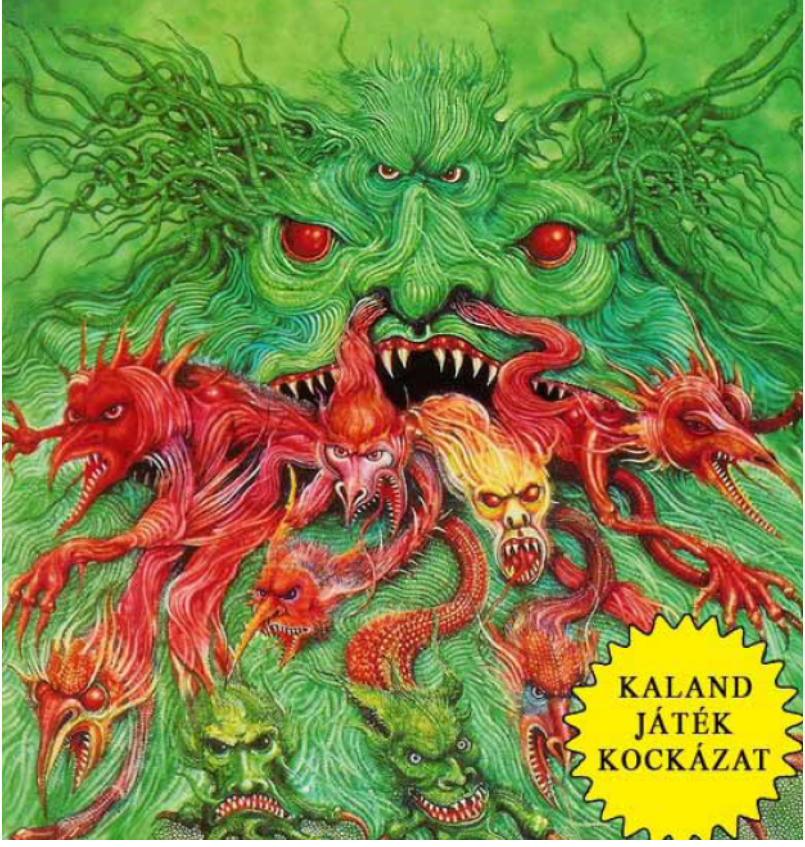
Steve Jackson és Ian Livingstone

# A FÉLELEM FANTOMJAI

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

**Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata**

# A FÉLELEM FANTOMJAI

**Írta: Robin Waterfield**

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
*Phantoms of Fear*

Fordította
*Virányi Tibor*

Elrendezés és kiegészítés
*runner, FireFoX és Hullgrim*

Borító illusztráció
*Ian Miller*

Borító szerkesztés
*runner*

*Ian Miller illusztrációival*

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1987
Text © Robin Waterfield, 1987
Illustrations © Ian Miller, 1987
Hungarian |z| Zagor.hu, 2014

# TARTALOM

Bevezetés
9

Kalandlap
22

Háttértörténet
24

A Félelem Fantomjai
26

***Melikének***

*Virányi Tibor*

# *Bevezetés*

Khul északkeleti részén élő Erdei Elf vagy. Otthonod az Affen-erdő mélye, mely mára csupán szerény maradványa az egykor roppant kiterjedésű Egység Erdejének. Atyád harcos volt, édesanyád sámán, így te mindkettejük képességeit örökölted. Bár nem vagy olyan hatalmas harcos, mint atyád, sem pedig annyira járatos a mágiában, mint anyád, de a harcokban tisztességgel megállod a helyed, és ismersz néhány hasznos varázslatot is. Ezenfelül képes vagy belépni az álmok világába, amely a sámánok különleges birodalma. Szüleid már mindketten meghaltak, így most te vagy Eldenurin, A Törzset Oltalmazó Sámán.

Kockázatos küldetésre indulsz, ám előtte még meg kell határoznod erősségeidet és gyengéidet. Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és ENERGIA 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.

## ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS ENERGIA

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.

Dobj két kockával, és adj hozzá 6-ot; ennyi ENERGIÁVAL kezded a kalandot.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és ENERGIA 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. Megjegyzendő, hogy ENERGIA pontjaid meghaladhatják a *Kezdeti* értéket.

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.

Az ENERGIA pontjaid meghatározzák, mennyire vagy jártas a varázslatok használatában, és milyen hatékonyan birkózol meg az álomvilág kihívásaival. Az álmok földje a magadfajta Elf Sámánok különleges birodalma. Minden pontérték esetében a magasabb a jobb.

## A CSATA

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

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

*A harc menete*

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

## CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

## SZERENCSE

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

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

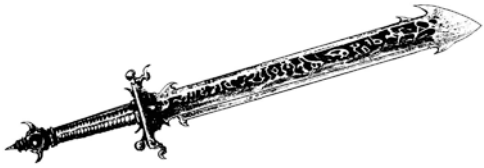
Úgy hívjuk ezt, hogy *tedd próbára a* SZERENCSÉD. Minden alkalommal, amikor próbára teszed SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

## *A* SZERENCSE *használata csatában*

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebeztél, vagy csökkenteni annak a sebnek a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedtél.
Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha *bal*szerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

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

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



## Energia

Amikor álmodsz, vagy éppen varázslatot hajtasz végre, az ENERGIA szinted a meghatározó.

## Álmok

Néped istenei az álmokon keresztül kommunikálnak veled: megmondják, hogyan cselekedj, bár némely esetben útmutatásaik többféleképpen is értelmezhetők. Az álmok felfrissítenek és visszaállítják az energiád; az ENERGIA tesz képessé arra, hogy varázslatokat hajts végre, valamint segít, hogy eredményesebb álmodó légy.

Amint tudod, a legtöbb élőlény képes álmodni, azonban az álom-irányítás tudományának nincsenek birtokában. Nem a saját akaratuktól függ, hogy álmodnak-e, ahogyan az sem, hogy éppen mit, vagy hogy az alvás közben látott képsor csupán szunnyadó elméjük puszta csapongása-e, vagy pedig az a fajta, amit az Elfek úgy neveznek, a „vezérelt utazás". Fajod régóta ismeri a tudatos álmodás művészetét. A sokévnyi gyakorlás képessé tesz, hogy álmaid ne csak egyszerűen magukkal sodorjanak, hanem alkalmanként akaratod erejével irányítsd az eseményeket, és éppoly hatékonyan tevékenykedj abban a világban, ahogyan mások az itteniben. Álmaid során olyan helyzetekbe kerülhetsz, melyek hasonlítanak ugyan a hétköznapi világban megszokottakhoz, de időnként egészen különös formában jelennek meg.

Kalandod során gyakran találod majd magad az álmok világában. A szituációk, amelyekbe ilyenkor kerülsz, hasonlóak lesznek a valóságos világban előforduló helyzetekhez. Döntened kell majd különböző

választási lehetőségek között, de a szokásostól eltérően az álombéli útvonalakat és találkozásokat teljes mértékben az ENERGIA határozza meg (és alkalmanként a SZERENCSE). Harcba is keveredhetsz ebben a világban, amit képzeletbeli ellenfelekkel vívsz majd meg: a könyv részletesen elmagyarázza, hogyan bonyolítsd le az ilyen találkozásokat. Ha elveszítesz egy küzdelmet, az általában még nem jelenti a végzeted, vagy a kaland befejezését, de ENERGIA pontveszteséget szenvedhetsz el; amennyiben győzni tudsz, az ENERGIÁD növekedhet. ENERGIA pontjaid attól függően is nőhetnek vagy csökkenhetnek, hogy mennyire sikeresen vagy éppen sikertelenül birkózol meg az álombéli kihívásokkal.

## Varázslatok

Varázslatot csak a valódi világban használhatsz, az álomban nem. Légy óvatos, soha ne keverd össze az álmok világát az igazival!

Nem vagy mágus mester. Mindössze fél tucat varázslatot ismersz, leginkább olyanokat, melyek egy békés Erdei Elf hasznára lehetnek a mindennapokban. Mindazonáltal a kalandod során is nagy hasznukat fogod majd venni! A varázslás azonban igen kimerítő, így minden alkalommal, amikor varázslatot hajtasz végre, vonj le 1-et az ENERGIA pontjaidból.

Az általad ismert varázslatok mindegyike csupán ideiglenes hatású, egyik sem tart tovább negyed óránál. Csatában csak akkor használhatsz varázslatot, ha erre lehetőség nyílik: a könyv fogja megmondani, mikor teheted ezt meg. Az alábbi varázslatok állnak rendelkezésedre:

| *Varázslat* | *Hatás* |
|---|---|
| VÉDELEM | A varázslat egy láthatatlanná tévő leplet von a körülötted lévő területre. Az Elfek ezt a varázslatot például falvaik védelmére használják. Légy óvatos, mert a területen belül álló, vagy az oda belépő ellenfél továbbra is látni fog téged, bár a külvilág számára mindketten láthatatlanok maradtok. |
| ILLÚZIÓ | Lehetőséged van, hogy bármit – magadat is beleértve – valami másnak láttass, természetesen ésszerű határok között (egy vakondtúrást például nem tudsz heggyé változtatni). |
| GYENGÍTÉS | 4-gyel csökkenti az ellenfél ÉLETERŐ pontjait. |
| LEBEGÉS | Lehetővé teszi, hogy a levegőbe emelkedj és szabadon lebegj bármely irányba, legfeljebb 4 méteres magasságig. Mivel a varázslatnak köszönhetően mindig lágyan érsz földet, használata célszerű lehet például egy magas szikláról történő leereszkedésnél. |
| KERESÉS | Képessé tesz, hogy felfedezd valaminek a jelenlétét, legyen az elrejtett kincs, titkos átjáró vagy akár rejtőzködő ellenség. A varázslatnak meglehetősen kicsi a hatótávja. |

TŰZ Lángokat bocsáthatsz ki az ujjbegyeidből, és kilőheted őket egy kisebb, megcélzott területre (mint amilyen például az ellenfél mellkasa), de akár tűzfalat is képezhetsz magad előtt, vagy egyszerűen csak melegen tarthatod magad a hidegben.

## AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS ENERGIA KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

### ÜGYESSÉG

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

## ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat pihenéssel, evéssel és ivással tudod visszaállítani. Kalandod kezdetén nincs nálad élelem, utad során azonban lehetőséged lesz rá, hogy beszerezz valamennyit. *Kalandlapod* Élelmiszerkészlet rovatában kell követned, mennyi Élelmiszer van nálad. Valahányszor elfogyasztasz egy adag Élelmet, 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és közben 1-gyel csökken az Élelmiszerkészleted. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor éppen harcolsz. Ne feledd, hogy hosszú út áll előtted, így bölcsen oszd be a rendelkezésedre álló készleteket.

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.

## Energia

Ahogy már korábban említésre került, az energia pontjaid általában – de nem minden esetben – nőni vagy csökkenni fognak az álmok világában végrehajtott cselekedeteid eredményeként, vagy valamely varázslat használatának következtében. Fontos újra megjegyezni, hogy egyéb képességeidtől eltérően az energia pontjaid a *Kezdeti* érték fölé is emelkedhetnek.

## FELSZERELÉS ÉS ITALOK

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

Emellett magaddal vihetsz egy palackkal a Varázs italból, amely segít rajtad kutatásod során. A következő palackok bármelyikét választhatod:

Az Ügyesség Itala – kezdeti értékére állítja vissza ÜGYESSÉG pontjaidat.

Az Erő Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza ÉLETERŐ pontjaidat.

A Szerencse Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza SZERENCSE pontjaidat, és 1 ponttal növeli *Kezdeti* SZERENCSÉDET.

Kalandjaid során bármikor kortyolhatsz a magaddal vitt italból (kivéve, amikor csatában állsz). Ezeknek az italoknak egy adagja visszaállítja ÜGYESSÉGED, ÉLETERŐD vagy SZERENCSÉD *Kezdeti* értékét (és a SZERENCSE Itala 1 ponttal növeli *Kezdeti* SZERENCSÉD).

Minden palack egy adagnyi varázsitalt tartalmaz, tehát csak egyszer élhetsz vele kalandjaid során. Jegyezd fel a *Kalandlapon*, ha elhasználtad.

Azt se feledd, hogy a háromféle ital közül csak az egyiket viheted magaddal az útra, válassz tehát bölcsen!

# KALANDLAP

ÜGYESSÉG
*Kezdeti ügyesség:*

ÉLETERŐ
*Kezdeti életerő:*

SZERENCSE
*Kezdeti szerencse:*

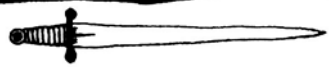
ENERGIA:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

JEGYZETEK:

ITALOK:



## HARC SZÖRNYEKKEL

| | | |
|---|---|---|
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |
| *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* | *Ügyesség:*<br>*Életerő:* |

## *Háttértörténet*

Reszketve riadsz fel, bár a levegő kellemesen meleg ezen a nyári éjszakán. Hálásan pillantasz körbe kunyhód ismerős falai, díszes drapériái között; tudod, hogy biztonságban vagy törzsed tagjai körében, az Affen-erdő mélyén. Hirtelenjében nem is emlékszel az álomra, ami az imént felébresztett. Mi is volt az? Aztán kitisztulnak az emlékek.

Falud átlagos, mindennapi életét láttad álmodban. Az Elfek vadásztak, földet műveltek, gyökereket gyűjtöttek élelemnek vagy orvosság gyanánt. Volt, aki vacsorát főzött, mások kunyhóikat javítgatták. Magadat nem láttad az álomban, csak egyfajta szemlélőként voltál jelen. Hirtelen egy hang szólalt meg. Egy hang, mely megijesztett, és amire mindenki egyszerre tekintett fel addigi munkájából. Eltartott néhány pillanatig, mire felismerted, hogy miért rémített meg ez a hang: a sajátodat hallottad. De mi az, amit a hang közölni akart népeddel rajtad keresztül?

– El kell mennem egy időre – mondtad Elf társaidnak. – Az erdő istenei oltalmazzanak mindannyiótokat, amíg távol vagyok. Ishtra, a Démonherceg ördögi, elátkozott teremtmények hatalmas seregét gyűjti éppen az erdőnk alatt, a föld mélyén. Azt tervezi, hogy lerohanja az egész világot, és elsőként az Erdei Elfek ellen vonul. Olyan kegyetlenséggel uralkodik serege felett, hogy saját ocsmány talpnyalói is fellázadnának ellene, ha tehetnék, csakhogy Ishtra mágikus erővel tartja őket befolyása alatt, ezért le kell vele számolni.

Ha befolyása megtörik, csapatai szervezetlenné és erőtlenné válnak. Belső viszályok törnek ki, és lefoglalja majd őket az egymás közti marakodás. Ishtra serege még nem túl nagy, így most kell indulnom, amíg még van esélyem átsurranni a védelmi vonalain. Az istenek kísérjenek utamon, és óvjanak benneteket is, amíg visszatérek – ha visszatérek. Amennyiben nem járok sikerrel, viszontlátjuk egymást Tír nan Og szigetén, a Tenger Fiának birodalmában, az Ifjúság Földjén, ahová mind eltávozunk, mikor eljön az időnk.

Ezen a ponton ébredtél fel. Újra végiggondolod az álmot, és már teljesen bizonyos vagy abban, hogy ez egy üzenet az istenektől. Ezelőtt soha nem történt olyan, hogy az istenek rajtad keresztül szóltak volna népedhez. Rájössz, hogy valószínűleg így akarták hangsúlyozni a küldetés sürgősségét, valamint a tudomásodra hozni, hogy téged, és csakis téged találnak alkalmasnak erre a feladatra. Ez megrémít. Démonhercegként Ishtra nem győzhető le evilági lény által készített fegyverrel – még a Nemes Elfek legerősebb mágikus kardjának sincs hatalma felette –, akkor a magad csekély erejével mégis hogyan vehetnéd fel a harcot ellene? Mindazonáltal utasítást kaptál az indulásra, így bizalmadat isteneidbe vetve azzal nyugtatod magad, hogy bizonyára nem küldenének erre az útra, ha küldetésed eleve kilátástalan lenne.

**És most lapozz!**

## 1.

Álmodban az Affen-erdőben jársz, a környék egyszerre ismerős, ám mégis idegen. A fák élettel telinek látszanak, sokkal inkább, mint ahogyan kifinomult Erdei Elf érzékeiddel azt normálisnak tartanád. A gallyak és bokrok apró neszeit, zörejeit mintha mind felerősítve hallanád. Az eleven erő szinte tapinthatóan vibrál a fák között, az erő, melyet a talpad alatt remegő, lomha föld táplál, és kúszik fel egészen a legfelső ág legapróbb hajtásáig. Még álmodban is tudod, hogy amit éppen tapasztalsz, az nem más, mint az „éltető-erő", melyet néped úgy nevez, Maella: ő minden élet forrása, és az ő erejének egy kicsiny töredékét kaptad meg te is, melynek köszönhetően képes vagy irányítani álmaid, és használni a mágia erejét.

Nem ismered fel a rengeteg ezen részét, ahol éppen állsz. Lehet, hogy a helyszín csak az álmodban él, de az sem kizárt, hogy ez az erdő egy valóban létező szeglete. Az Affen-erdő hatalmas, bár mára csupán töredéke az egykor roppant kiterjedésű Egység Erdejének, amely abban az időben létezett, amikor a Titán három kontinense még nem vált széjjel. Álmodban most lehajlanak a fák ágai, mintegy hívogatva az ösvény felé, amely az imént nyílt meg előtted a sűrűben.

Eleget teszel kívánságuknak, és követed a csapást, mivel érzed az ágak sürgető ösztökélését. Vajon hová vezetnek téged a fák? Amint a kérdés megfogalmazódik benned, mindjárt választ is kapsz rá: az ágak megállítanak, és egy hármas elágazásnál találod magad. Az egyik út az, amelyen érkeztél, a másik kettő pedig előtted szétválva, a kígyó nyelvéhez hasonló villa formában vezet tovább előre.

# 1

A fák ágai nem sürgetnek tovább, tehát erre a helyre akartak elvezetni téged. Álmodban tudod, hogy ez a keresztút több pusztán egy hármas elágazásnál: a mögötted lévő ösvény a múltadat szimbolizálja, és most – hevesen dobogó szívvel, de mégis különös nyugalommal az elmédben – az előtted fekvő két út közül kell választanod. De vajon merre visznek ezek az utak? Jelen pillanatban mindkettő egyformán zöldellő ösvénynek látszik csupán, melyek a nyugodt, csendes erdőn át vezetnek valamerre.

Ekkor egy szobrot veszel észre, ami épp most jelent meg előtted, pontosan a három út találkozási pontjának közepén. A szobor egy gyönyörű, ember formájú istennőt ábrázol, de nem ismered sem a nevét, sem a rendeltetését. Teljesen közömbösen, karjait mellkasa előtt keresztbefonva áll, testét hullámokban leomló palást takarja. Bár kőből készült, pillantása mintha elmédbe fúródna, és olvasni tudna gondolataidban.

A gondolataid persze akörül járnak, hogy vajon melyik utat kellene választanod az elágazásnál. A szobor karjai szétnyílnak, és egy kis termetű fekete kutya – mely eddig a palást alatt bújt meg – ugrik elő, és csaholva hol hozzád szalad, hol pedig elrohan a hátad mögött álló fák irányába. Tudod, hogy bármi legyen is ennek a jelentése, a kutya nem a követendő utat mutatja neked, ezért várakozóan ismét a szoborra pillantasz. A karok tovább nyílnak, de olyan lassúsággal, hogy azt szinte egy örökkévalóságnak érzed. Eközben palástja sápadt kék fényben kezd tündökölni, arcán pedig egy finom, rejtelmes mosoly jelenik meg. Végül karjainak mozgása abbamarad, és most mindkettővel egy-egy különböző ösvény irányába mutat, amelyek között választanod kell.

Először bal felé tekintesz. A korábbi erdei ösvény helyett – ami az előbb semmiben sem különbözött a másiktól –, most egy széles utat látsz, ami az álmaidat is meghaladó mértékben nyúlik a messzi távolba. Az út vége – ha egyáltalán van vége –, bizonytalan, de olyan erős egészség és jólét érzése árad felőle, hogy szívedet melegség járja át; a fák pedig – ahogyan lassan belevesznek a messzeségbe –, átalakulnak, és már nem is fák többé, hanem maga az életerő esszenciája.

A másik irányba vezető ösvényen azonban a fák és az erdei növények lassan egyre furcsábbá, groteszkebbé torzulnak, míg végül csak üres vázak maradnak, amelyek már nem is élnek igazán, csupán egy könyörtelen erő táplálja őket, ami olyan rosszindulatú erőt sugároz magából, hogy annak förtelmes bűze facsarja az orrodat. Amint elméd kénytelen befogadni a teljes iszonyat eme rothadó látványát, álmodban meglátod annak forrását is. Az erdő igen nagy kiterjedésű területen egy hatalmas verembe omlott, aminek az alját nem is látod, de bármi legyen is ott lent, mélyen a föld gyomrában, az mételyezi meg az erdőt, a te erdődet.

Látod, hogy a szobor most mindkét kezében megbízható kardod, Telessa egy-egy másolatát tartja. A gyönyörű istennő lassan láthatatlanná halványul, utoljára még ismét megpillantod titokzatos mosolyát, aztán a két kard remegve a zöld gyepre hull. Ha a bal oldalit veszed fel, és az egészséges fák irányába indulsz, lapozz a **306**-ra. Ha a jobb oldalon heverőt választod, és kideríted, mi okozza drága erdőd kínjait, lapozz a **67**-re.

## 2.

A Goblin megkérdi, mit akarsz. Gondolkodsz pár pillanatig, majd válasz helyett azt kezded firtatni, vajon hallott-e már róla, hogy Ishtra be fogja tiltani a Goblin-sör fogyasztását a hadjárat végéig? A ronda kis teremtmény elborzadva rád mered, majd elrohan közölni a szörnyű hírt bajtársaival is. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült elhintened az elégedetlenség magvait Ishtra csapatai körében. Vársz egy kicsit, majd folytatod utad a keletre tartó járatban, míg egy elágazáshoz nem érsz. Ha balra fordulsz, lapozz a **310**-re. Ha jobbra mész, lapozz a **123**-ra.

## 3.

Egy föld alatti vízfolyás partján találod magad. Veszedelmes pára száll fel a víz felszínéről, így nem tudod megállapítani, milyen széles lehet a folyó. Egy vastag, kifeszített kötelet látsz a víz felett, mely belevész ugyan a ködbe, mégis úgy tűnik, hogy a túloldalra vezet. Ha használni akarod a kötelet az átkeléshez, lapozz a **32**-re. Ha inkább vársz egy keveset, lapozz a **345**-re.

## 4.

A zaj, amint valamiféle apró lény szalad felfelé egy fatörzsön, megriaszt egy pillanatra, de aztán látod, hogy csak egy Fekete Mókus az. Az Affen-erdő mókusai nem támadnak náluknál nagyobb lényekre, kivéve, ha fenyegetve érzik területük biztonságát. Úgy tudni, ilyenkor csapatba verődnek, azután apró karmok és fogak rohamával csapnak le a behatolóra.

Ez a mostani egyre távolodik tőled, egyik ágról a másikra ugrálva jobb kéz irányába. – Ahol mókus van, ott talán dió is akad – morfondírozol magadban. Ha követni szeretnéd a mókust – némi élelem reményében –, lapozz a **339**-re. Ha tovább haladsz északi irányba, lapozz a **275**-re.

## 5.

Úgy véled, hogy bármi, ami félelmet ébreszt a Démonherceg harcosainak szívében, az számodra is érdekesnek, sőt akár hasznosnak bizonyulhat. Persze ez nem jelenti azt, hogy az a bármi ne lehetne rád nézve is éppoly veszélyes! Lassan araszolsz előre a járatban, hogy szemed hozzászokhasson a félhomályhoz. Mindössze néhány tíz méter megtétele után az alagút véget ér, és a hátulról érkező gyenge fényben egy barlang rácsokkal lezárt bejáratát véled felfedezni. Valamilyen álcázott nyitószerkezetet hozhattál működésbe, amit a jelek szerint a talajon rejtettek el, mert a rostély a következő lépésed nyomán váratlanul kinyílik, és a résen át azonnal egy Banshee ugrik elő, aki eddig odabent raboskodott. Vén satrafára emlékeztető kinézete nem téveszt meg, méretes karmai arról árulkodnak, hogy ez az élőhalott lény igen veszedelmes harcos. A fajtájára jellemző, fülsértő, gyászos jajveszékelést hallatva indul meg feléd. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **337**-re; ha nagyobb, lapozz a **374**-re.

## 6.

Továbbmész az elátkozott erdőn át. A fák levelei barnák és duzzadtak, ráadásul folyamatosan valamifajta visszataszító lé csöpög belőlük a ragacsos talajra. Késő délután – ezt igazából csak sejted, mivel a nap többnyire nem látszik az örvénylő, barna ködön át – egy jól kivehető csapást veszel észre, mely bal kéz felé visz. Aggódva gondolsz rá, vajon miféle lény járhatta ki az ösvényt ezen a pusztulásra szánt vidéken. Ha követni akarod az utacskát, lapozz a **69**-re. Ha a fák közt haladsz tovább, lapozz a **321**-re.

## 7.

Sajnos egy közelben bóklászó Bhorket is hozzád hasonló véleményen volt, így egy nagy csattanás kíséretében pont egymásba rohantok a bozontos majomfélével, miközben búvóhelyet keresve iszkoltok a dombtetőn. A Bhorketek máskülönben békés jószágok, ez a mostani azonban meg van rettenve, és kész akár harcolni is az életéért. Üt, rúg és karmol erőteljes végtagjaival, ÜGYESSÉG pontjainak magas száma rendkívüli fürgeségét tükrözi. Villámgyorsan képes félreugrani csapásaid elől.

| | | |
|---|---|---|
| *Bhorket* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 11 |

Ha a Bhorket bármikor megnyer két egymást követő Harci Kört, elveszted egyensúlyod, és lebukfencezel néhány métert a meredek lejtőn. Vesztesz további 1 ÉLETERŐ pontot, mielőtt ismét harcba szállsz. Ha nyersz, szembefordulsz a rád váró végzeteddel. Lapozz a **373**-ra.

**8.**

Nemcsak, hogy olyan klánt sikerült megnevezned, akik valóban küldtek csapatokat Ishtra támogatására, de ruhádon még a rájuk jellemző ismertetőjegyeket is viseled, így az Ork kapitány félreáll utadból, és katonái élén továbbmasírozik. Amint eltűnnek az alagútban, félrevonulsz a közeli csonthalom mögé, hogy hevesen kalapáló szíved kicsit lecsillapodhasson. Lapozz a **27**-re.

**9.**

A látomás hirtelen megváltozik, már nem egy folyó mentén haladsz, hanem egy hatalmas tömegen próbálod meg átverekedni magad. Magadfajta Elfek tolonganak a Törpék és emberek közt; Óriások söpörnek félre Trollokat és Ogrékat, mintha azok ott sem lennének. Sok arc tűnik ismerősnek a tumultusban, bár elméd egy másik része azt súgja, hogy sosem láttad még egyiküket sem. Ha megpróbálsz szóba elegyedni valakivel, lapozz a **254**-re; ha nem, lapozz a **235**-re.

## 10.

Ahogy nyugat felé haladsz, gyakran keresztezik utad áthatolhatatlan bozótosok, ezért cikk-cakkban kell haladnod, hogy tartani tudd a megfelelő irányt. Úgy számolod, hogy minden nyugat felé megtett kilométerhez valójában hármat kell gyalogolnod. Végül megelégeled a kitérők okozta időveszteséget, és a kardoddal kezdesz utat törni a sűrűn át. Az első néhány bokros területnél nincs is semmi probléma, ám a harmadikkal már kevésbé vagy szerencsés. Sajnos egyik kardcsapásoddal épp egy Viszketőpor Cserje spóratokját sikerül kettévágnod, így a sok apró spóra a levegőben szállva bejut a ruhád alá, és irritálni kezdi a bőröd, ami rettentő zavaró. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, amíg valami módon meg nem szabadulsz a viszketés forrásától. Úgy döntesz, hogy a további kellemetlenségek elkerülése végett inkább visszatérsz a korábbi cikk-cakk alakban történő haladáshoz. Persze most már a korábbinál is lassabb vagy, mivel állandóan meg kell állnod vakarózni. Lapozz a **311**-re.

## 11.

Az ajtó zárva van. Ha van nálad kulcs, megkísérled használni, de sajnos nem illik a zárba. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot. Ha másik ajtóval is próbálkoznál, megismételheted az előbbi kockadobásos eljárást. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **217**-re.

## 12.

Rögtön az első, tövisekkel teli bokorcsoportnál, melyen megpróbálsz áthatolni, sikerül egy csapat Óriás Skorpió fészkét felzavarnod. Egy vagy kettő ezekből a lényekből nem jelentene rád nézve komoly fenyegetést, azonban egy egész tucatnyi belőlük már igen veszélyes lehet. Küzdj meg velük úgy, mintha egyetlen ellenféllel harcolnál. Már el is kezdtek felfelé kapaszkodni a lábadon, így varázslásra sem marad idő d.

*Óriás Skorpiók* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha bármelyik Harci Kört elveszíted, a testedbe méreg kerül, amit kezelned kell valahogyan. Kivághatod a fertőzött területet a pengéddel 2 ÉLETERŐ pont elvesztése árán, vagy kereshetsz Alaba-gyökeret – ami a skorpió méreg természetes ellenszérumát tartalmazza –, 1 SZERENCSE pont feláldozásával. Ismételd meg ezt a csata után annyiszor, ahány Körben sérülést szenvedtél. Ezután a kellemetlen találkozás után úgy döntesz, hogy messzire elkerülöd a sűrű aljnövényzetet, és végül mégis inkább nyugatnak indulsz. Lapozz a **376**-ra.

## 13.

Benézel a kulcslyukon, de egy asztal sarkán kívül mást nem látsz odabent. Megvizsgálod az ajtó zárszerkezetét: úgy találod, hogy valószínűleg nincs kulcsra zárva. Amennyiben erővel akarsz behatolni, lapozz a **43**-ra. Ha inkább csendben próbálsz besurranni, lapozz a **70**-re.

## 14.

Zsémbelődő hangokat hallasz odabentről, azután egy Ork ordít ki, – Mi van ott? – Mielőtt eltűnhetnél, kivágódik az ajtó, és egy Ork őr jelenik meg a nyílásban. Egy második csúfság az első hóna alól kukucskálva figyeli bosszúsan, ki zavarta meg őket a pihenésük közben. Megpróbálod elmagyarázni nekik, hogy te a bajtársuk vagy, egy Sötét Elf, de kényszerű ébresztőjük után az őrök már túl dühösek ahhoz, hogy meghallgassanak. Szerencsére az ajtónyílásban egyszerre csak az egyikük fér hozzád, így egyenként küzdhetsz meg velük.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Ork* | 7 | 6 |
| *Második Ork* | 6 | 6 |

Ha legyőzöd őket, lapozz a **92**-re.

## 15.

Hamarosan egy kis folyó partjára érsz, ami keleti irányba folyik, a Holt-tó felé. A vízfolyás nem túl széles, és köves medrét is látni lehet, így akár gyalog is át lehet kelni rajta. A víz legfeljebb a mellkasodig érhet. Ha átgázolsz a folyón, és továbbmész észak felé, lapozz a **268**-ra. Ha követed a folyásirányt felfelé, nyugati irányba, lapozz a **111**-re.

## 16.

Egy óvatlan pillanatban fejszéd pengéje a keskeny folyosó egyik oldalának ütődik. A falak által felerősített éles, csengő hang végigvisszhangzik a járatban mindkét irányba. Erre sajnos többen is felfigyelnek. Egy Ork-őrjárat az alagút egyik végéből, míg egy Goblincsapat a másikból szórakoztató játékba kezd: számszeríjaikból nyilakat lövöldöznek a sötét alagútba legalább tíz percen át. Még ha láthatatlan is lennél, nem volna esélyed. Persze nem talál el minden nyílvessző, ám mire ellenségeid végül behatolnak a járatba, sebeid már túlságosan legyengítenek ahhoz, hogy képes legyél megvédeni magad. Kalandod itt véget ért.

## 17.

Lebucskázol a semmibe. Sokáig zuhansz, míg végül a Démoni Síkon landolsz, ahol Ishtra cimborái nem kegyelmeznek neked. Kalandod itt véget ért.

## 18.

Amint északnyugat felé gyalogolsz, fokozatosan egyre inkább meggyőződéseddé válik, hogy jó döntés volt megváltoztatnod az eredeti irányt, mivel mind több jelét látod az erdei állatok különös viselkedésének. A normális körülmények között félénken megbúvó lények most agresszíven vicsorognak rád az aljnövényzetből, a madarak aggodalmasan csivitelnek a fák csúcsairól. Az is nyilvánvaló, hogy az erdő lakói már megkezdték az élelem elraktározását, bár erre korántsem ebben az évszakban szoktak sort keríteni. Mindezekből a különös viselkedésformákból arra következtetsz, hogy ösztönösen megérezték Ishtra közelgő invázióját.

Már kezded bánni, hogy nem hoztál magaddal élelmiszert otthonról, különösen, mivel igen valószínű, hogy minél közelebb jutsz Ishtra verméhez, annál inkább begyűjtötték vagy felették már az összes elérhető élelmet az erdőben élő állatok. Azt eddig is tudtad, hogy utad föld alatti részére gondoskodnod kell magadnak a megfelelő mennyiségű élelmiszerkészletről, a tapasztaltak fényében azonban ésszerűnek látszik, hogy már most időt szánj az ennivalód összegyűjtésére a teljes hátralévő útra, akár a föld felett, akár a föld alatt vezet majd az az út.

Küldetésed következő állomásának eléréséhez lapozz a **399**-re. De még mielőtt így tennél, jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát, majd lapozz az **50**-re.

## 19.

Harc közben érzékelted, hogy Erik erős nyomás alatt van. Bár amikor alkalmad nyílt rá, bátorítólag odaoda kiáltottál neki, ám miután éppen végeztél utolsó ellenfeleddel, hallod, hogy társad egy tompa puffanás kíséretében elterül a földön. Megpördülsz, és megállapítod, hogy bár egy Sötét Elfet elintézett, kettő még talpon van, igaz, egyikük súlyosan megsérült. Ez utóbbi kurafi pont ekkor döfi át Erik nyakát a lándzsájával.

Küzdj meg egyszerre a két megmaradt támadóval. Minden Kör előtt el kell döntened, melyiküket akarod megsebezni. A kiválasztott Elffel a szokásos módon csapsz össze, azután a másiknak is határozd meg a Támadóerejét a dobókockákkal. Ha ugyananyi vagy kevesebb, mint a tiéd, még akkor sem tudod megsebesíteni, egyszerűen vedd úgy, hogy kivédted a csapását. Ha az ő Támadóereje a nagyobb, akkor természetesen eltalált téged.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Sötét Elf* | 8 | 7 |
| *Sebesült Sötét Elf* | 5 | 4 |

Ha nyersz, tisztességgel eltemeted Eriket, akinek véres arcán mintha egy békés mosolyt vélnél felfedezni. Kicsorbult fejszéjét is mellé helyezed a sírba. Miután mindennel végeztél, nehéz szívvel, és immár egyedül folytatod az utad. Lapozz a **392**-re.

**20.**

Tudod, hogy előnyösebb lenne az álomban maradnod, bármennyire furcsának vagy veszélyesnek is tűnjön. Elvégre mindez csak az elmédben zajlik, így nem szenvedhetsz komoly sérülést. Azonban a gondolat, hogy elveszítsd szemed világát, túlságosan rémisztő számodra, így felriadsz szendergésedből. A hold magasan jár fölötted. Még hosszú az éjszaka, ezért visszatérsz zavaros álmodhoz. Lapozz a **360**-ra.

## 21.

Úgy véled, hogy bármi, ami félelmet ébreszt a Démonherceg harcosainak szívében, az számodra is érdekesnek, sőt akár hasznosnak bizonyulhat. Persze ez nem jelenti azt, hogy az a bármi ne lehetne rád nézve is éppoly veszélyes! Lassan araszolsz előre a járatban, hogy szemed hozzászokhasson a félhomályhoz. Mindössze néhány tíz méter megtétele után az alagút véget ér, és a hátulról érkező gyenge fényben egy barlang rácsokkal lezárt bejáratát véled felfedezni. Valamilyen álcázott nyitószerkezetet hozhattál működésbe, amit a jelek szerint a talajon rejtettek el, mert a rostély a következő lépésed nyomán váratlanul kinyílik, és a résen át azonnal egy Banshee ugrik elő, aki eddig odabent raboskodott. Vén satrafára emlékeztető kinézete nem téveszt meg, méretes karmai arról árulkodnak, hogy ez az élőhalott lény igen veszedelmes harcos. A fajtájára jellemző, fülsértő, gyászos jajveszékelést hallatva indul meg feléd. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **102**-re; ha nagyobb, lapozz a **140**-re.

## 22.

Az ajtó zárva van. Ha van nálad kulcs, és használni szeretnéd, lapozz a **359**-re. Ha másik ajtóval próbálkoznál, megismételheted az előbbi kockadobásos eljárást. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **217**-re.

## 23.

A vadember viskójában ébredsz. Már reggel van. Állítsd vissza ENERGIA pontjaidat az álombéli csata előtti értékre, és adj hozzá 1-et a győzelmed miatt. Ha még életben van a házikó tulajdonosa, lapozz a **215**-re. Egyébként visszamászol a magyal bokrok között, hogy tovább folytasd utad – lapozz a **116**-ra.

## 24.

Kelet felé haladsz a homályos alagútban, míg az véget nem ér egy fáklyákkal jobban megvilágított, észak-déli irányú folyosóban. Úgy sejted, hogy dél felé visszajutnál a barlangba, ahol a csonthalmot láttad, közel Ishtra birodalmának bejáratához, ezért inkább északnak indulsz. Nem sokkal később egy – a jobb oldali falba vájt – erős ajtóhoz érsz. Figyelsz egy ideig, de nem hallasz hangokat odabentről. Ha kideríted, mi van az ajtó mögött, lapozz a **13**-ra. Ha folytatod utad észak felé, lapozz a **274**-re.

## 25.

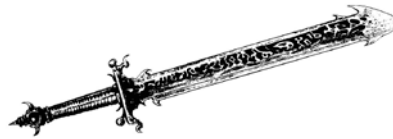
Felébredsz. Amíg álmodtál, a bizonyosság, legyőzhetetlenség és a mindentudás érzése járt át, de mire teljesen magadhoz térsz, az érzés elszáll. Bár emlékszel az álom részleteire, a jelentése nem világos a számodra, ahogyan az sem, hogy milyen szerepe lesz a küldetésed során. Az éjszakai égboltra pillantva úgy ítéled, hogy még lehet néhány órád hajnalig. Ha visszafekszel aludni, lapozz a **120**-ra. Ha lemászol a fáról, és továbbindulsz utadon, lapozz a **169**-re.

## 26.

– Ó, rendkívül eszes – mondja a Pindurok vezetője, miközben a háló kioldódik, te pedig kimászol az árok partjára.

– Rendben, segítenünk kell neked. Az első, amit tudnod érdemes, hogy Ishtra vermének bejárata innen nagyjából északra van, bár azt nem értem, hogy az öngyilkosságnak miért ezt a kacifántos módját választottad. Másodszor, a Rejtélyes Rabló, a Felséges Bolond megengedi, hogy magaddal vidd valamelyiket ezek közül.

A kis figura egy jelet rajzol a levegőbe, mire számos tárgy jelenik meg előtte a földön: egy gyógyító füvekkel teli erszény; egy tizenkét ágú szarvas-agancs, mely belül üreges, mint egy kürt; egy háló, ami pont olyan, mint amilyennel téged elfogtak; és egy pár vaddisznó-agyar. Válassz egyet a felsorolt dolgok közül, majd lapozz a **109**-re.



## 27.

Miután visszahúzódsz a csontok mögé, azon kezdesz tűnődni, vajon mi módon kerülhettek ide. Túlságosan réginek látszanak ahhoz, hogy az alagutak jelenlegi lakóitól származzanak. A számos bezúzott koponya, valamint a csontokon látható egyéb nyom arra utal, hogy egykori tulajdonosaik nem ágyban, békés körülmények között haltak meg. Azt is megállapítod, hogy túlnyomórészt emberi csontokból felstószolt kupacokat látsz.

Lassan világossá válik előtted, hogy e földi maradványok azon katonáké voltak, akik a Khult évszázadokkal ezelőtt feldúló Nagy Háborúban küzdöttek a Gonosz légiói ellen. A régmúltban ezek a barlangok és folyosók véres csatározások színhelyei voltak. Bátorítólag hat rád, hogy ezek a föld alatti kaszárnyák egykor nemes hősök otthonaként szolgáltak: talán maradt még nyoma a Jóságnak idelent, annak ellenére, hogy mára a Gonosz fészkévé vált. Érdemes volt a kutatásra szánnod ezt a rövid időt. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **84**-re.

