Steve Jackson és Ian Livingstone

ÁRNYÉK-HARCOSOK LEGENDÁJA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

ÁRNYÉK-HARCOSOK LEGENDÁJA

Írta: Stephen Hand

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Legend of the Shadow Warriors

Fordította
auggiewiz

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Terry Oakes

Borító szerkesztés
runner

Martin McKenna illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1991
Text © Stephen Hand, 1991
Illustrations © Martin McKenna, 1991
Map © Leo Hartas, 1991
Hungarian |z| Zagor.hu, 2013

TARTALOM

Bevezetés
9

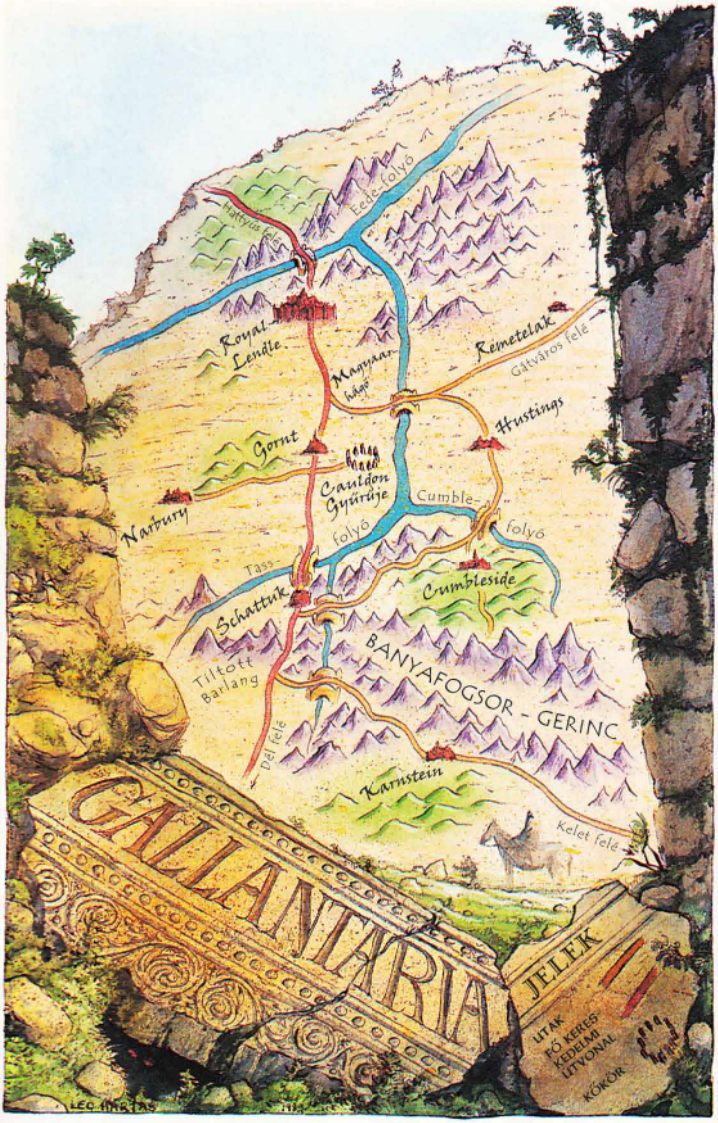
Kalandlap
20

Háttértörténet
23

Árnyékharcosok Legendája
28

Szeretettel fiamnak, Levinek

auggiewiz


Gátyros felé
Tele-folyó
Royal Lendle
Magyarán-hágó
Remetelak
Gátváros felé
Hustings
Gornt
Cauldon Gyűrűje
Cumble-folyó
folyó
Narfury
Tass
Schattuk
Crumbleside
BANYAFOGSOR - GERINC
Tiltott Barlang
Dél felé
Karnstein
Kelet felé
GALLANTARIA
JELEK
UTAK
FŐ KERES-KEDELMI UTVONAL
KÖKÖR

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 20. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

A CSATA

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

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

A harc menete

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

Különleges felszerelés

Kalandod során ha szerencsés vagy, szert tehetsz különleges fegyverekre és védőpáncélra. Ha a csatában különleges fegyverrel harcolsz, úgy minden sikeresen

bevitt találatod nagyobb sebesülést fog okozni ellenfelednek. Ha pedig páncélt viselsz, a téged ért ütések erejét tudod többé-kevésbé csökkenteni – a szokásosnál kevesebb ÉLETERŐ pont veszteséget kell majd elszenvedned. A pontos utasításokat mindig azon a fejezetponton fogod megkapni, ahol ráakadsz a felszerelési tárgyra. Ne feledd, hogy a különleges fegyverek leírásánál olvasható szabályok mindig erősebbek, mint az itt közöltek.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

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

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

hacsak külön utasítást nem kapsz erre. Ha valaha olyan helyzetbe kerülsz, ahol puszta kézzel vagy kénytelen küzdeni (tehát nincsen fegyvered), átmenetileg 1-gyel csökkentened kell majd a Támadóerődet.

Kalandod során időnként olyan utasítást kaphatsz, hogy *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Az eljárás ugyanaz, mint szerencsepróba esetén: két kockával kell dobnod, és ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikerült, és az események számodra kedvezően alakulnak. Ha a dobott szám nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktál a próbán és el kell viselned ennek következményeit. A szerencsepróbától eltérően azonban itt nem kell a próba után 1-gyel csökkentened ÜGYESSÉGED pontjaidat.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

Életerődet a legegyszerűbben Élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot élelem nélkül kezded, azonban lehetőséged lesz a kaland során beszerezni belőlük. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcolsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

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

SZERENCSE

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

Felszerelés és Arany

Kalandodat csak a legszükségesebb dolgokkal felszerelkezve kezded, amikre mindig szükséged van, azonban mielőtt nekivágnál veszedelmes kalandodnak, lehetőséged lesz rá, hogy bevásárolj Royal Lendle piacán. Utazásod során további hasznos tárgyakra is rábukkanhatsz. Egyelőre csupán egy kardod és egy hátizsákod van, továbbá egy bőrerszényed, melyben Aranytallérjaid lapulnak – hogy megtudd, pontosan mennyi, dobj két kockával, majd adj az összegükhöz 12-t.

Ezt az értéket jegyezd fel *Kalandlapod* Aranyak rovatába. Ha a későbbiek során olyan tárgyakra bukkansz, melyeket magaddal akarsz vinni, jegyezd fel azokat a Felszerelési Tárgyak közé, kivéve ha a szöveg másképp nem utasít.

Fegyverek

Bár kalandodat egy csillogó acélpengével kezded, utad során lehetőséged nyílhat majd rá, hogy másikat szerezz be. Amennyiben egy másikat veszel magadhoz, úgy az elsőt el kell hajítanod – ehhez egyszerűen csak húzd le a *Kalandlapodról*, majd írd be a Fegyver rubrikába az új szerzeményed nevét mindazon különleges képességekkel együtt, melyekkel a fegyvered rendelkezik. Ha megszabadulsz a régi kardodtól, az végleg elveszett számodra, többet már nem mehetsz vissza érte. Ne feledd, ha valaha fegyver nélkül leszel kénytelen harcolni, úgy a Támadóerődet átmenetileg 1-gyel le kell csökkentened.

Páncélok

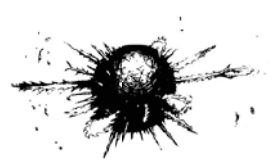
Kalandodat páncél nélkül kezded, azonban ha szerencsés vagy, később még szert tehetsz egyre. Amint ez sikerül, jegyezd fel új szerzeményedet a *Kalandlapod* Páncél rovatába. Egyszerre természetesen mindig csak egy vértet viselhetsz. Ha rálelsz egy újra, amit meg akarsz tartani, úgy a régit el kell hajítanod – ehhez húzd le a nevét a *Kalandlapodról*, és írd a helyére az újat, annak képességeivel egyetemben. Ha megszabadulsz régi páncélodtól, az végleg elveszett számodra,

többet már nem mehetsz vissza érte. Ezt bármikor megteheted, kivéve amikor harcolsz.

A különféle páncélok mind hasonlóképp működnek: védelmet nyújtanak számodra a csatákban… de csupán egy ideig. Előbb-utóbb még a legjobb Törpe acélból készült vértezet is behorpad, eltörik. Ráadásul a páncélok igen súlyosak is, és a mozgásban is gátolnak.

Azokon a fejezetpontokon, ahol páncélra tehetsz szert, közölni fogjuk, hány találatot képes felfogni a páncél, mielőtt használhatatlanná válik, és azt is, hogy pontosan hogyan véd. Valahányszor elvesztesz egy Harci Kört, miközben vértet viselsz, az automatikusan kifejti védő hatását – akár akarod, akár nem! Ennek következtében a szokásosnál kevesebb ÉLETERŐ pontot fogsz veszteni – adott esetben egyetlen egyet sem! Ezzel egy időben fel kell azt is jegyezned, hogy vértezeted egy újabb találatot kapott. Amint ez az összeg eléri a maximális értéket, amit képes felfogni, azonnal használhatatlanná válik. Onnantól kezdve nem élvezheted többé a védelmét, és a Csata végén azonnal le kell majd húznod *Kalandlapodról*.

Ugyanezeken a fejezetpontokon arra is kapsz majd utasítást, hogy minden Ügyességpróba alkalmával növeld majd meg a dobott értéket legalább 1-gyel, a páncél tömege ugyanis nehezíti a mozgásodat, és így nehezíti az ilyen próbákat. Ezek a levonások egészen addig élnek, amíg viseled a páncélt, de amint leveted, megszűnnek. A vértek közvetlenül nem módosítják ÜGYESSÉG pontjaidat.



KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

FEGYVER:

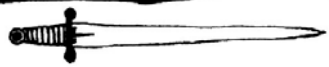
ÉLELMISZER-KÉSZLET:

PÁNCÉL:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

JEGYZETEK:



HARC SZÖRNYEKKEL

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

Árnyékharcosok,
Pokoli csődörökön,
Vágtatnak egyre tova,
Fát kitépve, követ zúzva,
Gazdájuk után kutatva.

Háttértörténet

Gallantaria volt egykor Titán földjén a létező legcivilizáltabb terület. Történelme Orjan, az Építő történetével kezdődik, aki ezen a vidéken állította meg törzse nagy vándorlását, hogy aztán megépítsék azt a falut, ami a Lendle nevet kapta tőle. Népe aztán innen terjeszkedett tovább, még több települést építve, miközben maga Lendle is egy fallal körülvett nagyvárossá fejlődött. Orjan fia, Regulus a jólét új korszakába vezette tovább a népet, Gallantaria egységes nemzetévé kovácsolva a nyolc legnagyobb várost, melynek élén Royal Lendle, mint főváros állott. Gallantaria tovább terjeszkedett, és valószínűleg az egész Óvilágot bekebelezte volna, ha határai mentén nem éltek volna más nemzetek polgárai, akiknek szintén megvoltak a maguk elképzelései a térhódításról…

Közvetlenül délre Femphrey nemzete élt, keletre Brice országa terült el. Habár eleinte kapcsolatuk szívélyesnek tűnt, Brice népének irigysége Gallantaria gazdagsága iránt egyre csak nőtt, és hamarosan inváziót készültek. Következőként az Északi Országok kolóniái lázadtak fel, és hadsereggel vonultak délre anyaországuk ellen, hogy kivívják függetlenségüket. Nem kellett hozzá sok idő, hogy a közeli Femphrey és Lendleland nemzetei is belekeveredjenek ezekbe a szörnyűséges eseményekbe. Ezzel kezdetét vette a Négy Királyság Háborúja.

Részlet Ernst Kandermann
Élet a Titánon című művéből

Saját uralkodóját csalta kelepcébe az áruló Tag báró, mikor mérgezett tőrt döfött Konstantin király hátába. A háború tépázta, vezető nélkül maradt Gallantaria elkeseredésbe süppedt. Szerencsére a segítség kéznél volt Tantalon, az udvari varázsló személyében, aki a „nép nevében" magához ragadta a trónt. A ravaszság, varázstudomány és a briliáns stratégia ügyes ötvözésével Tantalon egymaga vetett véget a háborúnak. Azonban annak ellenére, hogy ő képviselte a királyi hatalmat, nem tartotta meg magának a koronát, hanem valaki más számára őrizte meg azt.

Részlet Hugo Montpelier
Udvari megfigyelések és esszék;
két dekádnyi udvari illemszabály
című művéből.

Az öreg és megfáradt Tantalon két legyet ütött egy csapásra: egyazon időben találta meg Konstantin méltó utódját, és sikerült tizenkét másik jelölt alkalmatlanságát bizonyítania azzal, hogy különböző, a korona elnyerése előtt végrehajtandó feladatot tűzött ki mindannyiuk számára. Ezzel tehát egy új uralkodói vérvonal indult el, mivel a csapdába csalt Konstantin halálával az Orjan vérvonal végleg megszakadt. A törvény és a rend helyreállt, és hihetetlen módon, de egy újabb hős lett a király. Elég sajnálatos módon a koronázási szertartás egybeesett Tantalon távozásával az élők sorából, de a varázsló halála és a frissen megválasztott uralkodó dinasztia indulása a nemzet egy új korszakának eljövetelét jelezte előre.

Ettől az időponttól fogva azonban Gallantaria nem volt többé az Óvilág központja. Ezt a címet Femphrey vette át, ahol Chalanna király uralkodott, a mágikus Királyok Koronája segítségével. Chalanna kölcsönadta ezt a nagyszerű varázstárgyat más országok uralkodóinak, azzal a feltétellel, hogy ők is csatlakoznak az addigra már nagy hatalommal bíró Szövetségéhez. Minden bizonnyal Chalanna bölcs és nagylelkű kormányzása volt az egyetlen vezérfény, mely minket a következő korba, az Emberiesség Korába vezetett át.

Részlet Matra Sanscreer
Chalanna, a Reformátor, III. kötet:
A gyümölcsöző évek című művéből.

Kard kiadó

Egy tapasztalt kalandozó vagy, kardforgató képességedet hajlandó vagy (szinte) bárkinek a rendelkezésére bocsátani, aki jó ajánlatot ad számodra. Azt is meg kell említeni azonban, hogy nem vagy igazán az arany megszállottja: mindig annyit szoktál kérni, amiből épp csak, hogy kijössz. A kalandot és a kihívást önmagukért keresed, és minden erőddel azon munkálkodsz, hogy a világ igazságtalanságait helyrehozd. Az évek során számtalan hadseregben harcoltál már. Csatlakoztál rengeteg, ismeretlen területek felé induló expedícióhoz is. A Négy Királyság Háborúja alatt Gallantaria oldalán, saját országod mellett harcoltál. Bátorságodat, ügyességedet és vezetői képességeidet sokféle kitüntetéssel jutalmazták, és annak ellenére, hogy sosem barátkoztál meg vele igazán, kapitányi rangig vitted. Amikor a háború véget ért, mellőzve mindenféle elismerést, hírnevet, amire eddig szert tettél, útra keltél friss kalandokat keresve.

Öt évvel később ismét visszatértél Royal Lendlébe. Az emberek, akik egykor énekszóval dicsőítették neved, mára már teljesen elfeledtek. Alig négy nap kellett ahhoz, hogy magad is megund a várost; így hát abban reménykedve, hogy valaki érdekes emberbe botlasz, végül úgy döntesz, hogy felkeresed az Első Lépés fogadót, ahol még a szomjad is olthatod. Nagyon valószínűnek tartod, hogy odabent lesz majd valaki, aki pont egy olyan képességekkel megáldott embert keres, mint amilyen te vagy. Épp mikor arra készülsz, hogy a második kupa Lendale nevű söröd utolsó kortyait is legurítsd a torkodon, valaki őrült módon ütögetni kezdi a vállad. Megfordulsz, és egy aggódó tekintetű férfit pillantasz meg.

Megjelenéséből ítélve azt mondanád róla, hogy a férfi egy, az ország határvidékén élő földműves lehet. Szavait sietősen, mégis szorongó hangon ejti ki:

– Kérem kapitány! Segítenie kell nekünk Karnsteinben. Otthonainkat egy megállíthatatlannak tűnő ellenség rombolja, miközben a népünket meg levágják, mint az érett búzát. Az én nevem Mendokan. Két falubeliemmel jöttem ide, hogy segítséget kérjünk, de a hatóságok nem hallgatnak meg bennünket. Azt gondolják, hogy csak mi fújjuk fel az egészet. Nem hiszik el, hogy az Árnyékharcosok támadtak ránk!

Ez lehetetlen! Az Árnyékharcosok csupán kitalált lények, akikkel az anyák neveletlen gyermekeiket riogatják, hogy megtanítsák őket viselkedni. Minden gallantariai gyerek ismeri azt a rövid mondókát, ami róluk szól.

Mielőtt feleletre nyithatnád a szád, Mendokan így folytatja:

– Senki sem akar rajtunk segíteni. Még azok a zsoldosok is, akiket megkörnyékeztünk, a szemünkbe nevettek. Aztán meghallottuk, hogy Ön itt van… Maga az utolsó reményünk. Segít nekünk?

Habár a férfi szavaiból nem éppen a képességeid iránti tisztelet sugárzik, jól látható, hogy retteg, és sürgős segítségre van szüksége. Ennek ellenére elég sok kétséged van ezzel az Árnyékharcos-históriával kapcsolatban. Sokkal valószínűbbnek tartod, hogy Karnstein lakóit valamiféle ijesztő kosztümbe bújt rablóbanda tartja rettegésben. Már hallottál Karnsteinről – csupán egy aprócska porszem a térképen, tulajdonképpen semmi nincs ott. Vajon mit akarhatnak egy ilyen helyen a fosztogatók? Talán csak szórakoznak a rémült, tehetetlen falusiakkal? Bármi is legyen az oka, felmérgesít, hogy ilyen indokolatlan, rosszindulatú cselekedetekről hallasz. Úgy döntesz, hogy azonnal elindulsz Karnsteinbe, megvéded a falucskát, és úgy móresre tanítod azokat az úgynevezett „Árnyékharcosokat", hogy sosem fognak elfelejteni.

És most lapozz!

1.

Mendokan láthatóan megkönnyebbült attól, hogy beleegyeztél a segítségnyújtásba, mégis kezd kissé zavartnak tűnni, majd így szól hozzád: – Mi mindannyian egyszerű és szegény emberek vagyunk. A legtöbb, amit adni tudunk neked, kétszáz Aranytallér, sőt mi több, a falu bölcsei úgy határoztak, hogy azt is csak a munka végeztével fizetjük ki. – Szóval ilyen idők járnak?! Mindezek ellenére azonban nem vonod vissza a szavad, és beleegyezel a feltételekbe. Mendokan ismét megkönnyebbülten mosolyodik el. Most azonban indulnia kell, hogy a barátaival találkozva felkészülhessen az utazásra Karnsteinbe. Magadnak is fel kell töltened Élelmiszerkészletedet, és megvásárolnod a szükséges felszereléseket az utazásra és az előtted álló kalandra. Kezet ráztok Mendokannal, és megegyeztek abban, hogy a csapattal a várostól délre, a Fő Kereskedelmi Útvonalon találkoztok, két óra múlva. A farmer gyors léptekkel távozik – épp, mikor egy cifra öltözetű fickó lép be a fogadóba, és tör utat magának feléd a tömegen keresztül.

Bartolph az, egy rossz hírű szerencsejátékos: képes a város legveszélyesebb részein is drága selymekbe öltözve megjelenni, jelezve ezzel számtalan kártyaasztalnál aratott sikerét. – Már jó ideje nem láttalak errefelé – mondja ravaszkás mosollyal – Nem akarod próbára tenni a szerencséd? – Habár nem akarod itt tovább vesztegetni a drága idődet, de ha sikerülne nyerned ellene, az lehetővé tenné számodra, hogy több felszerelést vásárolj, melyek segítségedre lennének az előtted álló úton. Ha elfogadod Bartolph kihívását, lapozz a **86**-ra. Ha inkább távozol, lapozz a **30**-ra.

2.

Ez az ugrás nem lesz könnyű. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres volt a próba, lapozz a **24**-re. Ha nem sikerült, lapozz a **131**-re.

3.

Ha azt mondanánk, hogy kényelmetlen csend telepedett az ivóra, akkor alábecsülnénk a helyzetet, így hát a tőled telhető legnagyobb igyekezettel megpróbálsz nem törődni a csapattal. Ha venni akarsz egy korsó sört, akkor az 1 Aranytallérodba kerül (húzd le a *Kalandlapodról*). Amikor legurítod a torkodon, érzed, hogy jót tesz a szervezetednek (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). A pultnál állva bele-belehallgatsz az igencsak vegyes összetételű csapat beszélgetésébe. A veteránok úgy hiszik, hogy az Ember-Ork egy szerzetes Femphreyből! Vagy berúgtak már, vagy a bestia használ valamilyen álcázó varázslatot. Ebben a pillanatban a félvér odajön a pulthoz, rendel egy pint sört – és az arcodba löttyinti! A méregtől elvörösödve odafordulsz, hogy szembenézz vele, aki így kiált: – Kiborítottad a söröm? – Ha megtámadod, lapozz a **132**-re. Ha megpróbálod a többieket meggyőzni, hogy az Ember-Ork valójában nem egy Femphrey-beli szerzetes, lapozz a **310**-re.

4.

Habár ördögi ellenfeled elbukott, egy átokpengével sebesített meg. Ez egy mágikus tőr, aminek a vágása még akkor is tovább mélyül, amikor magát a tőrt már kihúzták a sebből. A sebek ekkor tovább nőnek, és egyre komolyabbak lesznek, ami végül gyötrelmes halálhoz vezet. Szerencsére te tudod, hogy kell megfelelően bánni az effajta sebekkel: az átkozott pengével ejtett vágásokat tűzzel kell bezárni, csak ekkor fognak begyógyulni. Ha van nálad Lámpás (és persze hozzá való olaj), meg kell azt gyújtsad, a felforrósodott üveget a felszakított húshoz nyomnod (vonj le egy olajos tömlőt *Kalandlapodról*). Ez a gyógymód azonban olyannyira fájdalmas, hogy majd' belehalsz (vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot). Ha nincs nálad Lámpás (az olaj önmagában nem elég), meghalsz. Ha túléled az elkeseredettségből végrehajtott „kezelést", lapozz a **40**-re.

5.

A sok, egymást gyorsan követő villámlás lehetővé teszi számodra, hogy megfigyeld, amint végig a mocsárban töklámpás fejű madárijesztőkhöz hasonló teremtmények mozgolódnak. Ők a Töklidércek, melyeket földből hoztak létre, és az egyre növekvő romlás riasztotta fel őket álmukból. A tudat nélküli melákok lassan emelkednek fel a sárból, és lomhán indulnak meg Hustings felé. Mancsaikban változatos gyilkoló eszközöket szorongatnak. Nagyszerű harcosok, de van egy gyenge pontjuk: misztikus tűz hajtja őket, mely a fejükbe zárva, nagy nyomás alatt tartva található. Bármilyen vágás a fejen, legyen az akármilyen kicsi, felszabadítja ezt az energiát, és a hirtelen energia-felszabadulás hatására a Töklidérc feje felrobban! Hustings-et értesíteni kell a közelgő veszélyről, de egy Töklidérc az utadat állja.

6

Mit teszel?

Megtámadod? Lapozz a **36**-ra.
A nádasba rejtőzöl,
annak reményében,
hogy el tudsz lopakodni mellette? Lapozz a **108**-ra.
Felveszed a Kaméleon Köpönyeget
(ha van nálad ilyen)? Lapozz a **260**-ra.

6.

A mágikus lövedék épp csak, hogy a fejed mellett száguld el, majd becsapódik a nő testébe, aki erre brekegő varangyos békává változik. Úgy tűnik, hogy a varázslók egyike, akikre a szónoknő a beszédében célozgatott, egy darabig figyelte az eseményeket, majd úgy döntött, hogy véget vet nekik. Teljes megdöbbenésedre a nézősereg hangos nevetésben tör ki, miközben a béka tovaugrál, hogy elkezdje új életét. Ha most az idős koldust hallgatod meg, lapozz a **219**-re. Ha a feketébe öltözött férfihez lépnél, lapozz a **137**-re.

7.

Kinyitod az aprócska fiolát, melyben a Fémoldó van, és teljes tartalmát arra a fémházra öntöd, mely a zárat foglalja magában (húzd le a Fémoldót *Kalandlapodról*). A sűrű folyadék sisteregve teszi a dolgát; alig pár másodperc alatt a teljes zárszerkezet semmivé válik. Mivel a börtönőr semmit sem hallott az egészből, nem figyel fel rá, mikor a háta mögé lopózol. Akkor aztán leütöd, amitől elveszti az eszméletét. Átlépsz a hegyméretű test felett, és kisurransz a börtönből. Azonnal el kell hagyd Royal Lendle területét, mielőtt ismét elkapnának. Ha a – közvetlenül a Fő Kereskedelmi Útvonalra nyíló – Déli Kapun keresztül hagyod el a várost, lapozz a **272**-re. Ha a közelebbi Keleti Kapun át távozol, lapozz a **60**-ra.

8.

Az Árnyékharcos, akivel szembekerültél, nem visel fegyvert. A harcművészetek mestere, aki rothadó kezeit olyan gyorsan mozgatja, hogy elmosódnak a szemed előtt. Ellenfelednek minden Harci Körben két támadása van. Kezeld ezt a harcot úgy, mintha két ellenfeled lenne, akik egyszerre támadnak, és ugyanolyan ÜGYESSÉG értékkel bírnak.

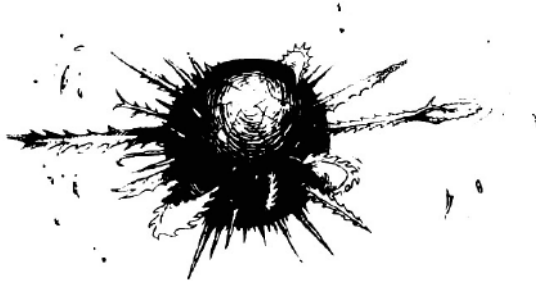
Első Árnyékharcos	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted támadódat, lapozz a **335**-re.

9.

Figyeled, ahogy a kocsikból álló konvoj eltűnik a távolban, majd a nyomaikat követve utánuk indulsz. Előrehaladásod lassú, és az éjjelt nyugtalanul töltöd, mivel tudod, hogy ha a konvojjal tartottál volna, mostanra már Schattukban lehetnél. Reggel, ébredés után (nyersz 3 ÉLETERŐ pontot) folytatod az utad.

Egy újabb nap telik el, mire eléred a Schattuk északi pereménél lévő nagy kőhidat. Az Álmok Cirkuszát közvetlenül a híd mellett találod, és az esti előadás már javában folyik. A cirkusz női bohóca kilép az egyik kocsi mögül és meghajol feléd, mire még négy további artista is kilép a mögötte lévő árnyékból. Mindannyian Mandragórák, és érted jönnek! Maradni, hogy megküzdj velük, nagyon nagy butaság lenne, és az is biztos, hogy elkapnak, ha az úton maradsz. Ha mégis végigrohansz az úton, be Schattuk városába, lapozz a **91**-re. Ha egy sokkal elkeseredettebb tettet viszel végbe, és leugrasz a hídról, bele a jó pár méterrel alattad lévő folyó mély vizébe, lapozz a **104**-re.



10.

Izzadságcseppek záporoznak alá homlokodról, majd hátrazuhansz, elszakítva ezzel elméd ettől a borzasztóan veszélyes varázsszertől, az Elmecsapda Gömbjétől. Habár nem lehet túl biztonságos egy ilyet magaddal cipelni, de biztos használható lenne valamire. Ha magaddal akarod vinni, jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Ha még nem tetted, és most megvizsgálnád a szarkofágot, lapozz a **193**-ra. Ha Hegmar íróasztalán néznél körbe, lapozz a **147**-re. Ha hagyod mindkettőt, és inkább távozol erről a helyről, lapozz a **216**-ra.

11.

Jó sokat sikerül haladnod nyugati irányba, de még mindig jó pár mérföldre vagy Gornttól. Hirtelen egy érdekes, vigyorgó arc látványa kényszerít megállásra. Az arc tulajdonosa az utat szegélyező magas fű mélyéről figyel téged. Megnézed közelebbről is, és azt látod, hogy a fejformát levelek díszítik, és az egész alakja magukból a fűszálakból áll össze. Az arc ide-oda ugrál, úgy mozog, mintha a szél fújdogálná jobbrabalra, majd huncut hangon megszólal: – A Zöldlomb Manó, az ősi király, itt van, hogy felajánlja útmutatását. A világ haldoklik, a termőföld romlott, a fák heves mozgásban. A Harcosok ötöse keresi urát, azt, akinek nem szabad kiszabadulnia börtönéből. A Földanya gyógyító kezet keres, de bizonyítanod kell, hogy méltó vagy a figyelmére. – Ha van nálad egy Zöld Levélalakú Bross, lapozz a **398**-ra. Ha nincs, a Zöldlomb Manó felajánl neked egy lehetőséget, hogy bizonyítsd rátermettséged. Ha elfogadod, lapozz a **382**-re. Ha nem érdekel, lapozz a **398**-ra.

12.

Nincs idő pihenni. Az éjszaka nappalba fordul, ahogy jó messzire magad mögött hagyod Hustings-et, és első alkalommal pillantod meg a Banyafogsor-gerincet: megmászhatatlan hegycsúcsok hosszan elnyúló tömege, szörnyekkel teli barlangok, alattomos, szűk hágók képe tárul eléd. Azok a kalandozók, akik azt állítják magukról, hogy „megmászták a Hegyet", fajtájuk legelismertebb tagjai. Végül egy hídhoz érsz, majd azon túl egy elágazáshoz. Ha balra mész tovább, lapozz a **393**-ra. Ha jobbra indulnál, lapozz a **334**-re.

13.

Jegyezd fel, hogy mennyi Aranytallérral szeretnél játszani, aztán dobj egy kockával. Ha 2–6 közti számot dobtál, lapozz az **54**-re. Amennyiben 1-est dobtál, lapozz a **175**-re.

14.

A rossz körülmények miatt az időd jó részét arra használod, hogy koncentrálj, nehogy eless. Sajnos azonban a Crombane-eknek nincs erre gondjuk. Vonyításuk, és fürge lábaik dobogásának hangja hol erősödik, hol gyengül a szélben. Ha van nálad Vassulyom, elhajíthatod a Crombane-ek felé. A tüskés fémgolyók beleállnak majd mocskos húsukba, és ezzel biztosítják neked azt a kis plusz időt, amire most borzasztóan szükséged lenne. Ha így szeretnél tenni, húzz le egy Vassulyom készletet a *Kalandlapodról*; majd ha a csalitos felé haladsz tovább, lapozz a **63**-ra, de ha inkább visszarohansz északnyugatra az úthoz, lapozz a **160**-ra. Ha nincs nálad, vagy nem akarsz használni Vassulymot, harcolnod kell – lapozz a **290**-re.

15.

Az öregember lassan felemeli karját, és ujjával a falra mutat. Válaszul egy hangos kattanás hallatszik, és egy rejtett panel csúszik félre ott, ahová mutat. – Arra a szabadságot leled, de ha visszamész, és délnek indulsz tovább, a tudást, míg északra a lehető legnagyobb jutalmat *és* egyben a legnagyobb veszélyt találod. Mindig az én dolgom volt, hogy kitűzzem a feladatokat. – A kijárat felé nézel, és eltűnődsz, hogy ki lehet ez a férfi, és miért van egyfolytában a feladatokkal elfoglalva. Az nem lehet…nem! Visszanézel az öregre, de az addigra eltűnt. Merre mész tovább?

Átmész a titkos ajtón?	Lapozz a **278**-ra.
Visszamész az előtérbe, és onnan a déli ajtón távozol?	Lapozz a **68**-ra.
Az északin át távozol?	Lapozz a **374**-re.
A nyugatin át távozol?	Lapozz az **56**-ra.

Titánt támadva Voivod az Elveszett
Lelkek elöestéjén embertelen dolgokat
követett el, és Megeiron erödjére
az elveszettek és átkozottak
sikolyait szabadította rá. Hegyetlenül
szaggatta szét a falakat és magával
ragadta Megeiron törzseit a shabbadi
[illegible] ahol borzasztó szenvedésnek
és kínzásoknak vetette alá öket,
aztán a [illegible] megremegett haragjától.

16.

A kezedben tartod az *Astrakkaans Numeris* egyik lapját, ahogy azt Parcleasus, a számmisztikus lejegyezte. Habár vakon született, misztikus látással rendelkezett, ami által megadatott neki a prófécia ajándéka, valamint a képesség arra, hogy feltérképezze a számok összetett, ismeretlen birodalmát. Mindkét ajándékot felhasználta arra, hogy megalkossa ezt az igazán egyedülálló könyvet, ami előre megjósolja Voivod visszatérését, és egyben használójának birtokába adja azt a numerológiai tudást, mely a gonosz legyőzéséhez kell. Rémülettel telve olvasod azokat a történeteket, melyek Voivod első Titánon való tartózkodását mesélik el; de megkönnyebbülsz, mikor felfedezed, hogy a hozzá tartozó számítások könnyen érthetőek. Egyszerűen fogalmazva, a rendszer utasításokat tartalmaz arra nézve, hogy hogyan alakíts át szavakat mágikus jelentéssel bíró számokká. Bármely szót átalakíthatod a numerológiai megfelelőjévé úgy, hogy minden egyes betűjét (az ékezetes betűk helyett ékezet nélküli változatukat tekintve) számmá alakítod a lenti táblázatnak megfelelően, végül összeadod a számokat, így alkotva meg a misztikus végösszeget.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Például a „Karnstein” szót a következők szerint lehet átalakítani:

K	A	R	N	S	T	E	I	N
2	1	9	5	1	2	5	9	5

17

A számokat összeadva 39-et kapunk; így tehát ez a Karnsteinhez tartozó misztikus szám. Ahogy azt majd később látni fogod, ezen tudás létfontosságú kalandod befejezéshez.

17.

Nincs vesztegetni való idődd. Előrontasz, megrúgod, meglököd, megrántod azokat az artistákat, akiket csak érsz, és megteszel mindent, hogy minél többüknek a teste tűzben végezze. Dobj egy kockával, és adj a dobott számhoz 2-t! Az eredmény mutatja meg, hogy hány Mandragórát sikerült elpusztítanod a kilencből. Ezután, ha van nálad még valahány tömlő olaj, akkor meggyújthatod, és rájuk dobhatod azokat. Minden egyes olajat, amit ellenfeleidre dobsz, húzd le a *Kalandlapodról*. Mindegyikkel két-két további Mandragórát tudsz elpusztítani. Az elpusztított ellenfeleket az alábbi lista aljáról (felfelé haladva) vedd le, a maradékkal pedig egyszerre kell megküzdened. Habár a Mandragórákat normál küzdelemben nem lehet elpusztítani, azok, melyeket a küzdelemben sikerül legyőznöd, néhány másodpercre elkábulnak, ami elegendő időt ad számodra, hogy a tűzre vesd testüket.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Bohóc	9	10
Első Mandragóra	7	7
Második Mandragóra	5	6
Harmadik Mandragóra	7	8
Negyedik Mandragóra	8	5
Ötödik Mandragóra	6	3
Hatodik Mandragóra	9	5
Hetedik Mandragóra	7	6
Nyolcadik Mandragóra	7	7

Ha legyőzted őket, lapozz a **197**-re.

18.

Köszönetet rebegsz Osmaninak, a Zsoldosok Istenének menekülésedért, miközben felküzdöd magad a létrán. Kilököd a csatornatetőt a fejeddel (emiatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), és felhúzod magad a peremén a szabad levegőre. Továbbgurulsz, és visszalököd a fedelet a helyére. A szerencsés megmenekülésedért nyersz 1 SZERENCSE pontot.

Rövid pihenő után körbenézel. Azt látod, hogy egy rövid sikátorban vagy, ami egy zsúfolt térre vezet ki. De nem vagy egyedül: egy zavart tekintetű nő figyeli minden mozdulatodat. Piros és zöld színű, ütött-kopott ruházatát elnézve egy elszegényedett udvari bolond lehet, de azért megenged egy sokat mondó mosolyt feléd, majd elindul hozzád miközben te talpra kecmeregsz. – Azt a viccet hallottad már, hogy a malac a lakomán…? – kezdi, de mivel nem vagy vicces kedvedben, kezedet a szájára tapasztod, arrébb tolod az útból, mire ő a földre esik. Valóban nem voltál vicces kedvedben! Lapozz a **225**-re.

19.

– Veszélyes idők előtt állunk – folytatja a rejtélyes alak. – Hogy segítsen, a Szarvas Isten elküldi jóakaratának jelét. Keresd a számok emberét, vagy annak könyvét. Ha egyiket sem leled, el fogsz bukni – ezzel az arc eltűnik. Valószínű, hogy a Zöldlomb Manó nagyhatalmú elemi erők hírhozója, erőké, melyekhez csatlakozni szándékozol. Azon küzdesz, hogy a Földanya bajnoka légy, aki szembeszáll az Árnyékharcosok gonoszságával.

A látásod elvakító esőfüggönyön keresztül, hunyorogva is, épp csak ki tudod venni Hustings háztetőit, fényeit. A várostól jobbra egy karcsú földorom magasodik, melyet a talajból varázslat segítségével alakítottak ki.

20

A száz méter magas oromzat tetején egy ragacsos sárból készült, csepegő, élőnek tűnő torony áll. Hirtelen cuppogó hangra leszel figyelmes, ami az út mellől érkezik. A következő villámlás fényénél meglátod, ahogy egy emberi alak emelkedik ki a mocsárból – legalábbis leginkább egy emberre hasonlít. Ha néhány méterrel közelebb mész az alakhoz, lapozz a **390**-re. Ha inkább az úton maradsz, lapozz az **5**-re.

20.

Két őrrel nézel szembe, de még több is érkezik hamarosan. Nem akarod ezeket a férfiakat megölni – mégiscsak a munkájukat végzik –, így minden ügyességedet be kell vetned, annak érdekében, hogy sikerüljön lefegyverezned őket. A kardjuk nélkül gyorsan megadnák magukat, és engednék, hogy elmenj. Mindkét ellenfeleddel egy időben kell harcolnod, de ha egy Harci Kört megnyersz az ellen, akit aktuális ellenfelednek választottál, nem sebzed meg (ezért nincs a neve mellett ÉLETERŐ pont feltüntetve). Ha valamely Harci Körben 3 vagy több ponttal nagyobb a Támadóerőd, mint ellenfelednek, sikerül lefegyverezned, és ez az ellenfeled nem vesz tovább részt a harcban. Természetesen a városi őrök téged azért meg akarnak ölni, így találat esetén a szokásos módon sebződsz.

	ÜGYESSÉG
Első Városi Őr	7
Második Városi Őr	6

Ha hat, vagy kevesebb Kör alatt sikerül mindkét támadódat lefegyverezned, elmenekülhetsz a korábban látott, alacsony kerítéssel körbevett templomkertbe. Ebben az esetben lapozz a **164**-re. Ha a megadott időn belül nem sikerül lefegyverezned őket, még több katona jelenik meg, és elfognak – lapozz a **199**-re.

21.

Habár villámsebességgel fordulsz sarkon, egy apró kis pillantásoddal így is elkapod a Gorgon rút arcát. A vén boszorkánynak még a bőréből is gonoszság árad, arcát vonagló kígyók keretezik. Egy apró sikoly szakad fel ajkadról, ahogy hanyatt esel, és félig kábultan továbbgurulsz. Utánad lépdel, vágyva bukásodra, de te vissza sem nézel, miközben tovább-botladozol. Csak mész, mész, amíg végül ki nem jutsz a barlangból.

Egy poshadt vizű tavacska van odakint, melynek víztükrébe belebámulva megrémülsz saját látványodtól. Hajad elszürkült, bőröd a csontjaidra feszült. Csak most veszed észre izmaidban a feszülő érzést. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **80**-ra.

22.

Távolabb az utcán egy tetováló szalon mellett vezet el az utad. A bejárat feletti ízléstelen táblán a következő szöveg áll: „Roggmondo Tetováló Szalonja – Nem Létezik Bonyolult Minta, Nem Létezik Túl Kicsi Bőr”. Ha bemész a Roggmondo Szalonba, lapozz a **33**-ra. Ha továbbhaladsz az utcán, ami hamarosan egy kissé zsúfolt területbe torkollik, lapozz a **118**-ra.

23.

Magad mögött hagyva a nőt, a város sötét utcáin folytatod a kutatást, a jobbodon álló egyik kalyibával kezdve. Bemész a nyitott ajtón keresztül, és vársz egy kicsit, míg a szemed alkalmazkodik a sötéthez. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **226**-ra. Ha nincs, lapozz az **53**-ra.

24.

Minden valószínűség ellenére sikerül átjutnod a távolabbi ösvényre. Meglátva csodaszámba menő ugrásod, a Harcosok dühösen felordítanak. Ők nem tudnak utánad ugrani, mivel az ösvényen lévő szabad terület nagyon keskeny ahhoz, hogy a lovaik ott biztonságban földet érhessenek. Attól tartasz, hogy a lovasok most majd két csapatra bomlanak, és az ösvény két végén fognak rád várni, de nem ez történik. Lovaik patái csikorognak a köveken, ahogy megfordulnak, és mindannyian dél felé iramodnak. Ráébredsz, hogy az idő ellenük dolgozik – talán félnek a közelgő pirkadattól. Bármi is legyen az oka, veszel néhány megkönnyebbült lélegzetet. Lapozz a **102**-re.

25.

Hustings városát elpusztította a Töklidérc-támadás, és annak ellenére, hogy úgy érzed, minden tőled telhetőt megtettél, ez mégsem volt elegendő. A lehangolt menekülteket követve a déli irányba haladó úton mész tovább. Ha van nálad egy Zöld Levél-alakú Bross, vagy van egy Vas Karkötőd, és mond neked valamit az a szó, hogy „Cerunnos”, akkor lapozz a **397**-re. Egyéb esetben lapozz a **12**-re.

26.

Miután sértések egész folyamát zúdítottad a fejére, láthatólag eredmény nélkül, utoljára így kiáltasz felé:

– Apád egy kobozos fia, anyád arca meg úgy néz ki, mint egy vödörnyi ebihalé! – Ekkor a börtönőr hirtelen talpra pattan, és hatalmas termete ellenére igen fürgén megindul feléd. Szája széle habzik a dühtől, miközben kinyitja a zárka ajtaját, és öklét készenlétben tartva beront. Nem vár bocsánatkérésre.

Börtönőr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha legyőződ, elhagyod a várost még azelőtt, hogy riadót fújhatnának. Ha a Déli Kapun keresztül távoznál, amely a Fő Kereskedelmi Útra nyílik, lapozz a **272**-re. Ha a közelebbi Keleti Kapun át hagynád el a várost, lapozz a **60**-ra.

27.

A főtér macskakővel borított, közepén pedig egy régi kereszt áll. Nagy itt a nyüzsgés; fonálkészítők, gazdák, kőművesek, kézművesek, kereskedők, részegek, átutazók, egyszerű parasztok és sok másfajta ember lézeng mindenfelé, mindenki a maga dolgával törődve. Néhány hiábavaló próbálkozás után végre találkozol egy idevalósi papnővel, aki tudja, hogy kiről kérdezősködsz. – Ah! – Szólal meg bölcselkedő hangon. – Parcleasus-ra gondolsz, a számmisztikusra, aki egykor itt élt. Sajnos csak az idődet vesztegeted. A Tiltott Barlangokba ment, a rettenetes Gorgon otthonába, már vagy három éve, és azóta sem tért vissza. Biztos kővé változott. – Habár ez a hír nagyon rossz számodra, megköszönöd a papnőnek a segítséget, és elsétálsz. Alig lépsz néhányat, amikor egy koldus megragadja az ingujjad, és Aranytallérért könyörög. Ha úgy döntesz, hogy adsz neki, húzz le 1 Aranytallért a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **101**-re. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz neki pénzt adni, lapozz a **159**-re.

28.

