STEVE JACKSON ÉS IAN LIVINGSTONE

VÉRESCSONT

Félelmetes fantáziajáték
*A főhős **TE** vagy!*

KALAND JÁTÉK
KOCKÁZAT

STEVE JACKSON ÉS IAN LIVINGSTONE
AJÁNLATA

VÉRESCSONT

Írta: Jonathan Green

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Bloodbones

Fordította
Setna

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Martin McKenna

Borító szerkesztés
runner

Tony Hough illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Jonathan Green, 1996
Illustrations © Tony Hough, 1996
Map © Jonathan Green, 1996
Hungarian |z| Zagor.hu, 2015

TARTALOM

Szabályok
7

Kalandlap
16

Háttértörténet
20

Vérescsont
26

É
Harabnab felé
K
Arany-kapu
D
Kereskedő-negyed
A Fellegvár felé
Bazár
Ó-város
Piac
Ó-erőd
Templom negyed
Vas-kapu
Vinar Nagy-temploma
Holtak kapuja
Crun felé
Temető

KAGYLÓPART FELÉ
KAGYLÓ FOGADÓ
NANKUNU ÖBÖL
AGÓRA-SIKÁTOR
DOKKOK
JOLLY ROGER
MALLAN-FOK
KAROM UTCA
JÁTÉKBARLANGOK
KAKHABAD-KAPU
LABSTER SIVATAG FELÉ
MUNDI PELAGO TÉRKÉPE 152
GREEN 1996

Bevezetés

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

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

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

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

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

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

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

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

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

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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 a* SZERENCSÉD!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

A kaland során megeshet, hogy utasítást kapsz: *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Az eljárás megegyezik a *Szerencsepróbákéval*: két kockával dobsz. Ha a dobott szám kisebb vagy egyenlő, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, úgy sikerül a próba, és az ezt követő események számodra kedvezően alakulnak. Ha a dobott szám magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikertelen lesz, és el kell viselned a következményeket. A *Szerencsepróbától* eltérően azonban itt nem kell 1 pontot levonnod ÜGYESSÉGEDBŐL egy-egy *Ügyességpróba* után.

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!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl Kezdeti értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot élelem nélkül kezded, ám kalandod során lehetőséged lesz szerezni. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcba keveredsz.

SZERENCSE

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

Idő

Kalandod első felében nagyon fontos, hogy nyomon kövesd az idő múlását. Különböző helyeken utasítást kapsz majd, hogy adj egy vagy több órát az eddig kalandozással töltött teljes időhöz. Ezt a *Kalandlap* megfelelő rovatába kell feljegyezni. Hogy pontosan miért kell ezt vezetned, a kaland előrehaladtával egyértelművé fog válni.

Felszerelés és Arany

Kalandodat egy karddal, egy lámpással és egy tűzszerszámmal kezded. Egy hátizsák van a hátadon, melyben élelmedet és aranyadat tarthatod. Hogy megtudd, hány aranytallérral kezded meg kalandodat, dobj két kockával, majd az eredményhez adj hozzá 12-t. Jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapod* megfelelő rovatába. Kardodat és lámpásodat a Felszerelési Tárgyak rubrikájába kell felírnod, mint minden egyéb, hasznosnak ígérkező tárgyat, amit kalandod során megszerezhetsz.

VÉRESCSONT

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	SZERENCSE
Kezdeti ügyesség:	*Kezdeti életerő:*	*Kezdeti szerencse:*

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

KALANDLAP

ARANY:	ÉLELMISZER-KÉSZLET:	IDŐ:

KÓDSZAVAK:

JEGYZETEK ÉS NYOMOK:

Harc szörnyekkel

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

Harc szörnyekkel

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

Háttértörténet

Minden tíz évvel ezelőtt kezdődött, mikor a gonosz kalózvezér, Cinnabar megölte a családodat. Csupán tizenkét éves voltál, s családoddal együtt egy kicsiny halászfaluban, Kagylóparton éltél, Vaskövesd északi partvidékén, félúton a királyság két legnagyobb kikötője között. Ezek egyike Harabnab, mely a törvénytisztelő kalandoroknak és tengerészeknek ad otthont, a másik pedig a komor Rákok Kikötője. Kagylóparton nem volt éppen könnyű az élet, de legalább nyugodt biztonságban telt. Majd elkövetkezett az a szörnyű nap.

Tiszta, nyári nap volt, Melegedés havában, mikor a hatalmas, fenyegető külsejű fekete galleon besiklott az öbölbe, árbocán a riasztó koponyás-lábszárcsontos lobogóval: kalózok! A vérszomjas martalócok pedig nyomban partra szálltak, és megindultak a falu felé. A harc rövid volt és véres. Kagylópart csaknem valamennyi férfi lakosa odaveszett, apád és két fivéred is elesett a falu védelmében. A véneknek végül nem volt más választásuk, mint behódolni a fosztogatóknak, s felnyitni a település szerény pénzesládikáit. A kegyetlen kalózkapitány maga is partra lépett, hogy személyesen gyűjtse össze a zsákmányt. Mikor megpillantottad, félelemmel vegyes tisztelet kerített hatalmába. A haramia magas volt, és kimondottan jóképű a nagy gonddal hegyesre igazított fekete szakállával és copfba kötött sötét színű hajával. Úgy öltözött, akár egy született nemes – finom, bíbor-szín, aranysujtásos kabátot viselt háromszögletű kalappal.

Övén csillogó szablya függött, és nem tudtad nem észrevenni a jobb kezére tetovált vigyorgó, fekete koponyát. Mikor a támadók végül odébbálltak, a családod gyilkosai iránt érzett gyűlölettel eltelve kérdezted Raguy-t, a falu jövendőmondóját, ki is volt a kalózvezér. – Ez a haramia az egyik leggonoszabb ember, aki valaha Titán tizenkét tengerén hajózott – hangzott a parázs válasz. – A legrettegettebb kalózurak egyike, egy szikrányi jóérzés sincs benne, hitvány gyilkos, a vudu halálisten, Quezkari követője – az ő jele a fekete koponya. Cinnabarnak hívják, ám rémtettei miatt Vérescsont néven is emlegetik. – Akkor, abban a pillanatban fogadtad meg, hogy egy napon bosszút állsz az ördögi Cinnabaron.

Édesanyád nem sokkal az irtózatos napot követően megbetegedett, és három esztendővel később végleg lehunyta a szemét. Tizenhatodik születésnapodon elhagytad Kagylópartot, s Harabnab felé indultál, ahol egy, a távoli Allansiába tartó vitorlásra szegődtél hajósinasnak. Ezután az elmúlt hat évet nem mással töltötted, mint hogy keresztül-kasul behajóztad az egész világot. Ám sosem feledkeztél meg az ígéretről, melyet tizenkét évvel ezelőtt önmagadnak fogadtál. A számtalan út során megpróbáltál minél többet kideríteni a gazfickóról. Megtudtad, hogy Cinnabar gályája, a *Szuka* gyakran megfordult a Nankunu öböl körüli vizeken, és hogy van egy titkos támaszpontja valahol a Rákok Kikötője körül. A hírhedt városról is próbáltál a lehető legtöbbet megtudni. Így, mikor úgy döntöttél, készen állsz rá, hogy szembeszállj ellenfeleddel, és a jó szerencse egy kereskedőhajót sodort utadba, ami éppen a Rákok Kikötőjébe tartott, egyből lecsaptál a kínálkozó lehetőségre. Biztos voltál benne, hogy boszszúd hamarosan beteljesedhet.

A Rákok Kikötője minden olyan kalóz és fosztogató számára kikötőt jelentett, aki Vaskövesd királyságában akart megszabadulni áruitól. Ahogy a kereskedőhajó orránál állsz, és a partot fürkészed, megpillantod a hírhedt város rozoga épületeit, és az Ó-Erőd körvonalát, ami ősi, omladozó őrszemként magasodik fölé. A hajó a kőmólónak ütődik, te pedig szaporán kiszállsz. A Rákok Kikötője nem elég, hogy az Óvilág legveszedelmesebb városa, még sűrű, gomolygó köd is közeledik felé a tengerről. Késő délután van, a Nyitás havának egy csípős, hideg napja, a kikötőben pedig már pezseg az élet. A rakpart közelében hatalmas, régi kőépület áll, mely oly robusztus, hogy akár Hydana, a Mélység Istenének rohamának is ellen tudna állni. Masszív tölgyfaajtajáról kifakult cégér hirdeti nevét: Jolly Roger. Ez is van olyan jó hely, mint bármely másik, ahol megkezdheted Cinnabar keresését, így belépsz a fogadóba.

A Jolly Roger tágas belsejében mindenféle alávaló tengerészt és más csavargót találsz. A háziúr legalább akkora, mint egy jókora ökör; egyik karjára egy méretes horgonyt tetováltak. Senki nem figyel fel rád, amikor belépsz, így a pulthoz lépve egy kupányi sört rendelsz (húzz le 1 Aranytallért a *Kalandlapodról*). Úgy döntesz, először a háziurat kérdezed ki Cinnabarról. Egy kupányi sör mellett elbeszélgettek az időjárásról, majd a kereskedelemről, végül a kalózra tereled a szót. – Hallottam, hogy a *Szuka* ezeken a vizeken hajózik. – mondod. – Meg is lepődtem rajta, hogy minket nem támadott meg. – Már nem is fog – válaszol a kocsmáros. – Hát nem hallotta? Cinnabarral hat hónapja végeztek.

Cinnabar halott? Éveken keresztül tápláltad bosszúszomjadat, és ilyen messzire eljutottál, csak azért, hogy megtudd, a rettegett kalózúr már eltávozott ebből a világból! Megkérdezed a háziúrtól, hogyan érte a vég. – Ezt sem hallotta? Azt hittem, mostanra már a Gyémánt Szigeteknél is tudnak a dologról. Minden a múltkori rejtőzködés közepette történt. – Figyelmesen hallgatod, ahogy a kocsmáros elmondja a történetet. Úgy tűnik, hogy Cinnabar és legénysége rajtaütött egy gályán, mely Harabnabból a távoli Analand egyik városába, Arkletonba tartott, és épp annak rakományát pakolták ki, mikor a Conyn, a neves fejvadász utolérte híres-nevezetes hajójával, a *Jószerencsével.* Cinnabar legénységével együtt védekezésre kényszerült, mivel elmenekülni nem tudtak Conyn és a gálya legénysége elől. Ádáz küzdelem vette kezdetét, Cinnabarral végül a fejvadász végzett. Rengeteg sebet szerzett a küzdelemben, teste pedig a tengerbe veszett. Miután vezetőjükkel végeztek, a legénység maradéka visszatért a *Szukára*, és Rákok Kikötőjébe jöttek. Nem sokkal később Mirel, a Vörös, Cinnabar helyettese vette át az irányítást, és egy borzalmas vihar közepén kihajóztak, állítólag azért, hogy visszaszerezzék kapitányuk testét. – Sokan úgy hiszik, hogy a kalózúr gályája elsüllyedt, mivel azóta senki nem hallott felőle – fejezi be a kocsmáros a történetet. Megköszönöd a segítségét, és ezután kábán elhagyni készülsz a fogadót. Azzal a gondolattal vígasztalod magad, hogy legalább megbűnhődött családod lemészárlásáért.

Miközben elhagyni készülsz a Jolly Rogert, érzed, hogy valaki meghúzza a bőrmellényedet. Ahogy megfordulsz, egy részeg öregemberen akad meg a pillantásod, aki egymagában ül egy asztal mellett. Ő az, aki megpróbálta felhívni magára a figyelmedet. – Az, hogy halott, nem azt jelenti, hogy békésen nyugszik – motyogja a részeg alak, aki már ennyivel is felkeltette kíváncsiságodat, így leülsz vele szemben az asztalhoz, és megkérdezed, miről beszél. – Maradjunk annyiban, hogy nem érdemes mindent elhinnie, amit hall. Én azonban tudom, mi folyik itt. Ó igen, a vén Dregg tudja. Cinnabar nem halott igazából, és visszafog térni! – mondja érdesen suttogva a férfi. Most már igazán érdekel a dolog, ezért noszogatni kezded Dregget, hogy folytassa, azonban az öreg komollyá válik, és nyugtalanul körbetekint a teremben. – Ne itt. Találkozzunk odakinn, tíz perc múlva. – Beleegyezően bólintasz, és elhagyod a Jolly Rogert.

Ekkorra már füstpamacsok kavarognak a hajók között, és már a város utcáin is kezdenek felkúszni. Mihelyst letelik a tíz perc, gyorsan visszatérsz a fogadóhoz, és beosonsz a mellette húzódó sikátorba. Három alakot látsz a ködben, az árnyak közt, akik a keskeny utca túlsó végében egy negyedik felett állnak, aki a lábuk előtt fekszik. Nem vesztegeted az idődet, előrántod kardodat, és feléjük iramodsz. A három kalóz feléd fordul, amint meghallanak. Termetes, ocsmány, sebhelyes arcú zsiványok mindannyian, a legnagyobb pedig, aki egyik kezében egy súlyos fabunkót, másikban egy karikás ostort tart könnyedén, kinézete alapján valószínűleg néhány Ogre-őssel is büszkélkedhet. A kalózok lába előtt ott hever Dregg, összeverve, sebesülten, és éppen csak eszméleténél.

– Ott a spicli – mordul fel a Fél-Ogre. – Nem vagy ellenfél. Mire végzünk veled, rákokat fogsz etetni. Jobban mondva a rákok fognak téged felzabálni. – A másik két kalóz érdesen felröhög társuk tréfáján. – Igen, csali lesz belőled!

És most lapozz!

1.

A haramiák még mindig röhécselve indulnak feléd. A Fél-Ogrén kívül egy keménykötésű, szakállas fickó alkotja a csapatot, aki fogai többségét már elhullatta valamerre, a harmadik pedig egy ösztövér csibész, arca jobb oldalán két, hosszú, vöröslő sebhellyel. Mit teszel?

Menekülni próbálsz?	Lapozz a **135**-re.
Rátámadsz az egyik kalózra?	Lapozz a **357**-re.
Keményen megveted a lábad, és felkészülsz a harcra?	Lapozz a **74**-re.

2.

Dzsungelbéli utad közben két érdekes növénybe botlasz. Az egyik egy hatalmas, fűrészes levelű bokor, míg a másik egy pálmához hasonlító fa, melynek leveleit narancs és fekete csíkok tarkítják. A Pengecserje levelei elég erősek ahhoz, hogy fegyverként lehessen őket használni. Így ha elvesztetted volna a kardod, most letörhetsz egy Penge-levelet, és magaddal viheted helyette. A Tigrispálma pedig arról ismert, hogy sikerrel alkalmazható a sebgyógyításban. Elrakhatsz néhány pálmalevelet, melyeket csata után a sérüléseidre helyezve az adott harcban elveszített ÉLETERŐ pontjaid felét visszanyered. Miután elpakoltad, amit akartál, lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát feljegyezted.

3.

A Trollnál nincsen semmi, ami számodra hasznos lehetne. Otthagyod hát a koszos vízben heverő testet, és nekilátsz, hogy keress valami kivezető utat ebből a bűzlő barlangból. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **171**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **193**-ra.

4.

A vérfagyasztó szellemmel való találkozásod után már csak arra vágysz, hogy a lehető leggyorsabban kijuss a szobából. Jól bevágod magad mögött a kabinajtót. Most mihez kezdesz?

Kinyitod a jobb oldali ajtót?	Lapozz a **202**-re.
Lemész a fedélközbe?	Lapozz a **26**-ra.
Elhagyod a hajót?	Lapozz a **72**-re.

5.

Az Arcanumot tanulmányozva nyilvánvalóvá válik, hogy ez bizony nem más, mint Erasmus Varázskönyve. Több olyan igét is találsz, melyeket, úgy gondolod, képes volnál elsajátítani. Azonban idő hiányában csupán az alábbi varázslatok egyikét tanulhatod meg:

A Szerencse Pártfogása – a varázsige elmondásával aktuális SZERENCSE pontjaid száma 3-mal növekszik.

Igaz Ügyesség – ha legközelebb azt az utasítást kapod, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, eltekinthetsz a kockadobástól, és úgy veheted, mintha sikerrel jártál volna (de csak egyetlen alkalommal).

Vudu-Hárítás – bármikor, ha Zombikkal kerülsz szembe, elmondhatod ezt az igét, mely 1–3 támadódat (dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt; ha szükséges, lefelé kerekíts) fogja megfékezni, így velük már nem kell megküzdened.

Rovarűzés – amennyiben rovarok (mérettől függetlenül) támadnának meg, ez a bűbáj távol tartja őket, így nem kell lejátszanod a csatát.

Minden alkalommal, ha elmondasz egy varázslatot, 2-vel csökkentened kell ÉLETERŐ pontjaidat. Most mihez kezdesz?

Belepillantasz a Mythicába?	Lapozz a **47**-re.
Megvizsgálod az italokat?	Lapozz a **217**-re.
Elhagyod a kamrát?	Lapozz a **385**-re.

6.

Menekülés közben éles csattanást hallasz magad mögül, majd előrezuhansz, amint a Fél-Ogre ostora a bokád köré tekeredik, és kirántja alólad a lábad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ezután a nagydarab humanoid elhajítja az ostort, és neked ront a bunkójával.

Fél-Ogre	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha a Fél-Ogre megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha a dobott szám 6, a csapás ismét lever a lábadról. Ez annyit jelent, hogy a következő fordulót arra kell használnod, hogy talpra állj, így az adott Harci Kör idejére 2-vel csökkentened kell Támadóerődet. Ha nyersz, lapozz a **328**-ra.

7.

– Elkéstél – hörgi Ramatu egy utolsó lélegzetével. – A rituálé befejeződött; Cinnabar immár sebezhetetlen. – A következő pillanatban a Főpap már halott. Megszabadítottad a világot az ördögi Ramatutól, Quezkari szolgájától – gratulálunk! Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Ám nincs vesztegetni való idődd, Cinnabar minden bizonnyal már úton van vissza a Rákok Kikötőjébe. Miközben arra készülsz, hogy a kalózurat követve elhagyd a templomot, felfigyelsz a Quezkari-szobor lábánál álló oltárra. Egy csillámló, férfiököl nagyságú gyöngy hever rajta és egy fétis, mely a sötét szellem-istenséget ábrázolja. Mit teszel?

Elveszed a fétist?	Lapozz a **210**-re.
A gyöngyért nyúlsz?	Lapozz a **388**-ra.
Nyomban elhagyod a templomot?	Lapozz a **188**-ra.

8.

A holmi, melyre bukkantál, valójában egy Szellem Ékkő, melynek ereje abban áll, hogy elszívja az Éteri Sík lakóinak nem evilági energiáját. Ha majd végül szembekerülsz Quezkarival, csökkentheted 3 ponttal az ÜGYESSÉGÉT, 6 ponttal az ÉLETEREJÉT, magadnak pedig felírhatsz majd 1 SZERENCSE pontot. Most viszont az Ős-Szellem dühösen sziszegve rád támad. Lapozz a **177**-re.

9.

Egy zászló alatt, melyen élénk színekkel felfestve olvasható a neve, ott pihen a Csodálatos Armarno. A férfi lendlelandinek néz ki, legalábbis a sárgás bőre, ferde szeme, és hosszú, vékonyka bajusza alapján. Három játékkártyával bűvészkedik, és ezzel kíváncsi nézelődők egész kis csapatát köti le. A kártyák közül kettő fekete, egy pedig fehér, s úgy tűnik, a játék lényege az, hogy a férfi összekeverve, képpel lefelé maga elé fekteti a kis asztalon a három lapot, és el kell találni, melyik közülük a fehér. Ha játszani szeretnél, 2 Aranyat kell tétként befizetned, hogy elnyerd a lehetséges díjat, mely 10 Arany. Jelenleg nem úgy fest, mintha bárki is különösebb sikerrel tudna kiállni Armarno ellen. Ha játszani akarsz, lapozz a **32**-re. Ha nem, úgy mit teszel? Ha átmész a Gondviselés nyilához, lapozz a **81**-re. Ha Calabrius Számológépe érdekelne, lapozz a **294**-re. Ha inkább elhagyod a Játékbarlangokat, lapozz a **207**-re.

10.

Egy sziklás magaslat pereméhez érvén, egy jókora lagúna csillámló vizére tekinthetsz ki, melyet a távolabbi oldalán keskeny csatorna köt össze a tengerrel. Az öbölben ott horgonyoz a *Szuka*, lobogóján a koponyával, és a keresztbe tett lábszár-csontokkal. Hirtelen zajt hallasz a hátad mögül, és odapillantva négy, skorbutos kinézetű, felfegyverzett figurát látsz feléd közeledni. – Ezúttal nem lépsz meg – vicsorít egyikük, majd mindegyik kalóz rád veti magát. Küzdj meg velük kettesével!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Iorga, a Medve	9	10
Szörnypofa	8	8
A Fedélzetmester	9	9
Egyszemű Lagan	10	7

Miután minden támadóddal elbántál, úgy döntesz, semmit sem nyersz azzal, ha megpróbálsz feljutni a *Szuka* fedélzetére, ezért inkább Quezkari Temploma felé indulsz, mert immáron biztosan érzed, hogy ott fogják végrehajtani a rituálét, mely visszahozza Cinnabart az életbe. Lapozz a **115**-re.

11.

A vén javasasszony elmagyarázza, hogy amennyiben beszélni akar a szellemekkel a jövődet illetően, fel kell ajánlanod valamennyit a tulajdon véredből. Ha beleegyezel, lapozz a **160**-ra. Ha nem, akkor megkérheted Madame Galbót, hogy gyógyítsa meg sérüléseidet – lapozz a **179**-re; vagy esetleg készítsen neked valami kotyvalékot, mely hasznodra lehet küldetésed során. lapozz a **261**-re.

12.

Az élőhalott kalóz arcába szórod a port (húzd le a *Kalandlapodról*). Annak arca nyomban megrándul, ám végül nem egy fájdalmas fintorba, hanem ocsmány vigyorba torzul. – Többre van szükséged egyszerű kis trükköknél ahhoz, hogy megállítsd Jolly Rogert! – mondja, majd az iszonyatos teremtmény vérfagyasztó kacajt hallat. Lapozz a **147**-re.

13.

Az alagút egy bezárt ajtónál ér véget, mely mögül mintha valami nagyméretű teremtmény mozgásának neszezését hallanád. Emellett még átható, pézsmaszerű állati szagot is lehet érezni. Merészen kinyitod az ajtót. Az odabent fogva tartott bestia azonnal feléd kapja a fejét. Úgy néz ki, mint valami óriási macskaféle. A bundája lángvörös, mancsai óriásiak, és gerincéből tüskék merednek ki. A háta mögött pedig több kígyó-szerű farkat látsz tekeregni, melyek mindegyike horgas fullánkban végződik. Ez aztán szó szerint kilencfarkú macska! Ha tényleg rá akarsz akadni a Fekete Koponya kalózaira, valahogy túl kell jutnod a dögön. Ha megtámadod a kardoddal, lapozz a **78**-ra. Ha inkább csak eltávolítanád az útból, mondjuk azzal, hogy odavetsz neki némi ételt, lapozz a **162**-re.

14.

Felajánlod adományod a Büszkeség Istenének (húzd le a megfelelő Aranytallér-mennyiséget a *Kalandlapodról*). Azon nyomban eltölt az éltető önbizalom és optimizmus jóleső érzése. Részesültél Vinar áldásában. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **209**-re.

15.

Velyarde kapitány egy csinos, jólöltözött kalózzal bonyolódik közelharcba, míg neked egy gorilla-testfelépítésű, harci baltát markoló férfival kell kiállnod. Hobbes, a *Szuka* első tisztje számtalan tengeri csata veteránja.

Hobbes Első Tiszt	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a **298**-ra.

16.

Mindenképpen szeretnéd elkerülni, hogy felhívd magadra bizonyos körök figyelmét, illetve abban bízol, hogy ha a kalózok rejtekhelye utáni kutatásoddal vársz az éj leszálltáig, talán kevesebbeknek szúr szemet ténykedésed. Írj fel 2 órát! Hol kezded meg a keresést?

A dokkok környékén?	Lapozz a **67**-re.
A romos világítótoronynál a várostól délkeletre levő sziklaszirten?	Lapozz a **146**-ra.
A városi kocsmákban és fogadókban?	Lapozz a **129**-re.
A kikötő alatti csatornákban?	Lapozz a **355**-re.
A városfalon kívül elterülő temetőben?	Lapozz a **83**-ra.
A Templom negyedben?	Lapozz a **181**-re.

17.

Elhaladsz egy régi térképekkel és tekercsekkel teli kirakat előtt, és egyszerre eszedbe jut a Játékbarlangokban elcsípett rejtélyes üzenet a Csont-szigetről. Megtorpansz, és közelebbről is szemügyre veszed az üzletet. A mutatós kirakat felett festett cégér lóg: „Mundi Pelago – Térképész. Pontos és elegáns térképek illetve atlaszok”. Na igen, egy térképkészítő biztosan a legjobb megoldás volna, ha egy sziget felől kellene érdeklődnöd. Ha belépsz a boltba, lapozz a **288**-ra. Ha inkább továbbmész, lapozz a **334**-re.

18.

A kénes szag annyira kibírhatatlan, hogy akaratlanul is elvéted a következő lépést. A bugyborékoló sárba pottyansz, és még mielőtt kikapaszkodhatnál a trutymóból, sikerül egy jót kortyolnod belőle (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **194**-re.

19.

– Rendben. Ha ezt akarod, hát meg is kapod – jelenti ki Snide, majd magadra hagy. Aznap éjjel senki sem jön a celládhoz, így esélyed sincs, hogy valami ügyes csellel kikerülj a csávából, az ajtó pedig sajnos túlságosan masszív ahhoz, hogy betörhesd. Ám amíg azon kell ügyködnöd, hogy kijuss a tömlöcből, jócskán lecsúszol arról, hogy megállíthasd a Fekete Koponya kalózait. A kíméletlen igazságtalanságnak köszönhetően már nem teljesítheted a küldetésedet. Kalandod itt véget ért.

20.

Magad mögött hagyod a pigmeusok élettelen testét, és továbbmész a folyosón, de csak hogy aztán szembesülj a ténnyel: az bizony zsákutcában végződik egy sziklafalnál. Bár nagyon úgy néz ki, hogy az előtted meredő akadály egészen új keletű. Ha kipróbálod, nem tudnál-e elmozdítani néhány követ, így téve szabaddá az utat a kőfalon át, lapozz a **140**-re. Amennyiben inkább visszatérsz a templom bejáratához, és másik iránnyal kísérletezel, lapozz a **166**-ra.

21.

Elhagyod a denevérek kamráját, és továbbmész a járatban. Lámpásod fénye hirtelen hátborzongató jelenetre vetül: bomló csontváz lóg le egy sornyi dárdáról, melyek az alagút egyik falából merednek elő. Túl sokáig tűnődsz a dolgon, és eközben túl sokat haladsz előre. A következő másodpercben hussanó hang hallatszik. Nyomban reagálsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerült a próba, lapozz a **196**-ra. Ha viszont elhibázod, lapozz a **138**-ra.

22.

– Bizonyára csak viccelsz – kacag fel az őr. – De most tágulj innen, mielőtt elfelejtem, hogy ma jó napom van. – Ha kitartasz abbéli szándékod mellett, hogy bejuss az Ó-Erődbe, lapozz a **49**-re. Ha vonakodva bár, de odébbállsz, úgy írj fel 1 órát, majd lapozz a **334**-re.

23.

Mikor megpillantja a felemelt csontkardot, Zyteea felkiált: – Éjhalál, most segíts! – A penge nyomban mágikus tűzzel izzik fel! Rácsapsz vele a rémségre, mire az fájdalmas vonyítást hallat, majd leejti a bennszülöttet, és feléd fordul. Habozás nélkül rátámadsz a megidézett vudu szellemre.

Szellem-bestia	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a **277**-re.

24.

Míg vezet a fák között, Balinac mesél a gazdájáról. Úgy tűnik, hogy egy Erasmus nevezetű varázslóról van szó, aki egy elzárt kis kamrában él a szigeten. A mágus eredetileg egy Halak nevű allansiai városból jött, melyet azért hagyott ott, hogy elmeneküljön a mindennapi élet gondjaitól-bajaitól. Hamarosan eléritek az őserdei tisztáson álló kicsiny kőépületet, melyet félig a földbe mélyítettek. Odabenn minden elég leromlott állapotban van, és Erasmusnak semmi nyoma. Megkérdezed Balinacot, hol a mestere, aki kissé meglepetten és zavarodottan hallod a választ: – A Gazda halott. Megöli a vudu ember a koponyaarcból, a hegyen. Balinac nem menni oda. – Ezután a primitív lény rámutat egy szalmával bélelt fadobozra: – Varázsbor ott. Gazdának lenni varázskönyve is – és egy íróasztal felé int a szoba sarkában. Két súlyos kötet hever ott, címük szerint egyik a *Mythica*, a másik pedig az *Arcanum*. Talán lehet itt valami, ami segíthet küldetésedben. Mit teszel?

Megvizsgálod az italokat?	Lapozz a **217**-re.
Áttanulmányozod a *Mythicát*?	Lapozz a **47**-re.
Az *Arcanumba* olvasnál bele?	Lapozz az **5**-re.
Itt hagyod a kamrát és Balinacot?	Lapozz a **385**-re.

25.

Keresztüllépsz az ajtónyíláson, de túl későn veszed észre, hogy mindkét oldalon megmozdul valami az árnyékban. Egy kemény ütés a tarkódra, és nyomban eszméletedet veszted. Lapozz a **158**-ra.

26.

A fedélközt különös, földöntúli izzás világítja meg, és körülpillantva a halott legénység szellemalakjait látod kibontakozni az árnyak közül, akik lassan köréd gyűlnek. Képtelen vagy menekülni, így csak vársz, vajon mi lesz az élőholtak következő lépése. A fantomtengerészek félrehúzódnak, és elátkozott kapitányuk lép be a gyűrűbe. Szemei hajólámpásként égnek, és egy nagyon is valóságosnak tűnő, rozsdás szablyát markol. – Ha el akarod hagyni e hajót – szólal meg, a hangja olyan dörgő, akár egy becsapott kripta-ajtó –, nálam, Velyarde kapitánynál kell jobbnak bizonyulnod, egy az egy elleni küzdelemben. Vedd hát elő fegyvered, és készülj a harcra! – Ezzel a szellem vadul neked támad.

Velyarde Kapitány ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, lapozz a **395**-re.

27.

Még mielőtt egyáltalán elérhetnéd a Holtak Kapuját, baljós alakok sora tűnik elő a sötétből, s hamarosan kalózok és Hívők gyűrűjében találod magad. Hamar föléd kerekednek, majd egy ütés a fejedre, és már ártalmatlanná is tettek. Lapozz a **158**-ra.

28.

Támadóid Maszkos Zombik, a sötét vudu rituálék szülöttei, akiket azért hívtak életre, hogy őrök és szolgák legyenek Quezkari Templomában. A Zombik feléd döfnek lándzsájukkal, mire te is előrántod a saját fegyveredet.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Maszkos Zombi	8	6
Második Maszkos Zombi	8	6

Ha legyőzted a Zombikat, lapozz a **265**-re.

29.

A tökéletességétől és a hihetetlen részletességű kidolgozottságától eltekintve nincs semmi szokatlan a hajócskában. Persze megpróbálhatnád széttörni az üveget, hogy közelebbről megvizsgáld a modellt, de ez vélhetően túl nagy zajjal járna, és mások is felfigyelnének a jelenlétedre. Ha mégis szét akarod törni az üveget, lapozz a **292**-re. Ellenkező esetben, mit teszel?

Megnézed a földgömböt?	Lapozz a **349**-re.
Kinyitod a ládát?	Lapozz a **316**-ra.
Megvizsgálod az íróasztalt?	Lapozz a **134**-re.
Elhagyod a kabint?	Lapozz a **233**-ra.

30.

A harc végeztével már körül is vesznek a Maszkos Zombik. Mivel egyszerűen képtelen vagy a Vudu Pap valamennyi, élőholt szolgájával elbánni, csakhamar lefognak, és kihurcolnak a Scarachna pókhálókkal borította barlangjából, egyenesen át a templom belső szentélyébe, Ramatu, Quezkari Főpapja elé. A szoba egyik végében a vudu halálisten szobra áll, akárcsak abban a másik szentélyben, a Rákok Kikötője alatt. Ám ez jóval nagyobb és ijesztőbb. Maga a Főpap is elég rémisztő figura. Bíborvörös ruhát hord – nem kizárt, hogy vérrel van festve –, tollas fejdíszt, mely olyan, mint Quezkarié, és egy nyakláncot, zsugorított emberi fejekből. Mellkasán óriási, fekete, koponya formájú tetoválás, és egyik kezében egy felfordított emberi koponyát tart, tele valamilyen gusztustalan zöld löttyel.

– Behatoló! – mennydörgi legelső szavaival. – Betörtél a Sötét Hatalom Templomába. Büntetésül ki kell innod Quezkari Kelyhét! – Míg a Zombik szorosan tartanak, felfeszítik a szádat, és leborítják a torkodon az undorító folyadékot. Nyomban szédülni kezdesz, majd a legkülönfélébb, képzelet szülte teremtmények támadnak rád; gonoszul vigyorgó szellemek, torz, félemberi fajzatok… *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha elhibázod a próbát, lapozz a **62**-re. Ha viszont sikerrel jársz, lapozz a **248**-ra.

31.

Felhajtod az italt, majd két kézzel megmarkolva a rácsot, a magasba emeled. Ezúttal az ital adta bónuszoktól tekints el. Lapozz a **96**-ra.

32.

Nem kell sokáig várnod ahhoz, hogy te kerülj sorra. (Húzz le 2 Aranyat a *Kalandlapodról*!) Egészen közel hajolva figyeled, amint a férfi felmutatja a fehér kártyalapot, ezután mindhármat képpel lefelé, az asztalra helyezi. Hihetetlen gyorsasággal kezdi őket kevergetni, ám te végig a fehérre összpontosítasz. Mikor végül befejezi, magabiztosan rámutatsz arra a lapra, melyről szilárd meggyőződésed, hogy az a fehér. Armarno mosolyogva fordítja fel, és mutatja, hogy fekete! Az a sanda gyanúd támad, hogy nem tisztességes játékot játszik. Ha csalással vádolod, lapozz a **258**-ra. Ha játszol még egyet, csak hogy biztosra menj, lapozz a **118**-ra. Ha távoznál innen, lapozz a **223**-ra.

33.

Úgy rohansz, mintha az ördögök kergetnének. Befordulsz egy sarkon, s egyenesen Cinnabar egy csapatnyi kalózába futsz. Azonnal legyűrnek. Kapsz egy kemény ütést a tarkódra, és rögtön eszméletedet veszted… Lapozz a **158**-ra.

34.

Elveszik a fegyvered, és egy veremhez vezetnek. Miközben leeresztenek, addig a másik oldalon egy bambuszrács emelkedik fel, és azon nyomban egy vicsorgó jaguár szökken eléd, majd feléd csap a mancsával. Mivel fegyvertelen vagy, csökkentsd 2 ponttal ÜGYESSÉGED a ragadozó elleni harcban.