## 28.

A szarvasok nem válaszolnak, ehelyett egy mágikus erő izzik fel a nemes vadak agancsai közt pattogva és szikrázva. Rövid időre szinte megvakítanak az éles villanások, majd mikor visszanyered látásod, egy agancsot látsz, mely a levegőben lebeg a két állat közt. Előrelépsz, és megragadod az agancsot. Bármilyen erő tartotta is eddig a levegőben, most szertefoszlik, így könnyedén kezedbe veheted és megvizsgálhatod szerzeményed: üreges, akár egy kürt, és pontosan tizenkét ága van (jegyezd fel ezt a *Kalandlapodra*). Próbaképpen tülkölsz vele egy hangosat, mely végigvisszhangzik a szűk völgyön, azután óvatosan elteszed a zsákodba. Néma köszönetet mondasz a fenséges teremtményeknek az ajándékért, majd kifelé indulsz a szurdokból. Lapozz a **383**-ra.

## 29.

Amíg védekező állásba helyezkedsz, felkészülve a Vérsólyom csapására, átfut az agyadon, hogy milyen messzire vetődött ez a példány a természetes élőhelyétől. Lehet, hogy egy kém, amit Ishtra küldött ki? Aztán már nincs idődd ezen morfondírozni.

*Óriás Vérsólyom* ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

Ha győzöl, elhagyod a tisztást, és továbbmész észak felé. Lapozz a **332**-re.

## 30.

A konyha nem mögötted helyezkedik el. Hazugságod nem vált be, a túlerőben lévő ellenfeleid rövid úton végeznek veled, majd elégedetten térnek vissza ebédjükhöz, melyet immár egy plusz fogás is bővít. Kalandod itt véget ért.

## 31.

Megacélozod akaratod, és visszautasítod a tündérek felkérését; végzeted ennél nemesebb tettekre rendelt. Felébredsz álmodból, és látod, hogy a tisztás eltűnt. Épp a mételllyel fertőzött vidék peremén vagy, a bűvös kertből csak egy bodzafa maradt. A különös növény szemlátomást mágikus erővel bír, különösen az ágai vonják magukra figyelmedet, melyek rendkívül szabályos módon helyezkednek el. Pontosan huszonkét ág koronázza a fát (jegyezd fel ezt a *Kalandlapodra*), és egy kivételével mindegyik levéllel sűrűn benőtt, az utolsó viszont csupasz, és halványan fénylik az ág saját, belső fényétől. Letöröd ezt az ágat, gondosan zsákodba helyezed, majd megteszed első lépéseid Ishtra gonosz birodalmának mélye felé. Lapozz a **259**-re.

## 32.

Megrángatod a kötelet. Elég erősnek tűnik, de nagyjából mindössze 1 méterrel van a víz felszíne felett kifeszítve, ezért ha nem akarsz elázni, kezeiddel és lábaiddal a kötelet átkulcsolva, lajhármászásban kell átaraszolnod a túloldalra. Így is teszel, ám a haladás ezen formája rendkívül megerőltető, és hamarosan érzed, hogy kezdesz lecsúszni a kötélről. Dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, lapozz a **82**-re. Ha az eredmény 3 vagy 4, lapozz a **312**-re. Ha a dobás értéke 5 vagy 6, lapozz a **353**-ra.

## 33.

Az ajtó nincs bezárva. Bár elég hűvös van Ishtra föld alatti birodalmában, a helyiségbe belépve kimondottan hideg légáramlat csap az arcodba. Úgy tűnik, a szoba élelmiszer-fagyasztóként szolgál: a falakat kemény jégpáncél borítja, a mennyezeten sorakozó kampókról pedig tetemek lógnak alá katonás rendben. Néhány holtestet be tudsz azonosítani, bár inkább ne tetted volna. Az egész hely rendkívül visszataszító a számodra. Nincs itt semmi, ami érdekelne téged, ám ha akarsz, magaddal vihetsz egy jókora darab jeget a ruhádból letépett szövetdarabba csomagolva. Egyhamar bizonyosan nem olvad el. Valamilyen különös oknál fogva a szoba száma – a 33-as – megragad elmédben. Most pedig, ha szeretnél, megpróbálkozhatsz egy másik ajtóval úgy, hogy megismétled az előbbi kockadobásos eljárást. Ha ehelyett inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **217**-re.

**34.**

Mikor láthatatlanná válsz, nem leszel egyúttal anyagtalan is. A Gyíkember-osztag továbbra is tudja, nagyjából hol vagy, így könnyűszerrel végeznek is veled. Nagy megelégedettségükre haláltusában vonagló, véráztatta tested ismét láthatóvá válik, amint a földre zuhansz. Kalandod itt véget ért.

**35.**

Ha Keresés varázslatot használsz, hogy kiderítsd, leselkedik-e bármi veszély az alagútban, lapozz a **218**-ra. Ha spórolsz ENERGIA pontjaiddal, és megkockáztatod, hogy felderítés nélkül hatolj be, lapozz a **279**-re.

**36.**

A Goblin odaböffenti: – Akkor hát lódulj! –, és félreáll az utadból. Ha a balra nyíló ajtón át próbálsz meg távozni, lapoz a **330**-ra. Ha a jobbra lévőt választod, lapozz a **119**-re.

**37.**

Vonj le 1 ENERGIA pontot. Amint a levegőbe emelkedsz, a Zsizsik-ember felhördül meglepetésében, és inkább gyorsan elkotródik. Bevált a fortélyod, így biztonságban folytathatod az utad. Lapozz a **308**-ra.

**38.**

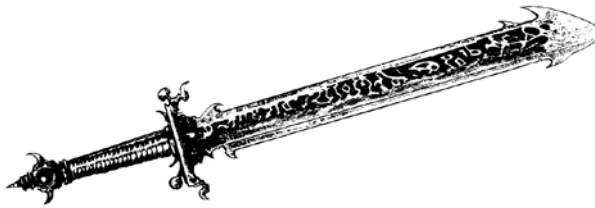
Az első Orkkal vívott csata során gyakran köröztök egymás körül, hogy a másik védelmén rést találjatok. Ellenfeled hirtelen kitör jobbra, társa apró nyila pedig pont a nyakába fúródik. Meglepettség suhan át az arcán, majd holtan zuhan a padlóra. Gyorsan rátámadsz a második kis Orkra, mielőtt fúvócsövét újra megtölthetné. Lapozz a **369**-re.

## 39.

Nem találsz semmi hasznosat az Ogre által elhagyott ocsmány, barbár kínzóeszközök között. Ha észak felé folytatod utad, lapozz a **351**-re. Ha jobbra fordulsz, hogy keletnek tarts, lapozz a **255**-re.

## 40.

Könnyek gyűlnek a szemedbe, amint felemeled a kardod, hogy lesújts erre a rémálmokból szabadult bestiára, aki elpusztította a falud. Az első csapás bevitele után megváltozik a kép, és megint azt a békés kis települést látod, amit a küldetésed elején magad mögött hagytál. Az Elfek nyugodtan végzik napi teendőiket, mintha semmi gondjuk nem lenne a világban. Újra a magasból szemléled őket, már nem vagy ott közöttük, a falu képe pedig lassan elhalványul, amint egyre távolabb sodródsz. Nyersz 1 ENERGIA pontot. Lapozz a **231**-re.



## 41.

Amint megpróbálod használni varázserőd, felébredsz félelmetes álmodból. Abba a hibába estél, hogy összekeverted az álmot a valósággal: nem használhatsz mágiát alvás közben. Veszítesz 2 ENERGIA pontot – egyet a sikertelen varázslatért, és egy továbbit a tévedésed miatt. Lapozz a **380**-ra.

## 42.

Ha csata közben az Ogre bármikor dupla 6-ost dob ellened, sikerül kilöknie a csónakból – lapozz a **161**-re. Egyébként a szokásos módon folytasd le a küzdelmet.

*Kompmester* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha nyersz, minden erődet összeszedve átbillented a súlyos testet a ladik peremén, majd a komppal együtt áthúzod magad a folyó túlsó oldalára. Lapozz a **100**-ra.

## 43.

Ha az ÉLETERŐD 15 vagy több, sikerül betörnöd az ajtót – lapozz a **189**-re. Máskülönben csak a vállad horzsoltad le (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), és felriasztottad az Orkokat, akik a szobában aludtak – lapozz a **14**-re.

## 44.

Az ajtó zárva van. Ha van nálad kulcs, és használni szeretnéd, lapozz a **280**-ra. Ha másik ajtóval próbálkoznál, megismételheted az előbbi kockadobásos eljárást. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **217**-re.

## 45.

Amint kilépsz a vihar szeméből, a dühöngő erők ide-oda kezdenek lökdösni és rángatni, aztán mintha valami erőnek erejével akarna kilökni a viharból, visszataszajt téged középre. Vesztesz 1 ENERGIA pontot. Lapozz a **164**-re.

## 46.

A Sárkánykígyó sebesen egy dombtetőhöz száll veled. Egyetlen fa koronázza a dombot; szilárdan, bár levelek nélkül áll a szürke égbolt előtt. A fa két legvastagabb ágának találkozásához egy nagy és rendezetlen fészket épített valamilyen madár. Repülő paripád leereszkedik veled a földre a fa mellé, majd miután lekászálódtál a hátáról, tovaszáll, mint aki elvégezte kötelességét. Hangos vijjogást hallasz; egy madár emelkedik fel a fészekből, majd feléd fordul a magasban, hogy alaposabban szemügyre vegyen. Amint meglátod őt, már tudod mire számíthatsz. Ez egy Hoacin, egy mitikus madárféle, mely kétméteres szárnyfesztávolságával, éles csőrével és szárnyvégeiből előmeredő karmaival meglehetősen ijesztő látványt nyújt. Az igaz ugyan, hogy itt gyarapíthatod ENERGIA pontjaid számát, ehhez azonban előbb le is kell őt győznöd.

A Hoacin harcra készen csap le rád. ENERGIA pontjainak száma 12. Dobj két kockával! Ha dobásod 2–7, ellenfeled 2-vel csökkenti ENERGIA pontjaidat; ha az eredmény 8–12, vonj le 2-t az ENERGIA pontjaiból. Folytasd a harcot mindaddig, míg valamelyikőtök ENERGIA pontja nullára nem csökken. Ha győzöl, lapozz a **340**-re. Ha alulmaradsz, lapozz a **293**-ra.

## 47.

Egy gally reccsenése jobb kéz felől arra figyelmeztet, hogy valami vagy valaki feléd közelít. Mielőtt mozdulhatnál, egy nehéz láb tipor a nyakadra, a földhöz szögezve téged. Egy mogorva hang utasít, hogy lassan nyúlj a kardodért, és hajítsd messzire magadtól. Ha teszed, amit mondtak, lapozz a **375**-re. Ha ellenállsz, lapozz a **125**-re.

## 48.

Valamiféle úton állsz, mely lerombolt, helyenként még mindig parázsló házak közt vezet előre. Mindenütt a halál nehéz szaga terjeng a levegőben. Két füstölgő hullát látsz egy kráterben heverni, testüket portyázó Mordidák tépték szét. Tudod, hogy a Titán jövője tárult most a szemed elé, ez vár a világodra, ha Ishtra hódító terveit siker koronázza. Ismét eltökéled magad, hogy ez nem fog bekövetkezni. Az út szétágazik, hogy kétfelől megkerüljön egy dombot. Ha balra mész, lapozz a **208**-ra. Ha jobbra indulsz, lapozz a **186**-ra.

## 49.

Tudod, hogy előnyösebb az álomban maradnod, bármennyire furcsának vagy veszélyesnek tűnjön is. Elvégre mindez csak az elmédben zajlik, így kevéssé szenvedhetsz valódi sérülést. Bár félsz attól, ami következik, azért sikerül tovább aludnod. Igaz, hogy megvakulsz, amint átszúródnak szemeid, ám ugyanebben a pillanatban egy másik világra nyílnak fel, és álmod hirtelen megváltozik. Lapozz a **144**-re.

## 50.

Mialatt élelem után kutatsz, előfordulhat, hogy harcba keveredsz valamelyik erdei élőlénnyel, vagy azért, mert megpróbálod megszerezni az eleségét, vagy pedig azért, mert az állat, amelyikbe belebotlasz, annyira agresszív, hogy rád támad. Dobj egy kockával, hogy meghatározd, melyik teremtménnyel kell megküzdened, ha ilyenre egyáltalán sor kerül:

1 Nincs összecsapás
2 Farkas (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 6)
3 Jávorszarvas (ÜGYESSÉG 6, ÉLETERŐ 12)
4 Medve (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 14)
5 Erdei Óriás (ÜGYESSÉG 9, ÉLETERŐ 9)
6 Nincs összecsapás

Ha nem kellett harcolnod egyik ellenféllel sem, vagy megnyerted a csatát, dobj két kockával: ez a szám mutatja az összes élelmiszeradagnak megfelelő mennyiségű ennivalót, amit sikerült összeszedned. Jegyezd fel a dobott számot a *Kalandlapod* Élelmiszerkészlet rovatába, és lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

## 51.

Amint a fák között gyalogolsz, jeleket fedezel fel, amik arra utalnak, hogy az erdőnek ezen a részén más humanoid lények is élhetnek. Először csak letört galylyakra leszel figyelmes, amit bármi más is okozhatott, de egy sáros tócsában hagyott lábnyom beigazolja gyanúdat. Ha Keresés varázslatot használsz, hogy megtudd, leselkedik-e rád veszély nyugat felől, lapozz a **148**-ra. Ha figyelmen kívül hagyod a nyomokat, és továbbmész, lapozz a **349**-re. Ha ismét észak felé fordulsz, hogy elkerüld az ismeretlen lényeket, bárkik is legyenek, lapozz a **227**-re.

## 52.

Csak rohansz és rohansz, de úgy tűnik, egyáltalán nem haladsz. Hallod a fenevadat magad mögött, és érzed, hogy lecsapni készül. Rád vetődik hatalmas testével, szinte a földhöz szegez. Fulladozol alatta, miközben mohón szívja el az életerőd. Nem menekülhetsz a szörnyeteg elől, mivel ő nem csak a képzeleted szülötte, hanem Ishtra egyik őrzője, akit a Démonherceg a saját védelmére idézett meg álmodba. Kalandod itt véget ért.

## 53.

Amint megérzed, hogy ENERGIÁD csökkenni kezd, azonnal átlépsz az álmok földjére, ahol Morfeusszal, Ishtra hadnagyával találod szemben magad. Ellenfeled egy hatalmas, püffedt lény – tőle származnak a Titán összes élőlényének rémálmai. Testének nincsenek határozott körvonalai, inkább olyan, mint egy óriási halom, melyből folyamatosan rémálmokba illő dolgok törnek elő – ocsmány teremtmények, kicsik és nagyok egyaránt. Morfeusz most ezeket a lényeket fogja ellened vezényelni, hogy kellően legyengítsen, mielőtt ő maga is harcba szállna veled. A következő szörnyekkel sorban, egymás után küzdj meg: Hárpia (ENERGIA 10), Karomvad (ENERGIA 12), Lidérc (ENERGIA 14). A Hárpia egy szárnyas démon, ami erőteljes csapásaival kíván széthasítani; a Karomvad négy karjával sújt feléd, hogy darabokra tépje álombéli tested hatalmas, kampós karmaival; a Lidérc egyszerűen az ENERGIÁD próbálja elszívni félelmetes megjelenésével.

Mindegyik csatát a következők szerint folytasd le. Dobj két kockával! Ha dobásod 2–7, ellenfeled 2-vel csökkenti ENERGIA pontjaidat; amennyiben az eredmény 8–12, vonj le 2-t az ENERGIA pontjaiból. Folytasd addig, amíg valamelyikőtök ENERGIA pontja nullára, vagy az alá csökken. Minden küzdelem végén 1-gyel alacsonyabb értékre állítsd vissza ENERGIA pontjaid számát, mint amekkora az adott harc elején volt.

Ha mindhárom csatát elveszíted, képtelen vagy az álomban maradni. Lapozz a **73**-ra, ám erre a fejezetre már nem térhetsz vissza újra. Ha legalább egy összecsapást sikerült megnyerned, lapozz a **364**-re.

## 54.*

A kinti folyosón rögtön egy Gyíkemberekből álló őrjáratba futsz bele, akiknek a kapitánya egy kicsit talán eszesebb, mint a Goblinok. Ő nem csak egyszerűen viccesnek, hanem felettébb gyanúsnak is találja, vajon miért nem bírja a gyomrod az itt felszolgált pompás ellátmányt. Felmerül benne, hogy bár annak látszol, talán nem is vagy valódi Sötét Elf. Úgy dönt, hogy nem vállal kockázatot, ezért utasítja katonáit, hogy vágjanak le téged. Ők pedig élvezettel hajtják végre a parancsot. Kalandod itt véget ért.

## 55.

Az ajtó nincs bezárva. Benyitsz, és az éléskamrában találod magad. Ha akarsz, ehetsz az itt lévő ételekből (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha itt már végeztél, megpróbálkozhatsz egy másik ajtóval úgy, hogy megismétled az előbbi kockadobásos eljárást, vagy továbbmehetsz a folyosón. Utóbbi esetben lapozz a **217**-re.

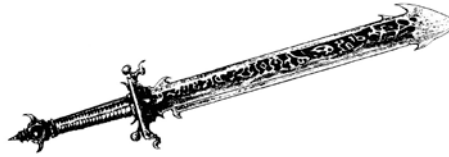
## 56.

Valamivel feljebb a domboldalon három Farkas támad rád. Először csak a szemeiket látod meg, amint vörösen izzanak a bozótoson át. Aztán hirtelen előugranak, és vicsorogva körözni kezdenek, egyre szűkebbre és szűkebbre vonva a kört körülötted, miközben a megfelelő alkalmat lesik, hogy végre rád vethessék magukat. Előrántod Telessát, és reméled, hogy lesz még időd egy varázslatra. Már túl közel vannak hozzád, így a Védelem varázslat nem lenne hatékony, ezért úgy gondolod, hogy a Lebegés – lapozz a **103**-ra –, vagy a Tűz varázslat – lapozz a **273**-ra –, lehet célravezető. Persze egyszerűen meg is küzdhetsz velük, mágia alkalmazása nélkül – lapozz a **79**-re.

## 57.

Négykézláb folytatod az utat. Beletelik némi időbe, míg ismét fel mersz egyenesedni, hogy a megszokott módon haladj tovább a fák közt. Kíváncsi vagy, hogy vajon az iménti szélrohamot valaki szándékosan ellened kavarta-e, vagy az pusztán a Gonosz ösztönös válasza volt a Jóság feltűnésére.

Rájössz, hogy bár utad ez idáig sem volt veszélyek nélküli, azok legalább evilágiak, ésszel többnyire felfoghatók voltak. Gyanítod azonban, hogy amint átléped az elátkozott föld határát, egy olyan ismeretlen birodalomba hatolsz be, melyet a túlvilági rettegés ural. Lapozz a **239**-re.



**58.**

Habár tested láthatatlanná válik, amikor átlépsz az álomvilágba, mégsem lesz anyagtalan. Hús-vér mivoltod pusztulásával lelked az álmok földjén reked, céltalanul bolyongva az örökkévalóságig. Talán néhány különleges érzékkel megáldott ember még látni fog egyszer, igaz, csak szellemként. Kalandod itt véget ért.

**59.**

Kilépsz a nyílt tisztásra. A napfény csillogva verődik vissza kardodról, Telessáról, és a hat ijedt utazó úgy bámul rád szájtátva, mintha a puszta légből termettél volna előttük. Így születnek a legendák. Nyersz 1 ENERGIA pontot.

A megilletődött csapat meghív téged, hogy megosszák veled ebédjüket, de mivel őzhúst esznek, nem élsz ajánlatukkal. Az Erdei Elfek nem fogyasztanak húst. Kiderül, hogy a kis csoport már hónapok óta úton van, és egy Kalagar nevű városból érkeztek, ami messze nyugaton fekszik. Arionba igyekeznek, ahol egy hajóra szeretnének feljutni, ami egy távoli szigetre viszi őket. Így menekülnének a végítélet elől, amit egy kalagari próféta, Vanator jövendölt meg a világnak. Kénytelen vagy beismerni magadnak, hogy a jóslat nem is áll messze a valóságtól, amennyiben Ishtra véghezviszi ördögi tervét. Ha beszámolsz ezeknek az embereknek küldetésed néhány részletéről, lapozz a **209**-re; ha nem, lapozz a **236**-ra.

## 60.

Hallgatnod kellett volna a belső hangra. Az igazi világban a tested – bár láthatatlan – beleütközik egy Trollba, aki egyébként az imént ütközött össze egy Ogréval az egyik föld alatti útelágazásban. Az Ogre úgy véli, hogy a Troll miatt ejtette el az éppen magával cipelt kínzóeszközeit; persze az sem kizárt, hogy miattad történt a baleset, mialatt láthatatlan voltál. Ez az incidens mindenesetre visszaránt téged a való világba, ahol természetesen ismét láthatóvá válsz. Lapozz a **193**-ra.

## 61.

Keresztülmész a barlangon, vigyázva, hogy ne érj a különös zuzmóhoz. Ismét négykézlábra kell ereszkedned, hogy továbbhaladhass a járatban. Fél órán keresztül mászol ebben a kényelmetlen testhelyzetben, amikor hirtelen megérzed a friss levegő illatát, és hamarosan valóban kiérsz a szabadba, a domb nyugati lejtőjére. Kinyújtóztatod zsibbadt tagjaidat, majd előre, nyugat felé tekintesz, hogy felmérd, miféle vidéken kell ezután keresztülvágnod.

A domboldal lágyan ereszkedik a lenti völgybe, ahol minden békésnek és csendesnek látszik. A számtalan összefüggő fakorona úgy nyúlik el a messzeségbe, akár egy hatalmas, élénkzöld felhő, de a távolban a táj hirtelen megváltozik, és az élettel teli képet felváltja valami, ami semmire nem hasonlít, amit eddigi életedben láttál, akár ébren, akár legrosszabb rémálmaidban. Azonnal felismered, hogy a szörnyű métellyel fertőzött terület fekszik előtted, melyet álmod már felfedett. Mérete sokkal nagyobb, mint korábban gondoltad; kilométerekre nyúlik el szemed előtt. Lapozz a **386**-ra.

## 62.

Az álomban egy folyónyi lávában landolsz; a valóságban viszont egy közönséges, bár igen mocskos vizű folyóban. Lapozz a **161**-re.

## 63.

Miután kilépsz a helyiségből, bekulcsolod a halott Orkokat rejtő ajtót, megelőzve ezzel, hogy túl könnyen felfedezzék behatolásod jeleit, legalábbis ami ezt a szobát illeti. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Mivel azonban a kulcs a zárba szorult, nem tudod azt magaddal vinni. Továbbindulsz észak felé. Lapozz a **274**-re.

## 64.

Az eléd táruló látvány hullámzik és kavarog egyszerre. Talán egy hatalmas szörnyeteg belsejét látod, vagy ez egy roppant méretű, tekergőző kígyó? Nem sikerül rájönnöd, mert a kép ismét változik, és most egy vad, baljós vidék nyúlik el körülötted, melyet sebes sodrású folyók szelnek át több irányban. Beléd hasít a felismerés, hogy az itteni táj párhuzamba állítható a való világban létező barlanggal és alagutakkal, csak ideát minden sokkal nagyobb léptékű: a szűk folyosók széles folyamokká duzzadtak; a járatok közti tömör szikla pedig bizarr rengeteggé alakult át. Mivel az álombéli világ ily sok hasonlóságot őriz a másikkal, továbbhaladásodhoz itt is választanod kell a lehetséges utak közül. Merre indulsz el?

| | |
|---|---|
| Északnak? | Lapozz a **365**-re. |
| Északkelet felé? | Lapozz a **9**-re. |
| Keletnek? | Lapozz a **226**-ra. |
| Nyugatnak? | Lapozz a **313**-ra. |

## 65.

Beviszed az utolsó csapást ellenfelednek. A Vámpír Denevér azonnal eltűnik, a látomás szertefoszlik, és felébredsz. Állítsd vissza az ENERGIÁD a csata előtti szintre, és adj még hozzá 1-et a győzelmedért! Már reggel van, ezért úgy döntesz, hogy folytatod utazásod. Lapozz a **172**-re.

## 66.

Az ajtó nincs bezárva, talán azon egyszerű oknál fogva, hogy a szoba teljesen üres. Alaposabban körbenézel, de semmit sem találsz. Kifelé menet pont beleütközöl a szakasznyi őrbe. Próbálod bizonygatni nekik, hogy te egy Sötét Elf vagy, és parancsba kaptad a szobák ellenőrzését, ám sajnos nem sikerül meggyőznöd őket. Azonnal lefegyvereznek, kezeidnél és lábaidnál fogva elvonszolnak Ishtra tömlöceihez, majd behajítanak az egyikbe. Hátralévő napjaidat – és most egy meglehetősen kis számot képzelj el – ebben a lyukban fogod eltölteni. Kalandod itt véget ért.

## 67.

Elindulsz az ösvényen. A fák már nem azok a békés, lomha teremtmények többé, aminek megszoktad, és mindig szeretted őket. Gyökerek bújnak elő a földből lépteid nyomán, és alattomosan a bokáid felé kúsznak. Ágak súrolják arcod, de már nem azon a lágy módon, ahogyan korábban, amikor még rokonlélekként üdvözöltek téged. Levél sincs már ezeken a fákon, eltekintve néhány rothadó darabtól, melyek valamiféle sűrű gyantává alakulva szivárognak alá, és valósággal égetik bőröd, valahányszor tested fedetlen részére hullik egy-egy csepp belőlük. De ami ennél is rosszabb, sőt elviselhetetlenebb még a nyomorult, beteg fák rettenetes látványától is, az a borzalmas szag, ami a veremből árad. Minél közelebb érsz, annál erőteljesebben visítja minden érzékszerved, hogy ez rossz, rossz, ROSSZ!

Öntudatod azon része, mely még álmodban is éber, érzékeli, hogyan hánykolódsz, fetrengsz priccseden, és már azon van, hogy felébresszen téged, csak hogy végre megszakadjon visszataszító rémálmod. Ha mégis megpróbálsz tovább aludni, lapozz a **395**-re. Ha úgy döntesz, hogy fel akarsz ébredni, lapozz a **380**-ra.

## 68.*

Egy idő után a folyosó balra fordul, és hamarosan egy ajtóhoz érsz, ami a félreismerhetetlen szagokból ítélve Ishtra erődítményének konyhájába vezet. Tudod, milyen szerencséd volt, hogy eddig nem futottál őrjáratba, így nem akarod még inkább kísérteni a sorsot azzal, hogy most visszamész arra, amerről az imént érkeztél. Így inkább belököd az ajtót, és belépsz a helyiségbe. Lapozz a **320**-ra.

## 69.

Óvatosan haladsz előre az ösvényen. Megkönnyebbülésedre semmi sem veti rád magát a környező fák közül, és látszólag csapdák sincsenek elhelyezve az úton. A csapás egyenesen egy kerítéssel körülvett földdarabhoz vezet. A benti részen kivágták a fákat, és mindenütt magyalbokrok nőnek, olyan sűrűn, hogy innen nem is tudod megállapítani, más is van-e bent rajtuk kívül. A helyet nyilvánvalóan értelmes lények alakították ki, de vajon mi célból? Csak annyit tudsz, hogy ez valamiféle nevelde lehet a mérgező növények számára. Ha belépsz az elkerített területre, lapozz a **122**-re. Ha inkább elkerülöd ezt a helyet, lapozz a **321**-re.

## 70.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, nem nyikordulnak meg a zsanérok, így a szoba lakóinak megzavarása nélkül bejutsz a helyiségbe – lapozz a **189**-re. Ha nem volt szerencséd, az ajtópántok éles, fülsértő hangon sírnak fel – lapozz a **14**-re.

## 71.

Vonj le 1 ENERGIA pontot. Azt az illúziót kelted, mintha tetőtől talpig fekete, tüskés páncél borítaná tested, így nem csak félelmetes, de egyben áthatolhatatlan védelmű ellenfél is vagy a számára. A Zsizsik-ember felvisít ijedtében, hozzád vágja szekercéjét, és elrohan. Most azt kívánod, bárcsak valóban viselnéd azt a páncélt: a feléd repülő fegyvert nem lehet szemfényvesztéssel kijátszani. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, lapozz a **185**-re. Ha balszerencsés voltál, lapozz a **157**-re.

## 72.

A bejárat valójában egy álcázott Kristály Gólem, akit Ishtra a fegyvertár őrzésére utasított. Mivel nem használtad a titkos kopogást – lévén nem is ismerted azt –, az „ajtó” azonnal átalakul, és rád támad, mihelyst megpróbálod kinyitni. Olyan váratlanul ér a dolog, hogy ellenfelednek sikerül megsebeznie (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot), mire meglepetésedből felocsúdva végre képes vagy védekezni. Kénytelen vagy harcba szállni a masszív, és meglehetősen rémisztő látványt nyújtó lény ellen.

*Kristály Gólem* ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 18

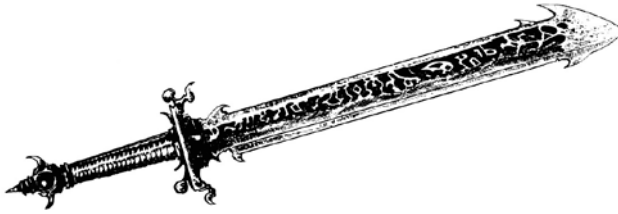
Ha két Kör után megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **180**-ra. Ha kitartasz, és sikerül legyőznöd a Gólemet, lapozz a **121**-re.

## 73.*

Minél előrébb jutsz a járatban, annál határozottabban érzed a legfőbb Gonosz jelenlétét. Valószínűleg már közel jársz a célodhoz. Végül egy barlanghoz érsz, melyből – bár semmi szokatlant nem látni – olyan erős bénító kisugárzás árad, hogy mozdulni sem tudsz. Az ördögi erő áthatolhatatlan, fullasztó lepelként fog körbe, elmédet pedig rémisztő képek árasztják el. Érzed, hogy ENERGIÁD egyre fogy, miközben próbálsz kitörni a szorításból, mindhiába. Tested végül élettelenül zuhan a földre. Kalandod itt véget ért.

## 74.

*Ez nem lehetséges. Nem ez az, mit teérted tehetünk* – hangzik a szigorú válasz. Talán némi szomorúságot is felfedezni véltél a hangban? Akárhogy igyekszel, többé nem tudod válaszra bírni az immár közömbössé lett szarvasokat. Ha folytatod utad a szurdokon át, lapozz a **383**-ra. Ha közelebbről megnézed a csonthalmot, lapozz a **135**-re.



## 75.

A víz összezárul a fejed felett, és egy új, csodálatos birodalomban találod magad, szabadon úszva a mélye felé. Átmenetileg bepillantást nyersz az álmok világának egy olyan szegletébe, melyet Ishtra ördögi ereje nem érhet el. Ráérősen fedezed fel a víz alatti világ szépségeit, alaposan megbámulva a halak és tengeri növények színkavalkádját. Nyersz 2 ENERGIA pontot. Itteni időzésed azonban nem tarthat örökké. Épp mikor felmerül benned, hogy még tovább maradnál eme varázslatos helyen, egy víztölcsér képződik körülötted, és magával ragad. Elképzelhetetlen sebességgel száguld veled visszafelé, épp abba az irányba, amerről érkeztél, hogy végül fokozatosan elcsitulva egy folyó partján tegyen le gyengéden. Lapozz a **105**-re.

## 76.

Elképedve bámulod a vihart annak közepében állva, mígnem őrült ereje némileg alábbhagy, és ekkor különös dolgokat kezdesz felfedezni benne. Jobbról bal felé tekintve három különböző típusú vihart vélsz látni: enyhén jobbra villámok cikáznak a levegőben, előtted sűrűn zuhog az eső, míg kicsit balra egy hatalmas hurrikán örvénylik. Megfordulsz, de ott is pontosan ugyanezeket látod, azonos elhelyezkedésben. Míg áhítattal nézed a különös jelenséget, hatalmas nyugalom érzése száll meg, de nem a tétlenség nyugalma, hanem a magabiztos erőé, mely csak arra vár, hogy mikor törhet elő. Egy hang azt súgja belül, érdemes eszedbe vésned, hogy a vihar szeme szélből, vízből és tűzből jön létre, ebben a sorrendben. Nyersz 2 ENERGIA pontot. Lapozz a **25**-re.

## 77.

A Goblin az utolsó pillanatban megérzi ellenséges szándékod, előrántja görbe, foltos pengéjű kardját, majd hang nélkül harcba lendül.

| | | |
|---|---|---|
| *Goblin* | ÜGYESSÉG 5 | ÉLETERŐ 5 |

Ha nyersz, követed a járatot kelet felé, míg az elágazáshoz nem érsz. Ha balra fordulsz, lapozz a **310**-re. Ha jobbra mész, lapozz a **123**-ra.

## 78.*

A vasrács felemelkedik a bal oldali járatban, te pedig átlépsz alatta. Az egyetlen trükk a szfinx szavaiban az volt, hogy mivel veled szemben állt, ami bal oldal az ő számára, az neked jobb kéz felé esik. A súlyos fémrostély hirtelen ismét lezuhan, pont amikor alatta vagy. Azonnal szörnyethalsz. Kalandod itt véget ért.

## 79.

Erősen megveted a lábad, és szembefordulsz a három fenevaddal. Erdei Elfként jól tudod kamatoztatni veled született fürgeséged, így egyesével küzdhetsz meg velük.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Farkas* | 7 | 6 |
| *Második Farkas* | 6 | 6 |
| *Harmadik Farkas* | 6 | 8 |

Ha megnyered a harcot, lapozz a **314**-re.

## 80.#

Legszívesebben most valahol egész máshol lennél. Bár a környezet viszonylag normálisnak látszik, ez csak még inkább növeli szorongásod. Úgy érzed, mintha az erdei ösvény, amelyen haladsz, egyenesen a halál karmaiba vezetne, vagy ami még rosszabb, mintha rettenetes bűnt készülnél épp elkövetni, ám képtelen lennél megálljt parancsolni magadnak. Bármilyen álságos dolgok is várjanak rád, azt biztosan tudod, hogy minden ENERGIÁDRA szükséged lesz ahhoz, hogy képes legyél felülkerekedni rajtuk. Lapozz a **338**-ra.

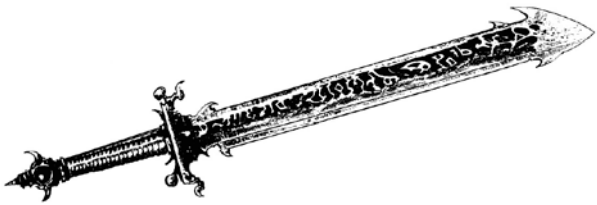
## 81.

Nem veszel észre egy ügyes, bár elég kezdetleges csapdát, amely az aljnövényzetben van elrejtve. Számos rövid, kihegyezett cövek van egy farúdra erősítve. Amint rálépsz a kioldó-szerkezetre – egy hosszú, hajlékony fadarabra, amit falevelekkel takartak be –, a farúd mellmagasságban feléd lendül. Bár nem tudod elkerülni a karókat, még sikerül elfordulnod oldalra, így nem nyújtasz teljes célpontot. Dobj egy kockával! A szám az ÉLETERŐ pontveszteséget jelzi, amelyet elszenvedsz a sérüléstől.

Folytatod utad, azon gondolkozva, vajon miféle lények állíthatták a csapdát... és kinek. Néhány órás gyaloglás után az egyre sűrűsödő alkony arra sarkall, hogy éjszakai szálláshely után nézz. Találsz egy kidőlt fát, és úgy látod, hogy a gyökerei közti üregben remekül megalhatnál. Ha így teszel, lapozz a **335**-re. Ha felmászol egy jókora fára, hogy az ágai között helyezkedj el, lapozz a **133**-ra.

## 82.

Kezeiddel elveszted a fogást. Fejjel lefelé a vízbe csobbansz, csupán bokáiddal tartod magad a kötélen. A szennyezett víz égeti bőröd, és beszivárog az orrlyukaidon. Veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **353**-ra; ha több, lapozz a **161**-re.



**83.**

A délelőtt legnagyobb részében délnyugat felé gyalogolsz, és mostanra már biztos vagy benne, hogy rossz irányba haladsz. Az állatok zaklatott viselkedése nem fokozódik, sőt inkább valamelyest enyhülni látszik. Úgy döntesz, hogy északnak fordulsz, így legalább behozhatod a lemaradást ahhoz képest, mintha már rögtön reggel északnyugat felé indultál volna. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **171**-re.

**84.***

Nem maradhatsz itt örökké. Könnyen találsz alkalmat arra, hogy az őrjáratok átmeneti távollétét kihasználva kisurranj valamelyik folyosón, a kérdés csak az, hogy melyiken. Négy kijárat van, nem számolva azt, amerről nemrég érkeztél, és mostanára megfigyelted, hogy valamennyi irányból érkeznek, illetve távoznak őrséget adó osztagok.

Mialatt mérlegelsz, egyszerre két szakasz tűnik fel egy-egy járatban, majd a helyiséget átszelve a másik két alagútban folytatják útjukat. Gyanítod, hogy az a kettő, amelyik felől most jöttek, átmenetileg szabaddá, vagy legalábbis szabadabbá vált. Ha az északi folyosón indulsz el, lapozz a **281**-re. Ha a nyugatit választod, lapozz a **333**-ra.

## 85.

Váratlanul az egész alagút megmozdul, és érzed, hogy a föld megemelkedik. A víz elszivárog a keletkező repedéseken át, és végül a folyó teljesen eltűnik. Jókora sziklák omlanak a folyosóra, de téged egy sem talál el, valószínűleg nem véletlenül. Az út előtted és mögötted el lett zárva, de fejed fölött egy rés nyílt a felszínre. Felnézel, és látod, hogy a fenti hasadékon keresztül épp egy Angaroc kúszik feléd.

Az Angaroc-ok pokoli fattyak, és csak az álomvilágban léteznek – legalábbis amíg egy varázsló rá nem jön, hogyan lehet átvinni ezeket a teremtményeket az igazi világba. Mindannyian Sithnek, a Kígyó Démonnak a szolgái, akinek az Angaroc az egyik kedvenc háziállata. Ezek a lények hatalmas csúszómászók, négy lábbal a testük mindkét oldalán. A lábak vastagok és szőrösek – olyanok, mint a póké –, a szörnyeteg pedig meglepően nagyokat tud ugrani velük. Az Angaroc látszólag fegyvertelen, nincs sem páncélzata, sem karmai vagy fogai. Nincs is szüksége rájuk, mert alapvetően az egész lénye mérgező. Bárki, akihez közel kerül, ENERGIÁT veszít; a szörny fokozatosan elszívja ellenfele életerejét. Dobj két kockával! Ha az eredmény 2–7, támadód 2-vel csökkenti az ENERGIA pontjaidat. Ha dobásod 8–12, nem történik semmi a pokolbéli ivadékkal, ám ha a küzdelem során összesen háromszor sikerül ezt megdobnod, megkísérelhetsz elmenekülni a csatából. Ha így történik, lapozz a **168**-ra.

## 86.

Immár tökéletesen biztonságban érzed magad a kunyhóban. Lefekszel a padlóra, betakarózol egy darab vászonzsákkal, majd elalszol. Bár a pusztuló erdő egy viszonylag békés zugában pihensz, álmod mégis meglehetősen zaklatott. Mintha egy hatalmas kígyót látnál, mely az erdő körül tekereg, egyre erősebb szorításába zárva azt. Az összepréselt táj egy gunyoros arccá torzul, a szája Ishtra verme, kacagása pedig azzá a vérfagyasztó visítássá változik, amit a dombok közt már hallottál korábban.

Felriadsz és rájössz, hogy a sikoly a sajátod volt, de azután hamar visszaalszol. Sűrű rengetegen kelsz át, mikor egy fa zárja el az ösvényt. Oldalra lépsz, de megint ott áll előtted, noha nem láttad, hogy megmozdult volna. Bármerre mész, ugyanez történik, míg végül felismered, hogy muszáj lesz megküzdened vele. Az ágai hirtelen fojtogatni kezdenek – fuldokolsz. Kénytelen leszel egy álombéli csatát vívni ellene. A fa ENERGIA pontjainak száma 16. Dobj két kockával! Ha dobásod 2–7, ellenfeled 2-vel csökkenti ENERGIA pontjaidat; ha az eredmény 8–12, vonj le 2-t az ENERGIA pontjaiból. Folytasd addig, amíg valamelyikőtök ENERGIA pontja nullára nem csökken. Ha győzöl, lapozz a **23**-ra. Ha veszítesz, lapozz a **287**-re.