Ráébredve, hogy erőben nem múlhatod felül az öt harcos együttes erejét, visszarohansz északi irányba. Tüdőd már ég a megerőltetéstől, miközben megpróbálsz minél nagyobb távolságra szert tenni közted, és a sikoltozó fantomok között. Szerencsédre végül eléred az ösvény azon részét, ahol az beszűkül, ami arra kényszeríti a Harcosokat, hogy egyesével lovagoljanak rajta keresztül. Egyikük azonban a többieket jóval megelőzve igyekszik feltartóztatni téged. Meg kell küzdened vele, és megölnöd, mielőtt a többi beéri. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, az öt közül melyikkel kell szembenézned. Ha 6-ost dobtál, dobj újra. Amikor a csata végén azt az utasítást kapod, hogy folytasd a kalandod, miután legyőzted ellenfeled, lapozz a **72**-re (jegyezd fel ezt a számot *Kalandlapodra*). Dobj a kockával, és lapozz a dobott számnak megfelelő fejezetpontra:

1	Lapozz a **8**-ra.
2	Lapozz a **394**-re.
3	Lapozz a **259**-re.
4	Lapozz a **183**-ra.
5	Lapozz a **245**-re.
6	Dobj újra.

29.

Kissé könnyelműen már épp azon vagy, hogy ráállj a segítségre, mikor észhez térsz, és összeszeded magad. Udvariasan visszautasítod a kérést. Erre ahelyett, hogy egy pillanatra is sajnálkozna, vagy meglepődne furcsa válaszodon, Guignol felemeli a csákányát, és ordítva rohan feléd. Nem kétséges, hogy ez a férfi megőrült.

Guignol ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 12

Ha nyersz, dobj négy kockával, és add össze a dobott számokat! Ha az eredmény ugyanannyi, vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **62**-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a **385**-re.

30.

Magad mögött hagyod a fogadót, és a hatalmas területű piac felé veszed az irányt, ami a város központjában található. Ironikus módon a piactér Royal Lendle legszegényebb kerületének szomszédságában található. A düledező, omladozó házakból álló telep koldusoknak, tolvajoknak ad otthont. Mindent egybevetve nyomorúságos és veszélyes hely ez.

Azok a dolgok, amelyeket meg szeretnél vásárolni, normál esetben egy kisebb vagyonba kerülnének. Szerencsére jó sok kereskedő ismerősöd van, akik szívesen eladják neked portékájukat majdnem ingyen. A piac keleti része az, ahol a szükséges eszközöket meg tudod vásárolni: fegyverek, alapfelszerelés és más egyebek. A nyugati oldalon több, nem mindennapi tárgyat is találhatsz. A piac melyik részére mész először? Ha a keletit látogatnád meg, lapozz a **82**-re. Ha a nyugati részhez indulnál, lapozz a **66**-ra.

31.

Hirtelen számos borzasztóan erős kéz ragad meg hátulról, és a földre kényszerítenek. Kiterülve fekszel a hátadon, és felnézel. Ennian, Gornt polgármestere áll feletted. Mosolyogva mondja: – Ne félj, nem fogsz semmit érezni, hamarosan egy leszel közülünk. – Azzal lehajol hozzád, kezét előrenyújtva. A kéz átváltozik egy nyálkás tapadókoronggá, amit az arcodra illeszt, mire mély álomba zuhansz, melyből sosem ébredsz fel többé.

32.

A végletekig hajszolva magad, majdnem nem veszed észre azt a vékony drótot, melyet alacsonyan, keresztben feszítettek ki a folyosón. Át kell ugranod, hogy el ne ess benne. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres vagy, lapozz a **278**-ra. Ha nem, lapozz a **297**-re.

33.

Gyorsan körbepillantasz az utcán, aztán lenyomod a bejárati ajtó díszesen faragott kilincsét, és belépsz a szalonba. A fejed felett egy kicsiny harang szólal meg, ami egy apró, olajbarna bőrű férfit riaszt föl álmodozásából. Roggmondo az, aki rád néz, és megkérdi: – Tetováltatsz, barátom? – Ha azt válaszolod neki, hogy igen, lapozz a **143**-ra. Ha nemet mondasz, lapozz a **270**-re.

34.

Miközben hallod lépéseinek halk zaját, és köntösének suhogását, próbálod elkerülni tekintetét, de elkéstél! Belenézel a Gorgon arcába, és drágán fizetsz ezért. Ismét hét szobor áll a barlangban.

35.

Rohanvást próbálod elkerülni a rád vadászó Orkokat, de túl sokan vannak, és hamarosan egy keskeny vízmosásban foglyul is ejtenek. Ez a csapat még Ork mércével mérve is rendkívül kegyetlen kinézetű. Jó néhányan közülük felajzott íjaikat és hegyes dárdáikat rád irányítják, miközben vezérük előlép, és rád mordul: – A Fekete Skorpió Orkjai vagyunk, a legkeményebb tö'zs az egész Banyafog-gerinc'n. Add meg magad, vagy megha'sz! – A törzs sámánja, egy goromba banya, tanácsokat suttog a vezetője fülébe. Arckifejezéséből ítélve, valami gonosz szándék húzódik meg szavai mögött. Ha beleegyezel, hogy megadod magad, lapozz a **288**-ra. Ha inkább harcolnál, lapozz a **377**-re.

36.

Lecsapni a Töklidérc fejére nem lesz egy egyszerű dolog.

Töklidérc ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 2

Ha győztél, választhatsz. Ha a városba szeretnél menni, lapozz a **367**-re. Ha az orom tetején lévő toronyhoz mész, lapozz a **142**-re. Ha inkább továbbmész az alattomos nádasban, lapozz a **69**-re.

37.

Mivel a nyílt terepen kapnak el, nem is remélheted, hogy a lovaikat lefutva lenne esélyed sikerrel elkerülni, hogy az Árnyékharcosok egyszerűen lekaszaboljanak. Gyilkosaid így egy újabb eredményes napot tudhatnak maguk mögött. Kalandod itt véget ér.

38.

A lehető legősibb trükkhöz folyamodsz: hangosan felnyögsz, miközben az oldaladhoz kapsz, és borzasztó szenvedést imitálva térdre zuhansz. Az őr átnéz a válla felett, hogy lássa, mi ez a felhajtás. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **74**-re. Ha nincs, lapozz a **123**-ra.

39.

Egy napnyi fárasztó, de gyors utazás után a cirkusz egy hatalmas kőhíd északi végénél áll meg. A híd Schattuk peremvidékén áll. A Banyafogsor-gerinc baljóslatú vonulata már jól kivehető; előtted terül el, és úgy néz ki, mintha csak egy utálatos Föld-sárkány pofájából kiálló fogsor lenne. Kinyújtóztatod elgémberedett tagjaidat, miközben a társulat elkezdi kipakolni a kocsikat, és felállítani a sátrakat, istállókat. Úgy tűnik, még ezen az éjjelen tartani akarnak egy előadást. Mikor elkészültek, hárman az artisták közül belovagolnak Schattukba, hogy kihirdessék érkezésüket, a hátramaradt kilenc pedig egy tábortűz köré gyűlik össze. A tűz körül ülők esznek, és közben a következő előadásról beszélgetnek. Valamilyen okból téged mind az evésből, mind a beszélgetésből kihagynak. A tábor területén sétálgatsz kissé ideges, komor hangulatban. Homályosan, de kezd gyanú ébredni benned, és egyre jobban érzed, hogy valamit kezdened kell a cirkusziakkal, még mielőtt az emberek Schattukból ideérnének. Ha a „Korin" név mond neked valamit, lapozz az **51**-re. Ha nem ismerős, lapozz a **255**-re.

40.

Az Ember-Ork hatalmas elszántsággal küzdött, de végül mégis sikerült legyőznöd. Az ilyen fajta lények elszigetelt területeken szoktak élni, ezért úgy véled, hogy ha támadód idemerészkedett a városba, akkor biztos, hogy valami hatalmas jutalom ígérete, vagy valamilyen szörnyű büntetéstől való rettegés hajthatta. Mikor átkutatod a gyorsan oszló tetemet, egy apró Fekete Kulcsra bukkansz, amit ha akarsz, magaddal vihetsz (ekkor ne feledd feljegyezni a *Kalandlapodra*). Nem sokkal később már a Déli Kapun lépdelsz keresztül, elhagyva Royal Lendlét, és a gyilkossági kísérlet helyszínét. Lapozz a **145**-re.

41.

Ha elolvastad Hegmar Figyelmeztetését, vagy a Cirkuszi Naplót, lapozz a **17**-re. Ha egyiket sem olvastad, lapozz a **315**-re.

42.

Látva, hogy milyen jól küzdesz a csatában, a Nagy Szikla Orkjainak főnöke rád küldi csöppet sem bizalomgerjesztő külsejű bajnokát, hogy ellássa a bajod.

Ork Bajnok ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Amennyiben győzöl, hamarosan ráébredsz, hogy ha ellenfeleitek nyernek, akkor meg fognak ölni, ha pedig a Fekete Skorpió győzedelmeskedik, akkor Uggamonggo azt fogja várni tőled, hogy maradj a törzsben éveken át. Így hát inkább elmenekülsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **350**-re. Ha nem, lapozz a **119**-re.

43.

– Hopp-hopp! Ez nem a te napod, mi? – mosolyog rád Bartolph önelégülten, leereszkedő stílusban, miközben a pénzedért nyúl. Ha hagyod, hogy magához vegye a pénzt, lapozz a **151**-re. Ha megragadod a csuklóját, és csalót kiáltasz, lapozz a **140**-re.

44.

A remete utáni eddigi kutatásod rengeteg értékes időt emésztett fel. Hacsak nem találsz valami megoldást, hogy behozd a lemaradást, nagyon valószínű, hogy későn fogsz Karnsteinbe érni ahhoz, hogy megmentsd az embereket. Végül ismét eléred a Gátvárosba vezető utat. Ha ezen akarsz továbbmenni nyugati irányba, lapozz a **160**-ra. Ha inkább átvágsz a vidéken, és egyenesen déli irányba haladsz tovább, lapozz a **247**-re (ne feledd azonban, hogy az utak általában nagyobb biztonságot nyújtanak az utazóknak).

45.

Szép munka, helyesen választottál! A nevéhez híven ezen a helyen vívtak hatalmas csatát valamikor nagyon régen. Az elesettek holttesteinek ezrei nyugszanak a föld alatt. Mi más hely lehetne ennél jobb Voivodnak, hogy sereget hozzon létre holtakból? A Csatatérsíksághoz rohansz, és ott találod Voivodot magát – a romlás időtlen, hihetetlen erejében. Hadnagyainak, az Árnyékharcosoknak gyűrűjében áll, akik mély, sötét extázisban táncolnak körülötte. Voivod mellett az Idézés Vasharangja áll. Amikor Voivod megkongatja ezt a mágikus ereklyét, a holtak kikelnek sírjaikból, hogy felajánlkozzanak neki. Meg kell állítanod! De hogyan? Csupán ránézni is Voivodra borzasztó élmény. Ha *elég korán* érkeztél ide, lapozz a **189**-re. Egyébként lapozz a **364**-re.

46.

Nem kell sokat várni rá, hogy az egyik túlbuzgó gyalogos őr megérkezzen. Nagyon nem szereted ezt tenni, de meg kell ölnöd, mielőtt az erősítés megérkezne.

Városi Őr ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha öt vagy kevesebb Körben sikerült legyőznöd ellenfeledet, elmenekülhetsz. Ha ekkor visszarohansz az utcára, lapozz a **360**-ra. Ha leereszkedsz a csatornába, lapozz a **375**-re. Azonban ha az ötödik Kör után is még életben van, megérkezik az erősítés, elfognak, és börtönbe visznek – lapozz a **199**-re.

47.

A belül egyre növekvő sürgető érzés az, ami a Narbury és Schattuk között elterülő hangás, szélfútta tájon keresztülhajt. Jó sok idő telik el, mire egy hirtelenjében kialakított menedékhelyhez érkezel: egy sziklafülke bejáratához támasztott rogyadozó faajtót pillantasz meg. Ha átkutatnád ezt a helyet, lapozz a **178**-ra. Ha továbbhaladsz a Fő Kereskedelmi Útvonal felé, lapozz a **399**-re.

48.

Az út, amin mész, egyre magasabbra és magasabbra visz a hegyekbe, ahol nem az Árnyékharcosok lehetséges megjelenése az egyetlen rád leselkedő veszély: temérdek ártó szándékú teremtmény is ezen a területen tanyázik. De egyelőre most csak a szél panaszos üvöltése szegődik melléd útitársnak. Egy idő után az út lejtőbe megy át, és egész a tengerszintig ereszkedik, egy hatalmas barlang szájáig, aminek láttán rossz előérzeted támad. Be mersz lépni a Tiltott Barlangokba? Ha igen, lapozz a **395**-re. Ha inkább továbbmész Karnstein felé, lapozz a **80**-ra.

49.

Felnézel, és látod, amint a díszlepel felemelkedett, és mögötte egy vámpírszerű női alak épp felkel trónjából. Holtsápadt arca sovány és öreg. Oldalán egy élő „kandalló”, mely olyan, mint egy Töklidérc feje, csak nagyobb és gonoszabb kinézetű. Mind téged, mind a lényt szemmel tartja, miközben feléd közeledik, és így szól: – Urtha vagyok. Sok évvel ezelőtt, amikor még csak egy vámpír voltam, az ezen a területen élő parasztok elpusztítottak azzal a fakaróval, ami ott fekszik az asztalon. Mint élőholt elpusztítottak, és mint az ősi Töklidércet is, kiűztek a síromból. Most már *több* vagyok, mint élőholt. Egy Wamphyr!

– Az idők változnak, a régi rendszert lassan elsöprik az útból. Lassan átlépünk egy szürkületi létbe, ahol én leszek majd a Királynő! És ezzel… – felmutatja csuklóját, hogy a rajta lévő vas karkötő jól látszódjon – … én irányítom a Töklidérceket. Az évszázados tapasztalataim által irányítva megállíthatatlan hadsereg lesz belőlük.

Itt az idő cselekedni! Ha van nálad egy fiola Fémoldó, hozzávághatod a fém karkötőjéhez – lapozz a **83**-ra. Ha nincs nálad, és megtámadnád a vámpírnőt, lapozz a **305**-re. Ha arra kéred, hogy bizonyítsa hatalmát, lapozz a **251**-re.

50.

Elkéstél! Smegg több ezer áldozatát árulta már el. Pók-csáprágó pengéje mélyen a válladba vág (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Meg kell küzdened a nyavalyással!

Smegg	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 3

Ha legyőzted, lapozz a **71**-re.

51.

A nyomok végre egy egésszé állnak össze: Korin azt mondta, hogy „ők”, akik a problémát okozták Gorntban, épp aznap távoztak, mikor te odaérkeztél, és az azt megelőző hét napban tartózkodtak a városban. A röplap szerint, amit találtál, a cirkusz ugyanebben az időszakban tartózkodott ott. Előérzetedet követve közelebb lopózol a tábortűzhöz, és előveszed a tükröt a hátizsákodból. Habár próbáltál felkészülni a látványra, mégis el kell fojtanod magadban a kiáltást, amit a meglepetés okoz, mikor meglátod, hogy a cirkusz minden egyes tagja egy-egy visszataszító Mandragóra. Meg kell védened Schattuk polgárait a gonosz terjeszkedésétől. Ha olvastad Hegmar Figyelmeztetését, lapozz a **17**-re. Ha nem olvastad, lapozz a **255**-re.

52.

Nagy levegőt veszel, és futni kezdesz a kapu felé. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres vagy, sikerül az ugrás, és továbbindulhatsz a Keleti Kapu felé – lapozz a **301**-re. Ha nem vagy sikeres, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, mivel visszapattansz a kemény kapuról. Sajnos túl magas ez neked. Most szembe kell szállnod a városőrség tagjaival, akik utánad jöttek a keskeny sikátorba. Lapozz a **20**-ra.

53.

Mielőtt megérthetnéd mi történt, fullasztó ködpára borít be, aminek hatására mély álomba zuhansz. Lapozz a **186**-ra.

54.

Arcodon a mosolyt hitetlenkedő kifejezés váltja fel, amikor a kocka hirtelen átfordul 1-re. – Hát ez kevés – mondja Bartolph, miközben az Aranytallérjaidért nyúl. Nyilvánvaló, hogy a kocka, amit neked adott, cinkelve van, tehát ellenfeled egy csaló! Ha meg akarod ragadni a karját, azzal vádolva, hogy csalt, lapozz a **115**-re. Ha inkább kerülni akarod a bajt, és hagyod, hogy vigye a pénzt, vond le a tétnek feltett Aranytallérokat *Kalandlapodról*. Ezután elhagyod a fogadót. Lapozz a **30**-ra.

55.

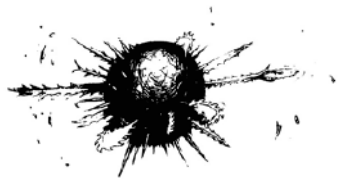
Amint meglát az őr, riadót fúj. Jobban teszed, ha mielőbb végzel vele.

Mandragóra	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha négy, vagy kevesebb Körben győzöl, el tudsz menekülni – lapozz a **300**-ra. Ha azonban a Mandragóra a negyedik Kör végén még mindig életben van, lapozz a **31**-re.

56.

Az ajtó egy kisebb raktárba vezet. Az agyagedények és egyéb csecsebecsék között két evésre elegendő Élelmiszert találsz, amit magaddal vihetsz, ha akarsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot sikeres felfedezésed miatt. Most vissza kell térned az előtérbe, hogy egy másik utat válassz magadnak. Ha északra mész, lapozz a **374**-re. Ha délre, lapozz a **68**-ra. Ha keleti irányba indulnál, lapozz a **89**-re.



57.

A tömeg reakciója erre a rizikós lépésre jó – a tény az, hogy talán túl jó is, mert azonnal a kapzsiságtól megrészegült emberek tülekedő csoportjának közepén találod magad. A városi őrség tagjai odarohannak, hogy véget vessenek a lökdösődésnek, ami már-már azzal fenyeget, hogy agyontaposnak. Ha segítségért kiáltasz az őröknek, feladva ezzel magad, lapozz a **199**-re. Ha nem így teszel, magadnak kell a hadonászó, birkózó testek kupacában megállnod a helyed. Ha az utóbbit választod, dobj egy kockával és vond le a dobott értéket ÉLETERŐ pontjaidból.

Ha túlélted a csetepatét, végre kilopózhatsz a felügyelet nélkül maradt kijáratok valamelyikén. Ha az alacsony fallal körbevett, füves udvaron álló, apró, de mutatós templom felé menekülsz, lapozz a **164**-re. Ha inkább végigrohansz egy keskeny utcácskán, lapozz a **118**-ra.

58.

Csészét formálva a két tenyeredből, a vizet az ajkadhoz emeled. A mágikus folyadék hatására megszédülsz, ahogy az azonnal kifejti hatását. Dobj egy kockával, és kövesd az alábbi táblázatban leírtakat.

Dobás	*Hatás*
1	Semmi nem történik.
2	Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.
3	Nyersz 1 SZERENCSE és 2 ÉLETERŐ pontot.
4	Nyersz 1 SZERENCSE és 4 ÉLETERŐ pontot.
5	Nyersz 2 SZERENCSE és 4 ÉLETERŐ pontot.
6	Nyersz 1 ÜGYESSÉG, 2 SZERENCSE és 4 ÉLETERŐ pontot.

Csak egyetlenegyszer ihatsz a kútból, mielőtt folytatod az utad. Ha északra mész tovább, lapozz a **349**-re. Ha inkább vissza délnek, akkor lapozz a **44**-re.

59.

Kinyitod a széfet, ahol 10 Aranytallért találsz, amit ha akarsz, magaddal vihetsz (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Épp készülsz, hogy a könyvet is megvizsgáld, amikor kintről zajt hallasz. Úgy döntesz, jobban teszed, ha elhagyod a kocsit, mielőtt felfedezik ittléted. Lapozz vissza a **255**-re, és válassz egy olyan lehetőséget, amit eddig még nem választottál.

60.

Alig néhány utcányira a hatalmas Keleti Kaputól, egy Royal Lendlében ritkán tapasztalható, érdekes látvány fogad: egy szemeteskocsi áll itt felügyelet nélkül hagyva. Néhány városi elég tehetős és egyben elég kulturált ahhoz, hogy a szemetét ne az ablakon keresztül hajítsa ki. Ehelyett megtartják azt Lendle szemétszedőinek, akik aztán elszállítják egy, a város falain kívül eső, kimerült kőfejtőbe. A város biztonsága érdekében a település mind a négy kijáratánál kapuőrök strázsálnak, de az is lehet, hogy mostanra már téged is keresnek. Eszedbe ötlik, hogy jó megoldás lenne felmászni a kocsira, és elrejtőzni a szemét között. Így lehet, hogy sikerülne észrevétlenül átcsusszanni a városkapun. Ha úgy döntesz, hogy bemászol a kocsiba, lapozz a **126**-ra. Ha inkább sokkal előkelőbb módon, a saját lábadon szeretnéd megközelíteni a Keleti Kaput, lapozz a **301**-re.

61.

Vonakodva teszel a szádba egy falatot, majd azonnal ki is köpöd az egészet. Ez él! Valójában ez egy Slod-Kedblum, aminek mérgező bőre van. A nedves, fekete valami élesen felvisít, majd csúszkálva eliszkol. Undorító ízét még mindig érzed a szádban (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). – Szóval a mi ételünk nem felel meg az ízlésednek? – kérdi egy lágy hang. Lapozz a **49**-re.

62.

A történtek miatt szégyenkezve letörlöd Guignol vérét a kezedről. Miért támadhatott rád? Elvégre egyáltalán nem tűnt gonosznak! Biztosan érzed, hogy annak a természetellenes szédülésnek, amit éreztél, köze van ahhoz, ami itt történik. Talán a táborban rálelsz valami erre utaló nyomra. Mit teszel?

Átkutatod a terepet? Lapozz a **271**-re.
Megpróbálod elpusztítani a csontvázat? Lapozz a **294**-re.
Azonnal elhagyod a tábort, és folytatod utazásod? Lapozz a **282**-re.

63.

További furcsaságokkal találkozol, amikor belépsz a csalitosba. Ráadásul a kicsavarodott fák sem nyújtanak számodra menedéket az eső elől. Hirtelen egy cikázó villám hasít bele a sötétségbe, és épp az előtted álló fába vág bele. Más irányba indulsz… de ismét utadat állja egy újabb villámcsapás, majd még egy és még egy. Rohansz tovább, de teljesen mindegy, hogy milyen irányba fordulsz, egyre valószínűbb, hogy a végén hamuvá égsz. Jó pár perc telik el ezzel a halálos macska-egér játékkal, amikor végre ráébredsz, hogy a csalitos közepe felé terelnek. Ott aztán egy Mahogadonnal kerülsz szembe, ami egy hosszú álmot alvó fa-szörnyeteg, és most ez a felfordulás álmatlanságra ítélte őt a földben. Egyik vastag ágával lecsap rád, és a levegőbe emel, miközben levéltelen hajtásai a mellkasod köré tekerednek. Hangosan felkiáltasz, amikor a fa-csápok elkezdik kiszorítani belőled az életet. Ha van nálad Altató Ital, lapozz a **200**-ra. Ha nincs, harcolnod kell – lapozz a **357**-re.

64.

Épp időben szökkensz félre, amikor az ajtó kivágódik, és hatalmas csattanással a falnak csapódik. Leporolod magad, majd belépsz a sötétbe. A hely bűzlik az Orkok szagától, és teljesen üres, leszámítva néhány fekete köpenyt és egy gyűrött térképet, mely Royal Lendle városát ábrázolja. Az egyik köpeny alá egy fémládikát rejtettek. Megpróbálod kinyitni, de be van zárva. Van nálad egy Fekete Kulcs, vagy egy fiola Fémoldó? Ha igen, bármelyiket használhatod a ládika kinyitására – lapozz a **354**-re (ha a Fémoldót használod, húzd le a *Kalandlapodról*). Ha egyik sincs nálad, vagy nem akarod kinyitni a ládikát, lapozz a **248**-ra.

65.

A kondérnyi csótány- és patkányürülék-pörkölt elkészítése undorító, méltánytalan munka, ráadásul Grogfőző Bonesquagg, az Ork séf, elég fürge ahhoz, hogy jól eltángáljon, ha a legkisebb hibát is véted az előkészületek során. Még nagyobb büntetés ér, mikor arra kényszerítenek, hogy egyél egy tányérral az elkészült étkükből. Az anyagtól felkavarodik a gyomrod, ugyanakkor kegyetlen módon, de mégis táplálékul szolgál (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Alighogy végeztél a pörkölteddel, megérkezik a törzs sámánja négy Orkkal, hogy aztán lebilincseljenek egy vérfoltos nyújtópadhoz! Az alattomos, egyfolytában kuncogó banya alázatosan fordul Uggamonggohoz, aki így szól hozzád: – A sámánom úgy gondújja, hogy titkos kü'detésen vagy, azt megpróbálod kikémleni a haditerv't. Most akkó' jobban teszed, ha emondod, hogy minek vagy itten, vagy kicsit hosszabb leszee! – Ha beszélsz, lapozz a **198**-ra. Ha csendben maradsz, lapozz a **269**-re.

66.

Nem telik sok időbe, hogy megtaláld a legtöbb dolgot, amire szükséged lehet kalandod során. Nézd át az alábbi listát, és ha bármit megvásárolsz az ott leírtak közül, jegyezd azt fel a *Kalandlapodra*. Ne felejtsd el levonni a megfelelő számú Aranytallért sem. Az Élelmiszeren, a Szerencse Amuletten (amit bármikor használhatsz, kivéve harc közben) és az Ügyesség Gyűrűjén (melyet akkor használhatsz, ha az ÜGYESSÉGEDET kell próbára tenned) kívül az összes tárgyat csak akkor használhatod, ha arra utasítást kapsz a szövegben. Ezen kívül tudnod kell, hogy (hacsak a listában nincs jelezve másként) mindegyik tárgyból csak egy darabot vásárolhatsz.

Szerencse Amulett

Ezt a talizmánt csak egyetlen alkalommal használhatod, ami után használhatatlanná válik. Alkalmazásának hatására SZERENCSE pontjaid visszaállnak a *Kezdeti* értékre.

Ára: 4 Aranytallér

Kaméleon Köpönyeg

Ez az Elf mesteremberek által készített, finom szövésű köpeny képes felvenni bármilyen, természetben előforduló háttér színét. Nem működik annyira jól emberkéz által alkotott háttér előtt, mint amilyen például a téglafal; és legjobban a sötétség óráiban használható.

Ára: 3 Aranytallér

Petárdák

Ha ezeket az apró, mágikus eszközöket kemény felülethez vágják, felrobbannak hangos csattanással és erős fényvillanással. Habár ártalmatlanok, azért az ellenfeleket megijeszthetik, illetve egy rövid időre megbéníthatják. Bármennyit vásárolhatsz belőlük.

Ára: 2 Aranytallér darabonként

Tükör

Habár elsőre haszontalannak tűnik, mégis, a régi szép időkben, a tükröknek többször is jó hasznát vetted kalandjaid során.

Ára: 1 Aranytallér

Élelmiszer Akármennyit vásárolhatsz belőle.

Ára: 1 Aranytallér adagonként

Ügyesség Gyűrűje Bármikor, amikor arra kapsz utasítást, hogy *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, használhatod ennek a varázsgyűrűnek az erejét. Ha így teszel, vonj le 2-t a dobott értékből. Minden esetben még a kockadobás előtt kell eldöntened, hogy használod-e a gyűrűt, vagy sem. Egy használatnak számít minden alkalom függetlenül attól, hogy sikeres-e a próba vagy sem. A gyűrűt csupán három alkalommal használhatod, ami után az használhatatlanná válik.

Ára: 4 Aranytallér

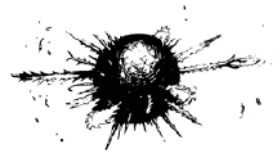
Altató Ital Egyetlen fiolányi ebből a hatásos kis főzetből még egy Manticore-t is képes napokra kiütni. Bármennyi üvegcsével vehetsz belőle.

Ára: 3 Aranytallér fiolánként

Ha még nem látogattad meg a piac keleti oldalát, lapozz a **188**-ra. Ha már jártál ott, lapozz a **321**-re.

67.

A labdák egymás után a földre hullnak. Hirtelen fájdalmas ütést érzel a hátadon, amitől arccal előrebukva a földre zuhansz. A cirkuszi népek harsány röhögésben törnek ki, ahogy lehúzod a fejedről a nevetséges ló-álarcot. A bohóc föléd magasodva áll, érzelmektől mentes arccal rázza a fejét. – Világosan látszik, hogy nem vagy előadóművész, de 3 Aranytallérért menetjegyet válthatsz nálunk. – Ha fizetsz a bohócnak, húzd le az aranyakat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **77**-re. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz fizetni, lapozz a **9**-re.



68.

A szoba, amibe beléptél, tele van könyvekkel és viaszpecséttel lezárt, ősi tekercseket tartalmazó üvegcsövecskékkel. A két Sötét Elf, akik az előbb elmentek melletted, egy nagy asztalnál ülnek, és hatalmas nagy könyvek fölé hajolva olvasnak, de amint belépsz, felemelik tekintetüket, és így kiáltanak: – Megszentségtelenítették a templomunkat! Halál a kívülállóra! – Előhúzzák hosszú tőreiket köpönyegük alól, és feléd iramodnak. Egyszerre kell megküzdj mindkettőjükkel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Sötét Elf	7	5
Második Sötét Elf	8	6

Ha győztél, és átkutatnád a könyvtárat, lapozz a **192**-re. Ha visszamész az előtérbe, és bemész az északra lévő ajtón, lapozz a **374**-re. Ha a keletin nyitnál be, lapozz a **89**-re. Ha a nyugati ajtót választod, lapozz az **56**-ra.

69.

A biztonságot jelentő útról letérve egyre beljebb és beljebb hatolsz a mocsaras nádasba. A Töklidércek ott vannak mindenfelé a nádasban, de túl lassúak ahhoz, hogy elkaphassanak. Azonban nem ezek a lények jelentik az egyetlen veszélyforrást a Hustings Mocsárban. Igen későn veszed észre a rúnákkal televésett obszidián korongot, és így talán rögvest rá is fogsz lépni; ez valamiféle mágikus csapda lehet. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **182**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **234**-re.

70.

A sötétben nem tudod jól kivenni a teremtmény alakját. Összesen annyit tudsz róla, hogy sötét lelkű, gonosz teremtmény. Amikor fegyvereddel megsérted, a „bőre" sistereg, és valami kispriccel belőle. Ez valamiféle sav lehet, mert észreveszed, hogy teljesen elmarta a fegyvered (húzd le a *Kalandlapodról*). Ami még ennél is rosszabb, fekete, féregszerű nyálka kúszik végig a karodon, ami erős, égető érzést okoz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Felüvöltesz fájdalmadban. Ekkor a Slygore-ból egy újabb földöntúli nyögés szakad fel, miközben hatalmas testét megemeli, mintha most azonnal rád akarná vetni magát, hogy kilapítson. Ha most elmenekülsz, lapozz a **356**-ra. Ha gyorsan átkutatod a hátizsákod, hátha találsz valamit benne, amivel legyőzheted a szörnyet, lapozz a **230**-ra.

71.

Átléped Smegg visszataszító holttestét, és bemész a fényesen ragyogó kamrába, egyenesen a boltívhez. Mivel a helyiségben a falak fényt bocsátanak ki magukból, úgy döntesz, hogy eloltod a lámpásod. Ezután átmész a boltív alatt, és elindulsz lefelé a széles lépcsőkön. A lépcsősor aljában egy újabb folyosót találsz, melyen továbbhaladva egy elágazáshoz érsz. Ha északnak mész, vissza oda, ahonnan jöttél, lapozz a **106**-ra. Ha délre indulnál, lapozz a **114**-re. Ha keletre fordulsz, lapozz a **122**-re. Ha nyugati irányba mész, lapozz a **144**-re.

72.

Győzelmed láttán a többi Harcos óvatosabb lesz, és lovaikat megállítják. A négy megmaradt egyként szisszen fel félelmében és a gyűlölettől. Te azonban nem maradsz ott, hogy megnézd a szörnyetegek eme kiállítását. Továbbrohansz egy kanyarban, ezzel elérve, hogy kikerülj a látóterükből. Hamarosan ismét meghallod a patadobogást, amikor a Harcosok újra üldözőbe vesznek. Még egyszer nem lesz szerencséd; találnod kell valami módot arra, hogy lerázd őket. Ha megpróbálsz elrejtőzni valamelyik mély keréknyomba a sziklás ösvényen, lapozz a **346**-ra. Ha gyorsan magadra öltöd a Kaméleon Köpönyeget – ha van nálad ilyen – és bebújsz a fenyegető sziklafal árnyékának ölelésébe, lapozz a **324**-re. Ha megpróbálsz nekifutni, és átugrani a széles hasadékon a túloldalt lévő ösvényre, lapozz a **2**-re.

73.

Közted és Voivod között már „csak” az Árnyékharcosok állnak. Meg kell küzdened mindegyikkel (kivéve azokkal, amelyeket már legyőztél valamilyen speciális módon), egymás után. Ha nálad van Rabbam Gyűrűje, ne feledd, hogy a Harcosok speciális képességét figyelmen kívül hagyhatod. Az egyes ellenfeleidhez tartozó fejezetpontok a következők: **8**, **394**, **259**, **183**, illetve **245**. Ha legyőzöd az összes Harcost, szembeszállhatsz Voivoddal. Ha nálad van a Végzet Lándzsája, lapozz a **171**-re. Ha a lándzsa nélkül küzdesz meg vele, lapozz a **249**-re.

74.

A börtönőr aggódva odasiet a zárkához, kinyitja a zárat, és berohan, hogy segítsen. Ekkor elrugaszkodsz a földről, kitéped kövérkés kezéből a kulcsokat, és kirontasz a zárkából. Rácsapod az ajtót és bezárod, még mielőtt őrződ bármit is tehene ellene. Eldobod a kulcsokat, és kimész a börtönből. A bezárt férfi ordítozása visszhangzik mögötted, miközben elindulsz, hogy elhagyd a várost. Ha a Déli Kapun mész ki, amin keresztül a Fő Kereskedelmi Útra jutsz, lapozz a **272**-re. Ha a közelebb lévő Keleti Kapun át távozol, lapozz a **60**-ra.

75.

Messze magad mögött hagyod ezt a hátborzongató szellemvárost, és nagyjából délnyugat felé veszed az irányt, míg egyszer csak el nem érsz egy apró, védett tisztáshoz. Lefekszel pihenni, és pár órát alszol (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot).

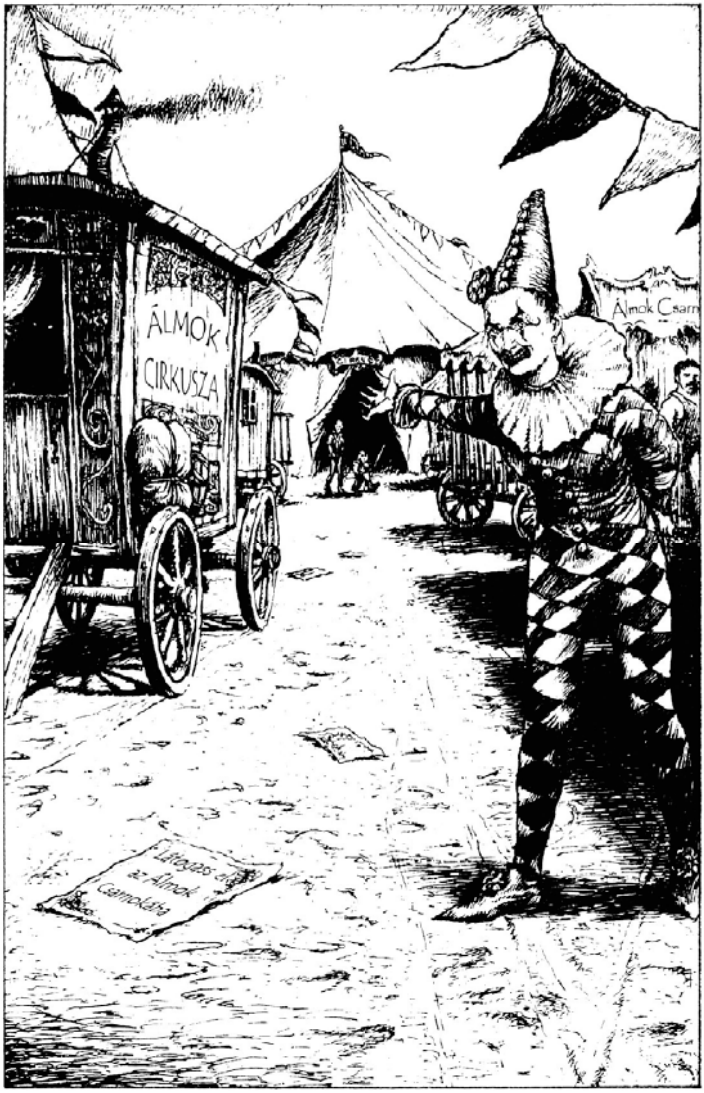
Mikor felébredsz, már a hajnal közeledik ezen a szép napon. Ha átvágsz nyugatra, és visszatérsz a Schattukba vezető útra, lapozz a **334**-re. Ha a dél felé vezető utat választod, ami egyenesen a fenyegető Banyafogsor-gerinc felé vezet, lapozz a **386**-ra.

76.

Épp, amikor már azt hiszed, hogy a remete mindjárt őrjöngésbe fog kezdeni, térdre esik és szipogni kezd. Odakint a könyörgés egyre kitartóbban folytatódik, de Hammicus a fülére szorítja a kezét, és sírva mondja: – Hagyj békében! Nem lehetsz a fiam. Az én fiam halott! – Ebben a pillanatban egy hatalmas sikítás hallatszik, majd a hang lassan elhal.

A megpróbáltatásnak vége. Az öregember lassan felkel, könnyes szemével mosolyogva így szól: – Megmentetted az életemet, ezért tartozom neked. Cserébe tudást ajánlok neked. Az Árnyékharcosok mesterük akaratának hordozói. Őket csak akkor lehet elpusztítani, ha mesterük már halott. Azonban el lehet őket *úszni*! Ha legyőzöl egyet csatában, tépd le a maszkját eltűnőben lévő alakjáról. Talizmánjától megfosztva a harcos száz évre a pokolra jut.

Ha a jövőben bármikor legyőzöl egy Árnyékharcost, lapozz a **223**-ra, *ne* a **335**-re, mint ahogy ott arra utasítást kapsz (jegyezd ezt fel a *Kalandlapodra*). Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért megszerezted ezt a felbecsülhetetlen információt. Az éjszakát itt töltöd, majd másnap hajnalban elindulsz vissza, déli irányba. Lapozz a **44**-re.


ÁLMOK
CIRKUSZA
Álmok Csarn
Látogas el az Álmok Csarnokba

77.

A bohóc pukedlizik előtted, és ékesszólóan beszélni kezd: – Isten hozott az Álmok Cirkuszában. Néhány nézőnek felkeltjük a képzeletét, másoknak rémálmokat hozunk. Velünk tarthatsz Schattukba. – Azt gondolod, hogy majd a bohóc kocsijában utazhatsz, de amikor nyúlsz az ajtajának kilincse felé, hogy kinyisd, a bohóc odakap, és megragadja a kezed. – Ne merészeld! – csattan fel élesen. Mérgesen fordulsz hátra, de mosolya lefegyverző. – Azt gondoltam, hogy biztos szívesebben utaznál elöl, velem és a néma kocsisommal, Petulengoval. Nem beszélve arról, hogy a lakókocsim úgyis csupa kupleráj.

Továbbra is gyanakodva követed a bohócot a kocsi elejéhez, ahol alighogy elfoglalod a helyed, a kerekek forogni kezdenek. A karaván jól halad. Miközben utazol, kérdezősködhetsz a bohóctól. Ha megkérdezed, hogy mit tud a gornti őrületről, lapozz a **116**-ra. Ha az Álmok Cirkuszáról teszel fel kérdéseket, lapozz a **165**-re. Ha a Karnsteinben történt eseményekről kérdeznéd, lapozz a **130**-ra. Ha inkább csendben maradsz az utazás végéig, lapozz a **39**-re.

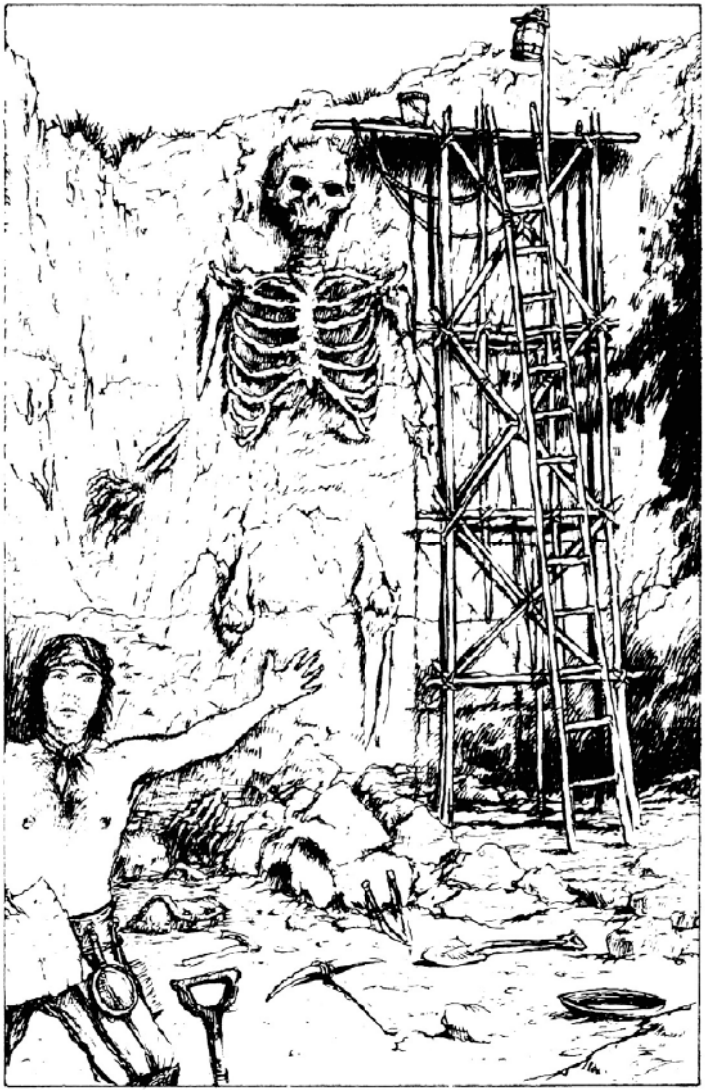
78.

Az őrökkel a nyomodban továbbrohansz a keskeny utcán, de megtorpansz, amikor egy csatornafedélre leszel figyelmes, ami az utcácska közepén található. Felmerül benned, hogy talán le tudnád rázni az üldözőidet, ha besurrannál a fedél alatti csatornarendszerbe. Még mindig azon merengsz, hogy mitévő legyél, amikor egy ököl nagyságú fémgolyó esik le eléd, fordul egyet, és végül megpihen az utcaköveken. Valahonnan a jobb oldaladról érkezett. Abba az irányba fordulsz, és megpillantod, amint egy különös, tetőtől talpig fekete köpenybe burkolózott alak épp elsiet egy, két ház között vezető, sikátorban. Ha felveszed a vasgolyót, lapozz a **211**-re. Ha lemész a csatornába, lapozz a **375**-re. Ha inkább továbbfutsz az utcán, lapozz a **22**-re.

79.

