűzhegy környékét. Kora délután azonban megpillantasz egy kis csapat Orkot, amint éppen a hegy felé tartanak. Úgy döntesz, hogy inkább elkerülöd őket, ezért északnyugat felé kanyarodsz. Ha szeretnél, eltölthetsz azzal egy kis időt, hogy plusz élelmet keress a környéken. Ha így teszel, dobj egy kockával, és vonj le 3-at az eredményből. Ha negatív számot kapsz, akkor ennyivel csökkentsd az Élelmiszerkészletedet, mert nem találsz semmit, viszont keresgélés közben fogyasztanod kell a meglévő készletedből. Ha a szám pozitív, akkor ennyivel növeld az Élelmiszerkészleted számát. Ha az eredmény nulla, akkor pont annyi élelmet találsz, amivel elvered az éhségedet keresés közben. Ezt követően lapozz a **108**-ra.

393.

Soha nem jutsz el a biztonságos alagútig. Az energiahullám körülvesz, és halálosan éles kőszilánkok százaival cafatokra aprít. A varázslat elmúltával nem sok marad belőled, csak a ruházatod és a felszerelésed szakadt darabjai, meg körben a tested szinte felismerhetetlen, szétszórt maradványai. Kalandod itt véget ér.

394.

Könnyedén eljutsz az ajtóhoz. Miután beléptél, bezárod magad után, majd elindulsz a szűk átjárón, a barlangot magad mögött hagyva. Az alagút hamarosan egy kis szobában végződik, de a helyiség túloldán folytatódik a lejtős átjáró. A terem oldalán falmélyedéseket, a falakon pedig különös véseteket látsz. Miközben elhagyni készülsz a helyiséget, a kijárat közelében észeveszel egy különös, csavaros alakú bemélyedést.

Ha nálad van a Káosz Jelével Ellátott Gyűrű, és távozás előtt szeretnéd belehelyezni ebbe a bemélyedésbe, akkor lapozz a **163**-ra, és húzd le a gyűrűt a *Kalandlapodról*. Ha nincs nálad a gyűrű vagy nem szeretnéd itt hagyni, lapozz a **27**-re.

395.

Ahogy odasétálsz a három férfihoz, akik kockáznak, még ki sem nyitod a szádat, amikor ők már meg is invitálnak, hogy csatlakozz a játékhoz. Megkérdezed, hogy mik a szabályok, mire egyikük elmagyarázza, hogy mindenkinek dobnia kell saját magának 5 kockával úgy, hogy a többiek ne lássák az eredményt. A játék lényege, hogy ezután tippelni kell, hogy melyik számból hány jött ki. Például azt tippelheted, hogy összesen hét kocka lett ötös. A következő játékosnak ennél magasabb tippet kell adnia (például hogy nyolc kocka lett kettes), vagy ki kell jelentenie, hogy tévedsz. Ha utóbbit választja, akkor mindenkinek meg kell mutatnia a kockáit, és ha igazat mondtál, akkor egyet elvehetsz, de ha nem, akkor az tesz el egy kockát, aki bemondta, hogy nincs igazad. A játék célja, hogy az nyer, aki először veszíti el az összes kockáját. Minden játék tétje fejenként 1 Aranytallér. Annyit játszhatsz, amennyit akarsz, ameddig van nálad legalább 1 Aranytallér, amit fel tudsz tenni. Ezután *tedd próbára* SZERENCSÉD annyiszor, ahányszor játszani szeretnél. Ha szerencséd van, akkor 4 Aranytallért nyersz (de ne feledd, hogy 1 Aranytallért betettél tétnek). Ha egymás után háromszor nyersz, lapozz a **202**-re.

Miután befejezted a játékot, akkor, ha még nem tetted meg, beszélhetsz a csapossal (lapozz a **115**-re), csatlakozhatsz a férfihoz és a nőhöz (lapozz a **43**-ra), vagy odamehetsz a három fickóhoz a sarokban (lapozz a **26**-ra). Ha inkább úgy döntesz, hogy távozol a fogadóból, lapozz a **261**-re.

396.

Folytatod a keresést a Hurok nevű hely után. Hirtelen néhány teremtmény bújik elő az árnyékból, hogy körbevegyenek – Goblinok! De a legrosszabb még hátravan: egy ocsmány, bibircsókos arcú Trollnő lép eléd, két csorbult élű késsel hadonászva.

Az egyik Goblin kuncogni kezd: – Döglehelet azóta keres egy kalandort, amióta a fajtád megölte a hitvesét, Savanyúhast. Te fogsz neki megfizetni! – A Trollnő gyilkos tekintettel közeledik feléd. Harcolnod kell!

Döglehelet	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha megnyered a csatát, a Goblinok azonnal elszelelnek. Döglehelet kései túl rossz minőségűek ahhoz, hogy bármi hasznukat vehesd, de találsz nála 2 Aranytallért. Sötétedni kezd, és a város túl veszélyes egy idegen számára éjszaka, még egy magadfajta kalandornak is. Úgy döntesz, hogy elindulsz a legközelebbi városkapu felé. Lapozz a **89**-re.

