Steve Jackson és Ian Livingstone

A Vihar Lovasai

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Néhány szó a könyvről

Üdv ismét! Régi barátod, Phil Sadler, ismét üdvözöl! A könyv, melyet a kezedben tartasz, az első és egyetlen folytatása a legelőször megírt kalandomnak, *A Pokol tüzének*. Ha olvastad, akkor lehet valami elképzelésed arról, mire is számíts. Ha nem, akkor javaslom, abba vesd bele először magadat, mert bár nem szükséges az abban történtek ismerete, sok felmerülő kérdésedre kaphatsz belőle választ.

Ez egy horrorkönyv folytatása. Ezek szerint ez is horror lesz?

Valamivel vérfagyasztóbb annál. A több liternyi vér helyett itt árnyaltabban próbáltam a „mocskos" részleteket beleszőni a történetbe. Amiatt aggódtam, hogy az olvasók hozzászoktak az első kötetben bemutatott vérengzéshez, és emiatt immunissá váltak rá. Ez nem azt jelenti, hogy ebben a kalandban nincsenek helyenként trancsírozós jelenetek, hanem hogy próbáltam a dolgok felkavaróbb aspektusait ábrázolni.

Ez lenne a magyarázata a helyszínválasztásnak?

Valószínűleg igen. Az új kötet egy erdőben játszódik, nem pedig egy föld alatti labirintusban. Ez nem azt jelenti, hogy *A Végzet Erdeje* inspirált volna! Pedig biztos vagyok benne, hogy sokan gondoljátok ezt. Maximum annyiban, mint bármely másik Kaland Játék Kockázat könyv is. Valójában azonban két ok miatt esett így a választásom. Az egyik, hogy mivel az első kötet sötétben, a föld alatt játszódott, a folytatásban ennek ellenkezőjét céloztam meg, és egy napsütötte, felszíni tájat kerestem. A második, hogy kíváncsi voltam rá, hogy meg tudok-e tölteni egy csodálatos helyszínt hátborzongató dolgokkal.

Rendben, elhiszem. De mi a helyzet a nehézséggel? Ez is olyan idegtépő, mint az előző kötet?

Ezt kétlem. Akik kijátszották *A Pokol tüzét*, azok tudják, hogy bizonyos más, mindenki által jól ismert kötetektől eltérően nem a pokolian erős szörnyetegek jelentették benne a legnagyobb kihívást, hanem a rejtvények, fejtörők és a körmönfont csapdák. Ez az új kötet is hasonló koncepciót követ, legalábbis annyiban, hogy nem akartam nevetségesen túltápolt ellenfelekkel telepakolni, és csak miattuk „nehéznek" kikiáltani.

A hasonlóságok (a kaland szerkezete szempontjából) ezzel azonban nagyjából véget is érnek. Ezt azért mondom, mert most már pontosan tudom, hogy az ellenfelek erejének megválasztásától függetlenül is lehet olyan kalandot készíteni, ami az emberek többségének túl nagy falat. Emiatt tehát, míg a korábban emlegetett rejtvények, fejtörők és csapdák továbbra is megjelennek a kötetben, messze nem kerül rájuk akkora hangsúly, mint korábban. Ehelyett inkább arra koncentráltam, hogy egy könnyedebb mederben folyó játékot hozzak létre, jóval kevesebb azonnali halállal, kevesebb szükséges tárggyal és kevésbé lineáris úttal.

Hogyha kevesebb az Azonnali Halál, ez azzal is fenyeget, hogy a kaland túlságosan könnyűvé válik, nem?

A legkevésbé sem, ha megfelelően szerkesztjük meg. Ez alatt azt értem, hogy nincs olyan sok halálpont, mint korábban, de azért így is előfordulnak, ahogy veszedelmes ellenfelek, csapdák és ködösítések is. És még egy gondolat a halálokról: időről időre belefuthat a kedves olvasó olyan részekbe, melyek „súlyosabb" levonásokkal vagy büntetésekkel sújtanak. Ezek nem azért kerültek bele, hogy így bosszantsam a játékosokat, hanem hogy ne egy „Kalandod itt véget ér" üzenettel találják szembe magukat. Ahelyett, hogy végzek a hőssel, esélyt kap rá, hogy folytassa az utat, még ha valamivel rosszabb állapotban is. Persze van legalább egy olyan eset, ahol még így is sikerül szert tennie egy segítő tárgyra…

Ez elég jól hangzik. Feltűnt, hogy az ellenségeket emlegeted. Mondanál pár szót arról, hogy miféle szörnyetegekkel találkozhatunk ebben a műben?

Legyen, de egy pillanatra visszatérnék *A Pokol tüzéhez*. Ami azt a kötetet illeti, be kell, hogy valljam, élveztem, hogy a korábban olvasott kötetekből már jól ismert és szeretett teremtményekkel népesíthettem be. Annak ellenére, hogy szerintem sikerült logikusan benépesítenem a labirintust, és hogy annak lakói nem voltak túlságosan erősek, most már úgy érzem, hogy a legtöbb csata elég unalmasra sikeredett, a szokásos KJK szabályokat követték csupán. Jó, persze, voltak néhányan, akik különleges képességekkel is rendelkeztek, de nem sokan. Ez elég nagy kár, mert lássuk be, ezeknek a könyveknek a harcrendszere sosem volt valami jó, ráadásul hamar unalmassá is válhatott, ha csak egymás hegyén-hátán jöttek a csaták.

A Vihar Lovasai ezek szerint nem ilyen?

Nem. Először is, ahogy *A Pokol tüze*, itt is megtartottam a Holtpont szabályát. Másodszorra pedig van benne *Azonnali Halál* is. Ezen kívül szinte minden egyes küzdelemben egy olyan teremtménnyel szállunk szembe, mely valamilyen különös képességgel rendelkezik: ami képes akár a SZERENCSE, akár az ÜGYESSÉG pontokat támadni, időnként még a *Kezdeti* értékeket is. Mások képesek erősödni a küzdelem során, és olyanok is, melyeknek puszta jelenléte gyengíti a kalandort. És olyanok is, amik képesek saját képességeiket módosítani a csatában, vagy akár a miénket elszívni! Elég sok fura csata vár ránk, melyek eltérnek a szokványosaktól, és csak remélni tudom, hogy a játékos élvezni fogja ezeket.

Az új teremtmények érdekesnek hangzanak, de vannak köztük közkedvelt, régi bestiák is?

Természetesen! Tiszteletét teszi többek között a Halál Küldönce, a Pokoldémon és a Gendzsik is.

Alig várom, hogy találkozzak velük (azt hiszem). Mi a helyzet a tárgy-gyűjtögetéssel? Most is egy kisebb bevásárlólistára lesz szükségem?

Nem. *A Pokol tüzének* teljesítéséhez elég sok mindent össze kellett szedni, ami önmagában nem is lett volna olyan nagy probléma, csakhogy ezek többségének fontossága csak a kaland legvégén derült ki, és ha nem sikerült minden egyes darabkát összeszedni, annak gyors halál lett az eredménye! Na most tudom, hogy ez nem volt annyira szörnyű, mint ahogy most hangzik (elég sok utalást elrejtettem a kalandba ezekről, és biztos vagyok benne, hogy egy figyelmes olvasó könnyedén rájöhetett az elhelyezésük logikájára), de még így is elképzelhető, hogy bizonyos szempontból túllőttem a célon.

Akkor ez a könyv ebben is különbözik az elődjétől?

Pontosan. Még mindig van elég sok tárgy, amit össze lehet szedni, de messze nem annyi, mint korábban, és sokkal kevesebb azoknak a száma is, melyek nélkülözhetetlenek. Sőt,

elég sokszor van lehetőség eldönteni, hogy megszerzel-e egy tárgyat, vagy sem (melyeket ellenségek, csapdák vagy fejtörők őriznek). Leegyszerűsítve, a zsákmányok nagy része hasznos, de nagyon kevés az, ami nélkülözhetetlenül szükséges.

Akkor a kaland nem lineáris?

Nem, legalábbis nem annyira, mint az előző, vagy mint a többi Kaland Játék Kockázat kaland. Azt meg kell, hogy értsd, hogy ez egy *játékkönyv*, nem pedig egy társasjáték, ami valamennyire azért behatárolja a lehetőségeket.

De akkor mégis kevésbé lineáris, mint az előző könyved.

Igen, annál határozottabban kevésbé lineáris. Ha most visszatekintek *A Pokol tüzére*, akkor igen, nem annyira rossz a helyzet, mint több másik kötet esetében, de valószínűleg többet is ki lehetett volna hozni belőle. Ez a kaland ebből a szempontból eléggé eltér tőle. Több utat is végig lehet járni benne anélkül, hogy valami létfontosságú tárgyat elszalasztanál. Ennek köszönhetően minden újabb nekifutásra lehet találni valami kis változatosságot. És ugyanúgy, mint *A Pokol tüzénél*, itt is vannak olyan, csak a szerencsén múló részek, ahol valami jó dologra tehet szert a kalandor, vagy ahol valami rossz dolgot lehet elkerülni, amik szintén változatosabbá tehetik az utat.

Ami a változatosságot illeti, vannak más új szabályok is?

Vannak, persze. Már említettem a harcrendszer újdonságait, de ez nem minden. Először is kicsit módosítottam a Gyógyitalokon. Ezek a szokásos 4 ÉLETERŐ pont helyett egy kockadobásnyit gyógyítanak, és a kezdeti készletet is kockával kell meghatározni. Ezen kívül a kaland kezdetén kapsz egy különleges tárgyat is, továbbá egy Segítő Gyűrűt, és egy újfajta bájitalt. Ez utóbbi különösen említésre érdemes abból a szempontból, hogy nem egyszerűen csak visszaállítja a megfelelő tulajdonságot a *Kezdeti* értékére, hanem véletlenszerűen, kockadobással teszi ezt. Ezen kívül egy régi barát segítségét is kérheted az utad során. Ezek mindegyike segít benne, hogy változatosabbá tegyék a kalandot.

És úgy látom, többet is beszélsz, mint korábban tetted.

Valószínűleg változott a stílusom. Most már rendes fejezetpontokat és párbeszédeket írok. Biztos azoknak a könyveknek a hatása, amiket korábban olvastam. Valószínűleg ez a magyarázat arra, hogy miért nagyobb ennek a kötetnek a lapszáma, mikor 100 fejezetponttal rövidebb az előzőnél.

Érdekes. Ha már más könyveket emlegetsz, kik azok az írók és kötetek, akik és amik hatással voltak erre a kalandra?

Steve Jackson művei
Ian Livingstone művei
Mark Smith és Jamie Thomson *Way of the Tiger* sorozata
Joe Dever *Magányos Farkas* sorozata
Keith Martin *Vámpírkönyvei* és az *Éjsárkány*
Jim Bambra és Steven Hand *Démonvadásza*
H.P. Lovecraft *Cthulhu mítosza*
Edgar Allan Poe művei
Robert Jordan *Az Idő Kereke* sorozata
Clive Barker *Vérkönyvek* sorozata
És még sokan mások, de ezek felsorolása eltartana egy napig…

Ez egy szép, hosszú lista. Mégis meddig tartott megírni ezt a kalandot?

Kegyetlenül sokáig. Évekkel ezelőtt vágtam bele, rögtön azután, hogy befejeztem *A Pokol tüzét*. Sajnos elkövettem azt a hibát, hogy térkép nélkül kezdtem bele (bár volt néhány jegyzetem), ami elég sokáig megnehezítette az életemet. Ráadásul még tovább tartott, mire rájöttem, hogy mégis miről is akarok térképet rajzolni. Úgy értem, azt tudtam, hogy egy szigeten játszódik a kaland, és azt is, hogy bizonyos ellenfeleket és eseményeket el akarok helyezni rajta, de nagyon hosszan tartott, mire sikerült az egészet valami egységes egészbe kovácsolni.

Akkor nehezebben ment, mint az első kötet?

Az már biztos. Nagyjából tízszer nehezebben. Azt hiszem, az első hiba, amit elkövettem, az volt, hogy túlságosan hamar akartam belevágni, és szinte teljesen kifogytam az ötletekből! Értem ez alatt, hogy az első kötet 15 évnyi KJK olvasás után állt össze bennem, míg a másodikra nagyjából 15 percnyi jutott,

és emiatt nem maradt semmi mondanivalóm. Úgyhogy egy időre félre is raktam az egész projektet, hogy ötleteket gyűjtsek. És még akkor is elég nehéznek bizonyult a feladat. Ennek legfőbb oka talán az volt, hogy amikor *A Pokol tüzét* írtam, még feltételeztem, hogy van legalább egy szemernyi esély arra, hogy kiadják. Amikor a folytatást írtam, már biztos voltam benne, hogy ez teljesen esélytelen. A másik, hogy amint már korábban is mondtam, változott a stílusom, és sokkal szorongatóbbnak találtam a játékkönyves formátumot, mint korábban.

Ez lenne az oka, hogy ez az „első és egyetlen folytatása" A Pokol tüzének?

Pontosan! Most már azon kevés amatőr írók közé tartozok, akik írtak egy folytatást, és eszem ágában sincs nekivágni egy harmadiknak.

De legalább megvan a kötetben egy folytatás lehetősége?

A legkevésbé sincs. Ez az utolsó KJK könyv, amit írni akarok, és nem akartam elvarratlan szálat hagyni magam után. Ha egyszerűbben akarom megfogalmazni, azt mondanám, hogy nem lehet folytatás, mert nincs mit folytatni, minden véget ért.

Rendben, rendben, ne harapd le a fejem.

Nyugi, nem fogom. Ja, még néhány utolsó gondolat, mielőtt befejezem a szövegelést: Ha találsz a könyvben valami hibát, vagy valami más miatt szeretnél kapcsolatba lépni velem, a philip.sadler3@ntlworld.com címre írhatsz. Végül pedig, a könyv nem a 400-as ponton ér véget, hanem valahol máshol. Ennek egyszerűen az az oka, hogy senki ne érezzen késztetést arra, hogy elolvassa, mielőtt odaérhetne. Rendben, ez minden, nincs más mondanivalóm, talán csak még annyi: remélem, hogy valaki valahol élvezni fogja ezt a kalandot, amit oly sokáig tartott megírnom!

A könyvet HP Lovecraft és Edgar Allan Poe emlékének ajánlom.

Philip Sadler

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

A Vihar Lovasai

Írta: Philip Sadler

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Riders of the Storm

Fordította
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Kovács József

Borító szerkesztés
runner

Kovács József illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Philip Sadler, 2004
Illustrations © Kovács József, 2022
Hungarian |z| Zagor.hu, 2022

TARTALOM

Bevezetés
13

Kalandlap
26

Háttértörténet
28

A Vihar Lovasai
36

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?

Egy igazi bátorságpróbát kell most kiállnod, pontosabban *A* Bátorság Próbáját. Ha sikerrel jársz, esélyt kapsz rá, hogy bevégezd sorsodat. Ha elbuksz, szomorú véget érsz. 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 26. 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, és felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve). Adj 9-et a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

Dobj egy kockával, és az eredményhez adjál 18-at, a kapott számot írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.

Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával dobj, felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve), és adj 9-et az eredményhez, majd az összeget írd be a SZERENCSE négyzetbe.

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

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

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

A CSATA

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

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

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, haladj a 6. lépésre.
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. Holtpontra jutottál ellenfeleddel! Hogy eldöntsd, melyikőtök nyeri a Harci Kört, dobj fel egy érmét, majd válassz, hogy fej, vagy írás lesz az eredmény. Ha eltaláltad, folytasd a 4. lépéssel. Ha nem, folytasd az 5. lépéssel. (Ha pénzérme helyett inkább kockát dobálnál, ugyanezt kell tenned, csak páros és páratlan között kell választanod.)
7. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
8. 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).

AZONNALI HALÁL

Előző kalandod során számos csatát megvívtál, és alaposan elsajátítottad a kardvívás tudományát. Mindez a tudásod és tapasztalatod jól fog most jönni. Ha az összecsapások során a Támadóerőd megállapításakor dupla hatost dobsz, akkor (függetlenül attól, hogy ellenfelednek mennyi a Támadóereje abban a Körben) sikerül olyan végzetes csapást mérned ellenfeledre, hogy azonnal meghal! Ha ez történik, akkor automatikusan megnyered azt a csatát, és nem kell lejátszanod a többi Harci Kört. Azonban fontos megjegyezni, hogy ez nem minden ellenfél esetében működik; ha nincs lehetőséged az *Azonnali Halál* bevitelére, akkor ezt közöljük veled az adott fejezetponton.

MENEKÜLÉS

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Néhány esetben egynél több ellenféllel kell megküzdened, ilyenkor egyszerre fognak rádtámadni. Minden ellenfeled minden Harci Körben tesz ellened egy támadó dobást, de te csak egyiküket választhatod ki, hogy lecsapj rá. Támadj kiválasztott célpontodra a szokásos módon! A sebzés is a fenti módszerrel kerül kiszámításra a kiválasztott ellenféllel szemben. Többi támadód ellen is végezd el a saját támadó dobásaidat! Hasonlítsd össze egyenként a dobott-kiszámított Támadóerődet az ellenfelekével. Még ha Támadóerőd nagyobb vagy egyenlő is, mint az ellenfeledé, csupán csak elhárítottad a csapását, de sebet nem ejtettél rajta. Ám ha az ő Támadóereje nagyobb a tiednél, te megsebesülsz.

SZERENCSE

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

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

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

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

ÜGYESSÉG

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

A kaland bizonyos részein olyan utasítást kaphatsz, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. A próba a következőképpen néz ki: dobj két kockával. Amennyiben az eredmény kisebb, vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikeres volt, és az események számodra kedvezően folytatódnak. Ha a dobott szám magasabb, mint ÜGYESSÉG ügyesség pontjaid száma, úgy elbuktál a próbán, és kénytelen leszel elszenvedni a következményeket. A *Szerencsepróbától* eltérően azonban itt nem szükséges 1-gyel csökkentened képességed értékét.

Ha kalandod során bármikor elveszted a fegyveredet, 2-vel le kell csökkentened ÜGYESSÉG pontjaidat, egészen addig, amíg új fegyvert nem találsz.

ÉLETERŐ

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

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

A kaland bizonyos részein olyan utasítást kaphatsz, hogy *tedd próbára* ERŐD. A próba a következőképpen néz ki: dobj *négy* kockával. Amennyiben az eredmény kisebb, vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, a próba sikeres volt, és az események számodra kedvezően folytatódnak. Ha a dobott szám magasabb, mint ÉLETERŐ ügyesség pontjaid száma, úgy elbuktál a próbán, és kénytelen leszel elszenvedni a következményeket. A *Szerencsepróbától* eltérően itt sem szükséges 1-gyel csökkentened képességed értékét.

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat Gyógyitalok segítségével pótolhatod. Hogy megtudd, mennyi Gyógyital áll rendelkezésedre a kalandod kezdetén, dobj két kockával, majd adj 6-ot az eredményhez. A *Kalandlap* Gyógyitalok négyzetében követheted nyomon, mennyi van még nálad. Valahányszor elfogyasztasz egyet ezek közül, dobj egy kockával, hogy megtudd, mennyivel növelheted meg ÉLETERŐ pontjaid számát, és 1-gyel kell csökkentened a még rendelkezésedre álló Gyógyitalok számát. Bármikor megállhatsz és ihatsz, kivéve, amikor épp harcolsz.

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

Felszerelés, Különleges tárgyak, Segítő Gyűrűk és Bájitalok

Kalandodat csupán a legszükségesebbekkel kezded, ám utad során találhatsz továbbiakat is. Karddal vagy felfegyverkezve, láncinget viselsz. Van egy hátizsákod, ebben tartod Gyógyitalaidat és minden mást is.

Utadat egy Különleges Tárggyal kezded. Hogy megtudd, melyikkel, dobj egy kockával, majd az eredményt vesd össze az alábbi táblázattal:

1	Kitartás Varázslat	Dobj egy kockával, és add az eredményt *Kezdeti* ÉLETERŐDHÖZ.
2	Extra Gyógyitalok	Dobj egy kockával, és az eredményt add Gyógyitalaid számához.
3	Szuper Gyógyitalok	Valahányszor felhajtasz egy Gyógyitalt, az mindig a maximális 6 ÉLETERŐ pontot állítja vissza.

4	Szent Áldás	Mostantól kezdve valahányszor *próbára teszed* SZERENCSÉD, ÜGYESSÉGED vagy ERŐD, 1-gyel csökkentheted a dobott értéket.
5	Szerencse Varázslat	A kaland során két, tetszőlegesen választott Szerencsepróbát automatikusan, dobás nélkül megnyerhetsz, ám ilyenkor is le kell vonnod a szokásos 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
6	Mágikus Hamis Érme	Minden Holtpontot automatikusan megnyersz.

Széles mosollyal nyújtják át neked a Különleges Tárgyadat. Használd jóra.

Kalandod kezdetén egy Segítő Gyűrűt is kapsz. Ezek a felbecsülhetetlen értékű leletek egy rég meghalt harcos lelkét őrzik, aki egy csatádban a segítségedre siethet, mielőtt megtérne végső nyughelyére, Valhallába. Hogy megtudd, melyik gyűrűt kapod, dobj egy kockával, és az eredményt vesd össze az alábbi táblázattal.

1	*Pixi*	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6
2	*Gnóm*	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6
3	*Hegyi Elf*	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8
4	*Törpe*	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7
5	*Neandervölgyi Ember*	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9
6	*Erdei Elf*	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 8

Kalandod során csupán egyszer veheted igénybe a Gyűrű segítségét, és csak a csata *kezdetekor*, sosem a közepén. Segítőd ekkor átveszi a helyedet, és megküzd ellenfeleddel, még mielőtt az rád támadhatna. Nem segíthetsz be neki a csatában, nem is gyógyíthatod, és Szerencsepróbával sem támogathatod a küzdelmét. Ha a lélek életét veszti a küzdelemben, úgy neked kell átvenned a helyét, hogy bevégezd az ütközetet. Ha megnyeri a harcot, a gyűrűvel együtt azonnal távozik az egyik léleksíkra. Jól fontold meg, mikor használod fel ezt a tárgyat, és nagy hasznodra válhat.

Ezen túl magaddal vihetsz egyet a következő varázsitalokból is, melyek a kalandod során felbecsülhetetlen értékűek lehetnek:

A Szakértelem Itala – egy kockányi ÜGYESSÉG pontot állít vissza
A Kitartás Itala – négy kockányi ÉLETERŐ pontot állít vissza
A Bűbáj Itala – egy kockányi SZERENCSE pontot állít vissza, továbbá 1-gyel megnöveli a *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidat is

Ezeket a bájitalokat utad során bármikor felhajthatod, kivéve, amikor éppen harcolsz. Amikor így teszel, dobj a megfelelő számú dobókockával, és a dobott összegnek megfelelő pontot állíthatsz vissza.

Mindegyik üvegben *két* kortyra elegendő ital van, azaz kétszer állíthatod vissza velük a tulajdonságaidat. Ne feledd el a *Kalandlapodon* vezetni, hogy hányszor fogyasztottál már a választott bájitalból.

Azt se feledd, hogy a háromból csupán *egyet* vihetsz magaddal.

Titkos fejezetpontok

A kaland során nem szabad megfeledkezned arról, hogy ez a könyv hihetetlenül furfangos! Ha olyan részhez érsz, ahol látszólag lehetetlen továbbhaladni, egy titkos fejezetpont segítségére lehet majd szükséged. Ezek olyan fejezetpontok, amikre csak különleges ismeretek birtokában juthatsz el. Hogy ezeket az ismereteket hogyan sajátíthatod el? Vágj bele a kalandba, és meg fogod tudni!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Ez a kaland igen veszedelmes. Könnyen meglehet, hogy az első próbálkozás során elbuksz majd. Jegyzetelj, és készíts térképet, miközben felderíted a helyet – ez felbecsülhetetlen értékűnek bizonyulhat a további próbálkozásaid során, és nagyban megkönnyítheti számodra, hogy gyorsan a még fel nem fedezett részekhez érkezz.

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

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

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során, és ne feledd, a *valódi* hősök nem csalnak!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

GYÓGYITALOK:

VARÁZSITALOK:

SEGÍTŐ GYŰRŰ:

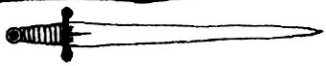
FEGYVEREK:

ARANY ÉS KINCSEK:

PÁNCÉL:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

KULCSOK:



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

Előző, legendás kalandod során egy halálos útvesztőn kellett átvágnod magad. Elkerülted csapdáit, felülkerekedtél őrzőin, és végül sikeresen legyűrted Triniturt, a gyűlölt Démont, ami ezt a szentségtelen helyet őrizte. Csupán egy maroknyi magányos harcosban volt elég bátorság ahhoz, hogy megkíséreljen végezni az egykori mitikus teremtménnyel. Kénytelen voltál te is megpróbálkozni vele, mert tudtad, hogy ha a többiekhez hasonlóan te is elbuknál, egész országod felett átvenné a hatalmat, és minden felett a káosz gennyes szíve uralkodna el. Azonban becsaptak. Úgy tűnik, Trinitur nem volt más, csupán egy báb, melyet sokkal aljasabb kéz – vagy karom? – irányított: az Éjszaka Démona, a pokol egyik Hercege. Így hát, mikor utolsó csapásod végez Triniturral, az Éjszaka Démona felfedte előtted kilétét, és örök feledésre ítélt, ahol az idők végezetéig senyvedtél. Volna. Az Éjdémon számításaiba hiba csúszott. Ahogy érezted, hogy a végtelen űr magába szív, egy utolsó, kétségbeesett kiáltás tört fel belőled. – Bosszút fogok állni rajtad, te Démonfajzat! – Ám ahogy végleg eltűntél az anyagi síkról, nem hallottál mást, csak gúnyos nevetést…

Üvöltésedet senki nem hallotta. Egymagadban maradtál a semmi végtelen tengerében. Így lebegtél az űrben, és imádkoztál Istenedhez, de nem érkezett segítség. Talán még az Istenek sem hallják az elkárhozottak könyörgését? Napokon, heteken át kiáltoztál,

eredménytelenül. Néhány hónapnyi gyötrelem elég volt ahhoz, hogy teljesen megőrülj. Az ezt követő évek során már csak értelmetlenül motyogtál magad elé. Az őrület volt az egyetlen menedéked ebből a lehetetlen helyzetből. Vagy mégsem?

Sokáig kutattak utánad, miután végeztél Triniturral. Fogalmuk sem volt róla, hová kerültél: a mennybe, vagy a pokolba. Az első eredménytelen év után a három hatalmas Varázsló arra a következtetésre jutott, hogy valószínűleg még egy ennél is szörnyűbb helyre kerültél: az űrbe, a semmibe – a feledésbe. Ősi elméik segítségével itt kezdtek hát kutatni utánad, és már épp kezdték volna feladni, mikor végül mégis csak rád akadtak. A végtelenben sodródtál, mint mindig, csorgó nyállal, értelmetlen szavakat motyogva magad elé, mikor két hatalmas szem pillantott meg, és egy óriási, bálnaméretű kéz nyúlt elő, hogy megragadjon…

Hetekkel később tér csak vissza a józan eszed, amikor végre rádöbbensz, hogy valahová máshová kerültél, egy olyan helyre, ahol léteznek a színek, a hangok, az illatok. Felülsz az ágyon, és döbbenten pillantasz körbe a meleg, fényes szobában. Először azt hiszed, csak álmodsz. Sokszor fordult elő ez is a semmiben, az ébredés után azonban eddig mindig ismét egyedül maradtál. Most viszont a helyiség elég valódinak érződik. Kicsi és kényelmes, az ablakon át napfény szűrődik be, odakint madarak dalolnak a lombos fák ágai közt. Ahogy felkelsz, Istenedhez fohászkodsz, hogy ne csak képzelegj, majd az ablakhoz lépsz. Mikor kinyitod, kavargó illatok csapják meg az orrodat.

– Látom, visszatértél közénk – hangzik fel egy barátságos hang a hátad mögül.

Hátrapillantva egy mosolygós, öreg férfit veszel észre. Hosszú, fehér szakálla van, színes köpenye és csúcsos kalapja. – Nem gondoltam, hogy élnek még Varázslók, akik így öltöznének – szólítod meg.

– Mégis hogy? – kérdezi az idegen.

– Ö… semmi, nem fontos. Hol vagyok?

– Attól tartok, ezt nem mondhatom el. Legyen annyi elég, hogy biztonságban.

Zavartan nézel az alakra. – Hol vannak a dolgaim?

– Félek, rég elvesztek az űrben.

A válasz hallatán rémület fog el.

– De ne aggódj, mi majd gondoskodunk rólad – mondja bíztató hangon a Varázsló.

– Azt hittem, csak álom vagy, és hogy bármelyik pillanatban felébredhetek.

Az öreg arcára aggodalom ül ki. Ráncos kezét a válladra teszi, és sajnálkozóan válaszol. – Te, Harcos, olyan dolgokat éltél át, amit senkinek nem lett volna szabad. Érthető, hogy így érzel.

Összeszorul a szíved a szavak hallatán, de sikerül visszafognod könnyeidet. Elcsukló hangon teszed fel a következő kérdésedet. – Miért vagyok itt? Mármint… hogy kerültem ide? Miért segítettél rajtam?

A vén Varázsló kezei megszorítják a válladat. – Először szeretném, ha találkoznál két barátommal. Utána minden kérdésedre választ kapsz, barátom.

Találkozol hát mindhárom Varázslóval, és elmondasz nekik mindent a küldetésedről, Triniturról, az Éjszaka Démonáról, a feledésről és még ezernyi dologról. És sok mindent megtudsz…

– Tehát ha jól értem – mondod összeráncolt homlokkal –, azért mentettetek ki az űrből, mert úgy gondoljátok, hogy én vagyok ez a… izé… „Kiválasztott?” –

A három vén Varázsló, akiknek nem csak a külseje, de a hangja és viselkedése is teljesen megegyezik, elmosolyodik, és feléd bólint. – Én lennék az, akiről a prófécia beszél? Akinek a sorsa, hogy végezzen az Éjszaka Démonával? Aki megszabadítja a Pokol elveszett lelkeit?

Az első Varázsló elvigyorodik. – Ó igen, barátom, könnyen lehet, hogy te leszel az.