A könyv egy gyűjtemény a „Mítoszok és Legendák az Óvilágból” témában. Szerencsét próbálsz, és megkeresed a Karnsteinről szóló részt, ahol két érdeklődésre számot tartó bejegyzésre lelsz. Először is azt tudod meg, hogy ezt a területet eredetileg Assur-Na-Menes néven ismerték, ami egy hatalmas csata színtere volt, és ahol tízezren lelték halálukat. A temetés olyan hatalmas feladatot rótt volna a győztes félre, hogy egyszerűen csak rádobták a csatamező földjét a halottakra ott, ahol épp feküdtek. Úgy tartják, hogy a testek azóta is ott fekszenek a kiszáradt föld alatt, melyen semmi nem terem meg. A másik legenda egy Sorvasztó nevű kegyetlen zsarnokról mesél, akinek elég, ha csak a lába érinti a földet, és nyomában pusztulás terem. Hét nap után maga a termőföld elégelte meg ezt a kegyetlen pusztítást, felemelkedett, és börtönébe zárta Wastert, börtönbe, mely helyet most Zarrikiz Oltárának hívnak.

Becsukod a könyvet, pont amikor egy rejtett panel csúszik félre a távolabbi falban. Ha van nálad Kaméleon Köpönyeg, lapozz a **127**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **150**-re.



80.

Magad mögött hagyod a barlangot, és a Banyafogsor-gerinc vonulatát követve kelet felé haladsz tovább, míg el nem éred ismét a Fő Kereskedelmi Útvonalat. Átmész egy hídon, majd a hegyi ösvényt választod, melynek, úgy gondolod, Karnsteinbe kell vezetnie. Jó ideig gyalogolsz, és… álljunk csak meg egy percre! Hol is vagy tulajdonképpen? Miközben gondolataidba merültél, valamikor letértél az útról, és most egy sziklás tisztásra jutottál, ahol elképesztő látvány fogad. Egy férfi áll itt izzadtan a ragyogó nap alatt. Egy csontvázat próbál kiásni a sziklás talajból – de micsoda egy csontváz ez! Hatalmas nagy, és egy olyan teremtmény vázát alkothatta, amihez foghatót még sosem láttál ezelőtt. Mikor a férfi meglát, hangosan feléd kiált: – Hahó! Te ott! Guingol vagyok, régész Femnisből, és egy, az akadémia számára létfontosságú ásatást végzek éppen. Azt tervezem, hogy ezt az egyedülálló példányt elviszem Femphrey-be. Sajnos egyedül vállalkoztam az útra, és most segítségre lenne szükségem. Ha segítesz kiásni ezt a nagyszerű példányt, fizetek száz Aranytallért. – Habár a hatalmas összeg hihetetlenül csábító, tudod, hogy hosszú órákat venne igénybe a csontváz kiásása. Ha mégis elfogadod az ajánlatot, lapozz a **385**-re. Ha úgy döntesz, hogy inkább folytatod az utad, lapozz a **210**-re.

81.

Van nálad egy üvegcse Altató Ital? Ha igen, lapozz a **244**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **65**-re.

82.

Nem kell hozzá sok idő, hogy megtaláld azokat az árucikkeket, melyek reményeid szerint hasznodra lesznek a kalandod során. Olvasd át az alább található listát, és ha közülük bármelyiket megvásárolod, jegyezd azt fel a *Kalandlapodra*. Ne felejtsd el levonni a listában jelzett mennyiségű Aranytallért sem. A csatabárd és a páncél kivételével a tárgyakat akkor használhatod csak, ha erre a szövegben utasítást találsz. Hacsak máshogy nincs jelezve, mindegyik tárgyból csupán egy-egy darabot vásárolhatsz.

Csatabárd Minden alkalommal, amikor csatában ezzel a fegyverrel eltalálod ellenfeled, 4 ÉLETERŐ pontot vonhatsz le tőle (illetve 6-ot, ha *próbára tetted a* SZERENCSÉD, és szerencsés vagy; de csak 2-t, ha nem vagy szerencsés). Sajnos azonban a fegyver súlya miatt némi hátránnyal is számolnod kell: vonj le 1-et támadóerődből minden alkalommal, amikor ezt a fegyvert használod. Amennyiben megvásárolod a Csatabárdot, jegyezd azt fel a *Kalandlapod* Fegyver rovatába.

Ára: 3 Aranytallér

Vassulyom készlet Ezeket a tüskés vasgolyókat a földre kell szórni, ami eltántoríthatja üldözőidet a továbbhaladástól. Akárhány készletet vásárolhatsz belőlük.

Ára: 1 Aranytallér készletenként

Láncing

Minden alkalommal, amikor egy csatában találat ér, csak 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz (illetve 0-t, ha *próbára tetted a* SZERENCSÉD, és szerencsés voltál; de 2-t, ha nem voltál szerencsés). A Páncéling tömege miatt azonban, amikor felszólítást kapsz rá, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, 1-et hozzá kell adnod a dobásodhoz. Ez a páncél kizárólag a harcban véd meg a sérüléstől, és használhatatlanná válik 10 bevitt találat után.

Ára: 3 Aranytallér

Lámpás és olaj

Sötét helyeken hasznos. A Lámpás minden egyes használatához 1 tömlőnyi olajra van szükség.
Ára: 1 Aranytallér a Lámpás, és 1 az olaj ami benne van. Akárhány további tömlővel vehetsz még tartalékba olajat (de több lámpást nem).

Ára: 1 Aranytallér tömlőnként

Bilincs

Ezzel az eszközzel a legtöbb emberszerű lényt meg lehet kötözni.

Ára: 2 Aranytallér

Fémoldó

Ez az alkimista-szer képes arra, hogy a legtöbb ismert fémet feloldja, de az élő szöveteket nem támadja meg. Bármennyi fiolával vásárolhatsz belőle.

Ára: 4 Aranytallér fiolánként

83–84

Kötél csáklyával	Körülbelül húszméteres, pehelykönnyű kötél, melynek végére egy kisebb, fémből készült horgony van erősítve.

Ára: 4 Aranytallér

Ha még nem látogattad meg a piac nyugati oldalát, lapozz a **188**-ra. Ha már jártál ott, lapozz a **321**-re.

83.

Nagy nehezen kiszabadítod magad az őrök szorításából, megragadod a fiolát, és a fém karkötő felé hajítod. Ha jól célzol, az üvegfiola széttörik, tartalma pedig ráömlik a karkötőre. Húzd le a Fémoldót a *Kalandlapodról*, majd *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, lapozz a **331**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **305**-re.

84.

Mikor kirohansz a sikátorból az utcára, a nőnek már nyomát sem látod. A hátad mögött azonban hallod a közeledő léptek zaját, úgyhogy továbbszaladsz. Bármerre nézel, a káosz további bizonyítékait látod. Mindenért azok a furcsa, vigyorgó emberek – akiket a nő Mandragóráknak nevezett – a felelősek. Erős harcosok ezek, akik zöld nedvet véreznek, és mintha sosem halnának meg. Ellenfeleik, Gornt valódi lakói, teljesen tehetetlenek ellenük. A Mandragórák azonban nem ölik meg ember ellenségeiket, hacsak nem feltétlenül szükséges. Inkább elkábítják, és aztán elcipelik őket, ki tudja hová? Azt kívánod, bárcsak segíthetnél valahogy az elnyomás alatt álló városiakon, de a kiáltozások és a nyomodban loholó alakok lábdobogásának zaja túl egyértelműen jelzi, hogy te magad is nagy veszélyben vagy. Ha továbbmész arra,

amerre eddig, azaz a Déli Kapu irányába, akkor lapozz a **184**-re. Ha hirtelen irányt változtatsz, és a városfal legközelebbi része felé veszed az irányt, lapozz a **207**-re.

85.

Az erekből álló borítás egyre feljebb kúszik a karodon, mikor egyszer csak, hirtelen lehullik rólad az egész. Semmi kellemetlen hatását nem tapasztalod a történteknek, és épp azon tűnődsz, hogy vajon mi is történt, amikor meglátod, hogy az a valami a kőlapon elkezd alakot váltani. Mi több, a *te* alakodat kezdi felvenni!

A Mandragóra-másolatod felkel a kőlapról, és rád támad. Ha megöl, akkor átveszi helyed a többi ember között, és ezt soha senki nem fogja észrevenni. A Mandragórának nincs semmi speciális páncélja, vagy felszerelése, viszont ugyanolyan kardot forgat, mint te. ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjai is ugyanazok, mint a te jelenlegi pontjaid. A Mandragórák általában véve szinte elpusztíthatatlanok, de ha legyőzöd még ebben az épphogy megszilárdult alakjában, akkor visszatér gumó formájába.

Ha nyersz, *tedd próbára* SZERENCSÉD, hogy megtudd, a küzdelmetek zajára felfigyeltek-e a többiek, vagy sem. Ha szerencsés vagy, lapozz a **255**-re, és ott válassz egyet a még nem választott lehetőségek közül. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **315**-re.

86.

Bartolph elégedetten dörzsöli össze szépen gondozott körmökkel ékesített kezeit, és leül veled szemben, majd átnyújt neked egy kockát. – Tegyél néhány aranyat az asztalra tétként – mondja – és dobj a kockával. Ha 4-et, vagy többet dobsz, nyertél: megtarthatod a tétet, amit tettét, és ugyanannyi aranyat vehetsz el az én erszényemből is. Egyszerű, nem? – Igen, gondolod magadban, talán túl egyszerű is. Kisebb tömeget vonz magához Bartolph szándékosan megemelt hangú beszéde. Az emberek körétek gyűlnek, hogy láthassák, mi történik. Döntsd el, hogy mennyi Aranytallérral szeretnél játszani, és jegyezd fel ezt a mennyiséget a *Kalandlapodon*. Dobj egy kockával! Ha az érték 1–3, lapozz a **43**-ra. Ha 4–6, lapozz az **54**-re.

87.

A küzdelem során az egyik fáklya beleesett valamilyen erősen gyúlékony vegyi anyag tócsájába, így hamarosan az egész labor lángokban áll. Kapkodva igyekszel a kijárat felé, miközben a helyiségben összevissza heverő, a következőkben felsorolt tárgyakból egyet felkaphatsz: egy Kard, egy 2 Élelmiszeradagot tartalmazó csomag, egy kerámiából készült Menyét Papírnehezék, egy Lámpás egy tömlő olajjal. Ezután lerohansz a csigalépcsőn, nem törődve Kauderwelsch sikoltásaival. Csak amikor eléred a utat Cumbleside déli oldalán, állsz meg, hogy visszapillants. Az egész tornyot lángok borítják. Hátat fordítva a látványnak délnyugat felé haladsz tovább, egy védett kis tisztás felé, ahol alszol pár órát (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot).

Mikor felébredsz, már egy derűs nap hajnalára kelsz. Ha átvágsz nyugat felé, hogy elérd a Schattuk felé vezető utat, lapozz a **334**-re. Ha a déli utat választod, ami egyenesen a Banyafogsor-gerinchez vezet, lapozz a **386**-ra.

88.

Nem hagyod, hogy bármi is megakadályozzon a továbbhaladásban, ahogy a csúszós, hevesen rázkódó talajon rohansz. Sajnos azonban az utat egyenesen előtted elállja a hatalmas domb. Ha közelebb akarsz kerülni az üvöltő archoz, lapozz a **378**-ra. Ha a tőled jobbra lévő csalitos felé indulsz meg, abban bízva, hogy majd később vissza tudsz menni délnek, lapozz a **63**-ra. Ha inkább visszavonulsz, és északnyugati irányba mész az út felé, lapozz a **160**-ra.

89.

A kultisták hálótermébe jutottál, ami egy kisebb helyiség, melyben sok emeletes ágy és néhány egyszerű mosdó található. Elsőre a helyiség üresnek tűnik, de egyszer csak egy öregember lép elő az árnyékból. Annak ellenére, hogy a kultisták köpenyét viseli, ember. Átható pillantásának hatására megmerevedsz. Barázdált arcán az eltelt hosszú évek bölcsessége látszódik. – Épp azon tűnődtem, hogy vajon mikor fogsz végre ideérni. Kitértél a feladatok elől, pedig nagyon veszélyes küldetést vállaltál! – azzal előrelép. Ha megtámadod, lapozz a **156**-ra. Ha megvárod mit tesz, lapozz a **15**-re.

90.

Ahogy a kábulat eltűnik, egy füves domb aljában álldogálva találod magad, mely domb teteje zsúfolásig van ősi, álló kövekkel. A Cauldon Gyűrűjéhez hoztak, az elem-istenek lakhelyének központjába. A Szarvas Isten félelmetes és egyben csodálatraméltó látomása betölti az eget, míg az Idő Nővéreinek szellemalakjai a körben táncolnak. Ők a múlt, a jelen, és a jövő, a Földanya megtestesülései, és őrzői a Végzet Lándzsájának. A Szarvas Isten köveken megtörő hullámok hangjához hasonló hangon beszél hozzád: – Te vagy a kiválasztott, akinek szembe kell szállnia Voivoddal, az Árnyékharcosok urával. Egyszer elkövettük azt a hibát, hogy mikor ki akartuk oltani a benne lángoló tüzet, csak bebörtönöznünk sikerült. Abban az ezer évben, ami azóta eltelt, sikerült jóvátennünk ezt a hibát, és kohóinkban megalkottuk a Végzet Dárdáját, ami halált oszt az élőknek és életet a halottaknak. Vedd magadhoz és használd bölcsen.

Ebben a pillanatban észreveszed, hogy a Lándzsa ott van a kezedben, majd ismét kábulat vesz erőt rajtad. Jegyezd fel a fegyvert *Kalandlapod* Felszerelési Tárgyak rovatába, az Életenergiájával együtt, amit úgy kapsz meg, ha dobsz egy kockával, és hozzáadsz a dobott számhoz 5-öt. A Dárda nem egy sima fegyver: normál csata helyett használhatod (de még az *előtt* döntened kell a használatáról, mielőtt a harc kezdetét veszi), és akkor automatikusan legyőzi ellenfeled. Ekkor le kell vonnod 1-et a Dárda Életenergiájából. Ha ez az érték nullára csökken, a Dárda tovább nem használható. Most azonban nyersz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha ide Hustingsből érkeztél, lapozz a **12**-re. Bármilyen más esetben, lapozz a **399**-re.

91.

Kísérleted, mely a szabadság elnyerésére irányult, rosszul végződik. A Mandragórák megragadnak, és a cirkuszi kocsiba vonszolnak, ahol undorító látvány fogad. Nekinyomnak egy lüktető, ember nagyságú növény-gubónak, az a valami pedig elkezd átalakulni, és szépen lassan felveszi a tested alakját! Te itt meghalsz, de bárki, aki később majd találkozik másoddal, meg lesz győződve róla, hogy valóban téged látott, csak valahogy kicsit megváltoztál. Sőt mi több, megesküdnének rá, hogy már nem vagy önmagad.

92.

Hangos pendülést hallasz, amint az útonálló meghúzza a számszeríj ravaszát! Szerencsére a keze nem valami biztos. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, a lövedék célt téveszt, de ha nem vagy szerencsés, eltalál, és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha túlélted a támadást, meg kell küzdj a haramiával, aki mostanra már elő is rántotta a rövidkardját.

Útonálló	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 6

Ha győztél, lapozz a **274**-re.

93.

Egy csomó mindent el tudsz képzelni, amit életedben szívesen csinálnál, de az, hogy negyven pár Ork csizmáról súrold le a koszt, nem tartozik ezek közé. Alighogy befejezed az utolsó csizma sikálását, a törzs sámánja megparancsolja négy Orknak, hogy kötözzenek meg. Ezután a banya odabilincseltet egy vérfoltos nyújtópadhoz. Mikor Uggamonggo megjelenik, engedelmesen félre lép. A vezér megszólal: – A sámánom úgy gondújja, hogy titkos küldetésen vagy, azt megpróbálod kikémleni a haditervt'. Most akkó' jobban teszed, ha emondod, hogy minek vagy itten, vagy kicsit hosszabb leszee! – Ha beszélsz, lapozz a **198**-ra. Ha csendben maradsz, lapozz a **269**-re.

94.

Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy mennyi Aranytallért teszel fel, majd dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, lapozz a **162**-re. Ha 3–6 közti az érték, lapozz az **54**-re.

95.

Mozdulatlanul állsz, miközben Smegg széles karmozdulatokkal kisérve magyaráz: – Mi az Elfecskék templomának ajtajában. Nem megy. Nem biztonság. Én Smegg a titkos utaké. Elkerüli Elfecskék. Van kötél lemászni biztonság üregbe. Smeggike útja, az. Tud magával vinni. Az kell neked. Jönni kell, vagy meghal. Elfecskék öl. Bárhova megy Smeggike úton. – Azzal odajön hozzád, és megmutat egy méretes kötéltekercset, amit a vállára vetve tart. – Smeggike kötélje – mondja büszkén. Ha megkéred Smegget, hogy vezessen déli irányba, lapozz a **224**-re. Ha inkább egyedül mennél tovább, lapozz az **50**-re.

96.

Valamivel később ismét ahhoz a hídhoz érkezel, amin egyszer már átkeltél, ez alkalommal azonban valaki őrködik rajta. Az ég háttere előtt egy lovon ülő Árnyékharcos sziluettje rajzolódik ki. Szinte azonnal ő is észrevesz téged, és rémisztő hangon felkiált. Dobj egy kockával, hogy megtudd, az öt harcos közül melyikkel kell megküzdened. Ha 6-ost dobsz, dobj újra. Amikor ellenfeled legyőzése után arra kapsz utasítást, hogy folytasd kalandod, lapozz a **11**-re (jegyezd fel ezt a számot *Kalandlapodra*). Dobj a kockával, és lapozz a dobott számnak megfelelő fejezetpontra:

1	Lapozz a **8**-ra.
2	Lapozz a **394**-re.
3	Lapozz a **259**-re.
4	Lapozz a **183**-ra.
5	Lapozz a **245**-re.
6	Dobj újra.

97.

Átvágsz a tömegen a páncélkészítőhöz, akinek a segítségével gyorsan magadra öltöd a szükséges felszereléseket: egy Kardot és egy Lemezpáncélt vehetsz magadhoz. A páncél öt találatot visel el, mielőtt használhatatlanná válna. Ha találat ér, miközben ezt a páncélt viseled, nem vesztesz ÉLETERŐ pontot. Ugyanakkor, ha viselése közben bármikor is *próbára kell tenned az* ÜGYESSÉGED, az öltözék súlya miatt 2-t hozzá kell majd adnod a dobott számhoz. Jegyezd fel a *Kalandlapodon* a megfelelő helyre azt, amit innen magaddal akarsz vinni (és ne felejtsd el lehúzni a már meglévő fegyvert vagy páncélt, ha van nálad ilyen). Már majdnem végeztél, amikor meghallod Wulf kiáltását: – Feküdj! – *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **323**-ra. Ha nem, lapozz a **241**-re.

98.

Abban a pillanatban, ahogy megérinted a gömböt, kettényílik. Éles pengék és hegyes tüskék repülnek ki belőle minden irányba. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány lövedék sebesített meg! Minden egyes sebesülésért dobj egy kockával, és vonj le annyi ÉLETERŐ pontot, ahányat dobtál. Ha még mindig életben vagy, megtámadhatod az Ember-Orkot – lapozz a **132**-re. Ha megpróbálod inkább leleplezni, hogy ki is ő valójában, lapozz a **310**-re. Ha nem foglalkozol vele tovább, és a bárpulthoz mész, lapozz a **3**-ra.

99.

A hölgy téged bámul, miközben te gyanakodva méregeted a főtt krumplit. – Valami baj van? – kérdi félénken. – Sosem gondoltam volna, hogy valaki, aki olyan csodálatos elmével bír, mint ön, ilyen bizalmatlan tud lenni. – Ha elnézést kérsz, és megeszed az ételt, amit oly szívélyesen készített el neked, lapozz a **235**-re. Ha nem foglalkozol az ételtel, és megpróbálsz beszélgetésbe elegyedni vele, lapozz a **173**-ra. Ha elhagyod a tornyot, és elindulsz, hogy végigkutasd Cumbleside fenyegető utcáit, lapozz a **23**-ra.

100.

Jó szerencsét kívánva magadnak átlépsz a tető peremén. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **238**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **203**-ra.

101.

– Ne foglalkozzá v'le – mondja a koldus, miközben lekicsinylően legyint a papnő felé. – Nem tud ez sem't, me' csak a könyvinek él. A számok emberje nem kő. Még csak nem is lá'hatta a Gorgont, me' vak. – Még idő d sincs megköszönni a koldusnak ezt az értékes információt, mert az a legközelebbi kocsma felé indul, markában az arannyal. Szomorúan ingatod a fejed. Lapozz a **159**-re.

102.

A 200 Aranytallér, amit jutalmul ígértek neked, már nem fontos többé. Mendokan és népe a te védelmed alatt állt, de elbuktál. Az Árnyékharcosok ereje elképesztő, semmihez sem fogható, amit eddig életedben tapasztaltál. Mégis úgy érzed, hogy le kell győznöd ezeket a sötét lovasokat, bosszút kell állj az összes ártatlan emberért, akiket lemészároltak. Mivel túlélted a támadást, nyersz 2 SZERENCSE pontot.

Megpirkad, mire eléred a déli kijáratát a Magyaarhágónak, a helynek, melyre mindig úgy fogsz emlékezni, mint a legnagyobb vereséged színhelye. Megállsz pihenni, és elgondolkodsz azon, hogy mi legyen a következő lépésed. A Karnsteinbe vezető út egyenesen dél felé visz. Mire odaérsz, még több falusi fog szenvedni, vagy meghalni minden egyes éjszaka. Keletre azonban él egy mindenki által jól ismert remete. Talán meg kellene tudnod minden lehetséges dolgot tőle a látszólag elpusztíthatatlan harcosokról, mielőtt harcba bocsátkozol velük. A remete valószínűleg egymaga birtokában van az ilyen, csak beavatottak számára elérhető, hatalmas tudásnak. Ha délnek indulsz, Karnstein irányába, lapozz a **11**-re. Ha inkább keletnek mész, hogy megkeresd a remetét, lapozz a **113**-ra.

103.

Amilyen ártatlanul csak tudsz, így válaszolsz: – Inkább nem, máshol van rám szükség. – A bohóc fenyegető pillantást vet rád, majd elmosolyodik, és a pillanat furcsa hangulata tovaszáll. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **39**-re.

104.

Megragadod az egyetlen lehetőséget, és átlépsz a híd korlátján. Leugrasz, és csak zuhansz, és zuhansz és zuhansz, míg végül megérkezel a sötét vízbe. Habár a Mandragórákat sikerült kijátszanod, cseberből vederbe jutottál. Alig tudsz a víz felszínén maradni, mivel a Tass zúgóban hánykolódva találod magad. Ha van rajtad páncél, akkor le kell dobjad magadról, mielőtt lehúz a mélybe (húzd le a *Kalandlapodról*). Testedet hatalmas sebességgel sodorja tovább az áramlat. Ahogy a folyó keresztülrohan egy szurdokon, attól félsz, hogy összetöröd magad a folyómeder közepén elszórva fekvő, egyre szaporodó sziklák valamelyikén. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED hatszor egymás után, hogy eldöntsd, el tudod-e kerülni a sziklatömböket. Minden sikertelen próba esetén vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled a zúzódásokat, végre kisodródsz a partra, a Banyafogsor-gerinc déli oldalán. Kábultan, összetörve, tele horzsolásokkal álomba zuhansz.

Mikor felébredsz, már egy új nap kezdődött el. Folytatod utad a hegy lábának mentén haladva tovább, délkeleti irányba. Nemsokára egy nagy barlangbejárathoz érsz. Ha be szeretnél menni a barlangba, lapozz a **395**-re. Ha inkább elmész mellette, és továbbhaladsz délkeletre, lapozz a **80**-ra.

105.

Hamarosan odaérsz az üvegezett faajtóhoz, mely „Hegmar Szentélyének” bejárata. Odabenn minden sötét és mozdulatlan – a mágust sehol sem látni. Mindezek ellenére az ajtó nyitva, így hát becsusszansz rajta, és becsukod magad mögött. Az árnyékban megbújva figyeled, ahogy üldözőid lassítás nélkül rohannak tovább. Megvárod, hogy lépteik zaja elhaljon, mielőtt előbújsz rejtekedből. Jelenleg Hegmar bemutatótermében vagy. Ebben az apró helyiségben mindenféle tárgyak vannak szanaszét szórva. Furcsa, hogy Hegmar csak így itt hagyta értékes árucikkeit őrizetlenül; habár nem merengsz ezen a kérdésen túl sokáig, mivel inkább a környezetedet kezded tanulmányozni. Csupán három dolog kelti fel az érdeklődésedet. Ha odamész a varázsló íróasztalához, lapozz a **147**-re. Ha elbújsz az itt található ősi szarkofágban, lapozz a **193**-ra. Ha megvizsgálod az elefántcsont tartóba helyezett, sima felületű kristálygömböt, lapozz a **312**-re. Ha inkább hagyod az egészet, és folytatod az őrök előli menekülésed, lapozz a **216**-ra.

106.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

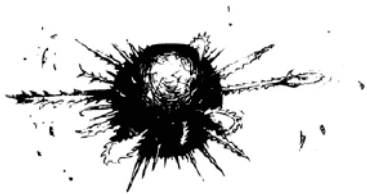
Északra?	Lapozz a **169**-re.
Délre?	Lapozz a **114**-re.
Keletre?	Lapozz a **122**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **144**-re.

107.

A polgármester segítségére egy maréknyi hátborzongató kinézetű szolgája érkezik a sikátorba, és már majdnem odaérnek hozzád. Végső elkeseredésedben arrébb taszítod Enniant, és továbbszaladsz a sikátor másik vége felé. De ezzel az akcióval önmagában nem érsz el semmit, hacsak szert nem teszel valahogy egy kis előnyre. Ha van nálad Petárda, lapozz a **347**-re. Egyébként pedig lapozz a **31**-re.

108.

Megkerülve a Töklidérc fenyegető alakját kirontasz a nádasból – hogy egyenesen belezuhanj egy víznyelőbe. Hamarosam már mellmagasságig belesüllyedsz a futóhomokba… és gyorsan merülsz tovább. Ha van nálad Kötél horgonnyal, gyorsan rádobod egy faágra, melyre a kötél rátekeredik, és így ki tudod magad húzni – lapozz a **168**-ra. Ha nincs köteled, magadtól kell kimásznod. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED kétszer egymás után! Ha mindkét esetben sikerrel jársz, lapozz a **168**-ra. De ha bármelyiken is elbuksz, lapozz a **117**-re.



109.

Guignol örömében sikoltozva mondja: – Megcsináltuk! A csontváz kész az elszállításra. – Téged azonban nem foglalkoztat tovább ez az egész, mert hirtelen úrrá lesz rajtad valami furcsa érzés, szédülés. Vörös köd ereszkedik le szemeid elé, és leplezetlen dühvel nézel ismét Guignolra. Rémület árnyékolja be arcát, mikor vicsorogva megindulsz felé.

Guignol ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 12

Ha győztél, lapozz a **185**-re.

110.

Néhány standot könnyedén fellöksz a válladdal, néhány azonban nehezebb ügy, és jó nagyot kell taszítanod rajtuk. Bárhogy is, a végeredmény nem más, mint káosz. Az őrség tagjai belegabalyodnak a zöldségek, gyümölcsök és mérges kereskedők halmaiba. Mindenféle káromkodásokat szórnak rád jellegzetes akcentusaikkal. Mosolyogsz, miközben felkapsz néhányat az ehető dolgok közül (adj 2-t Élelmiszerkészletedhez). Már épp indulni készülsz a keskeny utcácska felé, amikor rálépsz egy kupac elgurult mangóra. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, folytathatod az utadat, lapozz a **78**-ra. Ha nem, elbotlasz, és az őrök elfognak – lapozz a **199**-re.

111.

A legtöbb harcos ellovagol a barlang mellett, ki a látóteredből, de az egyik elkanyarodik tőlük, és egyenesen feléd vágtat. Visszarohansz, elrejtőzöl a barlang legsötétebb sarkában, és vársz. Feszült másodpercek telnek el, mialatt néma csend honol körülötted, majd hirtelen az Árnyékharcos megjelenik a bejáratban, dühödten rikoltva. Dobj egy kockával, hogy megtudd az öt közül melyikkel kerültél szembe. Miután legyőzted, és arra kapsz utasítást, hogy folytasd a kalandod, kelet felé menekülsz el, ezért a **399**-re kell lapoznod (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*). Dobj a kockával! Ha a dobásod:

1	Lapozz a **8**-ra.
2	Lapozz a **394**-re.
3	Lapozz a **259**-re.
4	Lapozz a **183**-ra.
5	Lapozz a **245**-re.
6	Dobj újra.

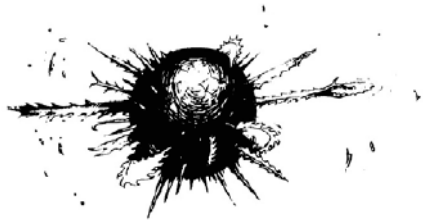
112.

Semmi pillanat alatt kinyitod az ajtót, ami egy mocskos kamrát tár fel. Egy rongyos ruhákba öltözött öregember lép elő, és zihálva így szól: – Végre szabad vagyok! Fogadd szívből jövő köszönetét Parcleasus-nak, a számmisztikusnak. Abban a hitben jöttem a Tiltott Barlangba a tudást keresve, hogy a Gorgon már halott. Egyáltalán nem gondoltam volna, hogy egy gonosz nekromanta újjáélesztette. Ő volt az is, aki megtöltötte a Gorgon barlangját olyan gonosz trükkökkel, mint például a kígyók sziszegésének az illúziója. Engem nem sikerült kővé változtatni, mivel vak vagyok; misztikus látást használok. De mi a helyzet veled? – Mivel érzed Parcleasus-ban a jóságot, elmesélsz neki mindent. Miután befejezted, megszólal: – Ez biztos, hogy nem véletlen. E nélkül nem is remélheted legyőzni Voivodot. – Azzal előhúz tunikájából egy gyűrött papírdarabot és odaadja neked. – Ez a legfontosabb lapja a Számok Tudománya könyvemnek. Vedd el! Ez mindenre fényt derít.

Áttanulmányozhatod a lapot akár most, akár bármikor máskor a kalandod során, ha a **16**-ra lapozol (jegyezd fel ezt a számot *Kalandlapodra*). Munkád itt véget ért, kivezeted Parcleasus-t a barlangból. Barátságosan kezet ráztok, majd elbúcsúzik tőled. Ő elindul Schattuk felé, neked pedig Karnsteinbe kell menned. Lapozz a **80**-ra.

113.

Egyenesen haladsz tovább keleti irányba, és hamarosan egy nagy hídhoz érsz. Ahogy átmész rajta, a Gátváros felé vezető útra érsz. Ezt az utat követed mindaddig, míg el nem jutsz egy alacsony, fás dombokból álló területre, ahol állítólag a remete él. Ez a terület hírhedt az útonállóiról. A nap már lenyugvóban van, amikor letérsz az útról, és egy kanyargós csapást követve észak felé haladsz, fel a magasabban fekvő területek irányába. Mikor felérsz, meglátod az egyik híres látványosságot, a Varázsló Kútját. Egy idős varázslóra hasonlító, emberi arcot vésztek egy alacsony, kiálló, mohával borított sziklába, úgy, hogy az egy mágikus forrásra tekint le. Csak jó történhet, ha valaki kortyol ebből a folyadékból. Ha megállsz, hogy igyál a kútból, lapozz a **194**-re. Ha továbbhaladsz az úton, lapozz a **349**-re.



114.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **106**-ra.
Délre?	Lapozz a **187**-re.
Keletre?	Lapozz a **232**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **144**-re.

115.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **222**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **140**-re.

116.

– Gornt? – kérdi könnyedén. – Igen, épp ott voltunk tegnapig, amikor úgy tűnt, mintha egyszerre mindenki megőrült volna. Nincs mit tagadni, a városiak barbár, őrült viselkedése volt az oka, hogy idő előtt sietve távoztunk. Halálra rémültünk. A mágusunk, Monty Caphisto úgy véli, hogy az ivóvízben lehetett valami. – Felfigyelsz rá, hogy miközben beszél, egy pillanatra egy apró, gúnyos vigyor ül ki a szája szegletére. – De mi a helyzet veled? – kérdi lágy hangon. – Nem csatlakoznál az Álmok Cirkuszához véglegesen? – Ha igennel válaszolsz, lapozz a **148**-ra. Ha nemmel, lapozz a **103**-ra.

117.

Nemsokára az egyetlen jele annak, hogy valaha is itt jártál a mocsárban, a heves bugyborékolás, mely megtöri a folyóhomok felszínét, mielőtt aztán az is végleg eltűnne.

118.

Az utca egy kör alakú udvartérben végződik, ami zsúfolásig van telve emberekkel. Ez a híres Szónok Sarok. Az emberek itt dobozok tetejére állva különböző, általuk érdekesnek ítélt témákról tartanak beszédeket. Cserébe a tömeg a szónokokat közbeszólásokkal próbálja bosszantani. Berohansz az emberek tengerébe, amivel átmenetileg sikerül leráznod az üldözőid. A városőrség tagjai nehezen tudnak átnyomakodni az emberek tömegén, akik nem késlekednek neheztelésüknek hangot adni, amiért megpróbálják őket odébb taszigálni. A tér egyik oldala mentén mindig állomásozik néhány őr, arra az esetre, ha a tömeg esetleg háborogni kezdene. Az épp itt állomásozó őrség kapitánya a téged üldözők felé veszi az irányt. Kétség sem fér hozzá, hogy az a célja, hogy magyarázatot követeljen tőlük a felfordulásért. Szorongatott helyzeted ellenére sem tudsz ellenállni, és időzöl egy kicsit még itt, hogy meghallgass néhány szónokot. Ha a túlfűtött hangulatban beszélő fiatal hölgyet hallgatod meg, lapozz a **289**-re. Ha a mocskos ruhákba öltözött öregember szavaira figyelnél, lapozz a **219**-re. De ha a feketébe öltözött férfihez lépnél, aki révületben kiabál megfélemlített közönségével, lapozz a **137**-re.

119.

Menekülésed miatt érzett izgatottságod hamar alábbhagy, mikor meglátod azt a tucatnyi apró nyilat, amik feléd repülnek. A nyilak azonban nem a Fekete Skorpió Orkjai felől, hanem azok felé repülnek. Riválisaik, a Nagy Szikla Orkjai meglepetésszerű támadást indítottak ellenük. Az egyik nyíl oldalba talál (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha megpróbálsz szemet hunyni ezen apró hiba felett, melyet a célzásban vétettek,

és felajánlod szolgálataidat nekik, azt remélve, hogy bosszút állhatsz raboskodásod miatt, lapozz a **377**-re. Ha hagyod őket, hogy maguk vívják meg a csatájukat, és dél felé veszed az irányt, lapozz a **282**-re.

120.

Lekapod az amulettet, ledobod a földre, és széttaposod. A hatás azonnali; a veteránok rögvest ráébrednek, hogy milyen játékot űztek velük, és haragjuk minden létező dühön túlnő. Miután végeztek az Ember-Orkkal, a legidősebb így szól: – Fogadd bocsánatkérésem – mondja. – Bolondok voltunk, talán túl sokáig éltünk a múltban. Lépjünk hát túl ezen, és kezdődjön el itt a nemzetek közötti igazi béke, itt ebben a szerény kis kocsmában. – Szinte semmi idő alatt mind a négyen olyan jó barátságba keveredtek, mintha világéletetekben a legjobb barátok lettetek volna. Ez az oka annak is, hogy kissé vonakodva indulsz tovább utadon.

Mikor kilépsz az ajtón, a Zöldlomb Manó huncut tekintetébe botlasz. – Narburyben a béke a te érdemed – mondja. – Egy apró figyelmeztetés, és tanács. Menj egyenesen a gyűrűhöz, mely túl nagy az ujjadra. – azzal eltűnik. Ha még nincs nálad egy Zöld Levélalakú Bross, akkor találsz egyet a zsebedben – jegyezd fel *Kalandlapodra*. Ha most elindulsz vissza keletnek, a Fő Kereskedelmi Útvonal felé, lapozz a **267**-re. Ha inkább átvágsz a vidéken, hogy jóval délebbre ismét becsatlakozz a Kereskedelmi Útra, lapozz a **47**-re.

121.

– Túl nagy a romlottság a világban – mondja a Zöldlomb Manó. – Az alvókat, akiket nem szabadna háborgatni, felkeltették. A feladatod, hogy a végső nyugalmat elvidd Hustingsbe. Hadd szerezze vissza a föld, ami az övé! De légy óvatos! Az erőszak sosem lehet a végső megoldás. A gonoszt hagyni kell, hogy önmagát emésszе el. A küldetésed, hogy segíts, nem pedig, hogy tovább növeld a káoszt. Ha úgy érzed, hogy végeztél, mondd ki gondolatban, hogy „Cerunnos", és meglátjuk, mi fog történni. – Jegyezd fel ezt a szót a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **19**-re.

122.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **169**-re.
Délre?	Lapozz a **114**-re.
Keletre?	Lapozz a **232**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **253**-ra.

123.

A börtönőr hangos röhögésben tör ki gyengécske előadásod láttán. Egyszerűen nem akarja elhinni, hogy ilyen ősrégi mutatvánnyal akartad beugratni. Visszatér a könyvolvasáshoz, időnként még kuncog egyetegyet alakításod miatt. Valami mással kell próbálkoznod. Ha van nálad Fémoldó, és azt rá akarod önteni a zárszerkezetre, lapozz a **7**-re. Ha valamilyen sértést akarsz az őr fejéhez vágni, hátha idejön, hogy megbüntessen, és akkor lehetőséged adódik legyűrnöd őt, lapozz a **26**-ra. Ha feladod a próbálkozást, és megvárod a hajnalban érkező rabszállítót, lapozz a **208**-ra.

124.

Habár a gödör falai meredekek, a kötelet és a horgonyt használva felmászol, könnyedén kimenekülve a csapdából. Visszateszed a kötelet a hátizsákodba, és továbbmész. Hamarosan egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Balra?	Lapozz a **296**-ra.
Jobbra?	Lapozz a **217**-re.
Egyenesen előre?	Lapozz a **139**-re.
Visszamész arra, ahonnan jöttél, és itthagyod ezt a barlangot?	Lapozz a **80**-ra.

125.

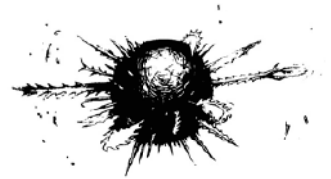
A padlóra hajítod a petárdát (húzd le a *Kalandlapodról*). BUMM!!! Kauderwelscht is és a szörnyét is megzavarja a robbanás, ami elég időt biztosít neked arra, hogy megszabadulj kötelékeidtől. Ha van fegyvered, sietve felkapod, mielőtt harcba bocsátkozol a bestiával.

Kauderwelsch Szörnye ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a **87**-re.

126.

Nem igazán lehet azt mondani, hogy luxuskörülmények között utazol. A szemét bűze betölti az orrod, beteríti egész testedet, ami ellen gyomrod erősen lázadozik. Ami még ennél is rosszabb, a mérgező zöldpenész már el is kezdett tenyészni ennivalódon. Ugyan közvetlenül rád nem veszélyes, de élelmiszered egy részét máris sikerült fogyaszthatatlanná tennie: ha van nálad élelem, húzz le két adagot Élelmiszerkészletedből. Hosszú időn át ide-oda dobálódsz a kocsiban, mire végül eléred benne a Keleti Kaput. Lapozz a **301**-re.



127.

Két kultista lép ki a titkos átjáróból. Mielőtt még megláthattak volna, a földre vetődsz, és magadra teríted a köpönyeget. A Sötét Elfek leülnek, és beszélgetni kezdenek. A hátuk mögött a rejtett panel elkezd visszazáródni. Ha akarsz, most még besurranhatsz rajta, mielőtt teljesen bezáródik – lapozz a **295**-re. Ha inkább visszamész az előtérbe, és onnan az északi ajtón mész tovább, lapozz a **374**-re. Ha a keletin mennél át, lapozz a **89**-re. Ha viszont a nyugatin nyitnál be, lapozz az **56**-ra. Bármelyik lehetőséget is választod, amint elhagyod a könyvtárat, leveszed a Kaméleon Köpönyeget, és visszateszed a hátizsákodba. Mivel a Sötét Elfek a könyvtárban maradtak, nem kockáztatod meg, hogy visszamenj oda még egyszer. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy a **68**-at nem választhatod ismét.

128.

Miközben nem túl feltűnően igyekszel nem a gömbbe bámulni, kiveszed a hátizsákodból, és átnyújtod a haramiának. Meglepetésében szemeit nagyra nyitja – nem is remélte, hogy ilyen nagyszerű jutalomban lesz része. Ahogy azonban a gömb elkezd ragyogni, az arcán ülő mosoly lassan átváltozik tompa, kábult kifejezéssé. A gömb magába zárta elméjét! Óvatosan visszahelyezed a varázstárgyat a zsákodba, aztán a testet arrébb taszítod. Habár még mindig él, öntudatlanul a földre zuhan. Egy pillanatra elgondolkozol azon, hogy átkutasd, de végül nem bírod magad rávenni. Ha most iszol a Varázsló Kútjából, lapozz az **58**-ra. Ha északnak indulsz a remete keresésére, akiről az útonálló azt állította, hogy halott, lapozz a **349**-re. Ha elhagyod ezt a helyet, és visszafelé indulsz délnek, lapozz a **44**-re.

129.

Lerázod magadról a láthatatlan támadód kezét, és megfordulsz. Annak ellenére, hogy látni ugyan nem látod jól a nőt, hallani hallod könyörgését, hogy fékezd meg a kezed. Ha megteszed, amit kér, lapozz a **158**-ra. Ha úgy gondolod, hogy ez csak egy csapda, akkor folytasd a támadásod.

Támadó	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, lapozz a **31**-re.

130.

– Csak annyit tudok Karnsteinről, hogy egy unalmas kis falu, valahol a semmi közepén, és egykor mintha valami ősrégi csata színhelye is lett volna. Miért kérdezed?

Szándékosan kerülve, hogy bármi részletet közölj, azt válaszolod: – Hallottam pletykákat, hogy valami balhé volt ott, harcoltak valami fura teremtményekkel. Hátha valakinek szüksége van egy jó éles kardra.

A nő maga elé motyogva válaszol: – Fura teremtmények, mi? Jó. Versenyezhetnénk. – Ezzel hirtelen ismét rád emeli a tekintetét, és így folytatja: – Ha a pénz érdekel, felejtsd el Karnsteint. Miért nem csatlakozol a cirkuszunkhoz… véglegesen? – az ajánlata váratlanul ér. Ha igent válaszolsz, lapozz a **148**-ra. Ha nemet mondasz, lapozz a **103**-ra.

131.

Az ujjaid hegye épphogy csak érinti a túloldali ösvény peremét, és rémülten veszed tudomásul, hogy máris a hasadék mélye felé zuhansz. A sziklás talaj egyre közeledik, hogy aztán drámai gyorsasággal találkozzon veled. Kalandod itt véget ér.

132.

Csillagokat látsz, és elhomályosodik a látásod, mikor előrelendülsz – a tulaj jól fejbevágott egy ólmosbottal (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot).

Mikor magadhoz térsz, a fogadótól mérföldekkel távolabb találod magad keletre, azon az úton, melyen érkeztél. Ráébredsz, hogy a veteránok teljesen kifosztottak: húzd le az összes Aranytallérod, fegyvered és páncélod a *Kalandlapodról*. Öngyilkosság lenne visszamenni a Lángoló Balrog Fogadóba, így hát úgy döntesz, hogy továbbmész Karnstein felé. Ha keleti irányba szeretnél haladni, vissza a Fő Kereskedelmi Útvonalra, lapozz a **267**-re. Ha inkább átvágsz a vidéken, hogy jóval délebbre becsatlakozz újra ugyanerre az útra, lapozz a **47**-re.

133.

Voivod feléd csap, tested több darabra esik szét, mielőtt újra földet érne. A Földanya és a Szarvas Isten megsiratja kudarcod, ami minden élő végét is jelenti.

134.