Jaguár	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ **7**

Ha megnyersz két egymást követő Harci Kört, vagy sikerül a Jaguár ÉLETERŐ pontjait 2-re vagy az alá csökkentened, lapozz a **394**-re. Ha viszont a te ÉLETERŐ pontjaidat csökkennek 3-ra vagy az alá, akkor lefogják az állatot, téged pedig kimentenek a gödörből, majd a fegyveredet is visszakapod – lapozz a **194**-re.

35.

Sikerül elhajolnod a forró vízzel teli edény elől, így az a fejed mellett suhan el. Ám most a felbőszült Ragyavertével kell elbánnod. A kannibál szakács egy húsvillát ragad meg püffedt mancsával, és így ront rád, miközben zsírpárnái visszataszítóan rezegnek.

Ragyaverte, a Szakács ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd a konyhást, lapozz a **285**-re.

36.

Lerántod a kalózlobogót, és felfeszíted a leszögezett koporsófedelet. Ám ekkor elakad a lélegzeted, és hátralépsz, látván, hogy a koporsó foglalt! Egy kalóz teste fekszik benne, és még mindig rajta a háromszögletű kalap meg egy rongyos kabát. A halott kezei keresztbe vannak fektetve a mellkasán, és a halálba dermedt ujjaival egy nagy aranytalizmánt szorongat, melynek alakja olyan, mint egy skorpióé. Azonban attól eltekintve, hogy egy lepecsételt koporsóba zárták egy elhagyatott szobában, és hogy a bőre valami egészen érdekesen beteges sápadt-szürke, a testen mégiscsak az a legfurcsább, hogy mintha nem igazán kezdett volna el oszlani. Ha elveszed a Skorpió Talizmánt a halottól, lapozz a **89**-re. Ha inkább elhagyod ezt a kihalt helyet, lapozz a **166**-ra.

37.

Susogást hallasz az előtted álló fa levelei közül, és váratlanul arra eszmélsz, hogy egy sárga, keskeny pupillájú szempárral nézel farkasszemet. Megállsz, és meredt tekintettel figyeled, amint egy szögletes, zöld arc emelkedik ki a növények közül. Egy kicsiny humanoid áll veled szemben, szemei olyanok, akár egy macskáé, végtagjai soványak, ágacska-szerűek. Kezdetleges papagájtoll-fejdíszt és fűszoknyát visel, egyik kezében egy gerelyt tart. Az apróság oldalra dönti a fejét, szélesen rád mosolyog, majd feléd nyújtja a szabad kezét. Hogyan reagálsz?

Ételt adsz neki? Lapozz a **348**-ra.
Felkínálsz neki egy tárgyat a hátizsákodból? Lapozz a **122**-re.
Megtámadod? Lapozz a **307**-re.
Nem foglalkozol vele, és továbbmész? Lapozz a **384**-re.

38.

A fogak fűrészes élét a kötélhez dörzsölve már át tudod vágni azt. Még azelőtt sikerül kiszabadulnod, hogy a gödörben levő víz ellepné a fejedet is. Kikapaszkodsz a veremből, mely csaknem a sírod lett, majd a közelben lehajítva megtalálod a hátizsákodat és a kardodat – szerencsédre semmi sem tűnt el (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Ezután habozás nélkül a kalózok után sietsz. Nem sokkal később egy hatalmas, természet alkotta barlang szélén találod magad, melyben a tenger egy széles öblöt formál. A barlang távolabbi végében egy nyílást látsz, mely elég széles ahhoz, hogy egy gálya átférhessen rajta. S hogy biztosan elég, azt a víz szélénél felhúzott mólónál lehorgonyzott galleon igazolja. A vitorláson a kalózhajókra jellemző koponyás-lábszárcsontos zászló lobog, és mély felindulással fedezed fel, hogy oromdísze pedig egy a hajóorrhoz kötözött csontváz. Még mielőtt meglátnád az oldalára festett „Szuka" feliratot, azelőtt tudod, hogy ez Cinnabar hajója, melyről mindenki úgy tudta, elsüllyedt. A fedélzeten ott nyüzsögnek a Fekete Koponya kalózai, és úgy veszed észre, a mólón nem maradt senki – tehát a *Szuka* kifutni készül. A barlang árnyai közt megbújva figyeled, amint a horgony felemelkedik, és Cinnabar vitorlása elindul a nyílt tenger irányába. Aztán megpillantod az egyetlen lehetséges utat, hogyan tudnád megakadályozni azt, hogy prédád elmenekülhessen előled. A hajó oldalán nyitva maradt egy ablak, és egy összecsomózott kötél csüng le a fedélzetről, éppen a közelében. Gyorsan végigszáguldasz a mólón, és mivel továbbra sem szúrtak ki, ezért háborítatlanul felfüggeszkedhetsz a kötélre, lecsusszanhatsz rajta, majd bemászhatsz az ablakon.

Egy pici, használaton kívüli raktárban találod magad. Úgy döntesz, hogy itt maradsz egy kis ideig, mielőtt elindulnál felderíteni a hajót. Most, hogy feljutottál a fedélzetre, nyugodtan figyeled az ablakon át, amint a *Szuka* a sötétség leple alatt elhagyja a Rákok Kikötőjét. Mikor már úgy tapasztalod, hogy tiszta a levegő, kisurransz a szobából a folyosóra. Jobbra egy ajtót látsz, melyre egy „Kapitány" feliratú réztáblát erősítettek. A folyosó távolabbi végén pedig egy lépcső vezet lefelé. Kissé balra tőled egy másik folyosó torkollik az elsőbe. Távolabbi végét egy ajtó zárja le, de van még egy-egy ajtó a bal, illetve a jobb oldali falán is. Mi a szándékod?

Kinyitod a távoli ajtót?	Lapozz a **191**-re.
Kinyitod a balra nyíló ajtót?	Lapozz a **127**-re.
Kinyitod a jobbra nyíló ajtót?	Lapozz a **141**-re.
Kinyitod a „Kapitány" feliratú ajtót?	Lapozz a **97**-re.
Lemész a lépcsősoron?	Lapozz a **211**-re.

39.

Amint mélyen belélegzed a füstöt, az az érzésed, mintha koponyaszerű arcokat látnál magad körül, ami nyomasztó szorongással tölt el. A jelenésekre csapsz a kardoddal, ám semmi eredmény. Ezek saját képzeleted rémlátomásai, és valóságos fegyverekkel nem sebezhetőek meg. Amíg a templomban tartózkodsz, 1 ponttal csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET, a téged sújtó szörnyű, beteges félelem miatt. Lapozz a **230**-ra.

40.

A kapuhoz közeledve, a szemed sarkából mintha mozgást látnál egy sötét sikátorban. Hirtelen két alak lép ki eléd az utcára. Egyikük egy nyurga figura, kezében éles szablyával, nyaka körül meg akasztófa-hurokkal. A másik viszont egy kimondottan csinos khuli származású nő, copfba kötött hosszú, fényes fekete hajjal, finom bőrpáncélban, és egy keskeny pengéjű karddal. Az elsőt nyomban felismered az utad során hallott történetek alapján: a hírhedt kalóz, Akasztófa Silas. Kísérője pedig Wu-Lin, egy zsoldos, aki nem sokkal Cinnabar halála előtt csatlakozott a kalózvezér bandájához. Mindketten viselik a Fekete Koponya kalózainak jelét. – Lám-lám. Itt vagyunk a Holtak Kapujánál – kuncog fel Akasztófa Silas. – És hamarosan eggyel több tetem lesz a Tetem utcán. – Wu-Lin nem szól semmit, viszont csillogó pengéjét a magasba tartva feléd közelít. Egyszerre küzdj meg mindkettejükkel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Akasztófa Silas	7	7
Wu-Lin	8	6

Ha legyőzöd őket, mivel nem kívánsz másokkal is összefutni Cinnabar bandájából, így kisietsz a városból. Lapozz a **119**-re.

41.

– Ho-ho, igen, igen, örömmel – kuncog a remete, és elmondja, hogy a kincs egy barlangrendszerben van elrejtve, az ő tanyájától nyugatra. – De gondold meg – teszi még hozzá –, Feketeheg kincse el van átkozva. Amik régen az ő szemei voltak, azok most gyöngyök. Minden tolvaj, aki megpróbálja ellopni, azt kapja, amit érdemel. – Ezzel a bolond vénember ajándékának örvendezvén elszökdécsel, és ügyet sem vet rád többé. Ha elindulnál felkutatni Feketeheg kincsét, lapozz a **110**-re. Ha inkább Cinnabar kalózainak jelenlétére utaló jeleket keresnél, lapozz a **208**-ra.

42.

A Bazár szinte mágnesként vonz magához színes bódéival, no meg távoli vidékeket idéző hangjaival és illataival. Ügyet sem vetsz a selymekre és fűszeres kosarakra, ellenben figyelmedet felkelti egy pazarul díszített bódé, benne számtalan különféle, szokatlan tárgy. Mikor beszélgetsz a boltossal, kiderül, hogy Talizmánárus – azaz egy olyan kereskedő, aki saját állítása szerint mágikus ereklyékkel foglalkozik. Azt azonban meg kell hagyni, hogy némelyik tárgyra pillantva elég nehéz elhinni, hogy ezek bármiféle kapcsolatban állnának az ezoterikus erőkkel. A Talizmánárus által kínált portékákat illetve az árakat az alábbi lista tartalmazza. Ha szeretnéd, akármelyiket megvásárolhatod, de persze csak addig, míg futja a pénzedből.

Elefántcsont Oroszlán amulett	7 Arany	Lapozz a **301**-re.
Cápafog Karkötő	5 Arany	Lapozz a **170**-re.
Mágikus Iránytű	9 Arany	Lapozz az **59**-re.
Óriáserő Itala	8 Arany	Lapozz a **374**-re.
Elvin Hajfürt	6 Arany	Lapozz a **165**-re.
Faragott Sötétfa Karkötő	4 Arany	Lapozz a **399**-re.

Ha megkötötted az üzletet, lapozz a **200**-ra.

43.

A csata zaja és a denevérek visítozásának hatására – melyeket a visszhangzó barlang még fel is erősít – néhány cseppkő leszakad a mennyezetről. Valóságos sziklacsőbe kerülsz. Dobj egy kockával, adj hozzá 2-t, majd az eredményt vond le ÉLETERŐ pontjaidból! Ha túléled, megkockáztathatod a továbbhaladást – lapozz a **21**-re. Ha inkább visszafordulsz, és elállsz szándékodtól, hogy felkutasd Feketeheg kincsét, lapozz a **279**-re.

44.

Hirtelen rájössz, mit is tervez a Boszorkánymester: varázslattal próbálja elködösíteni az agyadat. Erősen összpontosítasz, és belépsz a krétával rajzolt körbe, megtörvén ezzel Malu bűbáját. Mivel éppen felette állsz, így semmiképp sem tudod elkerülni a harcot, mikor a férfi talpra ugrik, és feléd sújt a botjával.

Malu, a Boszorkánymester ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha a Boszorkánymester megsebezne téged, akkor a bot 3 ÉLETERŐ pontot szív el tőled a szokott 2 helyett. Ha végeztél Cinnabar szolgájával, lapozz a **366**-ra.

45.

Bár jó néhány Zombit levágsz, végül mégiscsak túl soknak bizonyulnak ahhoz, hogy egyetlen magányos harcos elpusztítsa őket. Kalandod itt véget ér.

46.

A polip a kedvenc taktikáját alkalmazza, mellyel ki tudja szorítani az életet áldozatából: egyszerűen erős végtagjainak ölelésébe fon. Veszítesz még 1 további ÉLETERŐ pontot. Míg a bestia bilincsszerű szorításában tart, minden egyes Harci Körben le kell vonnod plusz 1-1 ÉLETERŐ pontot, egészen addig, amíg egy Harci Kör megnyerésével ki nem szabadítod magad. Lapozz vissza a **280**-ra, és folytasd az összecsapást a polippal!

47.

A sokat forgatott kötet tulajdonképpen mítoszok és legendák gyűjteménye. Miközben átfutod, szemed megakad egy oldalon, melynek tetején a „Quezkari" név szerepel. Érdeklődve kezdesz olvasni a gonosz vudu szellemről, és rábukkansz egy részletre, mely leírja azokat a tárgyakat, melyek védelmet biztosíthatnak Quezkari hatalmával szemben. A szöveg egy bizonyos „Szellem Ékkövet" említ, valamint egy mágikus csontfegyvert, melyet a szóbeszéd szerint egy barlangrendszerben rejtettek el, mégpedig itt, a szigeten. Most mihez kezdesz?

Megvizsgálod az italokat?	Lapozz a **217**-re.
Áttanulmányozod az Arcanumot?	Lapozz az **5**-re.
Elhagyod Erasmus kamráját?	Lapozz a **385**-re.

48.

Kitartóan követed az utat a folyosón, míg az jobbra fordul, majd egy elágazáshoz ér. Az a járat, melyen eddig haladtál, egy kamrában ér véget, melyben valamilyenfajta gyík bizarr szobra áll. Az új elágazás pedig néhány méter után balra kanyarodik, így nem látod, mi is van arra. Ha belépsz a szobába, lapozz a **88**-ra. Ha az új járatot választod, lapozz a **295**-re.

49.

Az őr megránt egy láncot, mire csengők kezdenek csörömpölni odabenn, az erőd belsejében. A kapu szinte azonnal feltárul, és nagyon úgy fest, hogy csaknem a fél városi őrség kiront rajta, akik ezután körbevesznek. Lapozz a **236**-ra.

50.

Mikor befejezed történeted, a királynő így szólal meg: – A célod nemes, ám Quezkari kultusza már túlontúl sok bajt okozott nekünk. Honnan tudhatnánk, hogy nem hazudsz-e, abban a reményben, hogy a Gonosz kezére juttass bennünket? Biztosnak kell lennünk benned. Ki kell állnod a Harcos Próbáját! – Ha azt akarod, hogy ezek az emberek megbízzanak benned és segítsenek, nem tagadhatod meg Zyteea királynő ezen kérését.

Odavezetnek egy medencéhez, melyben sár bugyborékol. Kénes szagot áraszt, és a közepén, ahol a legszélesebb, egy fatönköt fektettek keresztbe. Aztán bekötik a szemed, és közlik, hogy végig kell menned a fatörzsön! Egymagadban tapogatózva betájolod magad, majd a szagok miatt eléggé kavargó fejjel megteszed az első lépésedet. *Tedd próbára kétszer* ÜGYESSÉGEDET, de minden alkalommal adj 1-et a dobott számhoz! Ha mindkétszer sikerrel jársz, lapozz a **259**-re. Amennyiben egyszer is elvéted, lapozz a **18**-ra.

51.

Szerepel *Kalandlapodon* a *Veszély* szó? Ha igen, lapozz a **310**-re; ha nem, lapozz a **287**-re.

52.

Válassz egy helyet, ahol eddig még nem jártál! Melyik lesz az?

A dokkok?	Lapozz a **67**-re.
A romos világítótorony?	Lapozz a **146**-ra.
A fogadók és kocsmák?	Lapozz a **129**-re.
A csatornarendszer?	Lapozz a **355**-re.
A temető?	Lapozz a **83**-ra.
A Templom negyed?	Lapozz a **181**-re.

53.

Hirtelen megmozdul előtted az őserdő, és egy hatalmas, gyíkszerű test tűnik elő a zöld háttérből. Az Óriás Kaméleon rád néz furcsa, ide-oda forgó szemeivel, és szaggatott mozgással feléd indul. A hátán egy szintén kaméleonhoz hasonlító humanoid ül, kezében egy rövid dárdával. A gigantikus gyík felsziszeg, pikkelyei meg különféle élénk színekben pompáznak – biztos jeleként annak, hogy ideges, és támadni fog. Ismét az életedért kell harcolnod.

Óriás Kaméleon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha az Óriás Kaméleon Támadóereje eléri a 20-at, és meg is nyeri az adott Harci Kört, lapozz a **133**-ra. Ha megölted a gyíkot, a rajta lovagló Kaméleonita beveti magát a dzsungelbe, és színváltoztató bőre szinte lehetetlenné teszi, hogy felismerjék. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *Elmenekült* szót, majd lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát feljegyezted.

54.

Több órán keresztül taposod a vizet, de egyetlen hajó sem bukkan fel. Aztán kimerülsz, és elnyel a tenger. Kalandod itt véget ér.

55.

Már elegendő időt vesztegettél el itt, tehát úgy döntesz, távozol a Néma Szamárból. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **218**-ra. Ha viszont a balszerencse üldöz, lapozz a **25**-re.

56.

– Idegen – szólal meg az egyik harcos olyan nyelven, melyet te is értesz –, hagyd el a falunkat. Nem látunk szívesen. – Ha azt teszed, amit kér, lapozz a **164**-re. Ha ragaszkodsz szándékodhoz, hogy bemenj a faluba, lapozz a **206**-ra.

57.

A T-elágazást elhagyva jobbra tartasz a folyosón. A falakon Quezkari és más vudu istenségek durván felmázolt figurái vannak, amint válogatott módon mészárolják az embereket. Mikor megérzed, hogy a padló megmozdul, nyomban tudod, hogy mi is történik: egy egyensúlyi elven működő csapda lépett működésbe, és a talaj megbillen, felfedve egy mély, karókkal kirakott vermet. Az egyetlen esélyed, hogy átveted magad az éppen megnyíló gödör felett. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerült a próba, lapozz a **308**-ra; ha elvétetted, lapozz a **240**-re.

58.

Csak lassan figyelsz fel a hátad mögül jövő idegesítő hangra. Ekkor megfordulsz, és egy óriási agyarakkal rendelkező denevért pillantasz meg, mely éppen lecsapni készül rád. Ez az elpusztított Jolly Roger szelleme. A vámpír újra itt leledzik, hogy véredből lakmározva ismét életre kelhessen. Ha ki akarsz jutni a kamrából, meg kell küzdened a denevérrel.

Vérszomjas Denevér ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ **5**

Ha a bőregér kétszer megsebez, akkor éles agyaraival feltépi a torkod, és ezután 3 ÉLETERŐ pontot sebez a szokásos 2 pont helyett. Miután másodjára is legyőzted Jolly Roger halhatatlan szellemét, habozás nélkül elhagyod a szobát. Lapozz a **166**-ra.

59.

A Talizmánárus elmondja neked, hogy az iránytű belsejében levő mágneses kő jelzi a nagy tömegű aranyat – tehát nélkülözhetetlen minden reménybeli kincsvadász számára. Csak miután átadtad a pénzt, akkor tűnődsz el, hogy vajon miért nem használta a Talizmánárus maga az iránytűt, hogy megcsinálja a szerencséjét. Lapozz vissza a **42**-re.

60.

Miközben a legénység maradéka próbálja a többi rákot visszaszorítani, a hajó lassan elkezd oldalra dőlni. A szörnyetegek valószínűleg éppen most lyukasztották ki valahol a hajótörzset… Most, hogy a *Jószerencse* ilyen komoly sérülést szenvedett, esélyed sincs, hogy tovább kövesd Cinnabart, sőt, az egyetlen jövő, melynek elébe nézel az, hogy rákeledelként végzed. Kalandod itt véget ér.

61.

Hány Aranyat adományoztál? Ha kevesebbet, mint 5, lapozz a **22**-re. Máskülönben lapozz a **195**-re.

62.

A hallucinációk folytatódnak. Ez már túl sok neked! Egy hisztérikus kiáltás közepette egyszerűen eszedet veszted a félelemtől. Ezek után, bár nem saját akaratodból, de te is egyike leszel azoknak, akiket oly elkeseredetten próbáltál elpusztítani – a Fekete Koponya híve, és a Gonosz szolgája. Kalandod itt véget ér.

63.

Már épp félúton jársz, mikor a hidat alkotó korhadt deszkák egyike hirtelen megreped, majd leszakad a súlyod alatt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres vagy, lapozz a **273**-ra. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **317**-re.

64.

Falába dacára az öregember egészen fürgén mozog, és még mielőtt fülön csíphetnéd, eltűnik egy sarok mögött. Mikor te magad is a sarokhoz érsz, hirtelen rossz érzésed támad azzal kapcsolatban, amit tenni készülsz. Ha mégis követnéd a kalózt, lapozz a **282**-re. Ha inkább visszamész oda, amerről jöttél, lapozz a **266**-ra.

65.

A sivár tájon bóklászva fél szemeddel állandóan Cinnabar bandájára vagy esetleg elrejtett kincsekre utaló jelek után keresgetsz. *Tedd próbára kétszer a* SZERENCSÉD! Ha mindkétszer szerencséd van, lapozz a **110**-re. Ha egyszer is elhibázod, lapozz a **208**-ra.

66.

Semmi jele annak, hogy rajtad kívül bárki más emberi lény partot ért volna a szigeten, így hát szomorúan levonod a következtetést, hogy te vagy az egyetlen túlélője a Behemót támadásának. Még Conyn, a hírneves kalózvadász is odaveszett. Meggyászolod a *Jószerencsét*, majd folytatod utadat délre, a part mentén. Megkerülsz egy homokdombot, és kissé meglepődsz az eléd táruló látványtól. Jó tíz méterre tőled egy izmos karú, vörös szőrrel borított, primitív, emberszerű lény épp azzal foglalatoskodik, hogy feltördeljen néhány partra mosott ládát. Mikor meghallja, hogy valaki közeledik, a teremtmény felpillant, és morogni kezd. Mit teszel?

Felkészülsz, hogy megvédd magad?	Lapozz a **95**-re.
Berohansz az őserdőbe?	Lapozz a **125**-re.
Megpróbálsz kommunikálni a teremtménnyel?	Lapozz a **358**-ra.
Felajánlasz valamit a primitív lénynek?	Lapozz a **183**-ra.

67.

Ilyenkor éjnek idején csendesek a dokkok. Úgy gondolod, hogy amennyiben a kalózok búvóhelye valahol erre van, akkor a bejáratot a kikötőfalnál kellene elkezdeni keresni. Leereszkedsz a famólóra, és keresgélni kezdesz. Dubb. Mi volt az? Dubb. Már megint! Tökéletesen csendben maradsz, s hegyezed a füledet, hogy meghalld a legapróbb neszt is. Aztán deszkákon végighúzott lánc zörgését ismered fel, egészen közel hozzád. Huss! Egy óriási vasmacska röppen elő a sűrű ködből, és lapos ívben éppen feléd suhan.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **321**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **185**-re.

68.

A sziget trópusi klímája teljesen különbözik a Rákok Kikötőjétől, mely északabbra van, és jóval szelesebb. A nap kínos lassúsággal telik, míg izzadságtól nedves gönceidben törtetsz keresztül a dzsungelen. Egy mély völgybe érve a teljes pusztulás képe fogad. Amit a tágas tisztáson látsz, egy bennszülött falu lehetett valamikor. Ám csaknem a földdel tették egyenlővé, és mindenütt halálos csönd honol. Ha gyorsan átvágsz a falun, lapozz a **197**-re. Ha inkább elidőzöl itt egy ideig, és vizsgálódsz egy kicsit, lapozz a **117**-re.

69.

Amint átlépsz a rács alatt, az lecsapódik mögötted, elzárva a kifelé vezető utat. Mivel az üregben semmi sincs, ami hasznos lehetne számodra, megpróbálsz ismét kijutni. Nem találsz sem láncot, sem kart, mellyel felhúzhatnád a rácsot, így nincs más lehetőség, mint tulajdon erődet latba vetni. Ha van nálad az Óriáserő Italából, most megihatod, lapozz a **31**-re. Ha nincs nálad ez az ital, vagy nem akarod felhasználni, lapozz a **120**-ra.

70.

Kinyitod az ajtót, és a kalózok szentélyében találod magad, melyet sötét istenüknek emeltek. A hely azonban, melyet a csontváztestű Quezkari borzalmas szobra ural, most teljesen üres. Elkéstél! Cinnabar és legénysége már elment, s mivel nem tudod követni őket, feladatodat sem tudod bevégezni. Kalandod itt véget ér.

71.

Csaknem sokkot kapsz, mikor beleereszkedsz a jeges vízbe. Majd eztán a felszín alá merülsz, és próbálod kitapogatni odalent az utat. Találsz egy nyílást a sziklafalban, és átúszol rajta. Egy újabb barlangban emelkedsz a felszínre. Itt szerte az üregben izzó kristályok világítanak, és fényük sziporkázva verődik vissza a megszámlálhatatlan aranyérméről és drágakőről. Sosem láttál még ennyi mesés kincset egy helyen. A csillogó halom egyik oldalán, csaknem észrevétlenül egy furcsa, kardszerű, csontból faragott fegyver hever. Mit teszel?

Megnézed közelebbről a csontfegyvert?	Lapozz a **306**-ra.
Összeszedsz párat az aranyból és a drágakövekből?	Lapozz a **123**-ra.
Távozol, hozzá sem érve Feketeheg „elátkozott” kincséhez?	Lapozz a **279**-re.

72.

A félelem és nyugtalanság mindent átható érzésével igyekszel hamar vissza a fedélzetre, majd elhagyod a *Hableányt*. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **153**-ra.

73.

A polip alámerül, undorító vére bíborszínűre festi a vizet körülötte. Úgy érzed, most már biztonságban átkutathatod a barlangot. Így is teszel, ám nagy csalódásodra egyetlen másik kivezető járatot sem találsz. A kalózok búvóhelye nyilvánvalóan nem itt van. Lapozz a **350**-re.

74.

A kalózok szöges bunkóikat suhogtatva szállnak harcba ellened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kalóz	7	7
Második Kalóz	6	7

Ha nyersz, a Fél-Ogre lép elő, hogy megküzdjön veled. Ha szembeszállsz vele, lapozz a **187**-re. Amennyiben menekülni próbálsz, lapozz a **6**-ra.

75.

Az élőholt kalóz kiüti a kezedből az ékkövet, és az ripityára törik a kőpadlón (húzd le a Kék Ékkövet a *Kalandlapodról*). Lapozz a **147**-re.

76.

Félelemtől hajtva téped fel az ajtót, és kirohansz a szobából. Mindaz, amit az imént átéltél, eléggé megrendített (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot). Mit teszel?

Kinyitod a bal oldali ajtót?	Lapozz a **353**-ra.
Lemész a fedélközbe?	Lapozz a **26**-ra.
Vagy elhagyod a *Hableányt*?	Lapozz a **153**-ra.

77.

Figyeled, amint a két szörnyeteg üti-veri egymást. Játszd le a harcot a majom és a gyík között!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Óriásmajom	8	10
Szörnyűséges Gyík	7	11

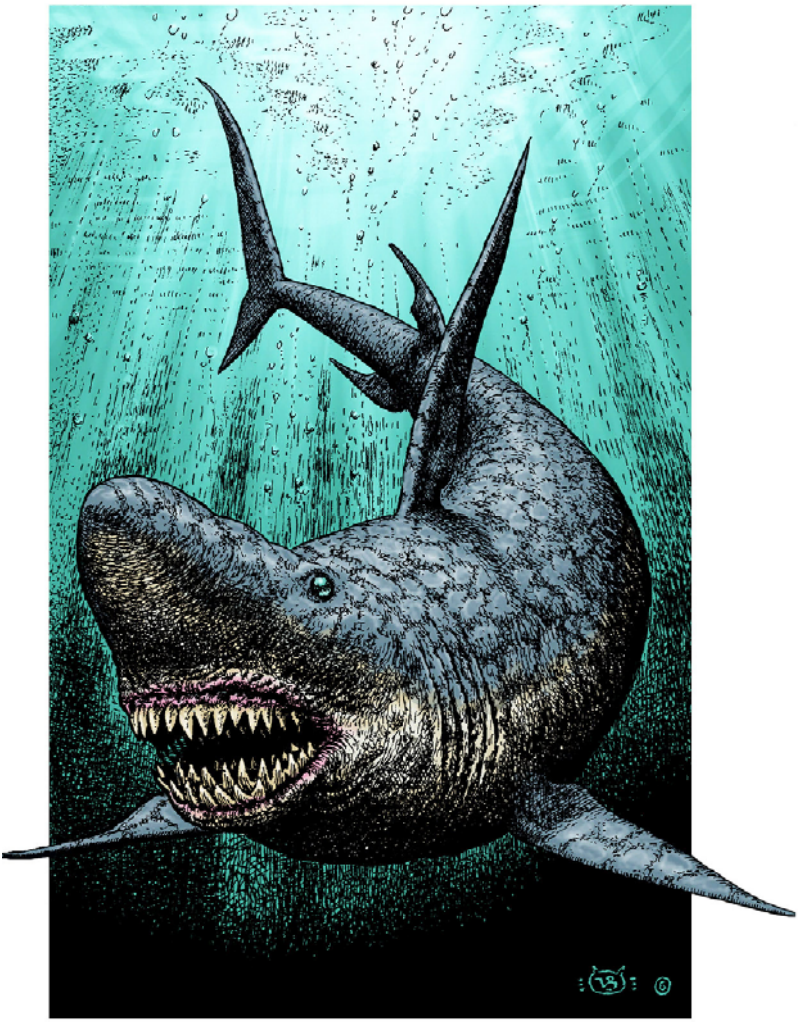
Mikor az egyik óriás lény legyőzte a másikat, lapozz a **205**-re.

78.

A mutáns egy hangos morranás kíséretében feléd ugrik. Nincsen más lehetőséged, mint megküzdeni vele.

Kilencfarkú ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

A macska hosszú karmaival és hatalmas agyaraival próbál megsebezni. Azonban ha megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha a dobott szám 5 vagy 6, akkor tüskés farkával talált el: dobj egy kockával, és vond le az eredményt ÉLETERŐ pontjaidból. Ha akarod, sikeres *Szerencsepróbával* el is kerülheted ezt a sebződést. Jegyezd fel, hogy mekkora sebeket kaptál az állat farkától! Ha túléled a csatát, lapozz a **235**-re.



79.

Felkapaszkodsz a kötélzetre, ám csapdában vagy. Ha csak… Elnyisszantva szabaddá teszel egy kötelet, szorosan megmarkolod a végét, és kilendülsz a levegőbe. Mikor elsuhansz a kalózok feje fölött, vadul hadonászol a kardoddal, hogy távol tartsd őket. Hirtelen az egyik haramia fájdalomkiáltása harsan fel, és egy vörös hajú nőt pillantasz meg, amint az egyik kézfeje helyén éktelenkedő csonkot markolássza. Elszaladsz a dühöngő tengeri rablók mellett, át a *Szuka* korlátja felett. Eleresztvén a kötelet zuhansz még néhány métert, mielőtt még a vízbe csobbannál. A galleon folytatja útját, sorsodra hagyván téged a Nyugati-óceán kellős közepén, miközben a legénység röhécselve tekinget feléd. Vagyis rád néznek egyáltalán? Úgy fest, mintha a hátad mögött figyelnének valamit. – Kellemes úszkálást! – ordítja neked egyikük. Megfordulsz, és a sokszor emlegetett, felszín fölé emelkedő háromszögletű farok véget pillantod meg, s mikor a víz alá buksz, felfedezed magát az Óriás Fehér Cápát is, amint szélesre tátott szájjal feléd közelít. Csupán kardot rántani van idődd, mielőtt elér.

Nagy Fehér Cápa ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

A víz alatti küzdelem nem éppen a legegyszerűbb, és ennek eredményeképpen 2-vel kell csökkentened Támadóerődet a harc idejére. Ha megölted a cápát, lapozz a **186**-ra.

80.

Az alagút kanyarogva vezet a hegy gyomrában, és végül egy eléggé magas, cseppkövekkel telitűzdelt mennyezetű kamrában ér véget. Éles visítás hangzik fel, amint lámpásod fénye megzavar három hatalmas denevért, melyek leröppenvén odafentről, egyenesen téged vesznek célba. Mikor az állatok szárnyukkal megsuhintanak, vethetsz egy pillantást túlfejlett szemfogaikra is. Vámpírdenevérekkel kell harcolnod.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vámpírdenevér	5	4
Második Vámpírdenevér	5	5
Harmadik Vámpírdenevér	5	4

Míg egy denevérrel harcolsz, a többi a véredet fogja szívni, fejenként 1 ÉLETERŐ pont veszteséget okozva minden egyes Harci Körben. Ha mindhárommal végeztél, lapozz a **148**-ra.

81.

A Gondviselés nyila népszerű szerencsejáték a Játékbarlangokban. Egy nagy korongról van szó, melyet tizenkét, feliratos körcikkre osztottak, és a közepére pedig egy pörgethető nyilat rögzítettek. Ha játszani akarsz, 2 aranyat kell befizetned, viszont a lehetséges nyeremény 10 Arany. Ha játszanál, lapozz a **346**-ra. Ha nem, akkor viszont tovább kell állnod – lapozz a **260**-ra.

82.

Mélyen legbelül tudod, hogy a lidércnyomás, melyet átélsz, nem valódi, és végül sikerül meggyőznöd magad, hogy mindez csupán csak illúzió. Ekkor a látomás el is enyészik. Azonban Ramatu nyilván arra számított, hogy nem tudsz majd felülkerekedni a rettegésen, és hogy Zombijaitól körülvéve amúgy sem tudnál a közelébe kerülni, hogy megállítsd. Ragyogó alakítást nyújtva élesen felsikoltasz, majd elterülsz a földön. Ramatu most már biztos benne, hogy megtörte az akaratodat, és elküldvén a Maszkos Zombikat, ismét istenkáromló szertartásának szenteli figyelmét. Mikor úgy érzed, tiszta a terep, talpra szökkensz, és felüvöltve a Főpapra rontasz. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Széttört* szó, lapozz a **324**-re; ha nem írtad fel, lapozz a **139**-re.

83.

Amennyire lehetséges, megpróbálsz az árnyékos ajtónyílások rejtekében maradni, míg fürgén osonsz előre a Tetem utcán a Holtak Kapuja felé. Szerepel a *Kalandlapodon* az alábbi szavak közül valamelyik: *Kalóz*, *Horgony*, *Szamár* vagy *Átkozott*?

Egyiket sem írtad fel?	Lapozz a **119**-re.
Egy vagy kettő szerepel közülük?	Lapozz a **40**-re.
Három vagy négy van felírva?	Lapozz a **27**-re.

84.

Merészen kimondod a szót: „Leviatán”. Lapozz a **269**-re.

85.

Nem reagálsz elég gyorsan, ezért a selyemcsomó eltalál téged, és szorosan rád tapad. Mielőtt még kiszabadíthatnád magad, újabb szál lövell ki a bestia szájnyílásán, és a kardforgató karod az oldaladhoz szorul. Pillanatokon belül egy selyemgubó csapdájában találod magad – felfüggesztve egy fa csúcsára – a Pók-skorpió éléskamrájába. De csak addig kell itt maradnod, míg a szörnyetegnek gusztusa nem támad egy kis csemegére. Kalandod itt véget ér.

86.

Miközben utat vágsz magadnak a sűrű aljnövényzeten át, nem éppen bölcsen, megbolygatod az érzékeny kúszónövény-kacsok szőnyegét az Óriás Kancsóka kelyhe körül. Hirtelen egy erős inda csapódik ki a dzsungelből, és azon kapod magad, hogy az életedért küzdesz a húsevő növény ellen.

Inda	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha az inda megnyer három egymást követő Harci Kört, akkor azonnal lapozz a **383**-ra. Ha viszont legyőzöd a növényt anélkül, hogy a fenti esemény bekövetkezne, lapozz a **343**-ra.

87.