Egy pillanatra megtorpansz, majd évek óta először felkacagsz. – Ne szórakozzatok velem!

A három öreg veled együtt nevet. Mikor abbahagyják, a második szólít meg. – Örülök, hogy nem vesztetted el a humorérzékedet, Harcos.

Hirtelen elhallgatsz. – Tudod, van nevem is, még ha nem is emlékszem rá.

Az öregek elvigyorognak, és ez alkalommal a harmadik nyitja válaszra a száját. – Pedig most már ez a neved, barátom. Az egész világon így ismernek.

Döbbenten tekintesz vissza rá, mielőtt kitörne belőled a kérdés. – Úgy ismernek, mint „Harcos?" Na *ez* már tetszik! – Így folytatod újdonsült barátaiddal a beszélgetést.

– Hogy *micsoda*? – kérded elakadó lélegzettel.

– Igen – válaszolja a második. – Ő is itt van.

Finoman szólva is döbbenten bámulod a férfit, mielőtt elkiáltod magad. – Itt van *Trinitur* is? Mert *ti* megmentettétek?

A harmadik válaszol a kérdésre. – Természetes, hogy megmentettük. Elvégre hogyan tudnád nélküle teljesíteni a próbádat?

Döbbenten, dühödten nézel vissza rá. – Mégis… mi… a… hét…. szentségért… akarnám az *ő* segítségét? – kérded összeszorított fogakkal. – És miféle „próbáról" beszélsz?

Az első szigorú tekintettel válaszol. – Ő is része a legendának, és ne feledd, minden tettét az Éjszaka Démona irányította. Ő is csak egy báb volt. Ami pedig a próbát illeti, arról majd később beszélünk.

Értetlenül nézel vissza. – Na és hogy sikerült idehoznotok? Azt hittem, végeztem vele! – kiáltod dühödten.

Kérdésedre a második válaszol. – Csak a testével. A lelke épen maradt. Erre találtunk rá az űrben lebegni, ugyanúgy, ahogy rád is.

Dühöd szinte azonnal szertefoszlik. Elkerekednek a szemeid, ahogy megérted, mi is történt. – Úgy érted, hogy az Éjszaka Démona őt is kárhozatra ítélte? A saját teremtményét?

– Valóban ez a helyzet – válaszolják egyszerre. – De most ideje, hogy lepihenj. Hamarosan ismét találkozhatsz vele. – Ezután, mielőtt bármit is mondhatnál, hirtelen ismét a szobádban találod magad, és legyűrhetetlen fáradtság vesz erőt rajtad.

Trinitur udvariasan üdvözöl. Felkel hatalmas sziklaszékéről, majd egy méternyire föléd magasodva előrenyújtja egyik vörös, karmos kezét. Te visszautasítod a jobbot. A Démont ez láthatólag egyáltalán nem zavarja, és nem is sértődik meg. Egyszerűen csak egy kisebb faszék fel int, mely az egyébként üres helyiség közepén áll. Gyanakodva, összeráncolt szemöldökkel vizslatod az ülőhelyet. – Egy újabb szánalmas trükköd?

A három szarvas fej elvigyorodik. – A legkevésbé sem! – válaszolja a középső. – És még ha bármi ilyet terveztem is volna, sem hiszem, hogy sikerrel járnék.

– Ezt hogy érted? – kérded, miközben helyet foglalsz.

– Elvesztettem a hatalmam. Most már nem vagyok más, csak egy óriási mutáns.

A vallomás hallatán felvonod a szemöldököd. – És mégis hová lett az erőd, ha kérdezhetem?

A Démon arcára egy pillanatra düh ül ki, de szinte azonnal el is tűnik. – Az Éjdémon elragadta tőlem, mielőtt a semmibe száműzött volna – mondja letört hangon.

– Mennyi időt töltöttél a semmiben? – kérded.

– Ugyanannyit, mint te is – válaszolja, mire mindhárom feje előrebillen, mintha transzba esne.

A három Varázsló hirtelen megjelenik köztetek. – Súlyos sebe van – szól hozzád a második. – Nem fizikai, sokkal inkább lelki – folytatja, miközben a szívére teszi a jobb kezét. – Most gyere, majd később folytatjátok a beszélgetést…

Hirtelen rádöbbensz, hogy a Démon egyáltalán nem tűnik sebesültnek, sőt, látszólag tökéletes egészségnek örvend! – Na várjunk csak egy kicsit – kezded zavartan. – Nem levágtam a fejeit? Vagy legalább az egyiket?

A Varázsló feszengeni kezd, helyette a harmadik válaszol. – Sokkal erőszakosabb vagy, mint az hírlik rólad.

– A *lelke* került a mélységbe, ahogy a tied is – válaszol a második. – Új testet készítettünk neki, ahogy neked is.

– Új testet? – kiáltasz fel riadtan. – Mi történt a régivel?

– Nem akarod tudni.

– Nem akarom tudni?

– Nem, nem akarod. Kérlek, ne vitatkozz tovább.

Kardvívó tudásod feleleventésével töltöd az idődet, mígnem… – Gondolom már hallottál erről – mondod dühösen néhány nappal később, miután berúgtad Trinitur szobájának ajtaját.

A Démon felpillant rád. – A bátorságpróbára gondolsz? – kérdi árnyalatnyi szomorúsággal a hangjában.

– Nyilván, mi másra? – kiáltod.

– Mindenben segítek, amiben csak tudok.

Összefonod magad előtt a karjaidat. – És mégis miből gondolod, hogy pont a *te* segítségedre lenne szükségem? – kérded gunyorosan.

Trinitur három feje szomorúan mered rád. – A segítségem nélkül könnyen lehet, hogy el fogsz bukni – mondja a középső.

– És ha úgy döntök, hogy vállalom a kockázatot?

– Ha úgy érzed, hogy nem bánod, ha elszalasztod a lehetőséget, hogy megküzdj az Éjszaka Démonával, és az űrbe száműzd…

Tekinteted, tartásod és hangszíned is azonnal megváltozik. – Mire várunk még, Trini? Edzésre fel!

Igen, olybá tűnik, hogy a három varázsló teljesen biztos akar lenni benne, hogy valóban te vagy a „Kiválasztott." Ellenkező esetben csak az idejüket vesztegetnék veled. Olyan erőt akarnak neked adományozni, mellyel képes leszel egy Démonherceget is elpusztítani, erre pedig még nem volt példa. Be kell, hogy bizonyítsd nekik, hogy méltó vagy a segítségükre, ehhez pedig teljesítened kell a bátorságpróbájukat. Nem kell mást tenned, mint hogy átkelj egy hatalmas, veszedelmekkel és káosszal teli, halálos rengetegen. A próba ezen a szigeten kerül megrendezésre, melynek déli, több kilométeres felét teríti be az erdő. Az első Varázsló a „Kapuhoz" vezet, egy ragyogó átjáróhoz, mely két hatalmas fa között nyílik. Ezután beszámol a mögötte induló ösvényekről, és figyelmeztet, hogy ha letérsz róluk, csak a lassú halál vár rád. Vagy egy, még annál is rosszabb vég. Kiráz a hideg, valahányszor eszedbe jutnak a szavai. Ez azonban hetekkel ezelőtt történt. Azóta te is, és egykori ellenfeled, a renegát Démon, Trinitur is felkészültetek…

Az első varázsló késő este meglátogat a szobádban. – Csupán *négy* alkalommal kérheted Trinitur segítségét.

A szavak hallatán felpillantasz az alakra. – Mikor?

– Ez teljes mértékben rajtad áll – hangzik a válasz.

– Hogyan szólíthatom magamhoz?

– Csak mondd, hogy „Segítség," és ha tud, megjelenik melletted.

Ha a kalandod során bármikor Trinitur segítségét szeretnéd kérni (ne feledd, hogy ezt csak *négyszer* teheted meg), vonj le 18-at az éppen aktuális fejezetpont számából. Ha nem jelenik meg (tehát a szöveg nem folytatódik értelmesen), akkor is elvesztesz egy lehetőséget. Válassz hát bölcsen.

A három Varázsló a sziget közepén, a „Kapu" mellett talál titeket. Te kardvívó tudásodat csiszolod, Trinitur sziklákat emelget.

– Eljött az idő – mondja a harmadik öreg. – Mindketten készen álltok.

Összenéztek a Démonnal. – Ennél készebbek nem leszünk – válaszoljátok egyszerre.

A Varázslók elmosolyodnak. – Akkor ideje, hogy kinyissuk az átjárót – szól a második.

Ahogy belevág a varázsigébe, eszedbe jut egy utolsó kérdés. – Még nem mondtátok meg, mégis mi ennek a próbának a célja?

Erre az első válaszol mosolyogva. – Mi más lenne? Hogy túléld…

Ha készen állsz, lapozz az **1**-re.

1.

A levegő kellemesen meleg, friss és illatokkal dús. Napfény szűrődik át a fák lombjai között, aranyló pocsolyákat formálva a talajon. Tarka madarak repkednek körülötted, szívmelengetően csivitelve. Minden irányból szépséges látvány tárul eléd. Ez lenne a vihar előtti csend?

Hátrapillantva a Kapunak már nem látod nyomát. A következő pillanatban a sűrűből feltörő zaj riasztja meg a madarakat, melyek ijedten röppennek fel a felhőtlen, kék ég felé. Egy másodperccel később megpillantod a lárma forrásának körvonalait is: egy kis, szögletes formájú, négy zömök lábán gyorsan közeledő teremtményt. Gondolkodás nélkül előrántod hű kardodat. A mozdulat puszta reflex, nem pedig tudatos döntésed eredménye. Ezután felbukkan a lény: előront a sűrű aljnövényzetből, majd megtorpan előtted, ott leül, és rád emeli a tekintetét. Úgy érzed, egy mitikus bestia bukkant fel előtted, és csak az Istenek a megmondhatói, hogy miként születhetett meg: egy Kockateremtmény az. Fehér színű, nagyjából kutya méretű, és szabályos, lapos oldalai vannak. Arcnak nem látod nyomát, ám mégis úgy érzed, mintha pontosan tudná, hol vagy. Hat oldallapjain pöttyök jelzik a számértékeket, egytől hatig.

Ismét hüvelyébe dugod a kardodat, és bizonytalanul megszólítod a teremtményt. – Ö… hahó… Tehetek érted valamit?

A lény feláll, és magas hangon, telepatikusan válaszol. – A kérdés inkább az, hogy én tehetek-e valamit teérted, barátom.

– Mégis hogyan? – teszed fel a kissé bugyután hangzó kérdést.

A Kockateremtmény válaszul közelebb lép, és a lábad előtt ismét leül. – Hogy hogyan? Természetesen úgy, hogy eldobsz!

A válasz hallatán kis híján elneveted magad. – És miért akarnálak eldobni? – kérded.

2–4

Erre a lény kacag fel. – Mert ha sikerül úgy dobnod, hogy az egyes oldalam van fölfelé, megáldalak!

Úgy tűnik, a különös lény addig nem fog nyugton hagyni, amíg nem teljesíted a kérését. Óvatosan felemeled hát, és felkészülsz, hogy elhajítsd. – Biztos vagy benne, hogy ez nem fog fájni? – kérded azért a biztonság kedvéért.

– Ó, emiatt ne aggódj. Csak dobj, amilyen erősen csak tudsz.

Úgy teszel, ahogy a különös lény kér. Az hangos jajgatások kíséretében gurul végig a földön. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a **200**-ra; ha más, lapozz a **37**-re.

2.

– Ez igazán szórakoztató – mondja a hang. – Életed hátralévő részében rossz karma fog sújtani.

A szavak hallatán émelyegni kezdesz, még ha a jelentésük nem is teljesen tiszta. Mostantól kezdve valahányszor *próbára kell tenned* SZERENCSÉD, ÜGYESSÉGED vagy ERŐD, 1-et hozzá kell adnod a dobott értékhez. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a Rossz Karma Átkát, majd lapozz a **149**-re.

3.

A Vér Zombinak csupán a szörnyű emléke marad hátra. Visszataszító testét átkutatva nem találsz semmi hasznosat. Dühödten tisztára törlöd a kardodat a füvön, majd visszaindulsz nyugati irányba – túlságosan felfordult a gyomrod ahhoz, hogy ismét megpróbálkozz felmászni a fára. – Mégis mi értelme lenne? – gondolod magadban dühösen.

Mikor eléred a korábbi elágazást, észak felé fordulsz. Lapozz a **121**-re.

4.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A Pokoldémon még egyszer, utoljára felüvölt, majd holtan térdre rogyik.

Helyes.

Tudva, hogy Kris kése nem sok védelmet nyújt e szentségtelen hely többi lakójával szemben, visszateszed a zsákodba, ismét felveszed a kardodat, és továbbindulsz.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Néhány eseménytelenül megtett kilométer után – miközben a fákba lassan ismét visszatér az élet – egy jókora tölgybe botlasz, mely a keleti út kellős közepén magasodik, mint valami óriási, az ég felé döfő ujj. A fa elég idős, törzsét odúk és gombák borítják. Már épp azon kezdesz töprengeni, hogy ez utóbbiak vajon ehetőek-e, amikor az egyik üreg vérezni kezd! A látvány elég hátborzongató. Mit teszel?

Megkóstolod az egyik gombát?	Lapozz a **230**-ra.
A vérző lyukba nyúlsz?	Lapozz a **328**-ra.
Továbbindulsz az ösvényen?	Lapozz a **261**-re.

5.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Egy ősi temetőbe érkezel, melynek minden oldalát magas vaskerítés szegélyezi. Körülötted repedezett, összetört sírkövek hevernek, melyeket borostyán nőtt be. Néhány gödör nyitva áll, ezekből szörnyűséges bűz árad. A levegő szokatlanul hűvös. Ekkor megpillantasz valakit, aki elég magas, vékony testfelépítésű, és teljesen kopasz. Fekete ruhát visel, melyet élénk bíbor színű köpeny borít. És vörös a bőre! A különös férfi int, hogy lépj közelebb hozzá. Nem mozdulsz. Azonnal dühbe gurul, és egy szempillantás alatt előtted terem, majd a magasba emel.

Vámpír-Ist	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7

Ellenfelednek van egy elég gonosz trükk a tarsolyában: minden sikeres ütésével erősebbé válik! Valahányszor eltalál téged, növeld meg ÉLETERŐ pontjai számát 1-gyel. Ha te győzöl, lapozz a **78**-ra. Ha délkelet felé rohanva *Elmenekülnél*, lapozz a **10**-re.

6.

A Mutáns elpusztult, ám még lehet, hogy megbosszulja magát. A kezeiből meredő szögeket ugyanis különös méreg vonta be. Az alábbiak alapján állapítsd meg, milyen hatással volt ez rád:

Ha egyszer talált el:	Vonj le 1-et *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidból
Ha kétszer talált el:	Vonj le 1-et SZERENCSE pontjaidból
Ha háromszor talált el:	Vonj le 1-et ÜGYESSÉG pontjaidból
Ha négyszer, vagy többször talált el:	Azonnal életedet veszted!

A bestia aljas taktikáján felháborodottan belerúgsz az élettelen tetembe, majd átkutatod az undorító tetemet és a tisztást is, de nem találsz mást, csupán egy leginkább Üvegszemre emlékeztető valamit az egyik kisebb kőhalom alatt. Nincs más hátra, kénytelen vagy fejedet csóválva visszatérni az elágazáshoz. Lapozz a **159**-re.

7.

Ismét elkiáltod magad. – Mondjátok meg, mit akartok!

Megint csak nevetés csapja meg a füledet, ahogy a Gendzsik arca tovább örvénylik előtted. – Bolond! – sziszegik. – Túl ostoba vagy ahhoz, hogy így beszélj velünk!

Éles villanást látsz, majd ismét a fedélzeten találod magad, a nyitott ajtó mellett, a már ismerős kacagást hallgatva, mely a mélyből árad. Szitkozódva fordítasz hátat a szörnyetegeknek. Lapozz a **76**-ra.

8.

Elindulsz az ösvényen, miközben a fák és bokrok hangtalanul ismeretlen ösvényeket zárnak el előled. A távolban egy alakot pillantasz meg, aki a lenyugvó nap előtt áll. Bizonytalanul lépdelsz tovább az út fölé ívelő ágak alatt, melyek mintha boltíveket alkotnának a magasban. Mikor közelebb érsz, döbbensz csak rá, hogy a teremtménynek, aki előtted áll, négy karja és három szarvas feje van: Trinitur!

A Démon egy alacsonyabb, szélfútta dombon áll, vörös színű virágok gyűrűjében. Összefont karokkal, leszegett fejjel várakozik.

Mosolyogva sietsz előre, hogy köszöntsd. – Üdv megint, nagyember!

Trinitur azonban sokkal komorabban, arcain aggodalommal viszonozza üdvözlésedet. – Üdvözöllek, Harcos. Attól félek, rossz híreim vannak. – Lefagy arcodról a mosoly, ahogy biccentesz neki, hogy folytassa mondandóját. – A Varázslók úgy ítélkeztek, hogy meg kell küzdenem veled.

Hitetlenkedve, félelemmel nézel a lényre. – Mégis mi a fenét akar ez jelenteni?! – bököd ki.

– Annyira nem rossz a helyzet, mint gondolnád – folytatja a lény. – Elég, ha csak egyszer eltalálsz, és én is visszafogom az erőmet, hogy ne fájjon nagyon, ha megütnélek.

Erre megvonod a vállad. – Hogyan tudnálak akár csak *egyszer* is eltalálni?

8

A Démon felsóhajt. – Elfelejted, barátom, hogy már rég nem vagyok az az erős harcos, aki régen voltam. – Azzal a földre szegi a tekintetét.

– Akkor ennyi! – kiáltasz fel dühösen. – Vágjunk bele, szórakoztassuk el azokat a vén bolondokat.

A vörös bőrű óriás erre felemeli a fejét. – Nincs más választásunk, tennünk kell… amit tennünk kell.

Előrántod kardodat, és a Démonra meredsz, aki visszapillant rád, majd kimereszti karmait. – Mint a régi szép időkben… – mondja, ám hangja ezúttal mentes a humor szikrájától is.

– Ugye emlékszel még rá, mi történt legutóbb? – kérded, ahogy gonosz vigyorra húzódik a szád.

Körözni kezdtek egymás körül. Távolról úgy néztek ki, mintha egy felnőtt és egy gyermek készülne párbajra. Ezután Trinitur rád támad.

Trinitur ÜGYESSÉG 13

Mivel csak egyszer kell eltalálnod, ellenfeled ÉLETEREJE lényegtelen. Ha támadás közben dupla 6-ost dobsz, sem kell aggódnod, ütésed nem fog végezni vele, a csatának viszont azonnal véget vet! Ezen kívül a Démon minden sikeres találata csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebet okoz neked, mivel ez alkalommal szándékosan nem használja ellened minden erejét. Amint sikerül egyszer eltalálnod, lapozz a **228**-ra.

9.

Ajkadhoz emeled a Sípot, és teli tüdőből belefújsz. Nem hallasz semmit, és már kezded azt hinni, igyekezeted hiábavaló volt, ám ahogy az Elementál feléd nyúlna ökleivel, melyek akkorák, mint te magad, valami történik. Különös köd árad ki a talajból. Gyorsan elhátrálsz, hogy ellenfeled léphessen oda.

A hatalmas szörnyeteg lepillant a lábaira, majd hangosan röhögni kezd, ahogy egész testét beborítja a sűrű pára. – Ilyen nevetséges trükkökkel akarsz megállítani? – kérdi hangos üvöltéssel.

A ködnek semmi hatása nincs ellenfeledre, *te* azonban nagyon gyorsan menthetetlenül eltévedsz. Az Elementál végül megragadja a válladat, és erősen megszorítja. Halálod lassú, és a legkevésbé sem nevezhető kellemesnek…

10.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Az ösvény egy avarral teli völgyön vezet keresztül, szabályosan derékig merülve gázolsz át a száraz leveleken. Körülötted tucatnyi egészséges fa emelkedik, Ágaik közt még elég sok lehullásra váró levél vár, melyek szinte már színes esőként hullanak körülötted. Balodon egy felbukkanó füstpamacs vonja magára a figyelmedet. Arra fordulva, az árnyak közt megbújva egy rozoga kis kunyhót pillantasz meg. Sűrű bozótos veszi körbe, tucatnyi kúszónövény igyekszik beborítani.

Álladat vakargatva próbálod eldönteni, érdemes lenne-e komolyabb figyelmet fordítanod rá, amikor váratlanul kicsapódik az ajtaja, és egy alacsony vénember lép ki rajta. Az idegen zöld és barna színű öltözéket visel, és egy öreg botra támaszkodva sietve megindul feléd. Arca közepéből egy jókora vörös orr dudorodik, azon pedig egy hatalmas lencséjű pápaszem pihen. Szakálla olyan hosszú, hogy szinte a talajt súrolja. Szemöldöke is hasonlóan dús, feje búbja azonban teljesen kopasz.

A vicces kis emberke sietve melléd biceg, majd dühösen felpillant rád. – Elkéstél!

– Honnan? – kérded, miközben letekintesz.

Az öreg erre sípcsonton csap a bottal. – Nem elég, hogy elkéstél, még csak azt sem tudod, hogy honnan?

Fájó lábadat dörzsölve vállat vonsz.

Az apró férfi rád bök. – Szégyellhetnéd magad! Nem szégyelled magad?!

Nagyot sóhajtasz, majd csípőre tett kézzel válaszolsz. – Jól van, jól van, most mit csináltam rosszul?

Az öreg lemondóan a kezébe temeti arcát. – Szóval senki nem szólt neked, mi? – morogja vicsorogva.

Tagadólag megrázod a fejed.

– Senki nem mondta el neked, hogy mit keresel itt.

– Sajnálom, nem – mondod az álladat vakargatva.

A férfi valamivel megértőbben folytatja. – Meg kell, hogy küzdj a testőrömmel.

Idegesség vesz erőt rajta, és hegyezni kezded a füledet.

– Igen, így van, és épp mögötted áll.

Egy árnyékot pillantasz meg magad mellett, és párafelhőt a vállad felől. Lassan, leszegett fejjel megfordulsz. Egy bő két méter magas, félig ember, félig bika teremtmény lép előre magabiztosan, és bámul le rád. Az izmos Minotautusz Bajnok, aki előtted áll, tüskés aranypáncélt visel, és egy óriási, kétkezes fejszét tart az egyik kezében. A másikban egy kör alakú, közepén tüskés pajzsot látsz, melynek széle mentén dárdahegyek sorakoznak. Félelemmel vegyes tisztelettel tekintesz ellenfeledre, amit abban a pillanatban undor vesz át, amint megpillantod a szörnyeteg derekát: övéről összezsugorodott fejek sorakoznak. Az óriási mutáns megfeszíti izmait, és rád fújtat. Kezed azonnal kardod markolata után kap: felkészülsz, hogy védd magad.

– Hátrább az agarakkal – szól közbe az öregember. – Egy kis segítséget talán még adhatok.

Felé fordulsz, és elkerekedett szemekkel bólintasz.

– Rendben van. Van nálad egy varázsige, amiről nem tudod, micsoda? – kérdi.

Ha van, lapozz a **231**-re; ha nincs, lapozz a **94**-re.

11.

A Kockateremtmény egy eddig a kukoricaszárak mögött rejtőző csalánosba esik, ahonnét felugrik, és továbbgurul az ösvényen.

Próbálod nem kinevetni a lényt, ami feltápászkodik, majd elfúló hangon megszólal. – Ezúttal nincs szerencséd, barátom. – Mielőtt magadra hagyna, még visszafordul egy pillanatra. – Úgy hallottam, valaki arra készül, hogy becsapjon, de nem tudom, hogy pontosan ki lehet.

Megköszönöd neki az információt, majd figyeled, amint a növények között elballag a távolba. Lapozz a **114**-re.

12.

Egy szempillantás alatt előkaparod, majd a füledbe dugod a füldugót, majd rászorítod a tenyered is. De vajon ennyi elég lesz? Ez csak attól függ, mennyire vagy erős – és most nem a szokásos értelembe vett erőd számít. A delejes dallam egyre erősödik, míg lassan, de biztosan elkezd átszűrődni a füldugódon, és ostromolni kezdi elmédet. Toporzékolva, kiabálva próbálsz ellenállni a kísértésnek, mindent bevetsz, amit csak tudsz, hogy ellenállj a bűbájos éneknek. *Tedd próbára* SZERENCSÉD, 1-et adva a dobott számhoz! Ha szerencsés vagy, lapozz a **46**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **207**-re.

13.

A választott ösvény az erdő egy különösen sűrű szakaszán vezet át. Szabályosan át kell verekedned magad rajta, hogy követni tudd az ösvényt. Fáradhatatlanul csapkodod hát az ágakat, hajtásokat, gallyakat és… pókhálókat??

– Mi a…? – kiáltasz fel meglepettségedben, mikor rádöbbensz, mi ragadt pengéd végére, és hogy mi feszül a fejed felett. Vastag pókháló-szálak tucatjai.

Vicsorogva gondolosz bele, miféle lény szőhette ezeket, majd mivel pontosan tudod, hogy most nem fordulhatsz vissza, kénytelen-kelletlen továbbindulsz.

Miután egy tonnányi ragacsos hálón már átverekedted magad, a magasban, a lombok közt átszűrődő napfényben tucatnyi betekert csomagot pillantasz meg – hosszúkás alakjukból nincs más logikus következtetés, biztos vagy benne, hogy holttestek, melyeket már szárazra szívtak. Előbb undor ül ki az arcodra, melyet hamarosan zord, eltökélt tekintet követ. Az égi temetővel mit sem törődve folytatod a növények kaszabolását.

Nemsokára eléred a helyet, mely minden valószínűség szerint a hálókészítő otthona lehet. Egy jókora tisztásra érkezel, ahol két fa közé függesztve egy kolosszális méretű pókháló feszül, mely akár egy palotával is könnyedén felvehetné a versenyt. A ragacsos szálak között sejtésed szerint *több száz* áldozat csontmaradványai lehetnek. Pár percig földbe gyökerezett lábbal állsz, és próbálod legyőzni a rád törő rettegést, mikor a lábad alatt enyhén megremeg a talaj… majd megint, ezúttal sokkal erősebben. Valami közeledik. És ekkor megpillantod a Tarantulát, mely akkora, mint egy parasztház, amint a távoli fák között az otthona felé közeledik. A rettenet és döbbenet együttes hatására azonnal talpra ugrasz, de egyből rádöbbensz, hogy kénytelen leszel megküzdeni a rettenettel. Pár másodpercedbe telik, hogy átvágd magad a tisztáson, és az ösvény bejáratához állva várd be az óriási rovart. Amint a titáni teremtmény megpillant, felgyorsít, és most már egyenesen feléd tart. Ahogy föléd magasodik, rádöbbensz, mekkora szörnyeteggel is vagy kénytelen megküzdeni.

14–15

Csáprágóit csattogtatva rád mereszti számtalan szemét, majd rád támad.

Óriás Tarantula ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

A szörnyűség hatalmas termete miatt nem teljesen ura saját erejének, ezért sosem tudhatod pontosan, mekkora sebet okoznak sikeres ütései. Valahányszor ellenfeled eltalál, dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha sikerül végezned az ősi fenevaddal, lapozz a **36**-ra.

14.

Az északi ösvény egyenesen halad tovább, végül egy csillogó tóhoz érkezik, melyet egy, az erdő mélyéből érkező csermely táplál. Ahogy a tiszta vizet figyeled, apró halakat pillantasz meg, melyek a sekélyebb részén úszkálnak. Hirtelen rádöbbensz, mennyire szomjas vagy. Ha úgy döntesz, belekortyolsz a tó vizébe, lapozz a **66**-ra. Ha inkább ellenállsz a kísértésnek, és visszatérsz az elágazáshoz, lapozz vissza a **388**-ra.

15.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

– Kelet – mondod, majd elindulsz az ösvényen, mely rövid időn belül dél felé kezd kanyarodni.

Hamarosan különös felfedezést teszel: az út kellős közepén egy gödröt pillantasz meg, mely mellett egy tábla áll, és amire a „Bátor, vagy botor?” kérdést pingálták. A gödörhöz lépve belenézel, de nem látsz, és nem is hallasz semmit. A nyílás nem valami széles, épp csak akkora, hogy a karod bele tudd dugni. És amennyire meg tudod állapítani, elég sekély is. Ahogy a mélyedés mellett állva töprengsz, lágy szél kerekedik, mely felkap néhány száraz levelet.

Mit teszel?

A lyukba nyúlsz? Lapozz a **198**-ra.
Beledugod a kardodat
(ha még nálad van)? Lapozz a **62**-re.
Nem törődsz vele,
és továbbindulsz dél felé? Lapozz a **399**-re.

16.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Az út keskenyedni kezd, míg végül már csak egy emberszélességnyi távolság marad a növények között. A gyorsan tekergő ösvényt követve hamar feltűnik, hogy a fák minden irányváltással sűrűbbé válnak, lassan élő falat alkotva. A talajt számtalan ág borítja, mindegyik száraz, mint a csont, melyeknek köszönhetően minden egyes lépésedet hangos reccsenés követi.

Végül egy borotvaéles kanyart követve megtorpansz. Alig húszméternyire megpillantasz egy gyanús alakot.

Gyorsan végigméred a fickót. Nagyjából két méter magas, súlyos testalkatú, tüskés fekete vértet visel, mely körül mágikus villámok recsegnek és cikáznak. Kezében egy hatalmas, dupla fejű, borotvaéles harci fejszét tart, melyről zöldes fényben ragyogó folyadék csepeg. Nagy szerencse, hogy épp háttal áll neked! Összevont szemöldökkel figyeled az idegent, aki sejtésed szerint egy Káosz Harcos lehet, esetleg Bajnok vagy Hadúr. Ahogy eltöprengsz, vajon mögé tudnál-e osonni, hogy lesből lesújthass rá, pillantásod az útra esik. A csontszáraz gallyakkal megszórt ösvényre. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem viselsz Elf Csizmát, adj az eredményhez 2-t. Ha viselsz, vonj le belőle 4-et. Ha szerencsés vagy, lapozz a **199**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **395**-re.

17.