Woad sikoltozása visszhangzik a füledben, ahogy nekiiramodsz a széles utcának. Itt további őröket pillantasz meg magad előtt. Felfigyelve üldözőid kiabálására ezek a férfiak is előrántják kardjukat, és megpróbálják utadat állni. Az egyetlen kiút ebből a csapdából a jobb oldaladon álló házon keresztül vezet. Egy pillanatnyi habozás nélkül téped fel a düledező épület ajtaját és belépsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **277**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **166**-ra.

135.

Teljesen besötétedett, és a vihar is tovább tombol a fejed felett, miközben Hustings felé tartasz. Az út, amin haladsz, alig több egy csapásnál. A hírhedt Hustings mocsáron kanyarog keresztül, ami a lezúduló vízmennyiség hatására helyenként egybeolvad a kialakult pocsolyákkal. Gondosan figyelve a mocsárba helyenként betolakodó folyóhomokra, továbbhaladsz előre. Erőfeszítéseidet a vihar villámainak időről-időre történő felvillanásai némileg segítik. Hirtelen jellegzetes, vigyorgó arcot pillantasz meg. Először azt gondolod, hogy valaki biztos rejtőzik a nádasban, aztán ráébredsz, hogy a levélszerű arc maga a nádas egy része, ami zsombékról zsombékra mozog, mintha a szél fújná odébb. Huncut hangon beszél: – A Zöldlomb Manó, az ősi király, itt van, hogy felajánlja útmutatását. A világ haldoklik, a termőföld romlott, a fák heves mozgásban. A Harcosok ötöse keresi urát, azt, akinek nem szabad kiszabadulnia börtönéből. A Földanya gyógyító kezet keres, de bizonyítanod kell, hogy méltó vagy a figyelmére. – Ha van nálad egy Zöld Levél-alakú Bross, lapozz a **19**-re. Ha nincs, a Zöldlomb Manó felajánl neked egy lehetőséget, hogy bizonyítsd rátermettséged. Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a **121**-re. Ha nemet mondasz, lapozz a **19**-re.

136.

– Ugyi nem gondolod, hogy e'hisszük ezt a zagyvaságot? – mondja vicsorítva a banya. Uggamonggo sem hiszi el egyetlen szavadat sem. Csak azt veszed észre, hogy tovább nyújtották csontjaid (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha ezúttal igazat mondasz, lapozz a **256**-ra. Ha azt állítod, hogy katonai kém vagy, lapozz a **363**-ra.

137.

A testhez simuló ruhát viselő férfi fiatal, mégis nyúzott arcú, haja pedig majdnem kopaszra van vágva. Mindent elsöprő dühvel kiabál: – Túl sok időt vesztegettünk arra, hogy szomszédjainkkal békét kössünk. Ők voltak azok, akik a Négy Királyság Háborúját kirobbantották, mégis nekünk kell térden csúszva könyörögni nekik, hogy kereskedjenek velünk. Meg kell szerezzük, ami jog szerint a miénk! Büszke nemzetünk mára hanyatlásnak indult a barbár Femphrey miatt. Nyilvánvaló, hogy erősebbek vagyunk, és meg is nyertük volna a háborút, ha nem lett volna az a vén bolond Tantalon, aki félrevezetett minket, a saját népét. Áruló! Követeljünk kárpótlást, vagy vegyük el magunk Brice-tól, Femphrey-től és a többi északi patkánytól. Északiak és mágusok! Ha! A soraink közt megbúvó ellenség. Ismét büszkék akarunk lenni Gallantariára. Háborút akarunk!

Ez a lázító alak igazságtalan és rendkívül szűk látókörű – és mégis, hihetetlen módon néhányan egyetértően bólogatnak a nyilvánvalóan gyűlölettel teli szavaira. Valakinek fel kellene lépni ezek ellen a szavak ellen. Ha vitába szállsz vele, lapozz a **205**-re. Ha az öklöd segítségével hallgattatod el, lapozz a **149**-re.

138.

Önelégültségtől eltelve kihívod a bohócot egy barátságos kockajátékra. Beleegyezik, és hamarosan egy kisebb tömeg gyűlik össze körülöttetek, hogy megnézzék, ahogy lealázod a játékban. Habár folyamatosan mosolyog, érzed, ahogy gyűlik benne a harag. Lökdösni, ütögetni, mindenfelé forgatni kezdi a cinkelt kockát, hogy rájöjjön, miként működik, de nem jár sikerrel. Végül feladja.

– Nyilvánvalóan csalás, de a kockavetőket azért át lehet vele verni. – Lapozz a **77**-re.

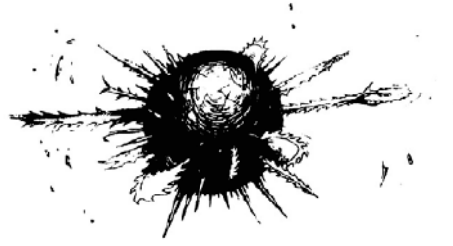
139.

Ha most vagy itt első alkalommal, lapozz a **308**-ra. Ha nem, akkor mindent úgy találsz, ahogy itt hagytad, és nyomaidat követve vissza kell térj az elágazáshoz. Ha itt balra fordulsz, lapozz a **217**-re. Ha jobbra indulnál, lapozz a **296**-ra. Ha inkább egyenesen mész tovább, ki a barlangból, lapozz a **80**-ra.

140.

Bartolph megvonaglik félelmében, ahogy vasmarkod megragadja csuklóját, de mikor csalónak nevezed, felháborodottan reagál a vádakra. Habár magad sem tudod eldönteni, hogy ez a „düh", amit produkál, csupán egy szélhámos jól begyakorolt előadása-e, úgy tűnik, a dolog működik: jó páran a bámészkodók közül előrébb lépnek, egyikük vicsorogva mondja: – Tisztességes játékba' vesztetté'! – Ni'cs itt helye annak, ki nem tud vesz'tni! – morogja egy másik.

Mielőtt megértenéd, mi is történik, egy tucat erős kéz megragad, majd kihajít az utcára. Egyenesen a képedre zuhansz, hangos csattanással terülsz el a koszos utcakövön (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, valamint vond le a tétnek feltett Aranytallérokat, amiket elvesztettél). Gyűlölettől eltelve azon gondolkodsz, hogy kardot rántasz, visszamész a fogadóba, és leszámolsz a legtöbbjükkel. Aztán inkább átgondolod az egészet… Lapozz a **30**-ra.



141.

A torony repedezett, és megviselte az idő vasfoga. Az egykor ragyogó színei megkoptak, és a vakolat is lemállott már. Egyetlen bejárata van, melynek ajtajára egy réztáblát erősítettek a következő szöveggel: „Dr. Kauderwelsch – Az elme betegségei". Megpróbálsz benyitni, de az ajtó zárva. Az egyik oldalán az ajtócsengő madzagja lóg. Ha megrázod az csengőt, lapozz a **281**-re. Ha hagyod a tornyot, és továbbmész a városba, lapozz a **212**-re.

142.

Csatazaj hallatszik a városból. Hustings népe próbálja megvédeni otthonát a gonosz Töklidérc-mészárlás ellen. Figyelmen kívül hagyod a zajt, miközben eléred az orom alját – és azonnal belefutsz egy orvtámadásba. A torony egyik oldalán kinyílik egy ajtó, és hat Töklidérc masírozik ki rajta. Rád rontanak, és felvonszolnak egy csigalépcsőn, ami egy kis helyiségben végződik a torony legtetején. A helyiség egyik felét vastag díszlepel zárja le.

Ha volt nálad valamilyen fegyver, húzd azt le a *Kalandlapodról* – a Töklidércek eltörték! Arra kényszerítenek, hogy ülj le egy asztalhoz, melyen egy kihegyezett fakaró és egy tálca van. Az egyik Töklidérc némán mutatja, hogy edd meg a tálcán lévő „ételt"; egy nagy halom nyúlós sarat. Ha megeszed, lapozz a **61**-re. Ha inkább visszautasítod, lapozz a **359**-re.

143.

Roggmondo arcán közömbösség tükröződik, miközben a helyiség közepén álló nagy bőrfotel felé mutat széles mozdulattal. A fotel egyik karfájához egy kisebb tálca van rögzítve, melyen mindenféle tűk, festékek hevernek, melyeket a tetováló művész a munkájához használ. Letelepedsz a fotelbe, Roggmondo pedig egy könyvet mutat neked, mely tele van tetoválásokról készült stílusos képekkel, vázlatokkal, a hétköznapiaktól egészen az egzotikusakig. Hirtelen az ajtó kivágódik, és öt őr ront be, kardjuk készenlétben. Ülő helyzetedben fognak el. A kapitány diadalittasan kiáltja sisakrácsán keresztül: – Megvagy! – Lapozz a **199**-re.

144.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Egy furcsa láng megperzseli a bőröd (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **106**-ra.
Délre?	Lapozz a **187**-re.
Keletre?	Lapozz a **122**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **253**-ra.

145.

A megbeszélt találkozó helyszínére rohansz, és nagy megelégedettségedre szolgál, hogy ott találod Mendokant és két barátját, akik rád várnak. Az egyikük egy nagyon idős férfi, ami az elkövetkező utazást fájdalmasan lassúvá teszi. Hogy ezt a hátrányt ellensúlyozni tudjátok, késő éjszakáig gyalogoltok. Mindannyian nagyon kimerültek vagytok, mire végre eléritek a Magyaar-hágót. Ez a legkeskenyebb része a Kereskedelmi Útvonalnak, alig több, mint egy sziklás kis ösvény. Bal oldalán egy meredek sziklafal körvonalai sejlenek fel, jobb oldala mentén pedig egy hasadék fut végig, ami van vagy hat méter széles, és legalább ötször ilyen mély. A hasadék túlsó oldalán egy másik ösvény is kivehető. Megállapodás szerint a Royal Lendleből induló teljes forgalom azon az úton megy, amin most ti is tartózkodtok, míg a város irányába tartó közlekedés a másik oldali ösvényen folyik. Ahogy átmentek a hágón, a Magyaar-hegy meredek oldala eltakarja előletek a holdfényt és a csillagok ragyogását odafent.

Hirtelen egy félelmetes sikoltás hasít bele az éjszaka hűs levegőjű csendjébe, melyet újabb és újabb sikolyok követnek. Falusi útitársaid félelmükben összegörnyednek, míg te felkészülsz egy esetleges harcra. Ekkor megpillantod, hogy mi az, ami feléd közeledik az ösvényen. Öt lovas az, akik pokoli csődörökön ülnek, melyek patáitól mintha maga a föld remegne, és mintha versenyt futnának azért, hogy agyontiporhassanak benneteket. Hosszú köpenyük hullámzik, hajuk úszik utánuk a szélben. Annak ellenére, hogy fura fémmaszkokat viselnek, alatta tisztán kivehető oszladozó bőrük; szemükben a halál feneketlen, fekete mélysége tükröződik. Mendokan jajveszékelve mondja: – Átkozottak vagyunk! Az Árnyékharcosok értünk jöttek!

A többiek futni kezdenek, de menekülésük teljesen hasztalan, hamar kard végére tűzve találják magukat. Olybá tűnik, a harcosok mégis csak valóságosak! Ha megállsz, hogy szembeszállj velük, lapozz a **190**-re. Ha belátod, hogy nincs rá remény, hogy legyőzd az egy csapatként küzdő öt támadót, és inkább elmenekülsz, lapozz a **28**-ra.

146.

Makacsul, de büszkén hallgatsz továbbra is. A sámán vihogva táncol, miközben a bakó ismét megtekeri a kereket (vesztesz további 3 ÉLETERŐ pontot). – Bolon' vagy, vagy mi? – kérdi Uggamonggo – Ha látni akarod a hónapot, jobb, ha beszész gyorsan, de ha meg akasz haani, maraggyá csak csönbe! – Ha beszélsz, lapozz a **198**-ra. Ha nem szólalsz meg, lapozz a **269**-re.

147.

Egy kézzel, frissen írt írást találsz, amely az asztalon fekszik – a pergamenen a tinta még nedves. Tanulmányozod a szöveget. Elolvasod az egyre kuszábbá és remegővé váló betűkből álló írást:

Az Álmok Cirkusza Royal Lendlebe érkezett. Ez az ártalmatlannak tűnő kis színtársulat már vagy egy éve terjeszti a gonoszságot, faluról falura vándorolva Gallantariaban. Nem vették észre, hogy én már egy ideje figyelem minden mozdulatukat, várva a megfelelő pillanatot a cselekvésre. A tervük világos. Csak abban reménykedem, hogy le tudom leplezni a kitalálóját, mielőtt elérik vele céljukat. Várj! Az ajtóm nyílik, és a cirkusz három tagja lép be rajta. Tudják! Már tudják! A Mandragórák! Tűzvarázslatot kell alkalmaznom, hogy elpusz…

A levélnek hirtelen vége szakadt. Legalább így néhány furcsaság érthetővé válik. Ezek a Mandragórák, bármik is legyenek, magukkal vitték, vagy elpusztították a mágust, de ehhez jókora hatalommal kell, hogy bírjanak. Hihetetlen információ birtokába jutottál. Jegyezd fel Hegmar Figyelmeztetését *Kalandlapodra*. Most, ha még nem tetted, megvizsgálhatod a szarkofágot – lapozz a **193**-ra. Ha még nem láttad a kristálygömböt, és meg akarod nézni, lapozz a **312**-re. Ha elhagyod az épületet, lapozz a **216**-ra.

148.

– Nos, ezt könnyen elintézhetjük – mordul rád, és lerúg a magasan lévő ülésből. A poros földre zuhansz, kibicsaklik a bokád (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ahogy felnézel, látod, amint a társulat összes tagja lekászálódik a kocsikról, és megindulnak feléd. A bohóc mosolyog, miközben te az életed mentve menekülőre fogod. Ha van nálad Vassulyom, akkor azt az üldözők felé hajíthatod, aminek hatására hamarosan feladják az üldözést, és továbbhaladnak dél felé. Húzd le a Vassulymot a *Kalandlapodról*, és lapozz a **9**-re. Ha nincs nálad Vassulyom (vagy nem akarod elhasználni), lapozz a **91**-re.

149.

Rosszul vagy már a fekete alak szavaiból csepegő méregtől; előrelépsz, és kifekteted egyetlen ökölcsapással. A nézők többségének eláll a meglepetéstől a lélegzete, mégis van négy is közöttük, akik kiabálni kezdenek: – Brice-imádó kutya! – Rájössz, hogy az ordítozók biztos a követői lehetnek ennek a bajkeverő alaknak, akit épp most ütöttél ki. Nagy gyakorlata van ezeknek az agitátoroknak abban, hogy felkorbácsolják a tömeg kedélyét, hogy aztán értelmetlen erőszakoskodásba torkolljon az egész. És valóban: alig néhány pillanatra van csak szükségük, hogy lármás dulakodás kezdődjön. Az elégedetlenkedés egyre komolyabbá válik, a városőrök kényelmetlen feladata, hogy helyreállítsák a rendet. Ha csatlakozol hozzájuk, hogy segíts visszaverni a bajkeverők csapatát, lapozz a **181**-re. Ha kihasználod a zűrzavart, hogy kicsusszanj üldözőid karmai közül, és továbbindulsz a Keleti Kapu felé, lapozz a **301**-re.

150.

Kisietsz a könyvtárból, vissza az előtérbe, még mielőtt a kultisták kijönnének a titkos átjáróból, és meglátnának téged. Ha most északi irányba mész tovább, lapozz a **374**-re. Ha keletre mennél, lapozz a **89**-re. Ha inkább nyugati irányba indulnál, lapozz az **56**-ra. Bármelyik utat is választod, nem kockáztatod meg, hogy visszamenj a könyvtárba még egyszer. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy a **68**-at nem választhatod ismét.

151.

A szerencsejátékos elsüllyeszti karvalykarom-szerű kezével pénzed az erszényébe (vond le a *Kalandlapodon* lévő aranyakból, amit tétnek tettél fel). Bartolph hangjából öröm sugárzik, mikor megszólal: – Jól játszottál, de Sindla nem volt melletted. De azért nehogy elkezdj könnyeket hullatni a sörödbe. Az örök becsületes és önzetlen Bartolph ad neked egy újabb lehetőséget, hogy visszanyerd a pénzed, és még egy kicsit többet is, feltéve, ha elég nagy tétet teszel fel, ami fedezi eddigi veszteségedet. Sőt mi több, ez alkalommal még könnyebbé teszem neked a játékot. A szabályok ugyanazok, mint eddig, csak most elég 3-at vagy többet gurítanod, hogy nyerj. Na, akkor játszol? Ha ismét belemész a játékba, lapozz a **94**-re. Ha inkább továbbállsz, lapozz a **30**-ra.

152.

Porfelhő száll fel, és homokkő-darabok repkednek a levegőben, eltakarva, amint a csontváz feléd nyúl, hogy elpusztítson. Szükséged lesz rá, hogy Osmani a zsoldosok istene melletted álljon ebben a harcban. Ha korábban már összebilincselted a csontváz kezeit, levonhatsz 2-t ÜGYESSÉG értékéből.

Óideji Behemót ÜGYESSÉG 11

Csapásaid nem sebzik meg ezt a teremtményt, össze kell zúzd a koponyáját, ezért minden Kör végén (függetlenül attól, hogy abban a Körben nyertél, vagy sem), dobj egy kockával! Ha 6-ost dobtál, sikerrel jársz, lapozz a **329**-re. Ha más számot dobtál, elhibáztad a koponyáját, és egy újabb Kör kezdődik.

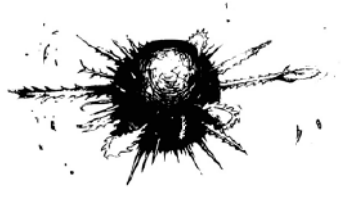
153.

A rémülettől megbűvölten figyeled, amint a furcsa szerkezet egyre erősebben rengeti a földet. A hátad mögött egy épület összeomlik, téglazáport zúdítva rád. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány tégla talált el. Minden találattal vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot – szerencsére páncélodat érik az első találatok (persze csak ha van rajtad).

Wulf odarohan hozzád, hogy kiszabadítson a törmelék alól. – Tehetetlenek vagyunk – mondja komoran. – Ez a boszorkány műve. El kell menekülnünk a déli úton át. – Ha Wulffal tartasz, lapozz a **25**-re. Ha magára hagyod, és elindulsz, hogy rendezd a számlát a boszorkánnyal, lapozz a **142**-re.

154.

Alig teszel meg két métert, amikor a Slygore egy fekete gennykupacot köp feléd. A nyálka gurgulázó hangot hallatva csapódik a hátadba, ahol sistereg, és égeti a bőröd. Minden erőfeszítésed ellenére sem tudod megállni, hogy felkiálts, és térdre zuhanj (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). A szörnyeteg inogva közeledik fájdalomtól összegörnyedt tested felé. Ki kell zárnod tudatodból a kínt, és arrébb lépni, mielőtt a lény kipréseli belőled a szuszt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **250**-re. Ha nem, lapozz a **365**-re.



155.

Figyelmen kívül hagyva a rémisztő, sziszegő hangot, gyorsan végigkutatod a helyiségben a földön szétszórva fekvő tárgyakat. Az egyetlen figyelemreméltó dolog egy Rézkulcs, amit ha akarsz, magadhoz vehetsz. Végül a félelem erőt vesz rajtad, és visszarohansz az elágazáshoz. A megmagyarázhatatlan félelem megakadályozza, hogy még egyszer belépj ebbe a helyiségbe (jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy nem lapozhatsz ismét a **296**-ra).

Újra az elágazásban állva eldöntheted, merre menj tovább. Ha balra indulnál el, lapozz a **139**-re. Ha jobbra mennél, amerre kijutsz a barlangból, lapozz a **80**-ra. Ha pedig egyenesen haladnál tovább előre, lapozz a **217**-re.

156.

– Kiábrándító – ez minden, amit az öregember mond, majd köddé válik. Nincs más választásod, mint visszatérni az előtérbe. Ha innen a déli ajtón keresztül mész tovább, lapozz a **68**-ra. Ha az északin nyitnál be, lapozz a **374**-re. Ha viszont inkább a nyugati ajtót választod, lapozz az **56**-ra.

157.

Vonakodva lépsz be a nyirkos helyiségbe. Áthajolsz az aranyozott szegélyű tükör-kereten, és a gubó felé kezdesz vagdalkozni.

Az ütések azonban hatástalannak tűnnek, semmi nem történik. Ha megkockáztatod, hogy megérintsd a kinyúló erezetet, lapozz a **371**-re. Egyébként el kell hagynod a helyet. Lapozz vissza a **255**-re, és válassz egyet a még nem választott lehetőségek közül.

158.

A nő megkönnyebbülten néz rád, majd a sikátor belseje felé vezet. Amikor a szemed megszokja a sötétséget, végre rendesen látod vezetőd, aki elég szánalmas állapotban van: ruhái mocskosak, rongyosak, szemében őrület lángja izzik. Maga elé motyogva beszél: – Hét nappal ezelőtt jöttek és ma reggel mentek el. Idegen vagy, erős vagy. Mindenkit az irányításuk alá hajtanak. Nem ölheted meg őket. Hamarosan értem jönnek. És érted is, hacsak nem csinálsz valamit. Talán legyőzheted őket, a Mandragórákat. Elfoglalják a városunkat. – Szavai zagyva, majdnem őrültekhez illő, ismétlődő gügyögésbe fulladnak. Aztán egyszer csak elhallgat.

Átnéz a vállad felett, vissza a sikátor bejáratának irányába, ahol most egy szép ruhákba öltözött fiatalember áll, aki mosolyog, miközben széttárja karjait. – Isten hozott idegen! Ennian vagyok a polgármester. Látom kénytelen voltál végighallgatni a város bolondjának fecsegését. A vénasszony már évekkel ezelőtt gyógyíthatatlanul megőrült. – Hátrapillantasz a szerencsétlen nőre. Látva, hogy kétség lángja ébred a szemedben, suttogva szól hozzád: – Tükör… van tükröd? – Ha van nálad, lapozz a **362**-re. Ha nincs tükröd, lapozz a **174**-re.

159.

A tér távolabbi végében hirtelen felbolydulás támad. Az emberek sikoltozni kezdenek, és mindenfelé szétszaladnak. Véres utat vágva közöttük, és épp feléd tartva egy lovon ülő Árnyékharcos közeleg! Meg kell védened magad. Dobj egy kockával, hogy megtudd, melyik harcossal kerültél szembe. Amikor arra kapsz utasítást, hogy folytasd a kalandodat, miután legyőzted ellenfeled, elhagyod Schattukot, mielőtt a többi Harcos is megérkezne. A Fő Kereskedelmi Útvonalon

jönnek, így hát, ha átmész a hídon, és kelet felé indulsz, lapozz a **334**-re. Ha pedig a kevésbé járt utat választod, ami délkeleti irányba, a hegyen keresztül vezet, lapozz a **48**-ra. Most dobj a kockával! Ha a dobásod:

1	Lapozz a **8**-ra.
2	Lapozz a **394**-re.
3	Lapozz a **259**-re.
4	Lapozz a **183**-ra.
5	Lapozz a **245**-re.
6	Dobj újra.

160.

Nemsokára egy elágazáshoz érsz az úton. Ha továbbra is nyugat felé akarsz haladni, lapozz a **96**-ra. Ha az út délkelet felé vezető ágát választod, lapozz a **135**-re.

161.

Még belegondolnod is szörnyű abba, ami ezt követően történik. Urtha csak nevet, miközben te a hosszú korok óta ismert rituálé lépéseit követed. Még utasítja is az egyik Töklidércet, hogy teljesítse, amit kérsz. Azt parancsolod neki, hogy fejezze le a vámpírnőt, és dobja ki a boltíves ablakon a fejet és a testet is. Alig néhány másodperc múlva a szörnyűségnek vége is, és Urtha maradványai kirepülnek a viharos égbe. Egy percre megállsz, hogy összeszedd magad, majd megfordulsz, hogy elindulj... Ám Urtha állja el az utad! – Megmondtam neked, már *több* vagyok, mint élőholt! Felteszem, túl magas ez neked ahhoz, hogy megértsd. Most viszont már elég a játékból.

Úgy tűnik, ütött az utolsó órád. Ha megtámadod, lapozz a **305**-re. Ha hozzávágod a Fémoldót – ha van nálad ilyen – a karkötőjéhez, lapozz a **83**-ra. Ha megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **221**-re.

162.

– Ezt nem hiszem el! – sóhajt hatalmasat Bartolph, idegesítően kihangsúlyozva tettetett meglepetését. – Akármilyen furcsa, de ismét te vesztettél. – A feltett pénzed elképesztő gyorsasággal tűnik el ismét a zsebében (vond le a *Kalandlapodon* a tétnek feltett aranyat). Aztán, színlelt együttérzéssel Bartolph ismét megszólal: – Ah, most már valóban bűnösnek érzem magam a dologban. Nézd, adok egy utolsó esélyt. A szabályok ismét ugyanazok, de most 2-t vagy nagyobbat kell dobj. Mit mondasz?

Ha elfogadod Bartolph utolsó kihívását, lapozz a **13**-ra. Ha leszegényedve, keserű szájízzel, mint akitől elpártolt a szerencse, inkább elhagyod a fogadót, lapozz a **30**-ra.

163.

Hirtelen az eszedbe ötlenek annak a kereskedőnek a szavai, akitől a köpönyeget vásároltad: – Akármilyen jó öltözet is ez, leginkább az este sötétjében használható. – Ugyanekkor te épp egy jól látható helyen, a mindent felfedő, verőfényes nap sugarai alatt próbálsz elrejtőzni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **176**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **35**-re.

164.

Ahelyett, hogy átmásznál az alacsony falon, inkább sietve bemész a hulló faleveleket mintázó kovácsoltvas kapun. Odabenn dús fű és még mindig a gyümölcsöktől roskadozó fák fogadnak, annak ellenére, hogy a betakarítás ideje jó két hónappal ezelőtt volt. Az őrök a kapu előtt hirtelen megállnak, abbahagyják az üldözésed; menekülésed félelemmel és kétségekkel telt arccal figyelik. Előtted egy kicsi, dísztelen épület áll: ez itt a Geomanták Temploma, a föld papjaié,

akik Titánt imádják. A Geomanták tisztelik az élet minden formáját. Hatalmas, misztikus erőt képviselnek Royal Lendlében, de sokan neheztelnek rájuk, amiért függetlenítik magukat az itteni törvények alól. Az a terved, hogy a templomkerten keresztül eljuss a másik oldalon lévő utcáig. Aggódni kezdesz azonban, amikor meglátod, hogy utadat állja egy magas kerítés, ami két egyenlő részre osztja az egész területet. Ezen a kerítésen az egyetlen lehetőség átjutni egy újabb kovácsoltvas kapu. A két szárnyon lévő kilincsek egy-egy dísztáblába vannak illesztve, az egyik a Napot, míg a másik a Holdat mintázza. A kapu tetején betűket alakítottak ki, melyek egy rejtélyes feliratot alkotnak. Ez áll rajta: „Tükröző és tükrözött, egyik akadályozza a másik bejutását." Ha a Napba illesztett kilincset nyomod le, lapozz a **254**-re. Ha a Holdba illesztettet, lapozz a **264**-re.

165.

– Hízelgő, hogy ennyire érdeklődsz szerény kis társulatunk iránt – mondja mosolyogva. – Az Álmok Cirkusza már három éve létezik, melyből az első két évet méltánytalan szegénységben töltöttük. De múlt évben tulajdonosváltás történt, amivel együtt minőségi fejlődés is járt. Az utóbbi tizenkét hónap volt eddig a legeredményesebb, mivel a cirkusz Gallantaria-szerte terjeszteni tudta saját, egyedi stílusú szórakoztató műsorát. Falvakban tartott előadások után most a városokat vettük célba. Reméljük, hogy egy nap Royal Lendle királyi udvarában is felléphetünk. – A bohóc terve inkább tűnik haditervnek, mint egy turné tervezett állomásainak. – Tudnánk egy olyan embert foglalkoztatni, mint amilyen te vagy – mondja elgondolkodón. – Esetleg nem akarsz véglegesen a cirkuszhoz csatlakozni? – Ha igennel válaszolsz, lapozz a **148**-ra. Ha nemet mondasz, lapozz a **103**-ra.

166.

Az ajtó tetejére egy tolvaj-ellenes berendezést illesztettek: egy csordultig töltött éjjeliedényt, melynek egész, bűzlő tartalma épp most terített be tetőtől-talpig! Maga a bádogedény is jól fejbe vág. Vesztesz 1 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot ezért a szerencsétlen eseményért. Összeszeded magad, körülnézel, és látod, hogy egy idős hölgy nappalijában vagy, aki ebben a pillanatban ugrik fel hintaszékéből, és kiabálni kezd:
– Rabló! Betörő! Segítség, segítség!

A városőrség tagjai nem fognak sokáig késlekedni, hogy a segítségére siessenek. Mit teszel most? Ha kirohansz a csukott ajtón, ami feltehetőleg a ház háta mögé vezet, lapozz a **328**-ra. Ha nekiiramodsz a felfelé vezető rozoga lépcsőknek, lapozz a **292**-re.

167.

A lény vadul rángatózni kezd dühében, amiért összebilincselted két mérhetetlenül erős karját. Végül teljesen felébred. Minden Harci Körben mind a négy szabadon maradt karjával rád támad, egyszerre (mindegyik ÜGYESSÉG értéke 8), de te csak az egyikre támadhatsz vissza, mintha négy külön ellenféllel harcolnál. Ha bármely másik karjával szemben nyersz, sebzés nem történik, csupán védted a csapását. Eddigi kalandozásod eredményeképp ezzel az ősi Kalundai-jal találtad szembe magad.

Kalundai	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 20

Ha legyőzted, lapozz a **320**-ra.

168.

Minden erődre szükséged van, hogy ki tudj menekülni a mocsár szorításából, de végül megszabadulsz. A már eddig is elázott ruházatodra most már rákeményedett a mocsár sara is. De a kosz a legkisebb problémád jelenleg – a Töklidércek egyre csak közelednek a körbevett város felé. Ha Hustings felé indulsz, lapozz a **367**-re. Ha a fura torony felé vennéd az irányt, lapozz a **142**-re. Ha a nádason vágnál át, lapozz a **69**-re.

169.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Egy furcsa láng megperzseli a bőröd (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **106**-ra.
Délre?	Lapozz a **266**-ra.
Keletre?	Lapozz a **122**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **144**-re.

170.

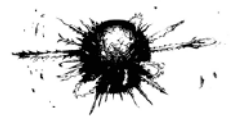
Benyúlsz a zsákodba, és kiveszel egy tömlő olajat (húzd le a *Kalandlapodról*). Még mindig az olaj meggyújtásával próbálkozol, amikor a Slygore egy fekete, kocsonyás, folyékony, mocsokkupacot köp rád. A ragacsos, bugyborékoló iszap oldalba talál, ami borzasztóan mar (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Felsikoltasz, de sikerül a most már lángoló tömlő teljes tartalmát az undorító teremtményre borítanod. Habár a lény bőre a tűztől mintha hevesebben bugyborékolna, nem látszik, hogy komolyabban káros hatással lenne rá, de legalább egy pillanatra megtorpan tőle. Kihasználod az alkalmat, sarkon fordulsz, és elmenekülsz. Lapozz a **180**-ra.

171.

Csatakiáltást hallatsz, miközben az előreszegezett Végzet Lándzsájával ellenfeledre rontasz. A Lándzsa nem azért készült, hogy megölje Voivodot; ahogy a Szarvas Isten mondta, a fegyver hatása az, hogy visszaadja az életet a holtaknak. Mivel azonban Voivod maga a halál, a Lándzsának nem biztos, hogy van elég Életenergiája ahhoz, hogy hatása legyen rá. Harcolj úgy, hogy minden egyes Harci Kört a normál módon hajtod végre; minden Kör végén azonban egy alkalommal megpróbálkozhatsz azzal, hogy élő, eleven lénnyé változtasd Voivodot a Lándzsával. Dobj két kockával! Ha a dobott érték ugyanannyi, vagy kevesebb, mint a Lándzsa jelenlegi Életenergiája, lapozz a **400**-ra. De ha nagyobb, akkor nem jártál sikerrel. Ha az utóbbi történt, vonj le 1-et a Lándzsa Életenergiájából, majd kezdj új Kört. Mivel a lándzsa erejét próbálod segítségül hívni, csupán védekezni tudsz. Ha tehát *te nyersz* egy fordulóban, Voivod nem veszít ÉLETERŐ pontot. Másfelől azonban, mivel Voivodot a pusztulásod élteti, ha *vesztesz* egy fordulóban, az általad vesztett ÉLETERŐ pontokkal növeld meg ellenfeled ÉLETERŐ pontjait. Ha a Lándzsának elfogyott az összes Életenergiája, normál harcban kell megpróbálnod legyőzni Voivodot – találataid csak ekkortól fogva fognak neki ÉLETERŐ veszteséget okozni.

Voivod	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Amennyiben normál küzdelemben sikerül legyőzöd őt, lapozz a **303**-ra.



172.

Végre felébredsz a rád bocsátott rémálomból – mert az egész rémálom volt csupán! Csak egyetlen alkalommal mentél le a lépcsősoron, mikor is mély álmot bocsátott rád a Rémálmok Mestere, a *valódi* Kapuőrző. Onnantól kezdve minden csak álom volt, ahogy ugyanazon a lépcsőn újra és újra lementél. Ezt csináltad volna a végtelenségig, ha nem lett volna elég akaraterőd, hogy kimenekülj az álomból. Mikor a lépcsősor aljánál fekve felébredsz, meglátod, hogy igazából egy pokoli kamrában vagy. Itt áll ellenfeled is, a Rémálmok Mestere, akit körülvesznek az ebben az álomvilágban elveszett jajveszékelő lelkek. Az Őrző kérdés nélkül rád támad, és mágikus fegyverének megvan az ereje ahhoz, hogy megfosszon téged végzeted beteljesítésének lehetőségétől. Minden alkalommal, amikor elvesztesz egy Harci Kört, vesztesz 1 SZERENCSE pontot is, függetlenül attól, hogy vesztettél-e ÉLETERŐ pontot, vagy sem.

Rémálmok Mestere	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz a **361**-re.

173.

Megkérdezed a hölgytől, hogy kicsoda is ő, mire így válaszol: – Fontos ez? – Mire te azt mondod, hogy igen, az. Ekkor szúrós tekintettel néz rád, és megkérdi: – És mióta érez rá kényszert, hogy mindent és mindenkit azonosítson? – Eleged van ebből a butaságból. Határozottan felszólítod, hogy árulja el kicsoda, de a nő egyszerűen csak kisiet a szobából.

Követed, fel egy rövid lépcsősoron, a torony egy magasabb pontján elhelyezkedő szobába. Egy laboratóriumban találod magad, mely olyan eszközökkel van telezsúfolva, melyek látványától megfagy a vér az ereidben. A nő a boszorkányság legrosszabb fajtájába kontárkodott bele, és az utolsó kísérletének eredménye épp feléd támolyog. Sebészeti úton összeillesztett mindenféle testrészek kupaca ez. A nő kineveti ijedt arckifejezésed, és szónoklatba kezd: – A teremtményem lehet, hogy nem egy szép látvány, de tökéletesen működőképes. Már csak egy nagyszerű agy hiányzik belőle... A te agyad! Igen, *én* vagyok Doktor Kauderwelsch. – A bestia megindul feléd, hogy végezzen veled.

Kauderwelsch Szörnye	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a **87**-re.

174.

Nem érted a nő furcsa kérését, ráadásul nincs is nálad tükör, úgyhogy bizonytalanul megvonod a vállad. A nő egyre nyugtalanabb, míg végül nem tudja félelmét tovább tartóztatni, és nekiiramodik a sikátor távolabbi vége felé. A polgármester segítséget kérve hátrakiált a válla felett, majd nevetve mondja: – Nem a legjobb társaság egy idegennek! Lehet, hogy az egész gyerekesnek tűnik, de minden a helyére kerül majd, ha egyszerűen csak velem tartasz. – Ösztönöd azt sikoltja, hogy itt valami nagyon nincs rendben. Ha megtámadod a polgármestert, lapozz a **252**-re. Ha a nő után iramodsz a sikátor másik vége felé, lapozz a **84**-re. Ha beleegyezel Ennian kérésébe, és vele tartasz, lapozz a **31**-re.

175.

Minden egyes szőrszálad az égnek mered, és olyan érzés fog el, mintha a gyomrodban egy tőrt forgattak volna meg, amikor Bartolph előrehajol, pirospozsgás, vigyorgó arcát alig néhány centiméterre a tied elé tolja: – Nagyon sajnálom, de ez van. Nem játszom tovább vesztesekkel. Egyébként is, éjszakánként nyugodtan akarok aludni. A játéknak vége. – Húzd le az elvesztett Aranytallérokat a *Kalandlapodról* – Bartolph azokat a már eddig is figyelemreméltó nyereményéhez adja. Valahogy úgy érzed, hogy megvezettek téged. Felállsz, és kisétálsz az Első Lépés fogadóból. Lapozz a **30**-ra.

176.

A földre lapulsz, és közben az jut eszedbe, hogy Royal Lendlében a kereskedő igazán olcsón adta portékáját. A Kaméleon Köpönyeg csodásan működik, miközben elkúszol a bűzös Orkok orra előtt, így végül sikerül elmenekülnöd.

Sajnos azonban ez a lépés arra kényszerített, hogy letérj az útról, és átvágj déli irányba, ahol lassan tudsz csak haladni a nehéz hegyi terep miatt. Néhány órányi kemény küszködés után egy kisebb bányajárat aknájára bukkansz. Vagy tizenöt méternyi mélységbe ereszkedik le, mielőtt valamiféle kivilágított helyiségben érne véget. A keskeny akna nem teszi lehetővé számodra, hogy jól lásd a lenti hely valódi természetét. Ha van nálad egy Kötél horgonnyal, használhatod, hogy lemássz rajta az aknában – lapozz a **383**-ra. De ha nincs nálad kötél, vagy nem akarsz leereszkedni, folytatnod kell utadat a hegyekben – lapozz a **282**-re.

177.

Miközben a hátizsákodban keresgélsz valami után, amit ennek a gonosztevőnek adhatnál, hirtelen felrémlik, hogy van valamid, amivel jobb belátásra bírhatod. Ha neki akarod adni a Kaméleon Köpönyeget, lapozz a **220**-ra. Ha inkább az Elmecsapda Gömbjét adnád neki, lapozz a **128**-ra. Ha azonban ezek közül egyik sincs nálad, és némi aranyat akarsz neki felajánlani, lapozz a **373**-ra. Ha úgy döntesz, hogy inkább megtámadod ellenfeledet, lapozz a **92**-re.

178.

Halkan odalépsz a bejárathoz, és a kilincsért nyúlsz. Ahogy megérinted, az ajtó kivágódik – három erős rugó lökte ki. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **64**-re. Ha most nem volt szerencséd, lapozz a **342**-re.

179.

A nagysátorban lámpások világítanak, és a széksorok készek a ma esti előadás vendégeinek fogadására. Ahogy a porondot, a fő tartógerendát, a rá erősített trapézt és a kötéltáncosnak kifeszített kötelet nézegeted, enyhe fejfájás kezd erőt venni rajtad. Ha van nálad Tükör, lapozz a **268**-ra. Ha nincs, akkor semmi érdekes nem vár már itt rád, azonban az a sejtelmed támad, hogy a a választ a cirkusz titkára az Álmok Csarnoka feliratú kocsiban fogod megtalálni. Lapozz vissza a **255**-re, és válassz egyet az eddig még nem választott lehetőségek közül.

180.

Amikor el akarsz fordulni a Slygore-tól, az egy újabb fekete, savas, gennyes buborékot köp arcod felé. Ez alkalommal épphogy sikerül időben lebuknod előle. A kupac sivítva repül el a fejed felett, és beágyazódik a csatorna falába, ahol a téglákat csepegő agyaggá olvasztja. Nem várod meg, hogy mi lesz a következő akciója a lénynek, inkább futsz az életedért. A teremtmény egy hatalmas csobbanás kíséretében beleveti egész testét a zavaros vízbe, és utánad iramodik. Teljes kétségbeesésedre hamarosan egy zsákutcába jutsz – amikor is hirtelen egy létrát veszel észre, ami kivezet a felszínre! Fentről a téged kereső őrök hangjai szűrődnek le tompán. Mögötted a szörnyeteg kezd ismét kiemelkedni a vízből, mocskos testének hatalmas tömegét megvilágítja a fenti rácson átszűrődő fény… Ezt a látványt sosem fogod elfelejteni. Ha felmászol a létrán, ki a csatornából, lapozz a **18**-ra. Ha inkább megfordulsz, hogy megközelítsd a szörnyeteget, és közelharcban vívj meg vele, lapozz a **365**-re.

181.

Úgy véled, hogy azzal segíthetsz leginkább, ha az agitátorok közül a legerősebbet győzöd le. Ez a nagydarab, kegyetlen alak már egy egész rendnyit kaszált le a bámészkodók közül, néhány városőrrel egyetemben. Nincs kegyelem az ilyen gaztevőknek!

Agitátor	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ **7**

Ha nyersz, lapozz a **370**-re.

182.

A lábad alig egy ujjnyira ér földet az alattomos kis varázstárgytól. Ez a nádas a folyóhomokkal, a Tóklidércekkel és most ezekkel a gonosz csapdákkal túl veszélyesnek bizonyul. Úgy döntesz, hogy azonnal elhagyod ezt a helyet. Ha a városba mész, lapozz a **367**-re. Ha inkább megvizsgálnád azt a titokzatos tornyot, lapozz a **142**-re.

183.

Ez az Árnyékharcos hatalmas, többfejű buzogányt forgat. A buzogány mindegyik fejét piramis alakú tüskék borítják. A Harcos kezében ez a fegyver pusztító erejű. A harc kezdetén *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, semmi nem történik, azonban ha nem vagy szerencsés, a buzogány szétzúzza fegyvered, és így fegyvertelenül kell harcolnod (húzd le fegyvered a *Kalandlapodról*). Ha nincs nálad fegyver, akkor a buzogány a testedbe csapódik, így vesztesz 6 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Semmilyen páncél, vagy Szerencsepróba nem csökkenti ezt a sebesülést.

Negyedik Árnyékharcos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted a Harcost, lapozz a **335**-re.

184.

Egy utolsó nagy erőbedobással sikerül jóval az utánad loholó csapat előtt elérned a Déli Kaput. Itt azonban, ahogy sejtetted, egy Mandragóra áll őrt. Abból, amit eddig tapasztaltál, tudod, hogy ezek a lények jó harcosok, és szinte elpusztíthatatlanok. Esetleg le kellene ütnöd, ugyanis a harc eléggé időpocsékolás lenne; az üldözőid talán beérnének, és elkapnának. Sokkal jobb lenne, ha az őr mögé tudnál lopózni, és valahogy ártalmatlanná tenni, így el tudnád kerülni a csatát. Ha van nálad Bilincs, és meg akarod próbálni megbilincselni vele az őrt, lapozz a **319**-re. Ha nincs, vagy inkább megpróbálkozol a harccal, lapozz az **55**-re.

185.

A csontváz megremeg és kiszakítja magát a sziklarétegek közül. Rémálomba illő ordítás szakad fel bordákból álló mellkasából, miközben az újjászülető hús kezd visszakúszni csontjaira! A szörnyeteg saját szemed láttára nyeri vissza ismét alakját. Csupán egyetlen lény képes erre, az, amelyik képes mások gondolatainak irányítására is! Most már legalább érted, hogy miért tértél le a Karnsteinbe vezető utadról, és Guignol expedíciója miképp találhatta meg épp azt, amit keresett ebben a hatalmas pusztaságban, valamint ez az egész miért történt épp úgy, ahogy történt. Mindkettőtöket az a vad intelligencia vonzott ide, mely kitervelte saját menekülését. Csak most tudatosul benned, hogy egy mitikus lénnyel kerültél szembe: ez egy Óideji Behemót! El kell pusztítanod, mielőtt elnyeri végső alakját. Erre az egyetlen lehetőséged az, hogy szétzúzod a koponyáját. Ha van nálad Kötél horgonnyal, megpróbálhatod csapdába ejteni a lényt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jártál, lapozz a **329**-re. Ha nem voltál sikeres, vagy nincs nálad ilyen tárgy, lapozz a **152**-re.