397.

Miután elmondtad a varázsigét, a rúnák felizzanak. A sziklafalban feltárul egy ajtó, te pedig gyorsan belépsz rajta. Közlöd Yaztromóval is, hogy bejutottál a Sötét Elfek bázisára. Nincs válasz. Visszalépve a barlangba, ismét megpróbálsz kapcsolatba lépni a varázslóval. – Attól tartok, hogy a sötét energiák kisugárzása túl erős odabent, még az én mágiám sem tud áthatolni rajta – mondja. – Nem tudok kapcsolatba lépni veled többé, amíg véget nem vetsz a gonosz ármánykodásnak. Sajnos a küldetésed utolsó, legveszélyesebb szakaszán egyedül maradsz. – Lapozz a **157**-re.

398.

Kitérsz a három fickó ökölcsapása elől, majd az utcára rohansz. Látod a fogadóhoz közeledő őröket, de meg sem próbálnak megállítani. Ettől függetlenül nem tész vissza a kocsmába, hanem inkább másfelé veszed az irányt – lapozz a **261**-re. Sajnos az utolsó nyereményedet nem tudtad besöpörni, mielőtt elmenekültél, így az abban a játékban feltett Aranytallérodat elvesztetted.

399.

Miután átkeltél a Vörös-folyót átszelő hídon, kelet felé kanyarodsz, hogy elkerüld a rosszhírű Fekete Erdőt, amin nem szeretnél keresztülmenni. Legnagyobb megkönnyebülésedre az erdőben ólálkodó gonosz teremtmények egyike sem dönt úgy a mai napon, hogy prédára lesve előjöjjön a sűrűből, így a nap eseménytelenül telik el. Naplemente után letáborozol. Húzz le 1 adag Élelmet a *Kalandlapodról*, de nem kapsz vissza ÉLETERŐ pontot az étkezésért. Ha megpróbálsz valami ehetőt keresni a környéken, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor találsz élelmet, és nem kell a saját készletedből fogyasztanod. Ha nincs nálad Élelmiszer és nem akarsz szerencsepróbát tenni, vagy sikertelen szerencsepróbát tettél, akkor vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az éhezésért. Ezután jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz a **42**-re, hogy megtudd, megzavarja-e valami élőlény az éjszakádat. Kockadobás után adj 1-et az eredményhez a Fekete Erdő fenyegető közelsége miatt.

Ha a reggeli nap első sugarai életben találnak, akkor folytatod az utadat dél felé, miután megfelelő gázlót találva átkeltél az Ezüst-folyón. Ezen a ponton el kell döntened, hogy hova szeretnél legközelebb eljutni. Ha az úticélod Salamonis, akkor déli irányba haladva átkelsz a Szélpusztán – lapozz a **122**-re. Ha inkább Iszapkövesdet szeretnéd felkeresni, akkor délkeleti irányba kanyarodsz, a Trollfog Hágó felé – lapozz az **51**-re.

400.

Kőhidafalva főterén üldögélsz egy hatalmas lakomaasztal mellett, ami mindenféle finomságtól roskadozik, és körülötted hektószámra folyik a sör. Yaztromo ül a bal oldaladon, az ő balján pedig a másik kalandor, aki legyőzte Mabourdust és elpusztította a Sárkányszobrokat. Ezt a hatalmas díszvacsorát a kettőtök tiszteletére rendezik, mert mindketten sikeresen teljesítettétek a saját küldetéseteket. Bár a kalandortársad már napok óta Kőhidafalván tartózkodik, te csak mostanra épültél fel annyira, hogy csatlakozni tudj az ünnepséghez.

Kihasználva a kis szünetet, amíg mindenki az evéssel van elfoglalva, felidézed magadban az elmúlt egy hét történéseit. Koromsötétben ébredsz, körülzárva és csapdába esve a beomlott barlang szikladarabjai között. Alig van levegő, és a hely olyan szűk, hogy moccani sem bírsz, de legalább életben vagy! Többször is elveszted az eszméletedet, mígnem egyszer a világ legkellemesebb zajára ébredsz: ásnak fölötted!

Mint utólag kiderült, a Káoszkapu pusztulásával megszűnt a mágikus akadály is, ami miatt Yaztromo nem tudott veled korábban kapcsolatba lépni a Sötét Elfek bázisán. Ennek az akadálynak az elhárulásával a varázsló azonnal értesült a sikeredről és arról is, hogy milyen szorult helyzetbe kerültél. Miután sikeresen maga köré gyűjtötte a Törpe önkénteseket a bányafelszerelésükkel együtt, Yaztromo a Fekete Erdő szívébe vezette őket, ahol három napon keresztül csak ástak azon a helyen, ahol csapdába estél, miközben meg kellett küzdeniük a folyamatosan támadó környékbeli vadállatokkal és szörnyekkel is. Biztosan ott pusztultál volna, ha nincs Yaztromo varázstudománya, hogy pontosan meghatározza a helyet, ahol ásni kell, és ha nincsenek a Törpék, akik legendásan jó bányászok.