Nyugat, és a füst felé indulsz el. Különös, nyugtalanító szagokat sodor feléd a szél. Egy kanyarban befordulva végül megtudod, mi is ennek a forrása. Egy zsákutcába érkezel, mely még ezen a kellemes, meleg napon is valahogy fagyosnak érződik. Előtted egy öregember üldögél, aki egy kis tábortűz mellett melegíti ráncos kezeit. Vékony, szürke köpenyt látsz a hátán, fegyvert nem látsz nála.

Mikor észrevesz, megszólít. – Treygard vagyok. Nem keresem a bajt, és nem is tudok semmit, úgyhogy akár magamra is hagyhatsz. Mit teszel?

Mégis megpróbálod kifaggatni?	Lapozz a **176**-ra.
Nem törődsz vele, és távozol innen?	Lapozz a **159**-re.
Rátámadsz?	Lapozz a **232**-re.

18.

A lény elterül a talajon, és mozdulatlanná dermed. Vársz pár pillanatot, amíg kifújod magad, de ez éppen elég ahhoz, hogy bebizonyosodjon, nagy hibát követtél el. Az előtted örvénylő, sűrű ködben ismét mozgást veszel észre, és egy újabb férfi alakja bontakozik ki belőle! Elhullott ellenfeledre pillantasz, a tetemnek azonban nyoma sincs. Ahogy ismét az újonnan érkezettre tekintesz, és immáron felismered az emberevő bestiát, amivel az imént végeztél! Beletelik néhány másodpercbe, hogy legyűrd magadban az ijedtséget, de aztán ismét előrántod a kardodat.

Alvajáró ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 14

Óvatosnak kell lenned, ellenfeled körmeit és fogait ugyanis egy veszedelmes méreg borítja, és ha sikerül legalább öt találatot bevinnie ellened ebben a csatában, a harc után 1 pontot le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL! Ha sikerül végezned vele, lapozz a **86**-ra. Ha bármikor úgy döntesz, hogy *Elmenekülnél*, lapozz a **380**-ra.

19.

Az Éjszaka Démonának bal feje végigpillant a lábad előtt heverő holttesteken, míg a jobb oldali rád mered. – Ezeket a szánalmas mocskokat bárki képes lett volna legyőzni – mondja közömbös hangon. – Ideje, hogy felkészülj egy valódi kihívásra.

Már épp válaszolnál, mikor ellenfeled bal feje is feléd fordul. – Mielőtt megküzdhetnél velem, ki kell állnod a pokol kínjait.

Nagy levegőt veszel, és lelkileg felkészülsz rá, hogy valami túlvilági förtelemmel szállj szembe. Azonban ami alakot ölt kettőtök között, az ennek szöges ellentéte. Mezítláb, csupán egy fehér ruhában egy gyermek látszólag teljesen ártalmatlan alakja áll. A lánynak hosszú, sötét színű haja van, mely teljesen eltakarja az arcát. Azonnal felmerül benned a kérdés, vajon miért próbálja elrejteni előled a tekintetét.

– Nem erre számítottál, mi? – kérdi öntelten a jobb oldali fej.

– Már semmin nem lepődök meg, Démon – veted oda rémséges ellenfelednek, ám tekintetedet egy pillanatra sem veszed le az új jövevényről.

– Ugyan már, ember, az élet mindig tartogat meglepetéseket, különben nagyon gyorsan unalmassá válna – válaszol vigyorogva a bestia. Ezután bal feje a lányhoz fordul. – Végezz vele, Aramas.

Ahogy a gyermek feléd lép, meg mernél esküdni rá, hogy dühvel és gyűlölettel telik meg körülötted a levegő. A következő pillanatban láthatatlan csapások kezdenek minden irányból rád záporozni. A lány valamilyen erőteljes szellemi támadásba kezdett. Egy pillanatig csak meredsz rá, és próbálod rábeszélni magad, hogy viszonozd a támadást, elvégre ellenfeled nyilvánvalóan nem ember. A mágikus támadás eközben nem lankad, az ütésektől hamarosan térdre kényszerülsz. Ami a legfélelmetesebb az egészben, az az, hogy nem csak hogy nem szakad fel a bőröd, még csak zúzódásokat sem szenvedsz el.

20

Az Éjszaka Démona hangosan kacagni kezd, mikor látja, hogy a földre rogyva igyekszed hárítani a láthatatlan csapásokat.

Ebből elég!

Talpra ugrasz, és egy határozott mozdulattal kardot rántasz. A lány karja felé ütsz, szörnyű sebet ejtve rajta. A gyermek meg sem rezdül. Összeszorított foggal próbálod kizárni fejedből a pszichés támadás okozta fájdalmat, miközben újra és újra támadód felé csapsz. Néhány másodpercedbe kerül csak, hogy véres halommá kaszabold a lányt, aki egyetlen másodpercig sem próbál védekezni. Megrázod a fejed, hogy így próbáld lerázni magadról a szellemi csapásokat, melyek még most sem szűnnek. Ekkor feltűnik valami hátborzongató. Ellenfeled sebei a szemed láttára kezdenek begyógyulni. Tátott szájjal bámulsz magad elé, és undorodva figyeled, amint a gyermek bőre összeforr a húsában tátongó lyukak fölött.

– Remélem, jól szórakozol – mondja negédes vigyorral a két fej.

Mit teszel?

Folytatod a harcot?	Lapozz a **144**-re.
Megragadod a lányt?	Lapozz a **49**-re.
Hagyod a gyermeket, és az Éjszaka Démonára támadsz?	Lapozz a **197**-re.

20.

Trinitur ismét megjelenik, és letépi a fejedről a Goncsongot. A fájdalomtól felüvöltesz. – Sajnálom – mondja a Démon –, de máskülönben megölt volna.

Kénytelen vagy búcsút mondani a lénynek köszönhető 3 Támadóerő bónusznak, ismét önmagaddá váltál. Leülsz a földre, és felpillantasz a kis dombra, a Wutsoknak azonban már csak hűlt helyét látod. Úgy tűnik, állták a szavukat. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Trinitur felé fordulsz, hogy köszönetet mondj neki, de már őt sem látod. Remegő lábaidra állsz, nagy levegőt veszel, majd továbbindulsz. Lapozz a **214**-re.

21.

Összeszorítod fogaidat, és próbálsz ellenállni Cserkész ujjainak nyomásának, melyek karodat és koponyádat szorítják. Egy kicsit még sikerül vissza is tolnod a támadást. Ez láthatóan meglepi, egy pillanatra összezavarodik, és lazít a szorításon, minek köszönhetően sikerül kiszabadítanod magadat. Megkönnyebbülten a földre esel.

Gyorsan talpra gurulsz, és egy pillanat alatt kardot rántasz. Cserkészt ez láthatóan nem hatja meg.

Arcátlan paraszt, olvasod le érzéseit a tekintetéről.

Homlokráncolva egy pillanatra megfeledkezel a fájdalmadról, előre szökkensz, és egy kecses mozdulattal előre csapsz – kardod azonban könnyedén átsiklik az alakon.

Cserkész felkacag.

A félelemtől összeszorul a gyomrod, de sikerül hamar úrrá lenned rajta. Azt mondogatod magadban, hogy ami az imént történt, az nem más, csak illúzió vagy szemfényvesztés. Ebben a tudatban csapsz előre ismét, remélve, hogy ez alkalommal ketté tudod már szelni támadódat, kardod azonban megint csak a levegőn suhan át.

Cserkész keresztbe tett karokkal csóválja a fejét.

Még egy utolsó próbát teszel a támadással, az előtted álló teremtmény felé döfsz, egyenesen a szívébe, fegyvered azonban ismét csak átsuhan rajta, mintha csak egy szellemmel hadakoznál.

Cserkész ekkor előre csap egyik karjával, és hátralök. Döbbenten terülsz el a padlón.

Meglepetten nézel fel a férfira. – Akkor puszta kézzel küzdök meg veled.

Ahogy ellenfeled lepillant rád, látod, hogy széles vállai megremegnek – röhög rajtad!

Hüvelyébe dugod a kardodat, és ráveted magad, az idegen azonban előre csap, torkon ragad, és könnyedén visszalök a porba, mintha csak egy szalmabábu lennél. Túl erős ahhoz, hogy puszta kézzel legyőzhesd.

Elég legyen ezekből a gyerekes játékokból, hallod a szavait. *Ideje, hogy megfizess mindazért, amit fivéreimmel tettél.*

21

Fájdalom nyilall testedbe, mintha csak valami láthatatlan, óriási kéz ragadott volna meg. Felkiáltanál a kíntól, ám torkodba szorul a levegő, és csupán szánalmas nyögés tör fel a szádból. Láthatatlan gyötrődésed tovább erősödik, felemelkedsz a talajról, és Cserkész felé kezdesz lebegni. Szemeid egyenesen a fekete csuklyával eltakart arcára merednek. Hirtelen rádöbbensz, hogy az alak szakasztott úgy néz ki, mint egy hóhér. A következő pillanatban szédítő sebességgel kezdesz forogni, az ismeretlen erő pedig eközben sem enyhül. Nem hogy kiáltani, szinte még levegőt venni is alig tudsz.

Kénytelen vagyok bevallani, egy kicsit tisztellek, hallod Cserkész hangját a fejedben, miközben a világ sebesen suhan el a szemed előtt. *Jó szórakozás volt végignézni mindent, amit eddig csináltál.*

Végignézni? Mégis mit akar ezzel mondani?

Valahányszor találkoztunk, mindig illendően viselkedtél, folytatja.

Találkoztatok? Ez lehetetlen, ilyen nincs.

Remélem, hasznodra vált mindaz az információ, amit megtudtál tőlem. Ez volt a legkevesebb, amit tehettem érted, figyelembe véve, hogy mennyire reménytelen volt a küldetésed.

Információ? Biztos csak szórakozik veled! Próbálsz a sebesen suhanó csuklyás alak arcára koncentrálni, hátha meg tudod állapítani, hogy ismét nevet-e rajtad. De amennyire ki tudod venni, nem.

Ekkor mintha észrevenné a fájdalmas vonásaid helyét átvevő hitetlenkedő tekintetedet. *Ugyan már, kalandor*, mondja némi meglepettséggel a hangjában. *Mostanra csak rájöttél már, hogy korábban is találkoztunk már.*

A szorító fájdalom hirtelen elmúlik, és a pörgés is abbamarad.

Semmiképp sem szeretném, ha ilyen ostobán és tudatlanul távoznál a túlvilágba, mondja miközben a háta mögött összekulcsolja a kezeit.

Felsóhajtasz, mikor rájössz, hogy ismét rendesen kapsz levegőt. Most már rendesen is meg tudod vizsgálni a teremtmény arcát takaró csuklyát. Meglepetten figyeled a

fekete szövet alatti változásokat, melyek forrása azonban nem csak az idegen szája.

Én üdvözöltelek kalandod kezdetén, folytatja Cserkész, *amikor a tüzem mellett melegedtem.*

Treygard? Az nem lehet, az egyszerűen lehetetlen!

Én mondtam meg a Halál Küldöncének is, mik a legjobb helyek, ahová a betűit elrejtheti, és hangosan nevettem, valahányszor rátaláltál egyikre vagy másikra.

Tekinteted elkomorul, kezed a kardod markolatára hullik.

Cserkész folytatja, mintha észre sem venné, mit csinálsz.

Ott voltam, amikor találkoztál fivéremmel, Alvajáróval, és én voltam az, aki miatt körbe-körbe járkáltál. Én zavartalak össze annyira, hogy tényleg elhitted, hogy találkoztál és végeztél is vele.

De megöltem, kiáltod a fejedben. Halott, és most csak próbálsz összezavarni!

Én voltam az, aki megátkozott.

Érzed, amint elönt a düh. Hegyeset köpsz Cserkész lába elé.

A férfi nem törődik veled, nyugodtan folytatja a mondókáját. *Még segíteni is próbáltam szánalmas küldetésed során, egyenesen odáig mentem, hogy személyesen számoltam be neked fivéreimről és jómagamról.*

Az öreg? Nem! Nem!

Cserkész látja az arcodra kiülő kétkedést és dühöt, haragot és döbbenetet. Felpofoz, és nagyot kacag. *Én sétáltam végig veled a Holtak Járatain. Úgy hiszem, már ott is érezted a jelenlétemet, nem?*

Másodszorra is rád tör a rettenetes, szorító érzés, ráadásul erősebben, mint legutóbb. Szinte levegőt sem kapsz.

Cserkész megint keresztbe fonja karjait, és vállat von. *Köszönöm, hogy ilyen jól elszórakoztattál*, hallod a gondolatait, mintha csak a rabszolgájához beszélne.

Megint csak forogni kezdesz, fájdalom hasít a testedbe, szikrák pattognak a szemeid előtt, és szörnyű görcs nyilall a gyomrodba.

21

Várjunk csak egy kicsit! Egy új gondolat hasít a fejedbe, ami egy pillanatra kiveri a fejedből a mindenedet átjáró fájdalmat is. Ha tényleg ő volt a vén mesemondó, akkor megérintetted a kardod pengéjével!

A világ tovább pörög körülötted, egyre gyorsabban és gyorsabban, és valahányszor megpillantod a csuklyás alakot, vonásai egyre sebesebben és sebesebben suhannak el előtted, míg már csak egy elmosódott folt marad belőle.

Megérintettem a kardommal!

Hangos nevetés hasít a levegőbe.

Igen, tudom, hogy így volt!

A táj nyaktörő sebességgel pörög körülötted. A fájdalom szinte szétszakít, kacagás cseng a füledben.

Ha akkor sikerült megérintenem, akkor most is sikerülni fog!

A világ lassan elsötétül előtted, ahogy a kín már-már elviselhetetlenné válik, és kezded elveszteni az eszméletedet. Mindeközben próbálod legyűrni a fájdalmat, hogy egy utolsó támadási kísérlet erejéig még összeszedd a gondolataidat, mindezt Cserkész dörgő, gúnyos röhögése közepette.

Tedd próbára SZERENCSÉDET, ÜGYESSÉGED és ERŐD! Ha mindhárom próba sikerül, lapozz a **299**-re. Ha elvétesz egyet, lapozz a **397**-re; ha kettőt, lapozz a **169**-re. Ha mindhármat elhibázod, lapozz a **192**-re.

22.

Meglendíted hű kardodat, és nagyot csapsz a fény felé. Mozdulatodat vakító villanás követi, azt pedig erőteljes robbanás, mely három méternyire hátrarepít, egyenesen neki a fáknak. Dobj három kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél! Ha még életben vagy, rövidesen ismét magadhoz térsz. Testedet zúzódások, vágások és horzsolások borítják. Nyöszörögve, kábán feltápászkodsz, miközben a különös fénysugarat szidod, mely még mindig elzárja előtted a továbbvezető utat. Ha most belehajítanád egy tárgyadat, lapozz a **386**-ra. Ha egyszerűen átsétálnál rajta, lapozz a **168**-ra.

23.

Előkapod zsákodból az Üvegszemet, és reménykedve a magasba emeled, ám csak annyit látsz, hogy a szem rád kacsint, majd eltűnik! Az Elementál ezután rád üvölt. Épp csak annyi időd van, hogy kardot ránts, mielőtt rád veti magát. Lapozz a **41**-re.

24.

Ahogy haladsz, a levegő fokozatosan lehűl, ráadásul halotti csend telepszik a tájra. Magadhoz szorítod karjaidat, de ez sem segít a hamarosan csípőssé erősödő fagy ellen. Nem sokkal később egy föld alatti barlang bejáratához érkezel. A bejárathoz lépsz, és belebámulsz a sötétségbe. Amennyire meg tudod állapítani, innen árad az egész környéket elárasztó hideg. Elkiáltod magad, de csupán visszhangokat hallasz válaszul. Próbaképp behajítasz néhány kisebb kavicsot, melyek begurulnak a homályba, de most sem történik semmi.

Végül, mikor sikerül összeszedned elég bátorságot, behatolsz a nyomasztó feketeségbe. Előrenyújtott kezekkel haladsz előre, amíg egy barlanghelyiségbe nem érkezel, melyet a plafonon lévő kis nyíláson át megvilágít valamennyire a kinti napfény.

Balra pillantva nem látsz semmit, jobbra tekintve azonban önkéntelenül is felkiáltasz.

Ugyanis a fal mellett, kísérteties fényben fürödve egy hatalmas Démon szobrát pillantod meg. Az alak leginkább egy kövér, kosfejű férfira emlékeztet, és úgy tűnik, mintha jégből faragták volna. Elkerekedett szemekkel állsz a gonosz eme megtestesítője előtt, miközben azon töprengsz, mihez kezdj. Mit teszel?

Alaposabban is meg akarod vizsgálni? Lapozz a **325**-re.
Visszatérnél a mezőre, és inkább az északnyugati ösvényen indulnál tovább? Lapozz a **290**-re.

25.

Abban a pillanatban, hogy felötlik fejedben a gondolat, hogy kardot ránts, a Gnóm valamilyen rontást szór rá, amitől a penge kicsorbul. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Felpillantasz, a lénynek azonban hűlt helye. Saját ostobaságodat szidva a földre köpsz. Miután megbizonyosodsz róla, hogy fegyvered még használható állapotban van, el kell döntened, merre indulsz tovább. Ha nyugatnak tartanál, lapozz a **309**-re; ha keletnek, majd az előző elágazásnál északnak, lapozz a **8**-ra.

26.

Még mindig visszatartva a lélegzetedet, rádöbbensz, hogy könnyedén végezni lehet ezzel a bestiával, ehhez csak annyi kell, hogy megpillantsa saját képmását egy tükörben. Ha van nálad egy Tükörpajzs, lapozz a **120**-ra; ha nincs, lapozz a **393**-ra.

27.

Az öreg félelmével nem törődve lecsapsz a karoddal – a penge azonban egyszerűen csak lepattan róla! Louis rád mosolyog. Ez alkalommal a nyakára célzol, de második csapásod is ártalmatlanul pattan le róla! A férfi felkacag. Harmadszorra is megemeled fegyvered, ez alkalommal a szívére célozva – már ha van neki –, és félve megszólítod. – Ki vagy te?

Louis Fur kérdőn néz vissza rád, mielőtt gonoszul elvigyorodik. – Hogy ki vagyok? Engedd meg, hogy megmutassam!

Azzal megnő, megizmosodik, bőre elfeketedik, fejéből pedig két kegyetlen kinézetű, ívelt szarvat növeszt. Az alak egy Pokoldémon! Nincs olyan evilági fegyver, mely képes kárt tenni ebben a teremtményben. Ha van egy Kris Késed, lapozz a **354**-re; ha nincs, lapozz a **279**-re.

28.

– Jó reggelt kívánok! – hangzik fel valahonnét elölről egy vidám hang.

Körbenézel, ám a fák és virágok között csupán néhány nagyobb kalapos gombát látsz.

– Mondom jó reggelt kívánok! – ismétli a hang, ezúttal mögüled. Riadtan megperdülsz. – Micsoda udvariatlanság! – folytatja dühösen az ismeretlen. – Az lesz a legjobb, ha megátkozlak.

– Ne! – kiáltod elkerekedett szemekkel, de az ismeretlen láthatóan oda se bagózik arra, amit mondasz.

– Ne aggódj. Így is, úgy is megátkoztalak volna! – Azzal az ismeretlen teremtmény hangosan felkacag. Mikor elhallgat, szadista hangon folytatja. – Lássuk csak, mit is válasszak…

Dobj egy kockával, hogy megtudd, miféle átok száll a fejedre.

Ha az eredmény 1	lapozz a **108**-ra.
Ha az eredmény 2	lapozz a **35**-re.
Ha az eredmény 3	lapozz a **166**-ra.
Ha az eredmény 4	lapozz a **258**-ra.
Ha az eredmény 5	lapozz a **2**-re.
Ha az eredmény 6	lapozz a **375**-re.

29.

A tó zavaros vizébe gázolsz, és nekivágsz a hosszú útnak, ami a feneket borító hínároknak köszönhetően elég nehézkesnek bizonyul, a növények ugyanis minden lépéseddel próbálnak felbuktatni. De nem adod fel. Hamarosan sikerül elhagynod ezt a növényes területet és mélyebb szakaszhoz érve úszni kezdesz. Már elég távol jársz a parttól, amikor érzed, hogy valami nekidörgölőzik a lábadnak, méghozzá valami nagy dolog. Azonnal meghűl ereidben a vér, visszafordulsz, majd minden erődet bevetve a hajó felé úszol. Meglepően gyorsan haladsz, egészen addig, amíg egy csáp elő nem tör a felszín alól, a derekadra nem csavarodik, majd le nem ránt magával a mélybe. *Tedd próbára* ERŐD, a láthatatlan veszedelem miatt azonban a szokásos 4 helyett 5 kockával dobj! Ha sikeres a próba, lapozz a **324**-re; ha sikertelen, lapozz a **246**-ra.

30.

– Minden remény elveszett – motyogod magadban, remegő hangon, és azonnal rád tör a felismerés.

– Suma 30! – kiáltod teli torokból.

Abban a pillanatban felragyog ellőtted az aranyember alakja. A Légelementál teljes erőből a testnek csapódik.

Leguggolsz, ahogy a két teremtmény a felhőkön át a lent elterülő talaj felé kezd zuhanni. Egy ideig így maradsz, csukott szemmel, az ágakba kapaszkodva.

Mikor végül úgy érzed, már biztonságban vagy, ismét kinyitod a szemeidet. Döbbenten veszed tudomásul, hogy ismét a földön állsz, az út közepén! Magad mögé pillantva látod a hatalmas, égbe nyúló fát. Újabb próbát sikerült kiállnod! Elmosolyodsz, és továbbindulsz kelet felé, miközben azon töprengsz, milyen sors jutott a bátor Sumának. Lapozz a **312**-re.

31.

A Lélekmester dobhártyaszaggató sikollyal válik bűzös köddé. Sikerült legyőznöd a sziget egyik legveszedelmesebb teremtményét. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Szép munkát végeztél. Te azonban fintorogva köpsz – mikor ér már véget ez az egész? Nagy levegőt veszel, továbbindulsz, és hamarosan egy útelágazáshoz érkezel. Ha továbbra is nyugat felé mész, lapozz a **227**-re; ha északkelet felé, lapozz a **73**-ra.

32.

Bár kezeid még mindig remegnek a félelemtől, letérdelsz, hogy megvizsgáld a tetemet, közben azonban nem tudod lerázni az érzést, hogy valami némán közeledik feléd a ködben. A test – első gondolatoddal ellentétben – nem halott, ezt abból tudod megállapítani, hogy horkol! A férfi, aki az igazak álmát alussza, elég magas, vonzó külsejű, és teljesen kopasz. Rongyos ruhát visel, és látszólag fogalma sincs róla, miféle veszély leselkedik rá. Mit teszel?

Megvéded a kannibál teremtménytől? Lapozz a **385**-re.
Megpróbálod kiabálásoddal felébreszteni? Lapozz a **112**-re.
Megpróbálod felrázni szendergéséből? Lapozz a **205**-re.

33.

Egy Gyógyital hever a domb tetején! Gyorsan felkapod, és óvatosan a hátizsákodba rejted. Ezután mosolyogva továbbindulsz. Az ösvény hamarosan kettéágazik. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz a **300**-ra; ha északnyugat felé, lapozz a **133**-ra.

34.

Akadály nélkül haladsz tovább az ösvényen keleti irányba. Lapozz a **38**-ra.

35.

– Ez elég szórakoztatónak látszik – mondja a hang. – Úgy döntöttem, balszerencsét hozok rád.

Lábaid a szavak hallatán kocsonyává válnak, a következő pillanatban pedig úgy érzed, mindenki magadra hagyott. Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL, majd lapozz a **149**-re.

36.

A Tarantula gigászi alakja összeroskad, amibe beleremeg az erdő talaja. Undorodva figyeled, ahogy vérfolyó kezd az óriási rovar testét borító tucatnyi sebből csordogálni. Ez azonban rövidesen rettegésbe csap át, mikor látod, hogy a ragacsos folyadék úgy kezd a talajon kanyarogni, mintha saját akarattal rendelkezne. Gyorsan rájössz azonban, hogy a talajt sekély mélyedések borítják, és csupán emiatt tűnt különösnek a vérfolyás. A megkönnyebüléstől szinte felnevetsz. Mikor azonban a folyadék megállapodik, elborzadva veszed észre, hogy egy cirádás, vörös Á betűt formáz meg. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy megpillantottad ezt a betűt. Összeszorul a gyomrod, tudva, hogy a Halál Küldönce ismét kifogott rajtad. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot a félelemtől.

Remegve egy fa mellé roskadsz. Egy idő után sikerül lenyugodnod, és a remegés is alábbhagy annyira, hogy ismét talpra állhass. Ezután megkerülöd a rovar puffadt tetemét és lenyűgöző méretű hálóját. Végül sikerül magad mögött hagynod a ragacsos szálakkal teleszőtt birodalmat, és egy elágazáshoz érkezel, ahonnét északi, keleti és nyugati irányba futnak tovább az ösvények. Attól eltekintve, hogy a füvet és a fákat vércseppek borítják, semmiben sem különbözik ez a hely az összes többitől. Kiráz a hideg, ahogy alaposabban is körbenézel.

Az északi ösvény, melyet a lágy szélben remegő, sűrű bozótos övez, eltűnik a távolban. A keleti egy alig kivehető csapás, melyet szinte teljesen beborítanak a gazok és a belógó faágak. A nyugati nyílegyenesen halad, és amennyire látod, egy homályos zsákutcában ér véget. Merre indulsz?

Észak felé?	Lapozz a **171**-re.
Kelet felé?	Lapozz a **229**-re.
Nyugat felé?	Lapozz a **89**-re.

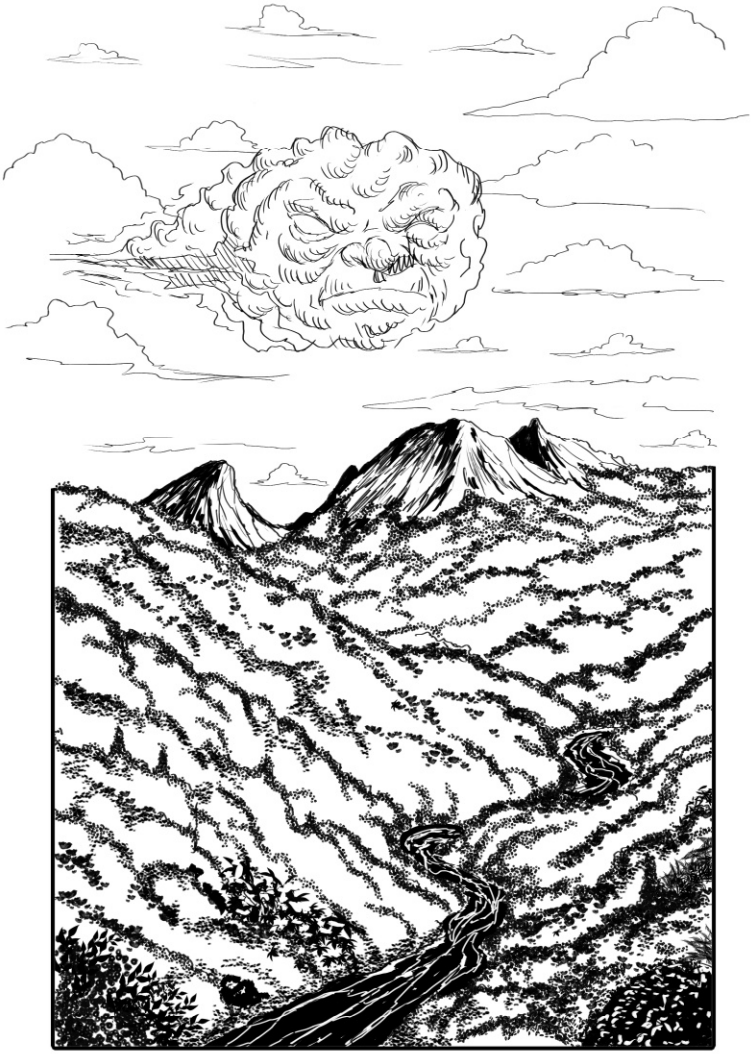
37.

– Hát ezzel nincs szerencséd, barátom – mondja szomorúan a Kockateremtmény, ahogy talpra kecmereg, és leporolja magát. – Attól tartok, nem jutalmazhatlak meg, de attól még a segítségedre lehetek. A Varázslók figyelmeztetése, hogy ne térj le az ösvényről, nem csupán üres fenyegetőzés, hanem a valóság. Ha elhagyod, a biztos halál vár rád.

Megköszönöd újdonsült barátod tanácsát.

– Szükségtelen hálálkodnod, nemes harcos. Most viszont ideje, hogy továbbálljak. Sok szerencsét kívánok az előtted álló kalandhoz. – Azzal a lény hátat fordít, és eltűnik a sűrű bozótosban.

Minden jót kívánsz neki, majd úgy döntesz, számba veszed a lehetőségeidet. Lapozz a **159**-re.



38.

Úgy érzed, az erdő mintha mozogna és folyamatosan változna körülötted. Az ösvény, melyet most követsz, egy elképzelhetetlenül terebélyes fához vezet. Kerülete is hihetetlen, legalább 30 méteres, és magassága hasonlóan lenyűgöző, innen lentről úgy látszik, mintha egyenesen a mennyekbe nyúlna. Hirtelen egy aggasztó dolgot pillantasz meg: az ösvény egészen a törzsig vezet, de azt nem kerüli meg, sőt, nem is tudsz továbbmenni, sűrű növénytakaró állja el az utadat. Lehetséges lenne, hogy itt másznod kell? Más ötleted nem lévén az óriáshoz lépsz, és felpillantasz az ezernyi ágra és milliónyi levélre, melyek némán várják, hogy nekivágj az útnak. Szerencsére elég sok természetes kapaszkodót találsz, az út így nem ígérkezik különösebben megerőltetőnek. Már persze ha azzal nem számolsz, hogy mennyi idődbe fog telni, hogy felérj a tetejére. Plusz egyetlen rossz mozdulat, egyetlen megcsúszott láb is a halálodat jelentheti.

Nekivágsz hát a mászásnak. Eleinte könnyedén haladsz egyre magasabbra és magasabbra, miközben még véletlenül sem pillantasz vissza a szédítő mélység felé. Szemeidet végig a fa törzsén tartod, még a körülötted repkedő madarakkal sem foglalkozol, sem pedig más apró rágcsálóval, melyek az általad vert zajtól megriadva eliszkolnak előled.