186.

Egy laboratóriumban, az asztalhoz kötözve térsz magadhoz, mely helyiség a Cumbleside torony legtetejében van. A hölgy, akit korábban megismertél, belép a látóteredbe – egy szikét tart a kezében. Bőre hámlik, felfedve az alatta lévő pikkelyeket. Mintha csak kérdő tekintetedre reagálna, így szól: – *Én* vagyok Doktor Kauderwelsch. Küldetésem a halhatatlanság elérése, de hibát követtem el, miközben gyíkokkal kísérleteztem. Ennek a hibának a hatása mostanra már majdnem teljesen úrrá lett rajtam. Meg fogok halni, hacsak nem találok arra módot, hogy elmémet egy másik testbe helyezzem át. Neked pedig kulcsszereped van az eddigi legfontosabb kísérletemben. Nézd csak! – Egyik kezével int egyet, amire egy tudat nélküli, szörnyűséges teremtmény bukdácsol elő a háttérből. – Sokféle élőlény legjobb részeiből alkottam meg ezt a teremtményt. Már csak egy agyra van szüksége… A te agyadra! – Kauderwelsch őrülten kuncogni kezd, és a szikét a magasba emeli, miközben a szörny láthatólag arra készül, hogy megfojtson. Gyorsan kiszabadítod egyik kezed, de csak arra van idődd, hogy egyetlen tárgy után nyúlj. Ha ez a fegyvered lesz, lapozz a **242**-re. Ha a Tükröt választod, lapozz a **318**-ra. Ha a Petárdát veszed elő, lapozz a **125**-re. Ha egyik sincs nálad, akkor kalandod itt véget ér.

187.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Egy furcsa láng megperzseli a bőröd (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **106**-ra.
Délre?	Lapozz a **114**-re.
Keletre?	Lapozz a **232**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **253**-ra.

188.

Ha megengedted magadnak azt a luxust, hogy kitérőt tégy, és játssz egy kis szerencsejátékot Bartolph-fal az Első Lépés fogadóban, lapozz a **321**-re. Ha nem, folytathatod az utad. Ha a piac keleti része felé indulnál, lapozz a **82**-re. Ha a nyugati felét keresed fel, lapozz a **66**-ra.

189.

Voivod épp készül megkongatni a Vasharangot. Ha van nálad egy fiola Fémoldó, és hozzá akarod vágni a haranghoz, lapozz a **263**-ra. Ha nincs ilyen nálad, esetleg inkább egy elkeseredett lépésre szánod el magad, és megpróbálod Voivodot ellökni a harangtól, lapozz a **348**-ra. Ha ezek közül egyiket sem akarod megtenni, lapozz a **364**-re.

190.

Habár teljes erőddel támadsz, nem tudsz védekezni a lovasok kegyetlen csapásaival szemben. Kardjukkal megvágnak, és irgalmatlanul a földre taszítanak (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). A hideg talajon fekve úgy tűnik, hogy csupán három lehetőség áll előtted. Ha fekve maradsz, és halottnak tetteted magad, lapozz a **306**-ra. Ha felállsz, és újra támadsz, lapozz a **346**-ra. Ha talpra ugrasz, és elmenekülsz, lapozz a **28**-ra.

191.

A talaj eltűnik a lábad alól, és ide-oda ütődve zuhansz alá egy mély gödörbe (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha van nálad Kötél horgonnyal, lapozz a **124**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **336**-ra.

192.

Elrejted a Sötét Elfek tetemét az asztal alatt, majd megállsz egy pillanatra gondolkodni. Órákat venne igénybe csak az, hogy átvizsgáld, a különböző könyvek és tekercsek miről szólhatnak, az idő pedig rövid. Megelégszel azzal, hogy belepillants abba a szövegbe, amit az Elfek olvasgattak. Ha a *Numeris Astrakkaans* könyvbe olvasol bele, lapozz a **366**-ra. Ha inkább az *Ur-Mythalia* címűbe, lapozz a **79**-re.

193.

A koporsó elképzelhetetlenül régi, fából primitív módon kifaragott, és egy ádáz kinézetű harcost formáz. Nagyon óvatosan felnyitod a szarkofág fedelét, és belépsz rajta. A csapda épp akkor aktivizálódik, amikor a fedél a helyére kattan! Két éles penge csapódik ki a koporsó két oldalából, belevágva bokáidba (vesztesz 1 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Fájdalmasan kiszabadítod magad, és kirúgod a szarkofág fedelét; kibotladozol ebből a nyomorult szerkezetből, amit minden kétséget kizárólag az egyik olyan király sírjából ástak ki, aki előre gondolt a kincsvadász sírrablókra. Ráadásul, csak hogy tovább bosszantson, most veszed észre – persze már túl későn – hogy a faragott alaknak hiányzik a lábfeje. Átkozod magad, amiért ezt a nem túl vicces jelet nem vetted időben észre. Ha eddig nem tetted, akkor most megvizsgálhatod a kristálygömböt, lapozz a **312**-re. Ha Hegmar íróasztalát néznéd át, lapozz a **147**-re. Ha inkább gyorsan elhagyod ezt a helyet, lapozz a **216**-ra.

194.

Odamész a hűsítő vízhez, és már éppen beleinnál, amikor valaki rideg hangon hozzád szól: – Pénzt, vagy életet! – Megfordulsz, és egy maszkos útonállóval találod szembe magad, aki egy számszeríjjal céloz a szívedre. A gazfickó felnevet. – Minden bizonnyal te is csak egy bolond vagy, aki a remetét keresi. Felejtsd el, halott. Ráadásul én öltem meg, és ugyanezt fogom veled is tenni, hacsak nem vásárolod meg a szabadságod – miközben beszél, az ujját a ravaszra illeszti.

Ha megtámadod a gazembert, lapozz a **92**-re. Ha felajánlasz neki valamennyi aranyat, lapozz a **373**-ra. Ha megnézed a hátizsákod, hogy inkább valami mást adj neki, lapozz a **177**-re.

195.

– Igazad van – válaszolod hervadt mosollyal az Ember-Orknak. – Valóban *nem* az én dolgom, és elnézésed kérem. A bestia elámul a dolgok ilyen hirtelen változásán, és nem veszi észre, mi folyik, miközben egyik kezeddel megveregeted a vállát, a másikkal pedig beleöntöd az Altató Italt a sörébe. A felbőszült Ember-Ork nagyot kortyol a korsójából… aztán elzuhan és pofára esik. Lapozz a **120**-ra.

196.

A reményed, hogy eléred a Keleti Kaput, hamarosan semmivé foszlik, amint meglátod, hogy a járda végén egy magas, bezárt ajtó áll. Túl erős ahhoz, hogy betörd, és túl sima ahhoz, hogy megmászd, így meg kell próbálnod átugrani. Ha úgy döntesz, hogy megpróbálkozol ezzel az igazán nehéz feladattal, lapozz az **52**-re. Ha inkább visszamész a sikátorban, hogy szembeszállj az őrökkel, akik biztos, hogy ide is utánad jöttek, lapozz a **20**-ra.

197.

Az egész cirkusz egy hatalmas, lángoló halotti máglyává változott. Csak állsz ott, és nézed, ahogy a hatalmas lángok egyre magasabbra csapnak az ég felé. Az égő Mandragórák szaga leírhatatlan. Ahogy nézelődsz, a Zöldlomb Manó egyszer csak megjelenik melletted. – Földanya elégedett bajnokával. Két ajándékot küldött. Az első ez itt… – ezzel átad egy gyűrűt neked. Mostantól kezdve, ha szerencsepróbánál szerencsével jársz, nem kell levonnod SZERENCSE pontjaidból. Mindaddig, amíg a gyűrű a birtokodban van, csak akkor vesztesz SZERENCSE pontot, ha nem vagy szerencsés, vagy ha erre a szövegben utasítást kapsz. – A második ajándék tudás: a számok embere Shattukbeli – ezzel a ravaszkás kis figura eltűnik.

Hálás vagy Földanya segítségéért, és azonnal továbbindulsz. Éjszaka egy csendes mezőn pihensz meg. Miután felébredsz (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot), Schattuk felé indulsz tovább. A kisváros csendje és nyugalma üdítő. Meg kell találd ezt a bizonyos „számok emberét”, amire az egyetlen lehetőséged, ha kérdezősködsz felőle. Hol kezded a keresést?

Az üzleteknél?	Lapozz a **391**-re.
A fogadóknál?	Lapozz a **209**-re.
A főtéren?	Lapozz a **27**-re.

198.

Ha elmondod Uggamonggonak az igazat, azaz, hogy zsoldos vagy és Karnsteinbe tartasz, lapozz a **256**-ra. Ha azt mondod, hogy az Orkok után kémkedsz Gallantaria királyának nevében, lapozz a **363**-ra. Ha inkább azt válaszolod, hogy semmilyen küldetést nem teljesítesz, csak egy egyszerű kalandor vagy, lapozz a **136**-ra.

199.

A városőrség tagjai egy közeli börtönbe visznek, ahol másnap hajnalig akarnak fogva tartani. Reggel majd egy páncélozott rabszállító kocsi fog érted jönni, hogy a város alatt húzódó kazamatákba szállítson. Ez egy nagyon kellemetlen hely, ahonnan csak kevesek tértek vissza. Az őrök elveszik a fegyvereidet (töröld azokat a *Kalandlapodról*), egy koszos zárkába hajítanak, majd távoznak, és egy börtönőr felügyeletére bíznak téged. A durva kinézetű alak egy asztal mögött ücsörög, grogot szürcsöl egy üvegből, miközben az *Egy Patkányfogó Hitvallása* című könyvet olvasgatja. Mivel egyetlen zárka van ebben a börtönben, nincs több rab rajtad kívül, és a börtönőr is csak egymaga van jelen, így gondolataid a szökés lehetősége körül kezdenek el forogni. Szerencsére fegyvereden kívül semmi más tulajdonodat nem vették el tőled. Ha van nálad Fémoldó, és a zárka ajtajának zárjára akarod csepegtetni, hogy aztán ki tudj rajta surranni, lapozz a **7**-re. Ha odakiáltasz az őrnek valami sértőt, azt remélve, hogy odajön megbüntetni ezért, ami lehetőséget adhatna számodra, hogy legyűrd őt, lapozz a **26**-ra. Ha esetleg valami más trükkön töröd a fejed, amivel rávehetnéd őrödet, hogy engedjen szabadon, lapozz a **38**-ra. Ha inkább nem teszel semmit, és megvárod a másnapi rabszállítót, ami a kazamatákba visz, lapozz a **208**-ra.

200.

Eső csorog le az arcodon, miközben megpróbálsz a hátizsákodba nyúlni az értékes varázsital után. A Mahogadon egyre szorosabbra fogja a szorítását, és elkezd a tátongó gyomra irányába vonszolni. Alig néhány centire vagy a biztos haláltól, amikor kinyitod

a fiolát, és tartalmát a szörnyeteg gyökerét körülölelő mocsárba löttyinted. A Mahogadon szinte azonnal elernyed, erőtlenné válik. Ágai letekerednek rólad, te pedig pörögve a sáros talajra zuhansz. A villámlás sem üldöz már, mikor kifelé igyekszel a csalitosból a szabadságod felé. Ha most dél felé mennél tovább, át a nyílt terepen, Hustings irányába, lapozz a **135**-re. Ha inkább visszamész a biztonságot jelentő útra, lapozz a **160**-ra.

201.

Urtha önelégült mosollyal az arcán utasítja a Töklidérceket, hogy eresszenek el. Felállsz a székedből, és felveszed a karót. Urtha feltépi a mellén a ruháját, alatta meglátod a szíve felett tátongó undorító, fekete lyukat. – Mondtam neked, hogy egyszer már elpusztítottak azzal a karóval. A természet jó öreg törvényei szerint már nem kellene, hogy itt legyek. Az a fakaró elpusztítja az élőholtakat, de én már azon a létformán *felülemelkedtem*.

Ha van nálad Fémoldó, akkor most megpróbálhatod a karkötőjéhez vágni – lapozz a **83**-ra. Ha nincs nálad, és meg akarod támadni, lapozz a **305**-re. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a **221**-re.

202.

Nincs más lehetőséged, hogy átjuss a hasadékon. Tőled balra azonban egy alagút vezet tovább, melynek vége a sötététségbe vész. Ha elég bátor vagy, hogy belépj ebbe a folyosóba, lapozz a **283**-ra. Ha inkább visszamennél oda, ahonnan jöttél, a rikoltozó kultisták irányába, lapozz a **297**-re.

203.

Csak amikor keményen a földbe csapódsz, tudatosul benned, hogy rendesen elnézted a ló pontos helyét. Dobj egy kockával, majd a kapott értéket vond le ÉLETERŐ pontjaidból. A ló megrémülve attól, ahogy hirtelen megérkeztél az égből, megugrik, porfelhővel borítva be téged, miközben elvágtázik. Köhögve feltápászkodsz, és kisántikálsz a sikátorból. Fájó lábaidon erőlködve haladsz tovább a széles utcán, melynek mindkét oldalának mentén omladozó, teraszos házak állnak. Ekkor az egyik romhalmaz ajtaja kivágódik, és egy öreg, sovány férfi bukkan elő mögüle. – Psssz! Hé, te! Menedék! Én elbújtatlak egy Aranytallérért!

Ahogy előrenézel, látod, hogy az utca végén egy zsúfolt tér van. Ha elfogadod az ajánlatot a menedékre, lapozz a **344**-re. Ha nem figyelsz a koldusra, és egyenesen a forgalmas tér irányába indulsz, lapozz a **225**-re.

204.

Vajon szerencse volt csupán, vagy a végzet keze vezetett Hegmar Szentélyében annak a könyvnek ahhoz a bizonyos létfontosságú lapjához? Bármi is erre a kérdésre a válasz, köszönetet mondasz Hegmarnak (bárhol is legyen most) a figyelmeztetésért, majd leemeled az egyik, falra erősített égő fáklyát, hogy felgyújtsd vele az épp megszületőben lévő Mandragórát. Undorító szag tölti meg a levegőt, miközben a gubó sisteregve zsugorodik össze. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült megmenekülnöd. Nincs itt több tennivalód, így hát lapozz vissza a **255**-re, és ott válassz egyet a még nem választott lehetőségek közül.

205.

Előrelépsz, és így szólsz: – Békében élünk az Óvilág népeivel. Kapcsolataink jók, a kereskedelem kölcsönösen előnyös mindünknek, és sokat tanulunk egymástól. Nincs helye ilyen primitív elképzeléseknek. A háborúban senki sem nyer, de úgy tűnik *téged* nem zavar a vérontás, amíg rosszindulatodat kielégíti.

Annak hatására, hogy valaki szembe mert szállni vele, a szónok kezdetben meglepett arckifejezése lassan átalakul undorrá. – Tehát… egy Brice-párti, ha? Vagy épp te is egy vagy közülük? Nincs szükségünk a városban olyan idegenekre, akik megmondják, hogy miként éljük a saját életünket! Igazam van fiúk?

Ekkor felfigyelsz rá, hogy négy tagbaszakadt alak ácsorog a közeledben. Habár rongyokba vannak öltözve, nyilvánvaló, hogy ők is agitátorok. Előhúzzák kardjukat, és elindulnak feléd. Ezzel egy időben a vezetőjük tovább szítja a tömeget, aminek hatására kitör a heves dulakodás. A rengeteg ember miatt ellenfeleid egyesével tudnak csak rád támadni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Agitátor	7	4
Második Agitátor	8	7
Harmadik Agitátor	6	6
Negyedik Agitátor	5	5

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

206.

Megpróbálsz nem gondolni a lehetséges következményekre, miközben a tátongó barlangbejárat felé rohansz – és egyenesen nekicsörtetsz egy Hegyi Ogre böszme nagy testének.

Hegyi Ogre ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha győztél, észreveszed, hogy a barlang valójában egy vaksötét alagút bejárata, mely a hegy gyomrába vezet. Itt nagy szükséged lesz egy lámpásra, hogy tovább tudj haladni. Ha Lámpásodat használva belépsz az alagútba, húzz le egy tömlőnyi olajat *Kalandlapodról*, és lapozz a **240**-re. Ha elég őrült vagy ahhoz, hogy Lámpás nélkül lépj be, lapozz a **369**-re. Ha inkább visszamész a szabadba, és szerencsét próbálsz az Orkokkal, hátha sikerül elfutnod előlük, lapozz a **35**-re.

207.

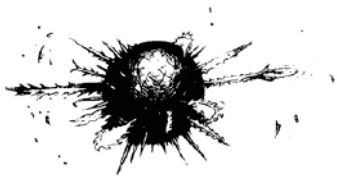
Lerázod Ennian csapatát, és hamarosan a tíz méter magas városfal tövéhez érsz. Ha van nálad egy Kötél horgonnyal, és használni akarod, hogy felmássz rajta a falra, lapozz a **300**-ra. Miután átmásztál a másik oldalra, könnyedén ki tudod szabadítani a kötelet. Ha nincs nálad ilyen, akkor a Déli Kapuhoz kell menned – lapozz a **184**-re.

208.

Az éjszaka elviselhetetlen lassúsággal telik el, köszönhetően a foglár grog-ízű horkolásának, ami miatt egy percet sem tudtál aludni. Hajnalban aztán négy férfi a városi őrségből először megfoszt minden vagyontárgyadtól, majd egy nagy, vasfalú, zárt kocsihoz kísér. Különféle gonosztevőkkel a társaságodban a város kazamatáihoz hajtanak. Ebben a sötét és nyirkos kamrákból álló labirintusban egy kőoszlophoz láncolnak, és a több tucatnyi szerencsétlen rabtársaddal együtt magadra hagynak, hogy sorsodon tűnődj. Attól tartasz, hogy már soha többé nem fogod meglátni a napvilágot. Még ha sikerül is valamikor kiszabadulnod, az már nagyon késő lesz, hogy Karnstein népének segíteni tudj.

209.

Azok közül, akiket megszólítottál, senki nem hallott egyik ivóban vagy fogadóban sem a „számok emberéről". Az utolsó helyen azonban, ahova betérsz, lehetőséged van venni bármennyi Élelmiszeradagot, darabját 2 Aranytallérért. Hol kérdezősködsz tovább a férfiról? Ha az üzletsorhoz mész, lapozz a **391**-re. Ha a főtérre indulnál, lapozz a **27**-re.



210.

Dobj négy kockával, és add össze a dobott számokat! Ha az eredmény ugyanannyi, vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **29**-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a **385**-re.

211.

Amint felemeled a golyót, a felülete felnyílik, és borotvaéles pengék, tüskék pattannak ki belőle minden irányban. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül ledobnod a gömböt, mielőtt kárt tehetne benned. Ha nem vagy szerencsés, dobj egy kockával, hogy megtudd, a szerkezet hány halálos lövedéke sebesített meg. Minden egyes elszenvedett sebesülésért dobj egyet-egyet az egyik kockával, ennyi ÉLETERŐ pontot vesztesz egyenként, mindegyik találat után.

Ha még mindig életben vagy, és lemész az aknán a csatornába, lapozz a **375**-re. Ha továbbmész az utcán, lapozz a **22**-re.

212.

Cumbleside épületei nagyon rossz állapotban vannak, lakóik már rég elhagyták őket, elűzetve a hegyből betolakodó gonosz által. Megborzongsz, miközben a sötét, elhagyott utcákon bolyongasz. Még saját elméd is fura játékot űz veled, mert mindenféle dolgokat vélsz látni. Egyik pillanatban egy fura szempár, a másikban egy tovatűnő árnyék villan fel. Ha ezek a lények valóságosak lennének, nem lenne okuk nem rád támadni. Hacsak nem várnak valamire.

– Aiiiieeeeeee! – egy Árnyékharcos pattan ki az előtted lévő félhomály mélyéről. Ha megveted a lábad, és megküzdesz vele, lapozz a **311**-re. Ha inkább visszarohansz a torony által nyújtott feltételezhető biztonságba, lapozz a **141**-re.

213.

Átnézve a frontvonal felett meglátod, amint hat Töklidérc a csapataik mögül előrehoz valamiféle élőnek látszó szerkezetet. Úgy néz ki, mint valami rángatózó, fekete fatörzs – talán faltörő kos lehet. Odafordulsz Wulfhoz, hátha ő tudja, hogy mi lehet az, és meglátod a szemében a halál kapujában álló ember rémületét. A Töklidércek minden erejüket rá koncentrálják, és Wulf nem tudja időben előhúzni hosszúkardját, hogy visszaverje sorozatos csapásaikat. Nem hagyva figyelmen kívül a fenyegetően közeledő szerkezetet, mit teszel?

Kihasználod a lehetőséget, hogy elmenekülj? Lapozz a **25**-re.

Elindulsz, hogy felkutasd a boszorkányt? Lapozz a **142**-re.

Megpróbálod megmenteni a barátod életét? Lapozz a **285**-re.

214.

Így szólsz a bohóchoz: – Habár nincs sok tapasztalatom, mint előadóművész, szeretnék tanulni. Mindennek megadom az esélyt egyszer.

A bohóc arca felragyog, gonoszság csillan a szemében: – Valóban? – kérdezi, majd hirtelen elhallgat, és miközben elmegy, hogy néhány eszközt összegyűjtsön, a tömeg gyülekezni kezd körülötted.

Rád adja egy ló-jelmez fejrészét; alig látsz valamit a maszkon vágott lyukakon keresztül. Aztán három labdát ad a kezedbe, és megkér, hogy zsonglőrködj velük. Alighogy elkezded, a bohóc erősen megragad és elkezd forgatni. Miközben ezt csinálja, megrúgják a lábad. Nyilvánvalóan szándékukban áll, hogy megalázzanak, de ennek ellenére nem szabad elejtened egyetlen labdát sem. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **77**-re. Ha nem, lapozz a **67**-re.

215.

Agyadban gondolatok cikáznak, miközben a halott férfi térképét tanulmányozod. Egy kis józan ész segítségével ki tudod találni, hogy Voivod jelenleg hol tartózkodhat. Miután kitaláltad, a hely nevét át kell alakítanod számokká. Ha tudod, hogy miként kell ezt elvégezned, kezdj neki azonnal. Ha úgy gondolod, hogy megtaláltad a megfelelő számot, lapozz arra a fejezetpontra. Ha az abban a fejezetben leírtaknak semmi értelme a történeted folytatásának szempontjából, rosszul választottál. Ha azonban értelmesnek találod, folytasd a kalandod. Mivel Voivod még mindig az előkészületekkel van elfoglalva, két hely meglátogatására is lehetőséged van. Ha az első hely jónak bizonyul, még jó időben eléred Voivodot (jegyezd fel ezt a tényt a *Kalandlapodra*). Ha egyik helynek sincs értelme azok közül, ahová lapoztál, vagy eleve nem tudod, hogy találd meg Voivodot, lapozz a **229**-re.

216.

Jelenleg minden csendes körülötted, de ez az átmeneti nyugalom megtévesztőnek bizonyul. Az őrség egyik tagja a balszerencsének köszönhetően ismét észrevesz, így megint megszólal a riasztást jelző harang. Egy újabb sebes rohanást követően szándékod ellenére egy zsákutcába jutsz. Előtted, egy alacsony téglakerítéssel körbevéve, egy kis templom szépen rendezett kertjét látod. Tőled balra egy keskeny sikátor bejárata nyílik. Ennek az ütött-kopott kövezetű utcácskának mindkét oldalán magas épületek falai futnak, melyek nagyjából a Keleti Kapu irányába mutatnak. Ha bemész a templomkertbe, lapozz a **164**-re. Ha a sikátorba térnél be, lapozz a **196**-ra.

217.

A szűk, sötét járat összevissza kanyarogva halad, mielőtt egy erős börtönajtóhoz ér. Ennek a vastag kapunak a túloldaláról sziszegő hang hallatszik. Ha ki akarod nyitni az ajtót, lapozz a **368**-ra. Ha nem, akkor vissza kell térned az elágazáshoz. Ha az elágazásban balra mész, ki a barlangból, lapozz a **80**-ra. Ha jobbra indulnál, lapozz a **139**-re. Ha inkább egyenesen mennél tovább, lapozz a **296**-ra.

218.

Mikor a sámán meglátja, hogy menekülőre fogtad, utánad ered, és lerántja rólad a hátizsákodat. Kinyitja, és teljes tartalmát a földre szórja. Dühösen indulsz meg felé, de elmenekül. Nincs idődd arra, hogy üldözőbe vedd, sem arra, hogy mindenedet összeszedd, mert különben menekülésed kudarcba fullad. Csupán öt darab tárgyat tudsz összegyűjteni (az esetleg rajtad lévő páncélon kívül). A teljes Élelmiszerkészleted ugyanúgy egyetlen tárgynak számít, mint az összes Aranytallérod. Miután kiválasztottad, hogy melyik öt tárgy lesz az, amit összeszedsz, a többit húzd le a *Kalandlapodról*. Egyre jobban tartasz tőle, hogy nem sikerül elszöknöd, így hát nem vesztegetsz el több időt, és rohanni kezdesz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **350**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **119**-re.

219.

Mindenfelé kezek vannak a magasban. Zekareh, a koldus-próféta Titán Végzetének eljövetelét hirdeti: – Jaj nekünk! A világvége közeleg. Maga a föld is haldoklik, férgek mérgezik belülről, amik hamarosan kiszabadulnak. Amikor az ötök kiszabadítják az egyet, a levegő romlás bűzét hozza majd, s holtak járnak közöttünk. Csak a Dárda és az alázatosak őrzője menthet meg minket.

Ezt az egészet nagyon zavarosnak találod, ráadásul a próféta folyamatosan csak ismétli magát, ezért úgy döntesz, hogy továbbállsz. Miközben távolodsz, Zekareh szemei mereven rád szegeződve követnek. Ha még nem tetted, meghallgathatod a fiatal nőt – lapozz a **289**-re. Ha inkább a feketébe öltözött férfihez lépnél, lapozz a **137**-re.

220.

– Ez igen! Micsoda kellemes viselet. Az biztos, hogy könnyebbé teszi a munkámat – nevet nagyot a rabló, miközben kikapja a kezeid közül a köpenyt. Felölti, és abban a pillanatban láthatatlanná is válik az árnyékos tisztáson. Átkozod saját butaságod, amikor meghallod a hangját, ami mintha egyszerre érkezne minden irányból körülötted: – Takarodj innen, te nyomorult gyáva féreg, még mielőtt elveszetem a türelmem! – Bármennyire is próbálod kivenni, nem látod gonosz ellenfeled, ezért igyekszel minél hamarabb elhagyni a tisztást, messze kerülni a Varázsló Kútjától, és az útonálló gúnyolódásától. Ha tovább akarod folytatni a „halott" remete keresését, és északnak mennél tovább, lapozz a **349**-re. Ha úgy érzed, hogy elég időt vesztegettél el már itt, és jobban tennéd, ha visszafordulnál délnek, lapozz a **44**-re.

221.

A Töklidércek őrzik a lépcsőt, így a nyitott ablakon kell kiugorj. Harminc méteres zuhanás vár rád az ablak másik oldalán, de vagy az, vagy a biztos halál. Ha meggondolod magad, és inkább megpróbálsz harcolni, lapozz a **305**-re. Ha nem gondolod meg magad, *tedd próbára* SZERENCSÉD, majd *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a kettő közül bármelyik próbán elbuksz, a halálba zuhansz. Ha *mindkét* próbán sikeresen átmész, csodával határos módon túléled a zuhanást, csupán 2 ÉLETERŐ pontot vesztve.

A városon keresztülrohanva látod, amint a Töklidércek rommá változtatják az egészet, lemészárolják azokat a lakókat, akik még nem menekültek el. Te is a dél felé vezető úton menekülsz el. Lapozz a **25**-re.

222.

– Micsodaaa? Még hogy én csaltam? Hogy merészeled?! – annak ellenére, hogy vézna csuklójára kulcsolódó kezed erős szorítása fájdalmat okoz neki, Bartolph még képes arra, hogy előadja egy méltatlanul megvádolt ember alakítását, ami talán egy kicsit túl jól is sikeredett. Amennyire a nézelődő emberek elsőre meg tudnák mondani, tisztességes játékban vesztettél. Ekkor azonban felveszed a kockát, és egymás után 7 alkalommal is 1-est dobsz, amitől teljesen világossá válik számukra is, hogy sokkal kevésbé kedvelik a csalókat, mint azokat, akik nem tudnak tisztességgel veszteni. Megragadják Bartolphot, és arra készülnek, hogy kihajítsák a hátsó udvarra. Mielőtt azonban a zsiványt végleg eltűntetnék előled, gyorsan átkutatod, hogy az ellopott aranyad visszaszerezd, azzal a további 6 Aranytallérral egyetemben, amit még nála találsz. Elégedetten, hogy az igazság hamarosan érvényre jut, Bartolph jajveszékelését elengedve a füled mellett, elhagyod a fogadót. A kockáját azért magaddal viszed. Jegyezd fel az Aranytallérokat és a Cinkelt Kockát a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **30**-ra.

223.

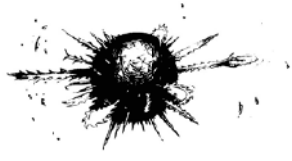
Amikor a legyőzött Árnyékharcos egy mocskos kupacba, nyögve összeesik, kinyúlsz, és lerántod a furcsa maszkját az arcáról. A Harcos sikoltása belehasít a levegőbe. Teste egy bíbor energiaörvényben bomlani kezd, ami csak pörög és pörög, míg el nem halványul, majd egyszerűen eltűnik. Habár el ugyan nem pusztítottad, ez az Árnyékharcos száz évre eltűnik a szemek elől. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy melyik volt az a Harcos, akit az előbb elűztél – vele nem kell még egyszer szembeszállnod. Ha valahol mégis erre kapsz utasítást, hagyd figyelmen kívül. Ha a jövőben ismét ennek a Harcosnak a számát dobod ki, amikor azért dobsz, hogy megtudd, melyik Árnyékharcossal kell harcolnod, dobj addig újra, míg egy másik számot nem kapsz. Most folytasd a kalandod.

224.

Smegg számtalan szűk, kanyargós átjárón és folyosón vezet keresztül, egyre távolodva a fénylő falú kamrától. Kis idő múlva egy kisebb barlangüreghez értek, melynek a padlóján egy lyuk van. – Smeggike akna – jelenti ki Smegg, és leveszi válláról a kötéltekercset. Az egyik végét a saját derekára hurkolja, a másikat pedig feléd nyújtja. – Tedd kötél magad köré, Smegg leereszti. Alagút aljánál. Elfecskék alá megy. – Ha tovább akarsz menni a „Smeggike úton”, akkor lapozz a **313**-ra. Ha inkább meggondolod magad – most már tudva –, hogy Smegg segítségével kell lemásznod, lapozz az **50**-re.

225.

Épp most érkeztél meg Royal Lendle fő turistalátványosságára, a Kőművesek Terére. A terület zsúfolásig van árusok, kereskedők standjaival. A tér körüli épületek jellegzetessége a gyönyörűen kimunkált faragványok, valamint a különféle szobrok, melyek Orjan, az Építő életét mutatják be. Néhányan úgy tartják, hogy a téren felfedezhető arányok, szögek valamilyen mélyen megbúvó, misztikus jelentőséggel bírnak. Te azonban most jobban el vagy foglalva azzal, hogy hány őr állja el a térről kivezető kijáratokat. Jelen pillanatban még egyik sem figyelt fel rád, de hamarosan biztos észrevesznek, amint az üldözőid a nyomaidat követve megérkeznek. Valamilyen elterelő hadműveletre van szükséged. Ha mondjuk káosz törne ki, még ha csak rövid időre is, a téren összezsúfolódott több száz ember között nem lenne probléma elillanni innen. Egyetlen dolog tudna csupán ekkora felfordulást okozni: az arany. Ha van nálad Aranytallér, döntsd el, hogy mennyit akarsz a tömegbe dobni. Vond le azokat a *Kalandlapodról*, majd dobj egy kockával. Ha a dobott érték nagyobb, mint ahány aranyat elhajítottál, lapozz a **389**-re. Ha az összeg kevesebb vagy ugyanannyi, lapozz az **57**-re. Ha nincs aranyad, vagy úgy döntesz, hogy nem akarsz elpazarolni belőlük semennyit, akkor meg kell adnod magad a feléd masírozó városőrség tagjainak – lapozz a **199**-re.



226.

Tökéletesen kifinomult ösztöneidnek engedelmeskedve a földre veted magad, és arrébb gurulsz – épp mikor egy altató gázt tartalmazó felhő repül keresztül a levegőn oda, ahol az előbb álltál. A csapda miatt óvatossá válsz. Elhagyod az épületet, és óvatosabban haladsz tovább: tetőkön lépkedsz, hátsó udvarokon lopakodsz keresztül. Egyetlen helyet sem közelítesz meg nyilvánvaló útvonalon haladva. Ezalatt rájössz, hogy az egész város nem más, mint egy hatalmas, csapdákkal teli labirintus. Csoda, hogy ilyen messze eljutottál újabb balesetek nélkül. Úgy döntesz, nem kísérted tovább a szerencsédet, és elhagyod a várost. Ha dél felé akarsz továbbmenni, lapozz a **75**-re. Ha megkerülöd a várost, és visszamész, hogy megvizsgáld a korábban látott tornyot, lapozz a **141**-re.

227.

Csak egy rövidke időre pihensz meg, hogy aludhass egyet, melyre oly' nagy szükséged volt már (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Ezután nyugat felé haladsz tovább, míg el nem éred a Lángoló Balrog Fogadót. A hely üres, leszámítva a tulajdonost és három, a Négy Királyság Háborújának veteránját Femphrey-ből. A zajokból ítélve a veteránok már elég sok italt fogyasztottak. Ami még ennél is rosszabb, egy Ember-Ork orgyilkos társaságában ücsörögnek, aki mikor meglát, felkiált: – Há, tuttam, hogy valami büdset é'zek. Egy galantariai.

Az egyik veterán vontatottan folytatja: – Nah, akkó' rugdajjukki innent eztet a hernyót. – A legidősebb veterán szúrós tekintettel végigmér, majd az is rád mordul: – Te vagy az! A mallagash-i csatában harcoltunk, és ezt tőled szereztem! – azzal felemeli a bal karját, láthatóvá téve a kézfejének helyére illesztett vaskampót. Most már emlékszel; ő az a fegyveres őr, aki megölt volna, ha nem okozol neki súlyos sérülést. A bajkeverő Ember-Ork által feltüzelve a veteránok dühe egyre tovább nő. Ha nem veszel róluk tudomást, és a bárpulthoz mész, lapozz a **3**-ra. Ha megkérdezed a veteránokat, hogy miért vannak egy ilyen szörnyeteggel, lapozz a **287**-re. Ha megtámadod az orgyilkost, mielőtt a veteránokat erőszakos lépésekre ösztökélhetné, lapozz a **265**-re.

228.

A cirkuszi népek egyike sem hall vagy lát meg, ahogy egy sivatagi gyík fürgeségéhez hasonlóan közelítesz feléjük. Mint azt előre sejtetted, a legtöbbet a bohóc beszél: – …ahogy azelőtt, de most nem olyan hanyagul, mint Gorntban. Ezúttal jobban kézben tartjuk a bevételt azzal, hogy a cirkuszt a városon kívül tartjuk. Habár Gornt végül nagy siker volt, elég nagy felfordulás kerekedett. A műveletet nagyobb titokban tartva kell végrehajtanunk, ezért a havi célszámot inkább megfontolt irányítással, mintsem kapkodva kell elérjük.

Nem vagy benne biztos, hogy ez az egész mit is jelenthet, és nem látsz világosabban később sem, miközben a beszélgetés a cirkusz normál ügyeiről folyik tovább. Óvatosan eltávolodsz a többiektől, és végiggondolod a további lehetőségeidet. Lapozz vissza a **255**-re, és válassz egy olyan lehetőséget, amit még eddig nem választottál.

229.

Utazásod túl sokáig tartott! Lehet, hogy nem vetted elég komolyan a Voivod miatt jelen lévő, fenyegető veszélyt. A Hadvezér azonban nem csupán egy hasznavehetetlen diktátor. Már felállította a hadseregét. Tízezer kemény, Élőholt harcosa, valamint Árnyékharcosai élén az eleven világ inváziójára készül. A föld is vonaglik kínjában a lábad alatt, mert a Földanya és a Szarvas Isten már ráébredtek, hogy minden elveszett.

230.

Ha van nálad Petárda, lapozz a **317**-re. Ha van nálad egy tömlőnyi olaj (a Lámpásra most nincs szükség), lapozz a **170**-re (ha mindkettő nálad van, bármelyiket választhatod). Ha egyik sincs nálad, menekülnöd kell – lapozz a **356**-ra.

231.

Minél mélyebbre hatolsz a város belseje felé, annál több mindent tapasztalsz az itt zajló őrületből. Testvér testvérre támad, a rend őrei feloszlottak, házakat égetnek porig, és számos más borzalmak folynak itt. Mégis, miközben az emberek fele halálra rémült, a másik fele teljesen nyugodtnak tűnik. Utóbbiak még harc közben is mosolyognak, vagy épp próbálják meggyőzni ijedt társaikat arról, hogy bután viselkednek. Úgy döntesz, hogy jobb, ha észrevétlen maradsz, ezért úgy haladsz tovább, hogy minden lehetséges fedezéket kihasználsz. Miközben lábujjhegyen lopakodsz az épületek között, egyszer csak egy kéz tapad a szádra, és a hozzá tartozó kar beránt egy sikátorba. Egy női hang suttogja a füledbe: – Csitt, ne mozdulj! – Ha úgy teszel, ahogy a nő parancsolja, lapozz a **158**-ra. Ha kitörsz az ölelésből, és rátámadsz, lapozz a **129**-re.

232.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Egy furcsa láng megperzseli a bőröd (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **169**-re.
Délre?	Lapozz a **187**-re.
Keletre?	Lapozz a **122**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **144**-re.

233.

Quinsberry Woad bosszúittasan vigyorog, miközben az emberei gyakorlatilag minden tulajdonodtól megfosztanak. – Valakinek, akinek olyan különleges képességei vannak, mint neked, nem lehet probléma pótolni veszteségeit. Ha mégsem sikerülne valami jövedelmező munkához jutnod, még mindig visszatérhetsz az öregasszonyok kifosztásához. – Még egy aprócska kuncogást is megenged magának, mielőtt embereit elvezeti vagyontárgyaiddal együtt. – Ne feledd! Hét nap!

Elég idegesítő, szerencsétlen helyzet ez a kalandod legelején. Csak abban reménykedhetsz, hogy ennél jobban már nem fogod cserbenhagyni Karnstein népét. Mást nem tehetsz, minthogy elhagyod a várost. Fegyvereden kívül minden tulajdonodat húzd le a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **145**-re.

234.

Megpróbálsz félreugrani, de már túl késő! Abban a pillanatban, ahogy a lábad megérinti a korongot, Sötétfény robbanása borít be.

Egy másodperccel később, mikor visszanyered eszméleted, kissé álmatagnak érzed magad, de egyben vagy (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). A varázscsapda aktiválódásának hatására azonban néhány felszerelési tárgyad eltűnt! Húzd le bármely *két* tárgyadat *Kalandlapodról*. Te választhatod meg, hogy mely tárgyak legyenek ezek, de vedd figyelembe, hogy a teljes Élelmiszerkészleted egy tárgynak számít ugyanúgy, mint az összes Aranytallérod is.

Most már nem gondolod úgy, hogy a nádason átkelni jó ötlet lenne; túl sok veszélyt rejt magában. Ha most a városba mész, lapozz a **367**-re. Ha inkább megvizsgálod a furcsa tornyot, lapozz a **142**-re.

235.

Félreteszed kétségeidet, és az ételre veted magad – így hamarosan megadod magad annak az altató italnak, melyet rálocsoltak az ételedre. Lapozz a **186**-ra.

236.

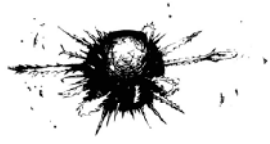
– Micsodaaa? – kiáltja – Tisztaság? Lendlében nem létezik olyan! – azzal hirtelen félrerántja a hálószobáját a szalontól elválasztó függönyt, és hangosan felkiált – Bransell! – Erre háziállata, egy farkas méretű patkány jelenik meg. Mielőtt reagálni tudnál, a bestia erős karmaival feléd kapva rád támad.

Bransell	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 9

Ha nyersz, elindulsz kifelé. Menet közben felkapsz 4 Aranytallért Roggmondo kasszájából, majd elhagyod a szalont, hátrahagyva a dög gazdáját, aki az elpusztult patkánya felett sírdogál. Odakint az utcán forrongó tömeget pillantasz meg, mögöttük mérges városőrök strázsálnak. Lapozz a **118**-ra.

237.

Odalépsz a szoborhoz, és a drága folyadékot kővé vált ajkai közé csepegteted. Perceken belül az idős tudós ismét hús-vér ember. – Nem lehet… de mégis! – mondja reszketve. Aztán félrelökve téged, elindul kifelé a barlangból. Félelme attól, hogy ismét elfogják, erősebbnek tűnik, mint a hála, amit irányodban érez. De kiáltásai már magukra vonták valami nem kívánt dolog figyelmét; a valami mozgásba lendült a hat megmaradt szobor mögötti sötétben. Ha van nálad Tükör, lapozz a **322**-re. Ha nincsen, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **21**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **34**-re.



238.

Legnagyobb meglepetésedre pontosan ülő helyzetbe érkezel meg a ló hátára. A becsapódás azonban elég fájdalmasnak bizonyult (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). A tetőn a katonák meglepetten néznek, ahogy lóháton elhagyod a sikátort, és tovanyargalsz. Semmi sem állíthat meg; a zsúfolt tereken és apró utcácskákon átszáguldva egyenesen az Északi Kapu felé vágtatsz. Ott aztán leszállsz a lóról, és a farára egy nagyot csapva hazazavarod. Nem tudod elfojtani a feltörő kuncogást, miközben elhaladsz a kapuőrök mellett, akik mit sem sejtenek arról, hogy mit követtél el, csak állnak ott, amíg te kisétálsz a városból. Lapozz a **145**-re.

239.

Leakasztod a lámpásokat, és az olajat ráfröcskölöd az ülésekre, a vászonra, a kötélzetre, mindenhová. Aztán a még mindig égő lámpásokat a földre hajítod. Hamarosan az egész sátor lángokban áll. Kisietsz, és majdnem belerohansz az artisták karjaiba, akik előtted állnak, és gyűlölettel teli szemekkel vicsorognak rád. Egy pillanatra úgy érzed, hogy neked befellegzett, de mégsem! A Mandragórák egyszerűen csak állnak veled szemben. Ekkor felfigyelsz a bohóc tekintetében vibráló idegességre. Szemei a vállad fölött a tűzben álló sátorra merednek. Ez az! A Mandragórák egyetlen gyengéje a tűz lesz! Ha felhasználod ezt a tudásod, és ellenfeleidre támadsz, lapozz a **17**-re. Ha inkább kihasználod a tűz miatti zavarodottságukat, és elmenekülsz, vissza a kőhídhoz, hogy beugorj a vízbe, lapozz a **104**-re.

240.

Kilométereken keresztül követed a végtelennek tűnő föld alatti járatokat, belső irányérzéked segítségével tartva nagyjából a déli irányt. A járaton, amelyen jelenleg haladsz, hamarosan egy foszforeszkáló falú helyiséghez jutsz el. Veled szemben, a helyiség távolabbi végében, túl egy tágas boltíven, egy lefelé vezető lépcsősort látsz. A boltív tetejéről egy furcsa alakú fémlap lóg le. Még nem érted el teljesen a helyiséget, mikor valami mozgolódni kezd a bejárata előtti sötétségben. Egy alak fekete sziluettjét látod, aki magas hangon rád kiált: – Állj! Én Smegg, a Kapu Őrzője! – Ahogy közelebb húzódsz, meglátod, hogy egy apró, emberszerű alak az, aki az utolsó áldozata bőrét húzta magára – egy hatalmas pókét! Ha elnyomva rossz érzésed megállsz, ahogy Smegg parancsolja, lapozz a **95**-re. Ha megtámadod, lapozz az **50**-re.