**87.**

Ha olyan varázslatot használnál, ami a harcban nyújt segítséget, lapozz a **352**-re. Ha inkább olyat, amivel elkerülheted az összecsapást, lapozz a **271**-re.

**88.**

Határozottan észak felé indulsz, vissza sem nézel. Kevés kitaposott ösvény van ennyire mélyen a sűrű rengetegben, de még ha éppen nem is látszik a nap, számos jel akad, melyekből egy Erdei Elf könnyedén meg tudja állapítani az égtájakat. Bár gyakran kell letérned, hogy különböző akadályokat kerülj ki, de általában véve tartod az északi irányt.

Félnapi kitartó menetelés után ideje lenne pihenned egy keveset, és enned sem ártana. Továbbgyalogolsz, és közben ehető bogyók után kutatsz, de nem találsz túl sokat. Bal felől több fény szűrődik át a fák közt, ami arra utal, hogy egy tisztás van abban az irányban. Úgy gondolod, hogy nőhet arrafelé például áfonyabokor, így ha balra fordulsz a tisztás felé, lapozz a **141**-re. Ha továbbra is észak felé tartasz, lapozz a **4**-re.

## 89.

Újabb tisztás mellett haladsz el, mely nyílt sebként tátong az erdő elkínzott testén. Legnagyobb meglepetésedre egy teljesen átlagos, békésen legelésző szarvast pillantasz meg a rét közepén. Látványa oly üdítően hat rád, akár a friss levegő egy kanális mélyén. Ha közelebbről is megvizsgálnád a figyelemre méltó jelenséget, lapozz a **240**-re. Ha továbbmész, lapozz a **146**-ra.

## 90.

Az alagút egy újabb elágazáshoz visz. Az egyenesen továbbvezető utat egy vaskos ajtó zárja el. Nem látsz rajta kulcslyukat, és túl masszívnak látszik ahhoz, hogy egyszerűen betörhesd. A másik járat keleti irányba tart. Elindulhatsz arra – lapozz a **179**-re –, vagy visszamehetsz egész addig, ahol a Goblin-őrjáratot láttad, hogy a mostanitól eggyel északabbi átjárón menj kelet felé – lapozz a **132**-re.

## 91.

Mivel nincs semmi jellegzetesség a síkságon, ami valamelyik irányt vonzóbbá tenné a többinél, meglepően nagy akaraterőre van szükséged ahhoz, hogy elindulj valamerre. Ám pont mikor végre elszánod magad az indulásra, a dolgok gyökeresen megváltoznak. Most egy vihar szemébe kerültél, és bár az a hely, ahol állsz, teljesen nyugodt, körülötted a valaha látott legszörnyűbb vihar tombol, mintha maguk az istenek vívnák féktelen csatájukat, vagy az ég éppen elválni készülne a földtől. Úgy tűnik, a vihar most feléd nyomul. Ha futsz az életedért, lapozz a **45**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **164**-re.

## 92.

Körülnézel a szobában; nincs benne sok érdekes. Különböző fegyvereket látsz a falakon sorakozni és az egyik sarokban gúlába állítva, de egyik sem látszik jobbnak a tiédnél. A helyiség szinte teljesen üres, az őrök székeiket az asztalnak támasztva aludtak, melyen mindössze egy fa tálat látsz. Jó katonaszokás szerint a fegyvertartó fali állványokat sorban beszámozták, de még az asztalon álló tálba is beleégettek egy 9-es számot. Ezt elteheted, ha akarod. Amint távozni készülsz, észreveszed a szoba kulcsát, mely az ajtó mögötti falon lóg egy szögre akasztva. Ezt is magadhoz veheted, ha szeretnéd. Ha kulcsra zárod az ajtót távozóban, lapozz a **63**-ra. Ha minél gyorsabban eltűnsz a helyszínről, követve az északi irányba tartó folyosót, lapozz a **274**-re.

## 93.

Pont lélegzetet vettél, amikor elért a széllökés, így a tüdődbe is került az ördögi párából. Hideget érzel a testedben, mintha valami elszívná erőd, és gyengítené akaratod. Veszítesz 1 ENERGIA, 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz az **57**-re.

## 94.

Elszántan küzdesz, hogy megváltoztasd az álmot, így szabadulva meg az Angaroc-tól. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz az **52**-re; ha 4–6, lapozz a **242**-re.

## 95.

Vonj le 1 ENERGIA pontot. A varázslat nem jelez közvetlen veszélyt a szurdok felől, azonban egy hatalmas állat aurájára figyelmeztet, bár azt is inkább semlegesnek, mintsem ellenségesnek érzed. Ha keresztülvágsz a völgyön, lapozz a **282**-re. Ha inkább visszafordulsz, másik utat keresve északnyugat felé, lapozz a **383**-ra.

**96.**

Az apró nyíl eltalálja a karod, hegye az izmodba fúródik, gyorsan ható mérge pedig másodpercek alatt végez veled. Kalandod itt véget ért.

**97.**

Vonj le 1 ENERGIA pontot. A láthatatlanság fátylát varázsolod magadra, valamint a körülötted lévő területre, és így próbálsz elosonni a Zsizsik-ember mellett. A lény felhorkan meglepetésében, és az üres terület felé – mivel ez minden, amit lát belőled és a téged körülvevő néhány méteres zónából – hajítja szekercéjét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, lapozz a **185**-re. Ha balszerencsés vagy, lapozz a **157**-re.

## 98.

Prüszkölve és levegő után kapkodva térsz magadhoz. Csuromvizes vagy, és hamarosan rájössz arra is, hogy miért. Még mindig a háló rabságában vagy, de már egy vaskos ágról lógsz lefelé, egy földbe ásott medence fölé függesztve. Már reggel van, ezek szerint egész éjjel eszméletlen voltál. Nagyjából egy tucat Pindur ugrabugrál körülötted, és időnként a vízbe lógatják a hálót – veled együtt.

Természetesen hevesen tiltakozol, mire az egyikük odalép hozzád:

– A mesterünk – magyarázza –, a Rejtélyes Rabló nem különösebben szeretné végignézni, ahogy Ishtra leigázza a világot, mert az felborítaná az egyensúlyt a Jó és a Gonosz között. Ugyanakkor a te dolgodat sem szeretné túlságosan megkönnyíteni. Valójában egyik lehetőségben sem érdekelt igazán, ezért elmondom, hogy mit teszünk. Ha megfejted a rejtvényünket, segítünk neked. A válasz a talányra egy szám, és annyit elárulhatok, hogy a megoldást a szavakban találod.

Ezzel az összes apróság táncba kezd a vizesárok körül, egy butácska versikét kántálva:

*Khulból egy Erdei Elf volt ő,*
*Hálóba gabalyodott a vakmerő.*
*A pindurkák rigmusa segítő,*
*Mit menthetsz vele, az a szűk idő…*
*Vagy medencébe mártunk, az hűsítő.*

Minden alkalommal, amikor az utolsó sorhoz érnek, azzal adnak nyomatékot a szavaiknak, hogy jól a vízbe pottyantanak. Ha rájössz a megoldásra, lapozz arra a számú fejezetpontra. Máskülönben ittragadsz.

## 99.

Egyre csak csúszol lefelé a végtelen sötétség mélyére. Azután úgy látod, mintha végeláthatatlan alagutakon repülnél keresztül, oly szédítő sebességgel, hogy minden elmosódik körülötted, míg végül egy groteszk alakhoz érkezel. Teste hatalmas és petyhüdt, úgy gubbaszt a barlang közepén, akár egy óriási halom nyálkás iszap. Az elméjébe látsz: ott vonaglik és tekereg benne a világ összes lidérces álma. Ő Morfeusz, Ishtra hadnagya, minden rémálmok forrása. Ha rátámadsz, lapozz a **343**-ra. Ha veszteg maradsz, lapozz a **285**-re.

## 100.*

A túlparton az alagút tovább folytatódik nyugat felé, majd nem sokkal később egy északi járat ágazik le belőle. A közeli folyó miatti nyirkosság a mennyezeten és a falakon kicsapódva csöpög alá, majd összegyűlik az egyenetlen talaj számos méretes tócsájában. Ha északnak fordulsz, lapozz a **317**-re. Ha továbbra is nyugatnak tartasz, lapozz a **130**-ra.

## 101.

Egy kócsag száll fel lusta szárnycsapásokkal a csonthalomról, amint felé közelítesz. Csak amikor már egészen közel érsz, veszed észre, hogy a szarvasbikák valójában nem hús-vér állatok, csupán hihetetlenül élethű szobrok. Azonban ezen felfedezés feletti meglepetésed semmi ahhoz a döbbenethez képest, ami akkor ér, amikor egyikük hangja váratlanul megszólal a fejedben. A szobor hangja lassú és vontatott, minta már réges-rég nem beszélt volna, és a szavai is régiesen csengnek: *Jer közelebb barát, ne félj! Alkotónk által megadatott nékünk a szólás hatalma, és a mozgásé, ha az alkalom úgy kívánja. Tudunk küldetésedről, és örvendünk felette. Tán tehetünk valamit teérted.* Mit kérsz tőlük?

| | |
|---|---|
| Kíséretet és védelmet? | Lapozz a **74**-re. |
| Ajándékot? | Lapozz a **28**-ra. |
| Információt Ishtra legyőzéséhez? | Lapozz a **248**-ra. |
| Útbaigazítást Ishtra verméhez? | Lapozz a **225**-re. |

## 102.

Képes vagy ellenállni az élőholt rémség dermesztő jajgatásának, és még mielőtt elérne téged, harcra készen előrántod fegyvered. Szerencséd van, mert a hosszú raboskodás legyengítette a szörnyeteget, aki így már kevésbé félelmetes ellenfél, mint fajtája más tagjai. Habár folyamatosan visítozik, sikolyainak nincs hatása rád.

| | | |
|---|---|---|
| *Banshee* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |

Ha megnyered a csatát, felderítheted a barlangot – lapozz a **195**-re –, vagy visszatérhetsz az elágazáshoz, hogy kelet felé indulj tovább – lapozz a **388**-ra.

## 103.

Vonj le 1 ENERGIA pontot. Lágyan a levegőbe emelkedsz, a farkasok fölé. Meglepettnek látszanak, és egy kicsit meg is rettennek, azonban hamar felocsúdnak, és bármerre is repülsz, mindenüvé követnek. Felugrálva próbálnak elérni, de sikerül épp kívül maradnod csattogó fogaik hatókörén. Sajnos csak elodázni tudod a harcot, mivel hamarosan ismét le kell ereszkedned a földre. Bizonytalan, lebegő pozíciódból azért sikerült néhány erőtlen kardcsapást bevinned ellenfeleidnek. Lapozz a **79**-re, de vonj le 2-2 ÉLETERŐ pontot két farkastól a könnyű sérülésekért, amiket ejtettél rajtuk.

## 104.

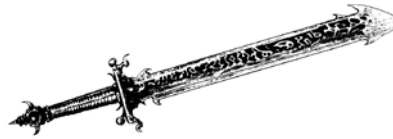
Bár elszomorít, hogy így kell tenned, de muszáj megvédened magad az apró lények támadásával szemben, ha meg akarod szerezni az élelmük egy részét. Küzdj meg velük úgy, mintha egyetlen ellenféllel néznél szembe. Igen nehéz legyőznöd őket, mivel nagyon sokan vannak és rettentő gyorsak: rád ugranak, beléd marnak, majd gyorsan eliszkolnak, aztán kezdődik elölről, mintha miniatűr gerillaharcosokkal kellene hadakoznod.

| | | |
|---|---|---|
| *Mókusok* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 8 |

Ha megnyered a harcot, a földön mindenfelé apró testek hevernek körülötted, a túlélők pedig a magasabb ágakon ugrálva, hangoskodva próbálnak elijeszteni téged. Összeszedsz annyi diót, ami elegendő ahhoz, hogy csillapítsd éhségedet, és visszanyerd erődet, majd továbbállsz. Lapozz a **332**-re.

## 105.

Kitartóan haladsz előre a folyóval a bal oldaladon. Egy idő után a vízfolyam a föld felszíne alá bukik, ám marad annyi hely mellette a parton, hogy továbbra is követhesd. Ha behatolsz a föld mélyébe, lapozz a **196**-ra. Ha a felszínen maradsz, lapozz a **368**-ra.



## 106.

A víz tiszta és üdítően hűsítő. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Miután csillapítottad szomjad, letelepszel a tópartra, és lenyűgözve szemléled a mesés tájat. Bár nem akarod, fejed hamarosan már a lágy gyepen pihenteted. Lassan álomba szenderülsz. Lapozz a **160**-ra.

## 107.

Az Ork kapitány megálljt parancsol embereinek, majd hozzád fordul. A katonák különféle szaftos szidalmazásokat szórnak rád rendezetlen soraikból: álruhád alapján Sötét Elfnek néznek, és igazság szerint a különféle gonosz fajok tagjai sosem állhatták egymást. A kapitány morogva azt firtatja, melyik klánhoz tartozol. Lázasan kutatsz elmédben ismerős Sötét Elfklánnevek után kutatva. Mit válaszolsz?

| | |
|---|---|
| Mirisgroth? | Lapozz a **155**-re. |
| Tesarath? | Lapozz a **223**-ra. |
| Camcarneyar? | Lapozz a **8**-ra. |

## 108.

A másik Törpe Ork valamelyest összeszedte magát, és egy fúvócsövet a szájához illesztve egy mérgezett nyilacskát lő ki rád. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, lapozz a **38**-ra; ha nem, lapozz a **96**-ra.

## 109.

Ha a gyógynövényeket választottad, alkalmazásakor visszanyerhetsz összesen 6 ÉLETERŐ pontot. Egyszerre is felhasználhatod a teljes mennyiséget, vagy akár két kisebb adagra osztva. Ha a hálót vitted magaddal, egy alkalommal használhatod a csatában: az ellenfeledre dobhatod, így elkerülheted a harcot, vagy akár könynyűszerrel végezhetsz vele. Bárhogy is döntesz, a háló mágikus tulajdonsága ezután eltűnik, és többé nem használható. Amennyiben az agancsot tetted el, vésd az eszedbe, hogy annak tizenkét ága van.

A Pindurok jót kuncognak a döntéseden. Sietve elhagyod a földjüket, és északnak tartasz. Később észreveszed, hogy a kényszerű fürdőzés tönkretette néhány élelmiszeradagodat. Dobj egy kockával! Ha 1–3 dobtál, egy adag élelemnek megfelelő mennyiség ázott el; ha 2–6 között dobtál, két porciónak mondhatsz búcsút. Lapozz a **171**-re.

## 110.

Az egyetlen tárgy, amit nála találsz, a nyakában lógó medál. A lánc fehéraranyból készült, rajta egy zöld kő függ, de nem ismered fel, milyen fajta lehet. A medál a csontváz bordái között belóg a mellkasába. Ha akarod, leakaszthatod az ékszert a nyakáról, hogy a sajátodba tedd. Ha meggondoltad magad, és most mégis elgördíted a követ a kézről, lapozz a **370**-re. Ha keresztülmész a barlangon, és a kivezető alagúton át folytatod utad, lapozz a **61**-re.

## 111.

Minél nyugatabbra érsz a folyó mentén, annál mocsarasabbá válik a terület. Bár az Erdei Elfek lágyabban képesek lépni, mint bármelyik más faj, már a te lábad is kezd elmerülni a barna iszapban, melyet valamiféle olajos réteg fed. Tovább rontja helyzetedet, hogy kezd esteledni. Ha keresztül akarsz caplatni a lápon, lapozz a **246**-ra. Ha dél felé fordulsz, hogy elkerüld az ingoványt, lapozz a **284**-re.

## 112.

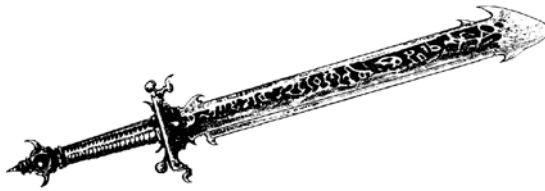
Az alagút hamarosan egy ajtóban végződik, melynek túloldaláról horkantásokat és szörcsögő hangokat hallani. Eltűnődsz egy pillanatig, hogy vajon visszamenj-e arra, amerről jöttél, ám hátad mögül ekkor menetelő lábak dobogása hallatszik. Ez el is dönti a kérdést. Szíved a torkodban dobog, amint kitárod az ajtót, hogy belépj rajta. Lapozz a **258**-ra.

## 113.

A szakácsnőt igen rossz hangulatban találod. A mai nap semmi sem úgy sikerült, ahogy kellett volna: a friss húsért kiküldött Sötét Elf-csapat nem tért vissza, így most nincs alapanyag a főzéshez; a jégről kivett étel nem akar rendesen kiolvadni; a szakácstanonc túl sok denevérvért kevert a raguba (Bűnéért egyébként azóta ő is a pörköltbe került!); és így tovább. Amint belépsz a szobába, a randa némber apró agyában elegáns gondolat fogalmazódik meg gondjai orvoslása gyanánt. Mivel a Sötét Elfek léhasága tette tönkre a napját, miért ne lehetne egy másik Sötét Elf a megoldás? Mondjuk úgy, hogy téged is a fazékba aprít néhai segédje mellé! A szakácsnő egyébként egy jól megtermett félvér, akit Ishtra kémei hozták ide Cordából. Egy méretes húsbárddal támad neked.

*Szakácsnő* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Ha nyersz, találsz egy másik kijáratot – mely a déli falból nyílik –, ám a túloldaláról közeledő léptek zaját hallod. Bereteszeled az ajtót, és bár tudod, hogy nem sokáig tart áttörni rajta, bízol benne, hogy egy olyan ördögi helyen, mint amilyen ez, nem számít rendkívüli eseménynek egy szakács halála, így valószínűleg nem is kell majd attól tartanod, hogy a nyomodba erednek. Visszatérsz az étkezőbe. Lapozz a **379**-re.



## 114.

Az utolsó, meredekebb emelkedő a tető felé rendkívül megerőltető. A fák vékonyabbak, apró kavicsok és törmelék borítja a földet. A talajon csak alig vagy egyáltalán nincs termőréteg a gyökerek számára, így csak nehezen vagy egyáltalán nem találsz biztos támaszt a lábaiddal. A gerincen álló fák mind furcsán meggörbültek, minta állandó nyugati szél tépázná őket, mely eltorzítja egészséges növekedésüket. Végül felérsz a tetőre, ahol lihegve, kimerülten rogysz le a földre, majd némi pihenés után végigtekintesz az alant elterülő vidéken. A domboldal nyugati lejtője lágyan ereszkedik a lenti völgybe, ahol minden békésnek és csendesnek tűnik. A számtalan összefüggő fakorona úgy nyúlik el a messzeségbe, akár egy hatalmas, élénkzöld felhő, de a távolban a táj hirtelen megváltozik, és az élettel teli képet felváltja valami, ami semmire nem hasonlít, amit eddigi életedben láttál, akár ébren, akár legrosszabb rémálmaidban. Azonnal felismered, hogy a szörnyű mételllyel fertőzött terület fekszik előtted, melyet álmod már felfedett. Mérete sokkal nagyobb, mint korábban gondoltad; kilométerekre nyúlik el. Lapozz a **386**-ra.

## 115.

A szörny torkában vagy. Látod a csattogó állkapcsokat, melyeket gonosz fogak szegélyeznek. A szabadsághoz át kell rohannod közöttük, azonban a fogak nem azonos időközönként csapódnak össze, így a puszta véletlen dönt majd sorsod felől. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, lapoz a **210**-re. Ha balszerencséd volt, lapozz a **177**-re.

## 116.

Minél közelebb jutsz Ishtra verméhez – avagy Ishtra szájához, ahogy mostanában nevezed –, annál szörnyűbb jelei látszanak a dögvésznek, mely az erdőt pusztítja. Már a fák barna, püffedt levelei is elhaltak, nem fedik többé a csupasz ágakat. Csendben lépdelsz az egykor oly fenséges tölgy- és bükkfák szikkadt vázai közt. Lapozz a **89**-re.

## 117.

Nem maradt elég ENERGIÁD, hogy álmodban visszaalakulj szalamandra mivoltodból önmagaddá. Maradhatsz ebben a világban, és továbbmehetsz lefelé a hegyoldalon – lapozz a **219**-re –, vagy visszafordulhatsz a csúcs felé, hogy mégis a vulkán belsejében indulj el – lapozz a **174**-re; ám ha akarsz, fel is ébredhetsz, hogy a valódi világba lépve folytasd az utad – lapozz a **3**-ra.

## 118.

Az álcázás ellenére egy ügyes, bár elég kezdetleges csapdát veszel észre az aljnövényzetben. Számos rövid, kihegyezett cövek van egy farúdra erősítve. Ha ráléptél volna a kioldószerkezetre – egy hosszú, hajlékony fadarabra, amit falevelekkel takartak be –, a farúd feléd lendült volna, nagyjából mellmagasságban. Megkerülöd a csapdát, azon tűnődve, hogy vajon miféle lények állíthatták azt... és főleg kinek. Némi gyaloglás után az egyre sűrűsödő alkony arra sarkall, hogy éjszakai szálláshely után nézz. Találsz egy kidőlt fát, és úgy látod, hogy a gyökerei közti üregben remekül megalhatnál. Ha így teszel, lapozz a **335**-re. Ha felmászol egy jókora fára, hogy az ágai között helyezkedj el, lapozz a **133**-ra.

## 119.

Kilépsz a kétszárnyú ajtón, és egy átjáróban találod magad, ami a nehéz szagokból ítélve nyilvánvalóan a konyhába visz. Ha várszt itt egy keveset, hogy a Goblinok azt hihessék, a konyhában jártál, majd visszatérsz az étkezőbe, lapozz a **221**-re. Ha valóban be akarsz menni a rövid folyosót lezáró ajtón, lapozz a **233**-ra.

## 120.

Egy ideig semmi nem történik. Azután átéled a legfurcsább és legvalószerűtlenebb látomást, amiben valaha is részed volt. Egy hasadék közepén állsz, aminek a két oldala valamiféle épületekből állhat, legalábbis rengeteg különös ruhába öltözött ember mászkál kibe az ajtóikon. Még megtippelni sem tudod, hogy milyen kőből készülhettek ezek a házak, ráadásul mindegyik természetfeletti fényt áraszt magából, ám ami a legrosszabb, hogy szinte az égig érnek, és félő, hogy bármelyik pillanatban az alant állók fejére omlanak. Odakiáltasz az idegeneknek, hogy fussanak, de hamar kiderül, hogy nem látnak és nem is hallanak téged. Ugyanakkor te sem hallasz semmit, a körülötted lévő nyüzsgést kísérteties csönd üli meg.

Ezután újabb borzalom veszi kezdetét. A sima ösvényt, amelyen állsz, hirtelen tucatnyi szörny özönli el. Úgy látszik, mintha fémből és üvegből készültek volna, ráadásul rémisztő sebességgel képesek mozogni. Mindegyikben van legalább egy ember, akik nyilvánvalóan foglyok, erre utal legalábbis kétségbeesett, elgyötört arckifejezésük.

Felriadsz a rémálomból, nem vagy képes többet elviselni. Egy teljesen másik világban jártál, vagy ez tán a Titán jövője? A földet fémszörnyek fogják uralni, és az emberek a rabszolgáik lesznek? És hol voltak az Elfek, Törpék és más fajok? Könnyek szöknek a szemedbe. Nagyon félted fajod, mivel tudod, hogy egyetlen Elf sem lenne képes olyan helyen élni, amilyen az imént tárult eléd. Szerencsére már ébren vagy, így ideje újra a küldetésedre összpontosítanod. Lapozz a **169**-re.

## 121.

Elismerésre méltó győzelmet arattál – aminek sajnos nem volt semmi haszna! A Gólem – érezve vesztét – utolsó erejével visszaalakult egy immár élettelen, ám mozdíthatatlan kvarcajtóvá. Ráadásul amennyiben karddal harcoltál (és nem kétkezes fejszével), annak éle is kicsorbult, így le kell vonnod magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot valamennyi elkövetkező csatára nézve, ami még inkább növeli afeletti elkeseredettséged, hogy nem sikerült bejutnod a fegyverszobába. Csalódottan baktatsz tovább kelet felé. Lapozz a **68**-ra.

## 122.

A bokrok rendkívül tüskések, és bizonyára mérgezőek is, ám észreveszed, hogy az alsó ágak és a föld közt van annyi hely, hogy kúszva átjuthass köztük. Azért némi szerencsére is szükséged lehet, ha karcolás nélkül meg akarod úszni a dolgot. Ha megpróbálkozol a mutatvánnyal, lapozz a **277**-re. Ha meggondoltad magad, és elhagyod a kerítéssel védett kertet, lapozz a **321**-re.

## 123.

Az alagút hamarosan egy tekintélyes méretű, kétszárnyú ajtóban végződik. A túloldalról horkantásokat és szörcsögő hangokat hallasz. Ha kinyitod az ajtót, és belépsz a szobába, lapozz a **176**-ra. Ha visszatérsz az elágazáshoz, hogy a másik irányba indulj, lapozz a **310**-re.

## 124.

A járat egyenesen visz előre, nyugati irányba a domb belsejébe. Néhány perccel később eléd tárul a fény forrása. Egy természetes barlanghoz érsz, melynek falait és mennyezetét kísérteties, foszforeszkáló fényt kibocsájtó zuzmók lepik el. A talajt elszórtan kisebb sziklák és kövek borítják, ezeket szintén belepték a különös növények, a talaj többi részén azonban egyáltalán nem telepedtek meg. Az alagút szája nagyjából egy méter magasan csatlakozik az üreg falába, ami egyébként nem túlságosan nagy: éppen hogy fel tudnál benne egyenesedni, és mindössze pár lépéssel keresztül lehet szelni. A járat folytatódik a barlang szemközti falában.

Merészen leereszkedsz az üregbe, és rögtön el is botlasz valamiben, amit eddig nem vettél észre, ugyanis pont a járat alatt hever a földön. Egy csontváz az, ami egy korábbi utazóé lehetett. Ruháinak megmaradt foszlányai már a csontjaira tapadtak, régóta fekhet már itt. A test helyzetéből arra következtetsz, hogy ez az ember szörnyű kínok közt lehelte ki nyomorúságos lelkét. Egyik csontos karja behajlítva hever, kézfeje egy méretes szikla alá szorult. Ha átvizsgálod a földi maradványokat, lapozz a **295**-re; ha nem, lapozz a **61**-re.

## 125.

Küzdeni kezdesz, hogy kiszabadulj a talp szorításából, és lábra állj, így nem láthatod, amint a kétkezes fejsze lesújt a koponyádra. Küldetésed véget ért, lelked Tír nan Og felé szárnyal, hogy csatlakozzon őseidhez.

## 126.

Hat fontos tárgy van a birtokodban, és az álmaidból tudod, hogy ezekből egy olyan kört kell kialakítanod – önmagaddal a közepén –, melyben a Gonosz nem képes létezni. Azt is tudod, már egészen a küldetésed kezdete óta, hogy Ishtra nem győzhető le hagyományos eszközzel, például fegyverrel.

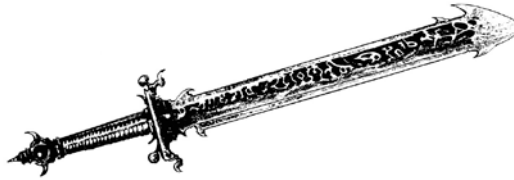
Közeledik, ezt biztosan érzed; csak egy esélyed van, hogy a tárgyakat olyan minta szerint helyezd el, ami képes legyőzni őt. A szarvasagancs és a kristálygömb jelképezi a szelet; a bodzaág és a borostyánkő a tüzet vagy a fényt; a jégdarab és a tál pedig a vizet. Ha a tüzet a tűz mellé, a vizet a víz mellé, a szelet pedig a szél mellé rakod, lapozz a **367**-re. Ha a tüzet a tűzzel szemben, a vizet a vízzel szemben, és a szelet a széllel szemben helyezed el, lapozz a **173**-ra.

## 127.

Mivel a Vérsólyom felülről támad, egy magad elé varázsolt tűzfal nem fogja elijeszteni. Úgy döntesz, egy tűzlabdát hajítasz felé, de nagyon pontosnak kell lenned. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, célt tévesztesz – lapozz a **29**-re, hogy megküzdj a hatalmas ragadozóval. Ha a dobott szám kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, sikeresen eltalálod a lényt, ami ezután lángoló tollakkal csapódik a földbe. Ebben a pillanatban leginkább egy Főnixre emlékeztet, azonban a Vérsólyom haldoklik, és szerencsére nem fog újjászületni a lángokból. Biztonságban folytathatod utad. Lapozz a **332**-re.

## 128.

Ishtra egy robbanás és mennydörgő hang kíséretében jelenik meg előtted, alakja egy kecskefejű krokodilt formáz. Rendkívüli megelégedésére szolgál, amikor meglátja, hogy rajtad van a medál. Hozzád lép, és egyik pikkelyes karmát a fejedhez emeli. Kétségbeesetten tapasztalod, hogy képtelen vagy ellenállni neki, mialatt elszívja minden ENERGIÁD, hogy azután a belőle áradó gonosszal töltsön meg. Egy Élőhalott Elf bizonyára jó szolgálatot tesz majd neki világhódító seregében. Kalandod itt véget ért.



**129.**

Az egyetlen dolog, amit tehetsz, hogy kilépsz a nyílt tisztásra, miközben továbbra is a jó szándékodról próbálod biztosítani őket. Azonban mostanra ezeknek az ijedt utazóknak, akiknek egy ismeretlen erdőben tévelyegve lassan már minden árnyék fenyegető veszélyt jelent, elég idejük volt arra, hogy mindenféle csapdát és kelepcét képzeljenek be maguknak, amiket nekik állíthattál. Még azután is mogorvák és hallgatagok maradnak, amikor látják, hogy tényleg egyedül vagy, és semmiféle veszélyt nem jelentesz számukra. Minden, amit sikerül megtudnod tőlük, hogy hónapok óta úton vannak, a nyugatra fekvő Kalagar nevű városból érkeztek, és Arionba próbálnak eljutni. Úgy tűnik, hogy egy kalagari próféta, Vanator megjövendölte a világ pusztulását, és ezek az emberek a végítélet elől menekülnek. Magadban tartod, hogy a jóslat talán nem is áll távol a valóságtól, ha Ishtra véghezviszi ördögi tervét. Megosztasz velük néhány erdei ismeretet, melyek segítenek meghatározni a nyugati irányt akkor is, ha a nap éppen nem süt. Nem vagy benne biztos, hogy hálásak-e a segítségedért, vagy egyszerűen csak végighallgatták mondókádat. Magukra hagyod őket, és folytatod utad nyugat felé. Lapozz a **298**-ra.

## 130.

Ishtra és parancsnokai igen nagy örömüket lelik a genetikai kísérletekben. Nem olyan régen létrehoztak egy új szörnyszülöttet, melyet azután Portyázónak neveztek el. Ez az új faj mostanra már önállóan is életképes, te pedig most épp a keltető-helyükre bukkantál ebben a zárt barlangban, mely zsákutcát képez a járat végén. Nehéz megmondani, mely fajok keresztezéséből jöhetett létre ez a groteszk teremtmény: farkas bizonyára volt közte, hisz testüket bunda fedi, és általában úgy ólálkodnak, mint amazok. A farkastól eltérően azonban felegyenesedve, két lábon járnak, mint az emberek, a derekuk pedig éppoly keskeny, akár a darazsaké. Mindezek mellett a teljes kifejlődésükig lárva állapotban növekednek nyálkás gubóikban. Rengeteget látsz itt ezekből. Úgy festenek, akár egyetlen hatalmas, vonagló massza, és még belegondolni is rossz, milyen pusztításra lennének képesek, ha egyszer rászabadítanák őket a felszíni világra. Szerencsére még csak két olyan példányt látsz, melyek már kikeltek és csaknem teljesen megerősödtek. A lárvatelep nincs elkerítve, vagy más módon megerősítve, mivel ezek a lények ösztönösen társaik közelében maradnak és óvják őket, míg valamennyien világra nem jönnek; egyébként a közeli folyó is nyújt némi természetes védelmet a járat ezen eldugott szegletének. A Portyázók elszántan rontanak neked, éles karmaikkal hevesen csapkodva próbálnak távol tartani féltett helyüktől. Egyesével küzdj meg velük a szűk alagútban.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Portyázó* | 8 | 7 |
| *Második Portyázó* | 7 | 6 |

**131**

Ha legyőzöd őket, maradhatsz, és a piszkos munkát felvállalva megpróbálhatsz annyi pondrót elpusztítani, amennyit csak bírsz – lapozz a **276**-ra –, vagy visszamehetsz a folyosón, hogy azután az északi járaton indulj tovább – lapozz a **317**-re.

**131.**

A páfrányok zizegésének hangja, amint apró éjszakai állatok neszeznek a száraikon, beszűrődik tudatalattidba, míg alszol. Álmodban ez a hang a szél zúgásává változik, amint egy hatalmas síkság felett söpör végig, melyet száraz fű borít, ameddig a szem ellát. Látod magad a magas fűben gázolva, mely egész a combodig ér. Nem tudod, merre tartasz, de egyre inkább az az érzésed, hogy semmi jó nem vár rád erre.

Váratlanul előrebuksz, és a föld felé zuhansz. Az álomban mindez kínzó lassúsággal játszódik le, miközben látod, hogy az előtted lévő vastag, kiszáradt fűszárak ki fogják szúrni mindkét szemed, és örökre megvakítanak a világ fényeire. Amennyiben az ENERGIÁD 14 vagy több, lapozz a **49**-re. Máskülönben lapozz a **20**-ra.

## 132.

Magabiztos léptekkel haladsz a kivilágított alagútban, próbálva úgy tenni, mintha ide tartoznál. Elhaladsz a jobbra nyíló, szűk járat mellett, ahonnan korábban jöttél. Az őrjáratozó Goblinok, akiket itt láttál, már rég elmentek. Hamarosan összefutsz néhány Troglo-ditával, de nem okoz különösebb problémát számodra, hogy egy egyszerű füllentéssel túljuss e borsóagyú társaságon. Valamivel később a járat egy elágazásban ér véget. Ha balra mész, lapozz a **310**-re. Ha jobbra indulsz, lapozz a **123**-ra.

## 133.

Amint felfelé mászol, letörik egy ág a lábad alatt, és leesel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, még nem voltál túl magasan, így karcolásokkal megúszod az esést (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha a dobás 4–6 lett, már elég magasan jártál ahhoz, hogy csúnyán megüsd magad a zuhanástól (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot a néhány törött bordád miatt). Figyelmeztető előjelnek veszed a dolgot, ezért úgy döntesz, hogy inkább a kidőlt fa gyökerei közt töltöd az éjszakát. Lapozz a **335**-re.

## 134.#

A lény felgyorsít. Nem tudnád megmondani, merre tartotok, mivel nincs nap az égen ebben a furcsa álomvilágban. Valamivel (egy órával? egy évvel?) később úgy érzed, hogy a bestia ismét lebukni készül a föld alá. Ha a hátán maradsz, lapozz a **391**-re. Ha leugrasz róla, mielőtt alámerülne a homokban, lapozz a **147**-re.

## 135.

Épp csak egy lépést teszel az ősi csontok felé, de a szarvasok már a puszta szándékod hatására is megelevenednek, majd rögtön akcióba lendülnek. *Szentségtörés!* – sikoltják némán, miközben szarvaikkal durván távolabb taszigálnak a csonthalomtól. Veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot a sérülések miatt, melyeket rajtad ejtettek, valamint le kell vonnod 1 SZERENCSE pontot is ostoba cselekedeted miatt. Keresztülgyalogolsz a szurdokon, és folytatod utad. Lapozz a **383**-ra.

## 136.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, lapozz a **220**-ra. Ha dobásod 5 vagy 6, lapozz a **316**-ra.

## 137.

A Hókísértet iszonyú üvöltéseket hallatva püföl téged fagyos ökleivel, míg a földre nem kerülsz. Reszketve ébredsz, és ijedtedben azonnal felülsz, így viszont jól bevágod a fejed egy vastag gyökérbe, mely alatt eddig aludtál. Veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Állítsd vissza ENERGIA pontjaidat arra a szintre, amennyi a képzeletbeli csata előtt volt. Lapozz a **372**-re.

## 138.

Elővigyázatosan a lábaddal lököd félre a sziklát, nehogy a gyanús növény a csupasz bőrödhöz érjen. Amint a kőtömb alatti kéz szabaddá válik, a zuzmók által kibocsájtott összes fény hirtelen a csontváz ujján lévő gyűrűbe gyűlik, majd egy vakító villanás kíséretében a fény a nyakadban viselt medálba csap. A zöld kő jéghidegen égeti magát keresztül a mellkasodon, és egyenesen a szívedbe hatol. Miután húsod elrothadt, immár két csontváz fekszik majd a barlang padlóján.

## 139.#

Egy méltóságteljes hölgy – akinek a köntöse folyamatosan más és más színben pompázik – köszönt a kertben. Rád mosolyog, majd Galanaként, a növények és a termékenység istennőjeként mutatkozik be. – Ez a kert talán az utolsó menedék, melyre utad során lelsz, ám eltökéltnek kell maradnod, még ha minden remény veszni látszik is. Kétféle módon győzheted le Ishtrát. Mindkettőhöz sok ENERGIÁRA lesz szükséged, ám az egyikhez ezen felül  még néhány valódi, fizikai világból származó tárggyal is rendelkezned kell, hogy az ENERGIÁT a megfelelő módon összpontosíthasd. A döntés rajtad áll majd. – Megkérdeznéd, pontosan mire gondol, de addigra az istennő távozik. Nyersz 1 SZERENCSE és 1 ENERGIA pontot. Lapozz a **303**-ra.

## 140.

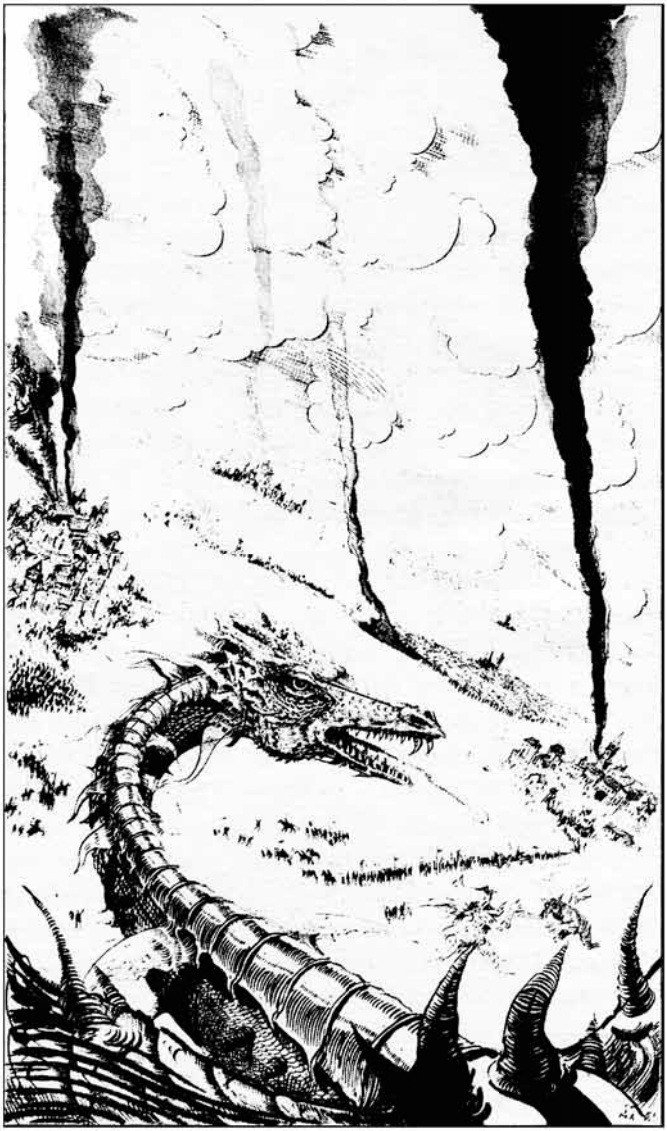
Amint megpillantod a Banshee-t, tettre készen rántod elő fegyvered, azonban nem vagy képes ellenállni az élőholt rémség dermesztő jajgatásának: a félelem lebénít egy pillanatra, a bestia pedig ezt kihasználva azonnal beléd vájja karmait (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). A hasító fájdalom okozta sokk magadhoz térít révületedből, így immár képes vagy felvenni a harcot vele. Szerencséd van, mert a hosszú raboskodás legyengítette a szörnyeteget, ami így már kevésbé félelmetes ellenfél, mint fajtája más tagjai. Habár folyamatosan visítozik, sikolyainak nincs már hatása rád.

| | | |
|---|---|---|
| *Banshee* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |

Ha megnyered a csatát, felderítheted a barlangot – lapozz a **195**-re –, vagy visszatérhetsz az elágazáshoz, hogy kelet felé indulj tovább – lapozz a **388**-ra.