Bő fél órádba telik, hogy a leveles lombok közé érj. Ebből a magasságból csodálatos látvány nyílik a mélyben elterülő erdőre, óceánokra, mezőkre és folyókra. A világ tetején állsz, de most merre tovább? Idefenn nincs mit tenned. Enyhe fuvallatot érzel, mely mintha távoli kacagás hangjait sodorná. Ekkor megpillantod a jókora alakot, mely egy nagy arcot formáz, és a felhők között repül a fa irányába! Összeszorul a szíved, és elfog a rettegés, ahogy rádöbbensz, hogy a teremtmény egy Légelementál, ami az egyik legfélelmetesebb és leghalálosabb élőlény.

39–40

Felállsz, és kardot rántasz, bár pontosan tudod, hogy a mágikus teremtmény ellen, mely immár nyaktörő sebességgel, fülsüketítő robajjal száguld feléd, semmiféle védelmet nem képes nyújtani. Más választásod nem lévén bátran megveted a lábad az ágak közt. Azonban pontosan tudod, hogy minden remény elveszett…

39.

Ha a fény a sötétség esküdt ellensége, akkor minden bizonnyal a Fáklya az árnyak elleni leghatásosabb fegyver. Ezt a gondolatmenetet követve előveszed a hátizsákodból, meggyújtod, és az Árnyéktolvaj felé döfsz. A bestia azonnal megtorpan, de hamar visszanyeri lélekjelenlétét, majd ismét megindul feléd.

Árnyéktolvaj ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 5

A Fáklya nem valami könnyen forgatható fegyver, emiatt csapásaid csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebet ejtenek rajta, ráadásul SZERENCSÉDET sem használhatod a küzdelem során, hogy ezt tovább növeld. Ha sikerül végezned a bestiával, lapozz a **223**-ra, és növeld meg 1-gyel SZERENCSE pontjaid számát.

40.

Az Istenfejű Hidra még egyszer, utoljára felüvölt, majd fülsüketítő csattanással elterül a talajon. Ha hagytad a Goncsongnak, hogy csatlakozzon hozzád, lapozz a **20**-ra; ha nem, lapozz a **164**-re.

41.

A magasba emeled a kardod, és felkészülsz rá, hogy valahogy megvédd magad. Ez nem valami bölcs döntés. Az Elementált a legtöbb fegyver – ide értve a mágikusakat is – képtelen megsebezni. A hatalmas hullám beborít, és a víz alá ránt, ahol jeges ölelésébe zár. A Vízelementál önelégülten figyeli, ahogy lassan megfulladsz…

42.

Lekapod a kéregről az egyik zöld-vörös gomba egy darabkáját, majd óvatosan a szádba teszed. Csodás íz árad szét a nyelveden! És remekül is érzed magad! Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot gyógyított rajtad a mágikus növény. Ezen kívül nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Már épp arra gondolsz, hogy valamelyik másikkal is próbát teszel, amikor mintha csak varázsütésre történne, az összes többi eltűnik a tölgyről! Úgy tűnik, csak egyet szántak neked az égiek, és ebbe nincs beleszólásod. Mit teszel most? Ha még nem tetted, és most belenyúlsz a vérző odúba, lapozz a **328**-ra. Ha hagyod, és továbbindulsz, lapozz a **261**-re.

43.

Sikerült megcsonkítanod a Fadémont. Átlépsz a tetem fölött, és továbbindulsz a kietlen úton, mely hamarosan északkelet felé fordul, vissza az erdőbe. Lapozz a **150**-re.

44.

Egy percnyit sem kell ásnod, hogy kiszabadítsd az Arany Fejszét! Vastag, hosszú nyele tökéletesen egyenes, ívelt pengéje nagy és halálosan éles, ráadásul nyilvánvaló erején túl rendkívül könnyűnek is érzed! Kirántod a földből, és büszkén a magasba emeled. Ezután hirtelen idegesség fog el: lehet, hogy megint megsértetted az Isteneket? De nem történik semmi. Örömmel fogod új szerzeményedet, és arra gondolsz, talán ez elég jó kárpótlás lesz azért a csapásért, amit az imént elszenvedtél. Szerzeményeddel a kezedben visszaindulsz. Ha a távolabbi elágazáshoz mész, és ott kelet felé indulnál tovább, lapozz a **229**-re. Ha megkockáztatnád, hogy nekivágsz a Suma aranyösvényének, ami újra felbukkant délkelet felé, lapozz a **281**-re.

45.

Eltökélten megveted a lábad, de nem tudod megállni, hogy kezed remegni ne kezdjen. Szinte kézzel tapintható az érzés, ahogy a lény a hátad mögé oson, mintha a véred szaga vezetné lépteit. A következő pillanatban felkiáltasz, ahogy éles fájdalom hasít a hátadba! Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Megperdülsz, és ismét megpillantod Alvajáró szörnyűséges, legyőzhetetlennek tűnő alakját. Kísértetiesen, némán áll előtted a ködben, félelmetesen csillogó erekkel. Megpróbálsz elfordulni előle, ám véres karjával ekkor feléd kap, és megragadja a válladat. Lapozz a **241**-re.

46.

A hajó végül elhagyja a Szirének szigetét, és elég messzire ér, hogy bűbájos énekük elhaljon a távolban. Térdre rogysz, ahogy remegő kezeidet az arcodhoz emeled. Megmenekültél a biztos halál torkából, elméd azonban komoly támadást volt kénytelen kiállni. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **211**-re.

47.

Olyan gyorsan olvasod az ige szavait, hogy szád alig bírja megformálni a szavakat. A következő pillanatban láthatatlanná válsz! Újult reménnyel eltelve indulsz meg az Elementál felé, ám amint rájössz, hogy a híd túl keskeny ahhoz, hogy csak úgy eloldalazhass mellette, azonnal összeszorul a gyomrod. Arról nem is beszélve, hogy sem nem mersz, sem nem tudsz túl közel kerülni a lángoló alakhoz.

– Rosszul választottál – mordul fel a teremtmény. Ezután közelebb lép, megégetve teste melegével. – De ne aggódj, olyan gyorsan végzek veled, ahogy csak tudok.

Térdre rogysz, és szólásra nyitod a szádat, de már túl késő. Az Elementál felemeli karjait, majd feléd mutat. Masszív lángoszlop csap ki ujjaiból, mely az egész testedet beborítja. A hőségben azonnal elpárologsz…

48.

Összeszorítod az ökleidet, és próbálod legyűrni a késztetést, hogy rohanni kezdj. Nemsokára egy jókora barlangüregben találod magad, mely tele van holttestekkel, melyek mindegyike halálra rémült. Bármi okozta is ezt, bizonyára a közelben van. Nem lesz egyszerű megőrizned a hidegvéred. *Tedd próbára* ERŐD! Ha van egy Koncentrálást Segítő Maszkod, a próbához csupán két kockával dobj. Ha nincs, akkor azonban 5-tel. Ha sikeres a próba, lapozz a **277**-re; ha sikertelen, lapozz a **107**-re.

49.

A földre hajítod a kardodat, és megragadod a lány testét, ám ebben a pillanatban hátrarepülsz, mintha csak egy villám csapott volna beléd. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Visszatántorogsz a kardodhoz, és ismét felemeled. Eközben a láthatatlan öklök tovább püfölik a testedet. Az Éjszaka Démona rád vigyorodik. Mit teszel?

Folytatod a támadást? Lapozz a **144**-re.
Hagyod a lányt,
és az Éjszaka Démonára támadsz? Lapozz a **197**-re.
Megpróbálod kardoddal félresimítani
a haját, hogy az arcába nézhess? Lapozz a **83**-ra.

50.

– Ó, szép munka! – mondja gunyorosan a Kockateremtmény.

– Mi lesz most a jutalmam? – kérded zavartan.

A lény felkacag, majd gúnyosan válaszol. – Semmi!

Különös érzés fog el a válasz hallatán. – Miért? – kérded kissé félve.

Azonban csak nevetés a válasz. A teremtmény ezután eléd sétál. – Nem tudom, hallottál-e róla, hogy van valaki, aki megpróbál elárulni? – kérdi megvető mosollyal.

Ezt hallva leesik az állad.

– Nos… – folytatja. – Az a valaki én vagyok!

Úgy érzed, mintha valaki gyomorszájon vágott volna. Üres tekintettel bámulsz a lényre.

– Gondolom szeretnéd tudni, miért? – kérdi gúnyosan.

Kifejezéstelen arccal bólintasz.

– Nos, ahhoz semmi közöd! – Azzal ismét kacagni kezd. Körülötted elhomályosodik a táj, és rövidesen egy új, ismeretlen helyen találod magad. Lapozz a **345**-re.

51.

Nem vagy elég gyors ahhoz, hogy elkerüld a varázsigét, és tehetetlenül figyeled, amint egy aranylövedék csapódik a mellkasodnak, és repít hátra. Ahogy feltápászkodsz, a halál küszöbén érzed magad. Gyorsan rádöbbensz, hogy nem egy közönséges igét mondott rád ellenfeled, hanem valami sokkal szörnyűségesebb átkot. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány pontot kell levonnod *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL. Az összecsapás előtt van még idődd felhajtani egy Gyógyitalt. Dühtöl vérbe borult tekintettel fordulsz ismét a Démon felé. Azonnal ráveted magad, még mielőtt újabb varázslatot mondhatna el rád, azt azonban nem tudod megakadályozni, hogy saját magára olvasson egy gyógyító igét, mely egy kicsit felgyógyítja. Az *Azonnali Halál* hatástalan ellenfeled ellen.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 30

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyaszthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyaszthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra” támadás milyen következményekkel járt.

Amint sikerül 20 alá csökkentened a Démon ÉLETEREJÉT, lapozz a **85**-re.

52.

A pajzsod pereme felett kukucskálva kíváncsian és óvatosan, kartávolságból felnyitod a láda tetejét. Amint így teszel, erős széllökés szökken fel belőle, és csap szét körülötted. Összerezzensz, ahogy halk kacagás üti meg a füledet, ugyanakkor különös érzés tölt el: nyersz 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot! Boldogan megvizsgálod a láda belsejét, melyben 2 Gyógyitalt találsz! Elmosolyodsz, és magadban köszönetet mondasz az Isteneknek. Ha most észak felé indulnál, lapozz a **352**-re; ha északnyugat felé, lapozz a **243**-ra. Ha inkább visszaindulnál nyugat felé, arra, amerre a Kockateremtménnyel találkoztál, és onnan vennéd északnyugat felé az irányt – feltéve, hogy még nem tettél próbát azzal az ösvénnyel –, lapozz a **257**-re.

53.

Démoni Ikred elvágott torokkal, feltépett gyomorral a talajra rogy. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

– Szép munka – hangzik fel a Suma nyugodt hangja. – Az Istenek most már teljesen biztosak benne, hogy megérdemled a segítségemet, és további jutalmat érdemelsz.

Egy Aranyfog jelenik meg a lábad előtt, majd egy új aranyösvény nyílik meg előtted, mely dél felé vezet. Próbálod elrejteni dühödet, ahogy továbbindulsz. Lapozz a **392**-re.

54.

Nem kerül nagy erőfeszítésedbe lefejteni a férfi ujjait a tárgyról, amit oly gondosan őrzött életében. Első pillantásra egy ördögszerű teremtmény képmásának tűnik, amit emberi húsból faragtak! Elfordítod tekintetedet, de sajnos nem vagy elég gyors ahhoz, hogy elkerüld a rajta ülő átok hatását. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Felállsz, az aljnövényzetbe rúgod a szörnyűséges kegytárgyat, majd leköpöd Alvajáró tetemét. Most már semmi nem tart vissza attól, hogy továbbindulj. Lapozz a **91**-re.

55.

A Baziliszkusz rád veti magát. Kénytelen vagy megküzdeni vele, mivel azonban vakon harcolsz, a csata idejére 2-t le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL.

Baziliszkusz	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha sikerül felülkerekedned rajta, lapozz a **305**-re.

56.

Fürgén félreugrasz a gonosz tárgy elől. – Lenyűgöző – hangzik fel valahonnét egy meglepett hang. Visszanyered az imént elvesztett SZERENCSE pontodat.

Ezután ismét magadra maradsz. A füvet kaszabolva lassan továbbhaladsz, míg végül át nem sikerül verekedned magad a füves területen, melyről észak felé halad tovább az út. Lapozz a **101**-re.

SZÉL

57.

A lenti lárma ellenére is sikerül valahogy biztonságban átkelned a palánkon a biztonságot jelentő túloldalra. Ekkor hátat fordítasz a veremnek és a lent csapdába esett szerencsétlen teremtményeknek. Hálálkodva keresztet vetsz. Nem sokkal később egy elágazáshoz érkezel. Két ösvény indul innen tovább, az egyik északi, a másik északnyugati irányba. Mielőtt eldönthetnéd, merre indulsz tovább, egy ezüst színű Viharkürt esik a semmiből a lábad elé! A gondosan faragott hangszert Titán Isteneinek képmásai díszítik, ám ami még furcsább, hogy egyik oldalára a „Szél" szót vésték. A zsákodba helyezed új szerzeményedet, majd magabiztosan továbbindulsz. Melyik ösvényt választod? Ha az északit, lapozz a **282**-re; ha az északnyugatit, lapozz a **201**-re.

58.

Amint a Teremtmény kimúlik, a gyötrelem hirtelen elmúlik. Lenyűgöző. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerül végezned ellenfeleddel. Gyűlölködő tekintettel lepillantasz a szörnyeteg tetemére, és komor elégedettséggel állapítod meg, hogy az egy nagy termetű férfira hasonlít. A legközelebbi fához tántorogsz, és lerogysz a tövébe, abban a biztos tudatban, hogy sikerült egy olyan ellenségen felülkerekedned, amit csak kevesek lettek volna képesek legyűrni. A Teremtmény holtteste felé köpsz, majd nyugtalan álomba merülsz.

Árnyak kísértenek, melyek életre kelnek, Trinitur nevet ki, vér borít be mindent.

Teljesen átizzadva felriadsz, majd megpillantasz valamit a lábad előtt: egy gondosan elkészített pár Lánckesztyűt, melynek csuklórészére a „Mágikus Zavarás" szavakat vésték. Mikor felhúzod, mozgást pillantasz meg a fák között, ezért úgy döntesz, ideje gyorsan továbbállni. Merre indulsz? Ha vissza keletre, majd tovább a Tündérek tisztásán túlra, lapozz a **88**-ra; ha inkább nyugati irányba, lapozz a **145**-re.

59.

A sirályok szomorú visítása lassan elhal a hátad mögött, ahogy ismét beveted magad az erdőbe. Átvágsz a fák között, és hamarosan minden ismét elcsendesedik. Talán túlságosan is. Már épp azon kezdesz töprengeni, hogy hová tűntek a természetes erdei zajok, amikor az ösvény kellős közepén egy ajtót pillantasz meg!

Odalépsz. Közelebbről megvizsgálva megállapítod, hogy elég ütött-kopott, és zsanérjai is elrozsdásodtak. Úgy tűnik, rég nem nyitott be rajta senki. A következő pillanatban valami különös történik a rothadó deszkával: elkezd megvetemedni és eltorzulni! Tátott szájjal figyeled, amint egy ősi, ráncos, beesett szemű, fogatlan szájú arc domborulatai formálódnak meg.

A valami megszólal, hangja leginkább fák recsegésére emlékeztet. – Amint látod, Harcos, elég helyed van ahhoz, hogy kikerüld ezt az ajtót. De én nem javaslom, hogy ezt tedd.

– Megkérdezhetem, miért? – kérded döbbenten.

– Nem, nem kérdezheted – hangzik fel a közömbös válasz. – Nos, amint azt az előbb mondtam, nyugodtan kikerülheted az ajtót, vagy megfogadhatod a tanácsomat, és benyithatsz rajta. – Az arc sötét szemei mintha egyenesen az elmédbe pillantanának. – Azonban ha át akarsz kelni, attól tartok, egy aprósággal kell fizetned.

– És mégis mivel? – kérded kíváncsian.

– Egy Aranyfoggal. Mást nem fogadok el.

Úgy tűnik, két választásod van. Ha megfogadod az arc tanácsát, adsz neki egy fogat (feltéve, hogy rendelkezel eggyel), majd átlépsz az ajtón, lapozz a **295**-re. Ha nem törődsz a lény tanácsával, vagy nem rendelkezel foggal, és egyszerűen kikerülöd az ajtót, lapozz a **81**-re.

60.

Felemeled Pajzsodat a behemót felé. A következő pillanatban minden elsötétül körülötted. Egészen pontosan *semmit* sem látsz. A hallásod azonban megmarad: lépések, mély, fájdalmas nyögések és szörnyűséges recsegések töltik be a levegőt, ahogy az Elementál elkezdi letépni végtagjaidat…

61.

Átadod a morcos Gnómnak az Aranyfogat.

A teremtmény kikapja a kezedből, rád vicsorog, majd egy papírfecnit tol az arcodba. – Tedd el! – mordul rád. Mielőtt azonban utánanyúlhatnál, a lény vicsora kiszélesedik. – Erős varázslat ez, biztos lehetsz benne, hogy megmenti majd a nyomorult életedet. Ezért, és mert nem akarom megkönnyíteni értéktelen életedet, egy másik barátomnak is kölcsönadtam. Remélem, nem bánod. – Azzal eltűnik.

Elkerekedett szemekkel, zavartan bámulsz a teremtmény hűlt helyére, majd gyorsan megvizsgálod új szerzeményedet. Beletelik egy kis időbe, hogy belásd, fogalmad sincs róla, hogyan tudnád aktiválni az igét! Ahogy megfordítod a lapot, elakad a lélegzeted, a lap hátsó oldalára ugyanis az „L” betűt írták. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*! Könnyek szöknek a szemedbe, kezeid remegni kezdenek. A félelemtől vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Szomorúságod dühbe csap át, majd zsákodba dugod az ismeretlen igét, és bosszankodva eldöntöd, merre indulj tovább. Ha nyugat felé mennél, lapozz a **309**-re. Ha kelet felé, majd az elágazásnál északra fordulnál, lapozz a **8**-ra.

62.

Előhúzod kardodat, majd hegyét óvatosan a sötét lyukba dugod. Halk hangot hallasz, mintha valaki nagyot sóhajtott volna. A nyílás ezután lassan összezsugorodik, így kénytelen vagy kihúzni fegyvered pengéjét. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Vállat vonsz, majd továbbindulsz a dél felé tartó ösvényen. Lapozz a **399**-re.

63.

Épp csak sikerül megragadnod kardodat. Ezt látva a Jégdémon előredől, hogy neked rontson. Pusztítsd el!

Jégdémon	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

Ellenfeled képes jeges légörvényt hányni ellenfeleire. Minden Harci Kör elején dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 1 vagy 2, telibe kap ezen támadása, és a Kör kimenetelétől függetlenül vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha sikerül végezned a halálos bestiával, lapozz a **93**-ra.

64.

Amilyen óvatosan csak tudsz, végigóvakodsz a lyukakkal tűzdelt talajon, és sikeresen elkerülöd mindegyiket. Mikor sikerül valamivel távolabb érned a tisztástól, megkönnyebbülten felsóhajtasz, majd az ösvényen át visszaindulsz az erdőbe. Lapozz a **101**-re.

65.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Északkelet felé követed az ösvényt, mely néma kígyóként kanyarog előre. A vöröslő ég lassan sötétedni kezd, a körülötted magasodó fák hosszú árnyékot vetnek az útra.

Hamarosan egy meredeken lebukó, föld alatti átjáróhoz érkezel. Ahogy a mélybe tekintesz, egy elhagyatott alagutat pillantasz meg, mely egy ideig egyenesen halad, majd élesen jobbra kanyarodik.

Tétovázva vakarod a fejedet, nem igazán tudod eldönteni, mitévő legyél, mikor hirtelen egy férfi hívogató hangja hangzik fel a sötétből. – Ezek a Holtak Járatai, melyekben a legszörnyűségesebb félelem vár rád.

Nagyot ugrasz az ijedtségtől. – Miféle félelem? – kérded némi aggodalommal a hangodban, de nem kapsz választ. – Merre vezetnek? – kiáltod ismét, de csak csend a válasz. Ahogy ismét a feketeségbe meredsz, kezd erőt venni rajtad a félelem. Végül minden bátorságodat összeszedve előre lépsz, hogy behatolj az alagútba.

Mielőtt azonban ezt tehetnéd, a hang ismét megszólal. – Nem lesz szükséged fegyverekre idelenn. – Majd végleg elhallgat. Ha megfogadod a tanácsot, itt hagyhatod fegyvereidet – ez esetben vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot, amíg újat nem szerzel helyettük. Ha nem foglalkozol vele, karddal a kezedben is továbbindulhatsz. Miután döntöttél, lapozz a **332**-re.

66.

Lehasalsz, és óvatosan kortyolsz egyet. Hmm… nem is rossz! Úgy döntesz, iszol, amennyi csak beléd fér. Mikor végzel, és felállni készülsz, egy kis, zöld színű Gyűrűt pillantasz meg a lábad mellett heverni. Mielőtt azonban közelebbről is megvizsgálhatnád, erős rosszullét tör rád. Térdre rogysz, és olyan erősen kezdesz öklendezni, mintha a múlt heti vacsorádat is ki akarnád adni magadból. Úgy érzed, itt már csak az segíthet, ha felhajtasz néhány gyógyitalt, amíg jobban nem érzed magad. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hányat kell meginnod, ám ezekért nem nyersz vissza ÉLETERŐ pontokat! Ha nincs elegendő tartalékod, lapozz a **271**-re. Miután benyakaltad a megfelelő mennyiségű Gyógyitalt, az sikeresen semlegesíti a szervezetedbe került mérget és a kínzó fájdalmat. Nagy szerencséd volt. Feltápászkodsz, és ahogy megragadod a gyűrűt, feltűnik a rá vésett „Méregellenállás” szó! A pokoli tavat átkozva távozol innen. Visszasétálsz az előző elágazáshoz, és ott nyugat felé folytatod utadat. Lapozz a **177**-re.

67.

– Micsoda? – kiált fel Louis. – Meg akarsz sérteni?

Közömbösen vállat vonsz.

Az idős férfi sértődötten dühöng. – Kapsz még egy esélyt, hogy tiszteletet mutass az idősek iránt! – Azzal másodszorra is feléd nyújtja a kezét.

Mit teszel?

Bocsánatot kérsz az udvariatlanságodért, és kezet rázol vele? Lapozz a **82**-re.

Nem foglalkozol vele, és hátat fordítasz neki? Lapozz a **296**-ra.

Rátámadsz? Lapozz a **167**-re.

68.

Őrző holtan hever előtted egy nagy halomban. Egy ideig a földön ülve tanulmányozod a különös teremtmény maradványait, majd tekinteted megakad a pajzsán. Kézbe véve megállapítod, hogy elég sima ahhoz, hogy akár tükörként is használhasd! Ráadásul rendkívül gondosan meg van munkálva. Ezért a leletért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha akarod, magaddal viheted a Tükörpajzsot. Ezt követően felszedelőzködsz, hogy elhagyd ezt a helyet. Körbenézve három, sűrűn benőtt ösvényre bukkansz. Ha északnyugat felé távoznál, lapozz a **302**-re. Ha inkább nyugati irányba indulnál, lapozz a **133**-ra; ha kelet felé, lapozz a **216**-ra.

69.

A szörnyeteg a torkodnak veti magát, így kényszerít csatába. Mivel szemedet egész idő alatt csukva kell tartanod, a csata idejére 3 ponttal kell lecsökkentened ÜGYESSÉGEDET.

Baziliszkusz	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha sikerül felülkerekedned a szörnyetegen, írj fel 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **305**-re.

70.

Leszeled a Kőharcos fejét. Gyönyörű győzelmet arattál. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Rövid pihenés után a még ép korsók felé pillantasz, és azonnal a szívedhez kapsz, amikor ismét megpillantod a szobrot, ami a talapzatán emelkedik! Lapozz a **329**-re, és válassz egy olyan korsót, melyet még nem törtél fel.

71.

– Mit csinál? Lássuk! – mondják izgatottan a Gendzsik.

Ahogy feléjük nyújtod minden pénzedet, a lények láthatatlan kezeikkel gyorsan elkapkodják azokat.

– Arany! – kiáltják a Gendzsik. – Gazdaggá tett minket! Meg kell, hogy köszönjük neki!

Hirtelen éles fény villan. A hajó belseje világossággal telik meg, a különös lényeknek már nyomát sem látod. Ekkor egy tárgyat pillantasz meg a lábad előtt heverni. Leguggolsz, és felemeled. Egy öreg tekercs az, rajta olvashatatlan rúnákkal, ebből azt gondolod, hogy egy varázsige lehet. Hátoldalára az „Óriás” szót írták. Zsebre teszed a tekercset, majd gyorsan átkutatod a helyiséget, majd miután nem találsz semmi említésre méltót, visszatérsz a fedélzetre. Mielőtt azonban távoznál, különös érzés vesz erőt rajtad. Nyersz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Lehetséges, hogy a Gendzsik másodszorra is kisegítettek? Mosolyogva mászol fel a létrán, és térsz vissza a napfénybe. Lapozz a **76**-ra.

72.

Az északi kijárathoz botladozol, és amint kijutsz a tisztásról, érzed, ahogy elkezd kitisztulni a fejed, bár valamiért biztos vagy benne, hogy a korábbi érzés bármikor ismét rád törhet. Körbepillantva egy kis völgyben találod magad, melyet sűrű, embernél is magasabb fű borít. Nekiállsz, hogy utat vágj magadnak, amikor gonosz kacagás hangzik fel valahonnan a közelből. Idegesen körbetekintve próbálod megtalálni az egyre erősödő hang forrását, de csak egy apró, bogárszerű tárgyat látsz – egy Balszerencse Talizmánt –, mely egyenesen feléd repül. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **56**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **106**-ra.

73.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Az északkeleti ösvényen haladva feltűnik, hogy a levegő rovaroktól nyüzsög. Úgy sejted, rothadó hús lehet valahol a közelben, ha sikerült ennyi dögevőt idevonzania. A zümmögés hamarosan elviselhetetlenül hangossá erősödik, mintha emberek ordibálnának körülötted. Nem foglalkozol a kis lényekkel, mész tovább, míg egy különös látvány nem tárul a szemed elé: egy vastag fénysugár zárja el előled az ösvényt, melyben kacagó arcok lebegnek. Mit teszel?

Átsétálsz a fénysugáron?	Lapozz a **168**-ra.
Megpróbálsz kardoddal a fénybe csapni?	Lapozz a **22**-re.
Belehajítasz egy tárgyat?	Lapozz a **386**-ra.

74.

Nekivágsz a saras ösvénynek. Nemsokára csillogást pillantasz meg a távolban: egy tó felszíne veri vissza a nap sugarait. A parthoz sétálsz, és végignézel a víztükrön, mely szinte a végtelenbe nyúlik, a láthatár legszéléig. Felszíne nyugodt, kellemes látványt nyújt. Ahogy alaposabban is végigpásztázod, egy kis lélekvesztőt pillantasz meg, mely feléd sodródik. Mikor a közeledbe ér, már egészen biztos vagy benne, hogy nem ül benne senki. Miközben azon morfondírozol, hogy megkockáztasd-e vele az átkelést, a tó közepénél mozgást pillantasz meg, mielőtt azonban jobban megnézhetnéd, mi az, már el is tűnik. Azonnal szertefoszlik mindenféle gyanakvásod, és késlekedés nélkül beugrasz a csónakba, mely azonnal nekilódul a tónak! Az út első fele eseménytelenül telik, ám a víz közepén egy hatalmas árnyék suhan el lélekvesztőd alatt. Talpra ugrasz, és kardot rántasz, mielőtt azonban bármit is tehetnél, a hajó erőteljesen megrázkódik, te pedig a vízbe zuhansz. Megpróbálsz nyugodt maradni, és visszaúszni a csónakba, a felszín azonban vadul fortyogni kezd körülötted. Bármi legyen is támadód, minden valószínűség szerint pont alattad van! Elővigyázatosságodat sutba vágva, teljes erőből a ladik felé kezdesz úszni, mielőtt azonban elérhetnéd, látod, ahogy elnyeli a mély. A fagyos vízben kétségbeesetten körbenézve valami menekülőutat keresel. A következő pillanatban felbukkan a csónakod, majd egy hatalmas hullám hátán a magasba emelkedik. Első ijedtségedet pánik követi, mikor látod, hogy a víztömeg a gravitációra fittyet hányva nem zuhan vissza, ehelyett egy óriási ember formáját ölti fel. Egy Vízelementállal hozott össze a balsors, az egyik legkegyetlenebb teremtményével. Bármit is tervezel tenni ebben a helyzetben, sietned kell. Mivel próbálsz meg kikeveredni ebből a szorult helyzetből?

Egy Üres Erszénnyel? Lapozz a **115**-re.
Egy Üvegszemmel? Lapozz a **23**-ra.
Egy Pálcikaemberkével? Lapozz a **138**-ra.
Kardoddal? Lapozz a **41**-re.

75.

Mágikus gyűrűd szerencsére semlegesíti a méreg hatását. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! A Hadúr dühödten felhördül, mikor rádöbben, hogy sikeresen elhárítottad aljasabbik támadását. Lapozz vissza oda, ahonnét ideérkeztél, és folytasd a küzdelmet.

76.

A hajó békésen folytatja néma útját. Hamarosan egy sziklás szigetet veszel észre a balodon. Közelebbről megnézve embereket pillantasz meg rajta. A korláthoz lépsz, és gyanakodva méregeted az idegeneket. A jármű enyhén elkanyarodik, és megközelíti őket. Úgy tűnik, a közvetlen közelükben fog elsuhanni. A szigethez közelebb érve megállapítod, hogy az emberek sötét hajú, gyönyörű arcú nők. Mikor ők is észrevesznek téged, huncutul rád mosolyognak és énekelni kezdenek. Lágy hangjuk hallatán földbe gyökerezik a lábad, és úgy döntesz, hátra kell hagynod a hajót, hogy csatlakozz hozzájuk. Majd, mintha egy mély álomból riadnál fel, hirtelen ráeszmélsz, hogy mi is történik, és minden erőddel próbálsz ellenállni a kísértő éneknek: most már tudod, hogy a kis sziget lakói Szirének, rosszindulatú teremtmények, akik mágikus énekükkel képesek elbűvölni, és a rabszolgáikká tenni a hajósokat! Mikor megfordulsz, látod, hogy a hajó belsejébe vezető ajtó becsukódott… gyorsan ki kell találnod valamit. Mit teszel?