241.

A külön töltött évek miatt kissé berozsdásodott az öreg barátoddal egykor kialakult partneri kapcsolat, emiatt egy kissé lassan reagálsz, hogy elhajolj a halálos, borotvaéles machete elől, ami a válladba vágódik (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha még mindig életben vagy, felegyenesedsz, miközben Villgran kihúzza a sebből a fegyvert, és elhajítja. Köszönetet mondasz az öregembernek, majd Wulf felé fordulsz, és még látod, amint épp azzal a Töklidérccel végez, aki a machetét dobta feléd. Mit teszel most?

Odarohansz a barikádhoz?	Lapozz a **298**-ra.
Megkeresed a boszorkányt, hogy megküzdj vele?	Lapozz a **142**-re.
Elmenekülsz Hustingsból, még mielőtt rosszabbra fordulnának a dolgok?	Lapozz a **25**-re.

242.

Nehéz, de nem lehetetlen, hogy megvédd magad a szörnnyel szemben, miközben megpróbálsz megszabadulni a kötelékeidtől, melyek az asztalhoz rögzítenek. Emiatt le kell vonnod 1-1 pontot Támadóerődből a csata első öt Körében – ennyi időre van szükséged, hogy kiszabadítsd magad. Kauderwelsch a háttérben ácsorog, őrülten vihogva.

Kauderwelsch Szörnye ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a **87**-re.

243.

Kapkodva kutatod végig a testeket, és az egyik támadódnál 1 Aranytallérra bukkansz – ezt a nevetséges összeget fizette Bartolph, hogy megöljenek téged! Épp annyi időd maradt, hogy magadhoz vedd ezt a pénzérmét, mielőtt az őrök megérkeznek. Egy vastag hálót dobnak feléd, ami elől félre kell ugornod, nehogy belegabalyodj. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, el tudod kerülni a hálót. Ezután, ha az utcán rohansz tovább, lapozz a **360**-ra. Ha a sikátorban menekülnél, lapozz a **262**-re. Ha nem jártál sikerrel, rád tekeredik a háló, így el tudnak fogni – lapozz a **199**-re.

244.

Amikor Grogfőző Bonesquagg nem figyel, előveszed a fiolát a hatásos kis szerrel, és beleöntöd annak tartalmát az üstben bugyborékoló csótány- és patkányürülék pörköltbe. Mivel ismerik az emberek finnyás ízlését, egyik Ork sem fog gyanút, amikor udvariasan visszautasítod a feléd nyújtott tálat. Csupán tíz percbe telik, mire az Altató Ital elvégzi a dolgát. Hamarosan az egész tábor visszhangzik a mennydörgésszerű Ork-horkolástól. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, gondos tervezésed jutalmaként. Átkutatod az Orkok holmiját, és egy kardot, valamint két (épphogy) ehető Élelmiszeradagot találsz, amiket magaddal vihetsz. Ezután elindulsz a rögös hegyi ösvények felé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **350**-re. Ha nem kedvezett a szerencse, lapozz a **119**-re.

245.

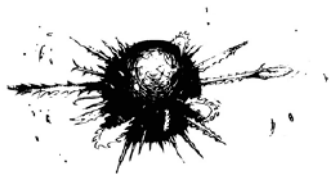
Ez az Árnyékharcos több halálos dobócsillagot tart magánál, melyeket egy mágikus anyagból, az úgynevezett Kegyetlen-fémből öntöttek. Az a seb, melyet ez a fém okoz, tovább növekszik, feltépve és darabokra szaggatva a testet, míg az áldozat lassan, borzalmas kínok közt meg nem hal. A harc elején ellenfelednek épp csak annyi ideje van, hogy egy ilyen csillagot feléd hajítson. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, el tudod kerülni a fegyvert, és elkezdheted a csatát a normál módon. Ha azonban nem vagy elég ügyes, a dobócsillag mélyen beágyazódik testedbe, aminek következtében másodperceken belül meghalsz.

Ötödik Árnyékharcos	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd a Harcost, lapozz a **335**-re.

246.

Dobj egy kockával! A dobott szám mutatja meg, hogy hány alkalommal próbálhatod meg elvágni a köteleket, mielőtt a Sötét Elfek odaérnének hozzád. Ezt követően két kockával kell 9-et, vagy annál többet dobnod, hogy sikerüljön a terved. Ha a rendelkezésre álló próbálkozások közben el tudtad vágni a köteleket, lapozz a **261**-re. Ha nem sikerült, lapozz a **309**-re.



247.

Néhány óra elteltével egy tágas, nyílt mezőn találod magad. A borús, felhős égboltot hirtelen mennydörgés hangja rázza meg, és cikcakkos villám szaggatja szét. Hamarosan teljesen átázol a zuhogó esőtől. Nem messze, tőled jobbra, egy kis csalitost látsz, ami esetleg szolgálhat némi fedezékkel. Előtted csupán a nyílt mező terül el. Épp azon tűnődsz, hogy melyik irányt válaszd, amikor a föld rázkódni kezd. A nedves fű emelkedni kezd előtted – egy kis domb jön létre, melynek oldalai furcsán csavarodni kezdenek, és egy arc ölt formát benne! Az elképesztően hatalmas pofa kitárul, és fülsiketítő hangerővel kezd üvölteni. Maga a föld is sikít, és sírása összekeveredik az eddigi leghatalmasabb rengés robajával. Nagyon keményen próbálkozol, hogy ne veszítsd el egyensúlyod, miközben rohanni kezdesz a csúszós füvön keresztül. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **88**-ra. Ha elvéted, lapozz a **378**-ra.

248.

Hagyod a ládikát ott, ahol van, és épp készülsz elhagyni a helyet, amikor lódobogás hangjára leszel figyelmes. Lehetséges ez? A szíved hevesebben kezd el verni, miközben odamész az ajtóhoz. Igen! Árnyékharcosok vágtatnak keresztül a réten. Ha a barlangban maradsz abban reménykedve, hátha simán továbbvágtatnak, lapozz a **111**-re. Ha inkább kirohansz, hogy legalább ne tudjanak csapdába ejteni itt, lapozz a **37**-re.

249.

Csekély esélyed van rá, hogy természetfeletti ellenfeledet legyőzd – de meg kell tegyél minden tőled telhetőt, az egész ismert világ fennmaradásának, megmentésének érdekében. Minden alkalommal, amikor elvesztesz egy Harci Kört, az általad elvesztett ÉLETERŐ pontokat hozzá kell adnod Voivod jelenlegi ÉLETERŐ pontjaihoz – ő tovább erősödik még a te halálod által is!

Voivod	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha győztél, lapozz a **303**-ra.

250.

Utolsó energiatartalékaidat is felhasználva oldalra gurulsz, épp csak egy pillanattal azelőtt, hogy a Slygore teste a kövekre zuhan, oda, ahol az előbb még te feküdtél. Alig egy méterre a teremtménytől keményen nekiveted hátadat a csatorna íves falának, és a fájdalommal nem törődve talpra küzdöd magad. Sajnos azonban elhomályosuló látásodat a szintén talpra állni próbáló Slygore képe tölti be. Menekülnöd kell! *Tedd próbára* a SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **180**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **365**-re.

251.

– Nagyon hatásos – mondod gúnyosan –, de a te új világrended is csak a halál egyik formája. Nézz csak magadra! Te is elismered, hogy csak hamu lennél valahol egy sírban, de mégsem vagy az, mert a föld kiokádott magából. És annak ellenére, hogy elkeseredetten kapaszkodsz ebbe az „életbe", csak kínlódsz tőle; tested határait feszegeted. A wamhpyri léted csak nevetséges utánzata a valódi életnek.

Minden egyes szavaddal Urtha dühe egyre csak fokozódik, míg fel nem kiált: – Elég! Megmutatom neked, milyen halhatatlannak lenni. – Melyik próbát választod?

Átdöföd a karóval?	Lapozz a **201**-re.
Azt mondod neki, hogy szabadítsa fel a Töklidérceket?	Lapozz a **331**-re.
A hagyományos élőholt elpusztítóeljárást, a lefejezést választod?	Lapozz a **161**-re.

252.

Ennian úgy küzd, mint egy veszett vad. Kifröccsenő zöld vére majdnem elegendő ahhoz, hogy eltántorítson szándékodtól. De most meg kell küzdj a polgármesterrel, még mielőtt megérkezik az erősítés.

Ennian	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7

Ha öt vagy annál kevesebb Körben sikerül legyőznöd, lapozz a **84**-re. De ha az ötödik Harci Kör után Ennian még él, lapozz a **107**-re.

253.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **266**-ra.
Délre?	Lapozz a **291**-re.
Keletre?	Lapozz a **232**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **144**-re.

254.

Rosszul választottál. Valamilyen misztikus erő fut végig a karodon, amitől elkábulsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ugyanez az erő egyben riasztotta a templomban tartózkodókat is. Három, kezükben sarlót tartó Geomanta érkezik, hogy aztán a templom előszobájába cipeljenek, aminél beljebb kívülálló nem mehet. Ott tartóztatnak, amíg mesterük, a Fődruida meg nem érkezik. Mint ahogy őrzőid is, ő is fehéren tündöklő köpenybe van burkolózva, csak az övé régebbi, de ragyogóbb. Így szól sűrű, ezüstös szakálla mélyéről: – Habár érkezésedet előre tudatták velünk, tiltott gyepen haladtál keresztül. Szembe kell nézz a bölcs Földanya Próbájával. A jutalom a szabadságod, büntetésed a halál. – Mielőtt bármit tehetnél, a három Geomanta térdre kényszerít, és borotvaéles sarlójukat – háromszöget formálva – a nyakad köré illesztik. Az idős mester így folytatja: – Kísérje elmédet a megértés fénye. Így szól a Földanya Próbája: Egyforma hosszú az idő a kettő között, mégsem egyforma hosszú időben. Mi ez? A napéjegyenlőség, vagy a napforduló? – Ha úgy véled, hogy erre a találós kérdésre a helyes válasz a „napéjegyenlőség”, lapozz a **380**-ra. Ha inkább úgy gondolod, hogy a jó felelet a „napforduló”, akkor lapozz a **332**-re.

255.

Mivel az artistákat leköti a tűz körüli beszélgetés, jó alkalom kínálkozik rá, hogy átkutasd az egész cirkuszt. Mit teszel?

Átkutatod a bohóc kocsiját?	Lapozz a **333**-ra.
Átkutatod a cirkuszi sátrat?	Lapozz a **179**-re.
Átkutatod az „Álmok Csarnoka” feliratú kocsit?	Lapozz a **387**-re.
Megpróbálod kihallgatni, hogy miről beszélgetnek a tűz körül?	Lapozz a **302**-re.
Lerohanod mind a kilencüket egy váratlan támadással?	Lapozz a **41**-re.

256.

Ráébredsz, hogy semmi jó nem származik abból, ha hazudsz, így hát őszintén elmondasz néhány dolgot a küldetésedről. – Na tessék! – mondja Uggamonggo, és egy jó nagyot köp a sámánnő felé. – Kém, mi?! Zsódos, kemény harcos, mint mink. Oldozzátok e’ a zsódost! – Az Orkok szabadon engednek, miközben a sámán megszégyenülten biceg el; egy újabb csatát vesztett a hatalomért folytatott küzdelemben saját vezérével szemben. Uggamonggo hirtelen előhúz a mellén lógó erszényből 5 Aranytallért, és feléd nyújtja.

– Hasznos vóna egy ilyen harcos, mint te a csatába. Ez itten a fizeccséged zsódos – épp elrakod a pénzt (mivel visszautasítani azt egyenlő lenne a biztos halállal), amikor hirtelen nyilak záporoznak rátok a levegőn át. Uggamonggo elordítja magát: – Rajtaütééééés! – És valóban. Látod, amint a Nagy Szikla törzs ráront a táborra. Ha megpróbálod kihasználni a zűrzavart, hogy elosonj, lapozz a **218**-ra. Ha tartod magad a megállapodáshoz, még ha úgy is kényszerítették ki belőled, és Uggamonggo oldalán harcba szállsz, lapozz a **42**-re.

257.

Csak egy bolond ember bámulna bele az Elmecsapda Gömbjébe. Elvesztetted az akaratod, a gömb magába zárta, és mindaddig ott is marad, még Hegmar vissza nem tér, hogy kieressze onnan… Sajnos azonban a mágus halott, így hát mindörökké itt ragadtál a pokol eme tornácán.

258.

Az ajtó ellenáll, így nem tudod kinyitni, de a zaj, ahogy a kilincset rángattad, magára vonta valaminek a figyelmét a túloldalon. A sziszegő hang hirtelen abbamarad, és egy öreg, rekedtes hang kiállt ki: – Ki van ott? Ha azért jöttél, hogy tovább kínozz, eredj innen! Nem elég, hogy annyi éven át itt tartottál bezárva? Ha azonban ki akarsz szabadítani, keress egy Rézkulcsot. És egy jó tanács: menj arra, ahol azt gondolod, hogy ő is ott van. – Hangosan kiabálva próbálsz további információkat kiszedni az odabent lévőtől, de kérdéseidre néma csend a válasz. Nincs más lehetőséged, mint visszamenni az elágazáshoz. Merre mész tovább?

Egyenesen?	Lapozz a **296**-ra.
Balra, ki a barlangból?	Lapozz a **80**-ra.
Jobbra?	Lapozz a **139**-re.

259.

Ez az Árnyékharcos a kardok mestere. Tökéletes könnyedséggel forgat mindkét kezében egy-egy pengeélesre csiszolt, széles kardot. Minden alkalommal, amikor elvesztesz egy Harci Kört, a szokásos 2 pont helyett 4-et vonj le ÉLETERŐDBŐL. Semmilyen páncél, illetve Szerencsepróba nem csökkenti ennek a sebzésnek a mértékét.

Harmadik Árnyékharcos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz a **335**-re.

260.

A Kaméleon Köpönyeg tökéletesen jól működik. A Töklidérc nem lát meg, amint elosonsz mellette, és továbbmész az úton. Valamivel távolabb leveszed a köpenyt, és alaposan körbenézel. A nádas túl veszélyesnek tűnik, úgyhogy úgy döntesz, hogy az úton maradsz. Ha most a városba mész, lapozz a **367**-re. Ha a furcsa torony irányába indulnál, lapozz a **142**-re.

261.

Hangos pendülés hallatszik, ahogy a kötelek elpattannak. A híd a mélybe zuhan a Sötét Elfekkel együtt, akik sikoltozva hullanak végzetük felé. Örömöd hamar elhomályosul, mikor meghallod, hogy további kultisták közelednek a hasadék azon oldalán, ahol te is vagy! Gyorsan kell döntened! Ha balra mész, lapozz a **32**-re. Ha jobbra indulsz, lapozz a **278**-ra.

262.

Néhány ígéretesnek tűnő sarok után a sikátor zsákutcába torkollik. Az egyetlen kiút innen visszafelé vezet az utcára, de látod, ahogy az egyik őr épp abból az irányból közelít hozzád. Felkészülsz a csatára, amikor hirtelen fémes koppanást hallasz. Egy aknafedélre léptél. Ha az aknafedelet elmozdítva leereszkedsz a város csatornájába, lapozz a **375**-re. Ha maradsz a helyeden, és szembenézel az egyedül érkező őrrel, lapozz a **46**-ra.

263.

Hősi tetted megállítja a Vasharang kongását – a holtak nem járkálnak többé. Amíg azonban Voivod él, a gonosz tovább sokasodik: a Vasharanghoz hasonló tárgyaknak épp az a feladata, hogy megidézze és irányítsa ezen gonosz erőket. Lapozz a **73**-ra.

264.

Helyesen választottál: a Hold visszaveri a Nap fényét és eltakarja napfogyatkozáskor; a Nap nem tudja eltakarni a Holdat és saját fénye van. Ahogy azonban a kapu kinyílik előtted, nem tudod pontosan miért, de úgy érzed, hogy volt valami ára ennek a sikernek. Sietve megkerülöd a templomot, és hamarosan egy újabb kapuhoz érkezel, ami kivezet a kertből. Kinyitod, és egy keskeny utcára lépsz ki rajta. Ha most balra indulsz tovább, lapozz a **301**-re. Ha jobbra mennél, lapozz a **118**-ra.

265.

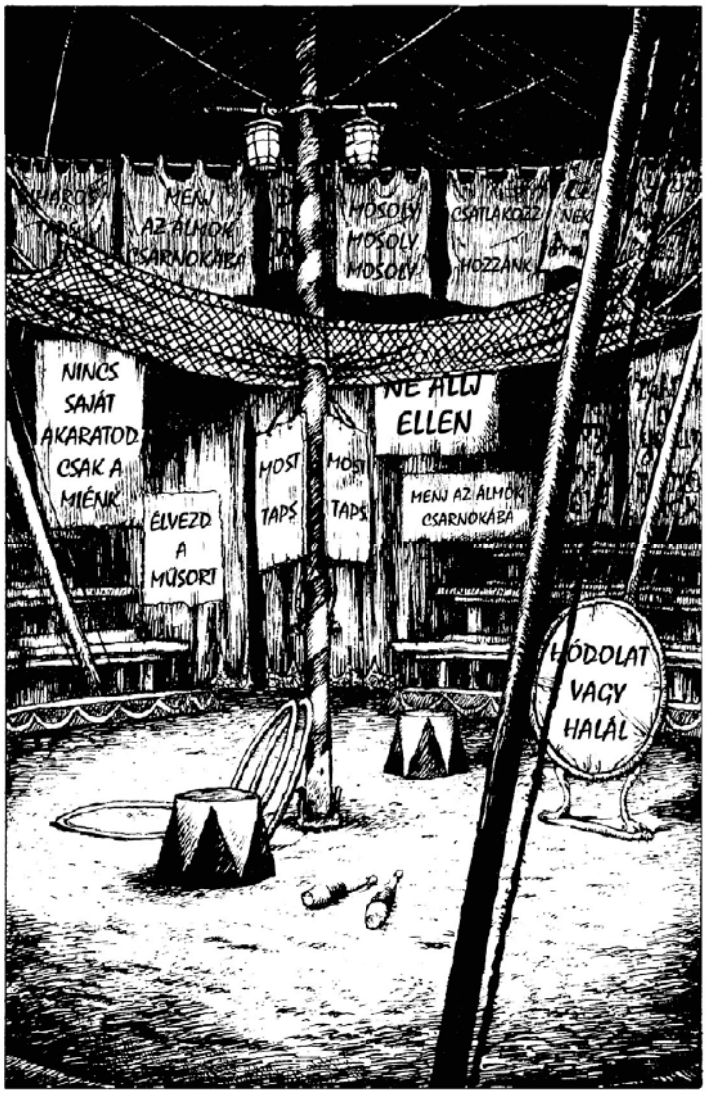
Eleged van az Ember-Ork sértegetéseiből, és úgy döntesz, móresre tanítod – erre az összes veterán felkel és utadat állja; még a tulajdonos is ott téblából a hátad mögött, készen rá, hogy hátba támadjon. Az orgyilkos csak nevet: – Tipik's gallantrágyai söpredék! – Ha előrelendülsz, hogy megtámadd, lapozz a **132**-re. Ha visszalépsz, és megkérded az embereket, hogy miért fecsérlik az idejüket egy ilyen gonosz teremtményre, lapozz a **287**-re. Ha inkább hátat fordítasz, és veszel magadnak egy italt, lapozz a **3**-ra.

266.

Gonosz tűz áramlik végig ereidben, és pusztít el, ahogy a kín fellángol, és elemészti testedet… te legalábbis ezt hiszed; porhüvelyed azonban a széles lépcsősor aljánál fekszik, mintha csak aludnál. Valójában csak egyetlenegy lépcsőn mentél le, amikor örök álmot bocsátott rád a Kapu *valódi* Őrzője. Onnantól kezdve az összes többi lépcső, melyeken újra és újra leereszkedtél, csupán egy véget nem érő rémálom volt, amiből már sosem menekülhetsz.

267.

Annak ellenére, hogy teljesen kimerültél, és majd összeesel a fáradtságtól, folytatod az utad dél felé. Késő délután van már, mikor először pillantasz meg keleti irányban egy furcsa formájú dombot. Ahogy jobban megnézed, hirtelen szédülni kezdesz. Ha van nálad egy Zöld Levél-alakú Bross, lapozz a **90**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **399**-re.


MENJ AZ ÁLMOK CSARNOKÁBA
MOSOLY MOSOLY MOSOLY
CSATLAKOZZ HOZZÁNK
NINCS SAJÁT AKARATOD CSAK A MIÉNK
ÉLVEZD A MŰSORT
MOST TAPS
MOST TAPS
NE ÁLLJ ELLEN
MENJ AZ ÁLMOK CSARNOKÁBA
HÓDOLAT VAGY HALÁL

268.

Épp, ahogy gondoltad. Még több Mandragóra-mágia munkálkodik itt! Ahogy a tükörbe nézel, azonnal meglátod, hogy az egész sátor tele van írva mindenféle furcsa feliratokkal, melyek együttesen az elmekontroll egyféle rejtett formáját valósítják meg. Habár szemed nem látja a szavakat, elméd mégis megérti azokat – ez a zúgás okozza a fejfájásod. Ez a mágia egyik legviszszataszítóbb formája! Ha úgy akarod, a fő tartógerendára akasztott lámpásokkal felgyújthatod a sátrat, és vele az összes gonosz feliratot. Ha így teszel, lapozz a **239**-re. Ezen kívül azonban nincs itt már mit tenni. Lapozz vissza a **255**-re, és válassz egy olyat a lehetőségek közül, amit még nem választottál.

269.

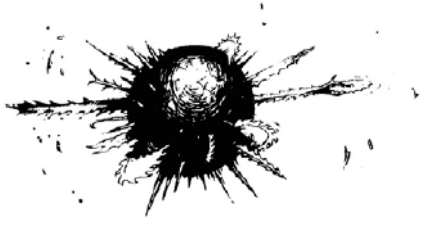
– Szóva' nem monc semmit, ha? – Uggamonggo bólint, mire a vigyorgó Ork bakó elfordítja a nyújtópad kerekét. A keret megnyúlik a csontjaiddal együtt, és apró tüskék mélyednek a húsodba (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Uggamonggo rád üvölt: – Na, akkó most má' beszéni fogsz, vagy folyta'om eztet! – Ha beszélsz, lapozz a **198**-ra. Ha nem, lapozz a **146**-ra.

270.

A tetoválóművész arckifejezése egyszerre tűnik zavartnak és bosszúsnak. – Nos, akkor mit is keresel itt? – kérdezi mérgesen. Ha elmondod neki, hogy Woad emberei elől rejtőzöl, lapozz a **396**-ra. Ha azt mondod, hogy a város higiéniai felügyelője vagy, aki azért jött, hogy a szalon tisztaságát ellenőrizze, lapozz a **236**-ra.

271.

Minél közelebbről vizsgálod meg a tábort, annál rémisztőbbé válik a helyzet. Guignol azt mondta, hogy egyedül volt. Hazudott! Átkutatva a sátrakat, hét másik ember tulajdonaira bukkansz – a néhai kollégái tárgyaira. Aztán megtalálod a holttestüket is, amiket egy kapkodva kiásott árokba gurítottak. Guignol ölhette meg mindegyiküket. Az biztos, hogy ez nem egy akadémiai vita eredménye, bármilyen heves is lett volna. Ha akarod, magaddal viheted a kardot, amit az egyik sátorban találtál. Most pedig dobj négy kockával, és add össze a dobott számokat! Ha az eredmény ugyanannyi, vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, és el akarod hagyni az ásatást, lapozz a **282**-re. Ha megpróbálod elpusztítani a csontvázat, lapozz a **294**-re. Ha az eredmény nagyobb, mint jelenlegi ÉLETERŐD, lapozz a **385**-re.



272.

Sok drága időt vesztegettél el Royal Lendlében, de a Déli Kapu végre a látóteredbe kerül. Hatalmas, ellensúlyokkal mozgatott szerkezettel működtetett, kétszárnyú kapu ez, melyet acélpántokkal többszörösen megerősítve készítettek el, és a nagyon vastag városfalba építettek. A fal olyan vastag, hogy benne járatokat és jól tartható állásokat alakítottak ki a város védőinek számára. Nem túl nagy forgalom halad rajta keresztül, és az ott szolgálatot teljesítő kapuőrök figyelmét is csak az éppen áthaladó kereskedőkaraván foglalja le. Így aztán senki sem figyel fel rá, amikor egy tetőtől-talpig fekete köpenybe burkolózott alak beránt téged egy elhagyatottan álló kunyhóba. Annak ellenére, hogy köpeny takarja, mégis felismered egy Ember-Ork arcvonásait a csuklya alatt. Egy kegyetlenül kinéző pengét tart a kezében; mániákus őrület és gyűlölet sugárzik szavaiból, miközben sziszegve beszél hozzád:

– Meghalsz bolond! Sem te, sem a paraszt barátaid nem fognak soha eljutni élve Karnsteinbe! Mesterem akarata beteljesedik! – Azzal rád támad.

Ember-Ork Bérgyilkos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha sikerül úgy győznöd, hogy nem vesztesz egyetlen ÉLETERŐ pontot sem, lapozz a **40**-re. Ha akár egyszer is megsebesültél, lapozz a **4**-re.

273.

A folyosó keskeny és sötét, olyan sötét, hogy csak a szerencsén múlt, hogy nem léptél át egy feneketlen hasadék peremén. A rés túl széles ahhoz, hogy átugord. Ha van nálad Kötél horgonnyal, lapozz **355**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **202**-re.

274.

A küzdelem után átkutatod elesett ellenfeled tetemét, akinél 2 Aranytallért és 1 étkezésre elég Élelmiszert találsz. Most már van idő inni a kútból. Ha így teszel, lapozz az **58**-ra. Ha folytatod az utad északnak, hogy tovább kutass a „halott" remete után, lapozz a **349**-re. Ha inkább elhagyod ezt a helyet, és elindulsz visszafelé délre, lapozz a **44**-re.

275.

Elgurítod a földön a ragyogó kristálygömböt úgy, hogy az épp a Töklidércek között álljon meg. Sajnos azonban nekik nincs saját tudatuk, amit csapdába lehetne ejteni! Az egyikük felemeli a gömböt és félredobja, bele a folyóhomokba (húzd le a *Kalandlapodról*). Mit teszel most?

Megtámadod a Töklidérceket, annak reményében, hogy hátha elpusztíthatod a szerkezetet?	Lapozz a **379**-re.
Vársz, hogy meglásd, mit csinál a gonosz szerkezet?	Lapozz a **153**-ra.
Elindulsz, hogy megkeresd a boszorkányt?	Lapozz a **142**-re.
Elhagyod a várost, amíg még tudod?	Lapozz a **25**-re.

276.

Megnedvesíted a fiatalabb tudós kővé vált ajkait az ellenanyag cseppjeivel, mire ő alig egy perccel később ismét képes mozogni. – Köszönet az Isteneknek! – kiáltja, majd idegesen nézelődik körbe a szobában, és a Gorgonnal való ismételt találkozástól félve elmenekül a sötétségbe. De hangos kiáltása már felkeltette valami nemkívánatos dolog figyelmét. Mozgolódás kezdődik a megmaradt hat szobor mögötti sötétben. Ha van tükröd, lapozz a **322**-re. Ha nincs nálad, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **21**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **34**-re.

277.

Alighogy belépsz az ajtón, fejedet alig elkerülve egy teli éjjeliedény zuhan alá, és hangos puffanással ér földet. Bűzös tartalma a szőnyegre borul. Egy barátságos kis helyiségbe érkeztél, ami egy „kedves" öreganyóé, aki épp most kecmereg talpra, és kiabálni kezd: – Rabló! Betörő! Segítség, segítség! – A városőrség tagjai gyorsan a segítségére fognak sietni. A helységből két kijárat vezet tovább, melyek bármelyikét választhatod. Ha azon a csukott ajtón mész ki, mely feltehetőleg a ház háta mögé vezet, lapozz a **328**-ra. Ha a keskeny lépcsősoron indulsz el felfelé, mely az emeletre visz, lapozz a **292**-re.

278.

Belépsz egy sötét átjáróba, befordulsz egy kanyarban, majd továbbrohansz egy végeláthatatlannak tűnő járaton. Először azt hiszed, hogy a szemed űz veled tréfát, de nem. A járat végében *valóban* a napfényt látod. Sajnos azonban egy Sötét Elf áll őrt a kijáratnál.

Sötét Elf Kultista ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a **316**-ra.

279.

Az egyik Harcos egy éles pengével belevág a lábadba, miközben alaposan figyeli reakciódat. A sérülés okozta kín ellenére még a szempillád sem rebben. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Hihetetlen megkönnyebbülés fog el, amikor látod, hogy a Harcosok hátat fordítanak, és elindulnak visszafelé a hágón déli irányba. Lapozz a **102**-re.

280.

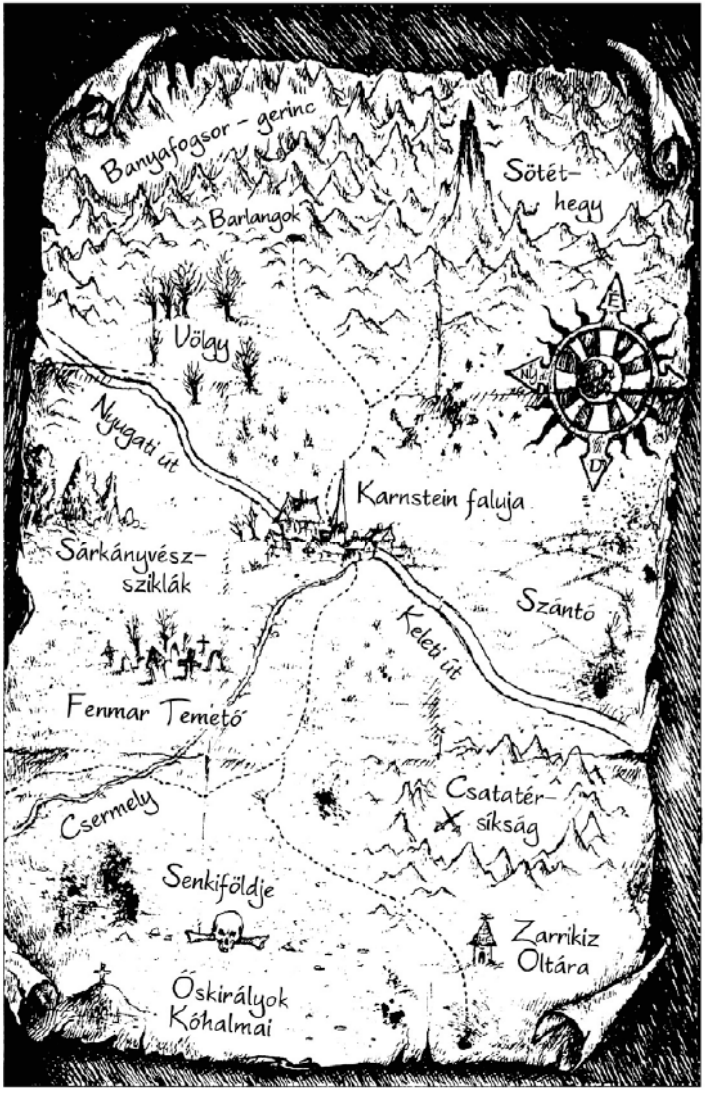
Összeszorítod a fogaid, felemeled a fegyvered, és lesújtasz vele. Hátratántorodsz, és kínlódva markolászod a csuklód. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, valamint vonj le 1–1 pontot jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaidból is. Tunikádból tépsz egy csíkot, amivel sikerül elállítani a vérzést. De állj! Mi ez a kopogó hang? Lenézel és látod, hogy a saját levágott kézfejed az ujjain jár, akár egy hatalmas pók. Nekifeszül, hogy rád tudjon ugrani. Meg kell küzdj vele!

Levágott Kéz	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 2

Ha nyersz, tántorogva elhagyod az Álmok Csarnokát. Lapozz vissza a **255**-re, és válassz egy olyan lehetőséget, amit eddig még nem választottál.

281.

Megrántod a vékony fémhuzalt, és belülről egy gyenge csilingelő hangot hallasz. Egy jó percbe is beletelik, mire kinyílik az ajtó. Egy fiatal nő, aki gyertyát tart a kezében, némán betessékel. Bereteszeli mögötted az ajtót, majd felvezet egy hosszú csigalépcsőn, be egy barátságos dolgozószobába. Bent plüsskárpitos bútorok, könyvszekrények, drága kiegészítők vannak egy megnyugtató, fahasábokból rakott tűz köré rendezve. A hölgy megkér, hogy foglalj helyet, és egy serlegben finom bort hoz neked, valamint egy tálcán roston sült húst és zöldségeket. Ha alig bírod ki, hogy megküzdhess ezzel a hatalmas adag étellel, lapozz a **235**-re. Ha inkább hagyod még egy kicsit, míg nem tudsz meg többet a házigazdádról, lapozz a **99**-re.


Banyafogsor – gerinc
Barlangok
Sötét-
hegy
Völgy
Nyugati út
Karnstein faluja
Sárkányvész-
sziklák
Szántó
Keleti út
Fenmar Temető
Csatatér-
síkság
Csermely
Senkiföldje
Zarrikiz
Oltára
Őskirályok
Kóhalmai

282.

Végre! Karnstein! A Banyafogsor-gerinc aljánál épült, egykor kellemes kis települést a földig rombolták. Könnyek szöknek a szemedbe, miközben a halottakkal teleszórt utcákon sétálsz. Meg kell bosszulnod a falusiak halálát, meg kell állítsd… Voivodot! Vajon megtalálták már az Árnyékharcosok az ősi Fővezért? Elkeseredetten rogysz térdre, és megbocsátásért könyörögsz Karnstein népéhez.

– Még nem késő! – szólal meg egy hang. Egy, a halál küszöbén álló férfi fekszik a közeledben – Voivod… elindult, hogy… sereget gyűjtsön… a halottakból… fogadd el ezt… – azzal meghal. A szél egy papírdarabot lebegtet a férfi kezében. Magadhoz veszed, és azt látod, hogy ez a Karnsteinhez közeli terület térképe. Valamilyen módon fel kell használnod, hogy megtaláld Voivodot – jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát a *Kalandlapodra*, arra az esetre, ha később szükséged lenne a térképre.

Most gondolj vissza eddigi kalandjaidra. Ha valamikor is meglátogattad a Lángoló Balrog Fogadót, vagy kutattál a Remete után, lapozz a **388**-ra. Ha *mindkét* említett helyet felkerested, lapozz a **229**-re. Ha egyik helyen *sem* jártál, vagy jártál valamelyiken (akár mindkettőn), de még utaztál is az Álmok Cirkuszával, vagy foglyul ejtett a Fekete Skorpió Ork törzs, lapozz a **215**-re.

283.

A folyosó egy hatalmas, természetes barlangba vezet, melyet kettéoszt egy feneketlen hasadék. Egy keskeny kötélhíd jelenti az egyetlen átkelési lehetőséget a szakadék felett. Üldözőid sokkal otthonosabban mozognak a barlangrendszerben, mint te, és négy közülük már majdnem utol is ért. Ha van nálad pár Vassulyom, akkor egyet a hátad mögé dobhatsz, mielőtt a hídra lépnél. Ha így teszel, húzz le egy Vassulymot a *Kalandlapodról*, majd dobj egy kockával. A dobott szám mutatja meg, hogy hány kultistát sikerült a segítségével leráznod. Azok, akiktől sikerült megszabadulnod, az alábbi lista aljától visszafelé értendők. A többiek folytatják az üldözést, és velük egyesével kell megküzdened, egymás után.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kultista	7	7
Második Kultista	8	5
Harmadik Kultista	6	6
Negyedik Kultista	9	7

Ha legyőzted őket – vagy mindegyiket sikerült leráznod –, lapozz a **343**-ra.

284.

Úgy döntesz, hogy minden udvariasságot mellőzöl, és ráütsz a nő kezére. A nő nagyot vonyít, és elengedi férjét, aki rémülten fut el. Kissé zavartan kérdezed meg a nőtől, hogy mi a probléma. Erre ő azzal válaszol, hogy karmokká görbíti ujjait, és rád támad.

Mosolygó Nő ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz a **376**-ra.

285.

Hirtelen, dühvel eltelve rárontasz a Töklidércekre, amik Wulf tehetetlen alakja fölé hajolnak, és kiengeded haragod. Egyik Töklidérc-fej a másik után robban fel (nyersz 1 SZERENCSE pontot bátorságod miatt). Végül a fenyegetés megszűnik. Wulf alkarodra csap, és ádázul rád vigyorog: – Mint a régi szép időkben, ha?

A barikádon túl a hat Töklidérc a náluk lévő valamit a földbe állítják, mire az halk morajlásba kezd… aztán a zaja fülsiketítő földrengéssé erősödik. A föld kettéválik a lábad alatt, a barikád darabokra hullik, a közeli épületekről pedig téglák kezdenek potyogni. A városi-ak a Töklidérc-sereggel a nyomukban, a pániktól elvakultan menekülni kezdenek. Ha a dolgok így folytatódnak, hamarosan az egész város darabjaira hullik a rázkódásban. Mit teszel?

Megtámadod a hat Töklidércet, hogy ezzel kiiktasd a szerkezetet? Lapozz a **379**-re.
Megvárod, hogy mi történik? Lapozz a **153**-ra.
Odagurítod az Elmecsapda Gömbjét a hat Töklidérc közé? Lapozz a **275**-re.
Elindulsz, hogy felkutasd a boszorkányt? Lapozz a **142**-re.
Elmenekülsz Hustings-ból? Lapozz a **25**-re.

286.

Hirtelen az egyik sikátorból egy mocskos kéz nyúlik ki, és beránt oda. Ott aztán szembetalálod magad Bartolph-fal a szerencsejátékossal, valamint két banditával. Egyikük elállja előled az utat. Bartolph-on jó néhány friss vágás és zúzódás látható, melyek minden bizonnyal az Első Lépés törzsvendégeitől származnak. – Lenne kedved még egy kis játékhoz? – mosolyog gúnyosan. Támadóiddal egyszerre kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Bartolph	6	7
Első Bandita	7	6
Második Bandita	5	7

Ha győztél, és átkutatnád ellenfeleid holttestét, lapozz a **243**-ra. Ha hagyod őket, visszarohansz az utcára, hogy azon szaladj tovább, még mielőtt a városi őrség a dulakodás zajára felfigyelve ideérne, lapozz a **360**-ra. Ha inkább a sikátorban iszkolsz tovább, remélve, hogy találsz valami rejtekhelyet, lapozz a **262**-re.

287.

Zavartan kérded: – Miért hallgat három olyan megbecsült harcos, mint ti, egy ilyen hitvány Ember-Ork gyilkosra?

A kérdésed hatalmas felháborodást kelt. A széles karimájú kalapot viselő harcos felugrik, és úgy kiabálja: – Orknak nevezed a társunkat? Nem nevezhetsz így egy Femphrey-beli szerzetest!

Szerzetes? Miről beszél ez? Vagy a veteránok vannak rettentően berúgva, vagy az orgyilkos használ valamilyen mágikus álcát. Az Ember-Ork vihogva kurjant feléd: – Kapd el! – ezzel egy időben feléd hajít egy fekete gömböt, mellyel eddig a kezében játszadozott. Ha elkapod a gömböt, lapozz a **98**-ra. Ha hagyod leesni, **326**-ra.

288.

A vezető, Uggamonggo megparancsolja két katonájának, hogy fogjanak le. Azok ezt visszautasítják. Nagyot sóhajtasz, majd végignézed, ahogy kitör a verekedés. Két betört koponyával később a vezér újra helyreállította fennhatóságát. Másik két Orknak mondja most, hogy fogjanak el. Eltelik néhány feszült pillanat, majd a többiek egyszerre lélegeznek fel, mikor az Orkok előlépnek, miközben egyikük zihálva vihog. Megfosztanak mind fegyveredtől, mind páncélodtól (ha voltak ilyenek nálad, húzd le a *Kalandlapodról*), majd csuklódat, bokádat egy rúdhoz kötözik, melyet a vállukon cipeltek ide. Uggamonggo felmordul: – Na, mi meg épp a Nagy Szikla Orkjait indú'tunk összezúzni, me' bizonyítani akarjuk, hogy ki a főnök törzs itten. De ne izgujjá', biztonságban tartlak, me' ki akarom kédezni a' agyad, po-li-tikka-i dógokró. – Ezzel az Orkok elindulnak. Hihetetlenül gyorsan haladnak, és nem állnak meg semmiért sem. Furcsának tűnhet, de igazából szívességet tesznek neked, mivel feleannyi idő alatt átjutsz velük a hegyeken, mint ahogy azt egyedül tetted volna. Elérkezik a napnyugta, és az Orkok megállnak, hogy tábort verjenek. Uggamonggo eloldozza kötelékeidet, és két feladatot kínál fel választásul számodra. Ha megpucolod a csizmáikat, lapozz a **93**-ra. Ha segítesz elkészíteni a vacsorát, lapozz a **81**-re.

289.

Sajnos ez az egyébként jól öltözött hölgy a mai nap legtöbbet bántott szónoka: sikerült már jó pár rothadó gyümölcsöt begyűjtenie személyes „kincstárába". Mindezek ellenére tovább kardoskodik elképzelései mellett, és ráébredsz, hogy ez nagyon közel áll a te szívedhez is. – Senkinek nincs szüksége ezekre a fontoskodó varázslókra, akik azt állítják magukról, hogy nélkülözhetetlenül fontosak az egész világ védelme szempontjából. Már túl nagy hatalomra tettek szert. Már rendelkeznek elég hatalommal ahhoz, hogy akár ötször is elpusztítsanak minden élőt Titánon. Megkérdeztek valaha is *minket* arról, hogy akarunk-e ilyen védelmet magunknak? *Nem*! Csak idő kérdése, hogy Titán elpusztuljon, vagy háború által, vagy valamiféle mágikus balesetből kifolyólag. Az egyszerű embereknek össze kell fogniuk, hogy véget vessenek ennek az őrületnek. Töröljük el a föld színéről a Legfelsőbb Mágiát! Most azonnal!

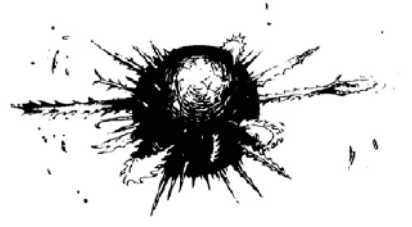
Ebben a pillanatban egy surrogó hang hallatszik a levegőben, mire mindenki felnéz. Nagy ívben, egy narancssárgás színű tűzgolyó közeledik az égből a nő felé. Mivel nagyon közel állsz a szónokhoz, ezért megvédheted őt azzal, hogy pajzsként a tűzlabda elé veted magad. Ha így teszel, lapozz a **341**-re. Ha inkább a megfelelő távolságban a háttérben maradsz, lapozz a **6**-ra.

290.

A borzalmas Crombane-ekkel egyszerre kell megküzdened. Pofájukból gyenge sav fröcsög, ami károsítja a páncélt. Ha páncélt viselsz, és valamely Harci Körben találat ér, vonj le 2 pontot a szokásos 1 helyett. Ha nincs rajtad páncél, akkor a savnak nincs rád hatása.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Crombane	6	6
Második Crombane	7	6
Harmadik Crombane	6	5
Negyedik Crombane	5	7

Ha győztél, és el akarsz indulni a csalitoshoz, lapozz a **63**-ra. Ha egyenesen délnek rohansz Hustings irányába, lapozz a **135**-re. Ha inkább visszamész északnyugat felé a biztonságos útra, lapozz a **160**-ra.



291.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **169**-re.
Délre?	Lapozz a **114**-re.
Keletre?	Lapozz a **304**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **266**-ra.

292.