**141.**

Ahogy számítottál rá, tényleg van néhány áfonyabokor a tisztáson. Találsz még ehető gombákat, vad petrezselyemgyökeret és pár Rozsomák Nyelv páfrányt, amit az Elfek igen nagyra becsülnek, mivel egyszerre tápláló és üdítő hatású. Mindazonáltal épp csak annyi ennivalót tudsz összegyűjteni, ami egyszeri étkezésre elegendő. Úgy tűnik, az erdei állatok már eltüntették az élelem nagy részét, talán többet is, mint amit meg bírnak enni. Ez arra utal, hogy már megkezdték az eleség elraktározását, ami felettébb furcsa az évnek ebben a szakában. Az jut eszedbe, hogy talán ösztönösen megérezték a közelgő veszélyt, és így készülnek fel rá. Evés után úgy döntesz, hogy egy fatörzsnek dőlve pihensz egy keveset. Ha ébren maradnál, lapozz a **363**-ra. Ha hagyod, hogy az álom magával ragadjon, lapozz a **203**-ra.



## 142.

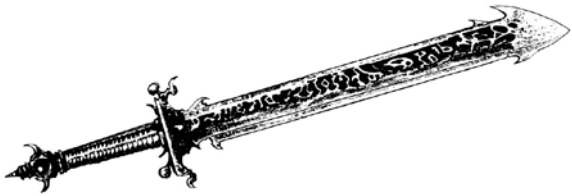
A Sárkánykígyó rettentő sokáig köröz az elátkozott vidék felett. Látod a porig égő városokat és a mindenféle fajhoz tartozó népek lemészárlását; misztikus, démoni teremtmények vonulnak hadba csak azért, hogy néhány földdarabkát az uralmuk alá hajtsanak. Hamarosan már nem marad biztonságos hely az álmok világában, mert mindenütt Ishtra démoni ereje veszi át a hatalmat. De szárnyas hátasod mindenképp teljesíteni akarja az utasítást. Felrepül az ég felé, hihetetlen magasságokba, majd függőleges zuhanásba váltva próbál megfelelő helyet találni a számodra odalent. Görcsösen kapaszkodva üvöltözöl vele, hogy hagyja ezt abba, de a süvítő szél elragadja a szavaid, szinte még mielőtt kiejted őket. Eléritek a földet, ám a becsapódás gyomorforgató puffanása elmarad. A Sárkánykígyó minden erejét összeszedve próbált megfelelni a parancsnak, de mivel az álomvilágban nem lelt számodra menedéket, végül kiragadott téged onnan. Te azonban tudod azt, amit ő még nem tudhatott, hogy a valódi világban sincs már senki biztonságban. Ishtra föld alatti alagútjainak egyikében találod magad; a falakra rögzített fáklyák fényében egy apró gyíkot látsz eltűnni a talaj egyik repedésében. Támolyogva indulsz el az észak felé tartó folyosón. Lapozz a **188**-ra.

## 143.

A járat határozottan egyre szűkebbé válik, ahogy haladsz előre, ráadásul elég nehéz megőrizni az egyensúlyod a sötétben, mivel a durva padló kövezete helyenként igen hiányos. Ha van nálad kétkezes fejsze, lapozz a **16**-ra. Máskülönben lapozz a **381**-re.

**144.**

Egyedül állsz a pusztában. Álmodban tudod, hogy évekbe telt, mire eljutottál idáig. A síkság egyhangúan nyúlik a horizont felé minden irányban, egyetlen fa vagy kiemelkedés sem töri meg a monotonitást. Ha vársz, hogy történik-e valami, lapozz a **341**-re. Ha elindulsz előre, lapozz a **91**-re.



**145.**

Amint jobban vagy, követed a folyosót észak felé. Rövidesen egy jól megvilágított járat mellett haladsz el, mely bal kéz felé nyílik, ám ösztöneid azt súgják, Ishtrát északra kell keresned, így egyenesen mész tovább. Lapozz a **310**-re.

**146.**

Késő délután egy rothadó fa törzsének támaszkodva pihensz meg kicsit. Biztos vagy benne, hogy közel a célod. A lehangoltság érzése szinte tapintható súlyként nehezedik rád, de ennél sokkal nyilvánvalóbb jelek is utalnak a gonosz közelségére. Az erdő mindinkább átitatódott a romlással. Az imént egy kétfejű menyétet láttál átszaladni a bomló levélszőnyegen, korábban burjánzó vadborostyánra lettél figyelmes, melynek szára olyan vastag volt, akár egy öreg tölgynek, egyszer pedig épp a talpad alatt kezdett felpúposodni a föld – nem álltál meg kideríteni, mi okozhatta a különös jelenséget.

Váratlanul a fa, melynek eddig nekidőltél, megnyílik, és megpróbál elnyelni, ám az utolsó pillanatban sikerül elugranod tőle. E furcsa esemény véget vet rövid pihenődnek, melyet eredetileg az úti célod elérése előtti utolsó szakasz megtételére való felkészüléssel szándékoztál tölteni. Elhatározod, hogy most már semmi sem állíthat meg. Felkapod a hátizsákod... és megdermedsz. Mély, torokhangú kiáltás zavar fel egy faágon üldögélő hollót, és a hangra máris egy hasonló érkezik válaszul, épp a hátad mögül. Azután még egy és még egy. Körbevettek, bár azt még nem tudod, hogy kik vagy mik próbálhatnak becserkészni. Ha van társad, lapozz a **323**-ra. Egyébként lapozz a **229**-re.

**147.**

Forró, kemény homokra érkezel. Meglepetésedre a lény lelassul majd megáll. Ehhez szüksége van ugyan némi időre és távolságra, ám azután megfordul, és visszaindul, egyenesen feléd. Óriási feje kiemelkedik a homokból, azután lecsap rád. Jól látod éles fogait és disznószerű szemeit, melyeket redős bőre öleli körbe. Meredten bámulsz a szemeibe, képtelen vagy elfordítani a tekinteted. A féreg kitátja jókora pofáját, hogy egészben nyeljen el téged; földbe gyökerezik a lábad, tudod, hogy itt a vég. Úgy tudtad, a halál előtt képek villannak fel az addigi életedből, ám a szemeid előtt idegen események elevenednek meg. Lapozz a **371**-re.

## 148.

Vonj le 1 ENERGIA pontot. Veszélyt érzékelsz elölről, de az a benyomásod, hogy nem élőlénytől – a növényeket is ide értve – ered. Ez inkább egyfajta személytelen fenyegetés, mint amilyet például egy lavina jelent. Ha óvatosan bár, de továbbmész nyugat felé, lapozz a **187**-re. Ha újra észak felé indulsz, hogy elkerüld a bajt, bármi legyen is a forrása, lapozz a **227**-re.

## 149.

Egy hatalmas szökőár önti el a partot, kíméletlenül magával ragadva téged is. Megriaszt az eddig ismeretlen erő, a tenger hatalma. Veszítesz 1 ENERGIA pontot. Az áradat visszafelé sodor, arra, amerről érkeztél, hogy végül cseppet sem kíméletes módon egy folyó partján vessen ki magából. Lapozz a **105**-re.

## 150.

Tovább folytatod utazásod az Affen-erdőn át, mígnem a délelőtt közepe felé egy kis völgyhöz érsz, melynek mindkét oldalát csaknem merőleges sziklafalak határolják. A meredély teteje fákkal borított, a szurdok alján viszont ritkásabb a növényzet. Amint belépsz, rögtön érzed, hogy ez egy különleges hely lehet – de hogy ki számára az, és vajon mi célból, arról nincs sejtésed. Ha Keresés varázslatot használnál, hátha kiderítesz valamit, lapozz a **95**-re. Ha inkább spórolsz az ENERGIA pontjaiddal, és behatolsz a völgy belsejébe, lapozz a **282**-re. Ha visszafordulsz, és egy másik útvonalat keresel, mely északnyugatra visz, lapozz a **383**-ra.

## 151.

Úgy véled, a szfinx szavaiban csupán annyi a trükk, hogy mivel veled szemben áll, ami bal oldal az ő számára, az neked valójában jobb kéz felé esik, ezért a jobbra nyíló alagút felé indulsz. A kapurostély felemelkedik. Lélegzetvisszafojtva lépsz át alatta... és simán keresztüljutsz. A megnyílt járatban állsz. Pillanatnyilag biztonságban vagy. Masírozó lábak dobogását hallod elölről, de a hangok egyre távolodnak. Egyelőre nem kell tesztelned az álöltözéked.

Az alagút egy hatalmas, jól megvilágított barlangba torkollik, melyből számos kivezető járat indul tovább. Míg az alagút szájában rejtőzködve figyelsz és vársz, egy csapat Ork érkezik az egyik folyosóból, majd megállás nélkül továbbmenetelve eltűnnek egy másikban. További tíz percet töltesz el így, ami alatt újabb két őrjáratot látsz áthaladni. Egy nagy halom ősi csont van felhalmozva az egyik fal mentén. Ha közelebb mész a kupachoz, lapozz a **27**-re. Ha maradsz és figyelsz, lapozz a **304**-re.

## 152.

Tudod, hogy egy veszélyes őrülttel van dolgod, akit a környező erdőt átitató Gonoszság fertőzött meg. Mégis, a hangodból és a jelenlétedből sugárzó erő valahogyan áthatol a férfi tudatára telepedett téboly ködén, és a józanság fényét gyújtja elborult elméjében. Észreveszed a változást tekintetében, immár tényleg a valóságot látja, nem pedig annak valamilyen zavaros mását. Szó nélkül átnyújtja neked a kardodat, majd a kunyhó egyik sarkába sietve turkálni kezd valami után.

Mikor visszatér, felajánlja neked legbecsesebb tulajdonát – egy apró borostyánkő kockát. A kő belsejében egy nőstény szentjánosbogarat látsz, melynek foszforeszkáló fénye még mindig világít, noha évezredek óta lehet már a megkövült gyantába zárva. Ünnepélyesen átveszed tőle az ajándékot. Mielőtt zsákodba tennéd, alaposabban megvizsgálod szerzeményed, és észreveszed, hogy valaki finoman cizellált rúnákkal egy 20-as számot vésett a kocka egyik oldalába.

Házigazdád meghív, hogy töltsd az éjszakát szerény hajlékában. Elfogadod az ajánlatát, vagy visszautasítod? Ha élsz a lehetőséggel, lapozz a **86**-ra. Ha elővigyázatosságból inkább távozol, így elbúcsúzol a férfitól, majd a bokrokon át visszatérsz az útra – lapozz a **321**-re.

## 153.

Tétovázol, mivel nem akarod megtámadni a rokonaidat és a barátaidat. Csakhogy ez a lény igazából nem őket testesíti meg. Habozásodat kihasználva a kígyótestű álomivadék beléd mélyeszti agyarait. Vesztesz 1 ENERGIA pontot. Lapozz a **231**-re.

## 154.

A láthatatlanság leplét varázsolod a körülötted lévő terültre, és gyorsan kirohansz a tisztásról, épp mielőtt a sebesen közeledő Vérsólyom a láthatatlansággal védett zónán belülre kerülne. Amint a biztonságot jelentő fák közé érsz, ismét északnak fordulsz. Lapozz a **332**-re.

## 155.

Jól emlékeztél, ez valóban egyike a Sötét Elf-klánoknak, csakhogy ők sajnos egyáltalán nem küldtek csapatokat Ishtra támogatására. Ráadásul a klánra jellemző megkülönböztető jelvényt sem viseled ruhádon. Az Orkok teljesen körbefognak, így láthatatlanná válnod sem lenne értelme, hisz tested úgysem szabadulhatna gyűrűjükből. Leleplezték álcádat. Azonnal, ott helyben kivégeznek kémkedés miatt. Kalandod itt véget ért.

## 156.

Az alagút egyenesen Ishtra tömlöceihez vezet. A hitvány börtönőr, akire a cellák felügyeletét bízták, meglehetősen rossz néven veszi betolakodásodat. Ide senki nem merészkedik egyedül – még ha szövetséges is az illető –, kivéve persze, ha bajt keres. Shikara puszta kézzel próbál eszméletlenre verni, hogy azután néhány szerencsétlen sorsú őrtársával zárjon össze, amíg eldönti, hogy melyikőtök legyen a másnapi reggelije. Shikara egy mutáns nőstény Ogre, akinek vastag, pikkelyes bőrén csupán 1 ÉLETERŐ pontnyi sebzést lehet ejteni egyszerre, ezért aztán nem is tart különösebben a fegyverektől, és még akkor is csak az ökleit használja a harcban, ha fegyverrel támadnak rá.

| | | |
|---|---|---|
| *Shikara* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 8 |

Ha nyersz, a padlón elhelyezett rácsokon át szemügyre veszed a rabokat, és ennyi elég is ahhoz, hogy lásd, egyiküket sem érdemes kiszabadítani. Előbb szúrnának hátba, minthogy a segítségedre lennének. Visszatérsz az iménti elágazáshoz, ahol ezúttal jobbra fordulsz. Lapozz a **73**-ra.

## 157.

A szekerce eltalálja a karodat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Sietve elhagyod a Zsizsik-ember földjét. Lapozz a **308**-ra.

**158.**

A talaj meglepően szilárd a talpad alatt, ám hamarosan rá kell jönnöd, hogy miért. A fák pusztulása után keletkezett iszap nagy részét összegyűjtötte egy Iszap Szörny, amely most a földből kiemelkedve rád támad. A lény egy óriási, undorító földigilisztára hasonlít, azonban meglehetősen éles fogakkal rendelkezik. Le kell győznöd, hogy átkelhess a területén.

*Iszap Szörny* ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 13

Ha megnyered a harcot, lapozz a **6**-ra.

**159.**

Egy hatalmas, szárnyas kígyó hátán ülve találod magad, bizonytalanul egyensúlyozva. Ez egy Sárkánykígyó, mely magasan a levegőben repül veled valamerre. Ha ENERGIÁD 18 vagy több, lapozz a **260**-ra. Máskülönben lapozz a **283**-ra.

## 160.

Álmodban a tündérnép, mely ezt a varázslatos tisztást gondozza, megjelenik neked. Elmesélik, hogy ők Galana, a növények és a termékenység istennőjének titkos gyermekei, akik sokat táncolnak. Számos dologra megtanítanak a növényekkel kapcsolatban, olyasmikre, amiket még az Erdei Elfek sem tudtak soha. Végül meghívnak, hogy maradj velük, és a Jóság Kertjeinek gondozásával vedd fel a harcot a Gonosz ellen. Édes csábítás ez, különösen egy magadfajta Erdei Elf számára. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–5, lapozz a **31**-re. Amennyiben 6-ost dobtál, lapozz a **296**-ra.

## 161.

A vízbe esel, az erős sodrás pedig rögtön magával ragad. Az, hogy azelőtt, vagy azután fulladsz-e meg, hogy a folyó ragadozó halai elkezdik felfalni húsodat, a Titán szomorú jövőjének szempontjából már teljesen lényegtelen. Kalandod itt véget ért.

## 162.

Átnézed a Zsizsik-ember holmiját, hátha találsz közte valamit, amit hozzátehetnél az élelmiszerkészletedhez, ám zsákjának férgektől nyüzsgő tartalmától felfordul a gyomrod. A szekercéjét viszont magaddal viheted, ha akarod. Folytatod utad nyugat felé.

A reggel további része eseménytelenül telik, azt azonban észreveszed, hogy minél nyugatabbra érsz, annál érzékenyebben reagálnak az erdő vadjai bármiféle idegen közeledésére – még egy magadfajta Erdei Elfére is, holott normális körülmények között csak egy másik erdőlakót látnának benned. De ez legalább megerősít abban, hogy a jó irányba haladsz. Lapozz a **383**-ra.

## 163.

Az igazi világban a légcső egy szűk alagútnak felel meg. Alvajáró tested nem képes megfelelően vigyázni magára a durva, egyenetlen talajú alagútban, és egy óvatlan pillanatban elvágódik a padlón. Felriadsz álmodból, és tested ismét láthatóvá válik. Lapozz a **143**-ra.

## 164.

Elképedve bámulod a vihart annak közepében állva, mígnem őrült ereje némileg alábbhagy, és ekkor különös dolgokat kezdesz felfedezni benne. Jobbról bal felé tekintve három különböző típusú vihart vélsz látni: enyhén jobbra villámok cikáznak a levegőben, előtted sűrűn zuhog az eső, míg kicsit balra egy óriási hurrikán örvénylik. Megfordulsz, de ott is pontosan ugyanezeket látod, azonos elhelyezkedésben. Míg áhítattal nézed a különös jelenséget, hatalmas nyugalom érzése száll meg, de nem a tétlenség nyugalma, hanem a magabiztos erőé, mely csak arra vár, hogy mikor törhet elő. Egy hang azt súgja belül, érdemes eszedbe vésned, hogy a vihar szeme szélből, vízből és tűzből jön létre, ebben a sorrendben. Nyersz 2 ENERGIA pontot. Lapozz a **253**-ra.

## 165.

Még van elegendő ENERGIÁD az átalakuláshoz, ezért úgy döntesz, elég volt gyíkszerű mivoltodból, és visszatérsz Erdei Elf-alakodhoz. Folytatod álombéli utad lefelé a hegyoldalon, leérve azonban egy olvadt lávafolyam keresztezi az utadat. Már azt kívánod, bárcsak újra szalamandra lehetnél, ám képtelen vagy újra átváltozni. A folyó széles, de az álmokban sok furcsaság lehetségessé válik, ezért úgy döntesz, megpróbálod átugrani az izzó kőzetolvadékot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikeres volt a próba, lapozz a **190**-re. Ha balszerencséd volt, lapozz a **62**-re.

**166.**

Túl későn ébredsz rá, hogy komikus viselkedése ellenére ez az alak egy megveszekedett őrült, akinek elméjét a környező erdőt átitató Gonoszság fertőzte meg. Lassan feltápászkodik a földről, még mindig kuncogva kitörli szeméből a derű könnyeit, azután fejszéje egyetlen jól irányzott suhintásával tőből lecsapja az egyik karod. Ájultan zuhansz a padlóra, és többé nem is térsz magadhoz. Kalandod itt véget ért.

**167.**

Ha az ENERGIÁD 22 vagy több, lapozz a **201**-re. Ha kevesebb, lapozz a **292**-re.

**168.**

Ha az ENERGIÁD 18 vagy több, lapozz a **242**-re. Ha kevesebb, lapozz a **94**-re.

## 169.

Számba veszed a lehetőségeid. Végiggondolva a tegnapi nap második felére, emlékeid szerint nem tapasztaltál jelentős változást az erdei állatok viselkedésében, míg északi irányba haladtál. Arra a következtetésre jutsz, hogy bár valószínűleg nem kerültél távolabb Ishtra vermétől – ami ugyebár az élőlények zavarát okozza –, közelebb sem sikerült jutnod hozzá. A Holttó továbbra is kelet felé fekszik, így a nyugati – lapozz a **10**-re –, vagy a délnyugati – lapozz a **366**-ra –, irányok közül választhatsz.

## 170.

A szakasz végén haladó Goblin hátrafordul, és észrevesz. Persze megjelenésed alapján azt hiszi, hogy egy Sötét Elf vagy, ezért aztán nem is riadóztat, azonban látszik rajta, hogy valamilyen sértésen töri a fejét, amit odakiálthatna neked, amivel szintén nem kívánt figyelmet irányítana rád. Titokzatosan intesz neki, hogy maradjon csendben, és várjon meg téged. Úgy látszik, sikerült felkeltened a kíváncsiságát, mert türelmesen ácsorog egyhelyben, mialatt csapata többi tagja a közeli elágazásnál jobbra fordulva eltűnik a szemetek elől. Ha azonnal megtámadod a Goblint, amint utoléred őt, lapozz a **77**-re. Ha nem akarsz harcolni, lapozz a **2**-re.

## 171.

Nem sokkal azután, hogy északnak fordultál, egy vérengző Arctolyce támad rád. Ezek a veszélyes fenevadak, melyek a Titán elhagyatottabb vidékein honosak, egy farkas és egy medve kereszteződésére hasonlítanak. Pofájuk hosszú, amilyen a farkasé, ráadásul ugyanolyan mozgékonyak két lábon is, mint négyen. A fogaik annyira élesek és állkapcsuk olyan erős, hogy Khulban a medvecsapdát más néven „Arctolyce-harapás”-nak is nevezik. A szőrméje rendkívül drága azoknak, akik egyáltalán képesek megfizetni a vadászok díját, akik halálos veszélyt vállalnak az értékes prém megszerzéséért. Rövidre fogva, az aljnövényzetből eléd ugró bestiát nem ajánlatos félvállról venni.

*Arctolyce* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 16

A támadó szörnyeteg olyan lendülettel közelít feléd, hogy mindenképp bejutna a láthatatlansággal védett zónába, mielőtt a Védelem varázslatot befejezhetnéd. Viszont lecsökkentheted 4-gyel az ÉLETERŐ pontjait, ha 1 ENERGIA pont felhasználásával a Tűz vagy a Gyengítés mágiát használod ellene. Ha győzni tudsz, lapozz a **383**-ra.

## 172.

El kell döntened, melyik irányba indulsz. A tegnapi tapasztalataid alapján azt már tudod, hogy nagyjából nyugat felé kell menned. Ha északnyugatnak tartasz, lapozz a **150**-re. Ha a délnyugati irány szimpatikusabb, lapozz a **83**-ra.

## 173.

Ha az ENERGIÁD most több, mint amennyi a kalandod legelején volt, lapozz a **234**-re. Máskülönben lapozz a **367**-re.

## 174.

Lefelé mászol a vulkán belsejében. Helyenként kénes füst szivárog elő a sziklahasadékokból, máshol pedig magas sugárban csap ki a föld mélyéből a gáz, ám szalamandra-éned szinte lubickol ebben a gyilkos környezetben. Egyre lejjebb és lejjebb hatolsz, míg végül – amolyan igazi gyík módjára, fejjel lefelé megkapaszkodva egy csaknem merőleges sziklafalon – már csupán néhány méter választ el az alant bugyogó lávatótól. Elrugaszkodsz a faltól. Bőröd lángra kap (nyersz 1 ENERGIA pontot), amint a forró olvadék felé zuhansz, hogy aztán egy örökkévalósággal később a láva helyett végül hűs, szilárd talajra érkezz.

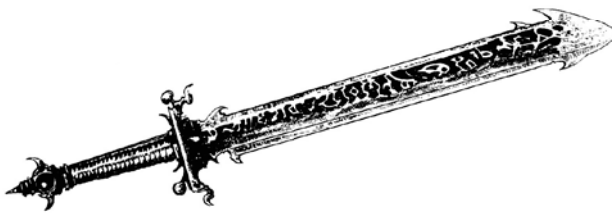
Olyan, mintha egy vékony tűzfátylon törtél volna át. Felpillantva még most is látod, ahogy a magma rejtelmesen lebegve örvénylik a fejed felett, akár a szélben kavargó viharfelhő, melyet az alkonyi napsugár fénye világít meg. Földet érésed visszaránt téged valódi mivoltodba, immár ismét Elf vagy. Körülnézel. A sejtelmes mennyezetű hely, ahová csöppentél, egy nagyméretű sziklás barlang, melynek felderítése során egy alagútra lelsz. Egy járatra, ami egy másik álomba vezet el téged. Lapozz a **80**-ra.

## 175.

Szerencsére épp kilélegeztél, amikor elért a széllökés, így az ördögi pára nem jutott le a tüdődbe. Lapozz az **57**-re.

## 176.

Az étkezőben találod magad. A legtöbb asztal szabad, ám az egyik körül egy szakasznyi Goblin ül hitvány kosztot zabálva. Nyilván most van az ebédidejük. Veled szemben, a helyiség túlsó oldalán egy újabb duplaszárnyú ajtót látsz, de a jobb oldali falból is nyílik egy kisebb kijárat. Az egyik Goblin – méretéből ítélve a vezetőjük – feláll, kézfejével végigtörli zsírtól csöpögő pofáját, majd megkérdi, mi dolgod itt. Mivel öltözéked alapján Sötét Elfnek gondolnak, úgy döntesz, hogy megpróbálkozol egy blöffel, mivel harcban amúgy is reménytelen volna legyőznöd egy tucatnyit ezekből a teremtményekből. Ha azt mondod, hogy a konyhába tartasz, lapozz a **299**-re. Ha azt állítod, hogy épp most jössz onnan, lapozz a **30**-ra.



## 177.

Álmodban az állkapcsok szorosan a testedre záródnak; a recés fogak mindjárt szétszakítják húsodat. Összerándulva ébredsz. Veszítesz 2 ENERGIA pontot. Ishtra föld alatti erődítményének egyik alagútjában találod magad. Semmi nincs mögötted, sem valódi, sem pedig képzeletbeli szörnyeteg. Kimerülten vánszorogsz tovább a nyugat felé tartó folyosón. Lapozz a **288**-ra.

## 178.

A nap hátralévő része nyugalmasan telik, és a kedved is egyre jobbra fordul, ahogy dél felé haladsz. Már csaknem kezdesz bízni abban is, hogy sikeresen végre tudod hajtani a küldetésed. Az éjszaka egy nagy tölgyfa biztonságot nyújtó odvában pihenve ér téged, amibe réges-régen egy villám csaphatott.

Ezen az éjjelen egy ismeretlen alak látogat meg álmodban. Egy idős férfi, akinek ráncos arca bölcsességről és jó kedélyről árulkodik. Egy magas, fehér toronyból lép ki, ami az Affen-erdőhöz hasonló rengeteg szélén áll, mégis tudod, hogy az idegen egy messzi földrészről jött el hozzád. Elmondja neked, hogy jó barátja egy távoli unokatestvérednek, aki a számodra különös, ismeretlen hangzású Allansián él. Ezután így folytatja: – Küldetésed életbevágó fontossággal bír, nem vallhatsz kudarcot. De használnod kell érzékeid. Észrevettél-e bármi változást az erdő életében mióta útra keltél? Nos, nem gondolod, hogy Ishtra – a nevet úgy köpi ki, mintha méreg volna – fenyegetése változásokat idézne elő a növényekben és állatokban?

Az öregember képe kezd elhalványulni. Világos számodra, hogy az üzenet közvetítése nagyon kimerítette őt, ám utolsó szavai azért még eljutnak hozzád: – Gondolkodj el ezen... – Reggel így is teszel, és arra a következtetésre jutsz, hogy az idős férfi – mit is mondott, mi a neve? Yaz... akárki – arra utalt, hogy változtatnod kellene az útirányodon. Ha nyugat felé fordulsz, lapozz a **300**-ra. Ha északnyugatra tartasz, lapozz a **18**-ra.

**179.***

A folyosó egy keresztúthoz vezet, amit felismersz. Balra van az a keskeny, megvilágítatlan járat, amin egyszer már elindultál, miután ide érkeztél abból az alagútból, ami most a jobb kezed felé esik. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot, amiért körbe-körbe bolyongsz. Most továbbmehetsz egyenesen keletnek – lapozz a **112**-re –, vagy visszamehetsz a szűk, sötét alagúton át, hogy azután a mostanitól eggyel északabbi átjárón indulj el kelet felé – lapozz a **315**-re.

**180.**

Egy alkalmas pillanatban, a harcot félbehagyva hirtelen kitörsz, és a járatot követve elinalsz kelet felé. Ahogy gyanítottad, a szörny nem vesz üldözőbe: őt a fegyverszoba őrzésére rendelték, és nincs felhatalmazása elhagyni a posztját. Háborítatlanul folytathatod utad. Lapozz a **68**-ra.

## 181.

Hamarosan találsz egy alkalmas barlangot. Elég mélyen belátsz a belsejébe, hogy megállapítsd, nem lakják élőlények (vagy legalábbis nem olyan, ami látható), ugyanakkor az is feltűnik neked, hogy nemrégiben valamilyen állatok használhatták a helyet. Megrágott csontok hevernek elszórva a földön, és egy számodra ismeretlen lény szaga is érezhető még a benti levegőben. Ha itt akarod tölteni az éjszakát, lapozz a **357**-re. Ha más hely után nézel, lapozz a **261**-re.

## 182.

Elővigyázatosan a lábaddal lököd félre a sziklát, nehogy a gyanús növény a csupasz bőrödhöz érjen. Amint a kőtömb alatti kéz szabaddá válik, a zuzmók által kibocsájtott összes fény hirtelen a csontváz ujján viselt gyűrűbe gyűlik, majd egy vakító villanás kíséretében a fény a medál zöld kövébe csap, melyet a halott a nyakán visel. Ezt az ékszert eddig nem is vetted észre, mivel a medál a bordák közt elrejtve pihent a csontváz mellkasában, te pedig a sziklával voltál elfoglalva. Legnagyobb rémületedre a csontos alak talpra ugrik. A lény azonnal rád támad, a gyűrűjéből előtörő fényt fegyverként használva: minden alkalommal, amikor elveszítesz egy Kört, megéget a gyűrű jéghideg ragyogása.

| | | |
|---|---|---|
| *Csontváz Lélek* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |

Ha nyersz, a csontváz visszahanyatlik a földre, azonban az ördögi fényt csak átmenetileg sikerült kioltanod. Nem mered megérinteni sem a medált, sem a gyűrűt, így visszagörgeted a követ legyőzött ellenfeled kezére, majd a kivezető alagút felé indulsz, hogy elhagyd a barlangot. Lapozz a **61**-re.

**183.**

Amint tölgy- és bükkfaligeteken haladtok keresztül, melyek egykori dicsfényüket vesztve mostanra undorító, püffedt, barna levelű roncsokká lettek, arról faggatod Eriket, vajon tud-e valamit Ishtra föld alatti erődjéről. Bár társad beszéde időnként még most is értelmetlen, és zavaros történeteit gyakran töri meg idétlen vihorászása, egy fontos információt azért sikerül kihámoznod.

Némi kínzás hatására egy Ork elmondta neki, hogy a Démonherceg kinevezett egy új hadnagyot. Eme szörnyeteg neve Morfeusz, aki úgy néz ki, mint egy hatalmas, nyálkás iszaphalom, és tőle ered minden rémálom. A valós világra csak közvetetten, a rémálmok útján van hatása, és látni is csak abban a világban lehet őt. Állandó, áthatolhatatlan sötétség leplébe vonja vezérét, melyet csakis a legyőzésével lehet eloszlatni. Ahhoz, hogy Ishtra közelébe férkőzhess, előbb Morfeuszt kell kiiktatnod, aki kizárólag csak álomban közelíthető meg, ám nem szabad őt elpusztítani, csupán meggyengíteni, mivel ha egy álmodó megöli saját álma forrását, önmagát is halálos veszélybe sodorja. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért ezen létfontosságú ismeret birtokába jutottál. Lapozz a **89**-re.

## 184.

Kevés N'yadach maradt csak fenn a Titánon, ám Ishtra besorozott néhányat ezekből a barlanglakó humanoid lényekből is a hadseregébe, kiszakítva őket a világtól elvonult életvitelükből, egyúttal feltüzelve a bennük szunnyadó agresszivitást. Váratlanul két ilyen teremtménnyel találod magad szemközt. Meglepi őket felbukkanásod, így ösztönösen rád támadnak. Macskáéhoz hasonló szemeikkel éppolyan jól látnak a sötétben, mint te.

Egyszerre kell megküzdened velük. Minden Kör előtt el kell döntened, melyiküket akarod megsebezni. A kiválasztott ellenféllel a szokásos módon csapj össze, azután a másiknak is határozd meg a Támadóerejét a dobókockákkal. Ha az ugyanannyi vagy kevesebb, mint a tiéd, még akkor sem tudod megsebesíteni, egyszerűen vedd úgy, hogy kivédted a csapását. Ha az ő Támadóereje a nagyobb, akkor természetesen eltalált téged.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első N'yadach* | 6 | 8 |
| *Második N'yadach* | 6 | 7 |

Ha legyőzöd őket, lapozz a **24**-re.

## 185.

A szekerce nem talál el téged, így zavartalanul folytathatod az utad. Lapozz a **308**-ra.

## 186.

Baljós csend üli meg a tájat, amin egy távoli madár magányos károgása sem javít túl sokat. Váratlanul a föld beomlik, és egy mély hasadék nyílik épp a lábaid előtt. Rémülten egyensúlyozol a keskeny szakadék peremén, ám végül sikerül visszanyerned az egyensúlyod, és egy nagy lendületet véve átugrasz a túloldalra. Arra viszont nem számíthattál, hogy egy újabb hasadék tárul fel épp ott, ahová az ugrás után érkezel. Dobj egy kockával hatszor egymás után! Ha az első dobásnál egyest dobsz, lezuhansz a mélybe; ha a másodiknál kettest, a harmadiknál hármast (és így tovább) dobsz, lezuhansz. Ha bármelyik dobásnál leesel, lapozz a **17**-re. Ha sikerül valamennyi szakadék felett biztonsággal átjutnod, lapozz a **397**-re.

## 187.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD, de vonj le 2-t a dobott számból, mivel rendkívül óvatosan haladsz! Ha szerencsés vagy, lapozz a **118**-ra; ha nem, lapozz a **81**-re.

## 188.

Rövid gyaloglás után az alagútba egy másik csatlakozik be jobb kéz felől. Az új járat jól megvilágított és nyílegyenesen halad, ameddig csak a szem ellát, az előtted lévő folyosó viszont keskeny és sötét. Ez utóbbi járat mennyezetéről egy tábla lóg le, melyre egyetlen szót írtak: „VESZÉLY". A figyelmeztető jelzés eléggé újnak látszik, minden bizonnyal Ishtra katonái függesztették fel nemrég. Ha egyenesen akarsz továbbmenni, és ezt még nem tetted meg korábban, lapozz a **21**-re. Ha inkább jobbra fordulnál, lapozz a **388**-ra.

## 189.

Váratlan megjelenésed nagyon meglepi a két Orkot, akik az őrszobán eltöltött időt gondtalan szunyókálással tervezték tölteni, elmaradt éjszakai pihenőjüket bepótlandó. Az egyikkel még azelőtt sikerül végezned, hogy teljesen magához térne álmából, majd a másik felé fordulsz.

*Ork őr* ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Kizárólag az első Körben ellenfeled ÜGYESSÉGE 6, mivel kicsit még bizonytalanul áll a lábán a szundikálás után. Ha megnyered a harcot, lapozz a **92**-re.

## 190.

Nemcsak, hogy simán földet ersz a lávafolyó túlpartján, de áttérsz álmod egy teljesen más jellegű szakaszába is. Adj 1-et ENERGIA pontjaidhoz, majd lapozz a **80**-ra.

## 191.

A kórság, mely elpusztította a fákat, már a tisztás szélén álló példányokra is átterjedt. Véletlenül valami fura, szörcsögő dologra lépsz, amiből azonnal rémes bűz száll fel. Lenézve látod, hogy egy bomló gyökér az, melyet a talajt megfertőző gonosz belülről pusztít. És ekkor... csupán a változó félhomály csapta volna be szemed, vagy tényleg a gyökér mozdult meg alig észrevehetően? Nem képzelődtél, valóban néhány rothadó roncs vonaglik feléd, veszedelmes nyálkát engedve ki magából. Azután újabb tucatnyi csatlakozik az előzőekhez, majd egyre több és több. Keresztül kell verekeded magad rajtuk. Ha van nálad szekerce, minden Körben hozzáadhatsz 1-et a Támadóerődhöz, mivel egyik kezedben a kardodat, míg a másikban a szekercét forgatod.

*Gyökerek* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 12

Ha győztél, magad mögött hagyod ezt az undorító mocskot, és a tisztástól eltávolodva utadat a kevésbé rohadó fák közt folytatod. Lapozz a **6**-ra.

**192.**

Egy fűzfaligethez közeledsz, melyben különös tündérfények villognak hívogatóan, ám mielőtt odaérnél, a folyópart és minden más is eltűnik, hogy egy új színhely tároljon eléd. Otthonodat, a faludat látod, ami most korántsem olyan békés, mint általában. Családtagjaid és barátaid mind megvadultak, összevissza rohangálnak a fákat, az állatokat és egymást kaszabolva. Először csak egyre növekvő rémülettel bámulod a jelenetet, aztán meglátod magadat is a néped közt, amint próbálod lecsillapítani őket. Mind feléd fordulnak, majd testük egy félelmetes tigris fejévé olvad össze, hatalmas szemfogainak íve pedig épp olyan, mint a fenevad lomha, kígyószerű testének alakja. Ha megküzdesz a szörnyeteggel, lapozz a **40**-re; ha nem, lapozz a **153**-ra.

## 193.

A Troll észrevesz, és odakiált az Ogrénak, így most együttes erővel fordulnak szembe a közös ellenséggel. Mindkét faj szívből gyűlöli az Elfek minden létező típusát, lévén azok könnyedek és kecsesek, míg ők valamennyien rusnyák és bumfordiak. Bár úgy véled, el tudnál szökni előlük, ha akarnál, mégsem kockáztathatod, hogy bárkinek is beszéljenek rólad. Ez a küzdelem a halálig tart majd.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Troll* | 9 | 9 |
| *Ogre* | 8 | 10 |

Mindketten egyszerre támadnak rád. Minden Kör előtt el kell döntened, melyiküket akarod megsebezni. A kiválasztott ellenféllel a szokásos módon csapj össze, azután a másiknak is határozd meg a Támadóerejét a dobókockákkal. Ha ugyanannyi vagy kevesebb, mint a tiéd, még akkor sem tudod őt megsebesíteni, helyette vedd úgy, hogy kivédted a csapását. Ha az ő Támadóereje a nagyobb, akkor természetesen eltalált téged. Ha valamilyen csoda folytán túléled a harcot, lapozz a **39**-re.

## 194.

A nyálkás méreg néhány cseppje a kezedre hullik. Amint meglátod, honnan esett rád a nyúlós ragacs, azonnal tudod, hogy csak másodpercek maradtak az életedből, hacsak tőből le nem csapod a saját karod, amely esetben viszont a vérveszteség végez veled. Akárhogy is, kalandod itt véget ért.

**195.**

Körbetapogatózol a barlangban, mivel még egy magadfajta Erdei Elf számára is túl sötét van odabent ahhoz, hogy bármit is látni lehessen. Nem találsz kivezető járatot, de némi gusztustalan maradvány, melyre bukkansz, azt bizonyítja, hogy fogvatartóik etethették a sikítozó rémet, talán épp saját bajtársaikkal. Találsz még néhány összetört bútort is, ami arra utal, hogy valaha civilizáltabb célokra használhatták a helyiséget. Az összezúzott, rothadó fadarabok közt ujjaid egy kemény, gömb alakú tárgyat tapintanak ki, melyet magadhoz veszel, majd elhagyod a barlangot.

Visszatérsz az elágazáshoz. Mivel pillanatnyilag senki sincs a közelben, megkockáztatod, hogy gyorsan megvizsgáld friss szerzeményed. Egy kis kristálygömb az, mely fekete színű fémtalapzaton nyugszik. Ez utóbbira rúnákat vésztek a következő szöveggel: „Lovagoljátok meg az idő szelét." A 30-as számot gravírozták a felirat után. Ha vakmerően bele akarsz nézni a gömbbe, lapozz a **318**-ra. Ha inkább elcsomagolod a zsákodba, azután továbbindulsz a keleti folyosón, lapozz a **388**-ra.

## 196.

A föld alatti levegő borzasztóan fullasztó. Áporodott szag száll fel a víz felszínéről, ami fokozatosan egyre elviselhetetlenebbé válik, ahogy a folyó mentén haladsz előre. Minél tovább mész, annál biztosabban érzed, hogy valami iszonytató dolog van előtted. A baljós, fülledt levegő kezdi összepréselni a tüdőd. Éppoly tehetetlennek érzed most magad, akár egy magányos csecsemő, aki egy vadászó kardfogú tigris előtt hever. Ha visszarohansz az alagútban, lapozz a **272**-re. Ha kitartasz, lapozz a **85**-re.

## 197.

Pont egy ügyesen álcázott verembe sétálsz. Nem esel nagyot, mivel a gödör nem túl mély, az alja azonban hegyes karókkal tűzdelt. Dobj egy kockával! A szám, amit dobtál, az ÉLETERŐ pontokat mutatja, melyeket le kell vonnod magadtól. Kikecmeregsz a csapdából, és folytatod az utad. Lapozz a **265**-re.