Az árbochoz kötözöd magad (ha van nálad kötél)?	Lapozz a **276**-ra.
Füldugót dugsz a füledbe (ha van nálad füldugó)?	Lapozz a **12**-re.
Füldugót dugsz a füledbe, majd az árbochoz kötözöd magad (ha van nálad kötél és füldugó is)?	Lapozz a **103**-ra.
A füledbe dugod az ujjadat?	Lapozz a **188**-ra.

77.

A fekete fellegek dühödten sodródnak a magasban, a tüzek egyre magasabbra hágva lángolnak, a szél még hangosabban süvölt a füledben. A talajra rogysz, és meglepve látod, hogy az Éjszaka Démona is ugyanígy cselekszik. Úgy tűnik, ez a támadás komolyan igénybe vette meggyengült alakját. De kettőtök közül mégis csak te jártál rosszabbul. Mostantól kezdve minden egyes Harci Kör elején vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Mindketten ismét feltápászkodtok, és remegő lábakkal megindultok egymás felé, hogy megkezdjétek a végső összecsapást. Mennydörgés rázza meg az eget, mintha az egész világ a küzdelmetek végkimenetelére várna. Óvatosnak kell lenned, a Démon ugyanis elmondott még egy utolsó gyógyító varázslatot. Az *Azonnal Halál* hatástalan ellenfeled ellen.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasszthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasszthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

78–79

Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra” támadás milyen következményekkel járt. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **321**-re.

78.

A Vámpir-Ist végül összeesik. Egy ideig mozdulatlanul fekszik és liheg, végül azonban lassan becsukja szemeit, és kileheli lelkét. Egy pillanatig csak állsz felette, majd valami ismeretlen késztetéstől vezérelve úgy döntesz, hogy gyorsan átkutatod az öltözetét. Néhány másodperc elteltével két Aranyfogat és egy Gyógyitalt találsz nála. Ezután ismét felállsz, és sietve elhagyod ezt a nyomasztó helyet. A délkeleti ösvény felé veszed az irányt. Lapozz a **10**-re.

79.

Megragadod az első edényt, feltöröd, és azonnal sokkal jobban érzed magad. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lehetséges, hogy valamiféle varázslatra bukkantál rá? Akárhogy is, elégedett vagy a választásoddal! Mit teszel most? Ha távozol, lapozz a **159**-re. Ha megkockáztatod, hogy felnyitsz egy újabb edényt, lapozz a **217**-re.

80.

Peched van! Annyira a méhekre koncentrálsz, hogy nem veszed észre a földből kidudorodó egyik gyökeret, és felbuksz benne. A hirtelen mozdulatra hangos zümmögéssel telik meg a levegő, ahogy a rovarok rád támadnak. Testedet fájdalom járja át, ahogy tucatnyi apró tű fúródik a bőrödbe, és ereszti beléd mérgét. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Ijedtedben felkiáltasz, megpróbálod elhessegetni a méheket, végül amilyen gyorsan csak tudsz, elszaladsz, és addig meg sem állsz, amíg el nem érsz a következő elágazásig. Ha itt az unalmasabb, észak felé tartó ösvényen indulsz tovább, lapozz a **359**-re; ha az új nyugati, hívogató úton, lapozz a **193**-ra.

81.

Ahogy kikerülöd az ajtót, a fej hirtelen elszomorodik.

– Hát legyen – motyogja, majd lassan eltűnik, míg az ajtó ismét fel nem veszi eredeti formáját.

Nagyot nyelsz, és megszorítod a kardodat. *Most már nincs mit tenni.* Továbbindulsz az ösvényen, arra számítva, hogy valami borzalmas dolog történjen, de a jelek szerint nem leselkedik rád semmiféle veszély. Bár te ezt nem tudod, a nálad lévő Aranyfog(ak) köddé vált(ak).

Nemsokára ismét felhangzik a madárcsiripelés, melyet a rovarok megnyugtató ciripelése, azt pedig a fűszálakat borzoló szellő susogása követ.

Az ösvény kettéágazik. Ha az északkeletin indulsz tovább, lapozz a **235**-re; ha a keletin, lapozz a **316**-ra. Bármelyiket is választod, hátad mögött a fák halkan összezárnak, elzárva előled a visszavezető utat.

82.

Utolsó cselekedeted, hogy kezet rázol Louis Fur-rel. Ahogy hozzáérsz, a férfi gonoszul elvigyorodik, majd megragad. Annyira erős a szorítása, hogy könnyezve rákiáltasz, hogy eresszen, ezt hallva azonban csak még jobban kezd szorítani, amíg ujjaid csontjai repedezni nem kezdenek. Felüvöltesz a fájdalomtól, szabad kezeddel kardot rántasz, és csapkodni kezded, a bestia azonban csak röhög rajtad, próbálkozásodnak semmiféle hatása nincs rá. A következő pillanatban szörnyűséges átalakulás kezdődik meg. Magasabbá válik, izmosabbá, bőre elfeketedik, szarvak bújnak elő koponyájából. Egy Pokoldémon áll szétszaggatott tetemed előtt…

83.

A fájdalommal nem törődve a lány homlokára ereszted kardod pengéjét, és félrehúzod vele a haját. Nem próbál ellenállni. Mikor az Éjszaka Démona rájön, hogy mire is készülsz, elégedetten elmosolyodik. Ha úgy sejted, csak blöffölni próbál, és továbbra is próbálod felfedni a gyermek arcát, lapozz a **97**-re. Ha inkább felhagysz a próbálkozással, valami mást leszel kénytelen tenni. Mi lesz az?

Folytatod a támadást?	Lapozz a **144**-re.
Hagyod a lányt, és rátámadsz az Éjszaka Démonára?	Lapozz a **197**-re.
Megpróbálod megragadni a lányt?	Lapozz a **49**-re.

84.

– Ó, minő balszerencse – mondja szinte csúfolódva a Kockateremtmény.

– Mi lesz most, öreg barátom? – kérded kétségbeesetten, miközben tanácstalanul nézel rá.

A lény erre csak felkacag. – Nem tudom, hallottál-e róla, hogy van valaki, aki megpróbál elárulni?

Tátott szájjal bámulod a teremtményt, ahogy hirtelen összeáll a kép.

– Nos… ez a valaki én vagyok!

Egy pillanatig úgy érzed, mindjárt felnevetsz. – Micsoda? – nyögöd ki végül. – Miért?

– Az nem tartozik rád, *barátom*! – hangzik a gunyoros válasz. Ezután hangosan röhögni kezd rajtad. Körülötted elhomályosodik a táj, és rövidesen egy új, ismeretlen helyen találod magad. Lapozz a **345**-re.

85.

Ismét sikerült komolyabb sebeket ejtened ellenfeleden, aki újból felüvölt, fájdalmas kiáltásai visszhangoznak a környező völgyekből. Most van annyi időd, hogy felhajts egy Gyógyitalt. Körülötted a gyep nagy része már lángokban áll, tűzgyűrűbe vonva kettőtöket. A sötét égen sűrű fellegek kavarognak, különös alakokat formálva, mintha maguk az Istenek figyelnék küzdelmeteket. Ez alkalommal azonban jobban odafigyelsz a Démonra, nem engedheted, hogy megint lesből támadjon rád. Azonban megint csak te vagy, aki alulmarad: a Démon meglepő sebességgel veti rád magát, gyorsabban, minthogy követni tudnád a mozdulatait. Már csak azt veszed észre, hogy ujjak ragadják meg a torkodat, és egy méter magasba emelnek. A pokolfajzat hangosan felröhög, miközben fojtogatni kezd. *Tedd próbára* ERŐDET! Ha sikeres a próba, lapozz a **99**-re. Ha sikertelen, lapozz a **381**-re.

86.

A kannibál-lény kibelezve hever a lábad előtt, ez alkalommal azonban nem veszed le róla a szemedet. Ahogy azonban így állsz, hirtelen feláll a hátadon a szőr, és olyan szörnyű érzés kerít hatalmába, hogy valami közeledik feléd. Ekkor mintha mozgást pillantanál meg a köd mélyéből! És van egy tipped, hogy ki lehet az. Mit teszel? Ha nem törődsz a mozgással, és maradsz, ahol vagy, lapozz a **45**-re. Ha hagyod a tetemet, és ismét szembeszállsz a közeledő szörnyeteggel, lapozz a **241**-re.

87.

Ahogy a jól kitaposott ösvényt követed észak felé, úgy érzed, összeszorul a gyomrod a félelemtől. Az első néhány kanyar során nincs más dolgod, mint hogy gyönyörködj a békés erdő fáiban. Hamarosan azonban feltűnik egy szakasz, ahol a lombok közt átszűrődő napfény valahogy természetellenesen hat, mintha csak egy álmot látnál. Ahogy közelebb érsz az ösvény ezen részéhez, feltűnik még valami: a gyanús fényfolt *pontosan* az út közepén fekszik, egy szinte tökéletesen egyenes vonalban, mintha csak valaki direkt manipulálta volna itt az anyagi világ törvényeit. Megpróbálsz belehajítani néhány faágat, de nem történik semmi, ezért odadugod a kardod pengéjét is. Erre sem tapasztalsz semmiféle reakciót. Mit teszel? Ha átvágsz ezen a fényen, lapozz a **373**-ra. Ha inkább elkerülöd, lapozz a **365**-re.

88.

Ahogy a keleti ösvény élesen elkanyarodik, aggasztó látvány tárul a szemed elé: térd magasságban kifeszített, több méter hosszú, vékony drótkötelek cikáznak minden felé, melyek végei fák odvaiban tűnnek el. Miközben azon morfondírozol, hogy elvágd őket, nyílhegyeket pillantasz meg, melyek a fűből merednek, és nem csak hogy egyenesen rád merednek, ahogy oldalra lépsz, követnek is!

A következő ötleted, hogy a vesszőket szeled ketté, ám valahányszor megközelíted az egyiket, az visszahúzódik a föld alá, és csak akkor bukkan megint elő, amikor eltávolodsz. Úgy tűnik, nincs más választásod. Kénytelen vagy óvatosan átóvakodni ezen a veszélyes terepen. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **376**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **187**-re.

89.

Néhány lépéssel később az ösvény sötétbe borul, és egy zsákutcában ér véget. A lábadnál egy különös, fekete szövetcsíkot pillantasz meg, mely épp csak olyan hosszú, hogy a homlokodra köthesd. Ami még érdekesebbé teszi, az a kis fémkör a közepén, melyen számtalan apró lyuk sorakozik. A kezedbe veszed, megforgatod, majd hirtelen felmerül benned a kérdés: lehet, hogy ez egy szűrőeszköz poros levegőhöz? Mert a hossza ahhoz is teljesen jó, hogy a szád elé köthesd. Elégedetten zsebre teszed a Szájszűrőt, de anélkül, hogy feltűnne a mágikus fény, mely a szövetdarabon feldereng.

Végignézel a körülötted magasodó, néma fákon, és hallgatod, amint az ősi törzseik halkan recsegnek a szélben. Úgy érzed, valami nincs rendben, bár azt nem tudnád pontosan megmondani, hogy micsoda. Majd hirtelen rádöbbensz: nem fúj a szél, az ágak maguktól mozognak, és próbálnak csapdába ejteni téged! Ráadásul meg mernél rá esküdni, hogy kérgükön férfi- és nőalakok körvonalainak véseteit látod, amik mintha élnének, és némán próbálnának sikoltani.

Menekülőre fogod, áttörsz a feléd nyúló ágak között, és épp csak sikerül elmenekülnöd. Épségben, bár kicsit megviselten visszarohansz az elágazáshoz. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot.

Miután kicsit kifújtad magad, úgy döntesz, gyorsan elhagyod ezt a helyet. Ha észak felé indulsz, lapozz a **171**-re; ha kelet felé, a benőtt ösvény irányába, lapozz a **229**-re.

90.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Keletnek indulsz. Menet közben próbálod kiverni a fejedből a Baziliszkusszal vívott csatát, mikor megpillantasz egy szobrot, mely az ösvény jobb oldalán hever. A kőfaragvány mintha egy Démont vagy Ördögöt ábrázolna. A magas, állati teremtményt szarvak, karmok, szárnyak és agyarak csúfítják el. Még a látványától is felfordul a gyomrod, ám mégsem tudod levenni róla a tekintetedet. Félelem, rémület és rettegés vesz erőt rajtad. A következő pillanatban eszméletedet veszted.

Hamarosan ismét magadhoz térsz. Ahogy mocorogsz, forróságot érzel magad körül. A szemeidet kinyitva összeszorul a szíved: a pokolba kerültél. Egy hatalmas barlangban heversz, mely körülötted minden irányban sötétbe veszik. Fényt csupán az elszórtan égő, izzó tüzek adnak, melyekben az elkárhozottak kínlódnak keservesen üvöltözve. Ezekről a szerencsétlen lelkekről már az emberek és Istenek is rég megfeledkeztek. Mindenfelé csontokat látsz elszórva: a padlón, a falakon és a magas plafonokról lógva is. A borzasztó látványt vörös vérfoltok teszik még borzasztóbbá, melyek nem csak hogy beborítanak mindent, hanem az ősi függőcseppkövekről lustán hullanak a mélybe, kis vértócsákat formálva. Kínzómesterek végzik átkozott munkájukat. Sosem látott szörnyetegek szaggatják ki áltozataik végtagjait, miközben azok keservesen ordítoznak, kegyelemért könyörögnek, ahogy örök életű Démonok a húsukat tépkedik a csontjaikról, és halálért esedeznek, miközben láthatatlan teremtmények furnak a bőrük alatt, belülről falva fel őket.

Elborzadó sikolyod kilométerekre elhallatszik, ezzel azonban csak annyit érsz el, hogy több szörnyűséges, csápos fenevad megpillant, és feléd indul. A földre veted magad, karjaidat védekezően a fejed köré fonod, és üvölteni kezdesz, mely visszhangot ver a sziklás üregben.

A bestiák továbbra is némán suhannak feléd, míg teljesen körbe nem vesznek. A lények, melyekre ember szemet nem vethet anélkül, hogy el ne veszítse ép elméjét, alaktalan, szarvas, lüktető húshalmok csupán. Ismét elüvöltöd magad, hangod oly szívszaggató, hogy még az elkárhozottak is felfigyelnek rá, és egy pillanatig megfeledkeznek saját, örök szenvedésükről. A csápos borzalmakat azonban ez sem hatja meg, a teremtmények a húsodért nyúlnak…

Hirtelen minden véget ér. Kinyitod a szemedet, és felülsz. Ruhád teljesen átázott az izzadtságtól, és jól láthatóan remeg egész tested, de ismét az erdőben vagy, körülötted madarak csicseregnek, és a nap sugarai melengetnek. Álom lett volna az egész? Vagy tényleg ott jártál? Soha nem fogod megtudni, de egy dologban biztos vagy: józan eszed komoly megpróbáltatásokon esett át. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÜGYESSÉG pontot vesztettél! Feltápászkodsz, és körbenézel. A szobornak hűlt helye. Nagy levegőt veszel, és továbbindulsz, ám nemsokára egy zsákutcába érkezel. Visszatérsz hát az előző elágazáshoz. Ha most nyugat felé indulnál, lapozz a **347**-re; ha északnyugati irányba, lapozz a **180**-ra.

91.

Már épp végleg magad mögött hagynád ezt a területet, amikor hirtelen valaki megszólít. – Gratulálok! – Lassan hátrafordulsz, miközben egyik kezedet Alvajáró átdöfött torkán tartod. Egy magas, hosszú hajú, aranybőrű férfi áll mögötted. Nem látsz nála fegyvert, arcán pedig sokat sejtető mosoly ül. Mit teszel?

Rátámadsz?	Lapozz a **314**-re.
Beszédbe elegyedsz vele?	Lapozz a **353**-ra.
Visszarohansz az előző elágazáshoz, és kelet felé indulsz?	Lapozz a **229**-re.

92.

Nemsokára egy kis tisztáson találod magad, melyről egyetlen ösvény indul tovább nyugati irányba, és melynek közepén különös látvány fogad: a talajon egy nagy üstben forró olajat látsz, fölötte pedig egy közönséges kötelet, ami már csak egyetlen vékony szállal kapaszkodik a fölötte nyúló ágba. Amennyire meg tudod állapítani, a legkisebb szellő is elég lehet ahhoz, hogy a kötél maradéka az üstbe zuhanjon. Ha megpróbálnád megszerezni a kötelet, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **294**-re. Ha sikertelen, lapozz a **317**-re. Ha nem akarsz a kötéllel szórakozni, és az idődet nem vesztegetve nyugat felé indulnál, lapozz a **95**-re.

93.

A Jégdémon végül kimúlik, ahogy hatalmas teste hangos puffanással elterül, enyhe remegés fut végig a talajon. Zihálva tekintesz végig ellenfeled tetemén, mely a szemed láttára ezernyi apró jégszilánkra robban szét. Szép munka. Úgy érzed, most már nyugodtan átvizsgálhatod a teremtmény vackát. Hosszan kutakodsz a homályba burkolózó barlangban, remélve, hogy rálelsz valami felbecsülhetetlen értékű kincsre, ehelyett azonban csak egy közönséges, teljesen Üres Erszényt találsz. Dühödben belerúgsz a falba, és már épp indulni készülnél, amikor legnagyobb meglepetésedre repedések jelennek meg a sziklában, melyeken át meleg fény áramlik be az üregbe. Nem tudsz ellenállni a kísértésnek, vizsgálódni kezdesz. A résen átlépve egy kis, szeles síkságon találod magad, melyen át észak felé egy ösvény vezet. Lapozz a **182**-re.

94.

– Ó jaj… – mondja szomorúan a kis ember. – Attól tartok, csak magadra számíthatsz.

A Minotaurusz állatiasan felüvölt, hangja visszhangot ver a kis völgyben. Ezután rád támad.

Minotaurusz Bajnok ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 9

Ha sikerül végezned vele, jegyezz fel 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **212**-re.

95.

Az ösvény a fák között kígyózik. Időnként pillangókat pillantasz meg, és kisebb vadállatokat, melyek lépteid hallatán eliszkolnak az út közepéről. Majd váratlanul minden elcsendesedik. Nem zúg a szél, nem zsonganak a bogarak, nem csiripelnek a madarak. Majd egy ismerős hang zendül fel. Nem Trinituré, hanem valami másé, amivel egyszer már szembeszálltál, és amiről azt hitted, hogy végeztél is. Mély, zord, gonoszságtól csöpögő szavak. Egy Éjszaka Réme szavai.

Fehér ragyogást pillantasz meg a szemed sarkából, és ahogy arra fordulsz, megpillantod a masszív testű, púpos hátú, narancsbőrű, egyszemű mutánst. A szörnyeteg szürke ruhát visel, kezében egy ezüstpálcát tart, melynek végéhez egy fehér színnel ragyogó ékkövet erősítettek.

Az embermagasságú szörnyeteg döbbent arckifejezésedet látva felnevet. – Tudtam, hogy még találkozunk, kutyuska, éreztem! – mondja gúnyosan.

Elkerekedett szemekkel bámulsz a Rémre. – Nem lehetsz te… – dadogod hitetlenkedve. – Hiszen elűztelek!

Erre ellenfeled szívélyesen felkacag. – Valóban ezt történt, gyermek, elűztél. Méghozzá *ide*! – Azzal a lába elé mutat, és gonoszul elvigyorodik. A Rém ezután feléd indul, és felüvölt. – Sokáig vártalak, és most, bár legyengültem, végre bosszút állok rajtad!

Remegve hátrálni kezdesz.

– Régóta álmodozok erről a pillantról, te féreg, hogy mi mindent teszek majd veled, mikor már annyi erőd sem marad, hogy felemeld a kardodat. – Utolsó lépéseddel eléred az ösvény mentén magasodó egyik fát. Kiver a veríték, reszkető tagokkal és elkerekedett szemekkel figyeled, amint a bestia szemeiben szadista öröm villan. – Ó igen – sziszegi –, halálod az eddigi leglassabbként és legfájdalmasabbként fog bekerülni a történelembe. – Azzal mindkét kezével erősen megragadja az ezüst pálcát, és gyűlölködő tekintettel, rád meredő szemekkel elkiáltja magát. – Védd magad, te gyáva féreg!

Éjszaka Réme ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ellenfeled egy mágikus erőszívó pálcával harcol ellened. Valahányszor eltalál vele, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. És ami még rosszabb, hogy élőholt húsában még egy közvetlen találat sem biztos, hogy képest kárt okozni! Emiatt valahányszor megnyersz egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, csapásod nem okozott kárt ellenfeled földöntúli testében. Ha 3–6, úgy a szokott módon sebződik. Mindezek ellenére nincs minden veszve, korábbi száműzetésének köszönhetően ugyanis annyira legyengült, hogy még ha sikerül is eltalálnia, a szokásos 2 helyett csupán 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha ismét végzel a szörnyeteggel, lapozz a **222**-re.

96.

Veszélynek nyomát sem látva, óvatlanul nyugodtan sétálsz az ösvényen, ami nagy kár. Egy újabb lépést téve hirtelen a levegőben találod magad, és egy nagy halom recsegő, fehér anyagon landolsz. Kábán feltápászkodsz, és azonnal elkerekednek a szemeid, amikor meglátod, hogy minden irányból csontvázak vesznek körbe. Egy mély, mászhatatlanul sima falú verembe estél. Feltekintve egy mutáns teremtményt veszel észre, amint téged bámul.

A teremtmény csupán egy ágyékkötőt visel. Bőre beteges sárgás színű, és úgy lóg róla, mintha több számmal nagyobb lenne a kelleténél. Lábai patákban végződnek, kezéből ujjak helyett rozsdás szögek lógnak, arca helyén csápok tekeregnek.

Már épp szólásra nyitnád a szád, de már késő. A teremtmény egy kör alakú sziklát kezd húzni a lyuk nyílására. Felüvöltesz, amikor rájössz, hogy épp élve készül eltemetni, a teremtmény azonban nem törődik a kiabálásoddal, és folytatja a munkát. Még néhány másodperc, és nem csak a napfény, hanem a menekülés utolsó szikrája is kialszik szemed előtt. Vakon botladozol körbe a kriptában, kegyelemért rimánkodva, de nem hallasz mást, mint a többi szerencsétlen nyomorék sóhajait, akik előtted vesztették itt az életüket. Hamarosan te is csatlakozol soraikhoz…

97.

A fájdalommal nem törődve csak visszavigyorogsz az Éjszaka Démonára, abban a biztos tudatban, hogy csak blöfföl. Amilyen gyorsan csak tudod, oldalra tolod a lány hosszú, kócos haját… és a pokol legmélyébe tekintesz. Néhány pillanatig, mielőtt elméd megtörne, megpillantod a káosz valódi arcát: az égett hús és véres csont hátborzongató keverékét – meg mernél esküdni rá, hogy szemed sarkából látod, ahogy még az Éjszaka Démona is elfordítja róla a tekintetét. A következő pillanatban a földre rogysz, és kimúlsz. A semmibe bámuló szemeid előtt még mindig a néma, istentelen arckép lebeg…

98.

Előhúzod övedből a Tőrt, és fenyegetően hadonászni kezdesz vele magad előtt: a Földelementál ügyet sem vet rád, fájdalmasan lassan lépdel tovább feléd. Mikor már csak kartávolságnyira van tőled, lecsapsz rá. A fegyver pengéje könnyedén belefúródik a szörnyeteg mellkasába, amitől az olyan hangosan üvölt fel, hogy egy időre teljesen megsüketülsz. Sikerült ismét megsebezned! Az Elementál ezután megtorpan, és mintha elkezdene megmerevedni, amíg már mozdulni is alig tud – teste fagyos hideget áraszt magából! Pontosan tudod, mi történik akkor, amikor egy forró dolog hirtelen lehűl, ugye? Összezsugorodik. A behemót szörnyeteg kitátja száját, mintha üvölteni akarna, de nem jön ki hang a száján. Óriási repedések jelennek meg egész testén, melyek egyre szélesebbé válnak, míg végül szó szerint darabokra nem esik. Csak egy nagy halom kavics hever előtted – a bolygó leveszedelmesebb szörnyetege nincs többé! Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány SZERENCSE pontot nyersz! Már épp továbbindulnál, amikor 3 Gyógyitalt pillantasz meg a kupac közepén. Ha szeretnéd, elteheted őket. Lapozz a **210**-re.

99.

Utolsó erődet összeszedve kiszabadítod magad, és néhány lépéssel még hátrébb is tudod taszítani a bestiát. Folytatnod kell a küzdelmet, ám óvakodj, a Démon ugyanis ismét gyógyított magán. Az *Azonnali Halál* nem végez vele, ám ÉLETEREJÉT egyből 9-re csökkenti.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 20

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, , minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra” támadás milyen következményekkel járt.

Amint sikerül 10 alá csökkentened a Démon ÉLETEREJÉT, lapozz a **394**-re.

100.

– Örülök, hogy a segítségedre lehetek! – kiáltja el magát Trinitur, amint feltűnik a semmiből.

– Kis híján szívrohamot kaptam! – mondod rosszallóan.

– Nem ez lenne az első alkalom! – válaszol bólogatva.

Nem tudsz ellenállni a kísértésnek, elvigyorodsz.

– Mi a probléma? – kérdi.

– Nem tudok átkelni ezen a pokoli szakadékon, pedig biztos vagyok benne, hogy lapul valami abban a lyukban – válaszolod, miközben a távolba intesz.

– Akkor engedd meg, hogy kisegítselek! – nevet fel az egykori Démon, majd a magasba emel.

– Na várj csak egy kicsit! – kiáltasz fel aggódó hangon.

– Nincs vesztegetni való idődd! – mondja viccelődve Trinitur, majd könnyed mozdulattal a túloldalra hajít.

Nagy puffanás után felpattansz. – Szerinted ez vicces, nagyember? – kiáltasz vissza.

– Ami azt illeti, igen! – hangzik a vicsorgó válasz.

Dühödt pillantással méred végig, nem akarod megadni neki az örömet, hogy lássa, amint elveszted a hidegvéredet. – Egyszer már a földbe vertelek, Trini, ne kelljen megismételnem – kiáltasz felé közönbösen.

– Jó van, jól van, nagyon sajnálom – válaszol mosolyogva. A következő pillanatban a szakadékkal együtt az ő alakja is kezd elhalványodni, mielőtt azonban teljesen eltűnne, még utánad kiált. – Ne törődj az ugratásaimmal, tégy meg mindent, amit tudsz. Bízom a sikeredben. Ja, és többet *ne* merj Trininek hívni!

Azzal végleg eltűnik, és ismét magadra maradsz. A lyukat megvizsgálva egy rendkívül gondosan megfaragott Elefáncsont Furulyát találsz, melyet számtalan rubin és smaragd díszít, és melynek az oldalába a „Nap” szót vésték. Nyersz 2 SZERENCSE pontot ezért a remek leletért. Zsebreteszed zsákmányodat. Lapozz a **206**-ra.

101.

Nem jutsz messzire, mikor ismét felerősödik benned a korábban érzett szédülés, épp akkor, amikor elérkezel egy, a korábban látottal szinte teljesen megegyező tisztáshoz: innen is három ösvény vezet tovább, és ennek a közepén is egy magányos fa emelkedik a magasba. Ez alkalommal azonban nem egy öreg, kiszáradt, hanem egy magas, ereje teljében lévő példányt látsz. Nagyjából ennyit sikerül megállapítanod, mielőtt látásod teljesen elmosódik, lábaid pedig remegni kezdenek. Becsukod hát a szemedet, és mindent beleadva megpróbálsz a túloldalra tántorogni. De vajon melyik kijárathoz érkezel ez alkalommal? Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **358**-ra. Ha 3–4, lapozz a **163**-ra. Ha 5–6, lapozz a **215**-re.

102.

Óvatosan előrenyúlsz, és leheletfinoman megérinted a páncélt, mire annak mágiája lassan, halkan kialszik. A férfinak ez fel sem tűnik! Az alkalmat kihasználva szörnyű sebet ejtesz a Káosz Harcos hátán. Ellenfeled fájdalmában felüvölt, megperdül, és támadásra emeli harci fejszéjét. Meg kell küzdened vele.

Káosz Hadúr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Amikor ellenfeled *első* alkalommal eltalál, jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz azonnal a **344**-re. Ha sikerül végezned vele, jegyezz fel 3 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **283**-ra.

103.

Egy szempillantás alatt a hajó árbocához kötözöd magad, majd a füledbe nyomod a földugót. A Szirének dala egyre erősödik, és hamarosan eléri a dobhártyádat is. Nem vesztegeted az időt, még szorosabbra húzod magad körül a köteleket, majd a füledhez szorítod a kezeidet is. A hajó lassan sodródik el a sziget mellett, miközben a lények éneke hangosabbá válik. Becsukod szemeidet, és minden erőddel megpróbálsz ellenállni a kísértésnek, hogy elhajítsd a földugókat. Nem vagy elég erős, végül kikapod őket, és hagyod, hogy a gyönyörű ének teljesen megbabonázzon. Ezután őrült módjára kezdesz vergődni a kötelek ellen, kétségbeesetten próbálsz a Szirének szigetére jutni. Végül véget ér a lázálom. A hajó hallótávolságon kívülre ért a szigettől és a kísérteties daltól, megtörve a bűbájt. Karjaid erőtlenül az oldaladhoz esnek, és biztonságban megkönnyebbülve, csukott szemekkel fellélegzel. Lapozz a **211**-re.

104.