A recsegő-ropogó falépcsők egy alacsony, dohos hálószobában érnek véget, melyet az egyetlen ablakon keresztül beszűrődő, csekélyke fény világít be. Nincs egyetlen ajtó sem, ami kivezetne ebből a helyiségből, így hát az ablakhoz mész. Egy rövidke, könnyed mászás után a ház lapos tetején találod magad, két emelet magasan, ahonnan impozáns látványt nyújt az alattad elterülő városrész. Az utcán hemzsegnek Quinsberry emberei. Elképzelésed arról, hogy háztetőről-háztetőre ugrálva próbálsz meg elmenekülni, azon nyomban szertefoszlik, amint meglátod, hogy a szomszédos épületek tetői elég nagy távolságban vannak mind egymástól, mind attól a tetőtől, ahol most állsz. Észreveszed, hogy a ház mögött egy sikátor is van, és egy ló álldogál ott, épp alattad. Ekkor meghallod magad mögött, hogy szitkozódva és hevesen fújtatva az egyik őrnek sikerült utánad másznia a tetőre. Ha megküzdesz az őrrel, lapozz a **392**-re. Ha inkább megvalósítod gyerekkori álmod, és leugrasz a ló hátára, hogy ellovagolj a messzeségbe, lapozz a **100**-ra.

293.

A bejáratban egy varázsdoboz áll, olyan, melyből egy rugó végére rögzített bohócfej szokott előugrani. Azonban ebben a dobozban a „bohócfej” egy bokszkesztyű. Még időben sikerül elhajolnod előle, így az az ajtófélfába csap bele, kiszakítva néhány forgácsdarabot belőle. Megkerülöd a dobozt, és átvizsgálod a kocsit. Csupán két tárgy érdemes arra, hogy tovább foglalkozz vele. Melyiket vizsgálod meg előbb? Ha a széfet, lapozz az **59**-re. Ha a hatalmas könyvet, ami a bohóc íróasztalán fekszik, lapozz a **325**-re.

294.

Nem tudod kiverni a fejedből a gondolatot, hogy valamiképp ez a csontváz-monstrum lehet a felelős a hátborzongató eseményekért, amik eluralkodtak e hely felett. Ahogy felmászol a rozoga, fából készült állványzaton, amit a dolog fölé építettek, érzed, ahogy ösztönösen a hatalmas koponya felé fordul a figyelmed. Felemeled a csákányt, készen rá, hogy darabokra zúzd. Dobj négy kockával, és add össze a dobott számokat! Ha az eredmény ugyanannyi, vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **329**-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a **385**-re.

295.

A hosszú, kanyargós lépcsősor a kultisták legbelső szentélyébe vezet; egy titkos kamrába, ahol a kegyetlen és egyben félrevezetett Sötét Elfek az „istenüket" tartják fogva! A szoba túlsó végében egy újabb lépcsősor indul, ami ezúttal felfelé vezet. A kijárat előtt egy kupac kincs hever, melynek tetején egy olyan valami fekszik, melynek látványa minden eddigi tapasztalatodat felülmúlja. Úgy néz ki, mintha egy kobrát, egy kecskét és egy embert kereszteztek volna, ráadásul hat kardot tartó karja van. Szerencsére a lény jelenleg alszik, valamint ki van kötve a falhoz egy mágikus fonállal. Épp a túloldali kijárat felé lopakodsz, mikor egy, a földön fekvő varázsgyűrű vonja magára a figyelmedet. Már épp felvennéd, mikor a bestia kardjai megremegnek. A teremtmény ébredezik! Ha van nálad Bilincs, használhatod arra, hogy megbilincseld vele a lényt, ha megtámadnád, vagy hogy segítsen könnyebben elmenekülnöd. Ha két karját akarod összebilincselni, lapozz a **167**-re. Ha inkább a bokáit bilincselnéd meg, lapozz a **337**-re. Ha nincs nálad bilincs, lapozz a **307**-re.

296.

A járat, amit választottál, elég széles, így ígéretesnek tűnik. De egy hang hirtelen megállásra késztet. Egy kanyar után, épp előtted, tucatnyi kígyó sziszegését hallani. Ha mégis befordulsz a kanyarban, lapozz a **352**-re. Ha nem, akkor vissza kell menned az elágazáshoz. Ha itt balra fordulsz, lapozz a **139**-re. Ha jobbra fordulsz, akkor kijutsz a barlangból – lapozz a **80**-ra. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a **217**-re.

297.

Még csak nem is látod azt a sok tucatnyi kezet, amik feléd nyúlnak és megragadnak. Képtelen vagy ellenállni, miközben a kultisták az áldozati oltárukhoz vonszolnak.

298.

A barikádon dühödt csata folyik. Annak ellenére, hogy a városiak vesztett harcot vívnak, arra kényszerítik a Töklidérc-sereget, hogy minden egyes méterért megküzdjenek. Felismerve, hogy az emberek nem ismerik a Töklidércek gyenge pontját, hangosan odakiáltod: – A fejüket támadjátok! – Erre három Töklidérc feje robban fel gyors egymásutánban.

– A ma esti a legkomolyabb támadásuk eddig – lihegi Wulf, aki ismét az oldaladon harcol. – Gyorsan! Egy Töklidérc áttört a barikádon, és feléd igyekszik.

Töklidérc	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 5

Ha győzöl, lapozz a **213**-ra.

299.

Félrehívod Quinsberry-t egy pillanatra. Azt javaslod neki, hogy sokkal jövedelmezőbb lenne, személy szerint éppen neki, ha valamiféle megegyezésre tudnátok jutni egymás közt. Biztos vagy benne, hogy elég vastag a bőr a képén, hogy belemenjen a vesztegetésbe. Anélkül, hogy akárcsak megpróbálná mérsékelni a hangját, kijelenti: – Ezek a feltételeim: Odaadod nekem az összes nálad lévő Aranyat a felszereléseddel együtt, kivéve a fegyveredet, mivel elismerem, hogy a te esetedben ez a legfontosabb szerszám az ügyeid intézéséhez. Én pedig cserébe adok neked még egy hetet, azaz hét további napot arra, hogy összeszedd a pénzt, vagy hogy eltűnj. Természetesen, ha az utóbbit választod, nem lesz más lehetőségem, mint hogy törvényen kívülivé nyilvánítsalak. Ezek a feltételek, és nem engedek belőlük. – Ha elfogadod ezt az előnytelen ajánlatot, lapozz a **233**-ra. Ha visszautasítod, és megadod magad a gallantariai törvényeknek, lapozz a **199**-re. Ha inkább megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **338**-ra.

300.

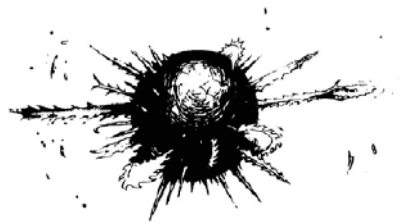
Tüdőd már lángol az erőlködéstől, miközben menekülsz ebből az őrült városból. Hirtelen a földre taszít egy hatalmas robbanás. Gornt lángoló, tomboló tűzvésszé változott! Hatalmas füstgomolyagok szállnak az ég felé, puskapor erős szagát hozva magukkal. Vajon ez a Mandragórák gonoszsága, vagy a bátor túlélők önfeláldozása volt? Törmelék potyog mindenhol körülötted, miközben lassan talpra kecmeregsz. Egy megperzselt papírdarab lebeg alá könnyedén, és épp előtted ér földet. Egy színes szórólap ez, mely az „Álmok Cirkuszát" reklámozza. Megnézed a lap alján az előadások dátumait. A cirkusz terv szerint hét napot töltött volna Gorntban, és ma reggel állt volna tovább! Eldobod a röplapot, és ismét visszatérsz a Fő Kereskedelmi Útra.

Habár elég kimerült vagy, egész éjszaka gyalogolsz, és már kel fel a nap, mikor egy elágazáshoz érkezel. Ha maradsz a Fő Kereskedelmi Útvonalon, lapozz a **267**-re. Ha délnyugati irányba fordulsz, lapozz a **227**-re.

301.

Royal Lendle Keleti Kapuja előtted tornyosul. A két, acélpántokkal többszörösen megerősített, hatalmas ellensúlyokkal mozgatott kapuszárny a várost körülvevő falba építve áll. A fal olyan vastag, hogy belül még járatokat és jól tartható helyeket is kialakítottak a védőknek. Nagyon megdöbbensz, amikor meglátod Quinsberry Woadot öt emberével, amint épp rád várakoznak. Ha nálad van a Közkegyelmi Okirat, vagy ha egy szemeteskocsin rejtőzöl, akkor háborítatlanul továbbmehetsz – lapozz a **145**-re. Máskülönben meg kell próbálnod átrohanni közöttük. Ezt könnyebb lesz kivitelezned, ha el tudod valahogy terelni a figyelmüket.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha van nálad Petárda, vonj le 1-et a dobás értékéből minden egyes használni kívánt darab után (és ne felejtsd el lehúzni azokat a *Kalandlapodról*) – segítségükkel meg tudod zavarni az őröket. Ha szerencsés vagy, sikerül elnyerned a szabadságod, lapozz a **145**-re. Ellenkező esetben elfognak, és börtönbe zárnak – lapozz a **208**-ra.



302.

Habár sötét van, a tábortűz fénye ragyogóan világít. Az artisták körülötte ücsörögnek, ami azt jelenti, hogy bármelyikük megláthat, bárhonnan is közelítesz. De muszáj közelebb menned, mivel suttogva beszélgetnek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **228**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **315**-re.

303.

A reménytelen helyzetből adódó bátorsággal eltelve, dacolva a nyilvánvaló esélytelenséggel a földbe döngölöd a páncélos hadurat. Voivod jelenleg halott, de nem lehet végleg megölni a halált magát. A harcot követő őrület és pánik még mindig fogságában tart, mikor felnézel, és meglátod a feléd tántorgó, botladozó Élőholtakat. Fegyvereik készenlétben, a halál rémképe fojtogatón, egyre szorosabbra zárul körülötted. Kalandod végső felvonása iszonyattal kísérve érkezik. Körülnézel még egyszer, és sikoltani kezdesz; de ez már harci üvöltés helyett csak a halálsikolyod.

304.

Egy hosszú, széles lépcsősoron leereszkedve egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Északra?	Lapozz a **172**-re.
Délre?	Lapozz a **187**-re.
Keletre?	Lapozz a **266**-ra.
Nyugatra?	Lapozz a **144**-re.

305.

Urtha hangosan felnevet erőtlen próbálkozásod láttán: – Kiszámítható reakció egy halandótól – mondja, majd utasítja a Töklidérceket, hogy tartóztassanak fel. – Nem lesz több ilyen szánalmas trükköd – mondja vicsorítva. A Töklidérc szolgák vasmarokkal ragadnak meg, és a Wamphyr feléd lebeg. Mennydörgés csattan, miközben Urtha felfedi rothadó tépőfogait. Mikor legközelebb felemelkedsz a székből, azt már Urtha, a Szürkület Birodalmának Wamphyr Királynője élőholt, tudattalan szolgájaként teszed.

306.

Igyekszel mozdulatlan maradni, hogy egyetlen izmod se ránduljon, miközben az öt pár élettelen szem vizsgálgat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz **279**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **346**-ra.

307.

A teremtmény pislog egyet-kettőt, aztán azonnal rád ront. Ahogy feléd rohan, hatalmas patái alatt még maga a sziklaaljzat is rázkódik. Minden egyes Harci Körben, mind a hat karjával egyszerre támad rád (mindegyik ÜGYESSÉG pontja 8), de te csak az egyikre támadhatsz vissza, mintha hat külön ellenféllel harcolnál. Ha bármely másik karjával szemben nyersz, sebzés nem történik, csupán védted a csapását. Szerencsés vagy, ha túléled ezt a találkozást az egyik ősi Kalundai-jal.

Kalundai	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 20

Ha nyersz, lapozz a **320**-ra.

308.

Habár lépéseid zaja visszhangzik a barlang falain, a hely nyomasztó légköre rád nehezedik a tágas belső tér csendjében. A járat egy nagy, díszes teremben végződik, melyben hét darab szobor áll. Ráébredsz, hogy ezek csak a Gorgon pillantásának áldozatai lehetnek. Pontosan előtted, egy kőoszlopon, egy ellenanyagot tartalmazó üvegcsét látsz. Sajnálatos módon csupán egy áldozat felélesztéséhez elegendő mennyiség van benne. Ránézel a szobrokra. Mindegyikük elkeseredetten vágyik a szabadulásra, de nem mind tudna most a *te* segítségedre lenni. Most épp nem kardforgató karra van szükséged, hanem tudásra – értékes áru manapság. A választási lehetőséged leszűkíted a két, műveltebbnek kinéző alakra. Nézd meg a képet a túlsó oldalon, és dönts. Ha az ellenszert az idősebb férfinek nyújtod, lapozz a **237**-re. Ha inkább a fiatalabbnak adnád, lapozz a **276**-ra.

309.

Erőfeszítésed nem vezetett sokra, csupán megrongálni sikerült a kötélzetet, ami még így is elég erős, hogy meg tudja tartani a hidat. Az egyik kultista egy áldozati tőrrel támad rád, míg a többiek felajzzák íjaikat. Le kell győznöd ellenfeled, mielőtt késő lenne.

Sötét Elf Kultista	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, és ismét meg akarod próbálni elvágni a köteleket, lapozz a **261**-re. Ha hagyod az egészet, és inkább elmenekülsz, lapozz a **327**-re.

310.

A veteránokhoz fordulva így szólsz: – Az Isten szerelmére barátaim! Nemzeteink békében élnek. Érzem, hogy nincs bennetek rosszakarat. De mi a helyzet a barátotokkal? Gyűlöletet keltő, bántó szavai tényleg egy szerzetes szavai lennének? – Ezzel az Ember-Ork-ra mutatsz. – Mond Ork, melyik Istent szolgálod?

Válaszul nagyot böfög, és morogva mondja: – Semmi közöd hozzá, te hájas söröshordó! – és ennyi elég ahhoz, hogy meggyőzze a veteránokat, hogy nincs igazad. Valami mágiának kell itt működnie a háttérben… Az Ember-Ork nyakában egy rúnákkal borított amulett lóg. Ez lesz a felelős mind az Ork álcázási, mind a meggyőzési képességéért. Ha van nálad egy fiola Altató Ital, lapozz a **195**-re. Ha nincs, megpróbálod lekapni az amulettet a nyakából. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **120**-ra. Ha nem sikerül a próba, lapozz a **132**-re.

311.

Dobj egy kockával, hogy kiderítsd, melyik Árnyékharcos támadt rád. Ha sikerül legyőznöd ellenfeled, és azt az utasítást kapod, hogy folytasd a kalandod, akkor az alábbi lehetőségek közül választhatsz: ha visszatérsz a toronyba, lapozz a **141**-re. Ha tovább kutatsz a városban, lapozz a **340**-re. Ha inkább a dél felé vezető úton elhagyod Cumbleside-ot, lapozz a **75**-re. Most pedig dobj a kockával, és ha dobásod eredménye:

1	Lapozz a **8**-ra.
2	Lapozz a **394**-re.
3	Lapozz a **259**-re.
4	Lapozz a **183**-ra.
5	Lapozz a **245**-re.
6	Dobj újra.

312.

Odamész a gömbhöz, és belenézel a tökéletesen simára csiszolt kristály mélyébe. Ahogy bámulod, ragyogni kezd, mintha valami hátborzongató fény világítaná meg belülről. Hamarosan úgy érzed, hogy semmi másra nem vagy kíváncsi, egyedül a gömb csábító káprázatára. Szerencsére elméd valamely védettebb része ráébred, hogy mi történik valójában, és sürget, hogy állj ellen. Emberfeletti erőfeszítést kell akaratodnak vívnia, hogy kiszabadulj a kristály vonzereje alól. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **10**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **257**-re.

313.

A kötelet szorosan a derekad köré kötve hamarosan átmászol a sötét, tátongó lyuk peremén. Smegg lassan egyre hosszabbra ereszti a kötelet, ahogy lejjebb és lejjebb ereszkedsz az aknában. – Most már tud, miért Smeggike üregje – mordul fel Smegg feletted. Aggódva nézel fel, de csak tehetetlenül pörögsz a kötél végén, miközben Smegg a pók-csáprágó kését használja arra, hogy elvágja azt. Sikítva zuhansz a végzeted felé. Smegg majd később lemászik, hogy begyűjtse zsákmányát…

314.

Alighogy Hammicus elhúzza a reteszt, az ajtó kivágódik, mögötte pedig a fia borzalmas, élőholt teste áll! A teremtmény belép, és a nyakánál fogva elkapja az öreget. A remete nem tudja magát megvédeni, fuldokolva térdre rogyik. Odarohansz, hogy segíts, de a lény a legerősebb csapásodról sem vesz tudomást, mivel kizárólag arra koncentrál, hogy kiszorítsa az utolsó leheletet is Hammicus-ból.

315

Hamarosan véget is ér az egész. A remete holtan fekszik, a fia pedig rázuhan, ismét élettelenül. Attól a pillanattól kezdve, hogy az öreg kinyitotta az ajtót, már semmit nem tehettél azért, hogy megmentsd. Nehéz szívvel temeted el az erdőben egymás közelében mindkettőjük holttestét. Miután végeztél, elindulsz visszafelé, délnek. Úgy tűnik, a tragédia ott lohol lépteid nyomában. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **44**-re.

315.

Meghallod, ahogy a bohóc felkiált: – Egy kém van közöttünk. A zsoldos. Gyorsan! Fogjátok el azonnal! – Vezetőjük parancsának engedelmeskedve a cirkusz népe utánad ered. Felismerve, hogy a játéknak vége, és már nem remélheted, hogy legyőzöd mindet a meglepetés ereje nélkül, a kőhíd felé kezdesz rohanni. Láthatóan azonban nem vagy elég fürge. Ha van nálad Vassulyom, lapozz a **104**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **91**-re.

316.

Elégedettséggel tölt el, hogy sikerült megszabadulnod ellenfeleidtől, miközben elindulsz a ragyogó fény felé, mely egy nyitott boltíven keresztül áramlik befelé. Mivel majdnem egy egész napot töltöttél itt a sötét járatokban bolyongva, a napfény elvakít, de azért te csak rohansz tovább. A Sötét Elfek azonban hirtelen megállnak – számtalan évet töltöttek már el a katakombákban, ezért félnek a napfénytől. Változatos káromkodásokat kiáltanak feléd, miközben te egyre jobban eltávolodsz tőlük, sikeresen megmenekülve. Mikor már rendesen ki tudod nyitni a szemed, legnagyobb meglepetésedre azt veszed észre, hogy egy alacsony domb tetején állsz, ahonnan épp Karnstein városát láthatod. Átjutottál a Banyafogsor-gerincen, és túl is élted, így el tudod majd mesélni ezt a történetet. Lapozz a **282**-re.

317.

Elhajítod a Petárdát, ami tovagurul a kövezett aljzaton. A csatorna majdnem teljes sötétségében a villanás sokkal vakítóbbnak, a robbanás sokkal dobhártyaszaggatóbbnak tűnik. A Slygore nyöszörögni kezd a félelemtől, és beledől a vízbe, ezzel beterítve téged a csatorna mocskával. Csengő füllel és félig vakon menekülőre fogod, még mielőtt a szörny képes lenne természetfeletti nyugalmát ismét összeszedni. Végül találsz egy létrát, ami visszavezet a felszínre. Kituszkolod magad a csatornából, és elégedetten veszed tudomásul, hogy Quinsberry emberei láthatóan feladták az üldözésedet.

Ha még mindig meg akarod látogatni a piac keleti részét, lapozz a **82**-re. Ha a nyugati oldalra mész inkább, lapozz a **66**-ra. Nem térhetsz azonban vissza a piac azon részére, ahol már jártál ezt megelőzően. Miután befejezted a nézelődést, el kell hagynod a várost. Ne kövesd a piac adott területének leírásában lévő utasításokat, hanem e helyett, ha a Déli Kapun mész ki a városból, lapozz a **272**-re. Ha a közelebbi Keleti Kapun, akkor lapozz a **60**-ra (jegyezd fel ezeket a fejezetszámokat a *Kalandlapodra*).

318.

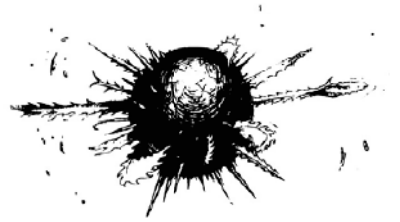
Megérzésed követve megragadod a tükröt, feltartod, egyenesen a szörnyeteg arcába nyomva azt. A teremtmény mindeddig csak az orvosának és áldozatainak kinézetét láthatta. Most a saját természetellenes csúnyaságának tükörképébe bámul – és mindezért a doktort tartja felelősnek! Egyetlen könnycsepp gördül le a teremtmény arcán, mielőtt őrjöngeni kezd. Kauderwelsch felkiált: – Ne! Vissza Conggo! Neeeee! – De tiltakozásának semmi hatása; a szörny megragadja alkotóját, és a laboratóriumban dulakodva halálos küzdelmet vívnak. Üvegedények törnek össze a padlón, rekeszek potyognak mindenfelé, miközben a helyiséget a szörny gyászos sírása tölti be. Megragadva az alkalmat sietve kiszabadítod magad. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a gyors észjárásod miatt. Lapozz a **87**-re.

319.

Előkészíted a Bilincset, odalopakodsz a gyanútlan őrhöz, és lecsapsz. A Mandragóra hiábavaló küzdelmet folytat szabadulásáért – szorosan összebilincseled a kezeit a háta mögött (húzd le a Bilincset a *Kalandlapodról*). Meglököd, hogy a földre essen, te pedig kisurransz a kapun. Lapozz a **300**-ra.

320.

Kiabálást hallasz, ami annak a lépcsősornak a teteje felől érkezik, melyen ebbe a helyiségbe érkeztél: – Utána! Behatoló! – A Sötét Elf kultisták felfedezték jelenlétedet, és vagy egy tucat rohan lefelé a lépcsőkön belőlük; téged keresnek. Gyorsan felkapod a varázsgyűrűt a földről, és a másik lépcsősor felé indulsz. Rabbam Gyűrűjét találtad meg, ami meggyengíti az élőholtak erejét; olyan lények erejét, mint például az Árnyékharcosok. Bármikor, ha a jövőben harcba keveredsz egy Árnyékharcossal, ne vedd figyelembe a különleges harci képességét, hanem kezeld úgy, mint egy átlagos ellenfelet, aki egy Körben egyszer támad, és csak normál sebzést okoz. Most tovább kell menned, még mielőtt a kultisták elfognak – sajnos, ha használtad itt a bilincset, itt kell hagynod (húzd le a *Kalandlapodról*). Felrohansz a másik lépcsőn, majd tovább egy hosszú, sötét folyosón, ami egy elágazásban végződik. Ha balra mész, lapozz a **283**-ra. Ha jobbra indulnál, lapozz a **273**-ra.



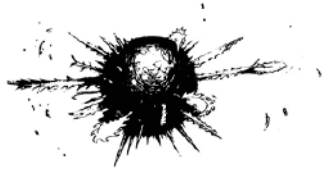
321.

Épp mikor elfordulsz egy idegesítő csencselőtől, aki egy gipszből készült, menyétet formázó papírnehezéket akar rád sózni, szembetalálod magad hat, az utadat elálló, nehéz páncélba öltözött katonával. A városi őrség tagjai ők. Mikor meglátod a vezetőjüket, egy görnyedt, sunyi tekintetű alakot, azonnal megérted, mi a helyzet. Az alak nem más, mint Quinsberry Woad, Gallantaria adószedőinek feje a kíséretével. Woad előhalászik egy tekercset túlméretes köpenye mélyéről, és így szól hozzád: – Kapitány! Azt a megbízatást kaptam, hogy eljuttassam Önnek ezt az Adószámlát, melyet azonnal ki kell egyenlítenie. Az elszámolás nem megfelelő megfizetése esetén, nyílt parancsom van a letartóztatására. – Átnyújtja neked a pergament, és tovább folytatja. – Az eredeti egyenlege kamatos kamattal lett terhelve minden félévben, fix éves kamattal öt éven keresztül, így a végösszeg egész pontosan 568 Aranytallér. Van Önnél ennyi készpénz?

Nyilvánvaló, hogy nincs ennyid, és egyébként sem engedheted meg magadnak, hogy egy ilyen hatalmas summát kifizess. Már megbántad, hogy visszatértél a fővárosba. Mit teszel most? Ha elszegényedett helyzetedre hivatkozol, és hagyod, hogy az őrök letartóztassanak, lapozz a **199**-re. Ha megpróbálod megvesztegetni Woadot, lapozz a **299**-re. Ha megpróbálsz elrohanni, lapozz a **338**-ra.

322.

Előkapod a Tükröt a hátizsákodból, és meglóbálod a Gorgon arca előtt, aki így saját sötét erejének áldozatává válik. Még azután is, hogy magát kővé változtatta, kerülöd visszataszító pillantását. Mivel nincs már a Gorgon fészkében semmi látni- vagy tennivalód, viszszasietsz az elágazáshoz. Ha innen balra mész, lapozz a **217**-re, Ha jobbra indulsz, lapozz a **296**-ra. Ha egyenesen mennél tovább, ki a barlangból, lapozz a **80**-ra.



323.

Villámgyors reflexeid és tökéletes bizalmad öreg barátodban lehetővé teszi számodra, hogy még időben hasra vesd magad az elől a borotvaéles machete elől, mely így épp a fejed felett repül el. Villgrant is épp csak elkerülve végül egy fatörzsbe áll bele. Az egyik Töklidérc hajította feléd, az, akivel Wulf épp most végez. Ha most odarohansz a barikádhoz, lapozz a **298**-ra. Ha inkább a boszorkány keresésére indulsz, lapozz a **142**-re. Ha elhagyod a várost, lapozz a **25**-re.

324.

Sosem fogod megbánni, hogy megvetted ezt a csodálatos köpenyt. A Harcosok vakon elrohannak melletted. Porfelhőt hagyva maguk után kivágtatnak a Magyaar-hágóból észak felé sietve. Lapozz a **102**-re.

325.

A bohóc Cirkuszi Naplóját találtad meg. Arra nincs idődd, hogy az egészet elolvasd, de azért abban a pár percben, ami rendelkezésedre áll, több mindent is megtudsz belőle: a cirkuszt egy évvel ezelőtt erővel eltulajdonította egy Skarros nevű varázsló. Ő volt az, aki a cirkusz tagjait lecserélte növényszerű lényekkel, az úgynevezett Mandragórákkal. Ezek a lények képesek felvenni bárkinek az alakját, akit megérintenek. Ezután megölik áldozataikat, így véve át helyüket. A cirkusz ideális rejtek a Mandragórák számára, ráadásul így folyamatosan utazgatva tudják terjeszteni az ördögi ragályt. Szerencsére a napló megemlíti a Mandragórák egyetlen gyenge pontját is, a tüzet! Hirtelen hangokat hallasz odakintről. Úgy gondolod, jobban teszed, ha elhagyod a kocsit, mielőtt jelenlétedet felfedezik. Lapozz vissza a **255**-re, és ott válassz egy olyan lehetőséget, amit eddig még nem választottál.

326.

Meg vagy róla győződve, hogy a gömb nem egy jó szándékú ajándék, ezért félrelépsz előle. Abban a pillanatban, ahogy a padlódeszkáknak ütődik, hirtelen szétnyílik, és hegyes tüskék meg éles borotvapengék pattannak ki belőle. Rémülten gondolsz bele, hogy mi történt volna, ha megmarkolod. Az Ember-Ork, a veteránok és a tulajdonos is együtt röhög rajtad, ahogy kapkodod a lábad a lövedékek elől, mintha kacsatáncot járnál. Ha most megtámadod a bestiát, lapozz a **132**-re. Ha megpróbálod leleplezni, hogy mi is ő valójában, lapozz a **310**-re. Ha nem foglalkozol semelyikükkel, és odamész a bárpulthoz, lapozz a **3**-ra.

327.

Megfordulsz, és rohanni kezdesz, de a Sötét Elf íjászok már tüzelésre készek. Dobj egy kockával, és vonj le belőle 1-et, hogy megtudd, hány nyílvessző talál el. Minden találatért 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még mindig életben vagy, továbbfutsz, közben pedig kirángatod a nyilakat a hátadból. A kultisták folytatják az üldözést. Ami még ennél is rosszabb, továbbiak érkezését hallod a hasadék ezen oldaláról. Ha balra haladsz tovább, lapozz a **32**-re. Ha inkább jobbra mennél, lapozz a **278**-ra.

328.

Az ajtó túloldalán egy szűkös konyha fogad, ahol egy nagyobb kutyaólat találsz, benne pedig egy labrador fekszik elterülve. Pofája nyitva, állkapcsát a járólapon pihenteti. Ahogy lábujjhegyen próbálsz meg elosonni mellette, hirtelen felpattannak a szemei, és tekintetét rád emeli, egyik fülét a hang irányába hegyezve felszegi, ásít egy nagyot, aztán ismét álomba merül. Kiosonsz a hátsó ajtón keresztül, és egy keskeny utcán találod magad. Ha jobbra fordulnál, akkor Quinsberry felé vennéd az irányt, így hát inkább balra indulsz el. Majdnem elneveted magad, mikor meghallod, ahogy a labrador fenyegetően morog üldözőidre, amiért nehéz páncéljuk hangos zörgése, csattogása megzavarta pihenését. Lapozz a **22**-re.

329.

Hatalmas reccsenés hallatszik, ahogy szétzúzod az ősrégi koponyát. Jól érzékelhető a teremtmény csalódottsága, döbbent dühe, miközben az egész váz nagyon gyorsan elporlad. Pillanatok alatt semmi nyom nem marad, ami bizonyítaná, hogy a Behemót valaha is létezett volna. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a nagyszerű tettedért. Rápillantasz a sátrakra, a szerszámokra, Guignol álmának maradékaira, de semmi mást nem látsz, csak a tragédia nyomait. Érintetlenül hagyod magad mögött a tábort, hogy visszatérj a Karnstein felé vezető útra. Lapozz a **282**-re.

330.

Odarohansz az öreghez, és lefogod. A kinti hang siránkozva mondja: – Apám, kérlek! Be kell engedj! Ha nem teszed, meghalok! – Érzelmei elöntik Hammicust, aki ettől új erőre kap, és kitépi magát a szorításodból. Sajnos az egyetlen lehetőséged most már, ha erőszakot alkalmazol.

Hammicus ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

Ha ez első Harci Kör után úgy döntesz, hogy hagyod, hadd nyissa ki az ajtót, lapozz a **314**-re. Ha végérvényesen elhatároztad, hogy megállítod, lapozz a **76**-ra.

331.

Urtha kegyetlen uralma alól felszabadulva a megvadult Töklidérceket nem irányíthatja többé semmi. Megragadják a zsarnokot, és a misztikus tűzbe hajítják – ez az egyetlen *valódi* hatalom Hustings-ben. A Töklidércek fejében lévő mágia ennek a tüzes forrásnak a sugárzásából ered. Ugyanez a mágikus erő volt, ami életre keltette Urthát, és ez is az egyetlen, ami elpusztíthatja. A vámpírnő azonnal semmivé foszlik.

Az események láncolata bezárult, a megrontott földmágia hatása megszűnt. Valami megcsörren a lábadnál. Urtha karkötője az! Habár nem akarod irányítani a Töklidérceket, mégis kényszert érzel rá, hogy felvedd (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Még egyszer rápillantasz a kandallóra. A szemeit és a száját formázó nyílások csukva vannak, és az egész kezd visszasüllyedni a mocsárba, a toronnyal és a kiálló orommal együtt. Sietve távozol innen, még mielőtt az egész összedőlne, és elhagyod a várost a dél felé vezető úton. Még látod, ahogy a Töklidérc-sereg a nádas felé gázol, hogy tagjai újra visszatérjenek nyughelyeikre. Lapozz a **25**-re.

332.

Amikor a Geomanták elveszik sarlóikat a nyakadtól, a Fődruida felemeli karjait, és így szól: – A Szarvas Isten törvényeivel egyezésben kijelentem, hogy sikerült átmenned a próbán, és szabadon vándorolhatsz Titán erővonalain keresztül. Végzetünk kihirdettetett, többet nem tehetünk. Vedd magadhoz ezt! – mondja, és egy zöld levelet formázó brosst tűz a ruhádra. – Ez a Földanya jóakaratának záloga. Az idők változnak, és az Anya fenyegetettségben van. Te vagy az egyetlen, aki segíthet. Ez a jövendölés. Most menj! Keress segítséget a Titánról, mivel ez az egyetlen, aminek megvan a hatalma ahhoz, hogy vezessen reménytelen küldetésed során. – Jegyezd fel a Zöld Levél-alakú Brosst a *Kalandlapodra*. A Fődruida szolgái kivezetnek a templomkert hátuljában álló kapuhoz. Ahogy átlépsz rajta, egy keskeny utcára jutsz. Ha innen balra indulsz, lapozz a **301**-re. Ha jobbra mész, lapozz a **118**-ra.

333.

Megbizonyosodsz róla, hogy senki sem lát, majd óvatosan megkerülve a kocsit, a hátuljához mész, és kinyitod az ajtaját. Belopózol a sötét kabinba, és… *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **293**-ra, Ha nincs szerencséd, lapozz a **345**-re.

334.

Patakokban folyik rólad az izzadság, mivel órákon át gyalogoltál a tűző napon. Épp megpihensz egy kis árnyékot adó üregben, amikor menetelés zaját, valamint rengeteg gyalogos katona mély, dörmögő hangjának morajlását hallod meg, ami egy emelkedő teteje felől érkezik. Ez a fajta hang fosztogató Ork csapat közeledtéről árulkodik. Lehasalsz, és azt reméled, hogy észrevétlen tudsz maradni az üregben, de az Orkok meglátnak, és nekiiramodnak a lejtőnek. Minden irányból egyszerre közelednek, hogy elvágják előled a lehetséges menekülési útvonalakat. Elkeseredetten próbálsz valami kiutat találni ebből a szorongatott helyzetből, és megkönnyebbülten sóhajtasz fel, mikor meglátsz a közelben egy barlangbejáratot. Ne felejtsük el azonban, hogy a Banyafogsor-gerincen vagy, ahol egyetlenegy barlang sem egyszerűen csak egy barlang. Ha el akarsz rejtőzni a barlangnyílás sötétjében, akkor lapozz a **206**-ra. Ha inkább megpróbálsz elfutni az Orkok elől, lapozz a **35**-re. Másik lehetőségként, hogyha akarod, magadra öltheted a Kaméleon Köpönyeget – persze, csak ha nálad van –, és megpróbálhatsz láthatatlanul átlopakodni az Ork sereg tagjai között – lapozz a **163**-ra.

335.

Habár a küzdelem kemény volt, sikerült legyőznöd ellenfeledet. Az Árnyékharcos fájdalmában üvöltve, koszos rongykupacként esik össze. Nem sokra rá, hogy a teste a földre rogyott, fekete pára kezd felszállni belőle. Hátralépsz, és nézed, ahogy a mocskos pára beborítja a tetemet, míg végleg eltakarja azt a szemed elől. Végül csak egy megperzselődött folt marad utána. Lehet, hogy legyőzted a harcost, de nem pusztítottad el. Többre van szükség egy halandó fegyverénél ahhoz, hogy egy ilyen teremtményt az örök kárhozatba küldjél. Több mint valószínű, hogy fogtok még találkozni, mielőtt ez a történet véget érne. Még megbánod ezt a napot! Most folytasd a kalandodat!

336.

A gödör falai meredekek, és minden arra irányuló kísérleted, hogy kimássz belőle, nyomorultul kudarcba fullad. Órák telnek el, mire meghallod egy női hang suttogását: – Ne aggódj. Jövök már. Csak még egy másodperc. – Megújult reménnyel nézel fel, egyenesen egy Gorgon arcába! Kővé válsz a kegyetlen tekintet fogságában.

337.

Épp időben teszed a bilincset a lény bokáira. Megpróbál felkelni, de azonnal elbukik, és a pofájára zuhan. Szemei gyűlölettől izzanak, dühösen sziszeg rád, karjaival feléd hadonászik a földön. Fürgén megkerülöd a lényt, végig gondosan a kardok hatósugarán kívül maradva. Ez a teremtmény egyike az ősi Kalundainak. De vigyázz! A bilincs lánca gyengülni kezd. Lapozz a **320**-ra.

338.

Jó nagyot taszítasz Quinsberry-n, aki ettől hátratántorodik és nekizuhan saját testőreinek, minek hatására mindannyian egy rendetlen kupacba roskadnak összsze. A katonák riadót fújnak, miközben az adószedő dühödten rikácsolni kezd. Még soha életében nem alázták meg ennyire. A körülöttetek összegyűlt tömeg nem tartóztat fel, sőt csak állnak ott, és hangosan nevetnek a fenséges hivatalnok szorult helyzetén. Még mielőtt az őrök ismét talpra tudnának kecmeregni, sarkon fordulsz, és futásnak eredsz. Hamarosan egy elágazáshoz érsz. Ha balra mész, lapozz a **351**-re. Ha jobbra fordulsz, lapozz a **384**-re. Ha egyenesen futsz tovább, lapozz a **134**-re.

339.

Égve a vágytól, hogy segítő kezet nyújthass, odarohansz a hős harcoshoz, és bemutatkozol. – El sem hiszem – mondja zihálva –, hogy épp rád akadok a szükség órájában! – Wulf az, régi barátod és harcostársad a Négy Királyság Háborújának idejéből. Viszonzod bajtársad ölelését, majd figyelmesen végighallgatod, miközben magyaráz: – Néhány nappal ezelőtt kezdődött ez az egész, a boszorkány érkezésével. A torony egyszerűen csak kinőtt a földből. Onnantól kezdve minden éjjel kiküldi a Töklidérceket, hogy mindent elpusztítsanak, ami csak az útjukba kerül. Mindenki fél, és nincs senki, aki szembeszállna vele. Én egyszer megpróbáltam, de nem jutottam semmire. De most gyere, a Töklidércek elérték a barikádot. – Ezzel rámutat egy idős férfire. – Az ott Villgran. Vannak kardjai és páncéljai, ha szükséged lenne valamire.

Ha odamész Villgranhoz, lapozz a **97**-re. Ha Wulffal tartasz a barikádra, lapozz a **298**-ra. Ha elindulsz a boszorkány tornyába, hogy magával a gonosz forrásával végezz, lapozz a **142**-re.

340.

Magad mögött hagyod az elesett Harcos holttestét, és elkezded alaposan átkutatni a helyet, miközben egy kifogástalan külsejű, fiatal nőbe botlasz. Köpenyét szorosan maga köré vonva, suttogva szólal meg: – Nem valami bölcs dolog itt őgyelegni az éjszaka ezen szakaszában. Gyere! Az egyetlen biztonságos hely a torony amott – mutat az építmény felé, amely mellett korábban elhaladtál. Ha úgy döntesz, hogy vele tartasz, lapozz a **372**-re. Ha inkább folytatod a kutatást, lapozz a **23**-ra.

341.

Habár a nőnek szánták, a tüzes gömb rád zuhan. A távolból egy varázsló figyelte a szónok beszédét. Dühe egyre csak növekedhetett, míg végül úgy döntött, hogy véget vet a szónoklatnak egy könnyed kis varázslattal. Sajnos az eredeti célpont helyett te lettél az, aki varangyos békává változott. Karnstein, Árnyékharcosok és úgy egyébként minden más szó hamar értelmüket vesztik. De vajon most hol fogsz találni néhány ízletes, kövér legyet?

342.

Majd' a lelked is kiszakad, ahogy az ajtószárny a kemény sziklafalnak présel (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha még mindig életben vagy, belépsz a sötétbe. Habár a levegő súlyos az Ork-szagtól, a barlang szinte teljesen üres, és jelenleg lakatlan is. Néhány fekete köpeny, és egy Royal Lendlét ábrázoló térkép fekszik a földön. Az egyetlen figyelemreméltó dolog egy kis fémládika. Zárva van, de ha van nálad egy Fekete Kulcs, vagy egy fiolányi Fémoldó, kinyithatod – lapozz a **354**-re (ha a Fémoldót használtad, húzd le a *Kalandlapodról*). Ha nincs nálad egyik sem, vagy nem akarod kinyitni, lapozz a **248**-ra.

343.

Átrohansz a hídon, és gyorsan el is éred a túloldalt. Észreveszed, hogy erős kötelek tartják, melyek fagerendákhoz vannak rögzítve. Több gyorslábú kultista is rohan utánad a hídon. Ha megpróbálod elvágni a köteleket, hogy az egész híd a kiáltozó kultistákkal a szakadékba zuhanjon, lapozz a **246**-ra. Ha inkább továbbfutsz, lapozz a **327**-re.

344.

Beugrasz a nyomorult kalyibájába (húzz le 1 Aranytallért a *Kalandlapodról*), és hagyod, hogy a leghátsó helyiségbe kísérjen, ahonnan nem vezet sehova kijárat. Azt mondja, várj itt, amíg nem szól, hogy „Minden tiszta!”. Így teszel, és alig néhány feszült perc telik el, amikor is az ajtó hirtelen kivágódik: hét városőr áll a nyílásban. Mögöttük ott áll a vén gazember, és boldogan játszadozik egy második Aranytallérral. Hogy mit meg nem tesznek az emberek a pénzért! Lapozz a **199**-re.

345.

A bejárat mellett egy kis doboz áll. Ahogy belépsz, a doboz teteje felvágódik, és belőle egy rugó végére erősített bokszkesztyű ugrik elő. A kesztyű jó erősen orrba vág (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Bosszankodva odébb rúgod a dobozt, és átkutatod a kocsit. Csupán két tárgy érdemes arra, hogy tovább foglalkozz vele. Melyiket vizsgálod meg előbb? Ha a széfet, lapozz az **59**-re. Ha a hatalmas könyvet, ami a bohóc íróasztalán fekszik, lapozz a **325**-re.

346.

Próbálkozásod teljességgel haszontalan, és holttested hamarosan csatlakozik a Magyaar-hágón lemészárolt Mendokan és társainak élettelen maradványaihoz.

347.

A körülmények tökéletesek. Megmarkolsz egy Petárdát, és Ennian csapata felé gurítod a földön. A keskeny, téglafalakkal szegélyezett sikátor teljes sötétjében a legnagyobb a robbanás hatása. Ellenfeleid hanyatt esnek, kezeiket szemükre, fülükre tapasztják, míg te – felkészülve a hatásra – könnyedén elmenekülsz. Lapozz a **84**-re.

348.

Nekifutsz, hogy felgyorsulj, aztán elrugaszkodsz. Szorosan átkarolod felhúzott térdeid, és így repülsz keresztül, pörögve a levegőben, majd erősen kirúgsz a lábaddal. A mellkasán találod el Voivodot, így sikerül ellöknöd a harangtól. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **263**-ra. Ha nem sikerül, lapozz a **133**-ra.

349.

Az éjszaka rád ereszkedik, mire eléred a remete kunyhóját. Hammicus, a remete egy barátságos öregember, aki egy pillanatig sem késlekedik, és forró ételt tesz eléd (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Miközben eszel, megkockáztatva, hogy teljesen őszinte legyél vele, elmondasz Hammicusnak mindent a küldetésedről. Homlokát ráncolva odamegy íróasztalához, ahol tanulmányozni kezd egy nagy könyvet, majd így szól: – Több mint kétezer évvel ezelőtt létezett egyszer egy Voivod, akinek a neve egyet jelentett a kegyetlenséggel. Hatalma magát az Életet veszélyeztette. De a világmindenség alakot öltött a Földanya és a Szarvas Isten formájában. Együtt küzdöttek meg Voivoddal, és legyőzték őt. Arra nem voltak képesek, hogy a Halált magát megöljék, csupán be tudták börtönözni egy titkos helyen. Voivod öt fővezére eltűnt, és sosem látták őket újra, vagy legalábbis úgy tűnt, hogy nem. Most már végre megérthetjük a régi dajkamesét. Az Árnyékharcosok Voivod börtönét keresik, abban a reményben, hogy ki tudják szabadítani, ezzel neki tudnak kezdeni egy új, félelem által kormányzott birodalom kialakításának. Úgy tartják, hogy egy könyv – az *Astrakkaans Numeris* – megjövendölte Voivod visszatérését, és egyben információval is szolgál azzal kapcsolatban, hogy miként lehet elpusztítani őt. Nem tudom, hogy ez a könyv valóban létezik-e, de azt tudom, hogy Voivod lába hamarosan ismét Titán földjét fogja taposni!