## 198.

Éjszaka a faágak recsegésének és nyikorgásának hangjai beszűrődnek az álmodba is. Szorosan egy póznához kötözve állsz a mérhetetlen pusztaság közepén, miközben egy Faördög araszol feléd kérlelhetetlenül, mereven mozgó végtagjai csak úgy recsegnek-ropognak. Göcsörtös kezei körmök helyett kihegyezett gallyakban végződnek, melyekkel arcod felé közelít. Tudod, hogy ki akarja szúrni a szemeid, és akkor vak leszel a világ fényeire. Ha küzdeni kezdesz, hogy kötelékeidtől megszabadulj, lapozz a **389**-re. Ha nem teszel semmit, lapozz **289**-re.

## 199.

A víz tiszta és üdítően hűsítő, jól esik lemosnod magadról az út porát. Nyersz 2 SZERENCSE és 2 ÉLETERŐ pontot. Ha a Viszketőpor Cserje spórái a bőrödre kerültek korábban, most azoktól is megszabadultál, így visszanyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. Ledőlsz kicsit pihenni a tóparton, ám a kellemesen simogató, meleg napsütésben hamarosan álomba szenderülsz. Lapozz a **160**-ra.

## 200.

Megérinted a kérgét valaminek, ami egykor talán egy büszke vörösfenyő lehetett, ebben a rémálomban viszont már csak egy beteges korcs. A kéreg abban a pillanatban megreped, és sűrű folyadék spriccel elő belőle, ami valamilyen mérgező sav lehet. Sikoltásod végigvisszhangzik a haldokló fák közt, akik szívét lassan falja fel a bennük gyülemlő maró anyag. Nem bírod tovább elviselni e rémálom-világ szörnyűségeit. Szándékosan felébreszted magad, hogy visszajuss a valódi világba. Vonj le magadtól 1 ENERGIA pontot, majd lapozz a **310**-re.

## 201.

Ishtra egy mennydörgéshez hasonló, csattanó hang kíséretében bukkan fel előtted, a levegő hömpölyögve hullámzik körülötte. A Démonherceg sokféle alakot ölthet, neked ezúttal egy két lábra emelkedett, kecskefejű krokodilként jelenik meg, akinek egész teste kékeszöld lángban ég. Félelmetes megjelenése ellenére érzed, hogy tart tőled, és hamarosan arra is rájössz, hogy miért. A démonok nem képesek fejlődni vagy változni, míg a halandók igen, és ennek köszönhetően neked sikerült több ENERGIÁT összegyűjteni, mint amennyi ellenfelednek van. Mindazonáltal neki eleve nagyon sok ENERGIÁJA van, hiszen ő otthon van az álmok világában. Nem húzza az időt gyalázkodással, hanem azonnal egy tűzlabdát repít feléd, amivel kezdetét veszi a végső küzdelem. Elméd hátsó zugában az isteneidhez fohászkodsz, miközben bátran szembeszállsz vele.

*Ishtra* ÜGYESSÉG 10 ENERGIA 21

Ha diadalmaskodsz, ENERGIÁD segítségével sikerül visszaűznöd Ishtrát a Démoni Síkra, ahonnan származik. Hosszú ideig – halandó léptékben mérve sok-sok évig –, fogja még nyalogatni a sebeit csúfos kudarca után. Visszatérsz a valódi világba. Lapozz a **400**-ra.

## 202.

Bár megpróbálod, de nem sikerül újra talpra állnod, és a féreg bevégzi halálos feladatát. Az egyik legundorítóbb őrzővel hozott össze a balsorsod, akit Ishtra az álomvilágba telepített. A lény befészkeli magát a gyomrodba, ahol gyorsan elszívja minden ENERGIÁD. A valódi világban a tested ismét láthatóvá válik, épp mielőtt az alagút padlójára omlik, immár élettelenül. Kalandod itt véget ért.

**203.**

Álmodban ismeretlen helyre látogatsz. Egy vérfoltokkal tarkított, homokos arénát látsz, melyben két hős vívja éppen halálig tartó küzdelmét. A tömeg ordítva bíztatja őket, míg az egész előadást egy kegyetlen képű, gazdagon díszített ruhába öltözött férfi felügyeli. Nagyon különösnek találod ezeknek az embereknek és emberszabású lényeknek a kinézetét. Hallod, amint a drága ruhás ember odaszól szomszédjának: – Bármelyikük éli is túl a Halál Arénát, az lesz a bajnokom. Én leszek az, aki utoljára nevet, nem pedig a bátyám! – Kíváncsi vagy, mit jelenthet mindez. Vajon csak illúzió az, amit látsz, vagy egy valós, távoli vidék tárul eléd?

Az álombéli arénát kíméletlenül perzselő napot hirtelen egy hatalmas Sárkány takarja el. Ez azonban nem más, mint a beszűrődése egy valódi árnyéknak, ami egy Óriás Vérsályomról vetül rád, miközben épp lecsap alvó testedre. A fájdalom, amint karmaival beleváj combodba, azonnal visszaránt az ébrenlétbe. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Mire előhúzod kardodat, a ragadozó ismét rád támad, így nincs időd varázsolni. Lapozz a **29**-re, hogy megküzdj a szörnnyel.

## 204.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **388**-ra. Ha a dobás értéke 4–6, lapozz a **170**-re.

## 205.#

Túlélted a próbát, bár az esélyek ellened szóltak. Nyersz 2 ENERGIA és 2 SZERENCSE pontot. A három banya néhány jelet rajzol a levegőbe, és érzed, amint az erő, mely eddig ide kötött téged, lassan elenyészik. Ezzel egy időben a tömeg, a bírák és a próba kellékei is mind eltűnnek, hogy helyüket egy új helyszínnek adják át. Lapozz a **48**-ra.

## 206.

A bozótos rész – mely mint kiderül, valamiféle védősávot képez – hamarosan véget ér. Meglepetésedre a cserjék által övezett körön belül egy omladozó kunyhó áll. Életnek semmi jele. Ha megközelíted a viskót, lapozz a **378**-ra. Ha fekve maradsz, és figyelsz még egy ideig a bokrok alól, lapozz a **47**-re.

## 207.

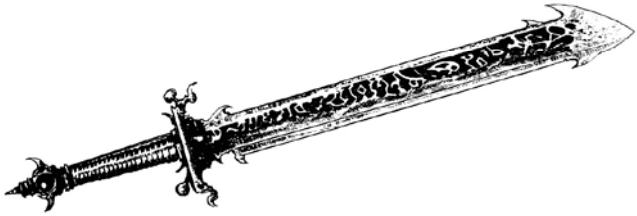
Vonj le 1-et az ENERGIA pontjaidból. A Zsizsik-ember felüvölt fájdalmában, amint a tűzlabdával eltalálod őt. Lapozz a **394**-re, és küzdj meg vele, de levonhatsz 6 pontot az ÉLETEREJÉBŐL.

## 208.#

Felettébb különös dologra bukkansz a tisztáson, ahová utad vezetett. Egy megterített asztalt látsz mindenféle finomsággal megpakolva, úgy tűnik, a föld összes gyümölcséből találsz itt kóstolót. Az asztalnál két ember ül, akik már élvezettel lakmároznak. Egyikük meghív, hogy csatlakozz hozzájuk, de a másik erre rosszallóan összeráncolja szemöldökét. Az első így szól: – Gyere, egyél. Jót fog tenni neked, feltölt ENERGIÁVAL az előtted álló feladathoz. – Ám a másik nem hagyja annyiban. – Nem tudod, hogy ha ebben a világban eszel, akkor lelked az idők végezetéig ide lesz láncolva? – Ha az elsőnek hiszel, és eszel az étkekből, lapozz a **270**-re. Ha a másodikra hallgatsz, és visszautasítod az invitálást, lapozz a **247**-re.

## 209.

Elmondod nekik, hogy a te utazásod sem független a jós látomásától, de neked nyugatra kell tartanod, nem keletre. Figyelmeztetnek, hogy utad során légy óvatos a csapdákkal, amelyeket még ők helyeztek el idefelé jövet azért, hogy húskészleteiket feltölthessék. Nem tudták mindegyiket hatástalanítani, amikor maguk mögött hagytak egy-egy területet, mert néhányat egyszerűen már nem találtak meg a sűrű erdőben. Elmesélik, hogy minden csapdájukat egy lefelé hajlított és a földhöz kötözött facsemetével jelölték meg: a csapda mindig ettől a jelzéstől északra lett felállítva. Megköszönöd az információt, majd sok szerencsét kívánva folytatod utad. Lapozz a **298**-ra.



## 210.

Biztonságban átugrasz a szörnyeteg állkapcsai között. Igazából sokat segített, hogy a lény valósággal kiköpött magából téged! Nyersz 1 ENERGIA pontot. Fejjel előre zuhansz, nem tudván, mi vár még rád ebben az őrült álomvilágban, amit Ishtra saját védelmére hozott létre. Nos, ezúttal épp egy hatalmas szárnyú hüllőn, egy ősi Sárkánykígyó hátán landolsz, ami pont felszállni készül. Ha ENERGIÁD 18 vagy több, lapozz a **260**-ra. Máskülönben lapozz a **283**-ra.

## 211.

Elővigyázatosan a lábaddal lököd félre a sziklát, nehogy a gyanús növény a csupasz bőrödhöz érjen. Amint a kőtömb alatti kéz szabaddá válik, a zuzmók által kibocsájtott összes fény hirtelen a csontváz ujján viselt gyűrűbe gyűlik, majd egy vakító villanás kíséretében a fény a medál zöld kövébe csap. Legnagyobb rémületedre a csontos alak talpra ugrik. Azonnal rád támad, a gyűrűjéből előtörő fényt fegyverként használva: minden alkalommal, amikor elveszítesz egy Kört, megéget a gyűrű jéghideg ragyogása.

*Csontváz Lélek* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, a csontváz visszahanyatlik a földre, azonban az ördögi fényt csak átmenetileg sikerült kioltanod. Nem mered megérinteni sem a medált, sem a gyűrűt, így visszagörgeted a követ legyőzött ellenfeled kezére, majd a kivezető alagút felé indulsz, hogy elhagyd a barlangot. Lapozz a **61**-re.

## 212.

Nincs más választásod, mint hogy fegyverrel a kezedben nézz szembe Ishtrával. Mennydörgő hang kíséretében bukkan fel előtted, a levegőt egyszerre a romlás bűze tölti meg. A Démonherceg sokféle alakot ölthet, neked ezúttal egy két lábra emelkedett, kecskefejű krokodilként jelenik meg, akinek egész teste kékeszöld lángban ég. Azonban legyen bármilyen formája is, halandók fegyvere nem ejthet sebet rajta, ahogyan ezt már a küldetésed eleje óta tudod. Ishtra rád vigyorog a lángok mögül, majd egyetlen jól irányzott tűzgolyóval az örök feledésbe taszít. Kalandod itt véget ért.

## 213.

Elindulsz lefelé a hegyoldalon. A talaj kellemesen meleg pikkelyes lábaid alatt. Egy sas messze a magas égen meglátja a szalamandrát, és éhes fiókáira gondol. Mivel ez csupán álom, nem tartod furcsának, hogy a történéseket egy rövid ideig a madár szemén keresztül látod, sőt egy különös pillanatig egyszerre vagy a támadásba lendülő, lecsapni kész ragadozó és a földön kúszó hüllő.

Egy gyík szinte teljesen tehetetlen a sassal szemben, a viszonylag nagy testű szalamandra pedig még esélytelenebb, hisz nem tud bemenekülni a biztonságot nyújtó kis nyílásokba, hasadékokba. A kihűlt láva felszíne repedezett ugyan, ám nincsenek sziklák, amik alá elbújhatnál. Dobj egy kockával! Ha dobásod 1 vagy 2, a sas 2 ponttal csökkenti ENERGIÁD; ha az eredmény 3 vagy 4, sikerül kitérned ellenfeled elől; ha sikerül 5-öst vagy 6-ost gurítanod, használhatod végső fegyvered, ami nem más, mint a bőrödből kicsapó lángcsóva, mely elijesztheti támadódat. Folytasd a küzdelmet addig, míg két alkalommal 5-öst vagy 6-ost nem dobsz: a ragadozó madár ekkor feladja, és könnyebb préda után nézve tovaszáll. Ha életben maradtál, lapozz a **278**-ra.

**214.**

Kezd esteledni, és a legutóbbi hátborzongató események után nagyon szeretnéd kipihenni magad. Egy öreg fa ágai közt versz tábort, mivel nagyobb biztonságban érzed magad a föld fölött, távol az éjszakában portyázó teremtményektől. A küldetésedre koncentrálsz, és az isteneidhez fohászkodsz útmutatásért, miközben belépsz az álmok birodalmába.

Hirtelen egy hatalmas, nyílt síkságon találod magad, és álmodban tudod, hogy számtalan évbe telt, mire elértél erre a helyre. A terület teljesen elhagyatott és egyhangúan nyúlik a horizont felé minden irányban anélkül, hogy bármi is megtörné a lapos pusztaságot. Ha vársz egy ideig, hátha történik valami, lapozz a **120**-ra. Ha elindulsz valamerre, lapozz a **329**-re.

## 215.

A vadember öregebbnek látszik, mint tegnap este, mintha őrületének múltával életkedvéből is veszített volna valamelyest. Erik Rúna-fejszeként mutatkozik be. Rekedtes hangon idézi fel az erdő szebb napjait, még a pusztulás előtti időkből. Kiderül az is, hogy a férfi egykor kalandozó volt egy tengeren túli, távoli földrészen, de azután eltévedt valahol, amit ő Zagor útvesztőjeként emleget. Elmondása szerint ezt követően felhagyott korábbi életmódjával, és ideutazott, hogy visszavonultan élje további napjait. Egészen mostanáig. Azt mondja, találkozásotok felélesztette egykori kalandvágyó természetét, így most arra kér, hadd tartson veled. Ha elfogadod a társaságát, lapozz a **183**-ra. Ha tapintatosan, de határozottan visszautasítod őt, és egyedül folytatod utadat, lapozz a **116**-ra.

## 216.

Egy örökkévalóságig szárnyaltok a sebekkel felszaggatott föld felett. A felszínt borító repedésekből gőz és bűzös kipárolgás szivárog elő, beszennyezve a lenti levegőt. Az utazás egyébiránt üdítően hat rád, a nyomasztó tájkép ellenére is. Nyersz 1 ENERGIA pontot. A Sárkánykígyó végül letesz téged az üszkös romjai mellett valaminek, ami egykor egy falu lehetett, majd tovaszáll. Lapozz a **48**-ra.

## 217.

Nemsokára egy leágazáshoz érsz, ahol elfordulhatsz balra, vagy továbbmehetsz egyenesen. Durva nevetés hangjait hallod elölről, ami valamilyen kegyetlen lénytől eredhet, bal felől viszont rettenetes veszélyt érzel. Nem könnyű döntést hozni. Ha balra indulsz, lapozz a **73**-ra. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a **156**-ra.

## 218.

Vonj le 1 ENERGIA pontot! A varázslat nem jelez veszélyt a járatból; talán nincs ott semmi, vagy túl messze van ahhoz, hogy mágiád felfedje. Akárhogy is, bemászol a szűk nyíláson. Lapozz a **279**-re.

## 219.

A hegy lábánál egy olvadt lávafolyam keresztezi utad, de szalamandraként szerencsére nem okoz számodra problémát az átkelés. A túloldalon önkéntelenül visszaváltozol Elffé, és álmod egy teljesen más jellegű formában folytatódik tovább. Nyersz 1 ENERGIA pontot. Lapozz a **80**-ra.

## 220.

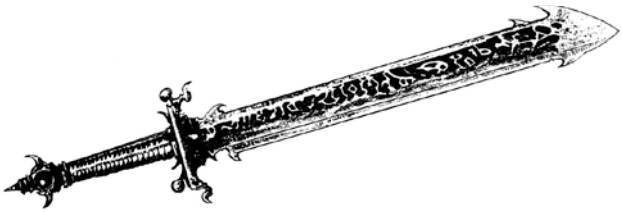
Nem találsz semmi olyasmit a vadember házában lévő lom és szemét közt, amit érdemes volna megtartanod. Mivel már esteledik, úgy döntesz, hogy a viskóját éjjeli menedékként használod. Lapozz a **86**-ra.

## 221.

Bár a Goblinok kíváncsian tekintenek rád, úgy tűnik, nem gyanakszanak, és megállítani sem próbálnak. Mivel nem akarsz ugyanarra menni, amerre már jártál ezelőtt, most az északi falból nyíló kétszárnyú ajtón át hagyod el a termet. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A folyosóból – melyre az ajtó nyílt –, rövidesen egy járat ágazik le nyugat felé, ám valamiért az a meggyőződésed, hogy ezúttal az északi lesz a helyes irány. Lapozz a **310**-re.

## 222.

Olyan fákat keresel, amelyeknek üreg van a törzsében, vagy száraz, zárt rés található a gyökerei között: ezek azok a jellegzetes helyek, ahová a mókusok elrejtik tartalékaikat. Épp egy szilfa tövénél matatsz, amikor a mókusok lerohannak. Szokatlanul hevesen támadnak: Ishtra közelgő érkezése miatt érzett kétségbeesésük folytán szinte őrült dühvel védelmezik készleteiket. Számos példány a fa ágairól veti magát a hátadra, nyakadba, míg mások a földön iramodnak feléd, hogy belemarjanak lábaidba. Ha elfutnál, valószínűleg nem követnének téged, inkább a raktáraik mellett maradnának, hogy tovább őrizzék azokat. Ha elszaladsz, lapozz a **275**-re. Ha harcolni akarsz velük, lapozz a **104**-re.



## 223.

Jól emlékeztél, ez valóban egyike a Sötét Elf-klánoknak, ám balszerencsédre ők sajnos egyáltalán nem küldtek csapatokat Ishtra támogatására. Ráadásul a klánra jellemző megkülönböztető jelvényt sem viseled ruhádon. Az Orkok teljesen körbevesznek, így már nincs értelme láthatatlanná sem válnod, hisz tested úgysem szabadulhatna gyűrűjükből. Lelepleződtél. Kémkedés miatt ott helyben kivégeznek. Kalandod itt véget ért.

## 224.#

Magad mögött hagyod a parazitákat, és csakhamar egy villás elágazáshoz érsz. A nyelőcső enyhén bal felé vezet tovább, míg a keskeny légcső egyenesen előre visz. A friss levegő, mely az utóbbi felől száll feléd, nagy megkönnyebbülésedül szolgál. Ha továbbra is a nyelőcsőben haladsz, lapozz a **115**-re. Ha a légcsővel teszel egy próbát, lapozz a **163**-ra.

## 225.

*Jó úton jársz.* – hangzik a tömör válasz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Azonban akárhogyan igyekszel, többé nem tudod válaszra bírni az immár közömbössé lett szarvasokat. Ha folytatod utad a szurdokon át, lapozz a **383**-ra. Ha közelebbről megnézed a csonthalmot, lapozz a **135**-re.

## 226.

Sajnos néhány Törpe Ork sétál az alagútban, ami az álomban számodra folyóként jelent meg. Bár tested láthatatlan, mégsem anyagtalan. Az őrök épp annyira elcsodálkoznak, amennyire te is, mikor nekimennek valaminek, amit nem látnak. Az ütközés kizökkent téged álmodból, így most már szemtől szemben állsz ellenfeleiddel. Úgy tűnik, egyikük orra eltört, amikor egymásba rohantatok; keservesen jajgat feldagadt arcát tapogatva. A másik viszont készen áll a küzdelemre, buzogányát suhogtatva közelít feléd. Mivel a semmiből bukkantál elő, esélyed sincs meggyőzni őket, hogy barátságos Sötét Elf vagy, így harcolnod kell.

| | | |
|---|---|---|
| *Törpe Ork* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 7 |

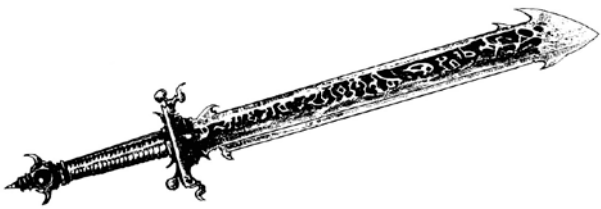
Ha nem végzel ellenfeleddel három Körön belül, lapozz a **108**-ra. Ha igen, lapozz a **369**-re.

## 227.

Már nem találkozol a korábbihoz hasonló nyomokkal, egy idő után azonban a terület egyre mocsarasabbá kezd válni. Nyugat felé fordulsz, de a haladás errefelé is nagyon megerőltető. Bár az Erdei Elfek lágyabban képesek lépni, mint bármelyik más faj, még a te lábad is kezd elmerülni a barna iszapban, melyet valamiféle olajos réteg fed. Tovább rontja helyzetedet, hogy kezd esteledni. Ha keresztül akarsz caplatni a lápon, lapozz a **246**-ra. Ha dél felé fordulsz, hogy elkerüld az ingoványt, lapozz a **284**-re.

## 228.*

Az étkezőben találod magad. A legtöbb asztal szabad, ám az egyik körül egy szakasznyi Goblin ül hitvány kosztot zabálva. Nyilván most van az ebédidejük. Veled szemben, a helyiség túlsó oldalán egy újabb duplaszárnyú ajtót látsz, de a bal oldali falból is nyílik egy kisebb kijárat. Az egyik Goblin – méretéből ítélve a vezetőjük – feláll, kézfejével végigtörli zsírtól csöpögő pofáját, majd megkérdi, mi dolgod itt. Mivel öltözéked alapján Sötét Elfnek gondolnak, úgy döntesz, hogy megpróbálkozol egy blöffel, amúgy is reménytelen volna harcban legyőznöd egy tucatnyit ezekből a teremtményekből. Ha azt mondod, hogy te is enni jöttél, majd leülsz egy asztalhoz, és a magaddal hozott ételbe temetkezel, lapozz a **263**-ra. Ha azt állítod, hogy Ishtrának viszel harapnivalót, lapozz a **325**-re.



## 229.

Rövidesen világossá válik előtted, mivel állsz szemben. Egy hatfős, portyázó Sötét Elf-csapat közelített meg észrevétlenül, egyik ágról a másikra szökellve. Amint megpillantod őket, forrni kezd Erdei Elf-véred. Ezek az elfajzott Elfek megcsúfolói mindama jóságnak, melyet a többi Elf-faj mindig is képviselt; ez a söpredék megérdemli a halált. Ha megveted a lábad, és felkészülsz a harcra, lapozz a **257**-re. Ha megpróbálsz mozgásban maradni, hogy kikerülj egyre szorosabbá záródó gyűrűjükből, lapozz a **336**-ra.

## 230.

Csökkentsd 1-gyel az ENERGIA pontjaidat. Lapozz a **394**-re, és küzdj meg a Zsizsik-emberrel, de vonj le 4-et az ÉLETEREJÉBŐL.

## 231.#

Ismét a folyó partján találod magad, a fűzfák között. A tündérfények még most is villognak, állandóan kialszanak, majd újra felgyulladnak. Elindulsz, hogy átszeld a kis ligetet, ám kiderül, hogy az jóval nagyobb, mint elsőre látszott. A folyót is elveszíted szem elől, és végül eltévedsz a sűrű növényrengetegben. Fojtogató, klausztrofóbia-szerű érzés szorítja össze a mellkasod. A tündérfények vészjósló, sárga szemekké válnak, melyek az aljnövényzetből villannak elő. Tekinteted különösen az egyik szempárra irányul, melynek pillantása szinte rabul ejt. Egy rendkívül nyugodt, néma hang azt súgja, hogy ne mozdulj, maradj ahol vagy. Hajlasz rá, hogy engedelmeskedj. Ha bízol a hangban, lapozz a **371**-re. Ha előrelendülsz, lapozz a **60**-ra.

## 232.

A méreg nem ér a bőrödhöz, néhány cseppje azonban a hátizsákodba kerülhetett. Ismét *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, 2 adag élelmed tönkrement – húzd le őket a *Kalandlapodról*. Ha szerencsével jártál, nem ér veszteség. Bárhogy is legyen, most el kell döntened, hogy továbbra is észak felé tartasz – lapozz a **15**-re –, vagy nyugatnak fordulsz – lapozz az **51**-re.

## 233.

A szakácsnőt igen rossz hangulatban találod. A mai nap semmi sem úgy sikerült, ahogy kellett volna: a friss húsért kiküldött Sötét Elf-csapat nem tért vissza, így most nincs alapanyag a főzéshez; a jégről kivett étel nem akar rendesen kiolvadni; a szakácstanonc túl sok denevérvért kevert a raguba (Bűnéért egyébként azóta ő is a pörköltbe került!); és így tovább. Amint belépsz a szobába, a randa némber apró agyában elegáns gondolat fogalmazódik meg gondjai orvoslása gyanánt. Mivel a Sötét Elfek léhasága tette tönkre a napját, miért ne lehetne egy másik Sötét Elf a megoldás? Mondjuk úgy, hogy téged is a fazékba aprít néhai segédje mellé! A szakácsnő egyébként egy jól megtermett félvér, akit Ishtra kémei hozták ide Cordából. Egy méretes húsbárddal támad neked.

| | | |
|---|---|---|
| *Szakácsnő* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 10 |

Ha nyersz, találsz egy másik kijáratot – mely a déli falból nyílik –, ám a túloldaláról közeledő léptek zaját hallod. Bereteszeled az ajtót, és bár tudod, hogy nem sokáig tart áttörni rajta, bízol benne, hogy egy olyan ördögi helyen, mint amilyen ez, nem számít rendkívüli eseménynek egy szakács halála, így valószínűleg nem is kell majd attól tartanod, hogy a nyomodba erednek. Visszatérsz az étkezőbe. Lapozz a **221**-re.

**234.**

Sietve elhelyezed a tárgyakat, beállsz középre, és vársz. Ishtra egy mennydörgő hang kíséretében bukkan fel, és a levegőt egyszerre a romlás bűze tölti meg. A Démonherceg sokféle alakot ölthet, neked ezúttal egy két lábra emelkedett, kecskefejű krokodilként jelenik meg, akinek egész teste kékeszöld lángban ég. Visító, gonosz nevetésben tör ki, amint megpillant téged, egy apró Elfet, majd őrjöngő vérszomjjal máris feléd indul. Egyik karját lassan felemeli, egy gyilkos tűzgolyót készítve elő, miközben azon gúnyolódik, hogy hogyan is képzelhetted akár egy pillanatig is, hogy hátráltathatod őt zsarnoki tervének megvalósításában. Azzal kérkedik, hogy hamarosan az egész Titánt az uralma alá hajtja majd.

Ám abban a másodpercben, hogy a bűvös körön belülre lép, kárörvendő rikoltozása a haláltusa sikolyaiba csap át. A szemed előtt kezd elsorvadni és halványulni, míg teste végül porrá omlik, és gyűlöletes lelke visszaűzetik a Démoni Síkra, ahonnan származik. Utoljára még hallod csalódott dühvel telt vonyítását, majd hangja végleg elvész a távolban. A hat tárgyad darabjaira robban szét, úgy tűnik, a Démonherceg elleni küzdelem teljesen felemésztette az erejüket. Ishtra még hosszú ideig – halandó léptékben mérve sok-sok évig –, fogja nyalogatni a sebeit. Lapozz a **400**-ra.

**235.**

A tömeg szétválik előtted, de az út, melyen elmehetsz köztük, nem a saját választásod szerinti. Csak egy bizonyos irányba engednek haladni, egyébként minden más irányba lehetetlen az átjárás a sűrű kavalkádban. Kérlelhetetlenül hajtanak egy négyzet alakú, üres terület felé. E szabad térség közepén egy akasztófa áll, mely alatt három komor bíró foglal helyet. Egy padot helyeztek elébük, melyen jelenleg senki sem ül, de nagyon úgy tűnik, hogy hamarosan te fogsz helyet foglalni rajta. Kénytelen bár, de odaérve így is teszel. Mindhárom bírád egy-egy vénséges vénasszony, és a középső elkiáltja magát: – Kezdődjék hát a Kísértetek Próbája! – Lapozz a **309**-re.

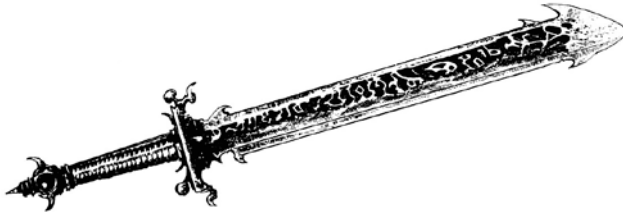
**236.**

Elfként kitűnően ismered az erdőt, így megosztasz ezekkel a barátságos emberekkel néhány hasznos erdei ismeretet, ami segítheti őket útjuk során. Ezt követően a kölcsönös búcsúzkodás és jókívánságok után továbbindulsz utadon. Lapozz a **298**-ra.

**237.**

Körbetapogatózol a barlangban, mivel még egy magadfajta Erdei Elf számára is túl sötét van odabent ahhoz, hogy bármit is látni lehessen. Nem találsz kivezető járatot, de némi gusztustalan maradvány, melyre bukkansz, azt bizonyítja, hogy fogvatartóik etethették a sikítozó rémet, talán épp saját bajtársaikkal. Találsz még néhány összetört bútort is, ami arra utal, hogy valaha civilizáltabb célokra használhatták a helyiséget. Az összezúzott, rothadó fadarabok közt ujjaid egy kemény, gömb alakú tárgyat tapintanak ki, melyet magadhoz veszel, majd elhagyod a barlangot.

Visszatérsz az elágazáshoz. Mivel pillanatnyilag senki sincs a közelben, megkockáztatod, hogy gyorsan megvizsgáld friss szerzeményed. Egy kis kristálygömb az, mely fekete színű fémtalapzaton nyugszik. Ez utóbbira rúnákat vésztek a következő szöveggel: „Lovagoljátok meg az idő szelét." A 30-as számot gravírozták a felirat után. Ha vakmerően bele akarsz nézni a gömbbe, lapozz a **318**-ra. Ha inkább elcsomagolod a zsákodba, azután továbbindulsz a déli folyosón, lapozz a **90**-re. Ha még visszább mennél a jól megvilágított alagútban, egész addig, ahol a Goblin-őrjáratot láttad, hogy ezúttal keletnek menj, lapozz a **132**-re.



**238.#**

A folyó immár egyenesen hömpölyög előre a medrében; néhol mélyebb, máshol láthatóan sekélyebb. Utad ezen szakasza meglehetősen egyhangú, és mint az álomvilágban oly gyakran, most sem tudnád megmondani, mennyi ideje gyalogolhatsz már. Talán egy perce, vagy akár egy évtizede? Egyszer csak a folyó váratlanul eltűnik, és már egy fennsíkon állsz, ami azután ismét átalakul, ezúttal egy aranysárga homokkal borított parttá, melyet a csillámló tenger ölel körbe egészen a horizontig. Még sosem láttad ezelőtt a tengert – bár a Tír nan Og szigetéről szóló Elf-legendák említést tesznek róla –, így némileg elbizonytalanodsz. Ha belegázolsz a habokba, lapozz a **75**-re. Ha inkább a part menti fövenyt deríted fel, lapozz a **149**-re.

**239.**

Hamarosan már a domb tövében állsz, és belépsz a tisztásra, melynek üdítően élénk zöldjét korábban már megcsodálhattad a magasból. Nincs kétséged afelől, hogy a Jóság erejével átitatott varázslatos vidéken jársz. A levegő édes és friss, apró virágok tarkítják a pázsitot, és a fák – főként nyírfák – ágain sok kis madár dalol. Nem tudod, ki áldotta meg ezt a helyet, de azt sejted, miért tehette: bástyaként szánta a távolban elnyúló Gonosz birodalmával szemben. A fák közt sétálva élvezettel szívod magadba a táj kellemes hangulatát, légkörét. Csakhamar egy közepes méretű tóhoz érsz, melyet egy zubogó kis patak táplál. Ha inni akarsz a tó vizéből, lapozz a **106**-ra. Ha megfürödnél benne, lapozz a **199**-re. Ha kerülni akarsz bármiféle kapcsolatot a vízzel, lapozz a **355**-re.

## 240.

Még inkább furcsállod, hogy a békés jószág meg sem próbál elszaladni közeledésedre. Csupán felpillant rád, azután folytatja a csámcsogást. Teszel felé még egy lépést, és ekkor rá kell döbbenned, miért is nem meglepő az állat viselkedése: ő valójában egy Alakváltó! A fajtájára jellemző módon megvárta, míg elég közel érsz, hogy aztán előtörjön belőle mohó étvágya, és álcáját levetve felfedje valódi, eddig elrejtett mivoltát. Amit a szarvas szelíd pofájának láttál, az igazából a szörnyeteg villás nyelve, mellyel várakozón nyalogatja ajkait. A fenevad rád veti magát, hogy gonosz karmait végre a húsodba mélyessze. Ha van társad, lapozz a **396**-ra. Ha egyedül vagy, lapozz a **307**-re.

## 241.

Sikerül elnyomnod tiltakozó érzékeidet, és kitartasz. A fák már kevésbé fenyegetőek, viszont egyre élettelenebbnek látszanak, amitől majdnem meghasad Erdei Elf-szíved. Minél közelebb érsz a veremhez – ami az erdőt sújtó kórság forrása –, annál ingoványosabbá válik a terület, amelyen keresztül kell gázolnod. Nem csak arról van szó, hogy a föld ragacsos, és kimerítő a haladás; maga a levegő is egyre sűrűbbé válik, szinte összepréseli mellkasod. Lélegzeted kapkodóvá, nehézzé válik, amint küzdöd magad előre.

Végül eléred a földomlás szélét. A fények teljesen elhalványodnak, és már csak abból is tudod, milyen közel jársz, hogy a Gonosz tapinthatóan belengi az egész helyet. Gúnyos kacaj hasít keresztül a homályon, és egy hideg, kegyetlen hang szólít meg: – Apró Elf, csak nem próbára akarod tenni magad ellenem? Nos, alig várom a találkozásunkat – ha arra egyáltalán sor kerül valaha.

Egyszerre sűrű, áthatolhatatlannak tűnő bokrok bújnak elő a földből mindenfelé. Akármerre is fordulsz, nem látsz kiutat, miközben a bokrok kusza ágai egyre szorosabbra zárulnak körülötted. Ha a Tűz varázslatot akarod használni, hogy kiutat vágj magadnak, lapozz a **41**-re. Máskülönben lapozz a **290**-re.

## 242.

Képes vagy tudatosan változtatni az álmodon, így sikerül kiszabadulnod az Angaroc hatása alól. Lapozz a **377**-re.

## 243.

Elmebeteg házigazdád észreveszi, hogy visszaszerezted a fegyvered. Hisztérikus jókedve egy pillanat alatt tomboló dühbe csap át, és azonnal rád veti magát. Fényes fejszéjén megcsillan a lenyugvó nap sugara, mely valahogy utat talált a mocskos ablakon át.

| | | |
|---|---|---|
| *Vadember* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 12 |

Ha megnyered a harcot, dönthetsz úgy, hogy magaddal viszed ellenfeled nagyszerű fegyverét, de ebben az esetben hátra kell hagynod hűséges kardodat, mert a kettő együtt már túlságosan súlyos lenne számodra. A férfinél bizonyosan nincs semmilyen más tárgy, hisz cafatokban lógó öltözéke alig takarja testét. Úgy határozol, hogy átkutatod a kunyhót. Lapozz a **136**-ra.

## 244.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül megragadnod a szörnyeteget, épp amikor kiemelkedik a homokból – lapozz a **134**-re. Ha nincs szerencséd, levet magáról – lapozz a **297**-re.

## 245.

Az őrjárat elhalad melletted. Szerencsésen megúszod a találkozást némi sértegetés és gúnyolódás kíséretében, ami itt teljesen megszokott dolog. A különböző gonosz fajok tagjai sosem szívlelték egymást igazán. Amint az Orkok eltűnnek az alagútban, félrevonulsz a közeli csonthalom mögé, hogy hevesen kalapáló szíved kicsit lecsillapodhasson. Lapozz a **27**-re.

**246.**

Ahogy az alkony egyre sűrűbbé válik, már nem látod, hová léphetsz biztonsággal. Arra gondolsz, hogy használnod kellene a Lebegés varázslatot, amikor váratlanul megbotlasz, és előrezuhansz a sárba. Kinyújtod a karjaidat, hogy tompítsd az esést, ám így könyékig belesüllyedsz a nyálkás iszapba. Rémülten érzed, hogy valami megragad a csápjaival, és bárhogy is küzdesz, egyre mélyebbre húz lefelé, míg végül az arcod is elmerül a sűrű mocsárban. Megfulladsz. Az Iszapszívó jobb szereti a húst hidegen.

**247.**

Otthagyod őket, mivel nem tudhatod, melyikük próbál meg becsapni, és persze azt sem zárhatod ki, hogy mindketten hazudnak neked. Sokáig mész, és ahogy az idő múlik, egyre bizonyosabban érzed, hogy közeledsz végső célod felé. Alacsony cserjék közt törsz át, melyek természetellenes fényt bocsájtanak ki, és vér szivárog elő belőlük. Váratlanul a föld megnyílik alattad, és egy alagútba zuhansz, melyben egy párás, lustán hömpölygő folyó halad. Lapozz a **85**-re.

**248.**

*Nem tudunk semmi olyat mondani, mit álmaidból már ne ismernél.* – hangzik a válasz. Akárhogyan igyekszel, többé nem tudod válaszra bírni az immár közömbössé lett szarvasokat. Ha folytatod utad a szurdokon át, lapozz a **383**-ra. Ha közelebbről megnézed a csonthalmot, lapozz a **135**-re.

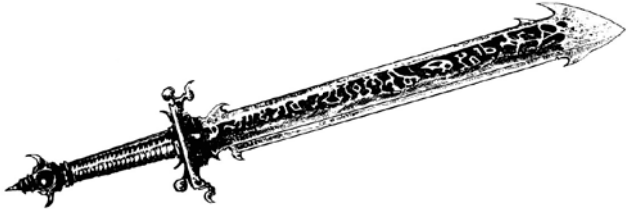
**249.**

Nem sikerül kizárni a hangokat: úgy tűnik, mintha a talpad alól, a földből is szólnának, de az is lehet, hogy valahonnan a saját elméd mélyéről származnak. Egy vidám dalocskát próbálsz énekelni, hogy elnyomd a sikolyokat, de nem jönnek szavak a szádra. Tudod, hogy közel jársz végcélodhoz, és érzed, hogy ezek a rémálombeli szörnyűségek Ishtra egyik utolsó védelmi vonalát jelentik. Szándékosan felébredsz, hogy visszatérj a valódi világba. Reméled, hogy ott lelhetsz még egy kis nyugalmat. Lapozz a **310**-re.

## 250.

Álmodban egy olyan kardot forgatsz, amilyen Telessa, de a pengéje fényesen lángol. Szándékosan megállítod az utolsó csapást, nem viszed be a végső találatot, ami porrá zúzná Morfeuszt. Mivel egy álomban vagy, nem merészkedsz addig, hogy elpusztítsd annak forrását. Egy csalódott vonyítás kíséretében ellenfeled gusztustalan teste a darabjaira hullik szét. Átmenetileg sikerült szétszakítanod a szövedéket, ami a rémálmokból álló lényének elemeit együtt tartotta. Egy napon minden bizonnyal újra összeáll majd, hisz a világ nem szabadulhat meg örökre a rémálmoktól, de ma éjjel sokan fognak nyugodtabban aludni.

Kivívtad a győzelmet. Érzed, amint az erő óriási hullámokban áramlik feléd. Állítsd vissza az ENERGIÁD arra az értékre, amekkora a Morfeusz barlangjába történő belépésedkor volt. Most el kell döntened, hogy legfőbb ellenségeddel, Ishtrával az álmok világában akarsz-e szembenézni, vagy pedig a valódi világban. Egyre közelebbről érzed a jelenlétét, és tudod, hogy Démonhercegként – akinek a Földi Létsíkon történő megjeleneshez egyébként valamilyen alakot kell öltenie – képes arra, hogy egyidejűleg jelen legyen mindkét világban. Ha az álmok földjén akarsz szembeszállni vele, lapozz a **167**-re. Ha az anyagi világban nézel vele farkasszemet, lapozz a **346**-ra. Ha tested a valódi világban egy zöld medált visel, lapozz a **128**-ra.



**251.**

Sikerül ismét lábra állnod, miközben a féreg visszahullik a padlóra. Az undortól eltorzult arccal folytatod utad a nyelőcsövön át. Lapozz a **224**-re.

**252.**

Kínlódásod teljesen hasztalan, csak arra jó, hogy kimerítsen: vonj le magadtól 1 ENERGIA pontot, és lapozz a **99**-re.