Gondosan kiköpködöd az Összekeverő Gombák utolsó morzsáit is, majd észak felé indulsz. Ahogy az ösvény kanyarog, feltűnik, hogy errefelé sokkal több pillangót látni, mint az erdő többi részén. Nemsokára ezernyi színes, törékeny kis rovar tölti meg a levegőt! Lassan lépdelsz tovább, nehogy véletlenül megsebesítsd valamelyiket akár karjaiddal, akár bakancsoddal. Nyugtató érzés áraszt el, mintha valaki vagy valami az oltalma alá vett volna. Ekkor különös dolog történik: a pillangók hirtelen mindannyian elsuhannak az útról, majd néhány másodperccel később visszatérnek, ám ezúttal együttes erővel gyógyitalokat cipelve, melyeket a lábad elé ejtenek! Dobj egy kockával, hogy megtudd, ezek közül hány ér talajt anélkül, hogy ripityára törne. Ezeket magadhoz is veheted. Csodálattal adózva figyeled a különös jelenséget, válaszként azonban csak köszönetet tudsz mondani a lényeknek, mielőtt továbbállnál. A csapás hamarosan élesen elkanyarodik balra, és délnyugat felé fordul. Lapozz a **131**-re.

105.

A Kockateremtmény méltóságteljesen megszólal. – Most nem volt szerencséd, öreg barátom.

Halkan felnevetsz a megjegyzésén. – Nincs véletlenül valami jó tanácsod a számomra?

– Már hogyne lenne. Úgy hallottam, hogy az, aki el fog árulni, rajtad nevet.

Hirtelen elkomorodsz, majd megköszönöd a Kockateremtmény segítségét, és miközben a lény dél felé totyog az ösvényen, még utoljára sok szerencsét kíván. Búcsút intesz neki, majd megújult eltökéltséggel és egy szikrányi bizonytalansággal továbbindulsz nyugati irányba. Lapozz a **16**-ra.

106.

Megpróbálod elkerülni a Balszerencse Talizmánt, de nem vagy elég gyors. Undorodva lesöpröd magadról a kis tárgyat, majd átsietsz a füvön az észak felé haladó ösvényen. Bár ezt te nem tudod, egyik Gyógyitalod az imént kiesett a hátizsákodból, és szilánkosra tört. Hátad mögött a kacagás egyre erősödik, ahogy távozol… Lapozz a **101**-re.

107.

Nincsen szerencséd, a félelem elviselhetetlen mértékűré erősödik. Térdre rogysz, és zihálni kezdesz, ami nem valami egyszerű egy szívroham közepén… egy *végzetes* szívroham közepén…

108.

– Ez elég érdekesnek tűnik – folytatja a hang. – Úgy döntöttem, hogy egy egyszerű, de maradandó átkot szórok rád.

Kiver a veríték, a következő pillanatban pedig érzed, hogy elgyengülsz. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány pontot kell levonnod *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL. Lapozz a **149**-re.

109.

Csatád a Szerencseördöggel hamar véget ér. Visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Egy ideig csak állsz fölötte, végül belerúgsz a tetemébe, majd körbepillantasz. Az utat szegélyező rózsák már nem véreznek. Elmosolyodsz, majd a továbbvezető utakra pillantasz. Ha a szárazabb, északi ösvényen indulnál tovább, lapozz a **209**-re; ha a sarasabb keletin, lapozz a **74**-re.

110.

A Kockateremtmény végiggurul a talajon, és végül a hátsójára esik.

Talpra kecmereg, majd szomorúan megszólal. – Hát ez pech, barátom, de attól még egy jó tanáccsal szolgálhatok. Soha ne nézz farkasszemet a pokollal.

Különös szavainak egyelőre nem sok értelmét látod, de attól még hálásan megköszönöd neki.

Ezután búcsút int neked, és dél felé távozik. Úgy döntesz, ideje alaposabban is körbenézni. Lapozz a **123**-ra.

111.

Elkerekedik a szemed, mikor rádöbbensz, hogy sehogy sem vagy képes megállítani ellenfeledet. Elhajítod kardodat, és fejet hajtasz, hogy elmondj gyorsan egy rövid imát. Az Elementál tovább lépdel feléd, újra és újra megrázva alattad a talajt, és fülsüketítő üvöltéssel rázva fel a völgyet, mely messzire visszhangzik. Végül már olyan közel ér hozzád, hogy érzed a testéből áradó hőséget. A következő pillanatban pedig szörnyű fájdalom árasztja el testedet, ahogy módszeresen nekiáll, hogy széttépjen téged…

112.

Nagy levegőt veszel, és hangosan a férfira üvöltesz, de nem történik semmi, csak horkol tovább! Már épp újrapróbálkoznál, amikor egy árnyékot pillantasz meg, és érzed, amint a kannibál teremtmény mögéd lép. Lapozz a **45**-re.

113.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Mivel a Halálvarázs már a szívedig ért, le kell vonnod 1-et a *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL is. Minél messzebb jutsz kelet felé, annál ingoványosabbá válik a talaj. Nemsokára minden latyakos lépésed a földbe süllyed. A távolba mereszted szemeidet. Kis idő múlva a fák ritkulni kezdenek, helyüket mohák, nyálkás sárpocsolyák veszik át. Egyenesen egy mocsár kellős közepe felé tartasz. Hangos, cuppogó léptekkel haladsz tovább az egyre folyósabbá váló ösvényen, míg végül már térdig süppedsz benne. Mindeközben legyek felhőit vagy kénytelen folyamatosan csapkodni. Utadat békák és varangyok zajos szerenádja kíséri. Semmi nem állíthat meg: sem az, hogy mostanra derékig süllyedsz a lápban, sem pedig a kellemetlen szag, ami megcsapja az orrodat. Szád elé szorítod az egyik kezedet, míg a másikkal töretlenül hessegeted el a legyeket. Ekkor veszed észre a piócákat, amik a bőrödbe martak. Undorodva szeded le magadról a visszataszító lényeket. Mikor ér már véget szenvedésed?

Ahogy tovább törsz a cuppogó, bűzös, vérszívóktól hemzsegő lápban, hamarosan egy jókora, nyálkás sziklához érkezel, mely a mocskos víz egy különösen mély részénél hever. Úgy tűnik, sikerült egy természetes pihenőhelyre lelned. A legsekélyebb szakaszra tekintő szélére telepedsz, és megpihensz, miközben kezedet az arcodra szorítod, hogy így tartsd távol magadtól a legyeket.

A szikla megmozdul.

Felugrasz, és sietve elhátrálsz néhány lépést, közben azonban elkerekedett szemekkel figyeled az előtted kibontakozó látványt.

A szikla megint megmozdul.

Szíved a torkodban dobog.

A következő pillanatban mindenféle figyelmeztetés nélkül a magasba emelkedik, és fejeket kezd eregetni. Ez nem egy kő, hanem egy Hidra! Tátott szájjal figyeled, ahogy a bestia föléd magasodik, és újabb fejeket emel a mélyből. Összesen öt szempár mered rád! A fenevad teljesen felébredt, készen áll a harcra. Szájai dühösen felszíszegnek. Első gondolatod a menekülés, de tudod, hogy a minden irányban elterülő, sűrű lápban lehetetlenség lenne elfutnod. Remegve nézed hát, ahogy a hatalmas bestia megindul feléd, miközben óriási, pikkelyes teste jókora körhullámokat csap. Ekkor, legsötétebb órádban egy ötlet hasít a fejedbe: sok mesét hallottál a „Hidra Gyermekeiről." Ezek egytől egyig az áldozataik fogairól szólnak, melyeket ezek a bestiák valami különös okból kifolyólag soha nem fogyasztanak el. A legendák szerint ha egy igaz szívű ember a földre hajítja ezeket a fogakat, akkor a bestia korábbi prédái életre kelnek, és ismét megküzdenek vele! Ha van nálad legalább egy Aranyfog, lapozz a **334**-re. Ha nincs, lapozz a **313**-ra.

114.

Nemsokára elhagyod a kukoricamezőt, és visszatérsz az ismerős erdei ösvényre. A fák ágai mintha feléd nyúlnának, ahogy elhaladsz mellettük. Fejedet csóválva próbálsz megszabadulni az érzéstől, ahogy továbbhaladsz.

Elhaladsz két óriási, vén szomorú fűz között, melyek törzse vastag és göcsörtös, mint egy Óriás dereka, masszív ágaik pedig kócos hajszálakként hajolnak a föld felé. Szinte meg mernél esküdni rá, hogy téged figyelnek. Gyorsan továbbmész mellettük, és megpillantod az ösvényt, mely *négy* irányba ágazik szét. Melyiken indulsz el?

Az északin?	Lapozz a **243**-ra.
A keletin?	Lapozz a **194**-re.
Az északkeletin?	Lapozz a **352**-re.
Az északnyugatin?	Lapozz a **257**-re.

115.

Hátizsákodban kotorászva végül megtalálod az Üres Erszényt. Abban a pillanatban, hogy a Vízelementál neked rontana, széttárod a száját, ellenfeledet pedig csodával határos módon szinte befalja a zsák! Úgy tűnik, egy Feneketlen Zsákra bukkantál. Felszabadultan elvigyorodsz. Rendkívüli szerencsédnek köszönhetően sikerült könnyedén megmenekülnöd. Ebben a pillanatban valószínűleg te vagy a világ legszerencsésebb embere! Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Veszélyre figyelve úszni kezdesz a túlpart felé, de szerencsére nem történik semmi. Végül kilépsz a saras partra, ahol a tó felé fordulva elégedetten elvigyorodsz. Úgy tűnik, sikerült legyűrnöd az erdő újabb, talán leghalálosabb őrzőjét. Leülsz, és hihetetlen megmenekülésed fölött töprengve megpihensz, mielőtt egy könnycseppet elmorzsolva nekivágnál az erdőbe vezető, keleti csapásnak. Lapozz a **315**-re.

116.

Gyorsan letéped az egyik narancs színű gomba egyik darabját, és a szádba tömöd. A növény, úgy tűnik, a hangulatodra van hatással, bátortalanná és bizonytalanná tesz. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot az átokért, amit a fejedre hoztál. Úgy döntesz, nem akarsz tovább próbálkozni a gombákkal. Ha még nem tetted, és most a vérző lyukat vizsgálnád meg, lapozz a **328**-ra. Ha inkább elhagynád ezt a gonosz helyet, lapozz a **261**-re.

117.

Három Gyógyital hever a domb tetején! Gyorsan felkapod, és óvatosan a hátizsákodba rejted. Ezután széles vigyorral az arcodon továbbindulsz. Az ösvény hamarosan kettéágazik. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz a **300**-ra; ha északnyugat felé, lapozz a **133**-ra.

118.

A Pokolfajzat összekaszabolt teteme szörnyű visítás kíséretében visszaesik a szakadékba, mely életet adott neki. A balszerencsés találkozástól megrendülten, remegve a talajra rogysz, és kifújod magad. Végül ismét felállsz, majd hátat fordítasz a mélységnek, hiszen esélyed sem lenne átugrani felette. Ha kelet felé indulnál tovább, lapozz a **243**-ra. Ha inkább visszamennél délkelet felé, amerre a Kockateremtménnyel találkoztál, majd onnan északkeletre vennéd az irányt, lapozz a **352**-re; ha keletnek, lapozz a **194**-re. Ne feledd, hogy csak arra mehetsz, amerre korábban még nem jártál.

119.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

A kelet felé vezető ösvény kivezet az erdőből, és átvág egy jókora, kopár síkságon, mely olyan néma és elhagyatott, mint a múlt homályába vesző, ősi felmenőid. Az üres tájon lépdelve folyamatosan élet jelei után kutatsz, de amennyire meg tudod állapítani, egyedül vagy.

Nagyjából egy óra telik el így, és még mindig nem láttad életnek nyomát. Cserébe azonban eléggé kifáradsz, ezért úgy döntesz, épp itt az ideje, hogy megpihenj egy kicsit. Azonban amint megállsz, mintha halk léptek hangzanának fel messze, a hátad mögött. Megfordulsz, a sötétbe kémlelsz, de nem látsz semmit, ami mozogna, a léptek azonban tovább közelednek. Kiráz a hideg – biztos vagy benne, hogy hallasz valakit abból az irányból, amerre kémlelsz, és tudod, hogy egyre csak közelednek, ám kilométerekre körülötted nincs egyetlen teremtett lélek sem! Bár fáradt vagy, úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha inkább továbbállsz, és csak remélheted, hogy lerázod a teremtményt, bármi legyen is az. Amint ismét útnak eredsz, néma csend telepszik a tájra! Bármi is volt az, ami feléd igyekezett, úgy tűnik, lemondott rólad! A biztonság kedvéért még úgy negyed órát menetelsz tovább.

A tizenöt perc elteltével ismét megállsz, hogy megpihenj. Ebben a pillanatban újra felhangzanak a léptek, ráadásul pontosan olyan közelről, mint ahogy legutóbb hangzottak! Ahogy végignézel az úton a hátad mögött, szíved egyre hevesebben kezd kalapálni, miközben a lény, ami nincs is ott, feléd közelít! Pedig semmi nincs a közeledben! Még lábnyomokat sem látsz, sem felvert port, sem semmit. Úgy tűnik, egy ismeretlen származású, ismeretlen alakú élőlény talált rád, ami türelmesen cserkészik be téged. Talpra ugrasz, és ismét útnak indulsz, most sem fogsz tudni megpihenni. A léptek erre megint csak elhallgatnak! Mi folyik itt? Tovább rovod az utat, egy pillanatra sem torpanva meg, és közben próbálsz minél messzebbre kerülni a valamitől.

Újabb óra telik el, a végkimerültség kerülget, de te fáradhatatlanul vonszolod tovább kimerült lábaidat. Minden egyes lépésnél fájdalom járja át megerőltetett izmaidat. Még egy óra menetelés megállás nélkül, mire végül összeesel. Képtelen vagy továbbmenni. Amint elterülsz a talajon, rettegés áraszt el, amint a lény átkozott léptei megint csak felhangzanak – pont olyan közelről, mint mikor legutóbb elhallgattak. Izzadtság önti el testedet, fájdalom járja át minden tagodat, izmaid görcsösen megfeszülnek. Már állni sincs erőd, kúszva próbálsz hát továbbhaladni. Néhány méterenként kénytelen vagy azonban megállni, és valahányszor így teszel, a léptek újra és újra felhangzanak.

Mikor már az ájulás kerülget, egy ősrégi épület romjait pillantod meg. A falak már szinte teljesen leomlottak, tetőt sem igazán látsz, a maradványok pedig bármelyik pillanatban összedőlhetnek. Ekkor azonban észreveszel valamit, ami ismét reménnyel tölt meg. Az egyik részen egy hatalmas keresztet látsz! Az épület egykoron valószínűleg egy istenség temploma volt, és mint ilyen, megszentelt föld! Megújult erővel vonszolod tovább magadat, és hamarosan megérzed tenyered alatt a kőlapokat. Mostanra már a karjaidból is elfogyott az erőd, egy centit sem tudnál továbbmozdulni. A lépések egyre közelebbről és közelebbről hangzanak fel. Végül pedig megállnak, az öreg templom falainak helyén. Üldöző d nem tud belépni! Biztonságba jutottál! Azonnal elnyom az álom. Lelki szemeid előtt különös, szörnyűséges dolgok derengenek fel: vérbe váló eső, megelevenedő holtak, Istenek támadása.

Ijedten és magányosan ébredsz.

Bár pihenésed nem volt valami nyugalmas, e különös hely meglepően jó hatással volt rád: dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ponttal növelheted meg *Kezdeti* ÉLETERŐDET, majd dobj másodszorra is, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot nyersz vissza.

Talpra kecmeregsz, majd a lábaidba hasító görccsel nem törődve szétnézel. Nem látod nyomát a valaminek, ami követett. Megpróbálsz elméddel is körbetapogatózni, valami közeli dolgot találni, de nem túl meglepő módon nem érzékelsz semmit. Elvégre nem vagy médium.

Egy ideig a templom romjai között sétálsz, hogy bemelegítsd lábaidat és visszaállítsd a véráramlást. Mindeközben azonban különös, legyűrhetetlen rossz érzés kerít hatalmába. Mintha lenne a közeledben valami, aminek nem lenne szabad ott lennie. Megtorpansz, végiggondolod az eddig történteket, majd hamar döntésre jutsz: amilyen gyorsan csak tudsz, elrohansz innen.

Lezser testtartást veszel fel, amennyire tudod, elrejtve szándékaidat, remélve, hogy így túljárhatsz a lény eszén, ami a közeledben ólálkodik. Majd villámsebesen kirohansz a templomból, és teljes lendülettel nekicsapódsz a közel két méter magas fickónak, aki egy, a szélben lebegő hosszú, fekete köpenyt visel. Valahányszor hátralibben az öltözék, feltűnik alóla az idegen izmos, kidolgozott mellkasa, melyet mintha egyenesen harcra teremtettek volna. Oldalra billented a fejedet, és az arcára pillantasz. Pontosabban pillantanál, ha belátnál a csuklyája alá. Az ismeretlen követhetetlenül gyors mozdulattal előre kap egyik kezével, megragadja az arcodat és könnyedén, erőlködés nélkül a magasba emel. Lábaid tehetetlenül kapálóznak a levegőben. Félelem áraszt el, mely gyors válaszlépésre sarkall: az alak keze felé kapsz, hogy megpróbáld kiszabadítani magad az embertelen szorításból. Ekkor egy újabb elmosódott mozdulat vonja magára a figyelmedet, ahogy támadód másik kezével is feléd kap. Karjaid önkéntelenül is irányt változtatnak, hogy megpróbálják hárítani az újabb támadást. Ekkor veszed észre a vastag, bőrödet feltörő ujjak közül kitekintve, hogy a férfi kézfejéből egy-egy fémkarom kezd kiemelkedni. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

A következő pillanatban ellenfeled lénye az elmédbe hatol. Füleidbe suttogja, mennyire lassú lesz a halálod, és mihez kezd majd halálod után a tetemeddel. Ezen kívül megsúgja a nevét is: ő Cserkész.

Ha ÉLETERŐ pondjaid száma 10, vagy annál több, lapozz a **21**-re; ha kevesebb, lapozz a **146**-ra.

120.

Elég nehéz lesz a Tükörpajzsot használnod, miközben nem csak hogy visszatartod a lélegzetedet, de azt sem tudod, merre van a bestia. De nincs más választásod, meg kell próbálkoznod a lehetetlennel. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 1-et a dobás eredményéhez! Ha sikeres a próba, lapozz a **139**-re. Ha sikertelen, azaz nem tudod időben megfelelő helyzetbe hozni a pajzsot, lapozz a **393**-ra.

121.

Az ösvény kivezet az erdő ezen részéből, egyenesen egy füves dombságba, ahol kettéválik, átvág egy virágos mezőn, majd ismét befut a fák közé. A magasban aranyszínű madarakat látsz, melyek egymással kergetőzve játszanak. Nagyot szívsz a friss levegőből, és a gyönyörű tájon legelteted a szemeidet. Az utak északi és északnyugati irányban folytatódnak. Merre indulsz tovább?

Északnak? Lapozz a **24**-re.
Északnyugatnak? Lapozz a **290**-re.

122.

Feltöröd az edényt, és döbbenten figyeled, ahogy egy apró ember ugrik ki a cserepek közül, majd kiált fel rád. – Mégis mi a fenét képzelsz magadról, hogy lerombolod itt az otthonomat, te kétbalkezes bolond?! – Azzal motyog valamit a bajsza alatt, majd feléd int. A következő pillanatban a semmiből egy jókora szikla esik a fejedre. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. – Na, hogy tetszik? – kérdi az apró teremtmény, majd egy hangos durranással eltűnik a szemed elől.

Nem repesel az örömtől. Fájó fejedet masszírozva gyorsan eldöntöd, mitévő leszel. Ha elhagynád a tisztást, lapozz a **159**-re. Ha felnyitnál egy másik agyagkorsót, lapozz a **217**-re.

123.

Körbenézve a fák közt két továbbvezető ösvényt pillantasz meg, melyek ugyanúgy néznek ki. Ha a nyugatin indulnál tovább, lapozz a **220**-ra; ha az északnyugatin, lapozz a **208**-ra.

124.

A lábad alatt dühöngő lények tombolása ellenére is elég jól haladsz, ám félúton elköveted azt a hibát, hogy egy pillanatra leveszed a szemedet a pallóról, és bár mindent megteszel, hogy ismét visszanyerd az egyensúlyodat, fejjel előre a mutánsok közé zuhansz a verembe. Kemény puffanással érsz talajt, egy pillanatra kiszakad tüdődből a levegő, de annyira nem rossz a helyzet, hogy ne tudj azonnal felpattani és kardot rántani. Riadtan elüvöltöd magad, amint a borzalmas teremtmények harapva és karmolva rád vetik magukat. Mindent beleadsz a küzdelembe, annak ellenére is, hogy több száz karom és rothadó fog igyekszik lekaparni a húsodat a csontjaidról. A megkergült tömeg minden irányból rád veti magát, és visszataszít a talajra.

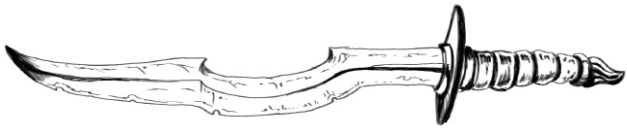
Kissé távolabb néhány madár riadtan a levegőbe röppen a fészkéből, ahogy egy rémületes üvöltés hasít a levegőbe, mely több kilométernyire elhallatszik az erdő békés csendjében…

125.

Egy negyedik fej is felbukkan, a Hidra sebei pedig ismét a szemed láttára gyógyulnak be! Az új fejet ráncos bőr borítja, tekintete pedig dühödt. Lábad alatt hihetetlen erővel megremeg a talaj, és úgy repülsz hátra, mintha csak szalmabáb lennél – vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ez a csata kezd egyre nevetségesebbé válni. De… ellenfeled, aki mintha elbízta volna magát a győzelmét illetően, tétovázik, elegendő időt adva rá, hogy ahogy csak tudod, begyógyíthasd sebeidet. Ezután ismét a szörnyetegre veted magad, mielőtt az még erősebbé válhatna. Ismét küzdj meg vele. Ne feledd, az *Azonnali Halál* továbbra is hatástalan ellenfeled ellen.

Istenfejű Hidra ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ha valahogy sikerül felülkerekedned a félelmetes bestián, lapozz a **40**-re.



126.

Legalább egy órát töltesz el a növényzet kaszabolásával, de szinte semmit nem sikerül haladnod ez idő alatt, ami nem csak teljesen kifáraszt, de elkeserítő is. Az út, amit eddig vágtál magadnak, teljesen eltűnt, mintha soha nem is létezett volna. Természetellenes félelem kerít hatalmába, és úgy érzed, nem vagy egyedül. Sarkon fordulsz hát, és ismét kaszabolni kezdesz, miközben gyomorforgató bűz telepszik a környékre. A félelmed hamarosan rettegésbe csap át, mikor vérfagyasztó nyögés hangzik fel minden irányból, a rettegés pedig iszonyatba, mikor megpillantod a holttesteket, melyek közel s távol feltápászkodnak.

– Mi sem fogadtuk meg a kapott tanácsot – szólalnak meg egyszerre a holtak. – Most te is csatlakozol hozzánk.

Ahogy a rothadó tetemek közelebb tántorognak hozzád, térdre rogysz, és zokogni kezdesz… amíg fel nem riadsz a rémálomból, és ismét az ösvényen nem találod magad! Erőd és bátorságod erős csorbát szenvedett. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a **159**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Az itt megéltek után többet még csak eszedbe sem fog jutni, hogy letérj az útról.

127.

Nem akarsz szembeszállni a mögötted kúszó őrülettel, inkább az előtted sötétlő ismeretlenbe veted magad. Rohansz, ahogy csak tudsz, minden óvatosságot sutba vágsz, ami nagy kár. Ahogy a falakba ütközve menekülsz előre a sötétben, nem törődve, miféle sebeket szedsz össze, megbotlasz valami fémben, majd felüvöltesz. Egy pár acélállkapocs csapódik a lábadra, felszakítva a húsodat, és csontig hatolva. Keservesen szenvedve heversz a talajon, hiábavalóan erőlködve, hogy kiszabadulj a rozsdás emberfogóból, pedig biztos vagy benne, hogy ha van itt valami más is veled, akkor már rég meghallott, és pontosan tudja, hogy megsebesültél. Hirtelen rádöbbensz, hogy a félelem forrása a közvetlen közeledbe érkezett, és nincs menekvés – a bestia valószínűleg a sarkon túl várakozik már, mostanra azonban a rémület teljesen elvette már az eszedet… még a nyelvedet is elharaptad, abban reménykedve, hogy a vérveszteségtől még azelőtt életedet veszted, hogy elérne…

128.

A Halál Küldöncével való találkozás megrázó élménye még mindig élénken él benned, ahogy magasba tornyosuló fák és zümmögő rovarok mellett haladsz el. Néhány lépéssel később egy elágazáshoz érkezel. Ha az új, kelet felé tartó ösvényen indulnál tovább, lapozz a **242**-re. Ha továbbra is észak felé tartanál, lapozz a **121**-re.

129.

Üdvrivalgás hangzik fel körülötted, az arcokra mosoly ül ki. – Bátrabb vagy, mint az reméltük! – mondja bátorítva az egyik. – Nem akadályozunk a továbbhaladásban. – Ezt követően erő önti el a testedet. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot nyertél!

Széles mosollyal az arcodon megköszönöd a különös teremtmények segítségét, majd továbbsietsz az ösvényen. Lapozz a **368**-ra.

130.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 *Kezdeti* ÉLETERŐ pontot. Veszélyre figyelve haladsz az ösvényen. Gyorsan szeded lábaidat, és rövidesen egy kis füves tisztáshoz érkezel, melynek közepén három apró, nagy fejű, kopasz teremtményt látsz ücsörögni. Mindannyian ágyékkötőt viselnek, kezükben pedig hosszú, vékony pengéjű kések pihennek. Egymás között cseverésznek, amíg észre nem vesznek téged. Közeledtedet látva egyszerre gonoszul elvigyorodnak. Egyikük feléd bök, és odasúg valamit a társainak, mire azok felröhögnek.

Komoly tekintettel, mellkasod előtt összefont kézzel állsz meg előttük. – Kik vagytok, és mit akartok? – kérded határozottan.

– Wutsok vagyunk, és semmi közöd hozzá, hogy mit akarunk – válaszolja kedélyesen a legközelebbi teremtmény.

– Akkor gondolom nem zavar titeket, ha továbbmegyek.

– Már *hogyne* zavarna! – nevet fel egyszerre a három Wuts.

– Akkor mit akartok? – kérded ismét, nyugalmat erőltetve magadra.

A Wutsok összenéznek, mielőtt felelnének. – Téged.

Kardod azonnal a kezedben terem, a lények viszont csak bámulnak. – Meggyulladt a kardod – jegyzi meg a legtávolabbi.

Ahogy rápillantasz, valóban, fegyveredet lángnyelvek nyaldossák. Összerezzensz, és elejted.

A három teremtmény kajánul rád vigyorodik. – És most mivel tervezed megvédeni magad?

– Ezekkel – mondod, ahogy felemeled ökleidet.

– De hát véreznek a kezeid! – mondja rájuk pillantva, játékosan a középső Wuts.

És tényleg, ahogy ismét lenézel, látod, hogy mindkét kézfejed vérben úszik. Ijedtedben hangosan felkiáltasz.

– Kezdesz untatni minket, ember. Mi legyen, megválsz valamelyik kincsedtől, vagy tűröd tovább a gyötrődést?

A Wutsokra meredsz. – Kincsemtől? Megsarcoltok? Hát miért nem ezzel kezdtétek?

– Abban nincs semmi szórakoztató – hangzik a gunyoros válasz. – Amúgy pedig nem biztos, hogy ínyedre lesz, amit akarunk.

Ezt hallva kiráz a hideg. – Szóval mit akartok?

A Wutsok elvigyorodnak. – A véredet.

Első gondolatod, hogy elmenekülsz, de vajon meddig jutnál fegyvertelenül?

Ezután a legközelebbi teremtmény szólal meg ismét. – Van egy barátunk, aki meg akar küzdeni egy emberrel. Ha legyőzöd, békében távozhatsz. Ha vesztesz, a pokolban rohadhatsz meg.

Ekkor mintha felderengene előtted egy alak, amit a legnagyobb jóindulattal sem lehet emberinek nevezni. Elkerekedett szemekkel figyeled, ahogy egy óriási, kígyószerű bestia kezd felderengeni előtted. A lénynek hatalmas ember feje van, hosszú, loboncos haja és vad szemei! Ahogy teljesen alakot ölt, felegyenesedik és feléd csap – kis híján egészben be is kap.

A Wutsok felkacagnak. – Jobb lesz, ha védekezel, ember – veti feléd a legtávolabbi, miközben az elejtett kardod felé biccent.

A füstölgő fegyverre pillantasz, mely körül már kialudtak a lángnyelvek. Felkapod, és felkészülsz rá, hogy felvedd a harcot az Istenfejű Hidrával, ám ebben a pillanatban egy *második* fej is felbukkan a semmiből. Ez kopasz, és jókora, dülledő szemei vannak. Egy kétfejű kígyóval állsz szemben. A teremtmény másodszorra is feléd kap, mielőtt új fejének szájából víz árad ki, ami ledönt a lábadról – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Épp csak sikerül feltápászkodnod, mielőtt ellenfeled harmadszorra is lecsapna, ekkor azonban valami rendkívül szerencsés dolog történik – Trinitur bukkan fel előtted, a Hidra legnagyobb megrökönyödésére.

– Barátom – kiált rád –, ez csak egy illúzió!

– Akkor nincs is miért félnem tőle? – kiáltod felé boldogan.

– Dehogy is nincs miért félned tőle! – válaszol ijedten Trinitur. – A Wutsok a látomások mesterei! Akár valódi ez a lény, akár nem, meg kell küzdened vele, ugyanis könnyedén képes végezni veled!

Ismét a Hidrára pillantasz, épp akkor, amikor az első fej orkán erejű szelet fúj feléd. A vihar nekicsap az egyik fának – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. – Az Istenekkel nem kelhetek hadba! – kiáltod rémülten.

– Tudom, de nincs más választásod – kiáltja vissza Trinitur, majd egy nagy, csontos, pókszerű teremtmény felé mutat, ami épp ekkor bukkant elő a lábaid előtt. – Az ott egy Goncsong, mely erőt adhat neked, hogy megküzdj ezzel a szörnyeteggel!

A Wutsok ekkor hangosan felröhögnek. – A Démon az illúzió, a Goncsong az, ami végezni tud veled – mondják vidáman.