Mivel fölkészületlenül ért, nem tudod elkerülni a Boszorkánymester mágiájának hatását: ezért elméd összekuszálódik, majd a férfi kihasználván zavart állapotodat rád támad, botját használva fegyverként.

Malu, a Boszorkánymester ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

A csata idejére 2-vel csökkentened kell Támadóerődet. Ha a Boszorkánymester sebzést okozna, a bot a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontodat szívja el. Ha megölted Cinnabar szolgáját, lapozz a **366**-ra.

88.

Az iguána-szerű teremtmény bronzszobra jó három méter magas, néhol már zöld patinával borított. A hátsó lábain áll, szemei helyén pedig sziporkázó gyémántok vannak. A padlót borító aggasztó vérfoltoktól eltekintve semmi más érdekesség nincs itt, így elhagyhatod a szobát, a másik járatot választva – lapozz a **295**-re. Ha előbb megpróbálnád kifeszegetni a gyémántokat, lapozz a **176**-ra.

89.

Szétfeszíted a halott kalóz ujjait, és megpróbálod elvenni tőle a talizmánt. A holttest szemei váratlanul felpattannak, és sorvadt ajkai kegyetlen mosolyra húzódnak, felfedvén a kalóz hegyes és megnyúlt szemfogait. Rémülten ugrasz hátra, és érzed, hogy jókorát hibáztál (veszítesz 1 SZERENCSE pontot). Gyorsan kell cselekedned. Ha kardot rántasz, lapozz a **147**-re. Ha keresel valami hasznavehetőt a hátizsákodban, lapozz a **108**-ra. Ha inkább menekülni próbálsz, lapozz a **276**-ra.

90.

– Nahát, a Csont-sziget – álmélkodik Conyn. – Eddig csupán csak pletykákat hallottam erről a helyről. Mindenféle szóbeszédet vuduról és elrejtett kincsekről. Ám ez idáig fogalmam sem volt, merre is lehet. – Mielőtt Conyn kiadná parancsait a legénységnek az útiránnyal kapcsolatban, még visszafordul hozzád. – Két útvonal között választhatunk. A rövidebbiken haladva beérhetjük a *Szukát*, ám át kell hajóznunk a Rák-zátonyok közt, melyeknek igen rossz hírük van az állítólag ott tanyázó óriási rákok miatt. A másik lehetőség, hogy megkerüljük a zátonyokat, de így az út jóval tovább fog majd tartani. Mit gondolsz, merre menjünk? A Rák-zátonyokon keresztül (lapozz a **267**-re), vagy azokat megkerülve (lapozz a **297**-re)?

91.

Elhaladsz néhány falba mélyesztett, rácsos ajtó előtt, melyeken át szűk, nyirkos cellákba látni. Odabenn, a csúszó-mászó és sziszegő lakókon kívül csupán a korábbi foglyok megsárgult csontjait fedezed fel. A folyosó végén tágas, barlangszerű terembe érkezel, ahonnan több ajtó is nyílik. Azonban két sajátságos figura áll itt őrt. A bőrük betegesen szürke, és az arcukat primitív törzsi maszk takarja. Mindketten lándzsát tartanak a kezükben, és mikor észrevesznek, nyomban feléd indulnak. Ha megküzdesz az őrökkel, lapozz a **28**-ra. Ha inkább elrohansz előlük, keresztül a T-elágazáson, lapozz az **57**-re.

92.

Mérgező nyilak pattannak elő a falakból, éppen csak milliméterekkel kerülve el téged. Lapozz a **48**-ra.

93.

Tökkelütött módon vihorászva, Scrimshaw egyszer csak megugrik, és berohan a dombok közé, jól itt hagyván téged, hogy segítsége nélkül, egymagadban derítsd fel a környéket. Lapozz a **65**-re.

94.

Amint elinalsz a dzsungelben, az Óriásmajom bőgő ordítása lassan elhalkul mögötted. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

95.

Látván, hogy kardot rántasz, a teremtmény dühöngő őrültté válik. Kivicsorítja a fogait, és morogva rád ront: – Balinac öl! – Nincs más választásod, mint megküzdeni a primitív Balinac-kal.

Balinac	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Miután végeztél a majomemberrel, átnézed a ládákat, ám rothadt élelmen kívül semmi másra nem bukkansz. Balinac-nál sincs semmi, tehát úgy határozol, hogy elindulsz a dzsungelbe, abban a reményben, hogy még mindig van esélyed Cinnabar kalózainak megállítására. Lapozz a **125**-re.

96.

Sikerül elég magasra emelned a rácsot ahhoz, hogy kijuss a barlangból. Ezután egyenesen az ajtóhoz lépsz. Óvatosan kinyitod. Mennyi időt vett igénybe, hogy eljuss idáig? Ha 9 órát vagy többet, lapozz a **70**-re. Ha 8 órát vagy kevesebbet, lapozz a **333**-ra.

97.

Mint azt feltételezted, az ajtó a kapitány kabinjába nyílik. Szerencsédre semmi jele annak, hogy bárki is tartózkodna itt. A kabin pazarul díszített: mindenütt vastag bársonyfüggönyök és mahagóni berakások. A helyiséget egy olajlámpás világítja meg, mely a mennyezetről csüng alá, de felfedezel még egy üres madárkalickát is, szintén a gerendázatra függesztve. Ám négy dolog kelti fel igazán az érdeklődésedet: egy Titán-földgömb, egy nagy tölgyfaláda, Cinnabar íróasztala és egy díszes hajómodell egy palackban. Ha ezek egyikét sem néznéd meg közelebbről, lapozz a **233**-ra. Ha viszont mégis megvizsgálnál valamit, mi lesz az?

A földgömb?	Lapozz a **349**-re.
A láda?	Lapozz a **316**-ra.
Az íróasztal?	Lapozz a **134**-re.
A hajó a palackban?	Lapozz a **29**-re.

98.

Beledobálod a pénzt az edénykéjébe, azonban a jövendőmondó továbbra is néma marad. Anélkül, hogy felnézne, megfordítja a pakli legtetején levő kártyát. Egy fekete koponya van ráfestve! Érzed, amint ereidben megfagy a vér, és valamilyen gonosz jelenlét nehezedik rád. Riadt dühvel rántasz kardot, és az előtted kuporgó alakra sújtasz. Csapásodra a figura helyén csupán egy nagy kupac rongy marad – semmi nyoma, hogy valaha is élő ember lett volna! (Vesztesz 2 SZERENCSE pontot, és jegyezd fel a *Kalandlapodra* az *Átkozott* szót!) Pánikszerű gyorsasággal fordulsz sarkon, és keresztülrohansz a Templom negyeden. Csupán akkor állsz meg, mikor már jó néhány utcát tudhatsz magad és a jósok közt. Írj fel 1 órát, majd lapozz a **334**-re.

99.

– Éjhalál, most segíts! – kiáltod, és a csontpenge lángba borul. Quezkari visítva támadásba lendül. A vudu halálisten jelenleg csupán egy hatalmas, gonoszszellem – azon lelkek megtestesülése, kiket Ramatu zombivá változtatott, illetve akiket Cinnabar ölt meg. Ha van egy Fehértollú Csuklópántod, az Usai nép bátorsága veled lesz a harcban (növeld meg 1-gyel a Támadóerődet).

Quezkari	ÜGYESSÉG 13	ÉLETERŐ 18

Minden alkalommal, amikor Quezkari sebzést okoz, sötét hatalmának köszönhetően 3 ÉLETERŐ pontot szív el tőled, hacsak nem védelmez az Elefántcsont Oroszlán amulett, mert ez esetben csupán a szokásos 2 ÉLETERŐ pont a sebzés. Ha leküzdve esélytelenségedet, valahogy mégis sikerül elpusztítanod a bámulatosan erős szellemet, lapozz a **400**-ra.

100.

Madame Galbo kunyhója szerény kis házacska a csendes Mandragóra-sikátorban, bár van valami idegesítő az ajtóra szegezett, döglött madárból készített totemben. Hármat koppantasz, amire egy károgó „Lépj be!" a válasz. Kinyitod az ajtót. Igazi vajákos-paradicsomban találod magad; az alacsony menynyezetgerendákról gyógynövénycsokrok lógnak, és a szobát teljesen betölti a cserepekbe ültetett virágok átható illata. A párás levegő és a rengeteg zöld olyan érzéssel tölt el, mintha valamiféle trópusi dzsungelben volnál. Egy zsúfolt asztal mögött ráncos, sötét bőrű nő ül, sűrű, csigákba göndörödő fekete hajjal – Madame Galbo. A vajákos asszony éppen azzal foglalatoskodik, hogy feltörjön valamit egy mozsárban. Amint belépsz a házikóba, hangos rikoltás hallatszik, és hirtelen egy nagy fekete kakas röppen odébb a lábad elől. – Ne aggódj Rabab miatt! – int Madame Galbo a familiárisa felé. – Mit tehetek érted? – Úgy érzed, megbízhatsz benne, így mesélsz neki a Fekete Koponya kalózai utáni kutatásodról. – A Sötét Hatalom híveinek számos álarcuk van, és temérdek kelepcét állítanak, hogy elveszejtsék az óvatlanokat. Ha éppen velük kerültél szembe, akkor szükséged lesz a segítségemre, mert ismerem a vudu módszereket, és tudok mit tenni ellenük. Viszont a közreműködésnek ára van – négy Arany. – Ha rendelkezésedre áll ez az összeg, és ki is akarod fizetni a bölcs asszony segítségéért cserébe, lapozz a **382**-re. Ellenkező esetben el kell hagynod Madame Galbo kunyhóját, és máshol kutatni a megoldás után, hogyan is tudnád legyőzni Cinnabar híveit – lapozz a **239**-re.

101.

A Néma Szamár a Karom utca melletti, egyik koszos kis mellékutcájában található. Többen is gyanakvóan vizslatnak, mikor belépsz, ám senki sem próbál az utadba állni. Vigyázva lépdelsz felfelé a nyikorgó falépcsőn, majd az első folyosón álló, legelső ajtó előtt találod magad – 101-es szoba. A kulcs elfordul a zárban, és az ajtót kitárva belépsz a szobába, melynek bútorzata csupán egy asztalból és egy székből áll. Ám amit ott megpillantasz, attól jeges borzongás fut végig a gerinceden. Az asztalon egy feketére festett, színes tollakból álló fejdíszt viselő emberi koponya pihen. A Fekete Koponya! Rossz előjel. Mivel az égvilágon senki sincs itt, minden bizonnyal Cinnabar hívei készítették ide, hogy ezzel hátráltassanak téged. A koponya ígéretes nyom, bár továbbra is nyugtalanít. Ha magaddal akarod vinni, lapozz a **244**-re; ha nem szeretnéd, lapozz az **55**-re.

102.

Az ütés a lábadon talál el. Megbotlasz, és elvágódsz a deszkapalánkon. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot, és mikor majd elkövetkezik a csata első Harci Köre, csökkentsd 2-vel a Támadóerődet, míg megpróbálsz ismét talpra állni. Lapozz a **182**-re.

103.

Az Ó-Erőd, a kikötő kormányzójának rezidenciája annak a dombnak a tetején áll, melyre az Óváros nagy része is épült. Felkapaszkodsz a domboldalon, és megérkezel a masszív kőépület elé, mely úgy fest, mintha hetekig tudná állni egy hadsereg ostromát – bár megvan már jó néhány száz éves. Mikor a kapuban álló őrhöz közelítesz, az megkérdezi, mi járatban vagy. Elmondod, hogy meghallgatást kérnél Montargo kormányzótól. – Ó valóban? – vigyorodik el a katona. – Csakhogy én meg nem engedhetek be akárkit. Ez túlmutat az én hatáskörömön. – Ha megpróbálkoznál megvesztegetni, döntsd el, hogy mennyi Aranyat szánsz erre a célra, majd lapozz a **61**-re. Máskülönben meggyőzhetnéd némi hideg acél segítségével, lapozz a **49**-re. Ha a fentebbi megoldások közül egyik sem szimpatikus, akkor viszont távoznod kell – írj fel 1 órát, majd lapozz a **334**-re.

104.

A kristály egy fényvillanás kíséretében felrobban, sziklarepeszeket szórva szerteszét a szobában, de hihetetlen módon sikerül szinte sértetlenül megúsznod (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Mivel itt már nincs több dolgod, elhagyod a kristálykamrát. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Széttört* szót, majd lapozz a **329**-re.

105.

A második ütés lever a lábadról. Mielőtt még ismét talpra kecmereghetnél, a Horgonyos hirtelen a bokád köré hurkolja a súlyos láncot, a horgonyt pedig messze elhajítja a vízbe. Azon nyomban leszánkázol a mólóról, bele a tengerbe, és nyomban a felszín alá is merülsz, amint a horgony egyre sebesebben süllyed a fenék felé. Éppen csak felül tudsz kerekedni a rajtad eluralkodó pánikon, és megpróbálsz kiszabadulni a láncokból. Dobj két kockával, és adj hozzá 12-t. Ha az eredmény kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **340**-re; ha több, lapozz a **249**-re.

106.

Megrázod a botot a nem evilági lény felé, de semmi eredmény. Ám Quezkari feléd csap karmos kezével (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Nincs más lehetőséged, mint kardoddal visszavágni. Lapozz a **177**-re.

107.

Képtelen vagy menekülni, így igencsak lassú és kínkeserves halálra számíthatsz Cinnabar szadista kínzómesterének keze révén. Kudarcot vallottál küldetéseden. Kalandod itt véget ér.

108.

Ha az alábbi tárgyak közül bármelyik is nálad van, most van idődd, hogy használd az életre kelt kalóz ellen. Melyiket választod?

A Zombi Port?	Lapozz a **12**-re.
A Csontváz Ereklyét?	Lapozz a **356**-ra.
Egy darabot egy törött mellvédből?	Lapozz a **189**-re.
Egy kék ékkövet?	Lapozz a **75**-re.
A boszorkánymester botját?	Lapozz a **212**-re.

Ha a fentiek egyikével sem rendelkezel, vagy ha egyiket sem akarod használni, lapozz a **147**-re.

109.

Miközben könyököddel törsz utat magadnak a nyüzsgő tömegben, a ricsajon keresztül meghallasz egy durván suttogó, mély hangot: – A *Szuka* éjfélkor kihajózik a Csont-sziget felé. – Körülnézve két gazember-külsejű alakot pillantasz meg, akik éppen elválnak egymástól, majd továbbmennek a maguk útján. Jelenleg nem tudod követni őket, ám a *Szuka* Cinnabar hajójának neve, és mi a helyzet ezzel a szigettel? Ez az óvatlan beszélgetés fontos nyom lehet! (Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Sziget* szót!) Ha most pedig Calabrius Számológépéhez mennél, lapozz a **294**-re. Ha inkább Csodálatos Armarnót keresnéd fel, lapozz a **9**-re. Amennyiben távozni szeretnél a játékbarlangokból, lapozz a **207**-re.

110.

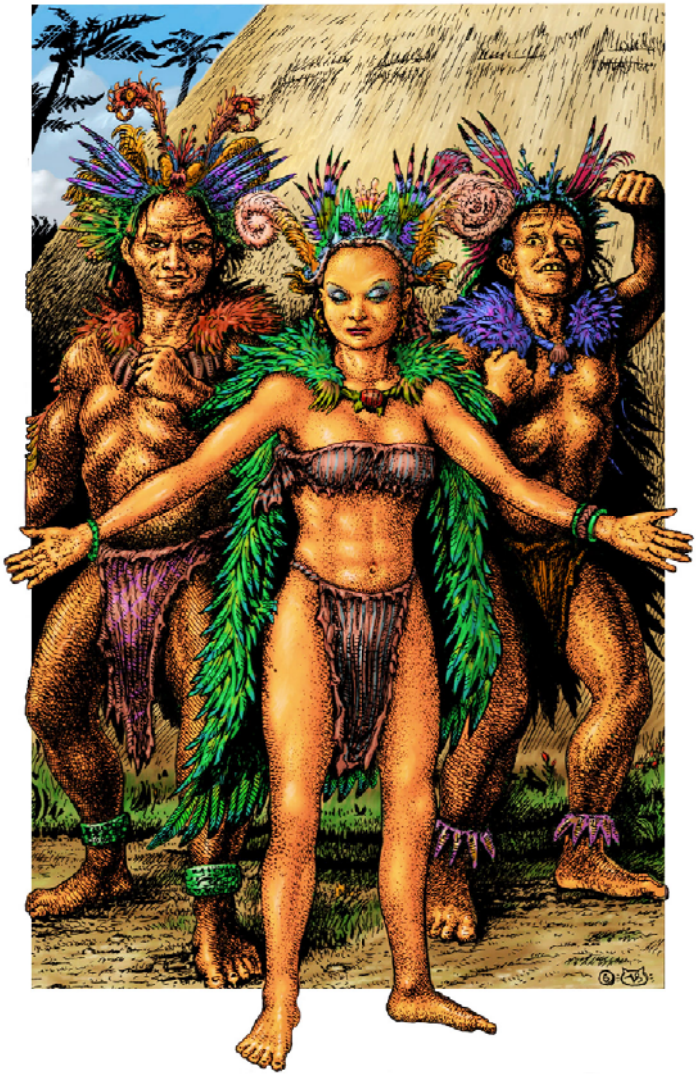
Végül egy széles barlangnyíláshoz érsz egy sziklás kis magaslat lábánál. Odabenn egy alagút vezet a sötétbe. Használnod kell a lámpásod, ha be akarsz lépni az üregbe. Ha így teszel, lapozz a **80**-ra. Ha nem, akkor úgy döntesz, hogy visszafordulsz északkeleti irányba, a sziget belseje felé – lapozz a **279**-re.

111.

(Jegyezz fel 1 órát!) Miközben a piactól távolodva lassan végigsétálsz a Kereskedők utcáján, egy nem igazán becsületes kinézetű fickóra figyelsz fel a Kérelmezők utcájának sarkán. Az idős férfi vékony, mármár girhes, az arcán néhány napos borosta. Az egyik szemén szemkötő, a jobb térde meg falábban folytatódik, és hosszú kabátot illetve háromszögletű kalapot visel. A vállán egy majom csimpaszkodik, szintén kabátkába öltöztetve. Amint elhaladsz a kalóz mellett, elkapod a pillantását, ő pedig rád kacsintva int egyet, majd megfordul, és elbiceg a sikátorban. Ha követni akarod, lapozz a **64**-re. Ha inkább továbbmész a dolgod után, lapozz a **143**-ra.

112.

A Scarachna fullánkja előrecsapódik, és mikor megsebez, a mérgező anyag is a testedbe jut (veszítesz 6 ÉLETERŐ pontot). Ha túlélted, lapozz vissza a **201**-re, és folytasd a harcot.



113.

A falu legnagyobb kunyhójához vezetnek, egy különös szépségű nő elé, aki éppen úgy van öltözve, akár a többi harcos, csupán a fejdísze pazarabb. – Zyteea vagyok, az Usai törzs királynője – szólal meg egy számodra is érthető nyelven. – Mi dolgod ezen a szigeten? – Úgy döntesz, nincs veszteniválód, így elmeséled neki a teljes igazságot. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Sáska* szó, lapozz a **224**-re. Máskülönben lapozz az **50**-re.

114.

Lecsúszol a lejtőn, jó néhány karcolást és zúzódást szerezve. Dobj egy kockával, és vond le a dobott számot ÉLETERŐ pontjaidból! Ha 6-ost dobtál, akkor még 1 ÜGYESSÉG pontot is vesztesz. Lapozz a **219**-re.

115.

Éppen csak magad mögött hagyod a dzsungelt különös neszeivel és tömény illatával egyetemben, de a terep már emelkedni is kezd, amint elindulsz a hegyek lába felé. Ahogy a nap egyre magasabbra kúszik az égen, úgy kapaszkodsz te is egyre feljebb a hegyoldalban. Ha szerepel *Kalandlapodon* az *Elmenekült* szó, lapozz a **335**-re; ha nem, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerrel jártál, lapozz a **283**-ra. Ha viszont balszerencsés vagy, lapozz a **335**-re.

116.

Sikerül felülkerekedned a félelmeden. Idegesen figyeled az előtted megtestesülő jelenést. A szellemalak úgy néz ki, mint a hajó orr-díszének megfaragott nőalakja. – Segíts neküüünk… – susogja a kísértet. – A kapitányt kell legyőzni, ha szabadok akarunk lenni. Segíts neküüünk… – Majd a szellem távozik. Gondolataidba mélyedve hagyod el a szobát. Mit teszel ezután?

Kinyitod a másik ajtót?	Lapozz a **353**-ra.
Leereszkedsz a fedélközbe?	Lapozz a **26**-ra.
Elhagyod a hajót?	Lapozz a **72**-re.

117.

Átvizsgálod a romos épületeket, ám semmi olyanra nem bukkansz, ami ne volna törött vagy szétdúlt. Ám az a furcsa, hogy nincsenek holttestek, sem pedig arra utaló nyomok, hogy a falusiak a környező dzsungelben rejtőznének. Eltűnődve ballagsz tovább dél felé. Lapozz a **197**-re.

118.

(Húzz le újabb 2 Aranyat!) Ezúttal biztos vagy benne, hogy a jó kártyát választottad – ám mikor Armarno felfordítja azt, az ismét fekete! Meggyőződésed, hogy átver! Ha megvádolod a csalót, lapozz a **258**-ra. Ha itt hagyod ezt az asztalt, lapozz a **223**-ra. Ha viszont inkább egyszerűen távozol a Játékbarlangokból, lapozz a **207**-re.

119.

A temető rögtön a városfal külső oldalánál fekszik. Oszlopos bejáratát nyugtalanító szobrok díszítik, és a köd csak fokozza az egész hely baljós hangulatát. A nyirkos sírkövek és kripták között lassan osonva váratlanul ág reccsenését hallod valahonnan balról, melytől csaknem kiugrasz a bőrödből. Megpördülsz, és biztos vagy benne, hogy láttál valamit eltűnni az egyik vicsorgó szobor mögött. Nem vagy egyedül a temetőben. Valami más is kóborol itt a sötétség leple alatt. Egy kripta sarkát megkerülve két, tengerésznek tűnő férfit pillantasz meg, akik éppen távolodnak tőled a ködben, miközben egy súlyos ládát cipelnek. Hova mehetnek? S mire készülnek? Ha van nálad egy Rák Dublon, lapozz a **175**-re; ha nincsen, mit teszel?

Követed a két férfit, hogy meglásd, merre mennek?	Lapozz a **312**-re.
Meglepetésszerűen rájuk támadsz?	Lapozz a **284**-re.
Nem foglalkozol velük, és inkább elhagyod a temetőt, hogy máshol keresgélj? (Írj fel 1 órát.)	Lapozz az **52**-re.

120.

Minden erődre szükség van, hogy megtarthasd a súlyos rácsot. Dobj három kockával! Ha az eredmény nem több az ÉLETERŐ pontjaid számánál, lapozz a **99**-re. Ha viszont magasabb az összeg, lapozz a **204**-re.

121.

– Helyes. Gratulálok – mondja Calabrius erőltetett mosollyal, és vonakodva nyújtja át a 10 Aranyat tartalmazó zacskót (írd fel a *Kalandlapodra*, és adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz). Megnövekedett önbizalommal mész tovább. Ha most odalépsz a Gondviselés nyilához, lapozz a **81**-re. Ha inkább a Csodálatos Armarnót néznéd meg, lapozz a **9**-re. Ha elhagynád a Játékbarlangokat, lapozz a **207**-re.

122.

Válaszd ki egy tárgyadat, és húzd le a *Kalandlapod*ról. A teremtmény kíváncsian szemléli az ajándékot, ide-oda forgatja a kezében. Majd rád pillant ragyogó szemeivel, elvigyorodik, aztán mond valamit saját csicsergő nyelvén, melyből egy kukkot sem értesz. Ezután a kiszámíthatatlan kis lény éppolyan hirtelen tűnik el a dzsungelben az új szerzeményével együtt, mint ahogyan felbukkant. Az Őserdei Manóval találkoztál az imént, és az ajándékért cserébe áldást bocsátott rád az előbb (nyersz 2 SZERENCSE pontot). Most pedig lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

123.

Amint hozzáérsz a kincsekhez, bizsergést érzel az ujjhegyeidben. Rémülten lepillantasz, és döbbenten fedezed fel, hogy kezeid kezdenek arannyá változni, és már nem is bírod mozgatni őket. Tétlenül nézed, amint az átalakulás végbemegy a karodon, majd az egész testeden. A következő kalandor, aki belép ebbe a terembe, minden bizonnyal megdöbben majd az itt álló aranyszobor láttán. Kalandod itt véget ér.

124.

Cinnabar feléd szúr. Nem fordítasz kellő figyelmet a védelmedre, így nem tudod hárítani a döfést. Riadt döbbenettel érzed a hideg acélt, amely a szívedbe mélyed. Kalandod és életed itt ér véget, családod gyilkosának keze által.

125.

Amint beérsz a dzsungelben, mintha teljesen más világba csöppennél. A fák koronája alatt mindenütt zöldes félhomály uralkodik, körülötted pedig idegen hangok és illatok vannak. Elbágyasztó, fojtogató hőség üli meg az őserdőt, komolyan megnehezítve a haladást. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a 385-ös számot, majd lapozz a **192**-re.

126.

Ellenfeleid a földre hanyatlanak, te pedig megfordulsz, hogy leszámolj az alattomos kalózzal. A vén zsivány már menekülőre is fogta, és a tőle telhető sebességgel biceg előre a sikátorban. Utánarohansz, ám meghallván, hogy közeledsz, a férfi megpördül, és elhajít egy tőrt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerült a próba, lapozz a **173**-ra; ha elvétetted, lapozz a **213**-ra.

127.

Kicsiny, sötét szobába lépsz be, ahol nyomban megcsap az égő gyógynövények bódító illata. A füstön át egy magas férfi alakját veszed ki, aki egy krétával rajzolt kör közepén üldögél, és mindössze egy ágyékkötőt, nyakláncot, és színes tollakból készült fejdíszt visel. Ez csakis Cinnabar boszorkánymestere, Malu lehet. Egyik kezében primitív botot tart, körülötte pedig kicsiny állatok tetemei hevernek. Érkezésed kizökkenti Malut a transz-szerű állapotból. Ekkor érthetetlen szavakat mormol, és egyszerre forogni kezd körülötted a világ. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, de adj hozzá 1-et a dobás eredményéhez! Ha sikerrel jártál, lapozz a **44**-re; ha elhibáztad, lapozz a **87**-re.

128.

A lángoló golyó a fedélzet felé zuhan, és mielőtt még kitérhetnél az útjából, az egyenesen neked csapódik. Az égés okozta fájó kintól összegörnyedsz (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Látván, hogy még egy hasonló lövedék közelít a hajóhoz, fedezékbe húzódsz az árbóc mögött. Lapozz a **232**-re.

129.

Felkeresel néhányat a város leghírhedtebb ivói közül, többek közt a Macska és Csótányt, Angar Lázadását és a Kagyló Fogadót. Azonban nyomozásoddal pont azoknak a figyelmét kelted fel, akikét a legkevésbé szeretted volna. Éppen csak elhagysz egy újabb füstös kocsmát, mikor váratlanul szemközt találod magad egy csapatnyi kalózzal és feketeruhás hívővel – valamennyien Quezkari követői. Végeláthatatlan kérdezősködéseddel elárultad magad. Felismervén, hogy mekkora veszély is fenyeget most Cinnabar csatlósainak részéről, már futásnak is eredsz, hiszen jóval többen vannak, mint amennyivel becsületes harcban elbánhatnál. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **241**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **33**-ra.

130.

Ha van Mágikus Iránytűd, lapozz a **172**-re. Ha nincs, megfenyegetheted a remetét, hogy beszéljen még a kincsről, lapozz a **93**-ra. Ha nem foglalkozol vele tovább, hanem egymagad deríted fel a dombvidéket, lapozz a **65**-re.

131.

Egy élőholt tengerész zuhan a lábaid elé, akit egy magas, tetőtől talpig tüskés páncélba öltözött alak buzogánya terített le. A szótlan Káoszbajnok azért csatlakozott Cinnabar legénységéhez, hogy a lehető legjobban szolgálhassa sötét mesterét azzal, hogy terjeszti a gonoszságot szerte Vaskövesd földjén.

Káoszbajnok ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha eltalálod a harcost, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, akkor mindössze 1 ÉLETERŐ pont sebzést tudsz neki okozni a vért miatt. Ha viszont a bajnok sebez meg, szintén dobj egy kockával! Ha a dobás 5–6, akkor a súlyos buzogány 3 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Ha legyőzted a Káoszbajnokot, lapozz a **298**-ra.

132.

Habár elszántan küzdesz, hogy kiszabadítsd magad, végül nem jársz sikerrel. A dagálynak köszönhetően perceken belül a fejed fölé ér a tengervíz szintje az üregben, néhány további perc múlva pedig megfulladsz. Kalandod itt, ezzel a vízzel teli sírban ér véget.

133.

A Kaméleon gusztustalan nyelve, amely majdnem olyan hosszú, mint maga az állat, egy szörnyűséges, szörcsögő hang kíséretében kivágódik, egyenesen téged véve célba. A ragadós szerv a szorításában tart, és mikor a Kaméleon visszahúzza nyelvét, téged is a szájához cibál. A szörnyeteg rögtön beléd harap, és eléggé komolyan megsebesít (vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Ha még életben vagy, lapozz vissza az **53**-ra, és folytasd a harcot.

134.

Az íróasztal fiókjai be vannak zárva, s mivel semmi jele a kulcsnak, megpróbálod felfeszíteni az egyiket. Végül sikerül is feltörnöd, ám ezzel egy időben egy penge is elővillan az asztalból, és csúnyán megvágja a csuklódat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 ÜGYESSÉG pontot). Valahogy elállítod a vérzést, aztán átfutod a fiók tartalmát. Minden, amit találsz, csupán néhány papír Cinnabar Rákok kikötője-béli rejtekhelyének vázlataival. Ezekkel most semmire sem mész. Ha ezek után elhagyod a szobát, lapozz a **233**-ra. Ha inkább szemügyre vennéd a földgömböt, lapozz a **349**-re. Ha netán a ládát vizsgálnád meg, lapozz a **316**-ra. De akár megnézheted a hajómodellt is a palackban – lapozz a **29**-re.

135.

Sarkon fordulsz, és elrohansz! Éles csattanást hallasz magad mögött, majd előrebuksz, amint a Fél-Ogre ostora a bokád köré tekeredik, és kirántja a lábadat. (Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot, amiért ilyen anyámasszony katonája voltál!) A következő pillanatban a kalózok már ott is vannak a nyakadon. Egyszerre küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kalóz	7	7
Második Kalóz	6	7

Az első Harci Körben megpróbálsz talpra állni, így 2-vel csökkentened kell a Támadóerődet. Ha nyersz, lapozz a **187**-re.

136.

Amikor felemeled a bálnacsont figurát, úgy érzed, mintha megsűrűsödne körülötted a levegő, a fény pedig elhalványulna, akárha felhők sodródnának a napkorong elé. Quezkari mintha egyik pillanatról a másikra növekedett volna valamennyit. Azzal, hogy most használtad a Csontváz Ereklyét, elősegítetted tökéletesebb megtestesülését ezen a Síkon. (Mikor majd megküzdesz Quezkarival, ne felejtsd el megnövelni 1 ponttal az ÜGYESSÉGÉT és 3 ponttal az ÉLETEREJÉT!) Most pedig húzd elő a kardodat, mielőtt még a nem evilági szellem neked rontana. Lapozz a **177**-re.

137.

Gyorsan az út szélére húzod a Hívek testét, mielőtt még bárki is felfedezné őket. A két férfinál semmi sincsen, leszámítva szent tőreiket, melyek ébenfa markolatát emberi koponya formájúra faragták. Jobb kézfejükön ott vigyorog az immáron oly ismerős fekete halálfej. A Hívek valószínűleg áldozatot kerestek, akit kivégezhettek volna a vérszomjas Quezkari nagyobb dicsőségére – vagy pedig éppen rád vadásztak! Mindenesetre jelenlétük leginkább arra utal, hogy a kalózok rejtekhelye, vagy legalábbis Quezkari temploma itt van a közelben. Ha errefelé folytatnád a keresést, lapozz a **396**-ra. Ha inkább máshol néznél körül, mivel nem szeretnél további Beavatottak karjaiba futni, lapozz az **52**-re.

138.

Nem vagy elég gyors. A dárdákkal telitűzdelt tested immáron gyászos figyelmeztetésül fog szolgálni mindazok számára, akik Feketeheg elátkozott kincse után kutatnak. Kalandod itt véget ér.

139.

Mikor kardot rántasz Ramatu ellen, ő erre varázslattal válaszol.

Ramatu	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 11

Minden alkalommal, amikor a Főpap megnyer egy Harci Kört, hívd segítségül az alábbi táblázatot, hogy megtudd, miféle támadást használ, és milyen sebzést okoz vele.

Harci Kör	*Támadás és Sebzés*
1.	Mágikus Nyilak: dobj egy kockával, és vond le az összeget az ÉLETERŐ pontjaidból.
2.	Quezkari Átka: vesztesz 1 ÜGYESSÉG, 1 SZERENCSE és 3 ÉLETERŐ pontot.
3.	Vértűz: Ramatu lángoló vérből formázott lövedékeket szór rád; vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.
4. és utána	Sikoltó Tőr: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és a küzdelem végéig csökkentsd 1-gyel a Támadóerődet, a tőr ijesztő sikolya miatt.

Ha legyőzted a Főpapot, lapozz a 7-re.

140.

Emberpróbáló munka, ám húsz perc alatt sikerül eltakarítanod egy halomnyi követ a barlangnyílásból, és rést nyitnod az odakint húzódó folyosóra. Éppen próbálod átszuszakolni magad rajta, mikor az alagút ingatag mennyezete ismét megindul, jó néhány tonna szikla és föld alá temetve téged. Kalandod itt véget ér.

141.

Kinyitod az ajtót, aztán belépsz. Szinte mániákus rendszeretetre valló, ám egyben felkavaró szobában találod magad. Úgy fest, mint egy laboratórium, a falakon emberek és állatok részletes anatómiai ábrái. Több polcon is üvegedények állnak, bennük tartósított testrészek, sőt még egy emberi agy is. Az íróasztalon bőrkötéses napló hever, rajta arany betűkkel pedig az alábbi név: „Malefact doktor". Ő pedig nem más, mint a hajóorvos, illetve Cinnabar hírhedt kínzó-mestere. Ha alaposabban átkutatnád a doktor laboratóriumát, lapozz a **313**-ra. Ha inkább nem időznél itt túl hosszan, tartva attól, hogy felfedeznek, lapozz a **233**-ra.

142.

Az Usai-ok harcostársukká fogadnak téged, és ennek jeleként kapsz egy Fehértollú Csuklópántot, melyet a törzs többi harcosa is visel (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Zyteea királynő meginvitál, hogy estére maradj a faluban, és vegyél részt a lakomájukon. Boldogan elfogadod a meghívást. Marlin naplója tökéletesen tévedett a szigetlakókkal kapcsolatban. Nemhogy nem kannibálok, de kifejezetten békés, intelligens, civilizált népeknek tűnnek. A hold már magasan jár az égen, s te egzotikus gyümölcsöket és szaftos gazellasültet vacsorázol (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Miközben eszel, Zyteea elmeséli, hogy az Usai törzs állandó félelemben él Ramatu, Quezkari Főpapja miatt, aki egy templomban tanyázik, fenn a hegyekben. Sötét vudu szellemeket uszít a törzsre, és azok elhurcolják a harcosokat, kikből aztán Zombi rabszolgák lesznek. A falu szélén őrt álló harcosok egyike váratlanul felkiált.