Miután kiszabadítottak, még több napig az ágyat nyomtad, hogy felépülj a nem mindennapi megpróbáltatásokból, amiken keresztülmentél. Yaztromo úgy véli, hogy a földrengés teljesen megsemmisítette a Sötét Elfek előretolt bázisát, és még a városuk, Tiranduil Kelthas is komoly károkat szenvedhetett. Alighanem egy jó darabig nem fognak fenyegetést jelenteni a kinti világra.

Az emlékeidből visszatérsz a valóságba, mert a kőhidafalvai Törpék királya, Gillibran magasba emelt kupával lép oda hozzátok. – Koccintsunk és ürítsük poharainkat Kőhidafalva hőseire! – bömböli. Az asztalnál ülők csatlakoznak hozzá, te pedig elégedett mosollyal dőlsz hátra a székedben, miközben körülötted mindenki a ti dicsőségeteket zengi.

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kötetei:

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

Kaland Játék Varázslat (Rakéta könyvek) kötetei:

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kézikönyve:

	TITÁN	1991

Fantázia Harcos (Új Vénusz kiadó) kötetei:

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

Kaland Játék Varázslat (Új Vénusz kiadó) kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó) kötetei:

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland Játék Kockázat (ZAGOR.HU) kötetek:

1.	A Sárkány szeme	2009
2.	A Pusztító	2009
3.	Visszatérés a Tűzhegybe	2009
4.	Vérescsont	2010
5.	Éjsárkány	2010
6.	A Múmia Átka	2010
7.	A Mélység démonai	2010
8.	Éjféli Tolvaj	2010
9.	A Lidérckastély mélyén	2010
10.	A Tűzhegy Varázslója (színes)	2010
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Előholtak 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
43.	Démonlovagok	2015
44.	Mágusvadász	2015
45.	Vérescsont (színes)	2015
46.	A Gonosz Kapuja	2016
47.	A Kígyóemberek birodalma	2016
48.	A Bíbor Áradat	2016
49.	A Pusztító (színes)	2016
50.	A Rettegés háza	2016
51.	Az Álmok Erdeje	2017
52.	A Káosz Fellegvára (színes)	2017
53.	A Veszedelmek Kikötője	2018
54.	A Halál Kapuja	2018
55.	A Gyíkkirály visszatérése	2019
56.	Drumer Átka	2019
57.	Árnyak közül	2020

MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA sorozat!

MAGÁNYOS FARKAS VILÁGÁBAN
ÚJ HŐS SZÜLETETT –
SZÜRKE CSILLAG, A VARÁZSLÓ.

Egy dühöngő viharból bukkantál elő – egy hajótörött, elárvult ember-gyermek, aki új reményt hozott Shianti számkivetett varázslói számára. Attól a naptól kezdve sajátjukként neveltek, és az előtted álló hősies küldetésre készülve megtanítottak titokzatos mágiájuk minden titkára.

Most pedig elérkezett az idő, hogy nekivágj küldetésednek, felkutasd a legendás Holdkövet, és ennek segítségével végezz Shadaki Wytch-királyával. Csak te mentheted meg szülőföldedet a gonosz birodalom béklyójából. Rémisztő út áll előtted az ismeretlenbe.

A MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA egy lenyűgöző kalandsorozat, melynek főhőse TE vagy. Ebben a könyvben TE hozod meg a döntéseket, és TE vívod meg a csatákat.

A MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA sorozat kötetei:

ZAGOR.HU

Kalandjáték könyvek oldala

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

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

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

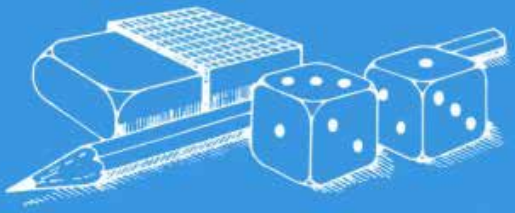
AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

Malbordus halott!
Allansia azonban még mindig nem lélegezhet fel, mert a Sötét Elfek vezetője készen áll a következő tervvel, hogy leigázza a földrész békés lakosságát: valahol a föld mélyén létrehozott egy Káoszkaput. Hogy pontosan hol, azt senki sem tudja, de meg kell semmisíteni, mielőtt megnyílik, különben a pokol teremtményei a világra szabadulnak! A Sötét Elfek négy hadnagyukat indították útnak Allansia-szerte, hogy előkészítsék gonosz terveiket, és akiknek olyan kulcsfontosságú tárgyak vannak a birtokukban, melyek segítenek meglelni a portál pontos helyét. Egy hősre van szükség, aki megtalálja őket és szembeszáll a végítélettel – RÁD!

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!