Barátodra – vagy legalábbis annak képmására – nézel. – Nem tudom, kiben bízhatnék! – üvöltöd tehetetlen dühvel.

– A választás a tied, öreg barátom – kiált vissza. – Hagyd, hogy a Goncsong csatlakozzon hozzád, ez az egyetlen lehetőséged!

Azzal eltűnik, helyét pedig a Hidra veszi át, mely a magasba emelkedik, majd hosszú nyakával sebesen lecsap rád, kis híján ki is lapítva – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A Wutsok hangosan kacagnak rajtad. Kiben bízhatsz? Mit teszel? Ha hagyod, hogy a Goncsong csatlakozzon hozzád, lapozz a **361**-re. Ha nem törődsz a lénnyel, és inkább szembeszállsz a Hidrával, lapozz a **244**-re.

131.

Az új ösvény rövidesen dél felé fordul. A rovarok zümmögését hallgatva, virágok ringatózását figyelve haladsz, míg hirtelen meg nem torpansz. Mint valami fekélyes seb, egy hosszú nyílást pillantasz meg a talajon. Gyöngyözni kezd a homlokod, ahogy közelebb lépsz a különös hasadékhoz, de óriási megkönnyebbüléssel állapítod meg, hogy van annyi hely a szélénél, hogy könnyedén el tudd kerülni. Ezen kívül észreveszel egy kötéllétrát is, ami a néma, fekete mélységbe vezet. A lábad előtt elterülő sötétbe meredsz, de semmit nem tudsz kivenni. Abban azonban egész biztos vagy, hogy valami figyel téged. Lehajítasz egy kavicsot, mely néhány méterrel lentebb hangos csattanással talajt ér. A zajra sem érzékelsz mozgást, semmi nem riadt fel szendergéséből. Ha legyűröd félelmedet, és leereszkednél a hasadékba, lapozz a **323**-ra. Ha nem, és inkább továbbindulnál a poros ösvényen, lapozz a **193**-ra.

132.

A nyugati ösvényen továbbindulva összerezzensz egy kicsit. De vajon a hideg vagy a félelem miatt? Bármelyik is az oka, te továbbra is tartod az irányt: az avartakarón átgázolva kerülgeted a lelógó ágakat. Végül egy nagyobb tisztáshoz érsz, melyből nyugat felé halad tovább csak út. Feltekintve ismég megpillantod a tiszta, kék eget. Jobban megnézve észreveszel valami mást is: az egyik sarok felé pillantva, egy kalapos gomba tetején üldögélve egy apró, szakállas, süveges kalapos férfit veszel észre, aki zöld és barna színű ruhájában bosszúsan bámul téged: egy Gnóm!

Korábbi tapasztalataidból tudod, hogy ezek a lények kiszámíthatatlan teremtmények, és elég tehetséges varázslók.

– Azért jöttem, hogy cseréljek veled! – mordul fel.

– Mi érdekel, barátom? – kérded, miközben gyanakodva végigméred.

A Gnóm összevont szemöldökkel válaszol. – Nem vagy a barátom! De nem számít. Ha adsz egy Aranyfogat, kapsz tőlem egy varázsigét.

– Miféle varázslatot?

A Gnóm erre még rosszallóbban néz rád. – Semmi közöd hozzá! Cserélünk, vagy sem?

Mit teszel?

Cserélsz a teremtménnyel?	Lapozz a **61**-re.
Rátámadsz?	Lapozz a **25**-re.
Nyugat felé távozol?	Lapozz a **309**-re.
Visszatérsz az előző elágazáshoz, és észak felé fordulsz?	Lapozz a **8**-ra.

133.

Miután átverekeded magad a választott ösvényen, egy kis tisztáson találod magad, melyről egyetlen saras csapás vezet tovább észak felé. A mező közepén egy nagy, mohával belepett, viharverte kőkereszt emelkedik. A feszület szomorú állapotát látva megcsóválod a fejed, és elkezded megtisztogatni egy kicsit. Mikor már kinéz valahogy, és távoznál innen, az Istenek áldást küldenek rád jócselekedetedért cserébe – nyersz 1 SZERENCSE, 1 ÜGYESSÉG és egy kockadobásnyi ÉLETERŐ pontot. A saras északi csapáson indulsz tovább. Lapozz a **302**-re.

134.

Előhúzod zsákodból az Öreg Kardot, és a pengéjébe vésett „Tűz” szóra meredsz. Nem történik semmi. A következő pillanatban azonban lángba borul! Árnyéktolvaj megtorpan, egy pillanatig mintha tétovázna, majd újult eltökéltséggel ismét feléd indul. Ennek ellenére biztos vagy benne, hogy sikerült megrémítened. Most pedig nincs más dolgod, mint hogy végezz a szörnyeteggel.

Árnyéktolvaj	ÜGYESSÉG 12	ÉLETERŐ 5

Mivel ellenfeled természetes ellensége a fény, fegyvered a megszokottnál nagyobb sebet képes ejteni rajta: minden sikeres csapásoddal 3 ÉLETERŐ pontot vonhatsz le tőle. Amennyiben pedig Szerencsepróbát tennél, egyetlen csapással végezhetsz vele. A Tűzkard a csata után elveszti mágikus erejét és használhatatlanná válik, ezt követően saját kardoddal kell majd folytatnod utadat. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **223**-ra.

135.

– Nincs szerencséd, Harcos – mondja a Kockateremtmény fájdalmas hangon. – De mint mindig, most is van számodra egy jó tanácsom. Mint azt talán már hallottad, valaki el fog téged árulni. Nos, ez egy olyasvalaki, akivel korábban már találkoztál, úgyhogy légy nagyon óvatos.

Megköszönöd a lény információját, majd elköszönsz tőle.

A Kockateremtmény minden jót kíván neked, azzal visszasétál a virágágyásba, ahol kényelmesen elhelyezkedik, és nyugovóra tér. Lapozz a **388**-ra.

136.

Egy Baziliszkusz ellen harcolni mindig komoly veszélyekkel jár, de Szemkötő, Szájszűrő és tükör nélkül tenni ezt egyenesen öngyilkosság. Erre te is nagyon hamar rádöbbensz…

137.

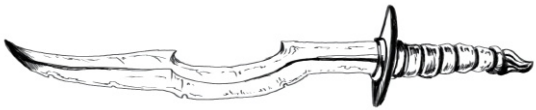
Egy újabb tisztáshoz érkezel, három újabb kijárattal. Ennek közepén egy facsemete áll csak. Amint megpillantod a növényt, ismét megcsap a szédülés. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **364**-re. Ha 3–4, lapozz a **148**-ra. Ha 5–6, lapozz a **304**-re.

138.

Előrántod zsákodból a Pálcikaemberkét, majd dacosan az Elementál felé emeled. A kis faragvány gúnyosan felkacag, majd darabokra esik szét! Ellenfeled ekkor lecsap rád. Nincs más választásod, kénytelen vagy kardot rántani ellene. Lapozz a **41**-re.

139.

Egy gyakorlott mozdulattal előrántod híres Tükörpajzsodat. Ahogy rémült szisszegést hallasz, melyet kövek csikorgása követ, széles mosoly terül el az arcodon. Ezután csend telepszik a tájra, csupán a meleg szellő mozdul körülötted. Megkockáztatod, hogy kinyisd a szemedet. Ahogy arra számítottál, ellenfeled kővé dermedt! Nem maradt más belőle, csak egy élethű szobor! Diadalittasan az ég felé emeled kardodat. Lapozz a **305**-re.



140.

Ostoba dolog szembeszállni egy sziklabőrű teremtménynyel, de ha neked ez kell…

Kőharcos	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 7

Mivel ellenfeled kőbőre elég szívós, sikeres csapásaid is csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebet okoznak neki (sikeres Szerencsepróba esetén 3-at). Ha sikerül végezned a szoborral, lapozz a **70**-re. Ha a második, vagy későbbi Harci Kör után inkább *Elmenekülnél*, lapozz a **159**-re.

141.

Ahogy felemeled kardodat, a láda a foggal együtt szétrobban, ezernyi éles üvegszilánkkal szórva meg a környéket. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Fájó sebek tucatjaival a testeden indulsz tovább nyugat felé. Lapozz a **218**-ra.

142.

Hátat fordítasz a Gendzsiknek, amik gyorsan eléd suhannak. – Bátor, nemde? – suttogják döbbenten. – Valóban nagyon bátor… meg kell, hogy jutalmazzuk érte! Nincs más választásunk!

Hirtelen éles fény villan. A hajó belseje világossággal telik meg, a különös lényeknek már nyomát sem látod. Egy papírfecni hever a lábad előtt. Lehajolsz, és felveszed. Értelmetlen írással és különös szimbólumokkal van teleírva. Megfordítva látod, hogy hátoldalán a „Kimozdítás" szó olvasható. Ez biztosan egy varázsige. Ezután gyorsan átkutatod a helyiséget, majd miután nem találsz semmi említésre méltót, visszatérsz a fedélzetre. Mielőtt azonban távoznál, különös érzés vesz erőt rajtad. Nyersz 3 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Lehetséges, hogy a Gendzsik másodszorra is kisegítettek? Mosolyogva mászol fel a létrán, és térsz vissza a napfénybe. Lapozz a **76**-ra.

143.

Egy percnyi időt sem vesztegetve a ködbe veted magad, majd egyenesen a néma Alvajáróba futsz! Földbe gyökerezett lábbal, rémülten bámulsz a visszataszító arcra, ami kísértetiesen csillog a sűrű ködben. A lény ekkor lepillant rád, feléd nyúl hústalan karjával, majd a földre taszít! Remegsz a félelemtől, de valahogy mégis csak sikerül talpra kecmeregned. Megpróbálsz elfutni, a férfi azonban erősen megragadja a karodat, véres kéznyomot hagyva ruhád ujján. Lapozz a **241**-re.

144.

A földre köpsz, legyűröd a fájdalmat, és még hevesebben veted magad a lányra, akinek nyomorúságos testét alig néhány másodperc alatt összekaszabolod. Ellenfeled saját vérének tócsájában hever. Egy pillanatra kénytelen vagy megpihenni, ám ahogy megfogalmazódik fejedben ez a gondolat, érzed, ahogy kiráz a hideg: a vágásokból ömlő vér eláll, és a sebek ismét elkezdenek beforrni. A szellemi támadás sem marad abba. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Valami más taktikára lesz szükség. Ha megpróbálod megragadni a lányt, lapozz a **49**-re. Ha nem törődsz vele, és egyenesen az Éjszaka Démonára veted magad inkább, lapozz a **197**-re.

145.

A nyugat felé vezető, nehezen járható ösvény egy kis szénaföldhöz vezet, ahol a takarmánynövényeken kívül csupán egy lapos, kör alakú emelvényt látsz, mely a kellős közepén áll. Nem tudsz ellenállni a kísértésnek, tücskök ciripelése követi lépteidet, ahogy közelebb sétálsz hozzá. Mikor eléred a pódiumot, látod, hogy apró üvegek sorakoznak rajta, tele tejfehér folyadékkal. Hirtelen erős szomjúság vesz erőt rajtad, úgy érzed, menten szomjan halsz! A legközelebbi üveg után nyúlsz hát, és egyetlen korttyal felhajtod a tartalmát. Ezután háton fekve pihensz egy kicsit – szomjad amilyen hirtelen jött, olyan gyorsan el is múlt.

A különös folyadék – pechedre – lenyugtatta kiszáradt torkodat. Az ital ugyanis a Démon Köpete, a bolygó egyik legveszedelmesebb mérge, ami több órára kiütött. Vesztesz 12 ÉLETERŐ pontot. Végül épp csak pihegve ismét kinyitod a szemedet. Szád, füleid és orrod vérben úsznak, a fájdalom azonban már elmúlt, és valahogy még mindig életben vagy. Lassan, remegő lábakkal felállsz, és megpróbálsz nem foglalkozni hasogató fejeddel, mely úgy imbolyog, mint egy levél a szellőben. Körbenézve megállapítod, hogy a nyugati ösvény itt véget ér. Visszafordulsz hát, elhaladsz a Teremtmény holtteste, majd a Tündérek vacka mellett, majd tovább keleti irányba. Lapozz a **88**-ra.

146.

Vér folyik végig az arcodon, és gyűlik a lábad alatt egy kis tócsába. Cserkész szorítása tovább erősödik az arcodon, míg erőd lassan, de biztosan elszáll. És mikor végül ez megtörténik, a világ vörösbe fordul…

147.

Az alkalmat kihasználva szörnyű sebet ejtesz a Káosz Harcos hátán. Ellenfeled fájdalmában felüvölt, megperdül, és támadásra emeli harci fejszéjét. Meg kell küzdened vele, mivel azonban mágikus páncélja még mindig védi, minden sikeres találod 1 ÉLETERŐ ponttal kisebb sebesülést okoz neki.

Káosz Hadúr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Amikor ellenfeled *első* alkalommal eltalál, jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz azonnal a **344**-re. Ha sikerül végezned vele, jegyezz fel 3 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **283**-ra.

148.

Kábán sikerült az északi ösvényhez jutnod, azon át pedig egy gazzal benőtt temetőhöz. A szédülés itt alábbhagy, helyét azonban egy másik érzés veszi át: a félelem. Mozdulatlanul állsz az öreg sírok között, miközben a veszély legapróbb jeleire figyelve hegyezed a füledet. Nem hallasz azonban mást, csak halálos csendet. Kardodat előhúzva végigpásztázod a területet. Amennyire meg tudod állapítani, egyedül vagy. Nagyot nyelsz, majd a lehető legnagyobb távolságot tartva a halottaktól, elindulsz. Pár tucatnyi lépést teszel, de szerencsére csak néhány fűcsomóval kellett megküzdened, melyekben majdnem felbuktál. A távolban hamarosan megpillantasz két magas fát, melyek egy magas vaskerítés előtt emelkednek, mint néma, halott őrzők. Ahogy átlépsz közöttük, és északabbra megpillantasz egy nyitott kaput, fura zaj üti meg a füledet a magasból. Feltekintve megpillantasz valamit, ami teljes sebességgel suhan feléd! Oldalra vetődsz, majd gyorsan ismét talpra ugrasz, épp időben, hogy lásd, ahogy a fekete pók is talajt fog. A hatalmas, undorító teremtmény állkapcsát csattogtatva bámul rád nyolc szemével, majd feléd csap. Meg kell küzdened vele, menekülésre ugyanis nincs esélyed.

Óriás Pók ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Ellenfeled rendkívül fürge, olyannyira, hogy első támadása azzal fenyeget, hogy egyszerűen letaglóz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, folytasd a küzdelmet. Ha 5–6, ellenfeled első támadása olyan gyors, hogy a talajra taszít, és onnan vagy kénytelen harcolni. Amennyiben ez történik, hátrányos helyzetedből adódóan a *mostani csata* időtartamára 1-gyel le kell csökkentened Támadóerődet. Ha sikerül végezned a szörnyeteggel, lapozz a **157**-re.

149.

Ahogy összeszeded magad, heccelni próbálod a láthatatlan teremtményt. – Ez minden, ami kitelik tőled?

Rövid szünet után unott hang válaszol. – Nem, van több is.

Ijedtedben tátva marad a szád.

– Elég sok erős varázslatot is tudok használni – folytatja a láthatatlan alak. – Ezek egyike a Halálvarázs.

Összeszorul a torkod, és patakokban kezd folyni rólad a víz.

– Biztos vagyok benne, hogy tisztában vagy vele, ez mit jelent – gúnyolódik tovább a hang.

– Hát igen, már… – kezded elakadó hangon.

– Helyes – szakít félbe közömbösen az idegen. – Akkor talán van rá esélyed, hogy megszabadítsd magad a hatásától.

Suttogás hallatszik, majd éles fény villan.

– Ezzel meg is volnék – mondja ismét az alak. – Sok szerencsét.

Hirtelen szédülni kezdesz, és térdre rogysz. Mikor ismét sikerül felállnod, különösen érzed magad, mintha valami a tested mélyén várakozna. – Gyáva! – kiáltasz fel, ezúttal azonban már nem kapsz választ. De nincs is rá szükség, mivel az egyik legfélelmetesebb igét olvasták a fejedre, ami már hozzá is látott, hogy legyengítsen.

Felülkerekedsz félelmeden, és kihúzod magad, de így is nyilvánvaló mindenki számára, hogy lassan haldoklasz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Egyetlen reményed van csak: hogy sikerül még azt megelőzően végezned küldetéseddel, hogy a Halálvarázslat végezne veled. Könnyeiddel küszködve nézel szét a tisztáson, melyről egyetlen ösvény vezet csak tovább nyugat felé. Fogytán van az időd, sietned kell. Lapozz a **272**-re.

150.

Hirtelen teljesen kitisztul a fejed, sikerül rendbe szedned a gondolataidat. Nagyot szívsz a friss levegőből a napsütötte tisztáson.

– Szép napot kívánok – hangzik fel hirtelen egy éles hang.

Mosolyogva fordulsz a Kockateremtmény felé, ami egy fa alatti avarhalom tetején üldögél.

– Üdvözöllek ismét – válaszolsz vidáman.

– Remélem, jól halad a küldetésed.

– Soha jobban, drága barátom!

– Ezt örömmel hallom, Harcos. Most pedig arra kérnélek, hogy dobj el ismét, ezúttal azonban lehetőleg valami puhább irányba.

Rávigyorogsz a vicces kis teremtményre, majd felemeled, és amilyen lágyan csak tudod, elgurítod. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 2, lapozz a **275**-re; ha más, lapozz a **110**-re.

151.

Kris késének pengéje megcsillan, ahogy előhúzod a hátizsákodból, a szörnyeteg azonban egyáltalán nem törődik ezzel! Némán lépdel tovább feléd, míg karnyújtásnyi távolságba nem ér. Izzadni kezdesz. Fegyvered másodszorra is megcsillan, ahogy sötétbe burkolózó ellenfeled felé csapsz vele… majd ártalmatlanul átsuhan rajta! Az Árnyéktolvaj követhetetlen sebességgel feléd kap, és azonnal elsötétedik körülötted a világ. Sikolyok hangzanak fel minden irányból. Falfehér, elborzadt tekintetű arcok suhannak el előtted. Ekkor döbbensz rá, mi történt: lelked csapdába esett támadód testében. Vérfagyasztó üvöltés rázza meg az erdő több kilométeres környékét, és több másodpercedbe is beletelik, míg rájössz, ki volt a forrása. Könnycseppek buggyannak elő szemeidből, és csorognak le sápadt arcodon, mikor ráébredsz, hogy örökre elkárhoztál…

152.

Felemeled a Furulyát, és minden erőddel belefújsz. Először nem történik semmi. A következő pillanatban éles visítás hasít a levegőbe, egyre erősebben és erősebben, amíg végül már a Földelementál is aggódva pillant körbe. Ezután vakító fény borítja be a lény testét, mely annyira szemkáprázta tó, hogy csukott szemmel vagy kénytelen elfordulni felőle. Hátad mögött a szörnyeteg teste füstölögni kezd. A jelenség ellenfeledet is eléggé összezavarja, de csak addig, amíg fel nem üvölt – valaminek sikerült szörnyű fájdalmat okoznia neki. Résnyire nyitod a szemeidet, majd lassan visszanézel az Elementálra: a fény már szinte teljesen kihunyt, a fenevad azonban vörösen izzik! Fájdalmasan felüvölt, és vánszorogva megindul feléd. Úgy látod, súlyos sebeket szenvedett, de még bírja. Valami mással vagy kénytelen próbálkozni, amíg még van rá esélyed. Nincs időd a zsákodban turkálni, olyasvalamit kell használnod, ami már rajtad, vagy legalábbis kézközelben van. Mi lesz az?

Egy „Idő” vésetű Gyűrű (ha nálad van)?	Lapozz a **337**-re.
Egy „Hőség” feliratú Ezüst Sisak (ha nálad van)?	Lapozz a **267**-re.
Egy „Hideg” vésetű Tőr (ha nálad van)?	Lapozz a **98**-ra.
Egy „Sötét” vésetű Pajzs (ha nálad van)?	Lapozz a **60**-ra.
Egyik sem?	Lapozz a **111**-re.

153.

Mikor már messze magad mögött hagytad a nyílcsapdás mezőt, fellélegzel. Néhány lépés múlva azonban apró, sárga színű mozgást veszel észre a magyalbokrok felől. Közelebbről is megvizsgálva rájössz, hogy ezek Cicméhek, agresszív rovarok, melyek ráadásul mérgezőek is. Lelassítod lépteidet, és próbálod nagy ívben elkerülni őket, a lények azonban észrevettek, és elég nagy érdeklődést tanúsítanak irányodba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **298**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **80**-ra.

154.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A Dai-Oni a lábad elé rogyik, mielőtt azonban kilehelné a lelkét, még egy utolsó, félelmet nem ismerő, gyűlöletes pillantást vet rád. Úgy döntesz, átkutatod a tetemét. Találsz két Aranyfogat és 2 Gyógyitalt! Itt már nincs mit tenned, el kell döntened, merre indulsz tovább. Ha keletnek tartasz, lapozz az **5**-re; ha délkeletnek, lapozz a **355**-re.

155.

Nyugat felé indulsz, végig egy napfényes ösvényen, melyet szederbokrok öveznek. A talajon számtalan összetaposott bogyót látsz. Nem jutsz azonban messzire, amikor a terület elkezd besötétedni, mintha valami eltakarná a napot. Kíváncsian felpillantasz, ám amennyire meg tudod állapítani, a narancsfényben izzó gömb előtt nincs semmiféle akadály. Ennek ellenére szinte lépésről lépésre hűlni kezd a levegő. Határozottan haladsz tovább, próbálva elnyomni az egyre erősödő félelemérzetedet.

A sötéten és hidegen kívül meg mernél esküdni, hogy valahonnét, a távolból gúnyos, torz kacagást is feléd sodor a szél. Pár tucatnyi lépést követően már úgy érzed, éjféli sötétbe borult erdőben sétálsz.

Nagyjából ekkor pillantod meg a szemed sarkából a levegőben cikázó *valamiket*, melyek azonban túlságosan gyorsak ahhoz, hogy alaposabban is szemügyre vehesd őket.

A rengeteg még sötétebbé, még hidegebbé válik, a kacagás tovább erősödik, a lények számosabbá válnak. Már egyáltalán nem vagy biztos benne, hogy sokáig bírod ezt a feszülséget. Ha jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma 10, vagy magasabb, lapozz a **306**-ra; ha 9, vagy alacsonyabb, lapozz a **247**-re.

156.

Nem egyszerű feladat becsukott szemmel megtalálni a Szájszűrőt. *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, és adj 2-t a dobott eredményhez! Ha szerencséd van, lapozz a **366**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **327**-re.

157.

Az Óriás Pók a hátán fekve hever előtted, becsukott szemekkel, szánalmasan rángó lábakkal.

Határozott léptekkel elhaladsz a tetem mellett és az egyetlen, északra nyíló kijárat felé indulsz. Menet közben gúnyos kacagás hangzik fel körülötted, mintha csak azt jelezné, még nem végeztél itt. A különös nevetéssel nem törődve távozol a temetőből. Lapozz a **150**-re.

158.

A láda teteje nincsen lezárva, így könnyedén felnyitod. A különös, bíbor színű gáz kellős közepén egy kis Ezüst Tőrt pillantasz meg, melyet ha szeretnél, magadhoz vehetsz. A következő pillanatban a különös pára mintha életre kelne, kilövell börtönéből, és beborít. Riadtadban felkiáltasz, és visszarohansz a poros mezőre. Mielőtt azonban így tennél, az imént belélegzett, különös gáz hatásának köszönhetően jegyezz fel 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha most észak felé indulnál tovább, lapozz a **180**-ra; ha északnyugatnak, lapozz a **16**-ra.

159.

Négy ösvény indul tovább. Egy dél felé, egy keletnek, egy nyugatnak, egy pedig északnak. A déli szinte alig látható, annyira benőtte a gaz, és sokkal sötétebb is, mint a másik három. Az északi elég messzire nyúlik egyenesen, napfényben fürdik, és láthatóan alaposan ki van taposva. Nyugat felé pillantva füstöt látsz. Lehet, hogy valaki tüzet gyújtott arrafelé? A keleti utat gyökerek hálózzák be, sűrű gyomok és szederindák között vezet. Melyik irányba indulnál? Csak olyat választhatsz, amerre még nem jártál.

Délre?	Lapozz a **307**-re.
Északra?	Lapozz a **87**-re.
Nyugatra?	Lapozz a **17**-re.
Keletre?	Lapozz a **256**-ra.
Vagy inkább nekivágnál a rengetegnek?	Lapozz a **389**-re.

160.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Nehezen haladsz a derékig érő avarban, de nem adod fel a gürcölést. Húsz perc elteltével két dologra jössz rá. Az egyik, hogy egy zsákutca felé tartasz. A másik, hogy egy elég erős bestia közeledik feléd abból az irányból.

A lény többé-kevésbé emberi: nagyjából 2 méter magas lehet, izmos testfelépítésű, fakó, elszíneződött bőre van. Alkarjaiból egy-egy íves karom nyúlik előre, melyek nagyjából olyan hosszúak, mint egy kard pengéje, kopasz fejéből pedig egy kegyetlen, borotvaéles szarv mered. A szörnyetegnek nincs szokványosnak mondható arca, szemei helyén csupán sötét mélyedést látsz. El nem tudod képzelni, hogyan képes táplálkozni – de könnyen lehetsz, hogy hamarosan rájössz majd! Ő itt Szablyakarom, egy félelmetes fejvadász, akit azért küldtek, hogy végezzen veled.

Szablyakarom ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ellenfeled egy rendkívül alattomos cselt alkalmaz ellened, támadásai ugyanis egyszerre fizikaiak és szellemiek. Valahányszor sikerül eltalálnia, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés helyett csupán 1 pontot veszítesz, azonban a folyamatos mentális ostromnak köszönhetően 1 pontot vesztesz *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL is. Ha a küzdelem során bármikor is úgy döntesz, hogy *Elmenekülnél*, majd kelet felé mennél tovább, lapozz a **119**-re. Ha maradsz, és végzel a szörnyeteggel, lapozz a **175**-re.

161.

Olyan gyorsan olvasod fel a szavakat, hogy szinte te sem érted őket. A következő pillanatban megfogan az ige! Az Elementál azonnal eltűnik, és valahová máshová kerül! Sikerült túljárnod az eszén! Leszegett fejjel elmondasz magadban egy néma imát, majd továbbindulsz ezen a kihalt vidéken.

Egy óra elteltével a hőség alábbhagy, és rövidesen egy zöldellő mező bukkan fel a láthatáron. Végre magad mögött tudhatod ezt a veszedelmes, vulkanikus tájat. Pihenés nélkül haladsz tovább, nincs vesztegetni való idődd. Hamarosan egy baljós barlang bejáratához érkezel, mely nyugat felé nyílik. Körbepillantasz, de nem látsz másik továbbvezető utat, így nekivágsz a föld alá süllyedő, sötét járatnak. Lapozz a **252**-re.

162.

A láda azonnal felnyílik, így kiveszed belőle az Aranyfogat. A zármechanika sajnos szétzúzta az üvegeket, így azokat nem használhatod fel semmire. Elteszed szerzeményedet, majd távozol. Lapozz a **218**-ra.

163.

Az északi kijárathoz sikerült tévedned, ahol a szédülés átmenetileg elmúlik. Körbepillantva megállapítod, hogy egy apró, tüskés rózsabokrokkal szegélyezett tisztáshoz érkeztél, melyeken azonban nem látsz virágot. Bármenynyire is különösnek találod a dolgot, egy vállrándítással letudod, majd már épp továbbindulnál, amikor halovány csillanás vonja magára a figyelmedet, épp a lábad elől. Leguggolva két Aranyfogat találsz! Hitetlenkedve elmosolyodsz, majd zsebre vágod különös szerzeményeidet. Ezután az egyetlen, észak felé továbbvezető ösvényen át távozol. Lapozz a **137**-re.

164.

Hogy sikerült ezt véghezvinned? Nyersz 2 SZERENCSE pontot! A Hidra semmivé foszlik előtted. Felpillantva látod, hogy a Wutsok is eltűntek. Pihensz egy kicsit, majd továbbindulsz. Lapozz a **214**-re.

165.

A bejárathoz lépve rozoga lépcsőket pillantasz meg a fekete mélységbe ereszkedni. Az is feltűnik, hogy a sötétség mintha természetellenesen mély lenne, elvégre nappal van, tehát valamennyi fénynek le kellene szűrődnie.

Néhány percig tétovázol, majd összeszedsz annyi bátorságot, hogy belépj erre a félelmetes helyre, és óvatosan, fokról fokra haladva leereszkedsz, összerezzenve minden egyes nyikorgó, recsegő hang hallatán. Mikor eléred az alsó fedélzetet, kardodat jobbodban, pajzsodat balodban szorongatva majdnem elejted mindkettőt, mikor az ajtó hatalmas durranással becsapódik mögötted, teljes sötétségbe borítva téged.

Egy ideig remegve, az arcod elé húzott pajzzsal állsz, miközben vakon hadonászol magad előtt. Rettegésed csak még tovább erősödik, amikor két hang kacag fel közvetlenül a füled mellett. Riadtan megperdülsz, és tovább szeled a levegőt, a nevetés azonban csak még tovább erősödik, míg úgy nem érzed, hogy menten kettéhasad tőle a koponyád. A füledre szorítod kezeidet, becsukod a szemedet. Talán abban reménykedsz, hogy ez az egész csak egy szörnyű rémálom. Ahogy a röhögés elhallgat, kinyitod a szemedet, és a lépcsősor felé fordulsz, hogy magad mögött hagyd ezt az átkozott helyet. Teljes erődből futásnak eredsz, hogy áttörj a közted és a kijárat között álló alakokon, majd felrohanj a lépcsőn, de rosszul méred fel az irányokat, és csak annyit érsz el, hogy teljes erőből nekifutsz az árboc alsó felének. Remegő hangon átkozódni kezdesz, ahogy vérző orrodhoz emeled a kezedet.

Ekkor két ragyogó, fehér arc tűnik fel előtted, melyek a levegőben lebegnek. Nagyjából emberi vonásaik vannak, de a káröröm és gonoszság annyira eltorzította őket, hogy most már démoninak is beillenek. A kísérteties jelenéseket megpillantva felfordul a gyomrod. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. A szédülés kerülget, ahogy hátratántorodsz a lépcső aljához, ahol elveszted az eszméletedet.