Mindenki odarohan, hogy lássa, mi a baj. Az őrszem a levegőben lebeg, és mintha valami nagyméretű teremtmény szorításában vergődne. Egy pillanatra úgy hiszed, mintha látnád a férfi támadójának halvány, árnyszerű körvonalait. Csupán egy szemvillanásig tart az egész, azonban felismerni véled a szarupikkelyes bőrt, a hatalmas szarvakat, a karmos mancsot, a szőrrel borított patás lábakat, mintha a lény különféle vadállatok furcsa keveréke volna. A csaknem láthatatlan Szellembestia felmorran, és te fegyvert rántva nekirontasz. Ha csontból készült kardot használsz, lapozz a **23**-ra; ha viszont nem, lapozz a **234**-re.

143.

Ügyet sem vetvén a kalózra, elhagyod a Rákok Kikötőjének piacát (jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Kalóz* szót). Ha *Kalandlapodon* szerepel a *Sziget* szó, lapozz a **17**-re; ha nem, lapozz a **334**-re.

144.

Éppen az utolsó másodpercben vetődsz félre, és így elkerülöd a selyemszálat. Miután távolról indított támadása nem járt sikerrel, a Scarachna leereszkedik a fákról, és feléd közelít, csáprágóival vagy a farkával próbálván megsebesíteni.

Scarachna	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 12

Ha a Scarachna megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, lapozz a **380**-ra. Ha sikerül a Scarachna ÉLETERŐ pontjait 7 alá csökkentened, lapozz a **293**-ra.

145.

Egy törött ládikóban egy üvegnyi rumot találsz, tökéletesen épen, még be is van dugaszolva. A rum megivásával 4 ÉLETERŐ pontot nyersz. Most lapozz vissza a **300**-ra, és válassz másik lehetőséget.

146.

Észrevétlenül hagyod el a várost a Kakhabad-kapun át, és elindulsz a sötétségen át a Mallan-fok felé. A hold a teljesen felhőtlen égboltnak köszönhetően megvilágítja az omladozó épületet, mely egykor, becsületesebb és nyugodalmasabb időkben a kikötő világítótornya volt. Viszont nem a holdé az egyetlen látható fényforrás! A romoknál, a sziklafal pereméhez egészen közel, pislogó világosságot fedezel fel. Ha megvizsgálnád a fényt, lapozz a **184**-re. Ha inkább a világítótoronyhoz mennél, lapozz a **220**-ra.

147.

Amint előhúzod a fegyvered, a vigyorgó koponyájú kalóz teste kiemelkedik a koporsóból. – Úgy, úgy – szólal meg a halott recsegő hangon –, oly rég nem iszogattam már, szegény öreg Roger majd meghal a szomjúságtól. – A vámpír kalóz kivillantja éles szemfogait, és karomszerű kezeivel feléd közelít.

Jolly Roger ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted az élőholt-kalózt, jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Vámpír* szót, majd lapozz a **319**-re.

148.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **21**-re. Ha viszont balszerencsés vagy, lapozz a **43**-ra.

149.

Az alagút egy félkör alaprajzú teremben ér véget, melynek távolabbi oldalán vésett mintákkal díszített kőajtót pillantasz meg. Az ajtót viszont két zombiszerű lény vigyázza, arcukon különös törzsi maszkot látsz. Amint belépsz a helyiségbe, a tudattalan őrök bizonytalan léptekkel nyomban feléd indulnak. Ha harcba bocsátkozol, lapozz a **226**-ra. Ha inkább menekülőre fogod, lapozz a **329**-re.

150.

A hagyomány úgy mondja, hogy hajdanán a kalózok megöltek egyet maguk közül azon a helyen, ahol elrejtették kincseiket, vagy amely helyet egyszerűen csak titokban akartak tartani. Így az halála után szellemként őrködhetett szünet nélkül. Valószínűleg Cinnabar is hasonló dolgot művelt itt. Bizakodva mondod ki a jelszót: – Lábszárcsont. – Ezután visszafojtott lélegzettel várod, hogy mi lesz Lámpás Jack reakciója.

– Átmeheeeetsz… – sóhajtja a szellemkalóz, majd a földbe süllyed a lábad előtt. Neked sem kell kétszer mondani, már tovább is sietsz a folyosón. Az út egy lépcsősornál ér véget, mely levezet a temető alá. Egy rövidke járat végénél egy T-elágazáshoz érkezel. Ha balra mész tovább, lapozz a **221**-re. Ha inkább jobbra fordulsz, lapozz a **13**-ra.

151.

Továbbhaladva a folyosón, végül egy hatalmas, jól megvilágított terem bejáratához érkezel. A barlangcsarnok egyik végében egy bő, fekete köntöst és tollkoronás fejdíszt viselő férfit pillantasz meg. Elmélyülten kántál valamit egy bennszülött felett, kinek teste egy nagy kőlapon hever. A Vudu Pap körül, és úgy általában az egész szobában rengeteg Maszkos Zombit látsz. Elhűlve figyeled, amint a bennszülött teste fakóvá sápad, és sorvadttá válik. Majd a Pap egy különös fénnyel izzó maszkot helyez a tetem arcára, mire a Zombi azon nyomban felül! Azután a Pap felnéz – egyenesen rád! Éles rikoltással feléd mutat, és élőholt szolgái előrebotladoznak. Csupán egyetlen olyan út vezet ki a teremből, melyet nem állnak el a zombik. Ha arra rohannál, lapozz a **201**-re. Ha inkább maradsz és harcolsz, lapozz a **45**-re.

152.

Cinnabar a fedélzetre zuhan; legyőzted végre. De mi ez? A sebei összeforrnak ámuló szemeid előtt, és a kalózvezér ismét talpra ugrik, látszólag sértetlenül. – Hát nem érted? – kérdezi gúnyosan. – A szertartás bevégeztetett. Teljesen sebezhetetlen vagyok. És legyőzhetetlen leszek. Tudod, miért? – Cinnabar úgy beszél, mintha csak dicsekedne. – Mert a szívem nincs már a testemben – Ha van nálad egy fétis, lapozz a **398**-ra; ha nincsen, lapozz a **124**-re.

153.

Miközben a *Jószerencse* eltávolodik a *Hableánytól*, hosszasan figyeled, ahogy a szellemhajó lassan kezd semmivé fakulni, a zöld ködöt pedig szétfújja a szél. Ezzel egy időben az ég ismét kitisztul. Majd váratlanul kiáltás harsan az árbóckosárból: – Conyn kapitány! Galleon jobb felől!

Minden szem a tengerre szegeződik. A látóhatáron, tőletek távolodva Cinnabar kalózhajójának, a *Szukának* összetéveszthetetlen alakja rajzolódik ki – és a *Jószerencse* utol fogja érni! Prédád végül elérhető közelségbe kerül. Aztán a víz minden figyelmeztetés nélkül forrni kezd a hajótok előtt. Majd a kavargásból egy gigantikus, halszerű fej emelkedik ki, szélesre tárt állkapoccsal. A bálnára emlékeztető Behemót még a napot is eltakarja, amint szája a *Jószerencse* felé közelít, és fogai lecsüngő cseppkövekként emelkednek fölétek. A fedélzeten kitör a pánik. A matrózok kétségbeesetten próbálják elirányítani a hajót a szörnyeteg útjából, mely elég nagy ahhoz, hogy az egész vitorlást benyelje! A gigantikus állkapocs lecsap a *Jószerencsére*, a törzs köré zárul, s úgy roppant el árbócot és bordázatot, mintha csak fapálcikák volnának. Végigcsuszszansz a fedélzeten, bele a zúgó tengerbe. Dobj három kockával! Ha az összeg nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **344**-re; ha viszont alacsonyabb, lapozz a **300**-ra.

154.

Felhajtván az édes folyadékot sokkal rutinosabbnak érzed magad, és a gondolataid is sokkal tisztábbak. Az Ügyesség Italából ittál. Állítsd vissza ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti* értékre! Most lapozz vissza a **217**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

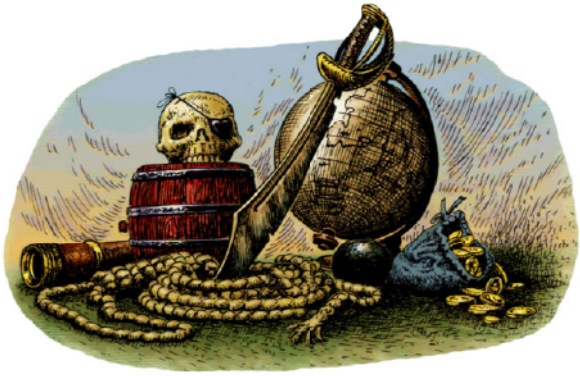
155.

Újfent részed lehet az élményben, hogy Cinnabar elé vonszolnak, csakhogy ezúttal a kalózúr hajójának fedélzetén. – Úgy. Tehát megmenekültél a mi kis csapdánkból – mondja higgadtan az élőholt kapitány. – Nos, ez nem fog még egyszer megtörténni. Azt hiszem, ez alkalommal kiérdemelted a jó Malefact doktor megkülönböztetett figyelmét. Doktor?

Cinnabar hívására egy alacsony termetű, kopasz, vastag lencséjű szemüveget viselő idősebb férfi lép elő, kezében nyúzókéssel, szemében pedig gonosz fényt látsz. Bele sem akarsz gondolni, mik is lehetnek a tervei veled. Meg kell próbálnod kiszabadulni! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **250**-re; ha nem, lapozz a **107**-re.

156.

Miután zsebre vágta a két Aranyat (húzd le a *Kalandlapodról*), Mundji egy bőrkötéses könyvet emel le egy polcról, és sebesen belelapoz. – Á, igen. Íme, itt van – jelenti ki, megállva egy különleges oldalnál. – Ez a legendás Marlin kapitány hajónaplójának másolata, melyet a *Fickándozó Delfinnel* tett felfedezőútjai alatt írt. Számos utazásának egyikén, melyekről ebben a naplóban ír, mint azt elbeszéli, elhaladtak egy kannibálok lakta trópusi sziget mellett, melynek neve Csont-sziget. Nincs róla térkép, de azt mondja, hogy 650 kilométernyire keletre fekszik a Rákok Kikötőjétől. Attól tartok, ez minden, amit mondhatok neked – fejezi be a törpe. – Ha valaha is eljutnál oda, esetleg készíthetnél nekem néhány vázlatot, hogy magam rajzolhassak térképet róla. – Megköszönöd Mundi Pelagonak a segítségét, majd továbbmész a magad útján. Lapozz a **334**-re.



157.

A csapda kioldódik, és mérgező nyilak röppennek ki a falon levő üregekből, éppen eltalálva téged. Dobj egy kockával, és adj hozzá 2-t! Ez mutatja, hány nyilacska sebesít meg – mindegyik ÉLETERŐ veszteséget okoz neked. Belátod, hogy a jövőben óvatosabbnak kell lenned. Majd továbbvánszorogsz, leginkább úgy érezvén magadat, mint egy emberi tűpárna. Lapozz a **48**-ra.

158.

Egy nagy kőoltárhoz kötöztek, a vudu halálisten, Quezkari szörnyű, csontból faragott képmása előtt. Csupán arra van idődd, hogy felfogd, hogy valami nagy, föld alatti teremben vagy, melyben csak úgy nyüzsögnek a kalózok és a Hívők. Aztán egy fekete köntösű pap a szívedbe mélyeszti szent kését. A te tiszta véred fogja visszahozni ellenfeledet az életbe. Kalandod itt véget ér.

159.

A Horgonyos Férfi hatalmas csattanással bukik a mólóra, akár egy jókora kivágott fa. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Horgony* szót. A test serény átkutatása után 6 Aranyat, és egy darab tintafoltos, régi papírt találsz, rajta egyetlen szóval: „Leviatán”. Mit jelenthet ez? Folytatod még egy darabig a rejtett bejáratok utáni keresgélést, ám semmit sem találsz, így felhagysz az itteni nézelődéssel. Írj fel 1 órát, majd lapozz az **52**-re.

160.

Kinyújtod a karod, hogy Madame Galbo egy kicsiny késsel megvághasson egy eret, és véredet felfoghassa egy edénykében (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Mikor már többé-kevésbé úgy érzed, hogy elveszted az eszméletedet, hallod, hogy az öregasszony közli veled, végzett. Még kábán figyeled, amint Madame Galbo felmelegíti a vért egy kis lángnyelv felett, egy másik folyadékkal együtt, melynek erős kénes szaga van. Ködfelhők formálódnak feletted a levegőben, majd szellemszerű arcok bukkannak fel közöttük. A vajákos asszony most csukott szemmel ül, lágyan dülöngélve jobbra-balra. – Szellemek – szólal meg, – mit tartogat a jövő a bosszúállónak? Mondjátok el nekünk!

Nyomasztó, susogó sóhajtozás tölti meg a levegőt, és a Madam Galbo által megidézett szellemek elkezdenek beszélni: – A Csontok Szigete… Az az a hely, ahova el kell mennie… A varázstudó könyvei őrzik a kulcsot… A maszkokban van a hatalom… A bálvány szíve… Eljő a Sötétség Szelleme… – Majd a hangok elhalkulnak.

Madame Galbo a szellemidézés végeztével elég elgyötörtnek látszik, így inkább búcsút veszel tőle, és elhagyod a kunyhót. Lapozz a **239**-re.

161.

Elkerülve csapásaidat a két csáp csúszós szorításába fon. Semmit sem tehetsz, mikor berántanak a víz alá. Odalent, a kavargó homályon át megpillantod az Óriáspolipot, aki ezt az üreget választotta otthonául. Csattogó, csőrszerű szája felé ránt. Kétségbeesett küszködéssel végül sikerül szabaddá tenned a kardforgató karodat, bár a lény egyik csápja még mindig szorosan rád van csavarodva. Küzdened kell az életedért.

Óriáspolip	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Amíg az Óriáspolippal harcolsz a víz alatt, 1 ponttal csökkentened kell Támadóerődet. Ha a harc több Körön keresztül tart, mint aktuális ÜGYESSÉG pontjaid száma, nyomban lapozz a **190**-re. Ha viszont ennél kevesebb harci fordulóra van szükséged a bestia legyőzéséhez, lapozz a **379**-re.

162.

Behajítasz egy adag Élelmet a szoba egyik távolabbi sarkába (húzd le a *Kalandlapodról*). A mutáns macska rögtön ráveti magát, és mohón falni kezdi. Csakhogy amint belépsz a helyiségbe, a szörnyeteg felmorranva már neked is ugrik. Nem tehetsz mást, mint megküzdesz vele.

Kilencfarkú ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

A macska hosszú karmaival és hatalmas agyaraival próbál megsebezni. Azonban, ha megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha a dobott szám 5 vagy 6, akkor tüskés farkával talált el: dobj egy kockával, és vond le az eredményt ÉLETERŐ pontjaidból. Ha akarod, sikeres *Szerencsepróbával* el is kerülheted ezt a sebződést. Jegyezd fel, hogy mekkora sebeket kaptál az állat farkától! Ha túléled a csatát, lapozz a **235**-re.

163.

Átadod a pénzt (húzz le 10 Aranyat a *Kalandlapodról*), majd a katonák félreállnak, hogy átengedjenek. Amint távozol, Snide még megjegyzi: – Vésd jól az eszedbe, ha még egyszer keresztezed az utamat… – Minden további habozás nélkül távozol, alig bírván visszafojtani dühödet. Lapozz a **287**-re.

164.

Végül aztán letelepszel, és hátadat egy fa törzsének támasztod, kardodat pedig – a biztonság kedvéért – magad mellé fekteted. Az éjszaka közepén hangos döngicsélésre riadsz. Három tojásdad testű bogár köröz feletted, mindegyik legalább akkora, mint a fejed. Halvány smaragdszín fénnyel pislákolnak, és jókora csáprágóik vannak. Ezek ragadozók.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Dzsungelbéli Bogár	5	5
Második Dzsungelbéli Bogár	4	4
Harmadik Dzsungelbéli Bogár	5	4

Ha valamennyi szárnyas rovart elpusztítottad, visszaalhatsz, aztán hajnalban ismét útra kelsz. Ha szerepel a *Kalandlapodon* a *Lagúna* szó, lapozz a **327**-re; ha nem írtad fel, lapozz a **115**-re.

165.

A hajfürt az Elvinek néven ismert apránép egy példányának fejéről származik, akik Kakhabadban, a Shamutanti-dombok közt élnek, és a Cselszövő Istent, Logaan nagyurat tisztelik. Mint ilyen, a tincs szerencsét hozhat neked. Ha bármikor azt az utasítást kapod, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, ezután minden alkalommal levonhatsz 1-et a dobás eredményéből. Most pedig lapozz vissza a **42**-re.

166.

Visszatérve a templom külső bejárati csarnokába, olyan utat választasz, melyen eddig még nem jártál. Ha a bal oldali boltív alatt mennél át, lapozz a **216**-ra. Ha a középső boltívet választod, lapozz a **392**-re. Ha a jobb oldalin mennél tovább, lapozz a **255**-re.

167.

A tálkába hulló érmék csendülésére a vak férfi feléd fordítja a fejét. – Üdv néked, útitársam az élet útján – hangzik a szívélyes köszöntés. – Add a kezed, és elmondom neked, mi vár ezen az ismeretlen szigeten; a jövőben. – Valamelyest bizonytalanul nyújtod oda a tenyered a látnoknak, aki először a levegőbe kap, de aztán kemény szorításába fogja a kézfejedet. – Ahhh – leheli, – egy bátor lélek, aki az igazságért és a rendért viaskodik. Cheelah mosolya ragyogjon szándékaid felett! A Szerencse és az Esély vezéreljen utadon. Minden jót neked! – Ez minden, amit kapsz 2 Aranyért? A Sors Mestere elengedi a kezedet, és nem mond semmi többet. Ha most a szakállas gurunak adnál némi adományt, lapozz a **393**-ra; ha inkább a néma jövendőmondónak, lapozz a **98**-ra. Ha viszont inkább továbbmennél a magad útján, akkor írj fel 1 órát, majd lapozz a **334**-re.

168.

Másnap dél körül az addig teljesen tiszta égbolt megmagyarázhatatlan módon elsötétedik. S míg a *Jószerencse* tovább vitorlázik az ólomszínű felhők alatt, addig egy másik hajó tűnik fel a baloldalon. Rendkívül lepusztult állapotban leledzik, és beteges, halványzöld ködlepel veszi körül. Conyn szemügyre veszi a gályát messzelátóján keresztül, majd arca hamuszürkére sápad. Megkérdezed, hogy mi a gond. – Ez a *Hableány* – egy szellemhajó, – magyarázza. – A monda szerint a kapitányt és a legénységét elátkozták, hogy mindörökké a tizenkét tengeren hajózzanak. El kell kerülnünk. Bármi áron. – Most már kezdesz kíváncsi lenni erre a szellemhajóra. Ha megpróbálod meggyőzni Conynt, hogy közelítsétek meg a *Hableányt*, lapozz a **390**-re; ha inkább nem, lapozz a **153**-ra.

169.

Egy cellában öt kiéheztetett bennszülöttre bukkansz, akiket kiszabadítasz. Miután köszönetet mondanak szabadságukért, hálából elmondanak neked mindent, amit tudnak, hátha a segítségedre lehetnek. A Fekete Koponya kalózairól semmit sem tudnak, ám ismerik a Maszkos Zombik titkát: maguk a maszkok itatják át a zombikat Quezkari hatalmával, és ha eltávolítják őket, az élőholtak jelentős mértékben meggyengülnek. Ennek tudásában, ha ezentúl harcba keveredsz a Maszkos Zombikkal, a hagyományos küzdelem helyett megpróbálkozhatsz a maszk eltávolításával. Azonban ehhez az akcióhoz 2 ponttal kell csökkentened Támadóerődet. Viszont ha megnyered a Harci Kört, akkor megragadod, és félrehajítod a Zombi maszkját – és ezzel a lény 2 ÉLETERŐ és 3 ÜGYESSÉG pontot veszít.

Ha nem mentetted volna meg a bennszülötteket, az ő sorsuk is az lett volna, hogy Zombikká váljanak. A foglyok ezenkívül azt is hallották, mikor a templom Főpapja az egyik alárendeltjével beszélt valami kódról vagy valami hasonló dologról, és a következő szavakat használta: – Vissza kettőt, előre kettőt. Vissza kettőt, előre kettőt. – Nyersz 1 SZERENCSE pontot az információért. Lapozz az **57**-re.

170.

A karkötő bőrből van, és egy cápa borotvaéles fogai merednek kifelé belőle, mindösszesen harmincnyolc. Elég szokatlan holmi, bár ebben a pillanatban nem úgy tűnik, mintha bármiféle mágikus tulajdonsága volna – mindazonáltal a későbbiekben hasznos lehet. Lapozz vissza a **42**-re.

171.

Végül egy elrozsdásodott vaslétrához érsz, melyet az alagút egyik falának támasztottak, és ami egy csatornafedélhez vezet. Kimászva a feletted húzódó utcára, elégedetten egy nagyot lélegzel a friss tengeri levegőből, hogy végre megszabadultál a csatorna elképesztő bűzétől. Írj fel 1 órát, majd lapozz az **52**-re.

172.

Hirtelen eszedbe jutnak a Talizmánárus szavai a Mágikus Iránytűről, melyet vásároltál. Kiveszed a zsákodból. Rápillantasz, és látod, hogy a nyíl nyugat felé mutat. Ha arrafelé indulsz, amerre a nyíl mutat, lapozz a **110**-re. Ha inkább átfésülnéd a dombokat, lapozz a **65**-re.

173.

Éppen időben buksz le, hogy elkerüld a feléd repülő tőrt. Aztán az öreg kalózra rontasz. Lapozz a **318**-ra.

174.

Miután kihajítottak az utcára, sértettnek és idegesnek érzed magad. Aztán úgy döntesz, máshol keresgélsz tovább. Írj fel 1 órát, és jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Veszély* szót, majd lapozz a **334**-re.

175.

Figyelmes leszel valamire, ami egy frissen ásott sír földjében hever, élesen megcsillanva a holdfényben. Lehajolván felkapod – egy újabb dublon, szintén két fejjel! Crivensnek volt ilyen érméje, aki Cinnabar legénységéhez tartozott. S most itt ez a két fickó, akik éjnek idején, egy kihalt temetőben, egy egész ládát cipeltek, teli ilyenforma pénzekkel. Nyilván kapcsolatban vannak a Fekete Koponya kalózaival! Úgy határozol, hogy követed őket. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **247**-re. Ha viszont balszerencsés vagy, lapozz a **284**-re.

176.

Felmászol a szoborra, és kardoddal feszegetni kezded az egyik szemüreget. Csak a végén figyelsz fel egy szisszenő hangra, és hogy az iguána szájából bíbor–színű füst szivárog. Mivel túl közel vagy, nem tudod elkerülni, hogy a gázfelhő teljesen körbevegye a fejedet. Elszédülsz, és lezuhansz a padlóra. Aztán eljön a halál. Kalandod itt véget ér.

177.

Milyen fajta fegyvert használsz? Ha csontból van, és tudod, miképpen ébresztheted fel a benne szunnyadó hatalmat, alakítsd át az illető név betűit számokká a könyv végén található táblázat szerint. Add össze a kapott számokat, majd adj hozzá még 50-et, és lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra! Ha nem tudod, miképpen éleszthetnéd fel a fegyver mágikus erejét, vagy nem csontkardot használsz, lapozz a **345**-re.

178.

Felhajtván a „Sors Forrázata” italt ugyanaz a hatás következik be, mintha Szerencseitalt ittál volna. (Adj 1-et SZERENCSE pontjaid *Kezdeti* Értékéhez, és állítsd is vissza őket erre az értékre!) Lapozz vissza a **217**-re, és válassz valami mást.

179.

Madame Galbo összepréselt gyógyfüveket helyez a sebeidre, melyek percek alatt összehúzódnak és begyógyulnak! (Állítsd vissza ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti* Értékre, és írj fel 2 SZERENCSE pontot!) – Most pedig menned kell! – utasít az öregasszony. Lapozz a **239**-re.

180.

Még mindig reszketve rántod ki az Ellenszérumos üveg dugóját, és iszol egy kortyot (csökkentsd egy adaggal a mennyiséget). A remegés azon nyomban alábbhagy, és a lázad is csökken, és már képes vagy továbbmenni. Lapozz a **262**-re.

181.

Aggasztó csend üli meg a Templom negyed utcáit, elbizonytalanító légkört teremtve ezzel. Macskaként surransz végig az utcákon, ám hirtelen két figura lep meg, éppen előtted lépvén ki az árnyékból. Fekete ruhájukban, kezükben szakrális tőrrel, a Hívők feléd közelítenek. Kardot rántva felkészülsz az ütközetre. Küzdj meg egyszerre mindkettővel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hívő	6	6
Második Hívő	7	6

Ha a csata tovább tart, mint tíz Kör, lapozz a **264**-re. Ha maximum tíz Kör alatt győzöl, lapozz a **137**-re.

182.

Az ördögi Cinnabar egy csillogó szablyát ránt elő, és üvöltve neked támad. Ugyanebben a pillanatban a kalózvezér papagája felreppen gazdája válláról. – Ez az, Jezabel – kacag Cinnabar –, csak a szemét!

Cinnabar ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 16

A zavaró madár miatt 1 ponttal kell csökkentened Támadóerődet a csata idejére, továbbá minden Harci Körben dobj egy kockával! Ha az eredmény 5 vagy 6, akkor Jezabel lecsap rád, és karmaival 1 ÉLETERŐ pontnyi sebzést okoz. Ha sikerül végezned családod gyilkosával, lapozz a **152**-re.

183.

Amennyiben felajánlasz a lénynek némi élelmet, lapozz a **222**-re. Ha inkább egy flaska grogot vagy rumot adnál neki, lapozz a **268**-ra. Ha esetleg valami mást ajándékoznál neki, lapozz a **246**-ra.

184.

Miközben óvatosan osonsz a sziklafal pereme felé, észreveszed, hogy a fény egy lámpásból jön, melyet egy nőszemély tart a kezében, aki a tengert fürkészi két társával – egy férfival és egy malacképű Ember-Orkkal – egyetemben. Pillantásuk irányát követve egy masszív vitorlást fedezel fel, mely éppen a partot szegélyező veszélyes, éles sziklák felé tart. A fény a végzetébe vezeti a hajót! Ezek hárman minden bizonnyal hajóroncs-fosztogatók, akik szándékosan, saját hasznukra futtatják zátonyra a hajókat, hogy megszerezzék a partra sodródó rakományt. Meg kell állítanod őket,

különben újabb hajó fog áldozatukul esni. Szerencsére még nem figyeltek fel jelenlétedre. Kardot rántva rárontasz a legközelebbi zsiványra, és sikerül is megsebesítened, még mielőtt egyáltalán esélye lett volna védekezni. Egyszerre küzdj meg a Vandálokkal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vandál	7	5
Második Vandál	6	7
Harmadik Vandál	8	7

Ha legyőzted őket, lapozz a **369**-re.

185.

Durr! A súlyos vashorgony oldalba vág, és az ütés ereje a földhöz csap (veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot). Amint tekintetedet a ködbe mélyeszted, egy feléd közeledő, árnyékba burkolózó figurát veszel észre. Kétségbeesetten próbálkozol előrántani a fegyvered. Lapozz a **231**-re.

186.

Otthagyva a hajót, most a Nyugati-óceán kellős közepén taposod a vizet, sehol sem látva szárazföldet. A türkizszín víz horizonttól horizontig terül el. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Jószerencse* szó, lapozz a **257**-re; ha nem, lapozz az **54**-re.

187.

Elhajítván az ostort, a Fél-Ogre a bunkójával lendül támadásba.

Fél-Ogre	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha a Fél-Ogre megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával. Ha az eredmény 6, bunkójának csapásával lever a lábadról. Ez annyit jelent, hogy a következő Kört arra kell fordítanod, hogy ismét talpra állj, így erre a Körre csökkentsd 2-vel a Támadóerődet! Ha legyőzöd a Fél-Ogrét, lapozz a **328**-ra.

188.

Kirohansz a templomból a sugárzó napfényre. Ha be tudnád érni Cinnabart, talán még megállíthatnád, mielőtt távozna a Csont-szigetről. Olyan gyorsan száguldasz, ahogy csak bírsz, átvágva a dombokon a lagúna irányába. A megerőltetés miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Már közeledik az este, mire eléred az öblöt, még éppen időben, hogy lásd, amint a *Szuka* eltűnik a horizonton, kifutva a nyílt tengerre. Minden erőfeszítésed ellenére, túl későn érkeztél. Ha *Kalandlapodon* ott szerepel a *Leány* szó, lapozz a **352**-re; ha nem írtad fel, lapozz a **263**-ra.

189.

Mikor felemeled a hegyes végű fa rudat, meglepetten tapasztalod, hogy az élőholt kalóz rémülten sziszegve hátrálni kezd. Gyorsan kihasználod előnyödet, és a mellkasába mélyeszted a karót, felnyársalva a lény szívét. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **319**-re.

190.

Elszántan küzdesz az Óriáspolippal a hullámok alatt, ám végül tüdődből kifogy a levegő. Még mindig a felszín alatt rekedve, levegőért kapsz, ám ekkor tüdőd megtelik a sós vízzel. Akár a mélybe rántva halsz meg, akár az Óriáspolip fog előbb felfalni, az eredmény ugyanaz. Kalandod itt véget ér.

191.

Átlépsz az ajtónyíláson, ki a nedves hajnali fénybe: a *Szuka* fedélzetén vagy. Előtted ott tesz-vesz a legénység, és az egész kavarodás középpontjában áll maga Cinnabar, egy papagájjal a vállán. A gonosz kapitány hirtelen körülpillant, majd felfedezvén téged, odakiált a legényeinek, hogy fogjanak el. Túlságosan sokan vannak ahhoz, hogy átküzdjed magad rajtuk, így az egyetlen lehetséges megoldás mellett döntesz: nem tehetsz mást, mint leugrasz a hajóról. Az oldalra vezető utat pont elállják a csirkefogók, ezért a kötélzet irányába rohansz. Három kalóz azonnal eléd vetődik.

	ÜGYESSÉG
Első Kalóz	6
Második Kalóz	5
Harmadik Kalóz	7

Nem a szokásos módon kell megküzdened velük! Ehelyett állapítsd meg a magad és az első kalóz Támadóerejét! Ha az övé a nagyobb, elkapott, lapozz a **155**-re. Ha a tiéd a magasabb, sikerült túljutnod rajta: fordulj a második felé, majd ismételd meg az iménti dobássorozatot, ezután tégy így a harmadikkal is. Ha bármelyiknek is sikerül nyakon csípnie, lapozz a **155**-re. Ha mindhármat kicselezted, lapozz a **79**-re.

192.

Panaszos visítások, különös madarak rikoltásai és a rovarok zsongása táplálja a dzsungelt betöltő állandó hangzavart. De vajon mi volt az? Valami más is van a közelben. Dobj két kockával! Ha az eredmény:

2	Lapozz az **53**-ra.
3	Lapozz a **371**-re.
4	Lapozz a **320**-ra.
5	Lapozz a **2**-re.
6	Lapozz a **245**-re.
7	Lapozz a **332**-re.
8	Lapozz a **37**-re.
9	Lapozz a **86**-ra.
10	Lapozz a **198**-ra.
11 vagy 12	Semmi különös.

Minden egyes esemény – eltekintve a 11 és 12-től – csak egyszer fordulhat elő. Ha olyan eseményt dobtál ki, mely egyszer már bekövetkezett, akkor dobj újra! Ha 11-et vagy 12-t dobsz, lapozz ahhoz a fejezetponthoz, melynek számát már feljegyezted, mielőtt ide érkeztél. Figyelj oda, hogy húzd át azt az eseményt, melynek a számát kidobod.

193.

Amint vonszolod magad előre az alagutak nyálkás mocskában, egy roppant nagy, kígyószerű lény tör elő a szennyes víz alól. A Csatornakígyó legalább öt méteres lehet, gusztustalan zöldesszürke színekben játszik. Azonnal rád támad.

Csatornakígyó ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, addig mész, míg végül ki nem jutsz a csatornából. Írj fel 2 órát, majd lapozz az **52**-re.

194.

– Jól csináltad – szól a törzs királynője. – De nem elég jól ahhoz, hogy meggyőzz bennünket arról, hogy szándékaid tisztességesek. El kell hagynod a falut. – Azonban mielőtt még elmennél, Zyteea elmondja, hogy harcosai egy vitorlást láttak horgonyozni a sziget keleti oldalában levő lagúnában. Írd fel a *Lagúna* szót a *Kalandlapodra.* A falut elhagyva ismét beveted magad a dzsungelbe. Lapozz a **164**-re.

195.

– A legnagyobb örömmel megteszem – mosolyog az őr, eltéve az aranyadat, majd kinyitja a kaput. – Erre – mondja, és bevezet az Ó-Erődbe. Azonnal egy nagy, kettős ajtó előtt találod magad. Az őr kopogtat, majd a „Lépj be” választ hallva szélesre tárja az ajtószárnyakat, beengedve téged Montargo kormányzó fogadószobájába. A hatalmas tölgyfa íróasztal mögötti, magas támlájú széken méltóságteljes, ám unottnak tűnő férfi ül, rövidre nyírt, sűrű szürke hajjal, katonai parancsnok egyenruhájában.

– Igen? – kérdezi türelmetlenül. – Lord Montargo, – kezdesz neki, – azért vagyok itt, hogy informáljalak egy szörnyű veszélyről, mely városod biztonságát fenyegeti. A Fekete Koponya kalózai abban mesterkednek, hogy a vudu gonosz praktikáinak segítségével visszahozzák elvetemült kapitányukat, Cinnabart az életbe.