**253.**

Felébredsz. Amíg álmodtál, a bizonyosság, legyőzhetetlenség és a mindentudás érzése volt benned, de mire teljesen magadhoz térsz, az érzés elszállt. Bár emlékszel az álom részleteire, a jelentése nem világos a számodra, ahogyan az sem, hogy milyen szerepe lesz a küldetésed során. Az éjszakai égboltra pillantva úgy ítéled, hogy még néhány óra lehet hajnalig. Ha visszafekszel aludni, lapozz a **341**-re. Ha továbbindulsz utadon, lapozz a **172**-re.

## 254.

Megszólítasz egy jó kedélyű Törpe-asszonyságot. Beszédre nyitja a száját, látod az ajkait mozogni, azonban egyetlen hangot sem hallasz. Közelebb hajolsz, mire egy hosszú, villás végű nyelv vágódik ki a szájából, és a nyakad köré tekeredik. Vadul küzdesz, hogy kiszabadulj, ám mindhiába. Sötét köd homályosítja el a látásod, majd elveszíted az eszméleted. Veszítesz 1 ENERGIA pontot. Mire magadhoz térsz, valaki már egy padra ültetett, három zord tekintetű bíró elé. A tömeg egy szoros négyszöget formál körülöttetek. Mindhárom bírád egy-egy vénséges vénasszony, és a középső elkiáltja magát: – Kezdődjék hát a Kísértetek Próbája! – Lapozz a **309**-re.

## 255.

Egy szoba előtt állsz, melynek ajtaja valamiféle átlátszó kvarckristályból készült. Bár a kvarc eléggé torzít, azt ki tudod venni, hogy a túloldalon lévő szoba egy fegyverraktár. Talán érdemes lenne átkutatni. Ha benyitsz, lapozz a **72**-re. Ha továbbindulsz az alagútban kelet felé, lapozz a **68**-ra.

## 256.

A Vérsólyom habozik egy pillanatig, amint a varázslatod kifejti rá hatását, de rögtön utána ismét zuhanásba kezd feléd, szélesre tárt karmokkal. Lapozz a **29**-re, de csökkentsd 4-gyel a ragadozó madár ÉLETEREJÉT.

## 257.

Nincs esélyed. Habár életed utolsó csatája véres és hősies, a túlerő végül lebír téged. Senki sem fogja hírét vinni népednek, hogy dicső Eldenurinjuk hol, s miként esett el a harcban. Kalandod itt véget ért.

## 258.

Az étkezőben találod magad. A legtöbb asztal szabad, ám az egyik körül egy szakasznyi Goblin ül hitvány kosztot zabálva. Nyilván most van az ebédidejük. Mögötted egy ajtó van, és látsz egy-egy duplaszárnyú ajtót mind a bal, mind pedig a jobb oldali falban. Az egyik Goblin – méretéből ítélve a vezetőjük – feláll, kézfejével végigtörli zsírtól csöpögő pofáját, majd megkérdi, mi dolgod itt. Mivel öltözéked alapján Sötét Elfnek gondolnak, úgy döntesz, hogy megpróbálkozol egy blöffel, amúgy is reménytelen volna harcban legyőznöd egy tucatnyit ezekből a teremtményekből. Ha azt mondod, hogy a konyhába tartasz, lapozz a **36**-ra. Ha azt állítod, hogy épp most jössz onnan, lapozz a **30**-ra.

## 259.

Alig teszel meg néhány lépést a megrontott erdőben, máris érzed, hogy valami nincs rendben. Nem csak a gonosz jelenlétéről van szó, melyhez hozzá lehet szokni, akár egy rossz szaghoz, amit egy idő után már nem érez az ember. Ez több annál... valami benned változott meg.

Tapasztalni fogod, hogy innentől kezdve nem leszel képes varázslatokat használni. Ishtra fennhatósága alá tartozó területeken csak az ő saját varázslatai működnek, minden más mágia hatástalan, ez is egyike a számos védelmi intézkedésének. Az ENERGIA pontjaidat mindenesetre megtarthatod, talán lesz még valami hasznuk egyszer.

Ahogy tovább haladsz, a sátáni köd, melyet korábban a dombtetőről láttál, immár körülötted kavarog vadul, mintha csak visszafordulásra akarna bírni. Jobbra villámok cikáznak át, fényüknél egy magas fenyő sejlik fel, törzsén épp vadborostyán kúszik, fojtogatón tekergőzve. A magaslatról megfigyelhetted, hogy a fertőzött erdőrész nagyjából kör alakú és belülről kifelé terjed, így Ishtra föld alatti erődítményének bejáratát valahol középen kell keresned. Nincs más dolgod, mint az egyre súlyosbodó romlás jeleit követve elérni célod.

De egyszer csak akadályba botlasz. Csupasz földterülethez érkezel, melyen a fák már teljesen elrothadtak és átadták helyüket az enyészetnek. Ha keresztülvágsz a tisztáson, lapozz a **158**-ra. Ha körbemész, végig a fák közt maradva, lapozz a **191**-re.

**260.**

Rájössz, hogy a lény engedelmeskedik a parancsaidnak. Nem vagy biztos benne, hogy már készen állsz szembenézni Ishtrával, ezért nem arra utasítod újdonsült hátasod, hogy hozzá vigyen el téged. Ha megkéred, hogy repítsen el valahová, ahol feltöltődhetsz ENERGIÁVAL, lapozz a **46**-ra. Ha egy biztonságos helyre viteted magad, lapozz a **142**-re.

**261.**

Az este igen felhős, és a sűrűsödő sötétségben semmi más helyet nem találsz, ahol megalhatnál. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot. Ha visszatérsz az iménti barlanghoz, lapozz a **357**-re. Ha egész éjjel folytatod a gyaloglást, és csak alkalmanként állsz meg ledőlni egy kicsit, lapozz a **390**-re.

**262.**

Felébredsz, és rájössz, hogy a csata csak illúzió volt. Állítsd vissza ENERGIA pontjaidat arra a szintre, amennyi a képzeletbeli csata előtt volt, és adj még hozzá 1-et a győzelmedért. Lapozz a **372**-re.

**263.**

Néhány falat után a szakácstanonc egyik ujjára bukkansz az ételben. Öklendezve rohansz ki az ebédlőből, próbálva nem elokádni magad. Veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot. Mindeközben a Goblinok éles, rikácsoló röhögése kísér, akik rendkívül mulatságosnak találják kínjaid. Ha a nyugati falból nyíló, kis ajtón szaladtál ki, lapozz az **54**-re. Ha az északi, kétszárnyú ajtón, lapozz a **145**-re.

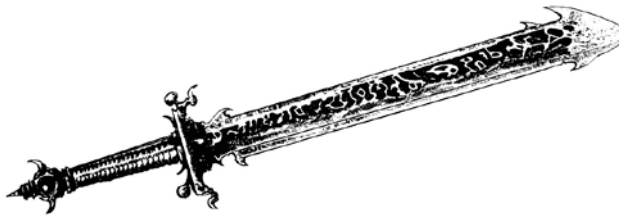
## 264.

Ez így egyáltalán nem fogja megkönnyíteni a dolgod. A Sárkánykígyó ellenszegül, és dühödten csapkodni kezd, mire kibillensz eddigi stabil ülő helyzetedből, és lebucskázol a szörny hátáról. A levegőben zuhanva látod, amint egyre sebesebben közeledik feléd a föld. Ám ez egy álom, így végül biztonságban landolsz egy fa tetején – vagyis inkább csak részben biztonságban, ugyanis felzavartál egy Hoacint, mely eddig a fészkében pihent. Ez a lény egy mitikus madárféle, mely két méteres szárnyfesztávolságával, éles csőrével és a szárnyvégeiből előmeredő karmaival meglehetősen rémisztő látványt nyújt. Az álomnak ezt a részletét képtelen vagy megváltoztatni, mivel a madár egyike azon fenevadaknak, melyeket Ishtra saját őrzőjeként rendelt.

A Hoacin harcra készen csap le rád. ENERGIA pontjainak száma 12. Dobj két kockával! Ha dobásod 2–7, ellenfeled 2-vel csökkenti ENERGIA pontjaidat; ha az eredmény 8–12, vonj le 2-t az ENERGIA pontjaiból. Folytasd a harcot mindaddig, míg valamelyikőtök ENERGIA pontja nullára nem csökken. Ha győzöl, lapozz a **340**-re. Ha alul maradsz, lapozz a **293**-ra.

**265.**

Két alkalmas helyet is találsz az éjszakai pihenésre. Készíthetsz egy fekhelyet magadnak néhány saspáfrány alatt egy kis mélyedésben – lapozz a **131**-re –, vagy felmászhatsz egy óriási tölgyfára, és kényelmesen elhelyezkedhetsz az egyik jókora alsó ágának hajlatában – lapozz a **198**-ra.

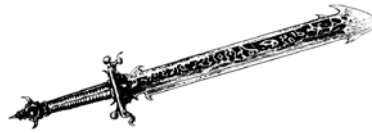


**266.**

Amikor közelebb érsz, már ki tudod venni, hogy mi van a torony tetején, bár a csúcsa mintha kilométerekre nyúlna a magasba. Egy sötét, sarló alakú hold az. Míg felfelé nézel, valami nagy erővel a testednek ütközik. Egy holttest talált el, ami a hold végéről csüng alá egy hosszú-hosszú kötélen, és úgy lengedezik a kerek torony körül, mint egy tébolyult marionett-bábu. A szédítően magas épület a szemed láttára kezd zsugorodni, és egy közönséges akasztófává változik át; a hulla már nem imbolyog, helyette egy elegáns mozdulattal a földre szökken, pont eléd. Az ügyessége megrémít. Az arca egy koponyává változott, fogai izgatottan csattognak, amint karjait szélesre tárva előrelép, hogy atyaian megölelgessen. Hevesen küzdesz, hogy kiszabadulj kezei közül, majd mikor ez végre sikerül, visszarohansz a folyóhoz. Veszítesz 1 ENERGIA pontot. Lapozz a **192**-re.

## 267.

Úgy tűnik, hogy az útvonal, melyet választottál, igencsak veszélyekkel teli. A reggel hátralévő részében egy Zsizsik-emberbe botlasz, aki épp hazatérőben van éjszakai portyájáról. A Zsizsik-emberek mutáns lények, akiknek torz alakja olyan, mintha egy bogarat kereszteztek volna egy emberrel. Kemény, természetes páncélt viselnek a hátukon, amivel négykézlábra ereszkedve képesek megvédeni magukat. A civilizált társadalmak rég kivetették magukból őket, így fajtájuknak megmaradt tagjai olyan eldugott vidékeken élik száműzetésüket, mint amilyen például az Affenerdő mélye. A Titán kemény világának igazi túlélőiről senki sem mondhatja, hogy gyáva harcosok lennének. Ez a mostani is batyuját elhajítva indul meg feléd, szekercéjét fenyegetően lóbálva. Még van annyi időd, hogy elmondj egy varázslatot. Ha el akarsz használni egy ENERGIA pontot, lapozz a **87**-re; ha nem, lapozz a **394**-re.



## 268.

Félúton jársz a folyóban, amikor megtapasztalod életed egyik legvérfagyasztóbb élményét. Valami hideget érzel siklani a ruhád alatt, ami azután a hasadra csimpaszkodik. Önkéntelenül felordítasz rémületedben, és a félelmed csak fokozza, hogy a leghalványabb elképzelésed sincs arról, miféle lény akaszkodhatott rád. Mivel a vízben nem sokat tehetsz, megpróbálsz mielőbb az északi oldalra vergődni, ám ezt a rövid időt is egy egész örökkévalóságnak érzed.

**269**

Amint kiérsz a partra, rögtön letéped magadról az inged, és nem is egy, hanem több khuli Orsóhalat pillantasz meg, amint tapadóikkal a húsodba kapaszkodnak. Ezek a ragadozó lények a vízben és a szárazföldön is képesek életben maradni. Most, hogy túl vagy a kezdeti sokkon, már érzed a fájdalmat, ahogy erőteljes szívóikkal húsodat kezdik marcangolni. Gyorsan kell cselekedned, máris veszítettél 2 ÉLETERŐ pontot. Az egyetlen esélyed, ha Gyengítést varázsolsz rájuk, így azután már le tudod őket tépni a testedről. Amint ezzel végeztél (ne felejts el levonni 1 ENERGIA pontot), lapozz a **214**-re.

**269.**

Kilépsz a kétszárnyú ajtón, és egy átjáróban találod magad, ami a nehéz szagokból ítélve nyilvánvalóan a konyhába visz. Ha vársz itt egy keveset, hogy a Goblinok azt hihessék, a konyhában jártál, majd visszatérsz az étkezőbe, lapozz a **379**-re. Ha valóban be akarsz menni a rövid folyosót lezáró ajtón, lapozz a **113**-ra.

## 270.

Amint az első falatot a szádba veszed, rájössz, hogy mindketten hazudtak neked. Képek kusza kavalkádja örvénylik az elmédben: látod saját magad, amint valamiféle lassított módban bukdácsolsz a jelenetek forgatagán át. Amikor mindez elcsitul, rádöbbensz, hogy valójában nem te mozogtál, hanem a környezet változott meg körülötted. Egyszerűen visszakerültél a valódi világba, igaz, eléggé szédítő módon. Lapozz a **258**-ra.

## 271.

Valamiféle szánalmat érzel ez iránt a kitaszított mutáns iránt, akinek őseit száműzetésbe kényszerítette a kegyetlen emberi faj. Melyik varázslattal kerülnéd el az összeütközést vele?

| | |
|---|---|
| Védelem? | Lapozz a **97**-re. |
| Illúzió? | Lapozz a **71**-re. |
| Lebegés? | Lapozz a **37**-re. |

## 272.

Eléred a felszínt, és nagyokat lélegzel a kinti levegőből, mélyen leszívva azt a tüdődbe. Veszítesz 1 ENERGIA pontot az ijedtséged miatt. A föld felett folytatod az utad. Lapozz a **368**-ra.

## 273.

Gyorsan felméred, hogy a tűzfallal csak késleltetni tudnád a harcot: a farkasok egyszerűen kivárnák, míg kialszanak a lángok, viszont nem engedheted meg magadnak, hogy mindig újabb tűzfalakat teremts, mivel hamarosan teljesen elfogyna az ENERGIÁD. Úgy döntesz, inkább az esélyeidet növeled az elkerülhetetlen harcra, ezért egy tűzgolyót lősz a legerősebbnek látszó farkasra (vonj le 1 ENERGIA pontot). A fenevad vonyítva, összeégve, megperzselt farkának maradványát lábai közé húzva menekül el. A másik két farkas hamar magához tér a meglepettségből, és mindketten rád ugranak. Erdei Elfként jól tudod kamatoztatni veled született fürgeséged, ezért egyesével küzdhetsz meg velük.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Farkas* | 7 | 6 |
| *Második Farkas* | 6 | 6 |

Ha megnyered a csatát, lapozz a **314**-re.

## 274.

Egy keresztúthoz érsz. Az alagút sziklái nedvesen csillognak a fáklyák fényében. A fő járat jobb és bal felé tart, de visz egy folyosó egyenesen előre is, bár az elég szűk és megvilágítatlan. Merre indulsz?

Balra? Lapozz a **288**-ra.
Jobbra? Lapozz a **112**-re.
Egyenesen előre? Lapozz a **143**-ra.

## 275.

Továbbra is északi irányba mész, de nem találsz elegendő élelmet, amelyből erőt meríthetnél. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **332**-re.

## 276.

Bár karod teljesen elfárad, addig kaszabolod a gubókat a kardoddal, míg mindet miszlikbe nem aprítod. A talajt csúszós, nyálkás váladék lepi el, mire valamenynyivel végzel. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Visszatérsz az elágazáshoz, és észak felé indulsz. Lapozz a **317**-re.

**277.**

Mászni kezdesz, szorosan a földhöz lapulva. A zsákod súrolja az ágakat, de nem veszed le, legalább védi valami a hátadat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, nem szenvedsz sérülést. Ha balszerencséd volt, a magyal tüskéi megkarcolnak, a növény gyenge mérge pedig 2-vel csökkenti ÉLETERŐ pontjaid. Lapozz a **206**-ra.

**278.**

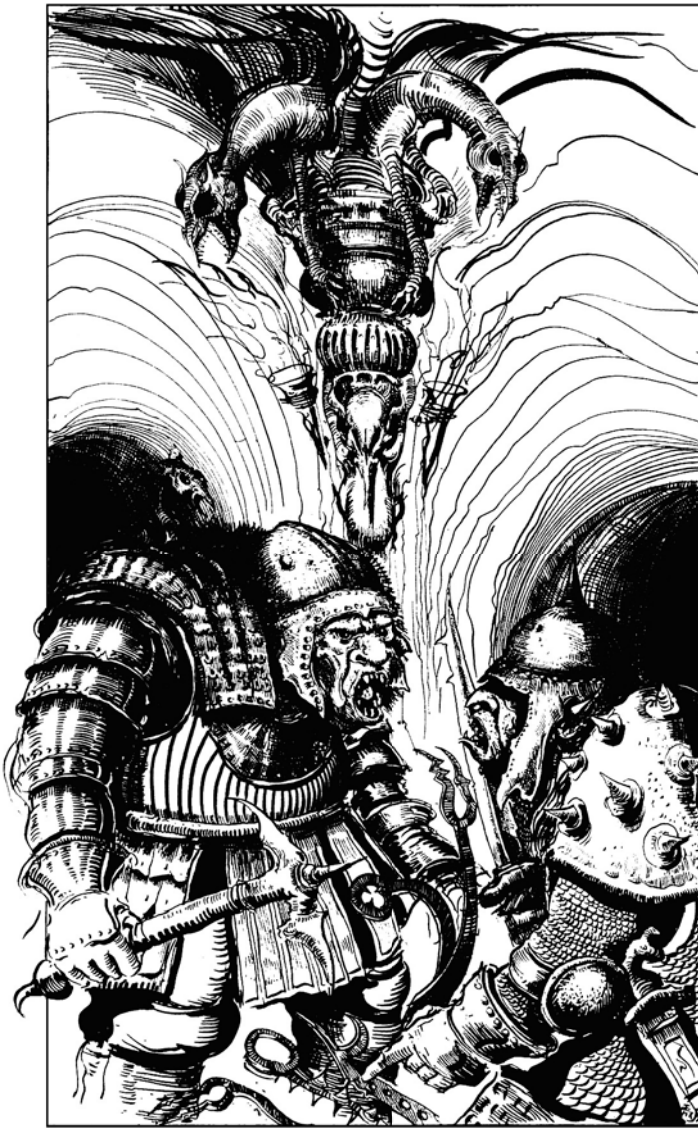
Ha az ENERGIÁD még 17 vagy több, lapozz a **165**-re; ha kevesebb, lapozz a **117**-re.

## 279.

Lassan préseled magad előre a járatban, miközben azért fohászkodsz, hogy semmilyen veszélyes ellenség ne másszon utánad, és előtted is szabad legyen az út, ugyanis ebben a kiszolgáltatott helyzetben képtelen lennél felvenni a harcot. Szerencsére az alagút rövidesen kiszélesedik, így négykézláb haladhatsz tovább. Nemsokára mintha halványan izzó fényt látnál elöl. Ha folytatod az utadat, lapozz **124**-re. Ha visszafordulsz, és a barlangot elhagyva a dombtető felé indulsz tovább, lapozz a **114**-re.

## 280.

Bármit is rejt Ishtra az ajtó mögött, szeretné azt titokban tartani. A szobát alattomos varázslattal védte le, így amint a kulcsot a zárba helyezed, apró villám csap a kezedbe, melybe egész tested beleremeg. Sérülésed azonban nem fizikai természetű (vesztesz 1 ENERGIA pontot). Ha szeretnél, megpróbálkozhatsz egy másik ajtóval úgy, hogy megismétled az előbbi kockadobásos eljárást. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **217**-re.



## 281.

Az alagút, melyben haladsz, meglehetősen tekervényes, de nagyjából azért északnak tart. Valahonnan elölről mogorva, zsörtölődő vita hangjait kezded kivenni, mely egyre erősödik, amint a nézetletérés mindinkább elfajul a felek közt. Kikukucskálsz egy sarok mögül, és megállapítod, hogy igencsak közel kerültél a zajok forrásához, egy Trollhoz és egy Ogréhoz. A galibát az okozza, hogy a két behemót szó szerint egymásba ütközött két járat találkozásában – az északi és az abba befutó keleti folyosó kereszteződésénél. A jelek szerint az Ogre különböző kínzószerszámokat cipelt, amiket mind elejtett, amikor a Troll nekiment. Hallod, amint az Ogre kétbalkezes hülyének titulálja a Trollt, követelve, hogy szedje fel neki az elszórt eszközöket, amit amaz viszont makacsul megtagad. Éles szót éles acél követ –, tartja a titáni közmondás, és valóban, a két torz szörnyeteg rövidesen egymásnak esik. Ha megpróbálsz elosonni mellettük, míg egymással viaskodnak, lapozz a **193**-ra. Ha kivárod, hogy mi fog történni, lapozz a **385**-re.

## 282.

A szurdok bal oldalában különös kőalakzatra leszel figyelmes, mely úgy emelkedik ki a sziklából, mintha egy roppant pillér lenne. Amint elhaladsz mellette, meglátsz egy másik, az előbbivel megegyező oszlopot is nagyjából kétszáz méterrel távolabb. A két oszlop között nyíló mellékágban hamarosan választ lelsz kérdésedre a völgy különös természetét illetően.

**283–284**

Két fenséges szarvasbikát veszel észre, sokágú agancsuk tekintélyről és érettségről tanúskodik. Úgy tűnik, őrt állnak egy nagy halom csont előtt, és ekkor rájössz, hogy az erdei szarvasok legendás nyughelyére bukkantál. Úgy tartják, hogy ama halandó, ki megpillantja e helyet, élve nem távozhat, de mindez talán csak dajkamese, hiszen egyelőre semmi fenyegetőt nem érzel. Ha a szarvasoktól tisztes távolságot tartva vágsz át a völgyön, hogy elhagyd azt a másik oldalon, lapozz a **383**-ra. Ha megközelíted a nyughelyet, lapozz **101**-re.

**283.**

Megpróbálod az irányításod alá vonni a lényt, de az ügyet sem vet rád. Talán észre sem vette, hogy valaki ül a hátán. Ha meg akarod döfni a kardoddal, hogy végre felfigyeljen rád, lapozz a **264**-re. Ha inkább erősen kapaszkodsz, és megvárod, merre visz, lapozz a **216**-ra.

**284.**

Legnagyobb megkönnyebbülésedre a mocsarat hamarosan szilárdabb talaj váltja fel. Ismét nyugatnak fordulsz, de alig fél órás gyaloglás után az egyre sűrűsödő alkony arra sarkall, hogy éjszakai szálláshely után nézz. Találsz egy kidőlt fát, aminek a gyökerei közti üregben remekül megalhatsz. Ha ezt teszed, lapozz a **335**-re. Ha felmászol egy nagy fára, hogy az ágai között helyezkedj el, lapozz a **133**-ra.

## 285.

Tudod, hogy mint minden rémálom, ez a mostani is Morfeusztól ered, és mivel most épp egy ilyen álomban vagy, rájössz, hogy önmagadra is veszélyes lehet, ha most megölnéd őt. Nyersz 1 ENERGIA pontot bölcs döntésedért. A hajnal hideg fényére ébredsz; a nap épphogy csak kivehető a tájat borító bűzös, szürke köd felett. Némileg kelletlenül bár, de folytatod utad. Lapozz a **116**-ra.

## 286.

A különös és igen kísérteties csata természetéből fakadóan ezúttal az elveszített ENERGIA pontjaidnak csak a felét nyered vissza. Végső csapásod bevitele után nem csupán hasonmásod foszlik szét, de a körülötted lévő erdő is elenyészik némi pislákolás után. Magányosnak és elveszettnek érzed magad. Az érzés rányomja bélyegét álmodra is, és hirtelen egy hatalmas sivatag közepén találod magad. A homok árulkodó hullámzása azt jelzi, hogy egy Óriás Homokféreg halad el a közeledben. Ha megpróbálsz a hátára ugorva egy ingyen fuvarra szert tenni, lapozz a **244**-re. Ha inkább nem kísérleteznél ilyesmivel, lapozz a **297**-re.

## 287.

A vadember viskójában ébredsz rémálmodból. Már reggel van. Tested sajog és sebek borítják, mintha a küzdelem a valóságban is megtörtént volna. A nyakadon horzsolások jelzik, ahol a faágak fojtogattak. Állítsd vissza ENERGIA pontjaidat az álombéli csata előtti értékre, de vonj le belőle 1-et, valamint vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot is. Ha még életben van a házikó tulajdonosa, lapozz a **215**-re. Egyébként visszamászol a magyalbokrok között, hogy tovább folytasd utad – lapozz a **116**-ra.

## 288.

Egy nyugatra tartó járatban vagy. Rövidesen egy elágazáshoz érkezel, bal kéz felé egy rendkívül vaskos ajtó zárja el a továbbvezető utat. Nem látsz rajta kulcslyukat, és túl masszívnak látszik ahhoz, hogy egyszerűen betörhesd, így jobbra fordulsz. Félelem szagától terhes a levegő. Lapozz a **188**-ra.

## 289.

Ha az ENERGIÁD 14 vagy több, lapozz a **49**-re. Máskülönben lapozz a **20**-ra.

## 290.

Bátran nekirontasz a sűrűnek, ami előbb darabjaira hullik, majd egyszerűen eltűnik, így könnyedén átjutsz rajta. Tudod, hogy a képek, amiket álmodban látsz, a saját képzeleted szülöttei, ezért akaratod erejével megváltoztathatod, vagy akár eloszlathatod őket, ha elég ENERGIÁVAL rendelkezel, és a megfelelő döntéseket hozod. Ám az illúzió megtörésével az egész álom szertefoszlott, így most felébredsz. Lapozz a **380**-ra.

## 291.

Amint legyőzöd a Ködördögöt, a sűrű pára nyomban szertefoszlik. Továbbindulsz déli irányba, elgyötörten a megpróbáltatásaidtól. Folyamatosan gyalogolsz, de késő délutánra sem tapasztalod semmi jelét, hogy bármivel is közelebb kerültél volna Ishtra rejtekéhez, igaz, annak sem, hogy távolodnál tőle. Fontolóra veszed, hogy megváltoztatod az útirányt. Ha továbbra is dél felé haladnál, lapozz a **178**-ra. Ha nyugatnak fordulsz, lapozz a **300**-ra. Ha északnyugati irányba indulsz, lapozz a **18**-ra.

**292.**

Végül úgy döntesz, hogy bármennyi legyen is az ENERGIA pontjaid száma, nem remélheted, hogy az álomvilágban győzedelmeskedj, ezért inkább visszatérsz az igazi világba. Lapozz a **346**-ra.

**293.**

Állítsd vissza az ENERGIA szinted 1 ponttal kevesebbre, mint amennyi a csata előtt volt, és lapozz a **361**-re.

**294.**

A közös nyelven kiáltasz feléjük. – Hahó, emberek! Békés szándékkal jöttem. Megengeditek, hogy odamenjek a táborotokhoz? – Amint beszélni kezdesz, a hangok elnémulnak. Vársz egy kicsit, de nem érkezik válasz a kérdésedre. Újra próbálkozol az előbbihez hasonló módon, de a felelet ismét elmarad. Elóvakodsz a tisztás széléig, és kikémlelsz egy fatörzs mögül. Fél tucat embert látsz– három férfit, egy nőt és két gyereket –, akik egy szekér alatt kuporognak remegve, és félelemtől elfehéredett arccal pislognak abba az irányba, ahonnét a hangod hallották. Ha kitartasz amellett, hogy megpróbálod barátságosan megközelíteni őket, lapozz a **129**-re. Ha békén hagyod ezeket az embereket, lapozz a **298**-ra.

## 295.

A test legtalányosabb része a kézen nyugvó kőtömb. A szikla nem látszik annyira súlyosnak, hogy önmagában foglyul ejthette volna ezt a régóta halott vándort, így két lehetőség marad. Vagy a sziklát borító zuzmó lehet valamilyen módon halálos, ami akkor végzett a kalandorral, mikor a kezéhez ért; vagy valaki akkor gördítette a követ a kezére, amikor a szerencsétlen már halott volt, vagy még épp haldokolt. Ha úgy gondolod, hogy az első eshetőség az igaz, ezért különösen odafigyelsz, hogy még véletlenül se érj a sziklához, miközben átkutatod a csontvázat, lapozz a **110**-re. Ha a második feltételezést érzed helyesnek, furcsállva, hogy miért helyezhették a kőtömböt a kézfejre, ezért elmozdítva azt, jobban szemügyre veszed, mi van alatta, lapozz a **182**-re.

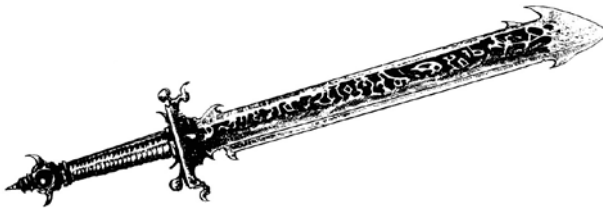
## 296.

Engedsz a csábításnak. Életed hátralévő napjait kellemes, bár viszonylag hasztalan félálomban, a bűvös tündérkert gondozásával töltöd. Arról, hogy ezzel sikerült-e időlegesen vagy akár véglegesen feltartóztatnod Ishtra seregét, nem szól a legenda. Kalandod itt véget ért.

## 297.

Vánszorgásod az álombéli sivatagon át meglehetősen hosszú és fárasztó. Kezdetben sokat csúszkálsz és botladozol a laza homokban, ám később egyre ügyesebben mozogsz a számodra szokatlan környezetben. A leghalványabb fogalmad sincs róla, hogy merre tartasz. Nem süt nap a táj felett, és ha még úgy is lenne, ki tudja, hogy vajon keleten kel-e fel ebben a világban is? Sosem láttál még ennyi homokot egyszerre – leszámítva talán néhány korábbi álmodat –, melyről most a legendákban hallott Tír nan Og szigete jut eszedbe. Úgy tartják, hogy homokos partját roppant mennyiségű, ihatatlan víz öleli körbe, melyen képtelenség átkelni.

Ezen gondolatok hatására valamiért arra a bizonyosságra jutsz, hogy bal kéz felé sok víznek kell lennie. Reméled, hogy még nem haltál meg, és nem vagy tényleg a mondabéli szigeten, ám képtelen vagy ellenállni a belső ösztökélésnek, hogy balra folytasd utad. Kicsit úgy érzed magad, mint egy tollpihe, mely nem dacolhat a széllel. Mivel egy álomban vagy, bármi lehetséges. Szóval abban a pillanatban, ahogy balra fordulsz a tenger irányába, mindjárt a partján is találod magad, mely szélesen terül el, ameddig a szem ellát. Ha belegázolsz a habokba, lapozz a **75**-re. Ha a part menti fövenyt deríted fel, lapozz a **149**-re.



## 298.

Minél nyugatabbra érsz, annál gyakrabban szembesülsz az állatok szokatlan viselkedésével. A normális körülmények között félénken viselkedő lények most fogukat vicsorítva morognak rád a bokrokból, a madarak riadtan csiripelnek a fák csúcsain. Az is nyilvánvaló, hogy az erdő lakói hozzákezdtek az élelem elraktározásához, habár erre korántsem ebben az évszakban szoktak sort keríteni. Ezekből a különös viselkedésformákból arra következtetsz, hogy ösztönösen megérezték Ishtra közelgő inváióját.

Mindennek két következménye van. Az első, hogy immár biztos lehetsz benne, hogy a megfelelő irányba tartasz. A második, hogy már kezded bánni, amiért nem hoztál magaddal élelmiszert otthonról, mivel igen valószínű, hogy minél közelebb jutsz Ishtra verméhez, annál inkább begyűjtötték vagy felették már az összes fellelhető élelmet az erdőben élő állatok. Azt eddig is tudtad, hogy utad föld alatti részére gondoskodnod kell magadnak a megfelelő mennyiségű élelmiszerkészletről, a tapasztaltak fényében azonban ésszerűnek látszik, hogy már most időt szánj az ennivalód összegyűjtésére a teljes hátralévő útra, legyen az a föld felett vagy a föld alatt.

Nyugatra tartó utad következő állomásának eléréséhez lapozz a **376**-ra. De még mielőtt így tennél, jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát, és lapozz az **50**-re.

## 299.

A Goblin odaböffenti: – Akkor hát lódulj! –, és félreáll az utadból. Ha a jobbra nyíló ajtón át próbálsz meg távozni, lapoz a **330**-ra. Ha a szemben lévőt választod, lapozz a **269**-re.

## 300.

Ahogy nyugat felé gyalogolsz, fokozatosan egyre inkább meggyőződéseddé válik, hogy jó döntés volt megváltoztatnod az eredeti irányt, mivel mind több jelét látod az erdei állatok szokatlan viselkedésének. A normális körülmények között félénken megbúvó lények most agresszíven vicsorognak rád az aljnövényzetből, a madarak aggodalmasan csivitelnek a fák csúcsairól. Az is nyilvánvaló, hogy az erdő lakói már megkezdték az élelem elraktározását, bár erre korántsem ebben az évszakban szoktak sort keríteni. Mindezekből a különös viselkedésformákból arra következtetsz, hogy ösztönösen megérezték Ishtra közelgő inváziót.

Már kezded bánni, hogy nem hoztál magaddal élelmiszert otthonról, különösen, mivel igen valószínű, hogy minél közelebb jutsz Ishtra verméhez, annál inkább begyűjtötték vagy felették már az összes elérhető élelmet az erdőben élő állatok. Azt eddig is tudtad, hogy utad föld alatti részére gondoskodnod kell magadnak a megfelelő mennyiségű élelmiszerkészletről, a tapasztaltak fényében azonban ésszerűnek látszik, hogy már most időt szánj az ennivalód összegyűjtésére a teljes hátralévő útra, akár a föld felett, akár a föld alatt vezet majd az az út.

Küldetésed következő állomásának eléréséhez lapozz a **382**-re. De még mielőtt így tennél, jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát, és lapozz az **50**-re.

**301.**

A vadember gúnyosan meghajol előtted, majd karját széles mozdulattal düledező viskója felé lendítve beinvitál hajlékába. Útközben magához veszi a fűben heverő kardodat is. Odabent egy padról a földre söpör pár koszos edényt meg némi penészes kenyeret, és utasít, hogy ülj le, azután odahúz egy széket, és ő is letelepszik veled szemben. Miután abbahagyod a tüsszögést, amit a lócáról felvert por okoz, illendően bemutatkozol: – Az Affen-erdő Galoren nevű Erdei Elf törzsének Eldenurinja vagyok. – Ha ENERGIÁD 17 vagy több, lapozz a **152**-re; ha kevesebb, lapozz a **324**-re.

**302.**

Amint kilépsz a vihar szeméből, a dühöngő erők ideoda kezdenek lökdösni és rángatni, aztán mintha valami erőnek erejével akarna kilökni a viharból, visszataszajt téged középre. Vesztesz 1 ENERGIA pontot. Lapozz a **76**-ra.

## 303.

Körbepillantasz a kijárat után kutatva, de ekkor a kert eltűnik, hogy helyét új, és rémisztő környezetnek adja át. Valamiféle szörnyeteg nyelőcsövébe kerültél. Hogy te lettél egészen apró, vagy a lény óriási, végül is lényegtelen, az azonban biztos hogy a cső egy élő, lüktető alagútnak tűnik a számodra. Feltehetően a gyomra mögötted helyezkedik el, így a torok és a száj valahol előtted van, mely egyben a szabadságot is jelentheti. Ebbe az irányba indulsz tehát.

A nyelőcső angolnaszerű parazitákkal fertőzött, melyek tekergőzve próbálnak lehúzni az alattomos nyálkába. Dobj két kockával a férgeknek, és két kockával magadnak! Ha a két összeg egyenlő, ismételd meg a kockadobásokat, amíg valamelyik összeg nagyobb nem lesz a másiknál. Ha az ő dobásuk a magasabb, lapozz a **356**-ra. Ha a tiéd a több, lapozz a **224**-re.

## 304.

Elkerülhetetlen, hogy az egyik őrjárat végül a te alagutad felé induljon el. Mikor ez bekövetkezik, és látod közeledni a katonákat, gyorsan felegyenesedsz összekuporodott testhelyzetedből, és más lehetőséged nem lévén, egy jó blöffön kezded törni a fejed, amivel kimászhatsz a slamasztikából. Vakmerően előlépsz a járatból, épp mikor az Orkok odaérnek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, lapozz a **245**-re; ha nem, lapozz a **107**-re.

## 305.

Az ajtó simán kitárul, te pedig belépsz rajta. Ismét egy elágazás előtt állsz, ám a keleti járatból menetelő lépteket hallasz közeledni. Mivel az ajtó időközben ismét bezárult mögötted, sietve északnak indulsz. Lapozz a **188**-ra.

## 306.

Annak ellenére, hogy már eleve egy álomban vagy, utazásod most még inkább álomszerűnek tűnik. Azonban ez a benyomás nem abból fakad, hogy érzékszerveid tompábbak, vagy látásod homályosabb lenne a megszokottnál, hanem abból, ahogyan lábaid szinte valószerűtlenül lágyan, egyenletesen suhannak az ösvényen. Valójában minél tovább haladsz az úton, annál éberebbnek érzed magad. Minden egyes színt, zörejt, illatot, sőt még a puha pázsitot is könnyű Elflépteid alatt, egyre élesebben, tisztábban érzékeled, ahogy a körülötted lévő környezet fokozatosan mind gazdagabbá, részletdúsabbá válik. Telessa halványan fénylik a kezedben, mintha egy láthatatlan fényforrás tükröződne vissza rajta.

Váratlanul véget ér különös utazásod. Épp egy erdei tisztáson haladsz keresztül, amikor lábaid megtorpannak, és egyszerűen nem hajlandóak tovább menni. Körbenézel. Ég felé törő, örökzöld fák övezik a tisztást, csúcsaik egymás felé hajlanak a magasban, mintegy sötét kupolát képezve a fejed felett. Észreveszel hat, fehérbe borult bodzafát a tisztás közepén, és tudod, hogy a fák alkotta kör közepére kell állnod.

Így teszel, és ekkor egy hang szólal meg. A fákból, esetleg a levegőből érkezik ez a hang, vagy csupán saját elmédben hallod? Lehetetlen megmondanod. Halkan, mégis kristálytisztán hallod a szavakat, mert egyszerre tökéletes csönd állt be, mintha az egész világ visszatartaná a lélegzetét. – Eldenurin, mentsd meg az erdőt! Láttad, érezted a szenvedést, amit el kell viselnie, és ez csupán apró töredéke annak, ami rá és az egész világra vár, ha a föld alatti Gonosz elszabadul. Ha úgy döntesz, hogy felvállalod ezt a küldetést annak minden terhe mellett, készülj fel! Még csupán annyit mondok: emlékezz erre a szent helyre!

Nyersz 1 ENERGIA pontot. Felébredsz az álomból. Lapozz a **380**-ra.

**307.**

Az Alakváltó őrjöngő dühvel támad rád, melyet kielégíthetetlen éhsége táplál. Ez a harc próbára fogja tenni a képességeidet.

| | | |
|---|---|---|
| *Alakváltó* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 10 |

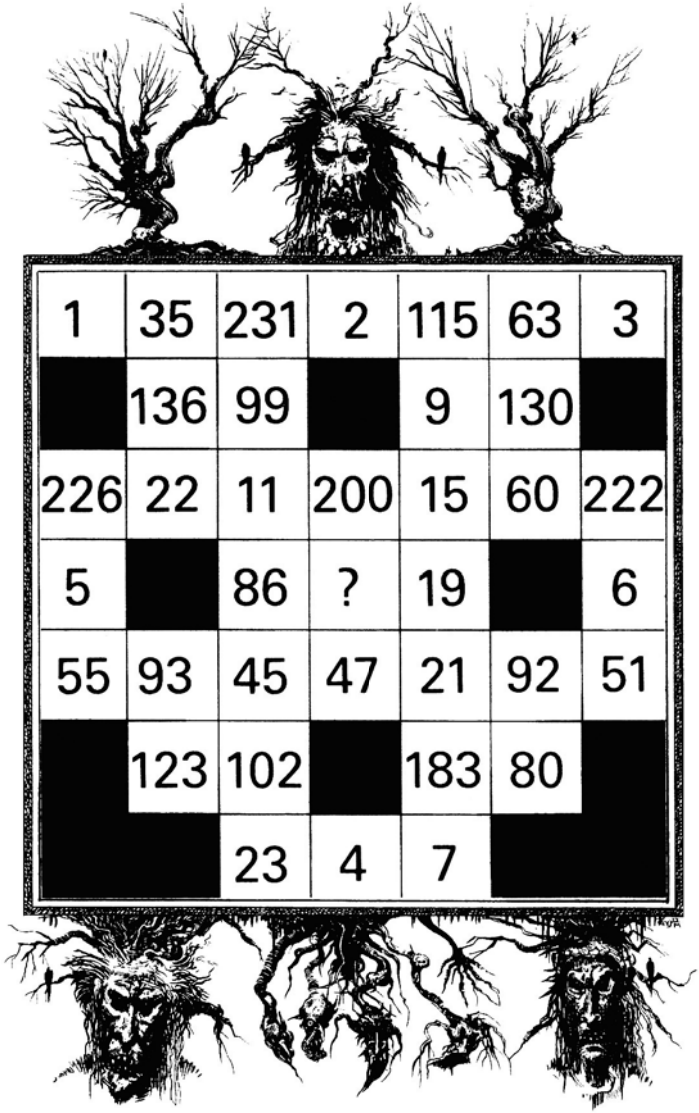
Ha nyersz, lapozz a **146**-ra.