Hirtelen hangos robaj hallatszik a bejárati ajtó felől. Három lassú, dübörgő dobbanás, ami majdnem szétzúzza az ajtó fáját. Mindezt egy halk, gyászos hang követi: – Apám, én vagyok, a fiad. Kérlek, eressz be, olyan hideg van idekint!

Ezt hallva Hammicus a bánattól és a félelemtől sírva hanyatlik hátra: – Ez lehetetlen. A fiam hét éve *halott*!

Végül legyűri rettegését, és az ajtó felé indul. Ha nem állítod meg, a remete beengedi rég halott gyermekét. Ha megpróbálod megállítani, lapozz a **330**-ra. Ha hagyod, hogy elhúzza az ajtót zárva tartó keresztfát, lapozz a **314**-re.

350.

A megmenekülés felett érzett örömöd hamar szertefoszlik, mikor a fejed felett elszálló nyílzáport meglátod. A nyilak azonban nem a Fekete Skorpió Orkjai felől, hanem azok felé repülnek. A Nagy Szikla Orkjai érkeztek meg, azt tervezve, hogy meglepik ellenfeleiket. Szerencsére egyetlen nyíl sem talál el téged, miután a földre vetetted magad. Ha felajánlod szolgálataid a Nagy Szikla Orkjainak, hogy így állj bosszút elrablóidon, lapozz a **377**-re. Ha egyszerűen csak hagyod, hogy megvívják saját csatájukat, és elmenekülsz dél felé, lapozz a **282**-re.

351.

Az utca, amit választottál, a koldusok negyedébe vezet, mely egy keskeny, szeméttel teleszórt, csavargókkal, zsebtolvajokkal teli utcákból álló labirintus. Miközben óvatosan az utca közepe felé futsz, hallod, ahogy üldözőid kiáltásai a távolba vesznek. Azért biztos vagy benne, hogy Quinsberry emberei nem hagynak fel a hajszával, így hát tovább rohansz. Ha van nálad Cinkelt Kocka, lapozz a **286**-ra. Ha nincs, lapozz a **360**-ra.

352.

Továbbhaladsz a kanyarban, és egy nagy helyiségbe érkezel, ami tele van szórva mindenféle, különböző korokból származó ruhákkal, személyes tárgyakkal, ékszerekkel, ékszerdobozokkal és hangszerekkel. A sziszegés forrásának azonban semmi nyomát nem leled, pedig egyre erősebben hallatszik. Ha megkockáztatod, hogy átkutasd a szétszórt tárgyakat, lapozz a **155**-re. Ha inkább nem teszed, vissza kell térj az elágazáshoz. Ha itt balra akarsz menni, lapozz a **139**-re. Ha jobbra fordulsz, ki a barlangból, lapozz a **80**-ra. Ha továbbmész egyenesen előre, lapozz a **217**-re.

353.

Épp mikor már úgy néz ki, hogy a helyzet kezd számodra rosszra fordulni, Wulf és három bátor városi a segítségedre siet. Öten gyorsan végeztek a maradék Töklidérccel, de sajnos nincs ilyen szerencséd az ördögi szerkezettel. Semmit sem tudsz tenni azért, hogy kimozdítsd a helyéből, vagy tönkretedd a földrengetőt. Tehetetlenül nézed, ahogy a közeli házak kezdenek összedőlni, ahogy szétrázza őket a föld vibrálása. – Minden elveszett! – kiabálja Wulf. – Ez a boszorkány műve! El kell menekülnünk a déli úton! – Ha azt teszed, amit Wulf javasol, lapozz a **25**-re. Ha magára hagyod és elindulsz, hogy megkeresd a boszorkányt, lapozz a **142**-re.

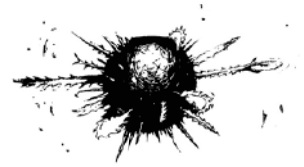
354.

A ládika belsejében egy olyan fegyver van, amit előszeretettel használnak az orgyilkosok: egy Gyilkos Golyó, ami egy kicsi fémlabda, melyet az ellenség felé kell dobni. Ha becsapódik, „kifordul" magából, és mindenfelé hegyes tüskék, borotvaéles pengék ugranak elő belőle. Bármely csatában, bármely ellenfeled ellen bevetheted a harc első Körében. Ha elhajítod, dobj egy kockával, hogy megtudd, hány lövedék találta el ellenfeled. Aztán dobj minden egyes célt ért lövedéknek egy kockával, egy-egy alkalommal, hogy megtudd, az a lövedék mekkora sérülést okozott. Vond le ellenfeled ÉLETERŐ pontjaiból a dobott értéket. Ha ellenfeled még él, küzdj tovább vele a szokásos módon.

Épp elteszed a gömböt a zsákodba, mikor paták közeledő dobogására figyelsz fel rémülten. Odarohansz a nyitott bejárathoz, és meglátod az Árnyékharcosokat, amint épp a nyílt terepen vágtatnak át. Ha itt akarsz maradni, hogy elrejtőzz a menedékhelyen, lapozz a **111**-re. Ha inkább nekiiramodsz, nehogy csapdába ess ezen a szűk helyen, lapozz a **37**-re.

355.

Úgy dobod el a horgonyt, hogy az beleakadjon a barlang plafonjáról lelógó cseppkövek közé, majd megfeszíted, és nekilendülsz. Még magad is meglepődsz, hogy minden probléma nélkül átérsz a hasadék túloldalára. Sajnos azonban a kötelet magad mögött kell hagynod, mert a horgony tejesen beszorult. A hasadék túloldalára érkező kultisták meglátnak, és dühösen ordibálni kezdenek. Hamarosan a hasadék azon oldalán is, ahol te vagy, még több ellenfél hangját hallod közeledni. Ha balra mész tovább, lapozz a **32**-re. Ha jobbra fordulsz, lapozz a **278**-ra.



356.

Felismered, hogy értelmetlen harcolnod a Slygoreral. Arrébb tántorogsz a menekülés reményében. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **180**-ra. Ha nincs, lapozz a **154**-re.

357.

Vastag ágaival és törzsét borító kemény kérgével a Mahogadon ijesztő ellenfél. Ha akarod, megpróbálhatod tűz segítségével legyengíteni ellenfeledet. Ha így teszel, húzz le egy olajos tömlőt a *Kalandlapodról*, majd *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül megégetned a teremtményt, ezzel legyengítve őt. Ha nincs szerencséd, ellenfeled az engesztelhetetlen szorításával kicsavarja kezedből a tömlőt, ami a földre esik, így értelmetlenül elpazaroltad. Bármi is történt eddig, meg kell küzdj a Mahogadonnal a normál szabályok szerint. Ha sikerült megperzselned, vonj le 2 pontot ÜGYESSÉG, és 4 pontot ÉLETERŐ pontjaiból, még mielőtt elkezdődne a harc.

Mahogadon	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Ha győztél, és továbbra is a nyílt terepen akarod folytatni az utad délre, Hustings felé, lapozz a **135**-re. Ha inkább visszamész arra az útra, amiről korábban letértél, lapozz a **160**-ra.

358.

Közelebb merészkedve a cirkuszhoz azt látod, hogy a tucatnyi artista furcsa keveréke a légtornászoknak, akrobatáknak, állatidomároknak és egyéb cirkuszművészeknek. Mindegyik épp saját kellékeivel van elfoglalva. Az egyik alak a vezetőjük lehet; egy alacsony kis bohóc, aki egy karcsú nő, és már a fellépő ruháját viseli. Arca már festékkel van bekenve, ami egy félig őrült ember mosolyát ábrázolja. Odamész a bohóchoz, és megkérded, hogy merre tart a cirkusz, és hogy van-e a kocsin hely még egy embernek. Arcán még szélesebb mosoly terül el, ahogy válaszol: – Schattukba tartunk. Hogy velünk tarthass, azt ki kell érdemelned. Mutatványosként dolgozol? Tudsz esetleg valami attrakciót? Van talán néhány trükk a tarsolyodban? – Ha nálad van Bartolph Cinkelt Kockája, lapozz a **138**-ra. Ha nincs, és megkéred a nőt, hogy hadd bizonyítsd rátermettséged, lapozz a **214**-re. Ha beismered, hogy nem tudsz semmi olyat, ami a cirkusz hasznára lehetne, és azzal hátat fordítasz, hogy továbbindulj egyedül, gyalogosan, lapozz a **9**-re.

359.

Nem foglalkozol a fekete moslékkal, amit bölcsen teszel, mert az bizony él. Ez egy Slod-Kedbolm, aminek a bőre mérgező. A lény megunja a várakozást, és csúszkálva odébb áll. A szemed rajta tartod a teremtményen, mígnem egy bársonyos hang el nem vonja róla a figyelmed. – Illetlenség visszautasítani a vendéglátást. – Lapozz a **49**-re.

360.

Gyorsan szeded a lábad végig az utcán, hat, a kardját lobogtató őrrel a nyomodban. Nem sokkal előtted, a sarkon túl egy varázslóbolt áll – talán elrejtőzhetsz üldözőid elől odabenn. Azonban tapasztalatból tudod, hogy az ilyen helyek mindenféle veszélyeket rejthetnek az ember számára. Ha mégis bemész a mágustanyába, lapozz a **105**-re. Ha inkább elmész mellette, lapozz a **216**-ra.

361.

Felébredsz – még maga a Rémálmok Mesterének támadása is csak álom volt! A megpróbáltatásoknak végre vége; érzed, ahogy erőd visszatér (nyersz 3 ÉLETERŐ pontot). Ekkor egy halk visszhangra leszel figyelmes: – Hiába öltél meg álmodban, sosem halok meg! – Hallod ellenfeled hangját, ahogy legyőzve távozik.

Miközben talpra kecmeregsz, látod, hogy egy gyéren megvilágított előtérben vagy. Négy ajtó vezet ki belőle. Az egyik kinyílik, és két alak lép be rajta: szerzetescsuhába öltözött Sötét Elfek. Hátrahőkölsz, és elrejtőzöl egy árnyékba burkolt beugróban, míg az Elfek némán átvágnak a helyiségen, és kimennek egy másik ajtón. Kultisták, és ez itt az ő templomuk. Ha felfedezik szentségtörő jelenléted, biztos, hogy végeznek veled. Ha az északi ajtón mész ki, lapozz a **374**-re. Ha a délit választod, melyen a két Elf is távozott, lapozz a **68**-ra. Ha a keleti ajtón lépsz át, lapozz a **89**-re. Ha a nyugatin át távozol, lapozz az **56**-ra.

362.

– Nézd a tükörképét! – mondja a nő – Lehet, hogy Korin rémült, de nem buta. – Elfordítod a tükröt annyira, hogy láthasd benne a polgármestert. Teljesen felkészületlenül ér a sokkoló látvány, amit tapasztalsz. Az ezüstözött üveglapon át meglátod a polgármestert, aki olyan, mint valami zöldség-szerű emberi lény. Most megnézed magad és Korint is a tükörben: mindketten normálisnak látszotok. De a polgármester! Ismét megnézed a tükörben – az eredmény ugyanaz. – Ő egy Mandragóra! – köpi a szavakat a nő.

Ennian csak mosolyog, és a válla fölött hátrakiált segítségért. Aztán visszafordul hozzád. – Ezt nem kellett volna megtenned, rendkívül udvariatlan dolog volt – suttogja. – Ennek ellenére nincs rá ok, hogy ne rendezhetnénk békésen a közöttünk fennálló különbözőséget. Ha átadod a tükröt, és csendben velem jössz…

Mögötted Korin elrohan a sikátor távolabbi vége felé. Ha követed, lapozz a **84**-re. Ha megtámadod a Mandragóra-polgármestert, lapozz a **252**-re.

363.

Azt mondod az Orkoknak, amit szerinted hallani szeretnének, azaz, hogy egy kém vagy, akit Royal Lendle Tanácsa küldött azért, hogy feltérképezd az ellenséges csapatmozgásokat. – Ha! Megmontam neked! – tapsikol diadalittasan a sámánnő. – Egy kém. A törvényeink megmondják, mit kő tenni a kémmee, ugyi? – Mivel Uggamonggo egy újabb csatát vesztett a sámánnal szemben a hatalomért vívott folyamatos küzdelemben; csak megvonja a vállát, nagyot sóhajt, mintha valami kis szomorúságot érezne, miközben előhúzza hosszú kését, és fásultan elvégzi a hentesmunkát. Kalandod itt véget ér.

364.

Egyszer, kétszer, majd harmadszor is felcsendül a harang. Hangja sokáig cseng a füledben. Azután maga a föld hasad fel, ahogy az elesettek holttestei kiemelkednek jelöletlen sírjaikból. Kifejezéstelen, rothadó arccal várnak a parancsra. Most még csak néhány százat látsz közülük szétszórtan a síkságon, de hamarosan mind szabad lesz – mind a tízezer! Voivod újra és újra rácsap a harangra. Megiramodsz, hogy megállítsd, de a csoszogó Élőholtak, engedelmeskedve mesterük parancsának, utadat állják. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány Élőholt sújt le rád, miközben átvágsz közöttük. Minden találatért vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Páncélod és a *Szerencsepróba* segítségedre lehet, hogy csökkentsd a szerzett sebesüléseket. Ha túléled az ütlegelést, lapozz a **73**-ra.

365.

Senki sem hallja meg a csatornában visszhangzó elnyújtott sikoltást. A Slygore rád veti magát; furcsa érzés tölt el, mintha kívülről szemlélnéd magad, és ráébredsz, hogy saját ordításod hallod. De már nem sokáig…

366.

Megtaláltad azt a létfontosságú könyvet, melyet Parcleasus, a számmisztikus írt. Átlapozod a könyvet, míg meg nem találod a számodra legfontosabb oldalt, amit aztán kitépsz a könyvből. Áttanulmányozhatod a lapot most, vagy bármikor a kalandod során, ha a **16**-ra lapozol (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*). Pont mikor becsukod a hatalmas kötetet, a távolabbi falban egy rejtett panel csúszik félre! Ha van Kaméleon Köpönyeged, lapozz a **127**-re. Ha nincs ilyen nálad, lapozz a **150**-re.

367.

A kis városka lakói már a háborúra készülődnek, összegyűjtve minden fegyvert, amihez csak hozzáférnek. Feldöntött lovas szekerek, faládák, kerítésdarabok alkotják azt a szánalmas barikádot, melyet a város és a mocsár közé húztak. Mikor meglátják, hogy ember vagy, és egy erős harcos, akit soraikba fogadhatnak, a lakók sürgetnek, hogy mielőbb kelj át a barikádon. De nincs idő az örömre – figyelmüket ismét a nádasban lopakodó fekete sziluettek felé fordítják. A barikádon belül egy páncélos alak próbálja összegyűjteni a népet, csatába hívva őket: – Álljatok készen! Nem szabad elbuknunk. Átkozott boszorkány és az ő démoni serege! Fegyverbe! Fegyverbe! A Töklidércek a nyakunkon vannak! – Mit teszel most?

Kihasználod a zűrzavart, hogy elmenekülj délre, ki a városból?	Lapozz a **25**-re.
Bemutatkozol a bátor harcosnak, és felajánlod szolgálataid?	Lapozz a **339**-re.
Elosonsz, hogy megvizsgáld azt a furcsa tornyot az ormon?	Lapozz a **142**-re.

368.

Az ajtó be van zárva. Ha van nálad Rézkulcs vagy egy fiola Fémoldó (amit ha ráöntesz a zárra, húzz le a *Kalandlapodról*), lapozz a **112**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **258**-ra.

369.

Hogy egy láthatatlan csapda, vagy egy, a sötétben kószáló teremtmény áldozata lettél, már nem is számít. Elég őrült voltál ahhoz, hogy egy ilyen veszélyes helyre belépj mindenféle alkalmatosság nélkül, ami bevilágíthatta volna utadat, és ezért drágán meg is fizettél.

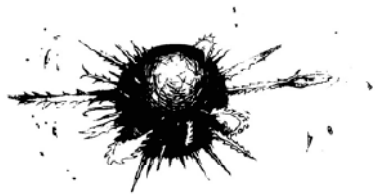
370.

A küzdelem hosszú és nehéz, de végül a városi őrségnek sikerül visszaszerezni az irányítást. Jó néhányan megsebesültek és páran – az összes lázítóval egyetemben – meghaltak. Az őrség kapitánya feltépi az agitátorok vezetőjének fekete mellényét, amitől napvilágra kerül a mellébe égetett Káosz jelképe. Sőt mi több, egy mágikus amulett is lóg a nyakában, aminek hatására a hallgatóság legerősebb akarattal bíró tagjainak kivételével mindenki fogékonnyá vált a hamis kijelentéseire. A Gonoszt szolgáló sokak egyike lehetett, akiket azért küldtek szét, hogy nyugtalanságot szítsanak a Négy Királyság közötti törékeny szövetségben. A kapitány elégedetten fordul hozzád: – Szerencsés véletlen, hogy épp itt voltál a közelben, zsoldos. – mondja – Különben ez a felfordulás máshogy is végződhetett volna. Mielőtt ez a szégyentelen eset elkezdődött volna, volt lehetőségem kicsit utánanézni a dolgaidnak. Ezért úgy döntöttem, hogy az itteni erőfeszítéseidért megjutalmazlak ezzel a Közkegyelmi Okirattal. Megszabadulsz minden, a várossal szemben fennálló tartozásod alól. – Nyersz 1 SZERENCSE pontot, valamint jegyezd fel a Közkegyelmi Okiratot *Kalandlapodra*.

Mivel a zűrzavarnak már teljesen vége, úgy döntesz, hogy ideje elindulnod, hogy Mendokannal és csapatával találkozz. Ha a Déli Kapun keresztül hagyod el a várost, lapozz a **272**-re. Ha a Keleti Kapun át távozol, lapozz a **60**-ra.

371.

Előrenyúlsz, hogy megérintsd az undorító valamit. Meleg, csúszós és gyomorforgatóan lüktet az ujjaid alatt. Hirtelen az erekből álló kusza háló rátekeredik a kezedre; szorítása, mint a satué. Apró tüskék nőnek ki belőle, és az egész elkezd felfelé kúszni a karodon. Az egyetlen lehetőséged, hogy megállítsd, ha levágod a saját kezed a csuklódnál! Ha van fegyvered, és megléped ezt a drasztikus lépést, lapozz a **280**-ra. Ha inkább vársz még, hogy meglásd, mi történik, vagy nincs nálad fegyver, lapozz a **85**-re.



372.

Követed a titokzatos hölgyet visszafelé, a régi torony irányába. Kinyitja az egyszárnyú, vastag bejárati ajtót, és beinvitál. Belépsz… és csillagokat látsz. Hátulról jó erősen fejbe vágott egy ólmosbottal. Eszméletlenül a földre zuhansz. Lapozz a **186**-ra.

373.

Döntsd el, hogy mennyi Aranytallért akarsz az útonállónak adni, majd dobj egy kockával. Ha ugyananynyit, vagy kevesebbet dobtál, mint az a pénzmennyiség, amit adni akarsz, a haramia elfogadja azt, és sértetlenül továbbenged (vond le az említett pénzösszeget a *Kalandlapodról*). Ebben az esetben, ha folytatod az utad északi irányba, ahol a rabló szerint halott remetét szeretnéd megtalálni, lapozz a **349**-re. Ha úgy érzed, hogy már túl sok időt vesztegettél itt, és visszamész délnek, lapozz a **44**-re. Ha azonban nagyobbat dobtál, mint a felkínált pénz, lapozz a **92**-re.

374.

Kinyitod az északi ajtót, és belépsz rajta egy helyiségbe, mely a kultusz istentiszteleteinek színtere lehet. A helyiség egyik oldalát teljesen elfoglalja egy hosszú oltár. Az oltár mögött egy hatalmas szobor látható, mely egy hatkezű Sötét Elfet ábrázol, mögötte pedig egy tágas boltív, aminek a túloldalán egy lefelé vezető lépcsősor indul. Hirtelen egy gong hangos kongása tölti be a teret, és a helyiségre sötétség borul – a falak ragyogása egyszerre megszűnik. Mögötted a helyiségbe vezető ajtó kinyílik, és sietős lépések zaját hallod, amint valakik befelé igyekeznek. Ha szeretnél lemenni a lépcsőn, lapozz a **295**-re. Ha inkább maradsz, ahol vagy, lapozz a **297**-re.

375.

Felemeled a kör alakú fedelet, és lemászol néhány létrafokon a sötét csatornába. Habár az őrök már nem követnek, azért sietve haladsz. Az utad a gyomorforgató szennyvíz-patak mellett vezet. Sajnos azonban hamarosan reménytelenül eltévedsz a kanyargós föld alatti komplexumban, és nem találsz kiutat a felszínre. A dolgok még rosszabbra fordulnak, amikor meghallod azt a rettenetes nyögdécselést, ami mintha a csatornaiszap mélyéről érkezne. Mintha csak legrosszabb félelmeid beigazolódásával szembesülnél, a szennyvízből magasan föléd tornyosulva egy borzalmas Slygore emelkedik ki. Azt tartják ezekről a teremtményekről, hogy véletlenségből hozták létre a város alkimistái és varázslói, akik a nyilvános tiltakozások ellenére folyamatosan szennyezik ezoterikus kísérleteik melléktermékeivel a csatornarendszert. Ezek a szerek reakcióba léptek a különböző anyagokkal, melyből létrejött a Slygore, ez a számtalan szennyféleségből álló gyilkos mocsokkupac. Mit teszel?

Megtámadod a teremtményt?	Lapozz a **70**-re.
Megnézed, hátha találsz a hátizsákodban valamit, amivel legyőzheted?	Lapozz a **230**-ra.
Elmenekülsz?	Lapozz a **356**-ra.

376.

Keményen megküzdöttél a győzelemért. A nő úgy harcolt, mint egy vadállat, és amikor megsebezted, észrevetted, hogy a vére zöld! Világos, hogy itt valami nagy gonoszság munkálkodik. Épp hátat fordítanál, hogy továbbindulj, amikor valami olyat hallasz, amitől megfagy a vér az ereidben: egy halk, kurta nevetés, amit az a nő hallat, akivel épp az előbb végeztél! Gyorsan megperdülsz. A test eltűnt. Ahogy aztán tovasietsz, még egyszer meghallod a halk kuncogást. Lapozz a **231**-re.

377.

Vaskos Ork nyilak záporoznak rád. Kalandod itt véget ér.

378.

Teljes sebességgel rohansz, mikor a jobb sarkad rossz szögben éri a talajt és megcsúszik. A földbe csapódsz, és az ütés ereje fájdalmasan végigkúszik a gerinceden (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ismét talpra tápászkodsz, miközben azt figyeled, ahogy a folyamatosan átalakuló arc négy visszataszító undormányt okád ki zöld színű, barlangbejárathoz hasonlító szájából. A lények valamennyire óriási legyekhez hasonlítanak, de emberi fejük van, és más, különféle növényektől, állatoktól, rovaroktól származó darabokból állnak. Ezek Crombane-ek, a haldokló föld ivadékai, és repüléshez ugyan túl nehezek, de rendkívül jó futók. Feléd iramodnak, vonyítanak, mint a veszett farkasok, undorító lábaik göröngyöket szakítanak fel az átázott talajból. Ha megállsz, hogy szembeszállj velük, lapozz a **290**-re. Ha menekülnél, lapozz a **14**-re.

379.

Mind a hat Töklidérccel egyszerre kell megküzdened, de mivel harci düh tombol benned, valamint tudod a gyenge pontjukat, találat esetén minden egyes ellenfeled megsebzed.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Töklidérc	10	1
Második Töklidérc	9	3
Harmadik Töklidérc	11	2
Negyedik Töklidérc	8	1
Ötödik Töklidérc	10	4
Hatodik Töklidérc	9	2

Két Harci Kör után lapozz a **353**-ra.

380.

A három borotvaélesre fent sarló csendülve záródik össze. Kalandod itt véget ér.

381.

Amikor meghallod az éles kattanást, ami a padló irányából jön, nem vesztegeted az időt gondolkodásra. Előreugrasz, miközben a talaj megnyílik a lábad alatt. Sikerült elkerülnöd, hogy belezuhanj egy mély gödörbe. Eltávolodsz a csapdától, majd egy elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Balra?	Lapozz a **296**-ra.
Jobbra?	Lapozz a **217**-re.
Egyenesen előre?	Lapozz a **139**-re.
Visszamész arra, ahonnan jöttél, és itt hagyod ezt a barlangot?	Lapozz a **80**-ra.

382.

– Mindenhol káosz és zavar – mondja a Zöldlomb Manó. – A harag túl gyorsan ébred ezekben a zűrös időkben, és ahol ott a harag, akkor biztos, hogy a halál kíséri azt. Feladatod, hogy begyógyítsd a régi sebeket, hogy megtaláld a békét Narbury-ben. De vigyázz! Az erőszak sohasem lehet a végső megoldás. A gonosznak magát kell elpusztítania. A feladatod, hogy segíts, nem pedig, hogy tovább gerjeszd a dühöt. Amikor úgy gondolod, hogy végeztél, mondd ki gondolatban, hogy „Cerunnos”, és meglátjuk, mi történik. – Lapozz a **398**-ra.

383.

Amikor eléred a durván kifaragott falú akna alját, rájössz, hogy az nem elég széles ahhoz, hogy a kötelet megrántva ki tudd szabadítani a horgonyt. Hátra kell hagynod a Kötéllel együtt (húzd le a *Kalandlapodról*). Körbenézel, és észreveszed, hogy egy elágazás kellős közepébe sikerült leereszkedned, és hogy a négy irányba futó járatok falai gyenge fényt bocsátanak ki magukból. Merre mész tovább?

Északra? Lapozz a **106**-ra.
Délre? Lapozz a **114**-re.
Keletre? Lapozz a **122**-re.
Nyugatra? Lapozz a **144**-re.

384.

Az út egy kisebb udvartérbe vezet, ami gyümölcs- és zöldségárusító standokkal van tele. Az egyetlen kiút, amit nem zárnak el az őrség tagjai, egy keskeny utca, amit úgy érhetsz el, ha innen egy éles balkanyart veszel. Mielőtt azonban befordulnál a sarkon, megpróbálhatod lelassítani üldözőidet azzal, hogy felborítasz néhány standot. Ha így teszel, lapozz a **110**-re. Ha nem késlekedsz, és továbbrohansz, lapozz a **78**-ra. Ha inkább feladod magad, mielőtt a dolgok igazán komolyra fordulnának, lapozz a **199**-re.

385.

Magad sem igazán tudod miért, de megragadod egy csákány nyelét, és elkezdesz ásni. Néhány óra kérdése csupán, és sikerül a csontváz nagy részét kiszabadítanod a homokkőből. Ekkor a csontváz karjai megmozdulnak! Ha van nálad bilincs, használhatod, hogy a csontkezeket összeláncold vele. Ha Guignol még életben van, lapozz a **109**-re. Ha nincs, lapozz a **185**-re.

386.

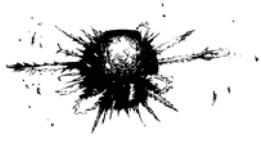
Néhány eseménytelen óra után eléred a hegyvonulat lábát. Nincs semmilyen út, ami átvezet ezek között az alattomos hegyormok között. Mi több, az út egy vaksötét barlang bejáratában végződik. Ez a láthatólag rendszeresen használt barlangnyílás a bejárata a rossz hírű, kusza alagútrendszernek, melyről azt tartják, hogy az egész hegységet behálózza. Elég nagy botorság egyáltalán belépni is ebbe a barlangba, de lámpa nélkül egyenesen öngyilkosság. Ha van nálad Lámpás, és be akarsz menni, húzz le egy tömlőnyi olajat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **240**-re. Ha elég őrült vagy, hogy belépj világítóeszköz nélkül, lapozz a **369**-re. Ha egyáltalán nem akarsz belépni, akkor vissza kell menned a Schattukba vezető útra – lapozz a **334**-re.

387.

Megdöbbenve fedezed fel, hogy az Álmok Csarnoka egy egyszerű helyiség, tele görbe tükrökkel, amik összevissza, mindenféle vicces módon eltorzítják a tükörképedet. De nem tudsz nevetni rajta… Még akkor sem, amikor a saját szemeddel látod, amint az egyik tükör eltűnik, felfedve egy kis kőből készült helyiséget mögötte – egy helyiséget, mely nem lehet valóságos, mivel egy ekkora kocsi belsejében nem férne el. Előretartod a kezed, és óvatosan áttolod a „tükör" keretén. A helyiség mégiscsak igazi! Benézel, és egy emberszerű alakot látsz, amint egy kőlapnak támaszkodik. Ez a valami él! Mindenféle félelmetes kinövések vannak rajta, valamint erek visszataszító, kusza hálója lóg le róla, egész a padlóig, ahol egy összeaszott borz teteme köré fonódik. Mindenféle előjel nélkül egy újabb ér-háló lő ki belőle feléd, és nem sokkal előtted ér földet. Ha elolvastad Hegmar Figyelmeztetését, lapozz a **204**-re. Ha nem, és meg akarod érinteni a hálót, lapozz a **371**-re. Ha megtámadod az ocsmány lényt, lapozz a **157**-re. De el is hagyhatod a helyet. Ha így döntesz, lapozz vissza a **255**-re, és válassz egyet a még nem választott lehetőségek közül.

388.

A térképet tanulmányozva két dologgal kell tisztában lenned: az első, hogy vajon hol lehet jelenleg Voivod. Hogy ki tudd találni, csupán egy kis józan észre van szükséged. Ha eldöntötted, hogy a térkép szerint hol található Voivod, akkor annak a helynek a nevét át kell alakítanod számokká. Ha birtokodban van az ehhez szükséges tudás, kezdj el azonnal dolgozni rajta. Ha úgy véled, hogy a megfelelő számot találtad meg, lapozz az ehhez a számhoz tartozó fejezetpontra. Ha úgy találod, hogy ennek a fejezetnek semmi értelme kalandod szempontjából, rosszul választottál. Ha viszont értelmes fejezetre találtál, folytasd kalandodat. Mivel nagyon sok időbe tellett, hogy eljuss ebbe a faluba, csak egyetlen próbálkozásod van. Ha rosszul választottál, nem találod Voivodot az első helyen – lapozz a **229**-re.



389.

A trükköd minden reményedet felülmúlóan működik: a körülötted ácsorgó emberek tucatjai tolongva kúszni-mászni kezdenek, őrülten vadászva arra a néhány szánalomra méltó aranyra, amit közéjük szórtál. A városi őrség tagjai odarohannak, hogy csillapítsák a kialakult káoszt, ezzel felügyelet nélkül hagyják a tér kijáratait. Ha engedsz az egyik alacsony fallal körbevett, szép, zöld gyeptakarós udvarú, apró templom csábító látványának, lapozz a **164**-re. Ha inkább lopakodva elhagyod a teret egy keskeny utcácskán át, lapozz a **118**-ra.

390.

Csak amikor odaérsz az „emberhez” ébredsz rá, hogy messze nem emberi lény. A sötétség akadályozza, hogy meglásd, mi is ez a teremtmény valójában, de hallani jól hallod a mocsár bugyborékolásához hasonló hangját, és egy villanást is elkapsz még, mely arról a gonosz pengéről érkezik, mellyel épp feléd csap.

Töklidérc ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 4

Ha győzöl, lapozz az **5**-re.

391.

Az üzleteknél sietve áttekinted az itt árult portékákat. Vásárolhatsz Kardot 2, Buzogányt 4 Aranytallérért. A buzogány találat esetén 3 ÉLETERŐ veszteséget okoz (illetve 4 pontot, ha a *Szerencsepróbát* használva szerencsével jársz, de egyet sem, ha nem voltál szerencsés). 5 Aranytallérért Bőrvértet is vásárolhatsz. Habár ez a fajta páncél hihetetlen erős, mégsem bírja örökké. 5 találat elviselésére alkalmas, mielőtt használhatatlanná válna. Ha találat ér, miközben ezt a páncélt viseled, csak 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett (illetve egyet sem sikeres, de 4 pontot sikertelen szerencsepróba esetén). Azonban minden *Ügyességpróbánál* 1 pontot hozzá kell adnod a dobott értékhez, amíg rajtad van ez a páncél. Ha bármit veszel itt, jegyezd fel azt a *Kalandlapodra*, és vond le az elköltött összeget Aranytallérjaidból. Sajnos az üzletsoron senki sem hallott semmiféle „számok emberéről”, így hát máshol kell folytatnod a kutatást. Ha a fogadókhoz mész, lapozz a **209**-re. Ha inkább a főtérre indulnál, lapozz a **27**-re.

392.

Nem akarod megölni az őrt, hisz tudod, hogy mivel ő is csak egy zsoldos, így ha sikerülne lefegyverezned, azonnal megadná magát, ahogy elvesztette fegyverét. Küzdj meg ellenfeleddel a szokásos módon, de ha eltalálod, nem sebesíted meg (ezért nincs neki megadva ÉLETERŐ pont). Semmi nem történik mindaddig, míg valamely Harci Körben nem lesz nagyobb a Támadóértéked az övénél 3 ponttal. Ebben az esetben sikerül lefegyverezned, és a küzdelemnek vége szakad. Meg kell jegyezni, hogy ő minden további nélkül, a szokásos módon megsebezhet téged.

Városi Őr ÜGYESSÉG 8

Miközben párbajoztok, több másik őr is felmászik a tetőre. Ha nem sikerül négy Körön belül lefegyverezned ellenfeled, elfognak – lapozz a **199**-re. Ha nyersz, mégiscsak le kell ugranod a ló hátára – lapozz a **100**-ra.

393.

A hold fénye festi be ezüstös ragyogásával az éjszakai tájat, kivilágítva az előtted felbukkanó Cumbleside városát. Ezt a várost már jó rég elhagyták, mivel lakói megunták, hogy egyfolytában védekezniük kellett a gonoszság állandó áradata ellen, mely a Banyafogsorgerincről érkezett; tartva az Ork-, Démon-, Goblin-, vagy még ezeknél is rosszabb fosztogató csapatok támadásaitól. Épp a város peremén haladsz át, amikor egy magas toronyhoz érsz, ami úgy áll magában a sötétségben, mint egy égbe mutató tű. A legfelső ablakában fény pislákol. Ha megállsz a toronynál, lapozz a **141**-re. Ha továbbmész a városba, lapozz a **212**-re.

394.

Ez a Harcos számos szépen kimunkált tőrt tart magánál, melyek a mellén keresztben futó vállszíjba vannak tűzve. Minden egyes Harci Kör elején ellenfeled feléd hajít egyet belőlük. Dobj egy kockával! Ha 1–4 értéket dobtál, a tőr nem talál, de ha 5 vagy 6 volt a dobásod eredménye, a húsodba vágódik. Ekkor 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Semmilyen páncél, illetve Szerencsepróba nem tudja ezt a sérülést csökkenteni. Függetlenül attól, hogy a tőr eltalált-e vagy sem, a normál Harci Kört is végre kell hajtanod.

Második Árnyékharcos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted ellenfeled, lapozz a **335**-re.

395.

A hatalmas barlang szájában állva látod, hogy odabenn a napfény átadja a helyét valamiféle lágy derengésnek; maguk a falak fénylenek odabenn. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **381**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **191**-re.

396.

Roggmondo egy darabig tétovázik, majd megenyhülve így szól: – Rendben, hiszek neked. Én sem szeretem azt a pénzrabló hájpacnit. Segítek elrejtőzni. De ha ez csak valamiféle trükk, és igazából annak a disznónak dolgozol, biztosíthatlak róla, hogy nem éred meg az újévet. Ha nem én intézlek el, akkor a Tetoválók Céhe megteszi azt helyettem. – Ezután egy hátsó szobába vezet, ahol egy újabb helyiség található egy rejtekajtó mögött.

Legalább egy órát töltesz odabenn, mire Roggmondo szól, hogy kijöhetsz. Azt mondja, hogy volt itt néhány őr, és átkutatták az egész épületet, de egyáltalán nem gyanították, hogy itt vagy. Köszönetet mondasz Roggmondonak, és megígéred, hogy egy nap törleszted tartozásod. Mikorra elhagyod a szalont, Woad embereinek már nyomát sem látni.

Ha még mindig szándékodban áll elmenni a piac keleti részére, lapozz a **82**-re. Ha a nyugati részére mennél, lapozz a **66**-ra. Arra a részre nem mehetsz vissza, ahol már jártál. Bármely részét is látogattad meg a piacnak, ha végeztél ott, ne vedd figyelembe az adott oldalon leírtakat, hanem a következőkből válassz: ha a Déli Kapun keresztül hagyod el a várost, lapozz a **272**-re. Ha a Keleti Kapun át távoznál, lapozz a **60**-ra. (Jegyezd fel ezeket a fejezetszámokat *Kalandlapodra.*)

397.

Egy pillanatra gondolataidba merülve megállsz, de aztán tűnődésed egy ismerős hang zavarja meg. Úgy tűnik, rajtad kívül senki más nem veszi észre, ahogy az út mindkét oldalán a fű susogni kezd, ami téged a Zöld Fickó hangjára emlékeztet: – Ez a jutalma annak, ha a természettel packáznak. Az elemek nem hisznek többé az építőben, a használóban, a pusztítóban, de *te* még mindig magadon viseled a bizalom zálogát. Te nem az vagy, aki tüzeket gyújt, fákat dönt ki vagy hegyeket tarol le. Jó vagy. A Földanya és a Szarvas Isten vár rád. – Hirtelen kábultság tör rád. Lapozz a **90**-re.

398.

– Veszélyes idők előtt állunk – folytatja a rejtélyes alak. – Hogy segítsen, a Szarvas Isten elküldi jóakaratának jelét. Keresd a számok emberét, vagy annak könyvét. Ha egyiket sem leled, el fogsz bukni – ezzel az arc eltűnik. Valószínű, hogy a Zöldlomb Manó nagyhatalmú

elemi erők hírhozója, erőké, melyekhez csatlakozni szándékozol. Te leszel a Földanya bajnoka, a bajnok, aki szembeszáll az Árnyékharcosok gonoszságával.

Gornt valójában messzebb van annál, mint ahogy az a térképedből kitűnik, így éjszakába fordul az idő, mire végre eléred a város magas falait. Az Északi Kapun belépve mozgolódás zajára leszel figyelmes, és füst szaga csapja meg az orrodat. Mindezek ellenére sehol sem látod egyetlen tagját sem a városőrségnek, vagy a kapuőröknek. Épp azon gondolkodsz, hogy mitévő légy, amikor egy fiatal férfi rohan ki az otthonából, hangosan kiabálva: – Menj innen! Te nem vagy a feleségem!

Egy fiatal nő jön ki utána az ajtón. Mosolyog, visszarántja a férfit a csuklójánál fogva, és úgy válaszol: – Hát persze, hogy a feleséged vagyok, butus. Ki más is lehetnék? Most aztán hagyd abba a butaságot, és gyere vissza a házba. – A férfi tovább tiltakozik, és heves dulakodás kezdődik.

Ha megpróbálsz véget vetni a csetepaténak, lapozz a **284**-re. Ha inkább magukra hagyod őket, és elindulsz a városközpont felé, lapozz a **231**-re.

399.

A Fő Kereskedelmi Útvonalon találod magad, távol a Cauldon Gyűrűtől. Előtted jó néhány, vidám színekben pompázó lovas kocsit és egy rakás fura kinézetű embert látsz. Ez itt az „Álmok Cirkusza”, és a társulat épp továbbállni készül. Az jut eszedbe, hogy esetleg spórolhatnál egy kis időt, ha csatlakoznál hozzájuk. Ez még arra is lehetőséget adna, hogy igazold esetleges gyanúidat, amik a cirkusz Gornt-beli látogatásával kapcsolatban ébredtek benned. Ha odasietsz, és megkéred a társulatot, hogy vigyenek magukkal, lapozz a **358**-ra. Ha inkább megtartod a tisztes távolságot, és egyedül haladsz tovább, lapozz a **9**-re.

400.

Lebuksz Voivod csontzúzó páncélkesztyűjének csapása elől, és mélyen beledöföd a Végzet Lándzsáját páncélozott testébe. A meglepetéstől hangosan felsikolt, téged pedig hátrarepít az Életenergia hirtelen robbanása. Lélegzeted is elakad a csodálkozástól, miközben a sárban hanyatt fekve szemtanúja vagy azon eseményeknek, melyek felfogóképességed határán is majdnem túlmennek. A csoszogó Élőholtak összerogynak, visszahanyatlanak sírjaikba. Az öt Árnyékharcos élő testet ölt, de csak azért, hogy az örvénylő Életenergia az ég felé rántsa őket. Az öt törékeny árnyék a szélben, ordítva darabjaira hullik; a Harcosok sosem térnek már vissza. Ekkor visszanézel Voivodra, és azt látod, hogy a páncélja eltűnt, felfedve ezzel egy lesoványodott öregember alakját. Botladozva lépdel előre, miközben sírva mondja: – Élet! Már teljesen elfelejtettem… a virágok illata, a szellő simogatása… én… én…

Az Idő Nővérei, a Szarvas Isten és a Zöldlomb Manó megjelennek előtted. Egyszerre szólalnak meg, együtt mondják neked: – Jól teljesítettél! Elűzted a Halál gonosz kezének árnyékát, és a helyét végre a mindent megbocsátó Élet virágzása veheti át. Ezzel a hősi tettel helyrehoztál minden rosszat, és visszaszereztél mindent, ami elveszett. Voivod, az Apokalipszis Hadvezére, ismét halandó ember. Vidd magaddal, és tanítsd meg rá, hogy miként lehet újra élni – ezzel ismét eltűnnek.

Ott állsz a szélfútta csatatéren, átkarolod az öreg vállát, aki még mindig sírdogál afelett érzett örömében, hogy ismét élhet.

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme 2009
2. A Pusztító 2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjsárkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység démonai 2010
8. Éjféli Tolvaj 2010
9. A Lidérckastély mélyén 2010
10. A Tűzhegy Varázslója (színes) 2010
11. A Nekromanta éjszakája 2010
12. Az Élőholtak szigete 2010
13. Vihargyilkos 2010
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011
20. A Hercegek viadala: AHÚ 2011
21. A Hercegek viadala: AVÚ 2011
22. Őrjöngő Agyarak 2011
23. A Vámpír kriptája 2012
24. A Vámpír bosszúja 2012
25. A Pusztítás Tornya 2012
26. A Halál Seregei 2012
27. Lélekrabló 2012
28. A Sötétség Tőrei 2012
29. A Mélység Rabszolgái 2012
30. A Zombik vére 2012
31. A Zombik vére (színes) 2013
32. Árnyékharcosok Legendája 2013

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

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

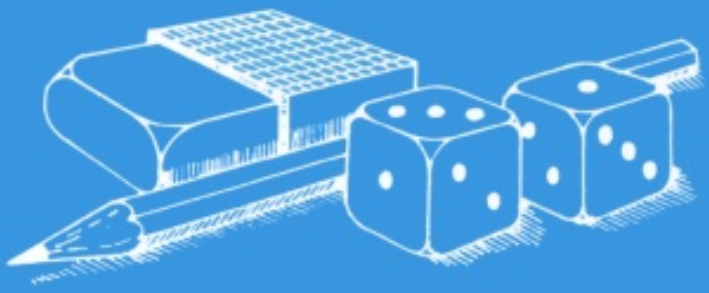
Életre kelt egy legenda!

Különös őrület pusztít Gallantariában. Öt kísértet gyilkolja a falusiakat. Az Árnyékharcosok titokzatos lények egy ősi legendából, akik valahogyan visszatértek az élők sorába. De vajon tényleg nem többek ennél?

Harcedzett veterán vagy, akit a rejtély megoldására béreltek fel, ehhez hasonló kihívással azonban még TE sem találkoztál eddigi életedben, az Árnyékharcosok borzalmas titka ugyanis az egész Óvilágot fenyegeti.

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!