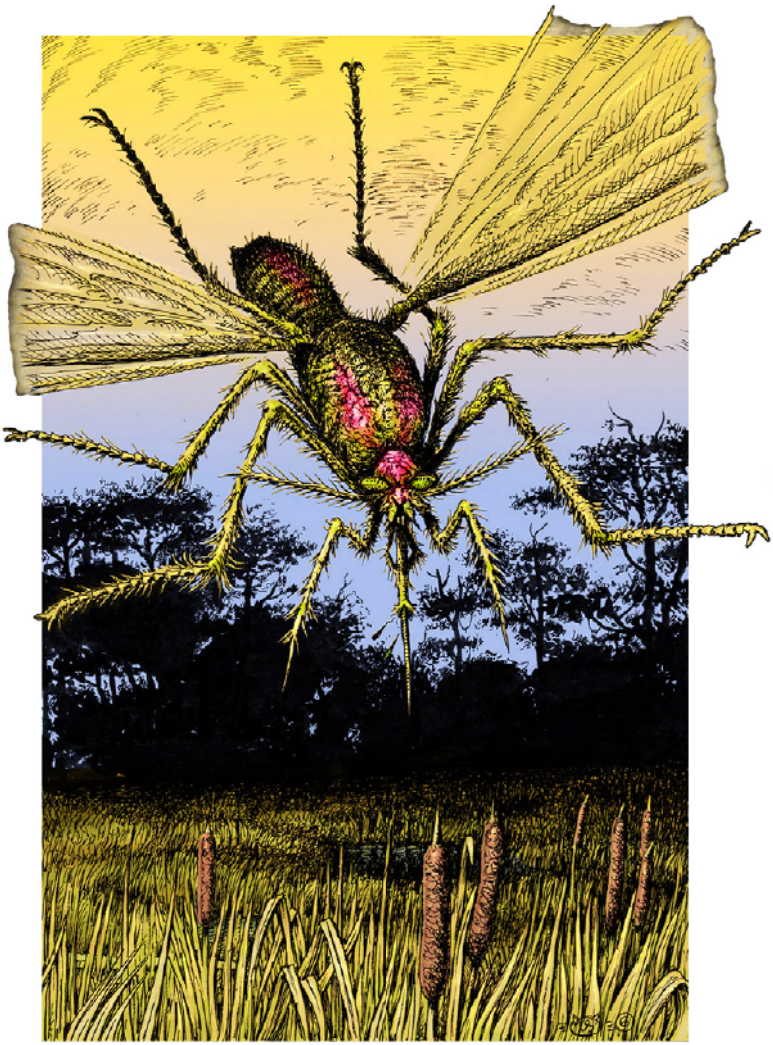
– Micsoda badarság! Cinnabart hat hónapja ölte meg Conyn, a tengeri vadász, és a gazfickó teste a tengerbe veszett. Hogyan várhatod hát tőlem, hogy elhiggyem, visszatérhet?

– Az igazat mondom! – vitatkozol. – Magam láttam a kalózok ténykedéseinek nyomait. Azonnal meg kell tudnunk, hol rejtőznek. Azt akarja, hogy Cinnabar és a hozzá hasonlók veszélybe sodorják a Rákok Kikötőjét?

– Elég! Nem érdekelnek a vad rémképeid, és nem kell végighallgatnom a paranoiás mesédet! Nincs itt semmilyen veszély, ami a várost fenyegetné! Őrség! - Azonnal négy egyenruhás katona ront a helyiségbe. – A vendégem már indul is. – Az őrök közrefognak, és elindulnak veled kifelé. Ha ellenállnál, lapozz a **236**-ra. Ha hagyod, hogy kivezessenek a szobából, lapozz a **174**-re.

196.

A dárdák éppen csak elkerülik a hátad, miközben előrevetődsz. Ezután feltápászkodsz a földről, és mérlegeled a helyzetet; ez a hely kezd percről-percre veszélyesebb lenni. Ha továbbmennél, lapozz a **228**-ra. Ha inkább visszafordulsz, és elhagyod a barlangot, lapozz a **279**-re.



197.

A fák egyre vékonyabbak lesznek, és hamarosan egy kiterjedt lápvidék peremén találod magad, melyet a folyó formál, amint eléri a tengert. Mivel nincs más út előre, felkerekedsz, hogy keresztülvágj rajta, kitéve a mocsári fenevadak jelentette fenyegetésnek. Az átkelés viszonylag egyszerű, és mire leszáll az alkony, már csaknem újra szilárd a talaj a lábad alatt. Amint a föld, melyen jársz, egyre biztosabb lesz, egyszerre hangos döngést hallasz feléd közeledni. Majd egy óriási rovar bukkan fel előtted, melynek fullánkján méreg csillan, miközben lecsapni készül rád. Meg kell küzdened az Óriás Szúnyoggal.

Óriás Szúnyog ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted ugyan a rovart, de elvesztettél akár egyetlen Harci Kört is közben, lapozz a **299**-re. Ha nem szereztél sebet a csatában (nyersz 1 SZERENCSE pontot), lapozz a **262**-re.

198.

A folyondáron átgázolva egy tisztásra bukkansz ki, ahol titáni küzdelem zajlik. Éppen az orrod előtt az őserdő két gigászi szörnyetege – egy hatalmas szürke majom és egy alattomos húsevő gyík – harcolnak a felségterületükért. Az Óriásmajom ormótlan ökle a Szörnyűséges Gyík pikkelyes bőrét ütlegeli, míg a hüllő halálos állkapcsa a majom irányába csattan.

Most, hogy egyszerre a dolgok közepébe csöppentél, mit teszel?

A majom oldalára állsz
a gyík ellenében? Lapozz a **215**-re.
A gyík pártján kapcsolódsz be
a küzdelembe? Lapozz a **337**-re.
Megpróbálsz elsurranni
a két bestia mellett anélkül,
hogy belekeverednél a harcukba? Lapozz a **304**-re.
Megvárod a harc kimenetelét? Lapozz a **77**-re.

199.

Felfedezel egy érdekes, nyolcoldalú Kék Ékkövet, egy selyembéléses ládikában (írd fel a *Kalandlapodra*). Befejezvén a keresést, úgy döntesz, ideje utánanézni, mi is folyik itt valójában, így elindulsz a másik irányba, keresztül a T-elágazáson. Írj fel 1 órát, majd lapozz a **13**-ra.

200.

Ha megvetted az Elefántcsont Oroszlán amulettet, lapozz a **227**-re. Ha nem vetted meg, akkor most valami praktikus felszerelés után nézhetsz a piacon – lapozz a **351**-re. Ha inkább odébbállsz innen, hogy folytasd a küldetésed, lapozz a **111**-re.

201.

Elkerülvén a Zombik markolászó kezeit, sebesen átrohansz közöttük, majd végig az új alagúton. Szíved hevesen zakatol, miközben betérsz egy újabb barlangba. A Zombikat egyelőre még magad mögött hagytad, azonban valami sokkal rosszabb van előtted. A barlang mennyezetén át egy kürtő nyílik a külvilágba. Magának az üregnek a belsejét csaknem teljesen elborítja egy nagy csomónyi ragacsos háló. A csillámló szálakon pediglen lefelé ereszkedik egy teremtmény, melyet, úgy gondoltad, sosem fogsz viszontlátni – a Scarachna! Utolsó találkozásotok óta a hibrid visszanyerte erejét, és ezúttal nem fog futni hagyni.

Scarachna ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 12

Ha a szörnyeteg megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Hatos dobás esetén lapozz a **112**-re. Ha elveszítesz 2 egymást követő Harci kört, lapozz a **336**-ra. Ha tizenkét Kör elteltével még mindig küzdötök, lapozz a **237**-re. Ha viszont tizenkét Körön belül sikerül megölnöd a Pók-skorpiót, lapozz a **30**-ra.

202.

A szoba tengerészeti eszközökkel és régi térképekkel van telezsúfolva. Az ajtó nagy csattanással bezárul a hátad mögött. Rémülettel figyeled, amint szextánsok emelkednek a magasba, egy iránytű pedig tébolyult pörgésbe kezd. Ugyanakkor visítás hallatszik… *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **116**-ra; ha nem, lapozz a **76**-ra.

203.

A kígyók fenyegetően sziszegve feléd tekergőznek. Küzdj meg velük úgy, mintha egyetlen ellenfél lennének.

Kígyók ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

A kígyóknak mérges harapásaik vannak, és ha elvesztesz egy Harci Kört, akkor 4 ÉLETERŐ pont sérülést fognak okozni (kivéve, ha van némi ellenmérged – akkor csak 2 pont veszteséget szenvedsz el). Ha legyőzted a hüllőket, lapozz a **331**-re.

204.

Meg sem bírod mozdítani a nehéz vaskaput. Ha tudsz most inni egy adagot az Óriáserő Italából, lapozz a **31**-re; ha nem, lapozz a **243**-ra.

205.

Az egyik dzsungelbéli szörnyeteg halálával most már csak a másikkal kell összecsapnod, aki újfent arra készül, hogy megvédje területét. Ha az Óriásmajom volt a győztes, lapozz a **330**-ra, hogy megküzdhess vele, de ne felejtsd el az ÉLETERŐ pontjaiból levonni a Gyík által okozott sebzéseket. Ha a Szörnyűséges Gyík nyert, akkor lapozz a **278**-ra, és itt is vond le a szükséges ÉLETERŐ pontokat.

206.

– Mi figyelmeztettünk, idegen – közli nyomatékosan a harcos, majd ketten nyomban rád támadnak. Egyszerre küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Törzsi Harcos	8	7
Második Törzsi Harcos	8	8

Ha megölted a harcosokat, a feldühödött falusiak bosszúra fognak szomjazni. Szóval, ha maradsz, biztosan kivégeznek, így inkább bemenekülsz az őserdőbe. Lapozz a **164**-re.

207.

Átfurakodva a szerencsejátékosok nyüzsgő tömegén, egyszer csak azt érzed, hogy a kezedbe nyomnak valamit. Sietve körülpillantasz, és úgy véled, mintha egy öregasszony távozna meglehetősen iparkodva a közeledből, de már el is tűnt a kavarodásban. Egy lepecsételt borítékot kaptál. Először is kimész, csak azután töröd fel a viaszpecsétet, és bontod fel a borítékot. Egy levél és egy vaskulcs van benne. Az üzenet pedig az alábbi:

Ha eltökélt szándékod, hogy legyőzd a Fekete Koponya kalózait, akkor menj el a Néma Szamár fogadó 101-es szobájába.

Egy jóbarát

A kulcs tehát minden bizonnyal a szobát nyitja a fogadóban. Ha valaha is utána akarnál járni ennek a nyomnak, lapozz ennek a szobaszámnak megfelelő fejezetpontra, de most mindenekelőtt írj fel 2 órát, majd lapozz a **334**-re.

208.

Mivel fáradozásod nem jár sikerrel, úgy döntesz, az a legjobb megoldás, ha északkeletnek fordulsz, vissza a sziget belseje felé. Lapozz a **279**-re.

209.

Elhagyván a Nagytemplomot, készen állsz folytatni utadat. Mivelhogy nappal van, a Szentek utcájában csak úgy nyüzsögnek a koldusok, kérvényezők és egyszerű hívek. Amint leballagsz a templomlépcsőn, két hangot hallasz, mely erőteljesen kiválik a tömeg zúgásából. Az egyik acélosan zengő: – A Bölcsesség Szavai! A Bölcsesség Szavai! – Miközben a másik élesebben szóló: – Hagyd, hogy a Sors Mestere vezessen életed útján! – Körülnézve három férfit pillantasz meg, akik térdkülésben kuporognak az út mellett. Mindhárman különféleképpen vannak öltözve, egy-egy vallási csoport hagyományainak megfelelően. Mindhármuk előtt alamizsnás edénykét látsz. A hozzád legközelebbi, akinek hosszú haja, és legalább olyan hosszú szakálla van, rád mosolyog, és így szól: – Mindössze két Aranyat kérünk, és felfedjük neked a mindenség titkait, és azt, hogy miféle Végzet vár rád. – Ha adományoznál valamelyik bölcsnek, lapozz a **270**-re. Ha inkább elhagynád a Templom negyedet, és máshol kutatnál tovább információk után, írj fel 1 órát, majd lapozz a **334**-re.

210.

A pici bálványt kézbe véve semmiféle ártó hatást nem érzel, így úgy gondolod, talán hasznodra lehet a későbbiek során, és a zsákodba süllyeszted a kicsiny, grimaszoló fétist. Ha most a gyöngyöt is megfognád, lapozz a **388**-ra. Ha minden további habozás nélkül elhagynád a templomot, lapozz a **188**-ra.

211.

Miközben a lépcsőn haladsz lefelé, főzésre utaló illatok csalogatnak előre. Egy tágas, meleg helyiségbe lépve a kalózok konyhájában találod magad, és a szakács nem tűnik boldognak, amiért megzavartad. Ragyaverte, a szakács hatalmas darab, állandóan ordibáló fickó. Deréktól felfelé meztelen, és undorító módon izzad. Bár a legénység számára hagyományos módon főz, köztudott tény, hogy a saját gusztusa jóval kannibalisztikusabb jellegű, s erre ujjcsontokból fűzött nyaklánca is utal… Látván, hogy nem a kalózok egyike vagy, Ragyaverte felkap egy lábast, teli forró vízzel, és hozzád vágja. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerült a próba, lapozz a **35**-re; ha elvétetted, lapozz a **339**-re.

212.

A kalóztetem egy hörgő kacagást hallat, amint felé sújtasz a hatalmát vesztett bottal. Az élőholt rettenet feléd kap töredezett körmeivel, végigkarmolva az arcod (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **147**-re.

213.

A tőr a válladba mélyed (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **318**-ra.

214.

A harcolók tömege egy pillanatra szétválik, és akit végig kerestél, most ott áll előtted. Átküzdöd magad a csatlósai közt, és végre szemtől-szembe kerülsz Cinnabarral, magával a jó öreg Vérescsonttal. De már nem az az élőholt rémség, akivel még a Rákok Kikötője alatti járatokban találkoztál – immár ismét az az elegáns, jóvágású kalózúr, aki halála előtt volt. Egy tigrisugrással átvetődsz a fedélzeten, hogy elérd Cinnabart, ám az még ebben a pillanatban felemel egy kis kézi nyílpuskát, és tüzel vele. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jártál, lapozz a **375**-re. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **102**-re.

215.

Így, hogy te is bekapcsolódtál a harcba, most már egyértelmű, hogy az Óriásmajom oldalán van az erőfölény. S végül a majom hatalmas öklének végső csapásától a gyík a földre hanyatlik – vagy ájultan, vagy holtan. A majom fürkészőn mered rád fekete gombszemeivel. Ezután hátsó lábaira emelkedve elbődül, és verni kezdi a mellkasát. Ha felkészülsz, hogy megvédd magad, lapozz a **330**-ra. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a **94**-re.

216.

Nem haladsz túl soká a bal oldali folyosón, mikor a járat balra fordul, és egy kicsiny, durva falú, sötét szobában ér véget. Elég furcsa ötlet, de úgy tűnik, valaki mindenféle hajózási felszerelést halmozott fel itt – például egy kormánykereket... Ám az a tárgy, mely elsősorban megragadja a figyelmedet, a padló közepén fekszik. Egy sima fakoporsó, melyet a Jolly Rogerrel, azaz a koponyás-lábszárcsontos kalózlobogóval takartak le. Más út nem vezet kifelé a kamrából. Mit teszel hát?

Átkutatod a helyiséget valami használható tárgy után?	Lapozz a **314**-re.
Kinyitod a zászlóval leterített koporsót?	Lapozz a **36**-ra.
Visszafordulsz, és a középső boltívet választod?	Lapozz a **392**-re.
Visszamész, és a jobb oldali boltív alatt haladsz át?	Lapozz a **255**-re.

217.

A ládikában több üres üveg is található, melyeket kétségtelenül Balinac ivott ki. Bár van még itt kettő, melynek mind a pecsétje, mind a felirata épségben van. Mit teszel?

Megiszod a „Tapasztalat Esszenciáját”?	Lapozz a **154**-re.
Megiszod a „Sors Forrázatát”?	Lapozz a **178**-ra.
Áttanulmányozod a Mythicát?	Lapozz a **47**-re.
Beleolvasol az Arcanumba?	Lapozz az **5**-re.
Elhagyod a varázsló kamráját?	Lapozz a **385**-re.

218.

Kezed már épp a kilincsre kulcsolódik, mikor megdermedsz, mert odakintről padlódeszka reccsenését hallod. Van itt valaki – valaki, aki rosszban sántikál? Csak a biztonság kedvéért csendesen elővesszed a kardod, és kinyitod az ajtót. De nem lépsz ki. Szinte azon nyomban két fekete ruhás figura szökken az ajtónyílásba, előreszegezett fegyvereikkel. Quezkari két Híve támadott meg, kiknek eltökélt szándéka, hogy megakadályozzanak küldetésed teljesítésében. A keskeny ajtónyílásban egyesével küzdhetsz meg a gonosz szolgáival.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hívő	6	7
Második Hívő	6	6

Ha győztél, gyorsan átkutatod a fanatikusok holttestét, de semmi érdemlegesre nem bukkansz, így sietve elhagyod a kocsmát. Írj fel 1 órát, illetve jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Szamár* szót. Ezután pedig lapozz a **287**-re.

219.

Az üreg széléhez érve már látod, hogy csupán egy keskeny perem fut néhány méternyire a robajló hullámok felett, és vezet be a homályos mélységbe. Ha továbbmennél, lapozz a **354**-re. Ha inkább hagyod az egészet, és visszatérsz a sziklacsúcsra, lapozz a **322**-re.

220.

Meglepődve fedezel fel egy masszív ajtót a torony talapzatában. Valószínű ez az egyetlen befelé vezető út. Megpróbálod a lehető legcsendesebben kinyitni, azonban azt tapasztalod, hogy be van zárva. Most mi a szándékod?

Megkísérled betörni az ajtót? Lapozz a **326**-ra.
Megvizsgálod a táncoló fényt? Lapozz a **184**-re.
Elhagyod a világítótornyot (írj fel 1 órát), és másfelé kutatsz a kalózok után? Lapozz az **52**-re.

221.

Miközben a kalózok tartózkodási helyét keresed, felfedezel egy sor gyűléstermet, raktárhelyiséget és alvókamrát, de minden kong az ürességtől. Ha maradsz, hogy aprólékosabb kutatást végezz, lapozz a **305**-re. Ha inkább visszatérnél a T-elágazáshoz, és követnéd az alagutat az ellenkező irányba, lapozz a **13**-ra.

222.

A lény azonnal kiragadja az ételt a kezedből, majd magába tömködi (húzz le Élelmiszerkészletedből 1 adagot). Aztán hagy továbbmenni. Lapozz a **125**-re.

223.

Ha most megnéznéd a Gondviselés nyilát, lapozz a **81**-re. Ha Calabrius Számológépe érdekelne, lapozz a **294**-re. Ha elhagynád a Játékbarlangokat, lapozz a **207**-re.

224.

Miközben elmeséled a közelmúlt eseményeit, egy törzsbéli odalép Zyteeához, és te felismered, hogy őt mentetted meg az Imádkozó Sáskától. Súg valamit a királynőnek, aki – miután befejezted a történetet –, így szól: – Toombei elmondta, hogy te mentetted meg az életét, és hogy nemes harcos vagy. Így hát szívesen látott vendég vagy nálunk. – Lapozz a **142**-re.

225.

Amíg a halott kalóz koporsójában matatsz, felzavarsz egy csomó Vérférget, akik épp itt tenyésznek. A vak kis kukacok mindegyike megpróbálja befúrni magát a húsodba éles-hegyes kis szájnyílásával. Dobj egy kockával! Ez mutatja, hány féreg harap beléd. Ennyit kell levonnod ÉLETERŐ pontjaidból. Miután sikerül kiszaggatnod a szörnyű kis bestiákat összerágcsált húsodból, pánikszerű gyorsasággal hagyod el a vámpír szobáját. Egyáltalán nem vágysz rá, hogy tovább maradj. Ha fel van írva a *Kalandlapodra* a *Vámpír* szó, lapozz az **58**-ra; ha nem írtad fel, lapozz a **166**-ra.

226.

Az evező rudakkal felfegyverzett Maszkos Zombik veszélyes ellenfelek.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Maszkos Zombi	8	7
Második Maszkos Zombi	8	6

Ha legyűröd támadóidat, lapozz a **291**-re.

227.

– Ha a vudu miatt nyugtalankodsz, akkor ajánlom, keresd fel Madame Galbót – mondja a talizmánárus, és elirányít az asszony kunyhójához a Mandragóra-sikátorba. Ha valamikor a későbbiekben a könyv felkínálja majd azt a lehetőséget, hogy felkeresheted Madame Galbót, akkor a **100**-as fejezetponthoz kell majd lapoznod (jegyezd ezt fel a *Kalandlapodra*). Ha most azonnal praktikus felszerelés után nézel a piacon, lapozz a **351**-re. Ha inkább folytatod tovább a küldetésed, lapozz a **111**-re.

228.

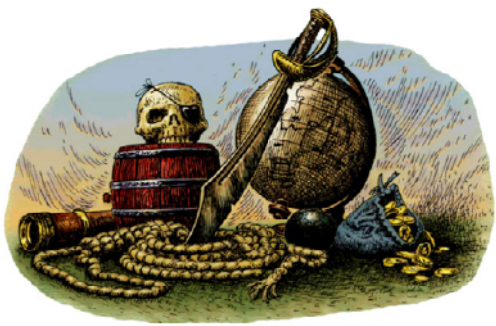
Nem sokkal később az alagútnak vége szakad egy sziklafalnál, melynek lábánál egy homályos kis tavacska sötétlik. Semmi nyoma kincseknek vagy egyáltalán továbbvezető útnak… hacsak nem a vízen át! Azonban fogalmad sincs, milyen mély lehet a medence, vagy hogy milyen sokáig kellene visszatartanod a lélegzetedet, míg átérsz. Ha mégiscsak belemerülnél a vízbe, lapozz a **71**-re. Ha inkább visszafordulnál, lapozz a **279**-re.

229.

A férfi és a Sáska közé szökkenve előreszegezed a kardod. A szörnyűséges rovar mellső lábait csapásra emelve és csáprágóit csattogtatva lendül támadásba.

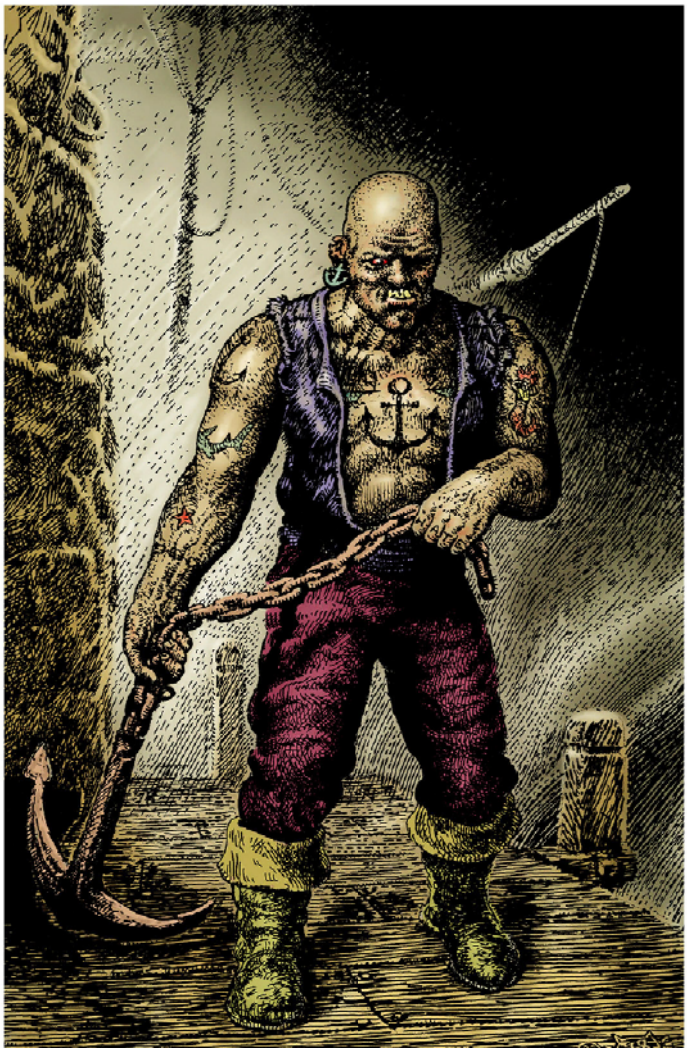
Óriás Imádkozó Sáska ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ **7**

A Sáskát páncélszerű kitin borítja, ezért minden csapással csupán 1-et tudsz sebezni rajta a szokásos 2 ÉLETERŐ pont helyett. Ha a Szerencsédet használnád a csatában, akkor sikeres próba esetén 2, sikertelennél pedig nulla az okozott sebzés. Ha győzedelmeskedsz, lapozz a **368**-ra.



230.

Áthaladva az édes illatú felhőn, tovább követed a járatot, mígnem egy rácsozott faajtóhoz nem érsz a jobb oldali falon. Behallgatózva, kaparászó-szuszogó hangot hallasz. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **311**-re. Amennyiben inkább habozás nélkül továbbmész, lapozz a **151**-re.



231.

A ködfoszlányok eloszlanak, és egy magas, hordó mellkasú férfi áll előtted. Akkora darab, akár egy ökör, izmai hajókötél-szerűek. Kezében súlyos vasláncot tart, melynek végén jókora vasmacska himbálódzik. – Hadd mutatkozzam be, idegen. Én vagyok a Horgonyos – morrantja a kalóz –, most pedig ideje meghalnod. – Amint az orgyilkos nekikészül, hogy meglendítse a horgonyt, akár egy csatacsillagot, észreveszed a jobb kézfejére tetovált fekete koponyát.

Horgonyos Férfi ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Minden alkalommal, mikor a Horgonyos megüt, dobj egy kockával! Ha az eredmény 5 vagy 6, a horgony 3 ÉLETERŐ pont veszteséget okoz neked a szokásos 2 helyett. Ha éppen fekvő helyzetben vagy, de aztán megnyered az első Harci Kört, nem sebzed meg ugyan az ellenfeled, viszont elő tudod kapni a kardod, és fel tudod tartani a gazfickót addig, míg lábra pattansz. Ezek után a szokásos módon folytathatod a harcot. Ha megnyersz két egymást követő Harci Kört, lapozz a **271**-re. Ha a kalóz nyer meg két fordulót egymás után, lapozz a **105**-re. Ha legyőzted, lapozz a **159**-re.

232.

A tűzlabda a fedélzetbe csapódik, lyukat ütve a korhadt padlózatba. Azonban a fantomgálya csak tovább suhan előre, a *Szuka* nem tudja kicselezni Velyardeot. Mielőtt a kalózok észbe kaphatnának, a *Hableány* legénysége – és a nyomukban jómagad is – átszáll a galleonra. Azon nyomban heves küzdelem bontakozik ki, amint az élőhalott tengerészek bosszúszomjasan rávetik magukat Cinnabar bandájára. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **15**-re; ha 3–4, lapozz a **131**-re. Ha pedig a dobásod 5–6, lapozz a **298**-ra.

233.

Válaszd olyan lehetőséget, amerre még nem jártál. Mit teszel?

Kinyitod a távoli ajtót?	Lapozz a **191**-re.
Kinyitod a balra nyíló ajtót?	Lapozz a **127**-re.
Kinyitod a jobbra nyíló ajtót?	Lapozz a **141**-re.
Kinyitod a „Kapitány” feliratú ajtót?	Lapozz a **97**-re.
Lemész a lépcsősoron?	Lapozz a **211**-re.

234.

Habár hősiesen küzdesz, fegyvered hatástalan a megidézett förmedvény ellen. Tigrisszerű mancsának egyetlen seprésével a Szellembestia az egyik kunyhó oldalának taszít, megreccsentve ezzel pár bordádat (vesztesz 5 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Elejtve a törzsbéli holttestét, a lény tombolni kezd, szétzúzva az útjába kerülő kunyhókat, és megtizedelve a falusiakat. Végül az Usai-oknak sikerül elűzniük a szellemet,

a törzsi sámán varázslatainak köszönhetően – de sajnos nem azt megelőzően, hogy teljesen elpusztította volna a falujukat. Mikor végre eljön a reggel, mindenki megkönnyebbül kissé. Nem tudtál segíteni Zyteea királynőnek és népének, így elég lehangoltan vágsz neki a hegyekbe vezető útnak, Quezkari Temploma felé (vesztesz 2 SZERENCSE pontot). Lapozz a **115**-re.

235.

A titáni küzdelemben kellőképpen kimerülsz, így engedélyezel magadnak néhány percet, hogy kissé kifújd magad. Ha van nálad Ellenszérum, és a bestia megsebezett a farkával, akkor az így elvesztett ÉLETERŐ pontok felét visszanyerheted, ha iszol egy kortyot. Most pedig, hogy már semmiféle dühöngő szörnyeteg nem fenyeget, szakíthatsz időt arra, hogy körülnézz a szobában. Eléggé spártai módon van berendezve, csupán néhány törött bútordarab van itt, no meg a kifelé vezető ajtó az egyik oldalon. Illetve egy barlangnyílás, melynek vas csapórácsa fel van húzva. Valószínűleg a kalózok eresztették ki a Kilencfarkút a főhelyiségbe, hogy megállítson bárkit, aki utánuk jönne. Magát a mutánst még Cinnabar fogta be egyik útján, és hozta a Rákok Kikötőjébe, hogy őrt álljon a legbelsőbb szentélye bejáratánál. Ha ki akarod nyitni az ajtót, lapozz a **323**-ra. Ha inkább a macska vackát vizsgálnád át előbb, lapozz a **69**-re.

236.

Miután alulmaradtál az őrökkel szemben, semmi perc alatt egy büdös zárkában találod magad, a végsőkig kimerülten. (Írj fel 1 órát!) Aztán egy szigorú arcú férfi tűnik fel a cellaajtó vasrácsánál. Ő pedig nem más, mint a Városi Őrség vezetője, Snide kapitány. – Élvezed az itt tartózkodást? – kérdezi egy gúnyos vigyorral. – No jó, legyen mondjuk teszem azt 10 Aranytallér, és felőlem mehetsz is tovább a dolgod után. – Hogyha kifizeted a szadista kapitánynak a kenőpénzt, persze csak ha van nálad annyi, lapozz a **254**-re. Ha inkább vársz, és felkészülsz, hogy elmenekülj, amint tiszta lesz a terep, lapozz a **19**-re.

237.

Még mindig tart a Scarachna elleni csatád, mikor a Maszkos Zombik rajtad ütnek. Három már rád is támad, miközben továbbra is védened kell magad a Pók-skorpióval szemben! Most már négy ellenféllel küzdesz egyszerre.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Maszkos Zombi	7	6
Második Maszkos Zombi	8	6
Harmadik Maszkos Zombi	7	5

Ha valahogy sikerül felülkerekedned minden ellenfeleden, lapozz a **30**-ra.

238.

Conyn és matrózai a *Jószerencsén* maradnak, míg te átugrod a két hajó közti távolságot, és megérkezel a balvégzetű *Hableányra*. Eléggé kihaltnak tűnik, így úgy döntesz, leereszkedsz a fedélközbe, hogy ott vizsgálódj tovább. Végigosonva egy üres folyosón, őrületes visítást hallasz, és a homályból egy hordányi szellempatkány rohan elő, csillogó fogakkal és vörösen izzó szemekkel – és te éppen az útjukban állsz. Ha elmenekülsz, amíg még van rá esély, lapozz a **72**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **289**-re.

239.

Írj fel 1 órát! Miután elhagyod a Mandragóra-sikátort, eldöntheted, hogy merre kezdd el keresni a kalózok rejtekhelyét. Hol kezded?

A Templom negyedben?	Lapozz a **181**-re.
A Rákok Kikötőjének fogadóiban és kocsmáiban?	Lapozz a **129**-re.
A romos világítótoronynál?	Lapozz a **146**-ra.
A dokkoknál?	Lapozz a **67**-re.
A város alatti csatornákban?	Lapozz a **355**-re.
A temetőben?	Lapozz a **83**-ra.

240.

Az utolsó pillanatban egyensúlyodat vesztve zuhansz bele, fejjel előre a tíz méter mély verembe, mely tele van csillogó, dárda hosszúságú vastüskékkel. Bizony, Quezkari Templomának csapdáit éppenséggel nem úgy tervezték, hogy bárki is túlélje azokat. Kalandod itt véget ér.

241.

A város sugárútjain és mellékutcáiban cikázva valahogyan sikerül elkerülnöd, hogy elkapjanak. (Írj fel 1 órát!) Ha még nappal van, lapozz a **334**-re. Ha már leszállt az éj, lapozz az **52**-re.

242.

Találsz néhány kókuszdiót és egy fürt banánt – ez mindösszesen 3 étkezésre elegendő. Lapozz vissza a **300**-ra, és válassz egy másik lehetőséget.

243.

A rostély elég erős volt ahhoz, hogy a Kilencfarkút megállítsa, nehogy ki tudjon törni. Akkor hogyan is emelhetnéd te fel? Csapdába esvén itt a barlangban esélyed sincs a küldetésed folytatására. Kalandod itt véget ér.

244.

Amint felemeled a koponyát, elönt a félelem és a téboly mindent átható érzése. Szörnyű átok áldozata lettél (vesztesz 2 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot). Ösztönösen kiejted a kezedből a koponyát, amely így darabokra törik a padlón. Lapozz az **55**-re.

245.

Mozgásra leszel figyelmes a bozótban, éppen előtted, és egy igen magas futómadár bukkan ki az ösvényre. Az állatnak fejsze formájú csőre van. Felsipítva már támad is, megpróbálván beléd csípni, vagy megrúgni hatalmas, karmos lábaival.

Fejszecsőr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 13

Miután végeztél ezzel a madárral, eltűnődsz, miféle meglepetéseket tartogathat még a sziget állatvilága; majd továbbindulsz a forró dzsungelben. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

246.

A lény megragadja az ajándékot, körbeszimatolja, ezután behajítja a tengerbe (húzd le ezt a tárgyat a *Kalandlapodról*). Majd ismét morogni kezd. Ha gyorsan adsz neki egy kis ételt, lapozz a **222**-re. Ha inkább grogot vagy rumot adnál, lapozz a **268**-ra. Ha felkészülsz, hogy megvédd magad, lapozz a **95**-re. Ha inkább bemenekülsz a dzsungelbe, lapozz a **125**-re.

247.

A csempészek végül megállnak egy mohával és repkénnyel sűrűn benőtt, régi sírbolt előtt. Betolják a gránitajtót, és eltűnnek odabenn. Vársz még néhány percet, mielőtt meggyújtanád a lámpásodat, ezután te magad is áthaladsz a bejáraton. (Írj fel 1 órát!) Lámpád fénye egy kis folyosót világít meg, mely bevezet a homályba. Amint átléped a küszöböt, egy másik fényforrás bukkan fel a járat túlsó végén, és megindul feléd. Egy öregember kísértete suhan végig az alagúton; szemgödrei mély üregek, körmei alatt a sír földjének mocska. Az izzó jelenés félelemmel tölt el, és még a vér is meghűl benned, mikor meglátod, hogy a kezében tartott lámpás egy emberi koponya. A Rákok Kikötőjében mesélt legendákból már tudod, hogy ez a jelenés csakis Lámpás Jack szelleme lehet. A rémség nem támad rád, mindössze megáll néhány méternyire előtted. Állkapcsa lenyaklik, és mindössze egyetlen szót képez: – Jelszóóó… – Ismered a jelszót? Ha igen, akkor itt az ideje, hogy kimondd. Alakítsd át a jelszó betűit számokká a könyv végén található táblázat szerint. Add össze a kapott számokat, majd lapozz az eredménynek megfelelő fejezetponthoz! Ha nem tudod a jelszót, vagy ha a fejezet, ahová lapoztál, nem illeszkedik értelmesen a történetbe, lapozz a **269**-re.

248.

Dobj három kockával – kivéve, ha van Elefántcsont Oroszlán amuletted, ez esetben csak kettővel dobj! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **82**-re; ha viszont nagyobb, lapozz a **62**-re.

249.

A mellkasodra nehezedő nyomás már elviselhetetlen, és muszáj kinyitnod a szád, még mielőtt ki tudnál szabadulni a láncokból. Dermesztő áramlat száguld végig a légutadon, és megfojt. A Horgonyos Férfi sikerrel járt. Kalandod itt véget ér.