## 308.

Délutánra egy dombhoz érsz, aminek megmászása rendkívül megerőltető számodra, különösen, mivel már így is eléggé le vagy gyengülve. Veszítesz további 2 ÉLETERŐ pontot. Végül azért felérsz a tetőre, ahol fáradtan lerogyva tekintesz végig az alant elterülő vidéken. A domboldal lágyan ereszkedik a lenti völgybe, ahol minden békésnek és csendesnek látszik. A számtalan összefüggő fakorona úgy nyúlik el a messzeségbe, akár egy hatalmas, élénkzöld felhő, de a távolban a táj hirtelen megváltozik. Az élettel teli képet felváltja valami, ami semmire nem hasonlít, amit eddigi életedben láttál, akár ébren, akár legrosszabb rémálmaidban. Azonnal felismered, hogy a szörnyű mételllyel fertőzött terület fekszik előtted, melyet álmod már felfedett. Mérete sokkal nagyobb, mint korábban gondoltad; kilométerekre nyúlik el. Lapozz a **386**-ra.

## 309.

Megpróbálsz visszatérni a való világba, de ez most nem sikerül. Valamilyen titokzatos erő itt tart téged, mely csak akkor ereszt, ha teljesíted a feladatot. Már hallottál róla, hogy a Titán egyes részein az emberek különböző barbár próbákat alkalmaznak. Például olyat, hogy egy varázslót a tüskebokor vastag ágaival csapkodnak, majd ha a testén keletkezett sebek alakja a bírák véleménye szerint az ördög jelenlétére utal, elevenen elégetik őt, mint nekromantát. Ha a sebek nem gyanúsak, szabadon bocsájtják az illetőt, igaz, valószínűleg később belehal a sérüléseibe, de legalábbis egész életében viselni fogja a szörnyű hegeket.



| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 35 | 231 | 2 | 115 | 63 | 3 |
| | 136 | 99 | | 9 | 130 | |
| 226 | 22 | 11 | 200 | 15 | 60 | 222 |
| 5 | | 86 | ? | 19 | | 6 |
| 55 | 93 | 45 | 47 | 21 | 92 | 51 |
| | 123 | 102 | | 183 | 80 | |
| | | 23 | 4 | 7 | | |

A Kísértetek Próbája is hasonlóan önkényes eljárás, a siker jórészt a puszta szerencsén múlik. A szemközti lapon látható ábra fekszik előtted a földön. Dobj egy kockával: ez lesz az a mező, amelyen kezdesz. Most utat kell találnod a középpont felé, ahol a bíráid ülnek, és az ábrán egy kérdőjel jelöli. A választott útvonalnak 5 mezőből kell állnia, beleértve a kiindulási pontot is. Az egyes mezők közt vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan mozoghatsz. Így például a 4-es pontról indulva az út lehet 4, 7, 183, 21, 19. Ha kiválasztottad az útvonalad, add össze az érintett négyzetekben szereplő számokat, és lapozz az eredményül kapott fejezethez (az előbbi példában a **234**-re). Ha ez nem ad értelmes folytatást, elbuktál a próbán. Ott helyben felkötnek, miközben füledbe cseng a tömeg gúnyos kacagása. Mivel most ehhez a világhoz vagy láncolva, ENERGIÁD gyorsan elfogy, ami fizikai tested pusztulását is jelenti. Sok szerencsét a Kísértetek Próbáján!

**310.**

Egy folyosón vagy, melynek mindkét oldalán számozott ajtajú szobák sorakoznak. Balra a 11, 33 és 55-ös jelölésű, míg jobbra a 22, 44 és 66-os számú nyílik. Dobj két kockával addig, amíg valamelyik számból duplát nem dobsz, azután nyiss be a megfelelő szobába (tehát, ha például dupla egyest dobtál, akkor a tizenegyesbe, és így tovább). Ehhez lapozz arra a fejezetpontra, amelyik az ajtón látható. Ha úgy döntesz, hogy nem érdekelnek az ajtók, és egyszerűen továbbmész, lapozz a **217**-re.

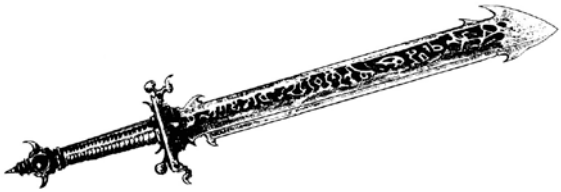
## 311.

Az egyetlen előnye – ha ezt egyáltalán annak lehet nevezni – az állandó viszketésnek az, hogy képtelen vagy aludni, így éjszaka is folytathatod utad, amivel valamennyit behozol az egész napos lassú haladással elvesztegetett időből. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a kimerültséged miatt. Minél nyugatabbra érsz, annál szembeötlőbb, hogy az erdő vadjai milyen érzékenyen reagálnak bármiféle idegen közeledésére – még egy magadfajta Erdei Elfére is, holott normális körülmények között csak egy másik erdőlakót látnának benned. De ez legalább megerősít abban, hogy a jó irányba haladsz.

Az állatok túlzott óvatossága igen veszélyes, mivel könnyen megtámadnak bárkit, akit behatolónak vélnek. És valóban, alkonytájt két Erdei Sakál támad rád, akiknek véletlenül az odújába botlottál. Ezek a teremtmények nagyon hasonlítanak a közönséges Sakálokra, de a gerincük mentén végig hegyes csontkinövéseik vannak. A fajra jellemző módon először a nőstény támad, hogy friss húst szerezzen társának. Ám ha őt le is győzöd, hamar megtapasztalod, hogy a hím is éppolyan rátermett vadász.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Nőstény Erdei Sakál* | 6 | 6 |
| *Hím Erdei Sakál* | 6 | 8 |

Ha legyőzöd őket, lapozz a **267**-re.



**312.**

Bokáid lecsúsznak a kötélről, és lábaid a vízbe csobbannak, de kezeiddel szerencsére sikerül megtartani a fogást. Próbálod kiemelni alsótested a sebes sodrású folyó vizéből, hogy valamelyest felhúzódzkodva ismét átkulcsolhasd lábaiddal a kötelet. Dobj három kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÉLETERŐD, lapozz a **353**-ra; ha több, lapozz a **161**-re.

**313.**

Egy lángtengeren haladsz keresztül, mégsem égsz meg. Csodálkozol, vajon miért nem, ám ekkor megérzed a rajtad végbement változást. Egy tűz-szalamandrává alakultál át, azaz olyan gyíkfajjá, ami képes elviselni a rendkívüli hőhatást is. Ez nem is baj – el kell, hogy ismerd –, mivel a jelek szerint egy vulkán szájában élsz. Ha a vulkánon kívüli részen fedezed fel a környéket, lapozz a **213**-ra. Ha behatolsz a belsejébe, lapozz a **174**-re.

**314.**

A küzdelem nagyon kimerített. Gyorsan találnod kell egy helyet, ahol kipihenheted magad, és az egyetlen szóba jöhető lehetőség egy alkalmas barlang felkutatása. Lapozz a **181**-re.

**315.**

Ismét keresztülnyomakodsz a rendkívül keskeny átjárón, azonban a végénél ezúttal jobbra fordulsz. Az őrjáratozó Goblinok, akiket itt láttál, már rég elmentek. Hamarosan összefutsz néhány Trogloditával, de nem okoz különösebb problémát számodra, hogy egy egyszerű füllentéssel túljuss e borsóagyú társaságon. Valamivel később a járat egy elágazásban ér véget. Ha balra mész, lapozz a **310**-re. Ha jobbra indulsz, lapozz a **123**-ra.

**316.**

A vadember szeméttel és lomokkal telezsúfolt házában csak egy olyan tárgyra lelsz, amely felkelti érdeklődésed. Egy borostyánkocka az, mely méretre könnyedén elfér összezárt markodban. Ami különleges benne, az a kő belsejében lévő nőstény szentjánosbogár, melynek foszforeszkáló fénye még mindig világít, noha a kis rovar már évezredek óta lehet a megkövült gyantába zárva. Azt is észreveszed, hogy valaki finoman cizellált rúnákkal egy 20-as számot vésett a kocka egyik oldalába. Zsákodba teszed szerzeményed, majd úgy döntesz, hogy mivel már esteledik, a rozoga viskó fog éjszakai menedékedül szolgálni. Lapozz a **86**-ra.

**317.***

Észak felé baktatsz az alagútban. A talaj fokozatosan emelkedik, míg a folyóhoz nem érsz, mely fölött egy természetes sziklaképződmény ível át. A túloldalon néhány Ork áll őrt, ám téged szerencsére átengednek, mivel Sötét Elfnek néznek. Elmondásuk szerint az a feladatuk, hogy visszatartsák a Portyázókat, nehogy a járat többi részébe is bejussanak. Továbbhaladva egy elágazáshoz érsz. Ha észak felé mész tovább, lapozz a **393**-ra. Ha a sötétebb, keleti folyosón indulsz el, lapozz a **184**-re.

**318.**

Először nem látsz mást, csak kavargó ködöt. Aztán hirtelen kitisztul a kép, és meglátod benne a saját jövődet – a halált, egy Ork keze által. A kristálygömb nem hazudik. Míg azzal vagy elfoglalva, hogy a baljós jelenetet bámulod, egy Ork lopózik a hátad mögé, felemeli görbe, recés élű kardját, és... Kalandod itt véget ért.

**319.**

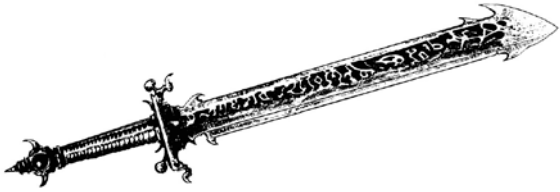
Másnap reggel, ébredés után elbontod az akadályt a barlang bejáratából. Hajnali fény ömlik be, amint a nap első sugarai felragyognak az alant elterülő síkság fáinak csúcsa felett. Már jobban belátsz a barlang belsejébe, mint tegnap éjjel, és megállapítod, hogy az mélyebben nyúlik be a meredek domboldalba, mint korábban gondoltad. Egészen hátul, egy nagy szikla takarása mögött keskeny hasadékot fedezel fel, mely a sötétségbe vezet. A járat annyira szűk, hogy csak kúszva tudnál bemászni rajta, hátizsákodat és kardodat magad előtt tolva. Nem érzel légmozgást a keskeny alagút felől, sem más arra utaló jelet, hogy bárhová is vezetne. Ha a járat felfedezésére indulsz, lapozz a **35**-re. Ha folytatod utad a dombvidéken át, lapozz a **114**-re.

## 320.

A szakácsnőt igen rossz hangulatban találod. A mai nap semmi sem úgy sikerült, ahogyan kellett volna: a friss húsért kiküldött Sötét Elf-csapat nem tért vissza, így most nincs alapanyag a főzéshez; a jégről kivett étel nem akar rendesen kiolvadni; a szakácstanonc túl sok denevérvért kevert a raguba (Bűnéért egyébként azóta ő is a pörköltbe került!); és így tovább. Amint belépsz a szobába, a randa némber apró agyában elegáns gondolat fogalmazódik meg gondjai orvoslása gyanánt. Mivel napját a Sötét Elfek léhasága tette tönkre, miért ne lehetne egy másik Sötét Elf a megoldás? Mondjuk úgy, hogy téged is a fazékba aprít néhai segédje mellé! A szakácsnő egyébként egy jól megtermett félvér, akit Ishtra kémei hozták ide Cordából. Egy méretes húsbárddal támad neked.

*Szakácsnő* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Ha nyersz, találsz egy másik kijáratot, mely az északi falból nyílik. Felkapsz egy ételekkel megrakott tálcát, hogy a konyhából való távozásod a lehető legkevésbé legyen gyanús, majd kilépsz a helyiségből. Egy átjáróban találod magad, ami néhány lépés után egy duplaszárnyú ajtóban végződik, amelynek túloldaláról horkantásokat és szörtyögő hangokat hallasz. Elég sokáig eljutottál, és mivel úgy véled, hogy rosszabb már úgysem lehet, kitárod az ajtót. Lapozz a **228**-ra.



## 321.

Magad mögött hagyod a bozótost, és eltökélten folytatod utad a sűrűsödő alkonyatban. Nagyjából egy kilométer megtétele után rengeteg elszórt sziklára akadsz, melyek úgy hevernek a fák közt, akár a hatalmas jégeső szemek. Miután meggyőződsz róla, hogy egyik kődarab sem egy rejtőzködő Sziklavad, úgy döntesz, hogy ez a hely megfelelő az éjszakai pihenésre. Épp letelepszel, mikor egy méretes Erdei Varánusz érkezik, ugyanazon okból, amiért te is itt vagy. A győztesnek lesz hol töltenie az estét, a vesztesnek már úgysem lesz rá szüksége.

*Erdei Varánusz* ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha megnyered a küzdelmet, lapozz a **384**-re.

## 322.

Biztonsággal átjuthatsz az ingoványon, ha folyamatosan Lebegés varázslatokat használsz, azonban nem akarod túlzottan lemeríteni az ENERGIA szinted, így ahol lehet, inkább gyalogolsz. Végül egy Keresés és egy Lebegés varázslat segítségével sértetlenül átjutsz a lápon (vonj le 2 ENERGIA pontot). A nap legnagyobb részét felemésztette a mocsári átkelés, mivel gyakran kellett visszafordulnod, hogy megleld a megfelelő útvonalat.

Amint magad mögött hagyod az ingoványos területet, úgy határozol, hogy nyugat felé folytatod utad, de alig fél órás gyaloglás után az egyre sűrűsödő alkony arra sarkall, hogy éjszakai szálláshely után nézz. Találsz egy kidőlt fát, és úgy látod, hogy a gyökerei közti üregben remekül megalhatnál. Ha így teszel, lapozz a **335**-re. Ha felmászol egy nagy fára, hogy az ágai között helyezkedj el, lapozz a **133**-ra.

## 323.

Rövidesen világossá válik előtted, mivel állsz szemben. Egy hatfős, portyázó Sötét Elf-csapat közelített meg benneteket észrevétlenül, egyik ágról a másikra szökellve. Amint megpillantod őket, forrni kezd Erdei Elf-véred, és csatára készen rántod elő fegyvered. Ezek az elfajzott Elfek megcsúfolói mindama jóságnak, melyet a többi Elf-faj mindig is képviselt; ez a söpredék megérdemli a halált. Erik hármat leköt közülük, így te a maradék hárommal szállsz harcba.

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Sötét Elf* | 8 | 6 |
| *Második Sötét Elf* | 7 | 6 |
| *Harmadik Sötét Elf* | 7 | 8 |

Két, egymáshoz közeli fa közt helyezkedsz el, hátadat pedig Erikének veted, így egyesével küzdhetsz meg velük. Ha te kerülsz ki győztesként, lapozz a **19**-re.

## 324.

Szavaid váratlan hatást keltenek, félnótás vendéglátód szemmel láthatóan borzasztó mulatságosnak találja bemutatkozásod. Harsogó röhögésben tör ki, teste megállíthatatlanul rázkódik féktelen jókedvében, egészen addig, míg már könnyek folynak le arcán, kis csíkokat hagyva a képét vastagon borító koszrétegen. Kétrét görnyedve, a hasát fogva fuldokol nevettében, majd a földön fetrengve folytatja eszement hahotáját, lábaival a levegőben kalimpálva. Ha élve a kínálkozó alkalommal magadhoz ragadod a kardodat, hogy felkészülj egy esetleges harcra, lapozz a **243**-ra. Ha ülve maradsz, és nyugodtan szemléled idétlen előadását, lapozz a **166**-ra.

**325.**

– Ezt hogy érted? – kérdi reszelős hangon a Goblin, miközben előhúzza görbe kardját. – Ishtra nem fogyaszt ilyesféle ételeket, ő az élőlények energiáját szívja el. – Hazugságod lelepleződött. Ellenfeleid hamar lebirkóznak, majd elcipelnek, hogy te légy a Démonherceg következő tápláléka. Kalandod itt véget ért.

**326.**

A délután hátralévő részében, a korábbiakban megfigyeltekhez képest már nincs észrevehető javulás, vagy romlás az erdei állatok különös viselkedésében. Fontolóra veszed, hogy megváltoztatod az eddig követett irányt, de aztán inkább másnap reggelre halasztod a döntést, és úgy határozol, hogy először egy helyet keresel magadnak, ahol az éjszakát eltöltheted. Épp ezeken a dolgokon merengsz, amikor kis híján felbuksz egy facsemetében, amit valaki meghajlított és a földhöz rögzített. Ha balra akarod megkerülni a csemetét, lapozz a **197**-re, ha jobbra, lapozz a **265**-re.

## 327.

Fortélyod bevált. A fura alakot felkészületlenül éri, amikor Telessa után veted magad, majd tovább gurulva talpra ugrasz, és immár kardoddal a kezedben szembefordulsz vele, mindezt egy fürge, jól begyakorolt mozdulattal végrehajtva. Az őrült figura eszelős dühvel veti rád magát, amiért túljártál az eszén.

*Vadember* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha megnyered az összecsapást, dönthetsz úgy, hogy magaddal viszed ellenfeled nagyszerű fegyverét, de ebben az esetben hátra kell hagynod hűséges kardodat, mert a kettő együtt már túlságosan súlyos lenne számodra. A férfinél bizonyosan nincs semmilyen más tárgy, hisz cafatokban lógó öltözéke alig takarja testét. Úgy határozol, hogy átkutatod a kunyhót. Lapozz a **136**-ra.

**328.**

Átlépsz az álomvilágba, hogy elkerüld a Káosz Orkot, de tántorgó, dülöngélő mozgása miatt teste végül a tiédnek ütődik, hiába vagy láthatatlan. Ösztönösen feléd csap a buzogányával, és sikerül is vaktában eltalálnia. Vissza kell térned az igazi világba, de vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az iménti sebesülésed miatt. Lapozz vissza a **348**-ra.

**329.**

Mivel nincs semmi jellegzetesség a síkságon, ami bármelyik irányt vonzóbbá tenné a többinél, meglepően nagy akaraterőre van szükséged ahhoz, hogy elindulj valamerre. Ám pont, mikor végre elszánod magad az indulásra, a dolgok gyökeresen megváltoznak. Most egy vihar szemébe kerültél, és bár az a hely, ahol állsz, teljesen nyugodt, körülötted a valaha látott legszörnyűbb vihar tombol, mintha maguk az istenek vívnák féktelen csatájukat, vagy az ég éppen elválni készülne a földtől. Úgy tűnik, a vihar most feléd nyomul. Ha futsz az életedért, lapozz a **302**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **76**-ra.

**330.**

Nem ez az út vezet a konyhába. Blöfföd nem vált be, a túlerőben lévő ellenfeleid rövid úton végeznek veled, majd elégedetten térnek vissza ebédjükhöz; immár egy plusz fogás is bővíti az étlapot. Kalandod itt véget ért.

**331.**

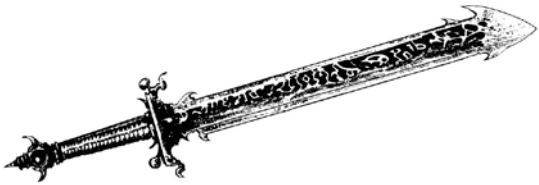
Új helyen, egy kertben sétálva találod magad, ahol minden csupa béke és nyugalom. Azok után, amiket az utóbbi időben megtapasztaltál, mindjárt gyanakvóvá válsz egy ilyen idilli környezetben. Ha felderíted a ligetet, lapozz a **139**-re. Ha tüstént továbbállsz, lapozz a **303**-ra.

## 332.

Észak felé haladva, egyre több és több nyilvánvaló jelét látod, hogy az erdei teremtmények világosan érzik Ishtra közelgő invázióját. Nem csupán arról van szó, hogy már majdnem az összes fellelhető élelmet begyűjtötték; azt is észreveszed, hogy az általában jellemző viselkedésük is megváltozott. A megszokottnál kevesebb állatot látsz, mintha a többségük már elmenekült volna: a normális körülmények között félénken viselkedő lények most fogukat vicsorítva morognak rád a bokrokból; a madarak riadtan csiripelnek a fák csúcsain.

Már kezded bánni, hogy nem hoztál magaddal élelmiszert otthonról, különösen mivel igen valószínű, hogy minél közelebb jutsz Ishtra verméhez, annál inkább begyűjtötték vagy felették már az összes elérhető élelmet az erdőben élő állatok. Azt eddig is tudtad, hogy utad föld alatti részére gondoskodnod kell magadnak a megfelelő mennyiségű élelmiszerkészletről, a tapasztaltak fényében azonban ésszerűnek látszik, hogy már most időt szánj az ennivalód összegyűjtésére a teljes hátralévő útra, akár a föld felett, akár a föld alatt vezet majd az az út.

Küldetésed következő, észak felé eső állomásának eléréséhez lapozz a **347**-re. De még mielőtt így tennél, jegyezd fel ennek a fejezetnek a számát, ahol állsz, és lapozz az **50**-re.



## 333.*

A járat lejteni kezd, és nemsokára mintha csobogó hangot hallanál elölről. Kisvártatva valóban egy föld alatti vízfolyás partján találod magad. Veszedelmes pára száll fel a víz felszínéről, így nem tudod megállapítani, milyen széles lehet a folyó. Egy vastag, kifeszített kötelet látsz a víz felett, mely belevész ugyan a ködbe, mégis úgy tűnik, hogy a túloldalra vezet. Ha használni akarod a kötelet az átkeléshez, lapozz a **32**-re. Ha inkább vársz egy keveset, lapozz a **345**-re.

## 334.

A Vámpír szárnyai beborítanak, míg lassan minden el nem sötétedik előtted, és már csak a vörösen izzó szempárt látod, amint feje a nyakad felé közelít. Rémülten térsz magadhoz... és rájössz, hogy mindez persze csak illúzió volt. Állítsd vissza az ENERGIA szinted 1 ponttal kevesebbre, mint amennyi a csata előtt volt. Időközben reggel lett, ezért úgy döntesz, hogy folytatod utad. Lapozz a **172**-re.

## 335.

Egy ideig mélyen alszol, ám hajnaltájt megtalál az álom. Egy hatalmas, jeges síkságon vágsz keresztül. A zord, kegyetlen szél üvöltve zúdul rád a szemközti hegyvidékről, és úgy süvít keresztül a ruhádon, mintha csupasz lennél. Azután a hegyek látványát egy óriási hóvihar takarja el előled. A szélfútta hó szúrja a szemedet és elhomályosítja látásod. A szél zúgásának hangja lassan kezd megváltozni, egyre határozottabbá és vészjóslóbbá válik. Úgy tűnik, mintha egy testes alak állna össze a sűrűn kavargó hóból. Meg kell küzdened a Hókísértettel!

Az ENERGIA pontjainak száma 14, és a csata lefolytatásához dobj két kockával! Ha dobásod 2–7, a szörnyeteg 2-vel csökkenti ENERGIA pontjaidat; ha az eredmény 8–12, vonj le 2-t az ENERGIA pontjaiból. Addig folytasd a harcot, amíg valamelyikőtök ENERGIA pontja nullára nem csökken. A lény az ökleivel próbál eltalálni, míg álmodban te egy bunkósbotot forgatsz. Ha legyőzöd a kísértetet, lapozz a **262**-re. Ha ő kerekedik föléd, lapozz a **137**-re.

## 336.

Ez a legjobb, amit tehetsz, mivel így lehetőséged nyílik egyfajta menekülő harcot folytatni ellenük, ahelyett, hogy minddel egyszerre kellene megküzdened. Ennek a típusú összecsapásnak a következők a szabályai. Sorban küzdj meg ellenfeleiddel. Ha csatád az első Sötét Elffel tovább tart, mint 4 Harci Kör, odaér a második is, aki ettől kezdve minden további Körben szabadon megsebez téged, amíg nem végzel az első ellenséggel. Miután megölted az első Elfet, szembefordulhatsz a másodikkal. A harmadik támadó megint 4 Kör után érkezik, és szabadon megvág minden további körben,

míg a második el nem esik. Minden „szabad” vágás a szokásos 2 ponttal csökkenti az ÉLETERŐD. Folytasd a harcot a fenti módon, míg mindannyiukat el nem pusztítod – vagy amíg ők le nem győznek téged!

| | ÜGYESSÉG | ÉLETERŐ |
|---|---|---|
| *Első Sötét Elf* | 8 | 6 |
| *Második Sötét Elf* | 7 | 6 |
| *Harmadik Sötét Elf* | 7 | 8 |
| *Negyedik Sötét Elf* | 8 | 7 |
| *Ötödik Sötét Elf* | 6 | 6 |
| *Hatodik Sötét Elf* | 6 | 8 |

Ha te kerülsz ki győztesként ebből az ádáz tusából, lapozz a **392**-re.

**337.**

Képes vagy ellenállni az élőholt rémség dermesztő jajgatásának, és még mielőtt elérne téged, harcra készen előrántod fegyvered. Szerencséd van, mert a hosszú raboskodás legyengítette a szörnyeteget, aki így már kevésbé félelmetes ellenfél, mint fajtája más tagjai. Habár folyamatosan visítozik, sikolyainak nincs hatása rád.

*Banshee* ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha megnyered a csatát, felderítheted a barlangot – lapozz a **237**-re –, vagy visszatérhetsz az elágazáshoz, hogy dél felé indulj az új járatban – lapozz a **90**-re. Ha még visszább mennél, egész addig, ahol a Goblinőrjáratot láttad, hogy ezúttal keletnek menj, lapozz a **132**-re.

## 338.

Még mindig a békés rengetegen átvezető úton baktatsz, amikor egy Erdei Elfet pillantasz meg, aki feléd tart a széles csapáson. Rögtön feltűnik, hogy mennyire hasonlít rád, ám közelebb érve rá kell döbbenned, hogy önmagaddal nézel szembe. Balra próbálsz kitérni, mire tükörképed magához képest jobb felé mozdul. Hátralépsz egyet, mire ugyanígy tesz hasonmásod is. Kénytelen leszel megküzdeni magaddal. ENERGIA pontjainak száma megegyezik a tiéddel. Dobj két kockával! Ha az eredmény 2–7, álombéli másod 2-vel csökkenti ENERGIA pontjaid; ha dobásod 8–12, vonj le 2-t az ő ENERGIA pontjaiból. Ha veszítesz, végeztél magaddal, kalandod itt véget ért. Ha nyersz, lapozz a **286**-ra.

## 339.

Hamarosan számos diófa és mogyoróbokor mellett haladsz el, de már mind le van csupaszítva, egyiken sem látsz termést. Ez különös: nyilván a mókusok gyűjtötték össze az élelmet, habár általában csak őszszel kezdik meg az eleség elraktározását, hogy felkészüljenek a télre. De miért tennének így már nyáron? Aztán eszedbe jut, hogy ezek az apró élőlények talán valami rosszabbra készülnek, mint a tél – Ishtra és könyörtelen csapatainak eljövetelére. Ha a mókusokat már ösztöneik is arra késztetik, hogy gyűjtsék össze élelmiszertartalékaikat, akkor valóban kevés idődet lehet. Ha fel akarod kutatni a dió- és mogyorókészleteiket, hogy azzal csillapítsd növekvő éhségedet, lapozz a **222**-re. Ha visszatérsz az északi útvonalra, lapozz a **275**-re.

## 340.

Állítsd vissza az ENERGIÁD a csata előtti szintre, és adj még hozzá 1-et a győzelmedért, majd lapozz a **361**-re.

## 341.

Egy ideig semmi nem történik. Azután átéled a legfurcsább és legvalószerűtlenebb látomást, amiben valaha is részed volt. Egy hasadék közepén állsz, aminek a két oldala, nos valamiféle épületekből állhat, legalábbis rengeteg különös ruhába öltözött ember mászkál kibe az ajtóikon. Még megtippelni sem tudod, hogy milyen kőből készülhettek ezek a házak, ráadásul mindegyik természetfeletti fényt áraszt magából, ám ami a legrosszabb, hogy szinte az égig érnek, és félő, hogy bármelyik pillanatban az alant állók fejére omlanak. Odakiáltasz az idegeneknek, hogy fussanak, de hamar kiderül, hogy nem látnak és nem is hallanak téged. Ugyanakkor te sem hallasz semmit, a körülötted lévő nyüzsgést kísérteties csönd üli meg.

Ezután újabb borzalom veszi kezdetét. A sima ösvényt, amelyen állsz, hirtelen tucatnyi szörny özönli el. Úgy látszik, mintha fémből és üvegből készültek volna, ráadásul rémisztő sebességgel képesek mozogni. Mindegyikben van legalább egy ember, akik nyilvánvalóan foglyok, erre utal legalábbis kétségbeesett, elgyötört arckifejezésük.

Felriadsz a rémálomból, nem vagy képes többet elviselni. Egy teljesen másik világban jártál, vagy ez tán a Titán jövője? A földet fémszörnyek fogják uralni és az emberek a rabszolgáik lesznek? És hol voltak ez Elfek, Törpék és más fajok? Könnyek szöknek a szemedbe. Nagyon félted fajod, mivel tudod, hogy egyetlen Elf sem lenne képes olyan helyen élni, amilyen az imént tárult eléd. Szerencsére már ébren vagy, így ideje újra a küldetésedre összpontosítanod. Lapozz a **172**-re.

**342.**

Amik kapurostélyok az igazi világban, mágikus akadályok az álombéliben; továbbra sem tudsz keresztüljutni. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz vissza a **362**-re.

**343.**

Ellenfeled nem képes ellenállni vad csapásaidnak, így álmodban darabokra szabdalod őt, mintha a Titán valamennyi fajának nevében állnál most bosszút. Ám mivel ő nem más, mint maga a rémálmok gyökere, és most te is egy ilyen álomban vagy, megölésével végső soron önmagad álombéli mását is elpusztítottad, ami így végleg elveszítette kapcsolatát a valódi lényeddel. Alvó tested összerándul, azután nem mozdul többé. Ha majd megtalálják sértetlen holtestedet, senki sem fogja érteni, mi végezhetett veled. Kalandod itt véget ért.

**344.**

Nyugat felé indulsz a jól ismert erdőben. A nap sugarai áttörnek a fák ágai között, és szikrázó fénynyalábként érik el a földet. Madarak énekelnek a lomb közt, és apró állatok neszeznek az aljnövényzetben. Téged azonban küldetésed súlya nyomaszt, így ezúttal nem igazán tudod kiélvezni az erdő gyönyörűségeit. Kevés kitaposott ösvény van ennyire mélyen a sűrű rengetegben, ám számos jel akad, melyek segítségével egy Erdei Elf könnyedén be tudja határolni az égtájakat, így nagyjából tartani tudod a nyugati irányt.

Félnapi utazás után tábortűz füstjét szimatolod, és kivehetetlen beszéd zajai szűrődnek el hozzád – a hangszínből ítélve emberek lehetnek. Egy kicsit odébb, balra lehet a táboruk. Ha megkeresed őket, lapozz a **387**-re. Ha továbbsietsz utadon, lapozz a **298**-ra.

## 345.

Gyanítod, hogy igen kevéssé lenne hatékony, ha Ishtra csapatai mindössze egy szál kötélen át közlekednének a folyón keresztül; a kötél nyilván egy komphoz kapcsolódik, amit egyik parttól a másikig lehet húzni a kifeszített nyomvonal mentén. Elég sokáig várakozol ahhoz, hogy a kétely lassan bekússzon elmédbe, de azután megremeg a kötél, és kicsivel később már a csónak jellegzetes nyikorgását is meghallod. Reméled, hogy csak a révész ül majd benne, és nem egy osztagnyi Ishtra katonáiból.

Szerencséd van: csak a kompmester érkezik – egy Ogre. Kihúzza a csónakot egész a partig, azután vár, hogy beszállj végre. Észreveszed, hogy egy balta hever mellette, a keze ügyébe készítve, és látsz egy dobozt is, amiben egy kisebb halomnyi vaddisznóagyar gyűlt már össze. Ha van nálad ilyen tárgy, a révész átvisz érte a másik partra – ugyanis a Démonherceg csapatai körében ezeket osztották ki mindenkinek, mint afféle jegyeket vagy zsetonokat –, lapozz a **100**-ra. Máskülönben harcolnod kell – lapozz a **42**-re.

**346.**

Kalandod során rálelhettél olyan tárgyakra, melyeken számok szerepelnek, vagy amelyekhez speciális számok köthetők. Add össze ezeket a számokat, és lapozz az eredményül kapott fejezethez. Ha egyáltalán nincsenek ilyen tárgyaid, vagy a fejezet, melyre lapoztál, nem értelmes folytatása a történetnek, lapozz a **212**-re.

**347.**

Az út, melyet követsz, épp egy Halálos Cseppegő mellet visz el. A magas, leginkább fára hasonlító növény kifinomult gyökereivel képes érzékelni a közelben elhaladó lények léptei által keltett rezgéseket, és amint áldozata a közelbe ér, gyorsan ható mérget csepegtet rá halványsárga virágaiból. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **232**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **194**-re.

## 348.*

Balszerencsédre összefutsz egy Káosz Orkkal. A szánalmas teremtményt eltorzította az egész helyet belengő romlás: egyik vállából egy második kar nőtt ki, járása pedig igen bizonytalan. Jobbra-balra támolyog, néha hátra is lép, mintha az egyensúlyérzéke sem volna ép. Nyomorúságáért az egész világra haragszik, ám legfőképp az Elfeket gyűlöli, emiatt kérdés nélkül neked esik. Szerencsére ellenfeled ügyetlensége némiképp ellensúlyozza az extra fegyverforgató karjából adódó előnyét.

| | | |
|---|---|---|
| *Káosz Ork* | ÜGYESSÉG 7 | ÉLETERŐ 6 |

Ha nyersz, továbbmész nyugat felé, míg egy elágazáshoz nem érkezel. A jobb oldali folyosó keskeny és sötét, a mennyezetről pedig egy tábla lóg le, melyre egyetlen szót írtak: „VESZÉLY”. A figyelmeztető jelzés eléggé újnak látszik, minden bizonnyal Ishtra katonái függesztették fel nemrég. A balra induló járat teljesen átlagos, nem látsz semmi különöset. Ha balra mész, lapozz a **90**-re. Ha jobbra indulsz, lapozz az **5**-re.

## 349.

*Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **118**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **81**-re.

## 350.

Amint az oszlopok közé lépsz, fejlett hatodik érzéked jelzi számodra, hogy Ishtra birodalma egy fontos, és igen különös tulajdonsággal bír: ez az a hely, ahol az álombéli és a valódi világ közt létezik egyfajta átfedés, így a lenti alagutakban történő előrejutás során bármelyikben létezhetsz. Lehetőséget kapsz, hogy küldetésed ezen végső szakaszában végig az álmok útján haladj, de maradhatsz ébren is ha akarsz, sőt, a két világ közti váltogatással is próbálkozhatsz, ha azt érzed célravezetőnek. Ami igazán rendkívüli, az az, hogy idelent az álombéli ténykedésed közben a tested ténylegesen mozogni fog. Eltérően a közönséges alvástól, ahol végig egy helyben maradsz, ezúttal képes leszel változtatni a helyedet, bár közben tudatod csak az elmédben zajló eseményeket fogja érzékelni – valahogy úgy, mint egy alvajáró esetében.

Amellett, hogy a kétféle lehetőség különböző kalandokat kínál majd, mindkettőnek lesznek előnyei, és persze hátrányai is. Például álomban nem fogsz tudni fizikai tárgyakat mozgatni vagy megszerezni, közben viszont láthatatlan (de nem anyagtalan) leszel az ébren lévők előtt. Azt is meg kell jegyezni, hogy a világok közti váltásoknál időnként összezavarodhatsz, és esetleg nem mindig fogod tudni, hol is vagy.

Mindig, amikor egy való világban játszódó fejezetszám mellett * jelölést látsz, átléphetsz a másik világba úgy, hogy levonsz 20-at az aktuális fejezetszámból, és az eredményül kapott fejezethez lapozol. Amikor egy álombéli fejezetszámnál a # jelet látod, szintén lehetőséged lesz a váltásra, amit úgy tehetsz meg, hogy hozzáadsz 50-et ahhoz a ponthoz, ahol éppen vagy.

A megjelölt helyeken minden esetben tudsz majd váltani, függetlenül attól, hogy az adott fejezet szövege egyébként milyen választásokat kínál fel. Más szóval, a jellel ellátott pontoknál mindig lehetséges lesz az átlépés. Óvatosan elindulsz lefelé a járatban. Lapozz a **362**-re.

**351.***

Hamarosan egy balra nyíló járat mellet haladsz el, ám mivel hangokat hallasz abból az irányból, inkább egyenesen továbbmész. Nem sokkal később egy – a jobb oldali falba vájt – erős ajtóhoz érsz. Figyelsz egy ideig, de nem hallasz semmiféle neszt odabentről. Ha kideríted, mi van az ajtó mögött, lapozz a **13**-ra. Ha folytatod utad észak felé, lapozz a **274**-re.

**352.**

Ha Tűz varázslatot használsz ellene, lapozz a **207**-re. Ha a Gyengítés mellett döntesz, lapozz a **230**-ra.

## 353.

Sikerül ismét megkapaszkodnod, így folytathatod a kimerítő mászást. Hamarosan úgy érzed, mintha a kötél finoman remegni kezdene. Először nem tudod mire vélni a dolgot, ráadásul ebben a fejjel lefelé függő, csimpaszkodó testhelyzetben elég nehéz előrefelé nézni, hogy lásd, mi történik a ködön túl. Aztán meghallod egy csónak nyikorgásának mással össze nem téveszthető hangjait, és egyszeriben megérted, mire is szolgálhat tulajdonképpen a kötél: egy komphoz van rögzítve, mely ily módon viszonylag könnyen tud a folyón át oda és vissza közlekedni. Ez a komp tart most feléd a túlsó part felől. Nem tehetsz mást, mint hogy vársz, és reménykedsz, hogy csak a révész ül majd benne, és nem egy osztagnyi Ishtra katonáiból.

Szerencséd van, a kompmesteren kívül más nem tartózkodik a csónakban. Amint észrevesz, odakiált neked valamit, és tovább húzza a kötelet, hogy mielőbb elérjen. Mikor a recsegő tákolmány orra alád siklik, elengeded a kötelet, és egy tompa puffanással a ladikba esel. Tudod, hogy képtelenség volna olyan mesével előállnod, ami hihető magyarázatot ad a révész – egy Ogre – számára a kötélen való szerencsétlenkedésed okát illetően: bizonyára minden itteni alagútlakó tud a kompról, így nyilván a parton várakoztak volna, amíg az megérkezik. Nem marad más lehetőséged, mint hogy azonnal megtámadd az Ogrét. A nagydarab melák azonnal elengedi a kötelet, mihelyst felismeri szándékod, és gyorsan felkapja a mellette heverő csatafejszéjét. Lapozz a **42**-re.

**354.**

Képtelen vagy tovább az álomban maradni. Túlságosan szörnyű ahhoz, hogy elviseld. Felébredsz, elmédben a megkínzott fák halk sikolyának visszhangjával. Eltelik némi idő, mire képes vagy megszabadulni a gonoszság makacs bűzének emlékétől. Lapozz a **380**-ra.

**355.**

Úgy érzed, mintha álomban járnál, amint keresztülhaladsz a bűvös tisztáson. A bokrok ágai roskadásig teltek zamatos gyümölccsel, ehető gyökerek is vannak bőséggel, ám valahányszor kinyúlsz, hogy szakíts egyet, a növények minduntalan elhúzódnak érintésed elől. Itt nem fogod feltölteni élelmiszerkészleted. Végül eléred a tisztás szélét, ahol szembetalálod magad a kíméletlen métellyel fertőzött tájjal, aminek látványa úgy letaglóz, mintha ököllel gyomron vágtak volna. Összegyűjtöd minden elszántságod, és átlépve a határt behatolsz Ishtra gonosz birodalmába. Lapozz a **259**-re.