250.

Amíg fogva tartóid Malefacttal vannak elfoglalva, megragadod a kínálkozó lehetőséget, és kifordulsz a szorításukból, majd hamar talpra ugrasz. A jó doktor és felvigyázóid nyomban rád támadnak. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Malefact Doktor	7	6
Garboil	6	8
Strake	7	7

Ha 15 Harci Körön belül megszerzed a győzelmet, akkor ki tudsz törni, és szabad vagy – lapozz a **79**-re. Ha nem, akkor körülvesznek, és ismét fogoly vagy – lapozz a **107**-re.

251.

Az éltető mágia megtörésével a Gólem nagy halom arannyá és ékkővé hullik széjjel. A csontfegyver jó szolgálatot tett neked a harcban Feketeheg elátkozott hordájával szemben, és éle nem csorbult ki a Gólem kemény testén sem. Úgy döntesz hát, hogy megtartod (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Ahányszor élőholt teremtménnyel, szellemmel vagy mágikus lénnyel viaskodva használod a fegyvert, 1-gyel megnövelheted Támadóerődet az adott harc idejére. Ha most új fegyvered birtokában elhagynád a barlangot, lapozz a **279**-re. Ha előtte még válogatsz a kincsek közül, lapozz a **123**-ra.

252.

Miközben kutakodsz, megmar egy mérges Vöröshátú Pók (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Befejezvén a keresést, úgy döntesz, ideje utánanézni, mi is folyik itt valójában, így elindulsz a másik irányba, keresztül a T-elágazáson. Írj fel 1 órát, majd lapozz a **13**-ra.

253.

Kilépve a szobából, a folyosón pont belefutsz a *Szuka* legénységének három tagjába. Rögvest nyakon is csípnek, és átcibálnak a távolabbi ajtón. Lapozz a **155**-re.

254.

Átnyújtod a pénzt a rácsok között (húzz le 10 Aranyat a *Kalandlapodról*), és a reteszek megzörrennek, amint Snide kinyitja a cellaajtót. Mikor kimész, a korrupt kapitány még utánad kiált: – De vésd az eszedbe, ha még egyszer az utamba kerülsz… – Lapozz a **287**-re.

255.

Áthaladva a boltív alatt egy újabb járatban találod magad, mely a hegy mélye felé tart. Aztán kattanást hallasz, mikor lábaddal megérintesz egy kőkockát. Egy futó pillanatra még csodálkozol, hogy hibázhattál ekkorát, aztán előredobod magad, hogy elkerüld a csapdát. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **92**-re; ha nincs, lapozz a **157**-re.

256.

A víz nem ér feljebb a derekadnál. Már félúton jársz, éppen a sodrás közepén, mikor a víz kavarogni és bugyogni kezd körülötted. Apró, éles fogak harapását érzed (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), és amint lenézel a vízbe, egy csapatnyi piranhát látsz, akik úgy döntöttek, te leszel a soron következő étkezés.

Piranhák ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ lásd lentebb

Ahhoz, hogy megállapítsd a Piranhák ÉLETERŐ pontjait, dobj egy kockával, és adj hozzá 6-ot. Ennyi hal fog rád támadni. Minden halnak 1 ÉLETERŐ pontja van. Ha legyőzted az őrjöngő kis ragadozókat, befejezheted az átkelést a folyón, és kimászhatsz a túlsó parton. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

257.

Miközben a vizet taposod, egy hajót veszel észre a távolban. Hevesen kalimpálni kezdesz a karoddal, és sikerül is magadra vonnod a legénység figyelmét. A tengerészek rögtön irányt változtatnak, hogy ki tudjanak menteni. A hajó melléd ér, és a fedélzetre húznak. Szerencsére viaszosvászon hátizsákodban épségben maradt minden Élelmed és az összes holmid. Jóvágású férfi érkezik az üdvözlésedre, napbarnított arcának egyik oldalán hosszú sebhely. – Köszöntelek a *Jószerencsén* – szólal meg. – Én vagyok a hajó kapitánya, és mindemellett hivatásos fejvadász. A nevem Conyn.

– Micsoda? Hogy Conyn, a kalózvadász; aki megölte Cinnabart? – kérdezed.

– Személyesen – vallja be büszkén. – De most te meséld el, hogy ki vagy, és hogy találhattunk rád egymagadban, éppen itt, az óceán kellős közepén?

Megosztod történetedet a hitetlenkedő Conynnal néhány pohár finom femphrey-i felett a kapitányi lakosztályban, és mondandód végeztével a tengerész arcáról eltűnik a korábbi vidám kifejezés. – Segítesz nekem megállítani Cinnabart? – kérded.

Hát persze hogy megteszem – mondja Conyn eltökélten, – de hogyan találhatjuk meg? Tudod, hogy merre tartott a *Szuka*? – Ha igen, akkor a birtokodban van két koordináta. Vond le a keletihez tartozó számot a délihez tartozóból, és lapozz az eredménynek megfelelő fejezetponthoz. Ha a történet értelmetlenül folytatódna, vagy ha nincs ötleted, merre menjetek, akkor semmiképp sem tudod követni és megállítani Cinnabart. Elbuktál. Kalandod itt véget ér.

258.

– Te csalással vádolsz? – kiáltozik felháborodottan Armarno. – Soha életemben nem ért még ilyen sértés. Csak mert a kezem gyorsabb, mint a te szemed! – Felpaprikázódsz a szélhámos szavain, s talpra ugrasz, de ezzel a mozdulatoddal az asztalt is sikerül felborítanod. A három kártyalap a padlóra hullik – és valamennyi fekete! Armarno tehát a tenyerébe kellett, hogy rejtse a fehéret! Végig igazad volt! Átkokat szórva próbálod előhúzni a kardod, de a válladra nehezedő, erős kar megállít. Egy Troll durva hangja morran a füledbe. – Mondtam. Itt nincs harcolás. – Mielőtt meggátolhatnád őket, a két Troll elkobozza a fegyvered, és közrefog. Aztán kihajítanak az utcára, büszkeséged romjaival egyetemben. Kard nélkül a Támadóerődet 3-mal kell csökkentened, míg másik fegyvert nem találsz. Magadban dörmögve távozol, hogy máshol kutass tovább. Írj fel 2 órát, majd lapozz a **334**-re.

259.

Óvatosan áthaladsz a fatörzsön, és végül megérkezel a túloldalra. Eltávolítják a szemtakarót, majd ismét Zyteea királynő elé vezetnek. – Túljutottál a próba első részén – mondja. – A második és egyben utolsó részhez választanod kell a Macska (lapozz a **34**-re) és a Kagyló (lapozz a **290**-re) kihívása közt.

260.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **109**-re. Ha nem, akkor átmehetsz Calabrius Számológépéhez – lapozz a **294**-re. Esetleg meglátogathatod a Csodálatos Armarnót – lapozz a **9**-re. De el is hagyhatod a Játékbarlangokat – lapozz a **207**-re.

261.

Madame Galbo kiválaszt néhányat az asztalon álló korsók közül, majd végül háromféle anyagból készít keveréket egy apró mozsárban. – Kísértetfű magvai, porított emberi csontok és szárított Baziliszkusz-vér keveréke tökéletes védelmet nyújt azon szerencsétlen egyedek ellen, akiket visszahoztak a halálból, hogy Zombiként járják e világot. – Az öreg javasasszony végül átnyújtja neked a kész, por alakú keveréket egy lezárt kulacsban. Madame Galbo elmagyarázza, hogy ez a mennyiség 4 használatra elegendő. Minden olyan csatában használhatod a Zombi Port, mikor Zombikkal kell összecsapnod. Ha a por segítségéhez folyamodsz, az vissza fogja szorítani ezeknek az élőholt lényeknek egyikét, ami annyit jelent, hogy az összecsapás eredményének meghatározásánál úgy tekintheted, mintha megölted volna. Jegyezd fel új szerzeményedet a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **239**-re.

262.

Végre biztonságban, az ingoványon kívül letelepszel, hogy a csillagok alatt töltsd az éjszakát. A szúnyoggal való találkozásod után az éjszaka békésen telik el, és másnap reggel felfrissülve ébredsz (visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Tettre készen, hogy felkutasd a kalózokat, fürge léptekkel kerekedsz fel, és nemsokára alacsony, fűvel borított dombok sorához érkezel. Továbbhaladva egyszer csak nevetést hallasz egy közelebbi dombhajlat mögül. Felkapaszkodva a tetőre lepillantasz, és nagy meglepetésedre egy kezdetleges módon összetákolt kunyhót veszel észre. Előtte pedig egy vézna öregember táncikál, magában kacarászva. Hosszú, gubancos, ősz szakálla van, nagy szalmakalapja és rongyos göncei – külsejéből ítélve az Óvilágból származhat. Felpillantva meglát téged, és fel is rikkant. – Hahó, idegen! Ragyogó idő van az év ezen szakaszában – ezzel a vénség ismét kuncogásban tör ki. Nyilvánvalóan teljesen bolond. – Te akkor Feketeheg kincsét keresed, nemde? – Miről fecseg itt ez a vén holdkóros? Ha megpróbálsz többet kiszedni belőle a kincsről, lapozz a **360**-ra. Ha elbeszélgetsz vele, bízva abban, hogy megtudhatsz egy keveset a szigetről és lakóiról, lapozz a **381**-re. Ha inkább itt hagyod a bomlott elméjű hajótöröttet, és nekilátsz átfésülni a dombvidéket, lapozz a **65**-re.

263.

Térdre esel a homokon, és karodat a fejed köré tekered. A Csont-szigeten ragadva semmit sem tehetsz, hogy megakadályozd Cinnabart abban, hogy visszatérjen a Rákok Kikötőjébe, és beteljesítse elvetemült terveit. Kalandod itt véget ér.

264.

Amíg küzdötök, még több Hívő érkezik az egyik sarok mögül, és nem telik sok időbe, hogy megfékezzenek. Egy hirtelen, fájdalmas ütés a tarkódra, és minden sötétségbe borul… Lapozz a **158**-ra.

265.

Amint az utolsó Zombi is a padlóra hanyatlik, emberi hangot hallasz, mely valami különös dialektusban kiált segítségért. Amennyire ki tudod venni, ez a cellák valamelyikéből jön. Ha segíteni akarsz neki, bárki is legyen a fogoly, lapozz a **169**-re. Ha viszont inkább nem vesztegetnéd itt a továbbiakban az idődet, hanem folytatnád a templom átkutatását, hogy megtalálhasd Cinnabart, lapozz az **57**-re.

266.

Megperdülsz, és szemtől szembe kerülsz két feketeruhás alakkal, kiknek arcát csuklya rejti. Nehéz harci botokkal a kezükben, a Hívők most feléd közelednek. Egyszerre kell megküzdened mindkettővel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hívő	7	5
Második Hívő	6	6

Ha legyőzted őket, lapozz a **126**-ra.

267.

A *Jószerencse* pillanatok alatt irányba fordul, majd délkelet felé siklik a Nyugati-óceánon. Az út alatt kipihened magad, és visszanyered valamicskét az erődet. (Írj fel 4 ÉLETERŐ pontot!) Egy nap elteltével eléritek a Rák-zátonyokat. Conyn kormányosa ügyesen navigálja a hajót a bizonytalan vizeken, és úgy tűnik, a *Jószerencse* sértetlenül át is jut. Aztán az utolsó pillanatban beüt a katasztrófa! Szörnyű, csikorgó hang hallatszik, amint a *Jószerencse* törzse végigkarcolódik valamin a szorosban, majd a hajó megfeneklik. Ugyanebben a percben több, túlméretezett rákolló emelkedik ki a tengerből. Vitorlásotokat Óriásrákok támadták meg. Te is nekirontasz a legközelebbinek, mely épp most kapaszkodik fel a bárka oldalán.

Óriásrák ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 9

Ha megölted a rákot, lapozz a **370**-re.

268.

A primitív teremtmény megragadja a flaskát, és kiiszsza a tartalmát. Szája lassan mosolyra húzódik, aztán megszólal. – Köszönöm – dörmögi. – Jó bor. Gazdának is jó bora van. Varázsbor. Balinac furcsa dolgokat lát tőle és szédül. Balinac elvisz téged Gazda kamrájába. Jössz? – Ha elmész vele, lapozz a **24**-re; ha nem, akkor mehetsz magad az őserdőbe – lapozz a **125**-re.

269.

– Behatoló! – ordítja a kalóz-szellem, és egy éktelen visítással feléd röppen. Előrántod fegyvered, de minden alkalommal, mikor a rémségbe döfsz, a pengéd egyszerűen áthatol rajta, míg te sajnos megérzed, amint a jelenés karmai késként hasítanak a húsodba. Nincs esélyed a szellemmel szemben. Kellemetlen halál vár rád. Kalandod itt véget ér.

270.

Megtorpansz, míg próbálod eldönteni, melyik bölcscsel is tanácskozz. A hosszú szakállú férfi bő, narancsszínű köntöst visel, és egy vasszögekkel kivert deszkán üldögél, amelyik nyilván nem lehet valami kényelmes. A második látnok, aki a Sors Mestereként reklámozza magát, teljesen kopasz, és szürke ruháját misztikus jelképek borítják. Azt csak most veszed észre, hogy vak. Az utolsó tetőtől talpig rongyokba van bugyolálva, és egy pakli kártya fekszik előtte. És nem szól semmit. Az egyetlen módja, hogy megtudj bármit is a jósoktól az, ha 2 Aranyat adományozol nekik. Melyiküket választod?

A szakállas gurut? Lapozz a **393**-ra.
A világtalan látnokot? Lapozz a **167**-re.
A néma jövendőmondót? Lapozz a **98**-ra.

271.

Heves rohamod hatására a kalóz hátratántorodik, majd amikor lába beleakad a nehéz láncba, el is zuhan a kemény fadeszkákon, és elejti a horgonyt. Azonnal kihasználod a kínálkozó lehetőséget, és megtaszítva lelököd a mólóról a vasmacskát, egyenesen bele a kikötő vizébe. A horgony sebesen zuhan, magával rántva a Horgonyos Férfit, aki képtelen kiszabadulni a rácsavarodott láncból. A pánikba esett kalóz eltűnik a szemed elől a sötét vízben, hogy aztán soha többé ne bukkanjon a felszínre. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Horgony* szót. Tovább folytatod a keresést a titkos bejáratok után, de semmit sem találsz, így feladod az itteni kutakodást. Írj fel 1 órát, majd lapozz az **52**-re.

272.

A perem leszakad mögötted, te előrevetődsz, miközben a sziklák robaja hangosan visszhangzik a barlangban. Előtted széles hasadék fut keresztbe az ösvényen, és mielőtt egyáltalán esélyed lenne átugrani felette, az egész út megindul alattad, magával rántva a halálba. Kalandod itt véget ér.

273.

Miközben keresztülesel a törött deszkákon, a hidat összetartó kötélzet után nyúlsz. Sikerül is megkapaszkodnod egy összecsomózott kötélben, mely megállítja zuhanásod, ám csúnyán lehorzsolod a vállad (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Egy pillanatig ott csüngsz a szédítő mélység felett, majd miután magadhoz térsz a sokkból, visszakapaszkodsz a hídra, és óvatos léptekkel teszed meg az út hátralevő részét. Végül átjutsz a hídon, és belépsz a sziklafalba, a koponya tátott száján keresztül. Magas, fáklyákkal megvilágított járatba kerülsz, mely a hegy mélyébe vezet. Nem sokkal később az alagút egy nagyobb, négyszögletű terembe torkollik. A falakat szörnyűséges vésetek díszítik, de egyéb érdekesség nincsen. Azonban a szemközti falon három boltíves folyosó nyílik, és vezet a templom belsejébe. Ha a bal oldalin haladnál át, lapozz a **216**-ra. Ha a középsőt választod, lapozz a **392**-re. Ha a jobb oldalin lépnél be, lapozz a **255**-re.

274.

Merészen besétálsz a faluba, és azonnal körül is vesz néhány harcos. Ha van Sötétfa Karkötőd, lapozz az **56**-ra; ha nincsen, lapozz a **113**-ra.

275.

Az ajtó kinyílik, és belépsz egy nagy, kerek alaprajzú terembe. A szoba közepén káprázatos látvány fogad; egy állványon ott áll a leghatalmasabb kristály, melyet életedben láttál, s valami furcsa belső fénnyel izzik. Azonban a padlót az állvány körül tekergőző kígyók lepik el, és a kristály misztikus szépségének dacára mégis valahogy a gonoszság határozott érzete lengi be a helyet. Meg vagy győződve róla, hogy ez az ereklye és Quezkari hatalma a szigeten valahogy összefüggnek. Ha megpróbálod elpusztítani az óriási kristályt, lapozz a **203**-ra; ha nem, akkor távozol, és visszatérsz a folyosóra – lapozz a **329**-re.

276.

Rossz ötlet volt hátat fordítani az élőholt kalóznak. Egy szemvillanás alatt neked ront, és természetellenesen hosszú szemfogait a nyakadba mélyeszti (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Nincs más lehetőséged, mint a kardoddal védekezni. Lapozz a **147**-re.

277.

Az Usai törzs kimondhatatlanul hálás neked, amiért megszabadítottad őket a Főpap Szellem-bestiájától. Zyteea királynő elmeséli, hogy a gonosz varázstudó azért idézte meg ezt a lényt, hogy lerombolja a többi kis falut a szigeten, és már jó néhány éjszaka óta kísértette őket. A csontfegyverre pillantva Zyteea ismét megszólal: – Biztos vagyok benne, hogy az Éjhalállal a kezedben mind Ramatut mind Cinnabart el tudod pusztítani. De hogy még további segítséggel szolgáljak, neked adom ezt a Bolarangot. – Ezzel egy különös kinézetű, kereszt alakú, fából készült valamit nyújt át, melynek szárai egyenlő hosszúak és a végükön íveltek. A Bolarang ugyanúgy használható, mint egy dobótőr, de eldobás után mindig visszatér a gazdájához. Harc előtt mindig alkalmazhatod ezt az eszközt egyetlen ellenféllel szemben. Ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres voltál, csökkentsd a másik ÉLETERŐ pontjait 2-vel. Hajnalban hagyod el a falut, miközben füledben cseng a bennszülöttek dicsőítő éneke. Zyteea még azt is elmondta neked, hogy harcosai egy hajót láttak a délkeleten levő lagúnában horgonyozni. Ha ebbe az irányba tartanál, lapozz a **10**-re. Ha a hegyek felé indulsz, hogy felkutasd Quezkari Templomát, lapozz a **115**-re.

278.

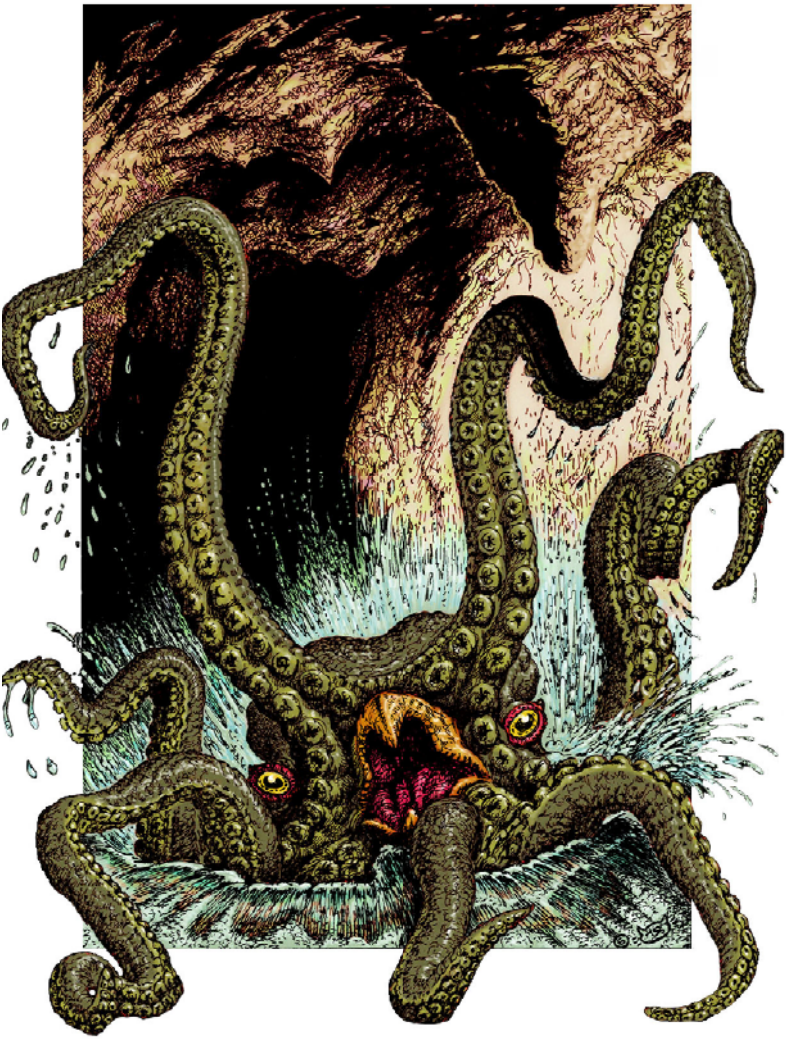
Alighogy a majom holtan terül el a tisztáson, a Szörnyűséges Gyík egy agresszív morgással már feléd is fordul.

Szörnyűséges Gyík ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, magad mögött hagyod a két, óriási lény tetemét, és továbbmész utadon. Lapozz ahhoz a fejezetponthoz, melynek számát feljegyezted.

279.

Magad mögött hagyva a dombokat, északkeleti irányba tartasz, újra a sziget közepe felé. Utad keresztülvisz ismét a lápvidék legkeletibb részén, vissza a burjánzó dzsungelbe. Dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 1–4, jegyezd fel a 397-es számot, majd lapozz a **192**-re. Ha a szám 5 vagy 6, lapozz a **359**-re.



280.

A barlang belsejében levő víz most zubogni kezd, és egy iszonyatos, szürkészöld szörnyszülött emelkedik ki belőle. Szívókorongos csápjaival feléd nyúlva az Óriáspolip arra készül, hogy berántson csattogó, csőrszerű szájába, és felfaljon. Ismételten harcolnod kell az életedért.

Óriáspolip ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha a Polip megnyer két egymást követő Harci Kört, lapozz a **46**-ra. Ha megölted, lapozz a **73**-ra.

281.

A *Jószerencse* partra mosott roncsai között szép számmal vannak hordók és ládák, talán rábukkansz bennük valami használhatóra. Dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, lapozz a **387**-re; ha páros, lapozz a **145**-re.

282.

Befordulsz a sarkon, és szemtől szembe kerülsz a vénemberrel. – Oly'an nagyon kedves tőled, hogy csatlakozó' hozzánk. – vigyorog a kalóz. – Ahogy mondani szokják, az öreg Crivens mindig megkapja a maga emberét. – Váratlanul egy suhanó hangot hallasz, aztán sajgó ütést érzel a fejed hátsó részén. Azonnal elveszíted az eszméleted. Lapozz a **158**-ra.

283.

Jóformán semmilyen növény nem él meg a poros és széljárta magasföldön. Megindulva egy mélyebb vágatban, iszonyattal veszed észre, hogy utadat karók szegélyezik, rajtuk emberi koponyák, melyeket a keselyűk már tisztára csipkedtek. A mélyút végéhez érve, egy meredek szoros peremén találod magad, melynek alján – jó százméteres mélységben – egy gyors sodrású folyó rohan. A karók egészen, egy a meredély felett átvezető kötélhídig jelölik ki az utat. A híd pediglen egyenesen egy sziklafalhoz vezet, melybe egy jókora, tollas fejdíszt viselő koponyát faragtak. A távolban, a sziklák közt felfedezel még egy lépcsőzetes kőépítményt is. Már biztosan tudod, hogy rábukkantál Quezkari Templomára! Nincs más lehetőséged, mint átkelni a kötélhídon. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **378**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **63**-ra.

284.

Meghallván téged a két csempész lehajítja a ládát, majd mindketten előrántják szablyáikat az övükből. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csempész	8	7
Második Csempész	7	8

Ha sikerült elintézned őket, lapozz a **373**-ra.

285.

Miután leterítetted a kannibál szakácsot, és mielőtt még elhagynád a konyhát, sikerül 4 étkezésre való Élelmet összeszedned (jegyezd fel ezeket a *Kalandlapodra*), és ráadásul még megkóstolod Ragyaverte levesét is (4 ÉLETERŐ pont jár érte). Mivel innen nem vezet tovább más út, visszatérsz a lépcső tetejére, és eldöntöd, melyik ajtón nyiss be.

A távoli ajtón? Lapozz a **191**-re.
A bal oldali ajtón? Lapozz a **127**-re.
A jobb oldalin? Lapozz a **141**-re.
A „Kapitány" feliratún? Lapozz a **97**-re.

286.

Magasra emeled a zöld jádc-szobrocskát, ám semmi sem történik. Quezkari feléd suhint egyik karjával (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Nincs más választásod, a kardoddal kell visszavágnod. Lapozz a **177**-re.

287.

Már leszállt az éj, mikor nekilátsz, hogy felkutasd a kalózok titkos búvóhelyét. De legalább ilyen tájt valószínűleg keveseknek tűnhet fel ténykedésed. Ha van rá okod, hogy elmenj a Mandragóra-sikátorba, most itt az ideje, hogy megtedd. Ha nem, akkor hol keresnéd elsőként a kalózokat?

A dokkok környékén? Lapozz a **67**-re.
A romos világítótoronynál, a várostól délkeletre fekvő szirtfokon? Lapozz a **146**-ra.
A fogadókban és kocsmákban? Lapozz a **129**-re.
A kikötő alatti csatornákban? Lapozz a **355**-re.
A temetőben, a városfalon kívül? Lapozz a **83**-ra.
A Templom negyedben? Lapozz a **181**-re.

288.

Az ajtó felett megszólal egy csengő, amikor belépsz a helyiségbe, mely nem látszik többnek egy takaros, kedvesen ódivatú műhelynél. Bekeretezett térképek lógnak a falakon, egy elfoglalt Törpe pedig éppen egy tengerészeti atlasz fölé hajol munkaasztalánál. Érkezésedre felpillant, és megkérdezi, segítségedre lehet-e valamiben. Arról érdeklődsz, vajon hallott-e esetleg a Csont-szigetről. – Hmm. Nem vagyok biztos benne. Tudod, az emlékezetem már nem olyan jó – mondja a törpe, ám különös csillanást veszel észre a szemében. Ha kipróbálod, mi történik, ha néhány Arannyal frissíted fel a memóriáját, lapozz a **156**-ra. Ha inkább itt hagyod a térképészt, lapozz a **334**-re.

289.

A hajópatkányok elözönlenek melletted, viszont nem támadnak meg (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Ahogy a visítozás halkul, továbbhaladsz a folyosón. Már el is éred egy lefelé vezető lépcső tetejét, ám előtte még két ajtó is látható. A jobb oldali alól sűrű, zöld köd szivárog, ellenben a bal felőli csontrepesztő hideget áraszt. Mit teszel?

Kinyitod a bal oldali ajtót?	Lapozz a **353**-ra.
Kinyitod a jobb oldali ajtót?	Lapozz a **202**-re.
Lemész a lépcsőn?	Lapozz a **26**-ra.

290.

Egy üres, homokos területen a kunyhók között ott hever a leghatalmasabb kagyló, melyet valaha láttál. – Ez az Óriás Fésűskagyló héja, amely a déli lagúnában él – magyarázza Zyteea –, és neked most fel kell emelned. – Karodat a szarus héj köré fonva összeszeded minden erődet. Dobj négy kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint az aktuális ÉLETERŐD, sikerül teljesítened a feladatot – lapozz a **142**-re. Ha az összeg ennél nagyobb, nem tudod felemelni a héjat – lapozz a **194**-re.

291.

A zombik eltűnésével immár jól láthatod, hogy a kőajtón levő bonyolult véset valójában egyértelműen valamilyenfajta rejtvény, mely nyilván kapcsolatban áll az ajtónyitó mechanizmussal. Ha meg szeretnéd oldani a feladványt, hogy kinyisd az ajtót, lapozz a **372**-re. Ha nem, akkor viszont elhagyod a félkör alakú termet, és követed a járatot az ellenkező irányba – lapozz a **329**-re.

Csont-sziget
Sötét Hatalom kolostora
Óriás-kígyók
Szintalpho roncsai
Verem csapdák
falu
Lagúna
falu
Feketehegy itt kötött ki
hajótörött barlangja
Óvilág
aktuális veszélyek
740 kilométer délre

292.

Miután összetörted a palackot, és mellékesen elvágtad magad egy üvegszilánkkal (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), várasz egy percet, hátha a széttörő üveg zaja felkeltette valakinek a figyelmét. Mivel egyetlen kalóz sem ront be a kabinba, nekilátsz megvizsgálni a széthasadt hajómodellt. Az összetört törzs belsejében egy tekercsre bukkansz. Szétcsavarva a papírt felismered, hogy ez a Csont-szigetnek nevezett hely térképe. A vázlat alján az alábbi szavak olvashatóak: „740 kilométer délre". Eltéve a térképet úgy döntesz, ideje elhagyni Cinnabar kabinját. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **233**-ra. Ha viszont nem kedvezett a szerencse, lapozz a **253**-ra.

293.

Mivel úgy gondolja, hogy jóval nagyobb kihívást jelentesz, mint az áldozatai általában, a Scarachna felhagy a támadással, és visszahúzódik a dzsungel magasába, hagyva, hogy háborítatlanul továbbmenj utadon. Ha a szörnyeteg megmart, használhatsz egy adag Ellenszérumot (amennyiben van nálad), hogy visszanyerd az így elvesztett ÉLETERŐ pontok felét.

Itt volna az ideje, hogy meghatározd, merre is jársz pontosan. Jelenleg keleti irányba tartasz. Miután ismételten segítségül hívod a Csont-sziget térképét, dönthetsz, hogy a keleti irányba indulsz (jegyezd fel a *Kalandlapodra* a 164-es számot) – lapozz a **192**-re. Ha talán a délkeleti irányba mennél, lapozz a **397**-re. Ha esetleg teljesen megfordulva a déli irányt választod, lapozz a **68**-ra.

294.

Calabrius Számológépe egy olyan óriási mechanikus szerkezet, melyet számtalan fogaskerék, kapcsoló és kar alkot. Jellegzetessége egy széles panel öt ablakkal, melyek mögött forgódobok vannak, rajtuk számokkal. A gép mellett ott áll kezelője, egy varázslókinézetű figura, feltevésed szerint maga Calabrius. – Lépjetek elő, lépjetek elő! Ki fogadja el Calabrius Számológépének kihívását? Csupán két Arany, ám tízet nyerhetsz! – kiáltja a férfi. Úgy gondolod, hogy a kihívás valamiféle feladványt jelenthet, melyet a gép alkot meg. Ha elfogadod Calabrius kihívását, lapozz a **364**-re; ha nem, megnézheted a Gondviselés nyilát – lapozz a **81**-re – vagy a Csodálatos Armarnót – lapozz a **9**-re. Ha elhagyod a Játékbarlangokat, lapozz a **207**-re.

295.

Az új járat átvezet egy boltív alatt, egy igen tágas barlangba. Az ösvény, melyen haladsz, egy szakadék szélén fut körbe, és néhol enyhén lejt. Csupán a perem felett kilesve veszed észre, hogy a barlang csontokkal borított padlójából éles, álló cseppkövek merednek felfelé. Merészen rálépsz a gyalogútra. Ám az szinte azonnal megindul a lábad alatt, mire te rohanni kezdesz. Dobj két kockával, négy alkalommal! Ha egyszer is duplát gurítasz, lapozz a **272**-re. Ha egyszer sem kapsz duplát eredményül, lapozz a **363**-ra.

296.

A világítótorony masszív ajtaja be van zárva, ám a Csontváz Kulcsot használva behatolsz az omladozó épületbe. Amiket odabenn találsz, az valószínűleg a Hajópusztítók tanyája lehetett. Egy vélhetően asztalként funkcionáló hordó körül számos láda van, az egyik sarokban hálózsákok. A hordó tetején gyertya, két kocka, 3 étkezésre elegendő Élelem és egy részben elégett levél. Felemelve az égett papírdarabot, kibogarászod, amit lehet:

megváltozott. Ezentúl már nem „Leviatán", hanem „Lábszárcsont". Ezt a levelet semmisítsétek meg! Ha találkoznátok a szaglászóval, tegyétek, amit kell! A szokásos időben találkozunk

A levél többi része nincsen meg. Ez aztán az értékes nyom! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Miután elvetted, amit még akartál, egy csapóajtót fedezel fel a szoba egy másik sarkában. Mit teszel?

Kinyitod a csapóajtót?	Lapozz a **338**-ra.
Visszatérsz a sziklához, hogy felderítsd a barlangot?	Lapozz a **391**-re.
Elhagyod a Mallan-fokot?	Lapozz a **309**-re.

297.

A *Jószerencsének* két napjába kerül megkerülni a veszedelmes Rák-zátonyokat. Ez idő alatt pihenhetsz és visszanyerheted az erődet (visszanyersz 6 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Miután elhagytátok a zátonyokat, a legénység a Csont-sziget felé veszi az irányt. Lapozz a **168**-ra.

298.

– Légy átkozott! – kiáltja rád egy vörös hajú asszony, éppen eléd szökkenve. Az igen heves vérmérsékletű nőszemélyben azonnal felismered Mirelt, a Vöröst, Cinnabar másodkapitányát. Ő volt, aki megtalálta a kalózvezér holttestét és visszahozta erre a világra. – Neked köszönhetem, hogy enyém lett ez itt, – köp egyet, majd felemeli a jobb kézfeje helyén hordott kampót. – De most tízszeresen megfizetsz a bűnödért.

Mirel, a Vörös ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Mirel, a Vörös ügyes kardforgató. De ha mégis sikerül felülkerekedned rajta, lapozz a **214**-re.

299.

Egyik pillanatról a másikra lázasnak érzed magad és reszketsz. A szúnyog minden bizonnyal valamilyen gyors lefolyású, és könnyen elképzelhető, hogy halálos malériafertőzést hordozhatott. Ha van Ellenszérumod, lapozz a **180**-ra; ha nincsen, lapozz a **367**-re.

300.

A vergődő Behemót által keltett hullámok ide-oda dobálnak, míg végül bevered a fejedet egy törött deszkába, és minden elsötétül…

Egy homokos parton térsz magadhoz, hullámok nyaldosnak körbe, a nap melegen tűz le rád. Körülötted a *Jószerencse* partra mosott roncsai. Elképzelésed sincs, mennyi ideig, és hány kilométert sodródhattál az óceáni áramlással, de nagyon gyengének és éhesnek érzed magad. Csökkentsd ÉLETERŐ pontjaidat az aktuális érték felére! Ám szerencsére megmaradt a hátizsákod, és benne épségben az összes holmid meg az élelmed. Bizonytalanul lábra állsz. Egy sziget nyugati oldalán vagy, előtted a dzsungel széle. A fákon túl, messze a távolban, hegyes vidéket látsz, illetve néhány további magaslatot is dél felé. Kezedbe véve a Cinnabar hajóján talált térképet összeveted azt a vidékkel. Amennyire meg tudod ítélni, ez bizony megegyezik – nem lehetsz máshol, csakis a Csont-szigeten! Ideértél hát, és talán még mindig megvan az esélyed rá, hogy megállítsd Cinnabart, de előbb még talán kideríthetnél valamivel többet az új környezetedről. Mit teszel?

Felmászol egy fára, hogy áttekintsd a környéket?	Lapozz a **325**-re.
Megvizsgálod a partra sodródott maradványokat?	Lapozz a **281**-re.
Túlélők után kutatsz?	Lapozz a **66**-ra.
Élelmet keresel?	Lapozz a **242**-re.
Behatolsz az őserdőbe?	Lapozz a **125**-re.

301.

Az egyetlen darab elefántcsontból faragott amulett egy büszke oroszlán fejét mintázza. Eredetileg egy primitív törzsé volt, akik úgy hitték, megvédi birtokosát a vudu sötét hatalmától. Lapozz vissza a **42**-re.

302.

Felmutatod a talizmánt a nem evilági szellemnek, és úgy tűnik, mintha Quezkari egy pillanatra habozna. Aztán egy kígyószerű szisszenés kíséretében neked ront. Nincs más választásod, minthogy a kardoddal viszonzod a támadást. Lapozz a **177**-re.

303.

A Játékbarlangok néven ismert hely a városnak a Karomként emlegetett területén található, amely a kikötő legszegényebb és legveszedelmesebb része. Maguk a Játékbarlangok egy hatalmas kőépületben kaptak helyet, melynek roppant nagy tölgyfaajtaját vasszegecsek ékesítik. Ezt a bejáratot két Troll őr vigyázza. Mikor elhaladsz mellettük, gyanús pillantást vetnek rád, és az egyik a maga primitív módján megjegyzi: – Emlékezz, nincs harcolás! – Odabent a pipafű füstjének sűrű felhője üli meg a helyiséget, és tömve van kevéssé bizalomgerjesztő alakokkal. Elvegyülve köztük szemügyre veszed a kínálkozó játék-lehetőségeket. Miután röviden körbenéztél, hármat is felfedezel, ami érdekelhet. Melyiket vizsgálnád meg közelebbről?

A Gondviselés nyilát?	Lapozz a **81**-re.
Calabrius Számológépét?	Lapozz a **294**-re.
Csodálatos Armarnót?	Lapozz a **9**-re.

Ha inkább távozol innen, lapozz a **207**-re.

304.

A két harcoló szörnyeteg elállja a tisztásról kifelé vezető utat. Míg küzdenek, megpróbálhatsz elsurranni mellettük, anélkül, hogy magadra vonnád a figyelmüket. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **342**-re. Ha most nincs szerencséd, lapozz a **386**-ra.

305.

Első feltételezésed, hogy a szoba lakatlan, beigazolódni látszik. Most, hogy semmi sem akadályoz, nyugodtan nekiláthatsz, hogy alaposabban átvizsgáld a helyiséget. Áttúrva a ládákat és feltört dobozokat, egy kardot találsz (melyet használhatsz, ha elvesztetted volna a sajátodat), 5 étkezésre elegendő Élelmet, és összesen 10 Aranyat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **199**-re. Ha viszont nem kegyes a sors hozzád, lapozz a **252**-re.

306.

Felemelve a fegyvert megállapítod, hogy igen élesre van fenve, és a hosszú, ívelt penge egyik oldalába különös írást martak. Majd olyasféle hangot hallasz, mintha érmék potyognának. Megfordulsz, és a döbbenettől tágra nyílt szemmel meredsz az eléd tárulló látványra. Maga a kincshalmaz elevenedett meg, és humanoid formát öltve egyenesen feléd lépdel. Kezedben a csontkarddal furcsa mód ügyesebbnek érzed magad a párviadalban. Növeld meg 1-gyel ÜGYESSÉGED ennek a csatának az idejére. Felbátorodva készülsz neki a varázslattal teremtett Gólem elleni harcnak, aki kitartóan figyel gyöngy-szemeivel.

Kincs Gólem	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a **251**-re.

307.

Kardot rántasz, és a fecsegő teremtmény felé döfsz. Az Őserdei Manó rád sziszeg, és áttöri a védelmedet borotvaéles gerelyével, amelyet a Nyílméreg-béka váladéka borít (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Mielőtt egyáltalán harcba szállhatnál a lénnyel, annak ismét nyoma vész a környező zöld növényzetben (miközben tovább karattyol érthetetlen nyelvén), éppolyan hirtelen, ahogy az imént felbukkant. Amikor megsebesített, a Nyüzsgő még egy átkot is bocsátott rád (vesztesz 1 SZERENCSE pontot). Most pedig lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát feljegyezted.

308.

Egy lendülettel átvetődsz a verem felett, és egy ügyes előrebukfenccel meg is érkezel a túloldalon. Ismét talpra ugorva keresztülmész egy újabb, baljóslatú vésetekkel borított bolthajtás alatt, majd egy durván faragott járatba érkezel, ahol mind balra, mind pedig jobbra szabad az út. Melyik irányt választod? Ha balra mennél, lapozz a **329**-re; ha jobbra, lapozz a **149**-re.

309.

Sós ízű tengeri szél fújdogál mögötted, amint visszaballagsz a Rákok Kikötőjébe, hogy újfent a városban folytasd a kutakodást a kalózok után. (Jegyezz fel 1 eltelt órát!) Most hová mennél?

A dokkokhoz?	Lapozz a **67**-re.
A fogadók és kocsmák felé?	Lapozz a **129**-re.
Le a csatornákba?	Lapozz a **355**-re.
A temetőbe?	Lapozz a **83**-ra.
A Templom negyedbe?	Lapozz a **181**-re.

310.

Miközben haladsz előre a kikötőváros utcáin, az a nyugtalanító érzés fog el, hogy követnek. Lehetséges volna, hogy a Fekete Koponya hívei már a nyomodban vannak? Egy sarkon befordulva máris megkapod a választ. Egy csapatnyi egyenruhás katona állja utad, a Városi Őrség kapitányának vezetésével. Mögötted további fegyveresek tűnnek fel a sötét utcákon, így aztán teljesen körbe vagy véve. A szigorú arcú Snide kapitány előlép, majd közli veled: – Őrizetbe veszlek a nyugalom megzavarásáért. – De hát ez nevetséges! Mégis mit követtél el a Városi Őrség ellen? Minden, amit tettél, csupán annyi volt, hogy segíteni akartál Vaskövesd és a Rákok Kikötője népén. – No persze – teszi hozzá Snide –, némi csekély fizetség, teszem azt tíz Arany, lehetővé tenné, hogy szabadon folytasd tovább a dolgodat. – Bizony, nagyon úgy tűnik, hogy ennek a városnak a vezetése aztán tényleg a velejéig korrupt! Ha ki akarod fizetni Snide-nak ezt a tetemes összeget szabad elvonulásod fejében, és meg is van rá a lehetőséged, lapozz a **163**-ra. Máskülönben lapozz a **236**-ra.

311.

Az ajtót kinyitva szalmával borított padlójú, apró kis szobába lépsz, és rögtön farkasszemet nézel az ide bezárt két őrjöngő bestiával. Valamely elfajzott vudu rituálé eredményeképpen az egyik hosszú agyarú, szőrös hátú malac, a másik meg egy mutáns, kétfejű kakas. Nem téve különbéget közted és fogva tartóik közt, a két feldühödött állat rád veti magát.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Pokoldisznó	7	6
Sátánmadár	6	5

Ha megölted a bestiákat, nyomban továbbsietsz a folyosón. Lapozz a **151**-re.

312.

Tovább követed a két gyanús fickót, akik egyáltalán nincsenek tudatában a jelenlétednek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **247**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **284**-re.

313.

Amint áttúrod a nagy halom nyúzóeszközt és egyéb sebészi szerszámot, egy macska részben kiszárított testére bukkansz. Ám mikor átnyúlsz a tetem felett, hogy kihúzz egy fiókot, a macskafej rád fúj, majd a kezedbe harap (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Sokkos állapotban ugrasz hátra az asztaltól, ám a macska ismét élettelennek látszik. Megborzongsz, majd úgy döntesz, inkább elhagyod a Doktor birodalmát. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **233**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **253**-ra.

314.

Miközben átkutatod a szobát, eltűnődsz, hogy ki is halmozhatta fel ezt a rengeteg kacatot, és mi okból. A limlomok közt találsz egy törött olajlámpást, egy régi viaszosvászon ponyvát, egy hajdani korlátból letört darabot, mely valószínűleg egy hajó elülső részéből származhat. Egyszóval semmi olyat, ami különösebb értéket képviselne. Most mit teszel?

Kinyitod a zászlóval letakart koporsót? Lapozz a **36**-ra.
Visszamész a másik szobába, és a középső boltívet választod? Lapozz a **392**-re.
Visszamész, és a jobb oldali járattal próbálkozol? Lapozz a **255**-re.

315.

Úgy döntesz, annak veszélye, hogy egy vudu kultusz ütötte fel fejét a városban, jogos indok arra, hogy egyenesen a legfelsőbb helyre menj, és magának a Főpapnak a segítségét vedd igénybe. A Főpap a város legnagyobb szentélyében – Vinar Nagytemplomában – található. Belépvén a templomba vezető oszlopos márványcsarnokba, reménykedő kérvényezők hadába botlasz, akik mind meghallgatásért folyamodnának Őexcellenciájához, a Büszkeség Istenének Elöljárójához. Végül te is odajutsz az emelvény elé, amely közvetlenül a Főpap belső szentélyébe nyíló ajtók mellett áll. Puhány kinézetű pap pillant le rád, alig leplezett unalommal. – Sajnálom, de Őexcellenciája ez idő tájt a Hatodik Óra Rituáléjával van elfoglalva – közli az alárendelt. – Most nem tud fogadni. Gyere vissza holnap. – Két fegyveres, szertartásos páncélt viselő

pap teszi keresztbe előtted alabárdját. Vitázni kezdesz az egyházfival, de semmi sem tudja rábírni a véleménye megváltoztatására; még a vudu említése sem. Egyszerűen nincs egyenes út, hogy bejuss a Főpaphoz. Már a távozást fontolgatod, mikor a pap atyaian pártfogó hangon megszólal: – Nem gondoltál történetesen arra, hogy valami adományt ajánlj fel Vinarnak? – Ha bedobsz néhány Aranyat az emelvény lábánál levő ládikába, jegyezd fel az érmék számát, majd lapozz a **14**-re. Ha nem szándékozol adakozni, lapozz a **209**-re.

316.

A láda nincs bezárva, és a fedelet felnyitva látod, hogy telis-tele van finom, és kétségtelenül lopott ruhákkal, szőttesekkel. A káprázatos kelmék alatt rumot találsz egy nagy, bedugaszolt üvegben (ha magaddal vinnéd, írd fel a *Kalandlapodra*, hogy a felhajtásával 4 ÉLETERŐ pontot nyerhetsz). Ha ezután a földgömböt vennéd szemügyre, lapozz a **349**-re. Ha az íróasztalt néznéd át, lapozz a **134**-re. Ha a hajó érdekelne a palackban, lapozz a **29**-re. De el is hagyhatod a kapitányi fülkét – lapozz a **233**-ra.

317.

A hidat összetartó kötelek után kapsz, de nem vagy elég fürge. Zuhansz néhány másodpercet a völgyszoros szakadékában, mielőtt belecsobbannál a folyóba. Ám balszerencsédre a viharos sodrású felszín alatt sziklák meredeznek, és az egyiken be is vered a fejedet. Ájultan merülsz el, és az éhes, fehéren habzó áradat magával ragad. Kalandod itt véget ér.

318.

A kalóz hosszú kést ránt elő, hogy védje magát. – Még nem kaptad el az öreg Crivenst – köp egy hegyeset. – Gyere csak közelebb, hadd nyiszáljam el a gigádat! – Nem foglalkozva a vénember fenyegetőzésével, ismét harcba szállsz.

Crivens	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Miközben gazdájával harcolsz, a majmocska mindent megtesz, hogy a lehető legjobban akadályozzon; rád csimpaszkodik, harapdál. Ennek eredményeképpen a csata során csökkentsd 1 ponttal Támadóerődet, illetve minden Harci Körben dobj egy kockával! Ha az eredmény páros, vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, mivel a majom megharapott. Ha győztesen kerülsz ki az összecsapásból, lapozz a **377**-re.

319.

Gyilkos sújtásodra a vámpír porrá omlik ámuló szemeid előtt. Most már nincs semmi, ami megakadályozhatna a Skorpió Talizmán megszerzésében. Legalább tíz Aranyat ér! Jegyezd fel a tárgyat a *Kalandlapodra.* Ha most pedig átkutatnád Jolly Roger koporsóját, lapozz a **225**-re. Ha inkább távoznál ebből a baljós kamrából, lapozz a **166**-ra.

320.

Egy tisztás széléhez érve egy bennszülöttet pillantasz meg, aki éppen egy torz formájú Óriás Imádkozó Sáskával küzd. A törzsi harcos szemmel láthatóan nem jelent kihívást a rovar számára, kétségtelen, hogy segítségre szorul – de mit is hallottál a helybeliekről? Ha a bennszülött segítségére sietsz, lapozz a **229**-re. Ha inkább nem akarsz belekeveredni, és továbbmész, lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

321.

A vasmacska csupán egy hajszállal kerüli el a mellkasodat. Szemedet a ködbe mélyesztve egy feléd közeledő, homályos alakot veszel ki. Fegyvert rántva felkészülsz a harcra. Lapozz a **231**-re.

322.

Sikerül felkapaszkodnod a kőszirt tetejére, anélkül, hogy bármi egyéb megzavarna, és megfontolod, mit is tegyél az elkövetkezendőkben. Ha átkutatod a világítótornyot, és még nem kerítettél volna sort rá, lapozz a **296**-ra. Ha netán elhagynád a Mallan-fokot, lapozz a **309**-re.

323.

Óvatosan kinyitod a második ajtót. Mennyi idő alatt jutottál el idáig? Ha 9 óráig vagy még tovább tartott, lapozz a **70**-re. Ha 8 órát vagy ennél kevesebbet vett igénybe, lapozz a **333**-ra.

324.

Az Ezoterikus Energiák Kristályának elpusztításával a Főpap saját varázserejét is meggyengítetted. Mivel nem képes rád szórni az igézetet, ezért egy obszidián pengéjű aranytőrt húz elő, és azzal támad rád.

Ramatu	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 9

Miközben harcoltok, a tőr fülsiketítő visítást hallat, mely megzavar az összpontosításban (a csata idejére 1-gyel csökkentsd a Támadóerődet). Ha ismét legyőzöd Quezkari főpapját, lapozz a **7**-re.

325.

Felmászol egy magas fára, amely ott nő az öböl pereménél, és végigtekintesz a buja, párás dzsungelen egészen a távoli magaslatokig. Onnan, ahol állsz, ki tudsz venni egy folyót is, mely a hegységtől délkeletre folyik, be a mocsárba. A sziget keleti oldalán pedig egy nagyobb lagúnát fedezel fel. Egyszer csak csípést érzel a lábadon, és lepillantva valamilyen élősködőt veszel észre, mely benőtte a fa törzsét, és most a te lábszáradra készül rákúszni. Meg kell védened magad a húsevő növénytől.

Piócavessző ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

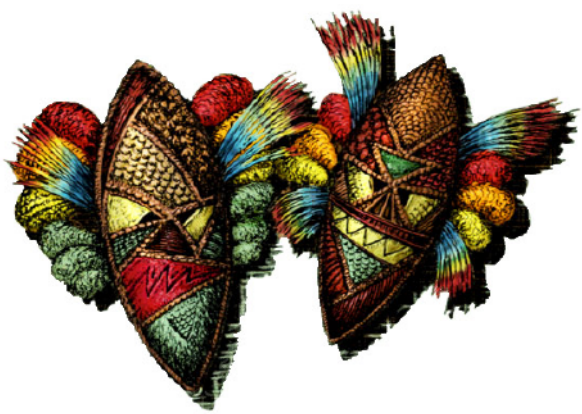
Amíg az ágak között függeszkedve harcolsz, 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet. Továbbá ha mindkét kockával azonos értéket gurítasz, lezuhansz, és az egyik kockán látható értéknek megfelelő pontszámot veszíted el ÉLETERŐ pontjaidból, ám ekkor legalább a parazitától is megszabadulsz. Ha megnyerd a küzdelmet, vagy leesel, akkor lapozz vissza a **300**-ra, és válassz másik lehetőséget.

326.

Nagyot rúgsz az ajtóba, de ezzel mindössze annyit érsz el, hogy leszakítod a reteszeket, és felhívod magadra a zsiványok figyelmét, akik éppen most gyújtottak fényt, hogy a tengert járó hajókat ennek a partszakasznak a nyaktörő szikláira csalogassák. A vandálok késekkel és furkósbotokkal támadnak rád. Egyszerre küzdj meg valamennyiükkel.

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

Ha győzöl, lapozz a **369**-re.



327.

Ha jelenleg délkeletnek mennél, a lagúna irányába, lapozz a **10**-re. Ha északkeletre indulnál, a hegyek felé, lapozz a **115**-re.

328.

Az utolsó kalóz is elhanyatlik, s te megkönnyebbülten teszed el a fegyvered. Úgy tűnik, hogy a haramiáknak hajszál híján sikerült agyonverniük Dregget, és az öreg állapota gyorsan romlik. A tőled telhető legjobb módon megpróbálod kényelembe helyezni, és a vénember végül felnyitja a szemét. – Köszönet, idegen – zihálja –, de számomra már nincs remény. Azok nem akarják, hogy megtudj valamit. – Megkérdezed, kiről beszél. – Cinnabar legénységéről, a Fekete Koponya kalózairól. – Dregg gyilkosainak kezére pillantva felfedezed, hogy mind egy vigyorgó, fekete koponyát formázó tetoválást visel. – Láttam őket ismét összegyűlni a városi fogadók környékén; Bitófa Silas, Hajóvonta Jack, az öreg Crivens, sőt Malu, a Boszorkánymester is. Terveznek valamit, a nyakamat rá. Azt rebesgetik, hogy Mirel, a Vörös rábukkant Cinnabar testére, és hogy nem is halott igazán. De nincs is igazán életben, tudod. Mert amibe belekontárkodtak, az pusztán vudu és fekete mágia. Így nem az igazi. – Dregg gyengén felköhög. – Visszatér. S mi mind elveszünk. Vigyázz a Fekete Koponyával, idegen. Vérescsont visszatér! – Ezzel az öregember jobblétre szenderül. Lefektetve az idős férfit, elgondolkodsz utolsó szavain, és azon, mit is tehetnél ezek után. Tehát Cinnabar nem halt meg igazán. Ez esetben még mindig beteljesíthetnéd rajta bosszúdat. Mit érthetett Dregg azon, hogy Cinnabar nem is él igazán? Dregg adott neked néhány nyomot ellenségedhez, és hogy merre is kezdhetnéd az utána való kutakodást. Az öreg utalt arra, hogy a Fekete koponya kalózai ismét gyülekezni kezdtek a Rákok Kikötőjében, így biztosan lehet valamilyen rejtett támaszpontjuk valahol a városban, bár pillanatnyilag elképzelésed sincs, pontosan merre is kereshetnéd.

Tehát van néhány lehetőséged. Ha felkeresel egynéhány fogadót és kocsmát, abban a reményben, hogy több mindent is kideríthetsz, lapozz a **129**-re. Ha látogatást teszel a rosszhírű Játékbarlangokban, mely hely alkalmas információforrás, illetve pénzszerzési lehetőség lehet, lapozz a **303**-ra. Illetve jó ötlet lehet kipótolni felszerelésed a piacon, mielőtt még nekifogsz küldetésed teljesítésének – lapozz a **365**-re. Ha megpróbálsz többet megtudni a Fekete Koponyáról és Quezkari kultuszáról, lapozz a **315**-re. De akár azt is megtehetnéd, hogy magasabb hatalom segítségéért folyamodsz Cinnabar ellenében – lapozz a **103**-ra. Habár Montargo kormányzó bizonyára nem véletlenül hagyta, hogy a kikötő a kalózok és egyéb brigantik védett paradicsoma maradhasson. Persze fel is hagyhatsz a további hírek utáni kereséssel, és helyette a kalózok rejtekhelyének nyomába eredhetsz – lapozz a **16**-ra.

329.

Az alagút egyre csak fúrja magát előre, mélyen be a hegy alá. A folyosó egyhangúsága a végén megtörik, mikor egy alkóv tűnik fel a bal oldali falban, benne egy edény valamiféle folyadékkal és virágszirmokkal. Az erőteljes illat hullámokban árad ki a folyosóra, és belélegezve egészen könnyűnek érzed a fejed. Úgy döntesz, átmész a füstön, készen állva, bármi történjék is. Ha közben egy mélyet szippantasz belőle, lapozz a **39**-re. Ha visszatartanád a lélegzeted, miközben áthaladsz rajta lapozz a **230**-ra.

330.

Kivicsorítva tompa, sárga agyarait, és dühében visítva az Óriásmajom készen áll rá, hogy ismét megvédje a területét.

Óriásmajom	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, folytatod tovább az utadat az erdőn át. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

331.

Egy kis ösvényt nyitsz magadnak a kígyók közt a kristályhoz, majd meglendítve pengédet, egy széles ívű vágással lesújtasz a csillámló kristályra. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **104**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **376**-ra.

332.

Miközben törtetsz a dzsungelen át, egy gyors sodrású folyóhoz érsz. Ha folytatva az utadat megpróbálsz átgázolni rajta, lapozz a **256**-ra. Ha inkább más módot keresel, hogy keresztüljuss, lapozz a **347**-re.

333.

Egy hatalmas csarnok hátsó részében találod magad, mely tömve van fekete ruhákba öltözött Hívőkkel és keményen skorbutosnak látszó kalózokkal! Egy nagy halom láda mögé lebukva, felfedezel egy irdatlan nagy, groteszk szobrot a terem ellentétes oldalán. A figura teste emberi csontvázat idéz, idomtalanul nagy, halálfejszerű koponyával. A vigyorgó koponyát tollas fejdísz keretezi, két kezében pedig egy-egy égő fáklyát tart. Ez a szobor egészen biztosan a gonosz vudu halálisten, Quezkari képmása! A bálvány előtt egy férfi áll, akit azon nyomban felismersz. Még mindig a nemesemberre valló, finom, aranysujtásos, bíborvörös kabátját viseli, és a nagy, háromszögletű kalapot, bár húsa most beteges zöldesszürke színű, és a bőrén tátongó résekből és üregekből váladék szivárog. A kalózúr egykor fényes fekete haja meg szakálla most csupán kusza bozont, és kénsárga szemei vadul merednek elő a sötétárnyékos üregükből. Cinnabar! Akkor hát igaz volt a szóbeszéd: Mirel, a Vörös tényleg megtalálta a kapitánya testét. Quezkari Híveinek közreműködésével és az ő démoni, tiltott praktikáival a haramiavezér visszatérhetett az életbe. A kalózúr éppen a tömegnek szónokol. – Fekete Koponya kalózai, ma éjjel elhajózunk a Csont-szigetre. Ott hajtattatik végre a rituálé, mely teljessé teszi feltámadásomat. Azután már legyőzhetetlenül, és Quezkari hatalmával közösen visszatérhetünk ebbe a féregverembe, és beteljesítjük bosszúnkat. A Rákok Kikötője a miénk lesz! – Hatalmas, egyetértő éljenzés csap fel Quezkari összegyűlt híveinek soraiból, és benned megfagy a vér.

Mert hiszen nem vagy oda a kikötővárosért, ám ha Cinnabar meghódítja azt, a partvidéken egyetlen törvénytisztelő város sem lesz többé biztonságban a csempészektől, kalózoktól, és hasonló gazemberektől. A kapitányt mindenképpen meg kell állítani!

Váratlanul egy erős kezet érzel a válladon, megfordulva két zsiványt pillantasz meg a hátad mögött. Aztán már oda is vonszolnak a Quezkari-szobor előtt álló kalóz-nagyúrhoz. Az pillanatokon belül kiadja utasításait, majd miután téged elhurcoltak, ismét az embereihez fordul. – Az éjféli dagállyal kihajózunk! – Kapitányukat követve a kalózok sebesen kiözönlenek a barlangszentélyből. Időközben téged egy verembe vetnek a terem egyik sarkában, és csuklóidnál fogva két, a sziklából kiálló fémkarikához kötöztek a gödör alján. Eztán a kalózok csatlakoznak társaikhoz, és sorsodra hagynak. Rövidesen felfedezel egy kis üreget a fal aljánál, melyen át most víz kezd beömleni az üregbe. A gödröt ez a nyílás köti össze a tengerrel! Ahogy a dagály emelkedik, úgy telik meg a gödör vízzel, míg teljesen el nem lep majd téged is. A vízszint máris a derekadig ér. Megrángatod a gyűrűket, ám azok szilárdan ülnek a falban, és a kötél sem mutatja szakadás jelét. Most aztán hogyan mászol ki ebből? Ha van egy Cápafog Karpereced, lapozz arra a fejezetpontra, melynek száma megegyezik a karperecen levő fogak számával. Ha ezt nem tudod megtenni, lapozz a **132**-re.

334.

Válassz egy olyan helyet, amerre eddig még nem jártál. Hol folytatod tovább az információgyűjtést?

A város fogadóinál és kocsmáinál?	Lapozz a **129**-re.
A hírhedt Játékbarlangoknál?	Lapozz a **303**-ra.
A piacon?	Lapozz a **365**-re.
A Templom negyedben?	Lapozz a **315**-re.
Meglátogatod magát Montargo kormányzót?	Lapozz a **103**-ra.

Ha végeztél az információszerzéssel, vagy már van ötleted, merre lehet a rejtekhely, akkor elindulhatsz megkeresni a kalózok titkos bázisát. Lapozz az **51**-re.

335.

Áthaladva egy sziklás részen, ami egy szirt pereménél van, hirtelen egy különös, gyíkszerű teremtmény veti rád magád, mintha csak a semmiből került volna elő. Színváltoztató bőrének köszönhetően kiválóan beleolvadt a kövek közé. A Kaméleonita vadász most rövid lándzsáját felemelve rád ront.

Kaméleonita	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ **7**

Ha győzöl, ellenfeled teste lezuhan a peremről az alant meredező sziklákra. Most, hogy már nincsen semmi akadálya, továbbmehetsz a szirti ösvényen. Lapozz a **283**-ra.

336.

A Scarachna szüntelen támadásai következtében végül elbotlasz, egyenesen bele a hálójába. A ragacsos szálak szilárdan tartanak, így képtelen vagy bármit is tenni, mikor a hibrid testedbe mélyeszti fullánkját, teljesen megbénítva ezzel. Majd selyemgubóba bugyolál addig, míg készen nem áll az elfogyasztásodra. Kalandod itt véget ér.

337.

Veled az oldalán a gyíkféle már felül tud kerekedni az Óriásmajmon. Lapozz a **278**-ra.

338.

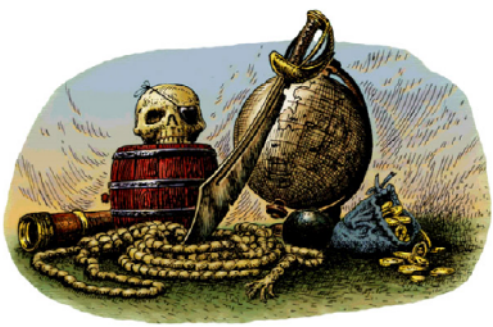
Félrehúzván a reteszeket felemeled a csapóajtót, és felfedezed, hogy egy rémült, kiéheztetett macska van itt, egy sekély kis gödörbe zárva. Az állat félelmében és dühében kiugrik a gödörből, jól megharap és még a húsodat is végiggereblyézi a karmaival (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), mielőtt kimenekülne az éjszakába. Kétség sem fér hozzá, hogy a vandálok mindenféle kínzás vagy éppen valami fogadás okán tartották fogva a szerencsétlen állatot. Ha most viszont leereszkednél a sziklafalon a barlangnyíláshoz, lapozz a **391**-re. Ha inkább elhagynád a világítótornyot, és egyúttal az egész Mallan-fokot is, lapozz a **309**-re.

339.

A serpenyő éppen a mellkasodon talál el, teljesen beborítva téged a tűzforró vízzel. Dobj egy kockával, adj hozzá 1-et, majd az eredményt vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha hatost dobtál, akkor ráadásul még 1 ÜGYESSÉG pontot is vesztesz. A kannibál szakács egy húsvillát ragad meg püffedt mancsával, s így ront rád, miközben zsírpárnái visszataszítóan rezegnek.

Ragyaverte, a Szakács ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd a konyhást, lapozz a **285**-re.



340.

Még mielőtt elfogyna a levegőd, lecsúsztatod a csuklódról a láncot, és visszatempózol a felszínre (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Sós vizet öklendezve próbálsz lélegzethez jutni, majd a móló felé pillantva látod, hogy a Horgonyos Férfi már elment, halottnak hívén téged. Visszatérve a szárazföldre, folytatod a kutatást a titkos bejáratok után, de itt nem találsz semmit, így aztán feladod az itteni keresgélést. Írj fel 1 órát, majd lapozz az **52**-re.

341.

A megmaradt legénység visszaszorítja a többi rákot, és a *Jószerencse* szabadon elvitorlázhat a zátonytól. Lapozz a **168**-ra.

342.

Hihetetlen, de sikerül elkerülnöd, hogy bármi bajod essen, mikor a majom és a gyík egymást csapdosta, lökdöste és ütögette. Most már a tisztás szemközti oldalán folytatod tovább az utadat. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

343.

Miután elszakítod magad a Kancsóka egyetlen részétől, melyet fegyverként használhat ellened, már képes vagy, hogy végezz a ragadozó növény maradékával, kardoddal metszve fel a savval teli kelyhet (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Az Óriás Kancsóka gyökerei közt megtalálod azt, ami az előző étkezéséből megmaradt. Összesen 7 Aranyra bukkansz, egy zöld jáde Majom Totemre és végül még egy rozsdás késre. Elrakhatod bármelyiket, aztán pedig továbbmész a dzsungel zöld mélye felé. Lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban feljegyezted.

344.

A Behemót elképesztő mennyiségű tengervizet nyel be, melyben ott a *Jószerencse* roncsa, legénysége és te magad is. Az óriási hal gyomrának mélyén végzed. Kalandod itt véget ér.

345.

Quezkari tulajdonképpen egy nagyhatalmú gonosz szellem, és mint ilyen, nem-mágikus fegyverekkel sebezhetetlen. Bár derekasan kitartasz az őrjöngő teremtménnyel szemben, támadásai végül mégis elgyengítenek, és csatlakozol a Quezkari áldozatául esett többi lélekhez az örök kárhozatban. Kalandod itt véget ér.

START
VESZTETTÉL 3 PONTOT
3 PONT
0 PONT
2 PONT
KIHAGYSZ EGY FORGETÉST
VESZTETTÉL 5 PONTOT
5 PONT
1 PONT
KIHAGYSZ EGY FORGETÉST
4 PONT
ELVESZTETTED MINDEN PONTOD
DUPLÁZD MEG PONTJAID
A GONDVISELÉS NYILA

346.

Fizetsz 2 Aranyat (húzd le a *Kalandlapodról*), és odalépsz a táblához. Háromszor forgathatsz, és ezzel a három forgatással 10 vagy több pontot kell elérned ahhoz, hogy nyerj. A nyíl forgatásához dobj egy kockával, és adj hozzá 6-ot: ez jelzi, hány mezőt halad a nyíl. A következő forgatás pedig értelemszerűen majd erről a mezőről indul. Annyiszor játszhatsz, ahányszor akarsz, de csak míg futja a pénzedből. Viszont ha nyersz, abba kell hagynod. Ha befejezted a játékot, lapozz a **260**-ra.

347.

Beletelik némi időbe, míg egy másik utat találsz a folyón keresztül, egy kidőlt, kúszónövényekkel borított fatörzsön keresztül. Tested hamarosan érezni kezdi a dzsungelbéli vándorlásod fáradalmait (veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot). Most pedig lapozz vissza a **192**-es fejezetponthoz, és dobj ismét két kockával, de ne feledd, hogy minden lehetőség csak egy alkalommal választható.

348.

Húzz le egy adagot az Élelmiszerkészletedből. A lény elmarja tőled az ételt, és egyszeriben befalja. Aztán pimasz módon ismét kinyújtja a markát. Mit teszel?

Adsz neki valamit a hátizsákodból? Lapozz a **122**-re.
Megtámadod? Lapozz a **307**-re.
Nem foglalkozol vele, és továbbmész utadon? Lapozz a **384**-re.

349.

Nincs szükséged sok időre, hogy felfedezd, a földgömb üreges és nyitható. Egy szövetzsákra bukkansz benne, amely 24 Aranyat és egy gyémánt nyakláncot rejt. Ha elrakván kincseidet távoznál a kabinból, lapozz a **233**-ra. Ha előtte még megvizsgálnád a ládát, lapozz a **316**-ra. Ha az íróasztalt néznéd át, lapozz a **134**-re. Ha esetleg a hajó érdekelne a palackban, lapozz a **29**-re.

350.

Elhagyván a Polip üregét, sikerül felkapaszkodnod a sziklafalon anélkül, hogy bármi bántódás érne. Mi lesz a következő lépésed? Ha felkeresed a világítótornyot, és eddig még nem tetted, lapozz a **296**-ra. Ha távozol a Mallan-fokról, lapozz a **309**-re.

351.

A számos bódé környékén szemlélődve találsz néhány tárgyat, mely hasznos lehet számodra küldetésed során. Bármennyit megvehetsz a listán szereplő áruk közül, ameddig csak a pénzedből futja. (A megfelelő Aranymennyiséget mindig húzd le a *Kalandlapodról*!)

Kötél	1 Arany
Extra Élelem	1 Arany étkezésenként
Kés	8 Arany
Dobótőr	3 Arany
Láncing	6 Arany
Egy flaska Grog	3 Arany
Ellenszérum	4 Arany
Gázgömb	6 Arany

A Késsel semmiféle bónusz nem jár, ez csupán egy más fajta fegyver. A Dobótőrt bármely ellenfél ellen használhatod a viadal kezdete előtt. Ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha sikerrel jártál, levonhatsz 2 pontot ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ha megnyered a harcot, visszaszerezheted az elhajított tőrt. A Láncing 1-gyel csökkenti ellenfeleid Támadóerejét, ám amíg viseled, minden alkalommal hozzá kell adnod 1-et az összeghez, mikor *próbára teszed* ÜGYESSÉGED. A grog igen lelkesítő hatású innivaló, 4 ÉLETERŐ pontot nyersz a megivásával; illetve a soron következő csatában 1-gyel megnövelheted Támadóerődet (de csupán ennek az egyetlen harcnak az idejére). Az ellenszérum különféle mérgezések és fertőzések kezelésére alkalmas, és három használatra elegendő. És van még itt három Gázgömb, melyekben mintha valami füst kavarogna. A Gázgömböt harc előtt használhatod: egyszerűen össze kell törni a padlón, az ellenfél előtt, akit erre köd burkol be, összezavarván érzékeit; ennek eredményeképpen 2-vel csökkentheted Támadóerejét. Azonban a Gázgömbnek semmi hatása Élőholtakra, Démonokra vagy bármely mágikus teremtményekre. Mikor végeztél a vásárlással, körülnézhetsz a Bazárban, egzotikus holmik után kutatva – lapozz a **42**-re –, vagy itt hagyhatod a piacot – lapozz a **111**-re.