**356.**

Elveszíted az egyensúlyod, és arccal előre a hitvány, sűrű folyadékba zuhansz, mely az alagút padlóját borítja. A lélegzeted is elakad az ijedtségtől, ám a legrosszabb csak ezután következik: legnagyobb rémületedre az egyik parazita nyomban megpróbál a szádba furakodni. Ha az ENERGIÁD 18 vagy több, lapozz a **251**-re; ha kevesebb, lapozz a **202**-re.

## 357.

Néhány farönköt és gyökerestől kitépett bokrot vonszolsz a barlang szája elé, hogy valamiféle védelmet nyújtson neked. Ez ugyan nem fogja távol tartani az előző lakókat, ha esetleg visszatérnének, de megadja azt a kis előnyt, hogy időben meghallod őket, ha megpróbálnak áthatolni az akadályon. Nem alszol jól, mivel fél füllel állandóan figyelned kell, hogy meghalld, ha esetleg rád törnének azok a rejtélyes állatok. Szerencsére azonban ilyesmi nem történik. Csak egy rövid álom erejéig merülsz el az egyébként felszínes szendergésben, de ez az álom magasztos és megkapóan gyönyörű.

Látod magad egy kör közepén állva. A kört hat medence alkotja, melyekről ösztönösen érzed, hogy feneketlen mélyek. Két medencében forró láva fortyog, ami folyton változtatja alakját és színét. Úgy tűnik, mintha felismerhető képek kezdenének összeállni, de mindannyiszor szertefoszlik a látvány, mielőtt még tisztán kivehető lenne, hogy mit ábrázolnak. Aztán máris új képek kezdenek körvonalazódni, a korábbiak pedig örökre eltűnnek. Két másik medence vízzel teli, és ahogy belenézel az egyikbe, tudod, hogy a víz iszonyúan hideg, a felszíne mégsincs befagyva. A sötét medencében az éjszakai égbolt megannyi csillagát látod visszatükröződni, bár a konstellációk nem a Titánról látható ismerős alakzatok. Az utolsó két medence – amelyek egymással szemben helyezkednek el, akárcsak az előző esetekben – olyanok, mintha hatalmas széltölcsérek lennének. Az egyik kifújja, míg a másik beszívja a levegőt, mintha ők lennének a világ lélegző tüdeje, és úgy érzed, a szélrohamok ereje képes lenne lerántani téged a végtelen mélységbe, vagy éppen felröpíteni egészen az égig. Nyersz 2 ENERGIA pontot. Lapozz a **319**-re.

**358.**

Némileg meglepetten állapítod meg, hogy semmi sem történik, pedig te minden eshetőségre felkészültél: mindkét lábfejed az alagút egy-egy falához szorítva, gatyarepesztő terpeszben egyensúlyozol a járatban, hátha egy verem nyílik meg alattad, miközben gyanakodva sandítasz fel a mennyezetre, azt figyelve, vajon nem készül-e rád szakadni. Bár ezek közül végül egyik sem következik be, sajnos az ajtó sem nyílt ki. Jó erősen nyomni kezded, hátha a karral már kioldottál egy rejtett zárszerkezetet – ám ekkor váratlanul egy tüske lövell a kezedbe! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, nem a kardforgató kezed sérült meg, így csak 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ellenkező esetben sajnos a 2 ÉLETERŐ pont veszteségen túl 1 ÜGYESSÉG pontot is le kell vonnod magadtól. Dühösen lököd fel a falikart. Lapozz a **305**-re.

**359.**

Ishtra járatai meglehetősen túlzsúfoltak, így egyre komolyabb gondot jelentenek az engedetlen katonák. A kulcs elfordul a zárban, így beléphetsz a kis szobába, amit a jelek szerint most zárkának használnak. A bent tartózkodó fogoly tévedésből egy könnyelmű börtönőrnek vél téged, és azonnal neked esik.

*Rab* ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, megpróbálkozhatsz egy másik ajtóval úgy, hogy megismétled az előbbi kockadobásos eljárást. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **217**-re.

**360.**

Álmodban egy óriási Vámpír Denevérrel hadakozol, amiről tudod, hogy Ishtra szolgája. Az ENERGIA pontjainak száma 16, és egy álombéli csatát kell vívnod vele. Dobj két kockával! Ha dobásod 2–7, a szörny 2-vel csökkenti ENERGIA pontjaidat; ha az eredmény 8–12, vonj le 2-t az ENERGIA pontjaiból. Folytasd addig, amíg valamelyikőtök ENERGIA pontja nullára nem csökken. A Denevér állandóan a nyakadba próbálja mélyeszteni hegyes fogait, miközben hatalmas bőrszárnyaival téged csapkod. Ha legyőzöd a Vámpírt, lapozz a **65**-re. Ha elveszíted a küzdelmet, lapozz a **334**-re.

**361.**

Végigtekintesz a széljárta, kietlen pusztaságon. Egy folyó kanyarog a domb lábánál, melyen állsz. Lesétálsz a partjára, és ekkor látod, hogy a vize úgy füstölög, mintha valamiféle sav lenne: jobbnak látod, ha nem próbálkozol az átkeléssel. Ha balra indulsz a folyó mentén, lapozz a **238**-ra. Ha jobbra mész, lapozz a **105**-re.

## 362.*

Egy villás elágazáshoz érsz. Az utak találkozásánál egy nagy kőszobor áll veled szemben, mely egy Kos-Szfinxet – kos fejű szfinxet – ábrázol. Amint közelebb lépsz, kapurácsok csapódnak le mindkét járatban, elzárva ezzel a továbbjutást. A Kos-Szfinx jéghideg hangon megszólal: – A bal oldali út továbbvezet, a jobb oldali a biztos halálba visz. – Tudod, hogy egy szfinx szavai sosem teljesen azok, aminek elsőre hangzanak. Ha balra indulsz, lapozz a **78**-ra. Ha a jobbra eső utat választod, lapozz a **151**-re.

## 363.

Gondolataid messzire kalandoznak. Felidézed szeretteid képét, akiket hátrahagytál, majd a veszélyekre gondolsz, amik az előtted álló úton leselkedhetnek rád. Bár ezen a napfényes tisztáson nagyon távolinak tűnnek ezek a veszélyek, mégis tudod, hogy kevés az idődd, így egy sóhaj kíséretében feltápászkodsz, és felkészülsz, hogy tovább folytasd utad. Felpillantasz, hogy megbecsüld, nagyjából mennyi időd van még sötétedésig, amikor egy Óriás Vérsólymot veszel észre, ami épp ekkor bukik alá a levegőben, hogy szédítő zuhanórepülésbe kezdjen, nyílegyenesen feléd. Van még annyi időd, hogy elmondj egy varázslatot, ha akarsz, és úgy érzed, megengedhetsz magadnak 1 ENERGIA pont veszteséget is. Az alábbi varázslatok lehetnek hasznodra:

| | |
|---|---|
| Tűz | Lapozz a **127**-re. |
| Védelem | Lapozz a **154**-re. |
| Gyengítés | Lapozz a **256**-ra. |

Ha a szokásos módon akarsz megküzdeni a teremtménnyel, lapozz a **29**-re.

## 364.

Ahelyett, hogy további szörnyekkel kellene megküzdened, ezúttal magával Morfeusszal csapsz össze, akiben ott rejtőzik az összes rémséges bestia, és aki most elnyelni készül téged. Mivel ő nem puszta illúzió, hanem az álomvilág egy teremtménye, a most következő ütközetben valóban meghalhatsz. A normál harc szabályai szerint vívd meg a csatát, de az ÉLETERŐ pontjaidat ezúttal az ENERGIÁD helyettesítse.

| | | |
|---|---|---|
| *Morfeusz* | ÜGYESSÉG 8 | ENERGIA 20 |

Ha abbahagyod a küzdelmet, amint ellenfeled ENERGIA pontjai 2-re vagy 1-re csökkennek – már ha egyáltalán eljutsz odáig –, lapozz a **250**-re. Ha végzel vele, lapozz a **343**-ra.

## 365.

A folyó elég sokat kanyarog, de legalább mindvégig folyó marad az álomban. A bal partján baktatsz, már nem is tudod, mióta: csak egy perce gyalogolsz még, vagy már egy éve? A víz felszínét időről-időre valamiféle szörny töri meg, mely odalent ólálkodhat a mélyben. Bár semmi nem támad rád, a légkör mégis elég félelmetes. Úgy érzed, bármelyik pillanatban valami nagyon kellemetlen történhet.

Bal kéz felé egy ezüsttornyot veszel észre. Az építészeti stílusa igen különös és szokatlan: olyan az alakja, mintha egyre kisebb méretű gyűrűket pakoltak volna egymás tetejére. Bár az égbolt felhős, a torony úgy csillog, mintha a nap sugarait verné vissza. Van valami az épület tetején, de nem látod pontosan, hogy mi az. Talán egy szélkakas lehet. Ha elindulsz a torony felé, lapozz a **266**-ra. Ha tovább követed a folyót, lapozz a **192**-re.

## 366.

Amint délnyugat felé tartasz, arra számítasz, hogy nemsokára ismét keresztezni fogja utad a keskeny folyó. Végül nem a folyóra, hanem annak forrására bukkansz, egy nagy kiterjedésű mocsaras területre, melyen számos forrás tör fel a föld mélyéből. Ha továbbhaladsz délnyugati irányba, keresztül kell vágnod a lápvidéken. Úgy gondolod, hogy képes vagy erre, legfeljebb egy-két varázslatot is segítségül kell majd hívnod. Persze el is kerülheted a nehéz terepet, ha egyszerűen nyugatnak fordulsz. Ha továbbra is délnyugat felé mész, lapozz a **322**-re. Ha inkább nyugatnak indulsz, lapozz a **10**-re.

## 367.

Sietve elhelyezed a tárgyakat, beállsz középre, és vársz. Ishtra egy mennydörgő hang kíséretében bukkan fel, és a levegőt egyszerre a romlás bűze tölti meg. A Démonherceg sokféle alakot ölthet, neked ezúttal egy két lábra emelkedett, kecskefejű krokodilként jelenik meg, akinek egész teste kékeszöld lángban ég. Visító, eszelős vihogásban tör ki, amint megpillant téged. – Ostoba Elf! – rikoltja –, tényleg azt képzelted, hogy legyőzhetsz engem azokkal a kis vackokkal? Engem, Ishtrát a Mindenhatót? Hamarosan a bátyáimnál is hatalmasabb leszek. Többé már semmi sem állhat az utamba! – Azután egyetlen jól irányzott tűzgolyóval az örök feledésbe taszít. Kalandod itt véget ért.

**368.**

Alacsony cserjék közt törsz át, melyek természetellenes fényt bocsájtanak ki, és vér szivárog elő belőlük. Váratlanul a föld megnyílik alattad, és egy alagútba zuhansz, melyben egy párás, lustán hömpölygő folyó halad. Lapozz a **85**-re.

**369.**

Lerohanod a második Törpe Orkot. Épp csak annyi ideje marad, hogy kardját előrántsa, és védekezzen.

| | | |
|---|---|---|
| *Törpe Ork* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 5 |

Ha nyersz, az alagútban visszafelé tartó őrjárat egyre közeledő hangjaira leszel figyelmes. Talán meghallották az iménti küzdelem hangjait. Úgy gondolod, hogy néhány Törpe Ork halála senkit sem fog különösebben érdekelni ezen a helyen; ilyesféle dolgok minden bizonnyal nap mint nap megtörténnek ebben a pokolbéli pöcegödörben. Visszarohansz az alagúton a csonthalmos barlangba. Továbbra is úgy véled, hogy az északkeleti járat nem biztonságos, ezért gyorsan döntened kell az északi és a nyugati folyosó között. Ha az északin indulsz el, lapozz a **281**-re. Ha a nyugatit választod, lapozz a **333**-ra.

**370.**

Ha viseled a medált, lapozz a **138**-ra; ha nem, lapozz a **211**-re.

**371.**

Hipnotikus állapotba kerülsz, amint a szemekbe nézel, úgy érzed, mintha beléjük zuhannál, vagy inkább átzuhannál rajtuk. Egy ideig csak sodródsz a forró, sárga nap alatt. Azután, mintha csak egy egekben szárnyaló sas lennél, letekintesz a földre, ahol szörnyű látvány tárul eléd. Egy különös nép táborozik két sekély vizű folyó találkozásánál; bőrük színe rézvörös, gúla alakú sátraik tetején pedig kibukkannak a vázat adó póznák, gondos csokorba kötve. Lóháton érkező, világosabb bőrű alakok ütnek rajtuk; szablyáik villognak a napfényben, mágikus botjaik pedig halált osztanak a távolból. A jelenet rövid, de ijesztően tiszta; a vöröses népet kíméletlenül lemészárolják, és tudod, hogy hasonló események történtek és fognak történni a jövőben is mindenütt ezen az ismeretlen világon, amibe most betekintést nyertél. Mást már szerencsére nem láthatsz, mert egy örvénylő forgatag hirtelen visszaránt a saját világodba. Lapozz a **331**-re.

## 372.

Pihensz még egy keveset, aztán amint a hajnali félhomály átadja helyét a ragyogó napsütésnek, szedelődzködni kezdesz, hogy útnak indulj. Ám épp akkor, amikor feltápászkodsz, a Zsizsik-ember – akinek gyökér-odújában az éjszakát töltötted – visszatér éjjeli portyájáról. A Zsizsik-emberek olyan mutáns lények, akiknek torz alakja úgy néz ki, mintha egy bogarat kereszteztek volna egy emberrel. Kemény, természetes páncélt viselnek a hátukon, amivel négykézlábra ereszkedve képesek megvédeni magukat. A civilizált társadalmak rég kivetették magukból őket, így fajtájuknak megmaradt tagjai olyan eldugott vidékeken élik száműzetésüket, mint amilyen például az Affenerdő mélye. A Titán kemény világának igazi túlélőiről senki sem mondhatja, hogy gyáva harcosok lennének, ez a mostani is batyuját eldobva veti rád magát, egy szekercét lóbálva.

| | | |
|---|---|---|
| *Zsizsik-ember* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 11 |

Minden megnyert Harci Kör után dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, ellenfelednek sikerül felfognia csapásod a páncéljával, így csak 1 ÉLETERŐ pont veszteséget szenved (vagy 2-t, ha sikeres *Szerencsepróbát* teszel). Ha megnyered a harcot, lapozz a **162**-re.

## 373.

Nyoma sincs bármilyen élőlénynek, amelytől az imént hallott földöntúli rikoltás származna. Amint a tájat fürkészed a dombtetőről, a fertőzött erdő fölött lustán kavargó köd hirtelen vad örvénylésbe vált, és bár távol vagy attól a helytől, szinte ugyanebben a pillanatban egy mágikus széllökés csap le rád tomboló erővel, mely azonnal ledönt a lábadról. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés voltál, lapozz a **175**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **93**-ra.

## 374.

Amint megpillantod a Banshee-t, tettre készen rántod elő fegyvered, azonban nem vagy képes ellenállni az élőholt rémség dermesztő jajgatásának: a félelem lebénít egy pillanatra, a bestia pedig ezt kihasználva azonnal beléd vájja karmait. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. A hasító fájdalom okozta sokk magadhoz térít révületedből, így immár képes vagy felvenni a harcot vele. Szerencséd van, mert a hosszú raboskodás legyengítette a szörnyeteget, aki így már kevésbé félelmetes ellenfél, mint fajtája más tagjai. Habár folyamatosan visítozik, sikolyainak nincs már hatása rád.

| | | |
|---|---|---|
| *Banshee* | ÜGYESSÉG 9 | ÉLETERŐ 8 |

Ha megnyered a csatát, felderítheted a barlangot – lapozz a **237**-re –, vagy visszatérhetsz az elágazáshoz, hogy dél felé indulj az új járatban – lapozz a **90**-re. Ha még visszább mennél, egész addig, ahol a Goblinőrjáratot láttad, hogy ezúttal keletnek menj, lapozz a **132**-re.

## 375.

Fájó szívvel bár, de előhúzod Telessát hüvelyéből, és magad elé dobod a nedves fűbe. Várod, hogy most mi fog történni, közben azzal biztatod magad, hogy amíg élsz, addig mindig van remény. A láb elemelkedik nyakadról, majd a hang felszólít, hogy állj talpra. Miután így teszel, furcsa látvány tárul eléd. Zömök alak áll előtted, egy ragyogóra fényesített kétkezes fejsze nyelére támaszkodva. Ami szembeötlően különös, az a gondosan karbantartott fegyver, és a férfi vad, ápolatlan megjelenése közti ellentét. Ruhája alig több rongyoknál, hosszú haja és szakálla csapzottan lóg, csupasz karjain sötét a bőre az évek alatt beleivódott kosztól. Az idegen váratlanul ütődött vihogásban tör ki, és rájössz, hogy ez az ember teljesen őrült. Hangosan közlöd vele, hogy nincs szándékodban ártani neki. Ha most lankadó éberségét kihasználva megpróbálod visszaszerezni kardodat, és harcba szállsz vele, lapozz a **327**-re. Ha alkalmasabb pillanatra vársz, lapozz a **301**-re.

## 376.

Később, a délután folyamán egy Vaddisznó csörtetésének jellegzetes hangját hallod meg, amint az aljnövényzetben gázol. A zaj azután elhal, és úgy gondolod, hogy biztonságban vagy. Fél kilométer megtétele után azonban a vadállat előront egy bozótosból, és neked támad.

| | | |
|---|---|---|
| *Vaddisznó* | ÜGYESSÉG 6 | ÉLETERŐ 5 |

Mivel az Affen-erdő Elfjei nem fogyasztanak húst, nem töltheted fel Élelmiszerkészletedet, az agyarait azonban magaddal viheted, ha akarod. Ha megnyered a csatát, lapozz a **326**-ra.

## 377.

Megpróbálod a helyszínt egy sokkal kellemesebbre cserélni, valami igazán otthonosra – az erdőre. Ez az erdő azonban korántsem olyan lett, amilyenre számítottál. Ilyet még sosem láttál azelőtt. Igazából még az Ishtra föld alatti lejáratánál tapasztalt fertőzött, elkorcsosult erdő is békésnek és egészségesnek tűnt ehhez a mostanihoz képest. Az itteni fák tulajdonképpen egyáltalán nem is fák, sokkal inkább rosszindulatú kinövések, a földet mételyező kórság nyúlványai. Sikoltoznak keserves haláltusájukban, és könyörögnek neked, hogy vess véget szenvedéseiknek. Ha megpróbálsz segíteni rajtuk, lapozz a **200**-ra. Ha befogod a füled, és továbbmész, lapozz a **249**-re.

## 378.

Letörlöd a koszt az egyik ablakról, hogy bekémlelhess, de ebben a pillanatban egy gally reccsenése a hátad mögül veszélyre figyelmeztet. Megpördülsz, és különös látvány tárul eléd. Zömök alak áll előtted, egy ragyogóra fényesített kétkezes fejsze nyelére támaszkodva. Ami szembeötlően furcsa, az a gondosan karbantartott fegyver, és a férfi vad, ápolatlan megjelenése közti ellentét. Ruhája alig több rongyoknál, hosszú haja és szakálla csapzottan lóg, csupasz karjain sötét a bőre az évek alatt beleivódott kosztól. Az idegen váratlanul eszelős vihogásban tör ki, és rájössz, hogy ez az ember teljesen őrült. Szinte ugyanebben a pillanatban izmos teste feléd lendül.

*Vadember* ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha megnyered az összecsapást, dönthetsz úgy, hogy magaddal viszed ellenfeled nagyszerű fegyverét, de ebben az esetben hátra kell hagynod hűséges kardodat, mert a kettő együtt már túlságosan súlyos lenne számodra. A férfinél bizonyosan nincs semmilyen más tárgy, hisz cafatokban lógó öltözéke alig takarja testét. Úgy határozol, hogy átkutatod a kunyhót. Lapozz a **136**-ra.

**379.**

Bár a Goblinok kíváncsian tekintenek rád, úgy tűnik, nem gyanakszanak, és megállítani sem próbálnak. Annak érdekében, hogy ne kelts felesleges feltűnést, ugyanazon az ajtón hagyod el a termet, amelyiken korábban érkeztél, vagyis az északi bejáraton át. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Visszatérsz az elágazáshoz, és ezúttal észak felé indulsz. Lapozz a **310**-re.

## 380.

Amint teljesen magadhoz térsz, már pontosan tudod, mit kell tenned. Valahol az erdőben elrejtve megtalálható az a bűzös, ocsmány terület, ami Ishtra föld alatti erődítményének bejáratát jelöli. Meg kell találnod azt a helyet, azután be kell hatolnod a verembe, hogy megtaláld Ishtrát, és végül összecsapj vele. Ez egy óriási feladat lesz, egy roppant küldetés, melyet – akár sikerrel jársz, akár nem – megénekel majd néped, míg ezen a földön él. Különösen merész vállalkozás ez egy Erdei Elf számára, mivel a te fajtád normális körülmények között nem szívesen kóborol el félnapi járóföldnél nagyobb távolságra az otthonától.

Összehívod a törzsi vének tanácsát, és eléjük tárod a rád kirótt feladatot. Hevesen tiltakoznak, mondván a küldetésed lehetetlen, te azonban nem hagyod, hogy a kétkedés akár legkisebb morzsája is befurakodjon elmédbe. Közlöd velük, hogy indulnod kell, és teszel néhány intézkedést törzsed védelme érdekében, hogy távollétedben se érhesse baj őket. Ezután megöleled legközelebbi barátaidat – és úgy tűnik, egy ilyen pillanatban sokkal több barátod van, mint gondoltad volna –, majd összepakolsz az útra. Minden, amire szükséged van, az hűséges kardod, Telessa és egy hátizsák. Élelmiszert nem csomagolsz, mivel Erdei Elfként biztos lehetsz benne, hogy elegendő élelmet találsz majd magadnak az erdőben.

Merre indulsz? Kelet felé a közeli Holt-tó zárja el az utat, így az alábbi irányok közül választhatsz:

| | |
|---|---|
| Észak | Lapozz a **88**-ra. |
| Dél | Lapozz a **398**-ra. |
| Nyugat | Lapozz a **344**-re. |

## 381.*

Az alagút egy T alakú elágazásban ér véget, ahonnan fényesen kivilágított folyosók haladnak mind keleti, mind pedig nyugati irányba. Egyelőre nincs időd jobban körülnézni, mivel egy erre közeledő Goblin-csapat elől kénytelen vagy visszabújni a sötét járatba. Miután elhaladtak melletted, követheted őket kelet felé – lapozz a **204**-re –, vagy fordulhatsz nyugatnak – lapozz a **348**-ra.

## 382.

A nap hátralévő részében jó ütemben haladsz nyugat felé. Az állatok furcsa viselkedése nem fokozódik számottevően. Estefelé ugyan egy darázsraj támad rád, ám mivel az Affen-erdő darazsai egyébként is közismerten agresszívek, ebben nem találsz semmi különöset. Sikeresen visszavered rohamukat 1 ENERGIA pont feláldozásával, amit egy Tűz varázslatra költesz.

Egy keskeny csapásra bukkansz. Mivel a neked megfelelő irányba vezet, úgy döntesz, hogy követed, így akkor is folytathatod a gyaloglást, miután alkonyodni kezd. A félhomályban azonban nem veszed észre a csapdát, csak mire már túl késő. Egy háló hullik rád a magasból, ami hihetetlenül könnyű, mégis épp oly erős és ragacsos, mintha csak egy óriási pók szőtte volna. Hamar belegabalyodsz a hálóba, ami végül teljesen gúzsba köt, még a karod sem tudod mozdítani, hogy elérd Telessát. Egy Pindurt látsz előrohanni a szemközti bokrokból. Pimasz kis arcán széles vigyorral megáll előtted, és egy marék mágikus port hint rád, amitől lassan elveszíted az eszméleted. Lapozz a **98**-ra.

## 383.

Késő délután néhány dombot kell megmásznod, melyek éppolyan sűrűn benőttek fákkal és bokrokkal, mint az Affen-erdő bármely más része. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért ilyen sokáig sikerült eljutnod a vadonban. Helyenként sziklatömbök tarkítják a dombvidék felszínét, és elszórtan kőtörmelék borítja a talajt. Utad hamarosan néhány kisebb barlang mellett visz el. Úgy gondolod, nem kerülne sok időbe találni egy elég nagyot ahhoz, hogy abban tölthesd az éjszakát. Ha így teszel, lapozz a **181**-re. Ha tovább mész, lapozz az **56**-ra.

## 384.

Lévén, hogy ezen a vészterhes, gonoszságtól fertőzött helyen vagy kénytelen nyugovóra térni, álmod elkerülhetetlenül zaklatott, nyugtalan. Mintha egy hatalmas kígyót látnál, mely az erdő körül tekereg, egyre erősebb szorításába zárva azt. Az összepréselt vidék azután egy gunyoros arccá torzul, a szája Ishtra verme, kacagása pedig azzá a vérfagyasztó vonyítássá változik, amit a dombok közt már hallottál korábban. Egy láthatatlan erő a száj felé kezd húzni. Homályosan felismered, hogy Ishtra visítása valójában a saját sikolyod. Álmodban most négykézláb küszködve próbálsz menekülni a tátongó pofa elől, ami el akar nyelni. Ha feladod a küzdelmet, és hagyod, hadd történjen, aminek történnie kell, lapozz a **99**-re. Ha nem adod meg magad, lapozz a **252**-re.

**385.**

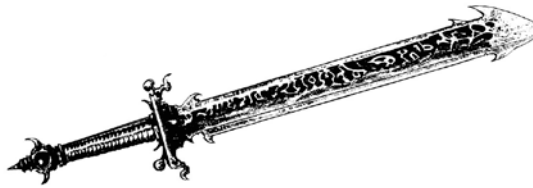
A Troll végez az Ogréval – ám azután döngő lépteivel pont a feléd tartó járatban indul el! Kénytelen vagy harcolni, hogy kikerülj szorult helyzetedből. A termetes lény apró agyát elöntötte a vér, így most ég a vágytól, hogy újabb csatát vívhasson valakivel, legyen az ellenség vagy akár bajtárs. Szerencsére a nagydarab melák megsebesült az előző összecsapásban, így már nem olyan félelmetes harcos, mint korábban volt.

| | | |
|---|---|---|
| *Troll* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 7 |

Ha legyőzted, lapozz a **39**-re.

## 386.

Az együttérzés nem függ a távolságtól, Erdei Elfként szinte a zsigereidben érzed a szenvedést, amit az erdőnek el kell viselnie, bár még meglehetősen messze vagy a fertőzött területtől. A látvány, ami eléd tárul, mintha hőn szeretett erdőd megcsúfolása lenne. Bár áll még néhány fa, sok helyen teljesen letarolták őket, mintha tűzvész vagy éppenséggel egy horda baltával felszerelkezett Törpe pusztított volna arra. A dombtető és a lent elterülő, nyugalmas völgy levegőjének üdítő frissességével szemben a távolban elterülő, elátkozott vidéket sötét köd borítja, mely kísértetiesen kavarog és örvénylik a táj felett. Szemlélődésedet egy váratlan, éles visítás szakítja félbe, mely keresztülhasít a békés csenden, elnémítva a körülötted lévő fákon csivitelő madarakat, és jeges félelmet ébresztve szívedben. Talpra ugrasz ijedtedben. Ha elfutsz, hogy elrejtőzz a hang forrása elől, akármi legyen is az, lapozz a **7**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **373**-ra.



## 387.

Hamarosan már látod, hogy egy tisztás felé közeledsz, és egy vékony, szürke füstcsíkot is észreveszel, amely egyenesen száll felfelé a szélcsendes égen. Most már tisztábban hallod az iménti hangokat. Biztos, hogy emberek vannak arra, a hangjukat viszont elég nyugtalannak érzed. Ha kilépsz a fák közül a tisztásra, lapozz az **59**-re. Ha először odakiáltasz nekik, lapozz a **294**-re.

## 388.*

Magabiztos léptekkel haladsz a kivilágított járatban, próbálva úgy tenni, mintha ide tartoznál. Elérsz egy szűk, sötét folyosóhoz, ami a jobb oldali falból nyílik, ám úgy véled, hogy a széles alagút, melyet követsz, valami fontos helyre vezet, ezért nem térsz le róla. Hamarosan összefutsz néhány Trogloditával, de nem okoz különösebb problémát számodra, hogy egy egyszerű füllentéssel túljuss e borsóagyú társaságon. Valamivel később a járat egy elágazásban ér véget. Ha balra mész, lapozz a **310**-re. Ha jobbra indulsz, lapozz a **123**-ra.

## 389.

Míg álmodban a kötelekkel küzdesz, a valóságban ide-oda forgolódsz és hánykolódsz. Ennek az a vége, hogy egyszer csak leesel a fekhelyedül szolgáló ágról, és keményen az alattad lévő földnek csapódsz. (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Még több óra van hátra az éjszakából, így ismét felkapaszkodsz a fára, és visszatérsz zaklatott álmodhoz. Lapozz a **360**-ra.

## 390.

Vesztesz 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL a pihenés hiánya miatt. A hajnal a dombtető közelében talál rád. Lapozz a **114**-re.

## 391.

Azt reméled, hogy a nyilvánvalóan öngyilkos cselekedet, miszerint hagyod, hogy a homokféreg magával rántson a mélybe, megtöri majd a jelenlegi álmot, és egy új kezdődik el. A homok megtölti szádat és eldugítja orrlyukaidat, ám végül nem kell csalódnod, mivel sejtésed beigazolódik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **331**-re.

## 392.

Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért sikerült túlélned ezt a roppant veszélyes találkozást. Mivel arra számítasz, hogy a föld alatt hemzsegnek majd Ishtra katonái, magadra öltöd az egyik Sötét Elf ruháját, ezzel remek álcára téve szert. Nem sokkal később, az éjszaka beálltát követően végre eléred a Démonherceg birodalmának bejáratát. Nem olyan, mint amilyennek elképzelted. Két hatalmas elefántcsontoszlop övezi az alagút száját, a járat lankásan ereszkedik le a mélybe, falait fáklyák világítják meg. Az álomban megjelent óriási, beomlott gödör inkább szimbolikus lehetett, nem a valóságot mutatta. Minden bizonnyal természetes módon kialakult alagutak és barlangok vannak odalent, melyeket Ishtra azután a birtokába vette, és megtette főhadiszállásának. Veszel egy mély levegőt, lassan kifújod, aztán belépsz az elefántcsontkapun. Egy csapat denevér, melyet felzavartál, heves szárnycsapdosással rajzik ki az éjszakába. Lapozz a **350**-re.

## 393.

Az idő telik. Ha föld alatti utazásod során eddig még nem ettél, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A járat, melyet követsz, hirtelen egy vaskos faajtóban ér véget. Nem látsz rajta sem kilincset, sem kulcslyukat, ráadásul túlságosan erősnek látszik ahhoz, hogy be lehessen törni. Egy kar áll ki az egyik falból. Már hallottál efféle ajtóról korábban, nem kizárt, hogy csapdát rejt. Ha feltolod a kart, lapozz a **305**-re. Ha lenyomod, lapozz a **358**-ra.

## 394.

A csúf teremtmény óvakodva araszol feléd.

| | | |
|---|---|---|
| *Zsizsik-ember* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 11 |

Minden megnyert Harci Kör után dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, ellenfelednek sikerül felfognia csapásod a páncéljával, így csak 1 ÉLETERŐ pont veszteséget szenved (vagy 2-t, ha sikeres *Szerencsepróbát* teszel). Amennyiben megnyered a csatát, magaddal viheted a szekercéjét, ha akarod. Átnézed a holmiját is, hátha találsz közte valamit, amit hozzátehetnél az élelmiszerkészletedhez, de zsákjának férgektől nyüzsgő tartalmától felfordul a gyomrod. Lapozz a **308**-ra.

**395.**

Ha ENERGIA pontszámod 14 vagy több, lapozz a **241**-re, egyébként lapozz a **354**-re.

**396.**

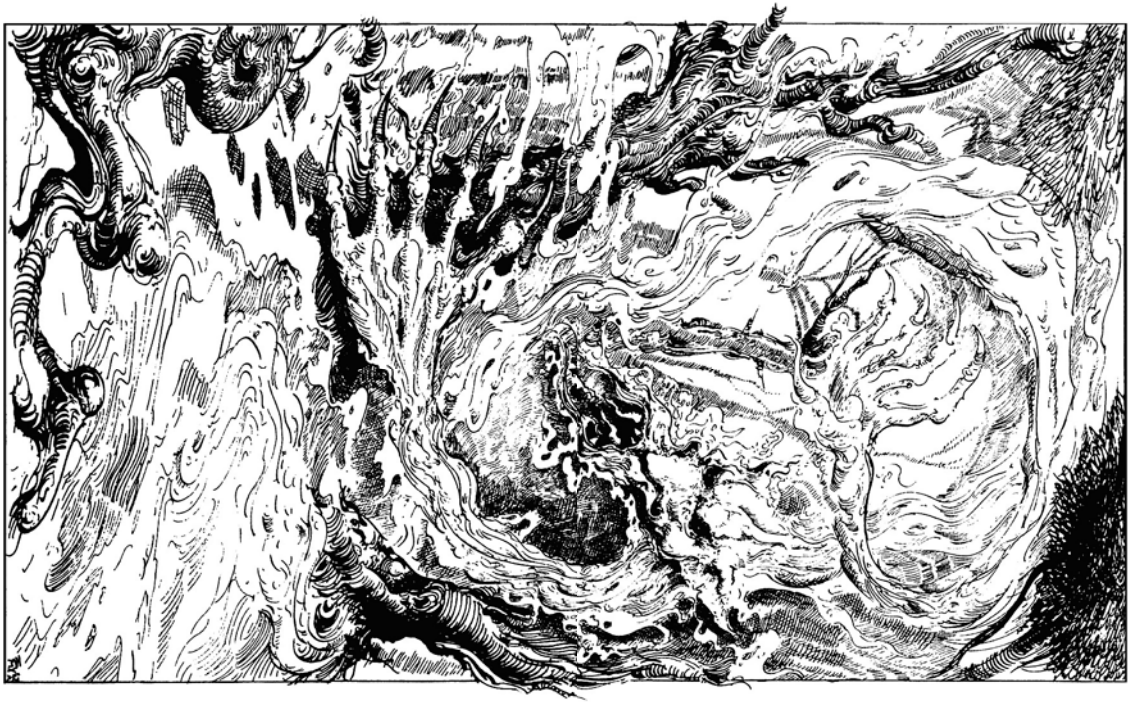
Erik Rúna-fejsze értékei a következők: ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 12. Együtt küzdötök meg az Alakváltóval. Mivel ellenfeletek támadásai túl vadak, nem fértek mindketten a közelébe, így Körönként felváltva harcoltok ellene.

| | | |
|---|---|---|
| *Alakváltó* | ÜGYESSÉG 10 | ÉLETERŐ 10 |

Ha nyersz, de Erik elesik a csatában, illő módon eltemeted őt, testére helyezve nagyszerű fegyverét is, ahogy ezt a végtisztesség megkívánja. Ha mindketten életben maradtatok, együtt indultok tovább. Akárhogy is, lapozz a **146**-ra.

**397.**

Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Sokáig mész, egyre különösebb, álombéli tájakon átkelve, és már biztosan érzed, hogy közeledsz végcélod felé. Épp alacsony cserjék közt törsz át, melyek természetellenes fényt bocsájtanak ki és vér szivárog elő belőlük, amikor a föld váratlanul megnyílik alattad, és egy alagútba zuhansz, melyben egy párás, lustán hömpölygő folyó halad. Lapozz a **85**-re.



## 398.

Dél felé indulsz. A puha pázsitot mindenfelé a nap lágy sugarai tarkítják körülötted, a madarak vidáman énekelnek a fákon – a szívedben mégis félelem bujkál. Mindazonáltal könnyedén haladsz előre, bőségesen találsz bogyókat, dióféléket, és nem érzed magad közvetlen veszélyben.

Azonban dél körül hirtelen sűrű köd kúszik be kelet felől, a Holt-tó irányából, mely innen nem messze fekszik. A tó gonosz mélysége megtöri a nyári idillt, és a felőle áradó köd látványától megfagy a vér végtagjaidban. A sűrűn gomolygó levegőből váratlanul egy Ködördög örvénylik elő, és azonnal rád ront. Sikerül lebuknod, így elkerülöd karmainak első csapását, de a lény máris újra támad. A testtelen szörny annyira gyors, hogy le kell vonnod 2-t az ÜGYESSÉG pontjaidból, mialatt vele harcolsz. Olyan, mint egy szellem, ami csupán párából áll, de a karmok, melyekben könyörtelen karjai végződnek, nagyon is kézzelfoghatóak.

| | | |
|---|---|---|
| *Ködördög* | ÜGYESSÉG 8 | ÉLETERŐ 6 |

Ha nyersz, lapozz a **291**-re.

## 399.

A délután folyamán egyre inkább tapasztalod, hogy a szinte áthatolhatatlan bozótosok kezdenek eltéríteni a kitűzött útiránytól, és már inkább nyugat felé haladsz. Ha nem zavar különösebben a kényszerű letérés, lapozz a **376**-ra. Ha keresztül akarod vágni magad a sűrű növényzeten, hogy tartani tudd az északnyugati irányt, lapozz a **12**-re.

## 400.

Most, hogy megszabadítottad a Titánt Ishtrától, serege hamarosan széthullik. Ha tovább maradnál a föld alatti erődítményben, hallhatnád a felcsapó küzdelem zajait, amint csapatainak különféle fajokhoz tartozó csoportjai megpróbálják lemészárolni egymást. Azonban neked eszed ágában sincs maradni. A barlang, melyben állsz, és ahol szembeszálltál Morfeusszal, valamint legyőzted magát a Démonherceget, közel fekszik az alagutak kijáratához. Egy szarvakból készült kapun át távozol, és ismét az erdőben találod magad. A fák nem gyógyultak meg varázsütésre, minden ugyanolyan halott és elátkozott, mint annak előtte volt. Te azonban már tudod, hogy itt nemsokára üde, zöld hajtások borítanak majd be mindent, és új élet indul növekedésnek. Jelenleg a drága erdőd és a Titán is biztonságban van!

**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

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 (Zagor.hu kötetek):**

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

| | | |
|---|---|---|
| 20. | A Hercegek viadala: A Harcos Útja | 2011 |
| 21. | A Hercegek viadala: A Varázsló Útja | 2011 |
| 22. | Őrjöngő Agyarak | 2011 |
| 23. | A Vámpír kriptája | 2012 |
| 24. | A Vámpír bosszúja | 2012 |
| 25. | A Pusztítás Tornya | 2012 |
| 26. | A Halál Seregei | 2012 |
| 27. | Lélekrabló | 2012 |
| 28. | A Sötétség Tőrei | 2012 |
| 29. | A Mélység Rabszolgái | 2012 |
| 30. | A Zombik vére | 2012 |
| 31. | A Zombik vére (színes) | 2013 |
| 32. | Árnyékharcosok Legendája | 2013 |
| 33. | Holdjáró | 2013 |
| 34. | A Gyűlölet Szakadéka | 2013 |
| 35. | Zagor Legendája | 2013 |
| 36. | A Tűzhegy Varázslója (25.évfordulós) | 2014 |
| 37. | Halálmocsár | 2014 |
| 38. | Démonvadász | 2014 |
| 39. | A Félelem Fantomjai | 2014 |

**Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu kötetek):**

| | |
|---|---|
| A Varázslatok Könyve | 2010 |
| A Királyok Koronája | 2011 |

---


## Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd:

**A főhős Te vagy!**

**ZAGOR.HU**

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

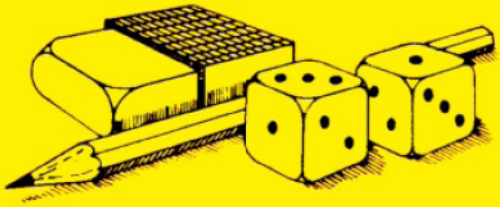
**Hogyan tudnál TE, egy egyszerű Erdei Elf, szembeszállni Ishtrával, a Démonherceggel?**

**Bár átlagos Erdei Elf vagy, de az istenek Téged választottak ki, hogy megtörd Ishtra és gonosz káoszseregének erejét. Be kell szivárognod közéjük, mielőtt legyőzhetetlenné válnak. Démonhercegként Ishtra nem pusztítható el evilági lény által készített fegyverrel – még a Nemes Elfek legerősebb mágikus kardjának sincs hatalma felette. Akkor a magad csekély erejével mégis hogyan lehetnél képes ártani neki?**

**Talán az Erdei Elfek ősi tudománya, az álomirányítás fontos előnyökhöz juttathat Téged, és lehetővé teheti számodra, hogy kalandod legfontosabb részeiben varázslatokat használj...**

**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!**