352.

Összerogysz a homokos parton. Olyan közel, és mégis annyira… De mi volt ez a zaj? Úgy hangzott, mint a szél zúgása a vitorlák között, de itt még csak szellő sem rezdül. Felpillantva látod, amint a lagúnába éppen most siklik be egy ütött-kopott, viharvert hajó – a *Hableány*! Amint hallótávolságba érnek, Velyarde kapitányt kiabál le a fedélzetről: – Ne aggódj, barátom. Cinnabar még nem fogott ki rajtunk. Gyere hát, csatlakozz hozzánk!

Szempillantás alatt a fedélzeten vagy, és a *Hableány* ismét elindul. A szellemhajó elképesztő nagy csomóval halad, csaknem repül a hullámok felett a *Szuka* nyomában. Az utazás alatt Velyarde elmagyarázza, miért is kell legénységének a Földi Síkon maradnia. – Cinnabar kalózai voltak azok, akik lemészárolták a legénységemet velem együtt, örökre elátkozva ezzel valamennyiünket. Most itt az alkalom a bosszúra és a kozmikus rend helyreállítására. – A nyílt óceánon rövidesen látótávolságba kerül a kalózok galleonja. Miközben figyelsz, egy tökéletesen becélzott lángoló lövedék röppen a *Szukáról* a *Hableány* felé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **232**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **128**-ra.

353.

Az ajtót kinyitva vacogtatóan hideg kabinba lépsz. Jégcsapok csüngenek a gerendákról, leheleted ködként gomolyog a fagyos levegőben. Majd a szoba lakója máris támadásba lendül! Meghatározhatatlan, füstszerű emberi alak veti rád magát odabentről, és próbál megragadni fagyott kezeivel. Kardot rántasz, hogy védd magad, míg a kísértetszerű teremtmény szüntelenül nyögdécsel. – Hideeeg! Olyan hideeeg!

Dermesztő ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Míg a Dermesztővel harcolsz, 1 ponttal csökkentened kell Támadóerődet a jeges hideg miatt. Illetve minden további két Harci Kör után még további 1 pontot kell levonnod a Támadóerődből. Ha felülkerekedsz a szellemen, lapozz a **389**-re.

354.

Minden lépésedre ügyelve nyomulsz előre az árnyak közt. Az üregben levő víz egyszerre tajtékzani kezd, és két nyálkás, szívókorongos csáp csapódik ki a tengerből, és feléd nyúl. Sietve kardot rántasz, és felkészülsz, hogy megvédd magad.

Csápok ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 4

Ha a csápoknak sikerül két közvetlenül egymást követő ütést bevinniük, lapozz a **161**-re. Ha sikerül legyőznöd a csápokat anélkül, hogy azok megnyernének két egymást követő Kört, lapozz a **280**-ra.

355.

A kikötő csatornái egy nyíláson keresztül, a városfalon, a nyílt tengerbe ömlenek. Lámpásod fényénél belépsz a csatornába. Egyik bűzlő járatot követve a másik után bolyongsz az útvesztőben, jelét sem találva rejtett támaszpontnak vagy akár a gazfickók bármiféle tevékenységének. (Írj fel 1 órát!) Egyre csak küzdve magad előre a sötétben és nedvességben, lassacskán locsogó neszekre leszel figyelmes a hátad mögül. Megtorpansz, és hátrafordulsz, hogy szembenézhess azzal, ami követ, bármi légyen is az. Az árnyékból egy rút, görnyedt tartású humanoid bontakozik ki, lelógó karjában durván faragott bunkóval. Amint észrevesz téged, a Troll egészen izgalomba jön. – Egy hallcos! Éppen az, amire Gunknak szüksége van, hogy megtölthesse a hasát! – Még a nyál is csorog az agyarairól, amint Gunk, a Csatorna Troll megemeli a bunkóját, hogy bezúzhassa a koponyádat.

Gunk	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Amíg Gunkkal küzdesz, csökkentened kell Támadóerődet 1-gyel, a csatornák bűzének gyomorkavaró hatása miatt. Ha végeztél ellenfeleddel, lapozz a **3**-ra.

356.

Az élőhalott kalóz elrántja tőled a Csontváz Amulettet, és kettéroppantja, mielőtt még megakadályozhatnád (húzd le a tárgyat a *Kalandlapodról*). Lapozz a **147**-re.

357.

A kalózok nem ilyesféle reakcióra számítottak tőled, így sebet tudsz ejteni az egyik zsiványon, még mielőtt észbe kaphatnának. Küzdj meg egyszerre mindkettővel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kalóz	6	5
Második Kalóz	6	7

Ha nyersz, a Fél-Ogre lép elő, hogy megküzdjön veled. Ha szembenézel ellenfeleddel, lapozz a **187**-re. Ha megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **6**-ra.

358.

Saját nevedet megmondva próbálsz meg valamiféle választ kicsalni a primitív teremtményből. – Balinac ételt akar. – mordul fel a lény. Ha felajánlasz neki valamit, lapozz a **183**-ra. Ha arra készülsz, hogy megtámadd, lapozz a **95**-re. Ha inkább bemenekülsz a dzsungelbe, lapozz a **125**-re.

359.

Óvatosan lépdelve, és fél szemeddel egyfolytában túlfejlett szúnyogokat kutatva, nyomban összerezzensz, mikor három alak bukkan elő a ragacsos posványból, éppen az orrod előtt. Valaha emberfélék lehettek, ám az előtted álló három lény mostanra már csupán szánalmas torzképe egy embernek, sártól csöpögő ujjasukban és térdnadrágjukban, melyek még mindig ott csüngnek a csontvázukon. Mindhárom kést szorongat sorvadó kezével. Csupán néhánnyal kerültél most szembe a sok száz közül, kik elvesztették előbb az utat, majd tulajdon életüket is a mocsárban. A Zombi Kalózok szánalmasan nyögdécselve vonaglanak feléd. Egyenként küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi Kalóz	6	6
Második Zombi Kalóz	5	7
Harmadik Zombi Kalóz	7	6

Ha legyőzöd a tántorgó Élőholtakat, akkor testük visszasüllyed az ingoványba, szabad utat engedve számodra a dzsungelbe. Jegyezd fel a 397-es számot, majd lapozz a **192**-re.

360.

– Nem mondok semmit, amíg nem adsz ajándékot az öreg Scrimshawnak – mondja kuncogva a vénség. El fog fogadni bármilyen speciális tárgyat vagy ereklyét, mellyel rendelkezel, beleértve a grogot és a rumot is, de Élelmet vagy Aranyat nem. Ha beleegyezel, hogy megajándékozd, akkor húzd le az adott tárgyat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **41**-re. Ha nem akarsz, vagy nem tudsz neki semmit sem adni, lapozz a **130**-ra.

361.

Mit fogsz választani? Ha a Kék Ékkövet szándékozol használni, lapozz arra a fejezetpontra, mely megegyezik a drágakő oldalainak számával. Ha nem, akkor mit használnál?

A Csontváz Ereklyét?	Lapozz a **136**-ra.
A Boszorkánymester Botját?	Lapozz a **106**-ra.
A Majom Totemet?	Lapozz a **286**-ra.
A Skorpió Talizmánt?	Lapozz a **302**-re.

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz ezek egyikével sem próbálkozni, úgy a kardodat kell elővenned – lapozz a **177**-re.

362.

A bútorzatnak azt a néhány darabját, mely még megmaradt idebenn a kabinban, zúzmara szegélyezi, és jégkristályok borítják a kicsiny, lepecsételt hajóablak belső oldalát is. Amint kutakodni kezdesz a szobában, ismét meghallod a kísértet hangját. – Hagyd eeel e helyeeet! – sikoltja. Megborzongsz ijedtedben, és jeges vizet érzel lefelé csurogni a gerinceden; még a vér is megfagy az ereidben (vesztesz 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot). Rémülten menekülsz ki a szellemjárta kabinból. Lapozz a **4**-re.

363.

Dörrenés visszhangzik az egész barlangban, amint a párkányzat a sziklára zuhan mögötted. Azután egy kanyarulatban újabb boltívet látsz a barlang falában. Egy utolsó erőfeszítéssel áthúzod magad rajta, az előtted húzódó folyosóra. Visszanyerve lélegzeted, választhatsz. Ha a bal oldali irányt választod, lapozz az **91**-re; ha a jobb oldalit, lapozz a **57**-re.

364.

– Á, egy versenyző! – kiált fel Calabrius. – Lépj hát előre, ne félj! Nos, hol van a pénzed? – Átadsz neki 2 Aranytallért (húzd le a *Kalandlapodról*). Calabrius a hatalmas számoló-gépezet oldalához lép, és meghúz egy kart. Sok kattogó hang hallatszik, és a számokkal borított hengerek nagy sebességgel forogni kezdenek. Majd fokozatosan, egyik a másik után megáll a maga ablaka mögött. Az utolsó pedig üres marad. A panelek tehát most az alábbi módon festenek:

1 9 25 57 –

– A Számoló Masina megalkotta furfangos feladványát. Ez a gépezet még Vaskövesd legnagyobb elméit is képes zavarba ejteni. Ki tudod találni, mi lehet a sorozat következő száma? – Tényleg, képes vagy rá? Ha igen, lapozz arra a fejezetpontra, melynek száma megegyezik a megoldással. Ha viszont nem tudsz semmit sem kiokoskodni, vagy ha az adott fejezetpont értelmetlen volna, azaz rossz választ adtál, ott kell hagynod Calabrius Számológépét. Ha ezután szemügyre veszed a Gondviselés nyilát, lapozz a **81**-re. Ha a Csodálatos Armarnót látogatod meg, lapozz a **9**-re. Ha inkább elhagyod a Játékbarlangokat, lapozz a **207**-re.

365.

A kikötőváros színpompás piactere a Kereskedőnegyedben fekszik, mely a Garas sikátortól egészen a Pénzkölcsönzők utcájáig húzódik. Jelenleg két lehetőséged van. Ha valami praktikus felszerelés után nézel a piacon, lapozz a **351**-re. Ha látogatást teszel a Rákok Kikötőjének nyüzsgő Bazárjában, mely telis-tele van egzotikus – és természetesen drága – portékával, lapozz a **42**-re.

366.

A Boszorkánymester szobája rogyásig van pakolva mindenféle totemmel és áldozati tárggyal. Van köztük egy Krokodil Amulett, egy kicsiny bálna-csontból faragott Csontváz Ereklye, valamint a botja, mely úgy tűnik, mintha mostanra elvesztette volna az erejét. Ezek közül a tárgyak közül azt viheted magaddal, amelyiket csak akarod, mielőtt elhagynád Malu vackát. Mikor végeztél itt, mit teszel?

Kinyitod a távoli ajtót?	Lapozz a **191**-re.
Kinyitod a jobb oldali ajtót?	Lapozz a **141**-re.
Kinyitod a „Kapitány” feliratú ajtót?	Lapozz a **97**-re.
Leereszkedsz a lépcsősoron?	Lapozz a **211**-re.

367.

Tüneteid egyre komolyabbak lesznek, amint malériád súlyosbodik. Kínszenvedéssel teli halál vár rád, de szerencsédre hamarosan eljön. Kalandod itt véget ér.

368.

A bennszülött igazán ékesszólóan mond köszönetet élete megmentéséért, és egy Nauk Gyümölcsöt ad át neked (1 Élelmiszeradaggal egyenértékű), mielőtt sietve eltűnne az őserdőben (jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Sáska* szót). Most pedig lapozz arra a fejezetpontra, melynek számát korábban felírtad.

369.

A fény ellobban, és a vitorlás, melyet a hajóroncs-rablók zátonyra akartak futtatni a sziklákon, még éppen időben fordul meg, vissza a nyílt tengerre (jegyezd fel a *Jószerencse* szót a *Kalandlapodra*). A vandálok testének átvizsgálásakor összesen 5 Aranyérmét és egy Csontváz Kulcsot találsz. Amint azon morfondírozol, mi is legyen a következő lépésed, magasan fekvő kilátóhelyedről felfedezel egy méretes barlangnyílást épp a part vonalában, ahol a sziklák a tengerbe érnek. Ez volna talán a kalózok rejtekhelye? Mit teszel?

Lemászol a sziklán a barlanghoz?	Lapozz a **391**-re.
Visszatérsz a világítótoronyhoz, és jobban átvizsgálod?	Lapozz a **296**-ra.
Elhagyod a Mallan-fokot?	Lapozz a **309**-re.

370.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **341**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **60**-ra.

371.

Machetékkel vágva át magukat a dzsungelen, három kalóz lép ki az aljnövényzetből éppen a te ösvényedre. Az első gondosan nyírt szakállat visel, mellén pedig keresztbefutó széles övet. A másodiknak csúf sebhely fut le a feje tetejétől egészen a mellkasáig, az utolsó pedig úgy fest, mint egy ember méretű majom. – Ez a szaglászó! – kiáltja Hajóvonta Jack, szemmel láthatóan meglepve, hogy még mindig életben vagy. – Támadás! – A fák közt harcolva képes vagy rá, hogy egyenként küzdj meg Cinnabar tengeri haramiáival.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Jango	7	6
Hajóvonta Jack	8	7
Sima, a Majomember	7	7

Ha nyersz, a kalózok testének átkutatásával 8 Aranynyal és egy kis üveg rummal (megivásával 2 ÉLETERŐ pontot nyersz) leszel gazdagabb. Egyikük kardját szintén magadhoz veheted, ha elvesztetted volna a sajátodat. Ezek után lapozz arra a fejezetpontra, melyet korábban feljegyeztél.

372.

A vésetet tanulmányozva kikövetkezteted, hogy a körbefutó felirat rejti a megoldást, hogyan is nyílik az ajtó. Ha rájössz, mi a rejtvényben megbúvó szám, lapozz az ennek megfelelő fejezetponthoz. Ha nem tudod megfejteni, úgy vissza kell térned az elágazáshoz, és a másik utat választanod. Lapozz a **329**-re.

373.

A csempészek halottak, te pedig belesel a ládába. Telis-tele van érvénytelen pénzekkel, maguknál a haramiáknál pedig 4 Aranytallért találsz. Bár olyan alaposan keresgélsz, amennyire csak lehet ebben a ködben és sötétben, ám képtelen vagy kideríteni, merre is tarthattak a gazfickók. Mivel itt már nincs dolgod, elhagyod a temetőt. Írj fel 1 órát, majd lapozz az **52**-re.

374.

Csupán egyetlen alkalomra elegendő van az italból, ám mikor megiszod, visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékre, és a következő csatában 2-vel megnövelheted a Támadóerődet. Lapozz vissza a **42**-re.

375.

Kicselezed a csapást, és felkészülsz a harcra. Lapozz a **182**-re.

376.

A kristály egy fényvillanás kíséretében szétrobban, sziklarepeszeket szórva mindenütt a szobában, melyek közül néhány eltalál (dobj egy kockával, adj hozzá 2-t, és vond le az eredményt ÉLETERŐ pontjaidból). Ha életben maradtál, elhagyod a kristálykamrát. Írd fel a *Kalandlapodra* a *Széttört* szót, majd lapozz a **329**-re.

377.

Miután Crivens majma elszökdécsel, hamarjában átvizsgálod támadóid testét, akik valamennyien ott viselik a Fekete Koponya jelét a jobb kézfejükön. A Hívőknél nincs semmi, viszont az öreg kalóz már egészen más eset… Crivensnél találsz egy erszényt, benne 6 Arannyal és egy igencsak szokatlan érmével. Csaknem kétszer akkora, mint egy Aranyérme, egyik oldalán egy rák képével – ez egy dublon. Megfordítod, és csodálkozva fedezed fel, hogy a másik felére is egy rák alakját nyomták. Dublonokat már jó kétszáz éve nem vertek itt a Rákok Kikötőjében, ezért aztán valószínűleg igen ritka, és nagy értéket képvisel. Bár a kezedben tartott érme gyaníthatóan nem hivatalos, hiszen két „feje" van. Mindebből csak arra tudsz következtetni, hogy valaki megpróbált saját dublont verni, kétségtelenül pénzszerzés céljából. Írd fel a Rák Dublont a *Kalandlapodra.* Elveheted Crivens dobótőrét is, ha akarod. Ha így teszel, használhatod ellenfeleid ellen, mielőtt megküzdenél velük. Ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres vagy, 2-vel csökkentheted az ÉLETERŐ pontjukat. A csata után pedig visszaveheted a tőrt. Dregg szólt arról, hogy Crivens Cinnabar régi legénységének tagja volt, így nyilván tudják, hogy a nyomukban vagy. A jövőben igen óvatosnak kell lenned, nehogy még jobban felhívd magadra a figyelmüket. Iparkodva, bár most már elővigyázatosan, újra nekivágsz, és elhagyod a piacot. Ha szerepel a *Kalandlapodon* a *Sziget* szó, lapozz a **17**-re. Ellenkező esetben lapozz a **334**-re.

378.

Bár a híd kötelei és deszkái recsegnek-ropognak, ahogy áthaladsz, a tákolmány csak kitart, és te beléphetsz a sziklafalba a koponya nyitott száján át. Magas, fáklyákkal megvilágított alagútban találod magad, mely mélyen belefúrja magát a hegybe. Nem sokkal később a járat egy nagy, szögletes terembe nyílik. Visszataszító, festett vésetek borítják a falakat, ám a helyiségben semmi más érdekes nincs. Azonban a szemközti falon három boltív vezet be a templomba. Ha a bal oldalin haladnál át, lapozz a **216**-ra. Ha a középsőn mennél tovább, lapozz a **392**-re. Ha a jobb szélsőt választod, lapozz a **255**-re.

379.

Hihetetlen, de sikerült elpusztítanod a teremtményt tulajdon víz alatti birodalmában (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Kikapaszkodsz a vízből, és engedélyezel magadnak pár percet, hogy visszanyerd a lélegzeted. Ezután bízva benne, hogy immár biztonságban vagy, felderíted a barlangot. Ám nagy csalódásodra nem vezet kifelé másik járat. A kalózok búvóhelye nyilvánvalóan nem itt van. Lapozz a **350**-re.

380.

A Pók-skorpió beléd mélyeszti fullánkját, fertőző mérgét szándékosan a véráramodba fecskendezve (ezzel 6 ÉLETERŐ pontot veszítesz a szokásos 2 helyett). Ha még életben vagy, lapozz vissza a **144**-re, és a méregtől szédelegve folytasd tovább a küzdelmet a Scarachna ellen.

381.

A hajótörött boldog, hogy végre talált valakit, akivel beszélgethet arról, milyen sok éve is van már egyedül ezen a szigeten. Scrimshaw elmeséli, hogy a hírhedt Feketeheg legénységéhez tartozott, és éppenséggel a kapitánya hagyta itt ezen a szigeten, éppen akkor, mikor elrejtette a kincseit. Még azt is elmondja, hogy a sziget egy harcos törzs otthona, akik viszont rettegésben élnek egy gonosz pap miatt. Ha szeretnél többet kérdezni Feketeheg kincséről, lapozz a **360**-ra. Ellenkező esetben pedig magára hagyhatod az öreget, és felderítheted magad a dombvidéket – lapozz a **65**-re.

382.

Kissé bizonytalanul nyújtod át a 4 Aranytallért (húzd le a *Kalandlapodról*). – Ülj le, és pihentesd megfáradt lábaidat – szól Madame Galbo suttogó hangon, te pedig készséggel engedelmeskedsz. – Quezkari követőit keresed, mert attól félsz, hogy visszahozzák kalóznagyurukat az életbe? – Bólintással nyugtázod a bölcs asszony szavait. – Félelmed jogos, mivel beszéltem a szellemekkel. S éppen most, a Fekete Koponya hívei és Cinnabar véráldozatot mutatnak be a halálistennek, hogy az feltámassza a Fosztogatót,

aki ezáltal folytathatja rémuralmát Titán tizenkét tengerén. Egy bajnoknak, mint amilyen te vagy, kell megállítania őket, mert a vudu útját járják. A vudu varázslat a vad, érintetlen helyek mágiája. A dzsungel mágiája, kezdetleges és zabolátlan. Primitív, bestiális és sötét. Ha Cinnabar visszatér, sebezhetetlen lesz, és az egész várost vérszomjas mestere rabszolgájává teszi. Háromféle segítség közül egyet nyújthatok számodra, mivel nem maradhatsz itt sokáig – és az idő rövid. Ha azt szeretnéd, hogy belenézzek a jövődbe, és ezzel segítsek neked (lapozz a **11**-re), vagy gyógyítsam be a sebeidet (lapozz a **179**-re), esetleg készítsek neked egy keveréket, melynek hasznát veheted küldetésed során (lapozz a **261**-re)?

383.

Az indának sikerül köréd tekerednie, és mielőtt bármit is tehetnél annak érdekében, hogy kiszabadulj, már be is vonszol a Kancsóka kelyhébe. A kehely erős növényi savval van tele, mely arra szolgál, hogy az élőlény megemészthesse táplálékát – és most a soron következő étkezés te leszel. Kalandod itt véget ér.

384.

A teremtmény nem méltányolja, hogy kutyába sem veszed, egyúttal hadarni kezd valamit saját, primitív nyelvén, de nem támad rád. Így ismét nekivágsz a dzsungelnek. Azonban mikor távozol, anélkül, hogy észrevennéd, a rosszindulatú Őserdei Manó ellop a zsákodból egy tárgyat és élelmiszerkészleted egy darabját. Húzd le ezeket a *Kalandlapodról*, majd lapozz arra a fejezetpontra, melyet korábban feljegyeztél.

385.

Utat vágva magadnak a fülledt dzsungelen keresztül, csalóka biztonságérzet kerít hatalmába. Lassanként érzékeled, hogy valami mozgolódik feletted a fákon. Megborzongsz, mikor felpillantasz a lombsátorba. Odafenn, nyolc lábával az ágakon függeszkedve, egy hatalmas vörös pókot veszel észre, melynek háta fölé skorpiófarok görbül, a végén egy jókora tüskével. A Pók-skorpió hibrid azon nyomban rád is spriccel valamilyen ragadós, selyemszerű anyagot a szájából. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **144**-re; Ha nem sikerült a próba, lapozz a **85**-re.

386.

Mikor megpróbálsz elhaladni mellettük, a gyík rád csap ostorszerű farkával, és közben a majom is a válladra sújt (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Most már a tisztás másik oldalán folytatod tovább az utadat. Lapozz arra a fejezetpontra, melyet korábban feljegyeztél.

387.

Conyn hajójának néhány darabja még mindig kiemelkedik a hullámok alól. Miközben a víz színén hánykódó törmelék közt kutakodsz, egy mentőcsónak széthasadt törzse alá ersz, és egy ott rejtőzködő angolna jól beléd mar (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Keresgélésed további része teljesen eredmény nélküli, így fel is hagysz vele. Lapozz vissza a **300**-ra, és válassz olyan lehetőséget, melyet korábban még nem próbáltál.

388.

A gyöngyöt megérintve meleg, bizsergető érzés fut végig a karodon. Két kézzel tartva viszont már az egész tested megtelik frissítő energiával. Állítsd vissza mind ÉLETERŐ, mind ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti* értékre, és írj fel 2 SZERENCSE pontot is. Részesültél az Életadó Gyöngy áldásában, melyet Ramatu az Usai törzstől lopott el. Ha most elvennéd a fétist, lapozz a **210**-re. Ha inkább elhagynád a templomot, lapozz a **188**-ra.

389.

A vérfagyasztó szellem folytonosan halkuló morgással szívódik fel a kabint betöltő hűvös ködben. Ha elhagyod a kabint, lapozz a **4**-re. Ha előbb még átkutatod, lapozz a **362**-re.

390.

A fejvadász végül beleegyezik, hogy megközelítsétek a gályát, de ezen kívül a világon semmit sem fog tenni. Amint a *Jószerencse* a *Hableány* mellé ér, észreveszed, hogy annak vitorlái teljesen rothadtak, és a deszkákat edig alga borítja. Csupán a szellemhajó orrdísze, egy gyönyörű fiatal lány figurája tűnik épnek. Senkit sem látsz a fedélzeten – az egyetlen zaj a szél morajlása a vitorlák közt és az árbóc nyikorgása. Ha átmész egymagad a *Hableányra*, hogy alaposabban felderítsd, lapozz a **238**-ra. Ha inkább hagyod, hogy a hajó folytassa tovább végtelen útját, lapozz a **153**-ra.

391.

Sötétben, ráadásul a felcsapó hullámoktól állandóan nedves sziklákon leereszkedésed eléggé veszélyes. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED háromszor! Ha egyszer is elvéted, lapozz a **114**-re. Ha mindhárom alkalommal sikerrel jársz, lapozz a **219**-re.

392.

Az alagutat, melyben haladsz, magának a hegynek a sziklájába vájták. Egyre előrébb osonva a homályban, hirtelen kattogó hangot hallasz valahonnan elölről, és három alacsony figura tűnik elő a sötétségből. Először arra gondolsz, hogy talán pigmeusok, ám hamarosan rádöbbensz, hogy valami nagyon nincsen itt rendben. A sápadtszürke bőrük, a vak, fehéres szemeik – ezek bizony már halottak, és csupán valamely szentségtelen hatalom hozta vissza őket az életbe. Most meg kell küzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi Pigmeus	6	5
Második Zombi Pigmeus	5	5
Harmadik Zombi Pigmeus	6	4

Az első és a második pigmeus egyszerre támad rád hegyes kis dárdájával, míg a harmadik megpróbál eltalálni a fúvócsövéből kilőtt mérgező nyilakkal. Minden második Harc Körben meg kell határoznod a harmadik pigmeus támadóerejét a szokásos módon. Ha nagyobb, mint a tiéd, sikerült eltalálnia, és 2 ÉLETERŐ pont veszteséget okoz neked. Csupán ha sikerül legyőznöd az első két Zombi Pigmeust, akkor küzdhetsz meg a harmadikkal a hagyományos módon. Ha túléled az összecsapást, lapozz a **20**-ra.

393.

– Á, igen – mosolyog a guru, boldogan elfogadva a pénzed (húzz le 2 Aranytallért a *Kalandlapodról*) –, te vagy az átok megtörője, aki megszabadít minket a gonosztól, az igazság keresője, a rossz megjavítója. – Valahogy az az érzésed, hogy a bölcs őszintén szól. – Légy óvatos, bosszúálló, mert vizes sír vár rád a Rákollók közt, és az alsó alagutak nem tartogatnak mást, csupán halált. Kutasd fel a jelzőfényt, és a tiltott ösvényen járó asszonyt. – Elámulsz, majd fontolóra veszed, hogyan tovább. Ha beszélni szeretnél a vak jóssal, lapozz a **167**-re. Ha a néma jövendőmondót szólítod meg, újabb 2 Aranyért, lapozz a **98**-ra. Ha inkább elhagynád a Templom negyedet, jegyezz fel 1 órát, majd lapozz a **334**-re.

394.

Szorításodba fogod a jaguár koponyáját, és ezzel cselekvésképtelenné teszed. Győztesen kapaszkodsz ki a veremből. Ezután a fegyveredet is visszakapod. Lapozz a **142**-re.

395.

Utolsó csapásodtól anyagtalan ellenfeled váratlanul megtántorodik, csakhogy aztán ismét felegyenesedik, látszólag sértetlenül. S mosolyog, akárcsak a többi élőhalott! – Köszönjük, bátor harcos – szólal meg a kapitány, immár sokkal emberibb hangon. – Sok éve már, hogy egy ördögfattya kalózvezér miatt arra kárhoztattunk, hogy a szürkület útján hajózzunk. Azzal, hogy jobbnak bizonyultál nálam a harcban, feloldoztál minket a pokoli átok alól. Örökké hálásak leszünk neked, ám most el kell hagynod a hajót, mégpedig azonnal. – Magyarázatra sem várva felrohansz a fedélzetre, és sietve eltűnsz a *Hableányról* (írd fel a *Kalandlapodra* a *Leány* szót, és jegyezz fel 1 SZERENCSE pontot az átok elűzéséért). Lapozz a **153**-ra.

396.

Befordulva egy sarkon, fájdalmas tűszúrást érzel a nyakad hátsó részén. Mikor odanyúlsz, egy aprócska nyilat rántasz ki a bőrödből. A hegye valamilyen sötét folyadéktól foltos – méreee… Lapozz a **158**-ra.

397.

Köd száll le, mikor egy kiterjedt tisztás pereméhez érsz, ahol egy csoportnyi vályogház áll. Bennszülötteket is látsz, akik ügyes-bajos dolgaikat intézik a faluban, ám ki tudja, hogyan reagálnának egy idegenre, aki nem a Csont-szigetről származik. Ha bemész a faluba, lapozz a **274**-re. Ha inkább elkerülöd, majd a dzsungelben táborozol le éjszakára, lapozz a **164**-re.

398.

Lehetséges volna? Hirtelen előrántod a zsákodból a kicsi, fintorgó bálványt, és Cinnabar reakcióját látva azonnal tudod, hogy feltételezésed helytálló volt; a szíve ott lapul a vudu halálisten szobrocskájának belsejében! – Mit akarsz azzal? – zihál rémülten a kalózúr. – Figyelj! Megadok neked bármit, amit csak kívánsz; aranyat, ékszereket, akár még a Rákok Kikötőjét is, ha úgy kívánod. Csak kímélj meg! – Cinnabar végezetül olyan nyúlszívű nyomorultnak mutatkozik, amilyen valójában. Azonban az egyetlen, amivel tartozik neked a családod lemészárlásáért, az a halála! A padlóhoz vágva feltöröd a bábut, és kardod hegyével keresztüldöföd Cinnabar szívét. A kalózúr velőtrázó ordítással hanyatlik el előtted. Húsa rögtön oszladozni kezd, zöldesszürke masszaként mállva le porladó csontjairól. Nemsokára nem marad más belőle, csupán a ruhái. A Vérescsont néven ismert mészáros végre valóban halott. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

Váratlanul sűrű, fekete füst tör elő a szétzúzott szobor darabkái közül. Felfelé tekereg, majd lassan iszonytató formává áll össze; Cinnabar hatalmának igazi forrása ölt most alakot. Ahol a kalóz elzuhant, most egy fonnyadt, csontváztestű, bizarr teremtmény magasodik, idomtalan, koponyaszerű fején tollas fejdísszel. Szolgája halálával Quezkari maga jött el, hogy elpusztítson! Ha felhasználnál valamit ez ellen a borzalom ellen, lapozz a **361**-re. Ha megtámadod a kardoddal, lapozz a **177**-re.

399.

A Sötétfa Karkötőt úgy faragták, hogy saját farkába harapó kígyót formáz. Felhúzva semmi szokatlant nem érzel – legalábbis ebben pillanatban nem. Most viszont lapozz vissza a **42**-re.

400.

Kegyetlen csapásodra Quezkari sebesen bomló teste lángokba borul. Körbenézve látod, hogy a vezérüket vesztett kalózok – látván az „istenük" pusztulását – zavarodottan rohangálnak fel-alá, majd a *Hableány* halhatatlan legénysége immár szinte felülkerekedett rajtuk. Utána a figyelmedet ismét Quezkari tetemére fordítod, melyről a lángok éppen most kezdenek átterjedni a fedélzetre, majd pedig a *Szuka* árbócára is. – Siess, barátom! – kiált Velyarde. – Itt már végeztünk.

Miután Velyarde legénységének a maradékával elmenekülsz a kalózhajóról, immár a szellemvitorlás fedélzetéről, biztos távolságból kíséred figyelemmel, ahogyan a galleon elhamvad a lángokban, majd a hullámok alá merül. Hála neked, a kegyetlen kalóznagyúr, Cinnabar elpusztíttatott, ördögi mesterével, Quezkarival egyetemben, és már a Fekete Koponya kalózai sincsenek többé. Hazád biztonságban van.

Miközben a nap lefelé süllyed a horizonton, fénylő narancsszínre festve a Nyugati-óceánt, te eközben gondolataiba mélyedve bámulod a határtalan vizet. Tűnődésedből Velyarde riaszt fel, amint csatlakozik hozzád a korlátnál. – Amiért megszabadítottál minket végtelen kínszenvedésünkből, tehetünk-e neked még egy utolsó szolgálatot azzal, hogy mielőtt végre elhagyjuk ezen világot, eljuttatunk téged valamelyik kikötőbe? – kérdezi. – Igen – feleled. – Kagylópartra. Vigyetek haza!

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 Halháltalizmán 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. Víhargyilkos 2010
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011
20. A Hercegek viadala: A Harcos Útja 2011
21. A Hercegek viadala: A Varázsló Útja 2011

22.	Őrjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tűzhegy Varázslója (25. évfordulós)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014
41.	Szellemvadászok	2015
42.	A Halálúr erődje	2015
43.	Démonlovagok	2015
44.	Mágusvadász	2015
45.	Vérescsont (színes)	2015

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

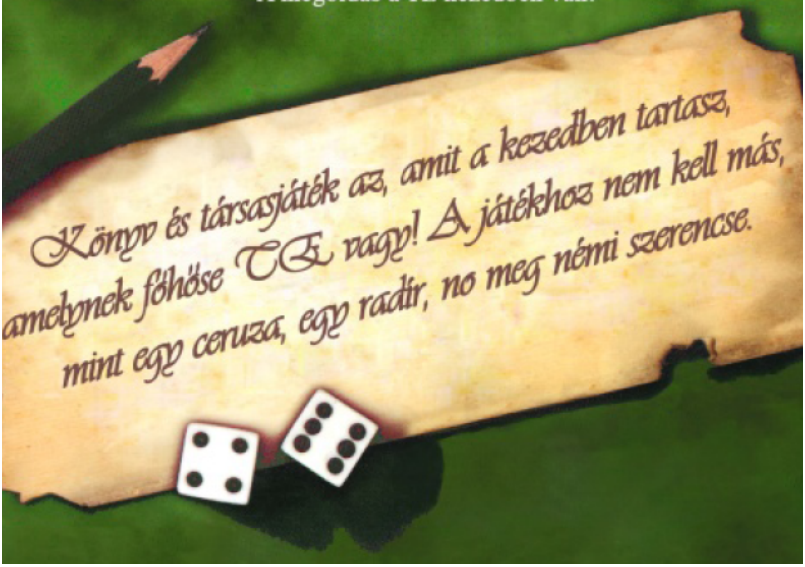
A	1	N	14
B	2	O	15
C	3	P	16
D	4	Q	17
E	5	R	18
F	6	S	19
G	7	T	20
H	8	U	21
I	9	V	22
J	10	W	23
K	11	X	24
L	12	Y	25
M	13	Z	26

AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

VÉRESCSONT

Vérescsont él!

Cinnabar, a rettegett kalóz-nagyúr, a tizenkét tenger vérengző veszedelme, rettegett uralma alatt tartotta az Óvilág tengerészeit, míg egy bátor kalandor véget nem vetett gonoszságának. Most azonban visszatért a halálból, és a fekete mágia erejével bosszút forral.

Cinnabar még gyermekkorodban meggyilkolta a családodat – rendezned kell vele a számlát. Csak TE vethetsz véget a szörnyűséges mészárlásnak, ha öldöklő legénységével együtt elpusztítod a kapitányt. Tűzön vagy vízen át, de Vérescsontot meg kell állítani!

TE döntöd el, mikor, melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdákból, melyik teremtménnyel csapsz össze. A megoldás a TE kezedben van!