Nem sokkal később magadhoz térsz, és megkönnyebbülten látod, hogy ismét a fedélzeten heversz, egy darabban, és látszólag sértetlenül. Óvatosan felülsz, és meglapogatod sajgó fejedet, majd visszapillantasz az alsó fedélzet bejáratának irányába. Az ajtó még mindig tárva-nyitva áll, de amint megpillantod a belőle áradó sötétséget, és meghallod az ördögi kacagást, azonnal rosszullét tör rád. Határozottan megveted a lábad, és az árbocnak dőlve vársz, de nem történik semmi. Szerencséd van, nem sokan mondhatják el magukról, hogy túlélték a Gendzsikkel való találkozást. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Mit tennél most? Ha ismét megkockáztatod, hogy szembenézz ezekkel a kísérteties lényekkel, lapozz a **292**-re. Ha inkább feladod a dolgot, és maradsz, ahol vagy, lapozz a **76**-ra.

166.

– Lenyűgöző! – jelenti ki a hang. – A legjobb az lesz, ha esetlenebbé teszlek.

Ahogy a szavak jelentésén töprengsz, hirtelen kiesik a kezedből a pajzsod! Többszöri próbálkozásra sikerül csak felvenned. Vesztesz 1 pontot a *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL. Lapozz a **149**-re.

167.

Fenyegetően kardot rántasz, majd Louis felé indulsz. – Csak nem támadnál rá egy fegyvertelen öregemberre? – kérdi félve, remegő hangon.

Ha folytatod a támadást, lapozz a **27**-re. Ha úgy gondolod, hogy ez elég volt erőfitogtatásnak, elteszed a fegyvered, és egyszerűen elsétálsz mellette, lapozz a **296**-ra.

168.

Bátran belépsz a fénybe. A következő pillanatban körbevesznek az arcok, ám azok már nem kacagnak, sokkal inkább aggódva figyelnek téged. Ha korábban átkeltél egy másik fényfolton, lapozz a **129**-re; ha nem, lapozz a **311**-re.

169.

Bár a világ elképesztő sebességgel forog körülötted, még mindig a kezedben szorongatod kardodat. Egy utolsó, kétségbeesett kísérletet teszel, hogy megváltsd magad a halálból, összeszorítod fogaidat, felnyitod szemeidet és az előtted elsuhanó, fekete folt felé döfsz.

Sikerül lecsapnod Cserkész fejét.

A fájdalom azonnal elmúlik, a világ sem pörög tovább.

Kimerülten a talajra esel. Életben van, de súlyos sebeket szenvedtél el. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Majd dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél!

Ahogy telik az idő, az eddig átélt, szörnyű fájdalom lassan semmivé válik. Feltérdelsz, és a lefejezett holttestre pillantasz. Igen, halott. Bizonytalanul lábra állsz. Egy kicsit dülöngélsz még. A csuklyával borított fejre pillantasz, mely kicsit távolabb hever a homokban. Először arra gondolsz, lehúzod róla a szövetet, hogy megtudd, mit rejtegetett előled Cserkész. Ahogy azonban közelebb lépsz hozzá, feltűnik, hogy a csuklya még mocorog! Összeszorul a gyomrod. Először egyetlen apró bogár mászik elő alóla, majd egy második, majd több száz ront elő, és fut a templom felé!

Alig hiszed el, amit látsz, de kénytelen vagy elfogadni. Már túl sok szörnyűséget láttál ahhoz, hogy pont ezt kérdőjelezd meg.

Ólomnehéz lábakkal vágsz hát neki utad következő szakaszának, ám meglepve tapasztalod, hogy hamarosan új erőre kapsz, már-már frissebbnek és erősebbnek érezve magad, mint korábban. Megkönnyebbülésed pedig csak tovább fokozódik, amikor rájössz, hogy az út kis idő múlva elhagyja a síkságot, és visszavezet a hűs, árnyas erdőbe! Lapozz a **113**-ra.

170.

Életed utolsó, kétségbeesett órájában megvilágosodsz. Biztos vagy benne, hogy hallottál róla valahol, hogy a Küldönc gyenge pontja az ezüst, és neked van egy Ezüst Tőröd! Lassan az övedhez nyúlsz, próbálva nem felhívni ellenfeled figyelmét a fegyverre, és erősen megragadod. Ezután mindent beleadva, egy hangos üvöltéssel kétségbeesetten a bestiára veted magad, a pengét egyenesen fekélyes szívébe döfve!

A Küldönc azonnal elereszt, erőd pedig azon nyomban visszaáramlik ereidbe. A bestia térdre rogyik, rothadó tekintetére hitetlenkedés ül ki. Kinyitja gennyező száját, mintha mondani akarna valamit, ehelyett azonban csak összeesik, és mozdulatlanul elterül a porban.

Egyik csizmáddal felfordítod maradványait, másikkal a Tőr kiálló nyelére lépsz, és minden erőddel ránehezkedsz. A penge átvágja magát az élőhalott húson, és hátát átszúrva a földbe nyomódik.

– Ne vedd sértésnek – mondod halovány mosollyal az arcodon –, de nem menekülhetsz a halálból.

A táj ismét elmosódik előtted, így gyorsan becsukod a szemeidet. Mikor kinyitod őket, ismét a poros ösvényen találod magad. Lapozz a **338**-ra.

171.

A fák lombjai szépen, lassan összecsukódnak a fejed felett, sötétbe borítva az ösvényt. Ha nem tudnád, hogy nem így van, azt mondanád, leszállt az este. Az út tovább kanyarog a sűrű aljnövényzeten át, és hamarosan ködbe borul. Minél tovább érsz, annál sűrűbbé válik, míg végül már minden irányban csak a kísérteties fehérség vesz körül. Ha ez nem lenne elég, a pára állott vér erős szagát is magával hozta.

Egy közeledő alak körvonalait pillantod meg a távolból. Először csak egy árnyat látsz belőle, mely csak annyit árul el, hogy emberszerű látogatóval van dolgod.

Mikor már valamivel közelebb ér, eláll a lélegzeted az undortól és ijedtségtől: a „férfi" bőre ugyanis átlátszó! Tisztán ki tudod venni a belső szerveit: a dobogó szívét, a lüktető tüdejeit, az ereiben keringő vért. Ez már önmagában is elég lenne ahhoz, hogy bárki rosszul legyen a látványtól, azonban ez a mutáns tartogat még egy meglepetést. Átlátszó bőrének köszönhetően a gyomra és belei is tisztán látszanak, ahogy a gyomorsavában úszkáló emberi csontok, bőrdarabok és vér is. Még egy fél koponyát is látsz, benne egy szemgolyó kocsonyás maradványával. A látványtól felfordul a gyomrod, de nincs mit tenni, remegő kezekkel kénytelen vagy kardot rántani, ahogy az emberevő teremtmény némán feléd közeledik. Még soha nem hallottál erről a szörnyről, ő azonban pontosan tudja, ki vagy.

Alvajáró ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 14

Óvatosnak kell lenned, ellenfeled körmeit és fogait ugyanis egy veszedelmes méreg borítja, és ha sikerül legalább öt találatot bevinnie ellened, a harc után 1 pontot le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL! Ha sikerül végezned vele, lapozz a **18**-ra.

172.

Végül sikerül felülkerekedned félelmeden, és kardoddal a kezedben ereszkedni kezdesz a létrán. Rövidesen talajt érsz, rettegésed pedig azon nyomban szertefoszlik! Vállat vonsz, és amennyire csak tudod, átkutatod a kis barlanghelyiséget, melybe érkeztél. Szinte azonnal sikerül megragadnod egy vékony selyemszövet-darabot, melytől különös erő tölt el! Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot.

Kisietsz a veremből, majd a fényben is megvizsgálod szerzeményedet. Az anyag hosszú, vékony és sötétlila színű, és hímzett Medúzák díszítik. Ekkor döbbensz rá, hogy mi is van a kezedben: egy Szemkötő kendő! Elmosolyodsz, majd a csuklódra kötöd új szerzeményedet, remélve, hogy sosem fog kellened használni. Ezután a déli, poros ösvény irányába indulsz. Lapozz a **193**-ra.

173.

Az ösvény nyílegyenesen vezet észak felé. Hamarosan egy kis dombhoz érkezel, ám amikor meglátod, mi vár a túloldalán, eláll a lélegzeted: a lábánál egy széles, mély verem nyílik, tele förtelmesen eltorzult teremtményekkel, mely elnyeli az út egy szakaszát is.

Ahogy közelebb óvakodsz a széléhez, észreveszel egy keskeny fapallót, mely alig harminc centire ível át a szörnyetegek felett. Hátat fordítasz a mutáns férfiaknak és nőknek, Törpéknek és Elfeknek, melyek mindegyike borzalmas elváltozásokon ment át: plusz kezeket és lábakat, szemeket látsz, gennyes kelésekkel teli arcokat, ujjak helyén karmokat, vagy olyan fogakat, melyek egyetlen tisztes ember szájába sem valóak. A szerencsétlen sorsú nyomorultak fölött leírhatatlanul förtelmes, gyomorforgató bűz terjeng.

A lények hamar észrevesznek, és embertelen üvöltést hallatnak, miközben megpróbálnak feléd nyúlni, és megragadni. Valahogy olyan érzésed van, hogy szándékaik a legkevésbé sem nevezhetőek barátságosnak. A fapalló felé indulsz, és miután meggyőződtél róla, hogy könnyedén meg tudod rajta tartani az egyensúlyodat, megkezded a csigalassú átkelést. Utadat szörnyűséges kiáltások és kibírhatatlan szag kíséri. Minden erőddel próbálod kizárni ezeket az ingereket, és tulajdonosaikat is, amik minden irányból próbálnak feléd nyúlni. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Ha sikeres a próba, lapozz az **57**-re. Ha sikertelen, lapozz a **124**-re.

174.

Hirtelen talpra ugrasz, a hatalmas Elementál felé rohansz, és válladdal fellököd. A bestia hangos üvöltéssel zuhan le a lávatóba. Kis híján hisztérikus nevetésben törsz ki, látva, hogy a terved bevált. Persze nem úsztad meg ép bőrrel a dolgot, 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz az égési sérülések miatt. Mikor megbizonyosodsz róla, hogy ellenfeled nem követ, lelassítasz, és óvatosabb léptekkel folytatod utadat ezen a halálos tájon át.

Egy óra elteltével a hőség alábbhagy, és hamarosan egy zöldellő mező bukkan fel a láthatáron. Végre magad mögött tudhatod ezt a veszedelmes, vulkanikus tájat. Pihenés nélkül haladsz tovább, nincs vesztegetni való idődd. Rövidesen egy baljós barlang bejáratához érkezel, mely nyugat felé nyílik. Körbepillantasz, de nem látsz másik továbbvezető utat, így nekivágsz a föld alá süllyedő, sötét járatnak. Lapozz a **252**-re.

175.

Szablyakarom elterül a talajon. Letörlöd homlokodról az izzadtságot, majd valami különös késztetés következtében átkutatod a borzalmas tetemet. Találsz nála egy Aranyfogat és egy Gyógyitalt. Ismét felállsz, és gyanakodva végigtekintesz a körülötted recsegő fákon. Talán csak képzeleted űz veled különös játékokat, de úgy érzed, sötét dolgok figyelnek a rengeteg mélyéből. Visszasétálsz a völgybe, és a keleti ösvényen indulsz tovább. Lapozz a **119**-re.

176.

– Süket vagy? – kérdi méltatlankodva Treygard. – Már megmondtam, nem tudok semmit. Kérlek, hagyj magamra.

Egyértelmű, hogy esze ágában sincs veled bájcsevegni. Mit teszel? Ha mégis rátámadsz, lapozz a **232**-re. Ha távozol, lapozz a **159**-re.

177.

Nyugat felé fordulsz. Az ösvény, melyet követsz, lépésről lépésre egyre szűkül, az utat szegélyező, némán a magasba meredő fák egyre közelebb kúsznak, és hirtelen elfog az érzés, hogy valaki figyel téged. Megállsz, és körbenézel, mozgás nyomait kutatod az aljnövényzetben, de nem látsz semmi erre utaló jelet. Ez már önmagában is elég gyanús, elvégre csak járnak errefelé erdei teremtmények, nem? De még rovarokat sem látsz. Félelmedet leplezve, határozott léptekkel továbbindulsz. Valamivel később különös látvány tárul a szemed elé: egy vastag üvegből készült láda hever az ösvény kellős közepén! Ahogy melléérsz, megállapítod, hogy egy Aranyfog hever a belsejében. Mikor alaposabban is megvizsgálod, látod, hogy nem a megszokott zár van rajta, hanem egy mélyedés, melybe pont belefér két Gyógyitalos üvegcse. Mit teszel? Ha két Gyógyitalt helyezel a zárba, lapozz a **162**-re. Ha megpróbálod összezúzni a ládát, lapozz a **141**-re. Ha nem nyúlsz hozzá, és inkább továbbindulsz nyugat felé, lapozz a **218**-ra.

178.

A kísértethajó elég félelmetes, a tó azonban jobban aggaszt, így hát a fagyos vízbe gázolva a járgány felé indulsz. Az utolsó néhány métert már úszva vagy kénytelen megtenni. Mikor eléred az öreg lélekvesztő orrát, felpillantasz rá, és képtelen vagy levetkőzni az érzést, hogy az visszatekint rád. Ezután óvatosan, veszélyre figyelve a farhoz úszol, ahol egy jókora rozsdás horgonyt pillantasz meg, mely egy magasban nyíló lyukból lóg le. Ezen felmászva sikerül feljutnod a fedélzetre, ahol óvatosan, csendben körbenézel. Halotti csönd honol idefenn. Látod az elfeketedett kormánykereket, és a hajó belsejébe vezető, bezárt ajtókat. Mikor a jármű hirtelen megremeg, és fordulni kezd, kénytelen vagy belekapaszkodni a legközelebbi árbocba, ezután kecsesen meglódulva megkezdi útját a vészjósló tavon.

Meglepve tapasztalod, hogy szinte hangtalanul suhantok a vízen, ennek köszönhetően azonban azonnal sarkon perdülsz, amikor az egyik, eddig csukott ajtó felől valami zajt hallasz. Az alsó fedélzetre vezető lejárat most tárvanyitva áll. Az árbochoz lapulva előhúzod hű kardodat. A lépcsősor sötétbe borul, és iszonytató bűzt áraszt magából. Egy ideig csak vársz és hallgatózol, de ismét csend telepszik a környékre, ami egy kicsit megnyugtat. Mit teszel? Ha szétnéznél a hajó belsejében, lapozz a **165**-re. Ha nem, és maradsz, ahol vagy, lapozz a **76**-ra.

179.

Miután magad mögött hagyod a kimúlt Vad Dombi Embert, az ösvény jobbra kanyarodik, és visszafordul délkeleti irányba. Lapozz a **302**-re.

180.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Ahogy az ösvényen haladsz, az élesen ereszkedni kezd, majd egy fákkal sűrűn benőtt szurdokon vezet keresztül, amikor… – Ki vagyok?! – hangzik fel a fejed fölülről egy éles, magas hang.

Felpillantasz, és elmosolyodsz, amint megpillantod a Kockateremtményt, ami az egyik magas ágon üldögél. – Hogy vagy? – kérded tréfás mosollyal.

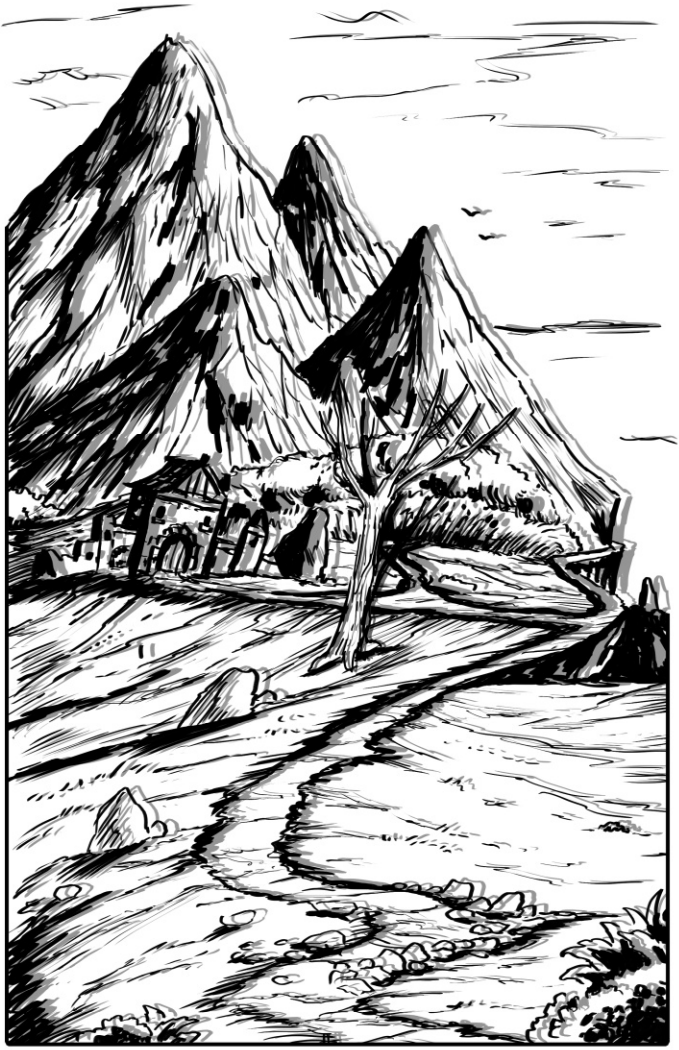
– Nem panaszkodhatom – hangzik a válasz. – Megtennéd, hogy elkapsz?

A lény előrenyújtott karjaidba ugrik. Már épp elhajítanád, amikor váratlan kéréssel fordul feléd. – Kérlek, ha egy mód van rá, ez alkalommal kerüld el a tehénlepényeket, fákat és csalánokat.

Nagyot nevetve hajítod a levegőbe, ahonnét egy halom *igen* éles sziklára zuhan. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 5, lapozz a **236**-ra; ha más, lapozz a **105**-re.

181.

Felemeled a negyedik edényt, és alaposan megvizsgálod. Nem látsz rajta semmi különlegeset. Teljes erőddel a földhöz csapod. Ahogy darabokra törik, Aranytallérok csillannak meg a napfényben, amint szerteszét szaladnak. Dobj egy kockával, és adj az értékhez 2-t, hogy megtudd, hány érme volt az agyagedényben. Ha szeretnéd, magadhoz veheted őket. Ha most távozol a tisztásról, lapozz a **159**-re. Ha megkockáztatod, hogy magadhoz vegyél még egyet, lapozz a **217**-re.



182.

A kéklő ég alatt lépdelsz, körülötted mindenfelől madárcsicsergés és tücsökciripelés hallatszik. Hamarosan egy napos tisztáshoz érkezel, melyből három ösvény indul tovább, és melynek közepén egyetlen magányos, aszott fa magasodik. Mellé lépsz, és épp számba vennéd a lehetőségeidet, amikor hirtelen különös érzés vesz erőt rajtad: teljes zavartság. Megrázod kába fejedet, és ködös tekintettel figyeled, ahogy forogni kezd veled a táj, amitől csak még jobban összezavarodsz. A fejedhez kapsz, imbolyogva próbálsz észhez térni, de a menekülés az egyetlen dolog, amire gondolni tudsz: hogy mielőbb elhagyd ezt az istenverte helyet. Csukott szemmel az egyik továbbvezető ösvény felé igyekszel. De vajon melyikhez érkezel? Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **378**-ra. Ha 3–4, lapozz a **72**-re. Ha 5–6, lapozz a **330**-ra.

183.

Szorosan becsukod a szemedet, és kétségbeesetten próbálod nem kinyitni, amíg a veszély el nem hárul. Azonban hallod, ahogy a Baziliszkusz közelebb kúszik. Ekkor eszedbe jut egy újabb riasztó gondolat: a bestia lehelete halálos méreg! Ha van nálad egy Szájszűrő, lapozz a **156**-ra; ha nincs, lapozz a **327**-re.

184.

Treygard némán figyeli, ahogy a Tűzmanó felkacag. Küzdj meg a teremtménnyel.

Tűzmanó	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Mivel ellenfeled kezei forróak, minden érintése 3 ÉLETERŐ pontos sebet okoz rajtad. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **265**-re. Ha az első Harci Kört követően bármikor úgy döntenél, hogy inkább *Elmenekülnél*, lapozz a **159**-re.

185.

A kútba ugrasz, és minden erődet beleadva leúszol a fenékig, hogy megszerezd a lent pihenő tárgyat, még mielőtt kifogynál a levegőből, de nem vagy elég edzett. Tüdőd pattanásig feszül, így kénytelen vagy félúton visszafordulni. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a megerőltetéstől, és egy Gyógyitalt is fel kell hajtanod, hogy ismét jó állapotba kerülj. Ha szeretnéd, újból megkísérelheted ezt a mutatványt, ismét *próbára téve* ERŐDET, annyiszor, ahányszor csak szeretnéd. Amint sikerrel jársz, lapozz a **382**-re. Ha bármikor is feladod a próbálkozást, és északnak fordulnál, lapozz a **92**-re. Ha északnyugati irányba hagynád el ezt a helyet, lapozz a **95**-re.

186.

– Nincs használható varázslatom! – kiáltod rettegve a közeledő Elementál felé. Könny csordul végig arcodon, és mikor rádöbbensz, milyen sors vár rád, térdre rogysz. A szörnyetegre pillantva a félelemtől elkerekednek a szemeid.

Ellenfeled megáll előtted. – Ne félj, olyan gyorsan végzek veled, ahogy csak tudok – mondja, bár ez egyáltalán nem hangzik megnyugtatóan.

Még mindig nincs minden veszve, lehetséges, hogy utat tudsz törni magadnak a halálos szörnyeteg mellett. *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, ÜGYESSÉGEDET és ERŐDET, mindegyik dobás eredményéhez hozzáadva 2-t! Ha mindhárom próba sikeres, lapozz a **174**-re. Ha akár csak egyet is elvétesz ezek közül…

Szólásra nyitod a szádat, de már túl késő. Az Elementál felemeli karjait, majd feléd mutat. Masszív lángoszlop csap ki ujjaiból, mely az egész testedet beborítja. A hőségben azonnal elpárologsz…

187.

Ahogy a kifeszített drótok között lépdelsz, ügyetlenül megbotlasz az egyikben. Az egyik nyílvessző azonnal feléd suhan! Szerencsédre nem sebesülsz meg, a vessző hegye ugyanis csak hajtogatott, festett papír! Pechedre azonban, bár ezt nem tudod, a festékre a Balszerencse átkát mondták rá: vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Boldogan továbbindulsz. Az ösvény, melynek szélén magyalbokrok bukkannak fel, hamarosan észak felé kanyarodik. Lapozz a **153**-ra.

188.

Gyorsan a füledbe dugod ujjaidat, és kétségbeesetten próbálod kizárni elmédből a Szirének megbűvölő hangját. Igyekezeted semmit nem ér, még mindig hallod az éneket, még ha nem is olyan hangosan, mint korábban. Még mélyebbre dugod ujjaidat, míg mindkét füled vérezni nem kezd, de még ez sem elég, még *mindig* hallod a boszorkányok dalát. De már az egész nem érdekel, leeresztett karokkal, megbabonázva bámulsz magad elé. Ledobod hátizsákodat, majd kardodat és pajzsodat hátrahagyva nyugodtan a korláthoz lépsz, és a vízbe ugrasz. Ezután kiúszol a Szirének szigetére, és elindulsz a csontokkal borított parton…

189.

A gyűlöletes Hidra masszív tömege az ingoványos talajba csapódik, és lassan a felszín alá kezd süllyedni. Diadalittas üvöltés töri meg a mocsár csendjét – a te kiáltásod.

Fél óra elteltével már kifelé haladsz a lápból, lábaid végre szilárdabb talajt kezdenek érni. Körbetekintve feltűnik már néhány fűcsomó és egy-két egészségesebb kinézetű, leveles fa is. Negyed óra elteltével pedig már teljesen magad mögött hagytad a bűzös, legyektől hemzsegő mocsarat. Ismét a zöldellő rengeteg vesz körül! Magadban kuncogva indulsz tovább. Nem sokkal később az ösvény észak felé fordul. Lapozz a **130**-ra.

190.

A Vad Teremtmény véres teteme a földre rogyik, és nem mozdul többé. Nagy levegőt veszel, letörlöd kardodról a beleket, majd az egyik fának dőlve megpihensz, hogy amennyire csak lehet, kipihend a küzdelem fáradalmait. Már épp távoznál, amikor a fűben két, félig elásott, zöld Csizmát pillantasz meg. Kiemeled őket, és lerázod róluk a földet. A lábbelik oldalára az „Elf” szót hímezték. 2 SZERENCSE pontot nyersz, amiért rájuk találtál. Ha most nyugat felé távoznál, lapozz a **243**-ra. Ha visszamennél a délnyugati úton arra, amerre a Kockateremtménnyel találkoztál, majd onnan az északnyugati ösvényen mennél tovább – és még nem jártál ott –, lapozz a **257**-re.

191.

Hamar megtalálod a tégelyt, és felmutatod a Gendzsiknek. – Mi ez? – kérdik vidáman. – Csak nem kedvenc kenőcsünket ajánlotta fel? Meg kell, hogy jutalmazzuk!

Hirtelen éles fény villan. A hajó belseje világossággal telik meg, a különös lényeknek már nyomát sem látod. Ekkor egy papírfecnit pillantasz meg a lábad előtt. Lehajolsz, és felveszed. Valamiféle varázsige lehet rajta, legalábbis a rajta lévő különös, rúnaszerű betűkből erre következtetsz, ráadásul a hátoldalára a „Láthatatlanság" szót írták. Zsebre teszed a Varázsigét, gyorsan átkutatod a helyiséget, majd miután nem találsz semmi említésre méltót, visszatérsz a fedélzetre. Mielőtt azonban távoznál, különös érzés vesz erőt rajtad. Nyersz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Lehetséges, hogy a Gendzsik másodszorra is kisegítettek? Mosolyogva mászol fel a létrán, és térsz vissza a napfénybe. Lapozz a **76**-ra.

192.

Legutolsó, kétségbeesett kísérleted, hogy összeszedd gondolataidat, csődöt mond. A világ egyre sebesebben pörög körülötted, olyan gyorsan, hogy hamarosan vér kezd el folyni szádból, orrodból, szemeidből és füleidből. Ha mindez nem lenne elég, a szorító érzés is egyre erősödik a tested körül, olyannyira, hogy vérző szemeid rövidesen dudorodni kezdenek. Az utolsó dolog, amit hallasz, mielőtt a halál martalékává válnál, az ellenfeled hangos, gúnyos nevetése…

193.

Minél messzebbre jutsz a poros ösvényen, annál erősebbé válik a mindent belepő kénszag, ráadásul a hőmérséklet is egyre emelkedik. De ez nem tántoríthat el, felkészülten nézel szembe az elkerülhetetlen kihívással. A legnagyobb probléma a hőség, lassan már úgy izzadsz, mint egy disznó. Néhány kilométer megtétele után már annyira elviselhetetlenné válik a bűz is és a forróság is, hogy kénytelen vagy előbb meglazítani a vértedet, majd befogni az orrod, de egyik sem jelent valódi könnyebbséget. Végül szembetalálkozol e két probléma forrásával: tucatnyi mélyedéssel, melyekben láva fortyog! Ezen a területen rendkívül óvatosan leszel kénytelen átkelni.

Nagyjából másfél kilométer megtétele után egy, az eddigieknél sokkal nagyobb medencét pillantasz meg, mely fölött egy keskeny híd ível át. Komoran állapítod meg, hogy korlátnak nyoma sincs. Mint mindig, most is kénytelen vagy legjobb tudásod szerint legyűrni a kihívást. Gyors, ám óvatos léptekkel megindulsz, egy pillanatra sem feledkezve meg a veszélyről, és az esés halálos következményeiről.

Mikor már majdnem eléred a túloldalt, kicsit megnyugodsz. A következő pillanatban azonban éles fény villan előtted, amitől önkéntelenül is behunyod a szemeidet. Mikor óvatosan ismét kinyitod, egy rendkívül magas alak áll nem messze tőled, a híd végénél. A jövevény egész testét lángnyelvek alkotják. Keresztbe fonja égő karjait, ahogy közömbösen rád pillant.

– Nos? – kérdi lobogó hangon. – Mit javasolsz, mit tegyünk?

Lassan a lény felé lépsz, miközben pajzsodat magad elé emelve próbálod hárítani a belőle áramló hőséget. – Egy Tűzelementál vagy, ugye? – kérded bizonytalanul, titkon remélve, hogy tévedsz.

– Valóban az vagyok – válaszol ropogó hangon. – Hogy akarsz megállítani? – teszi hozzá.

– Majd kitalálok valamit – válaszolsz. Kardod markolatára teszed a kezedet, hogy így meríts bátorságot a rád törő félelem ellen.

A lény erre egyszerűen hátat fordít neked. – Ostoba féreg. Komolyan azt gondolod, hogy még ha az a túlméretezett tőr mágikus volna is, lenne esélyed ellenem egy küzdelemben?

– Nem, valószínűleg nem lenne – válaszolod leszegett fejjel.

Az Elementál ekkor ismét feléd fordul, és váratlan ajánlatot tesz. – Javasolhatom, hogy próbálj meg egy varázslatot elmondani?

Erre felkapod a tekinteted, és a lángoló arcra meredsz. – Egy varázslatot? Talán az egyik szerzeményem a segítségemre lehet… – töprengsz hangosan.

– Attól tartok, nincs semmid, ami védelmet nyújthatna az erőm ellen. Vagy varázsolsz, vagy feladod. És az előbbi esetben jobban teszed, ha gondosan megfontolod a választásodat.

– Akkor jobb lesz, ha most elkezdek imádkozni – mondod elhaló hangon.

– Tőlem az Istenek sem menekíthetnek meg – hangzik a válasz, ahogy a bestia az ég felé pillant.

Mit teszel?

Elmondasz egy „Rettegés” varázslatot? Lapozz a **249**-re.
Elmondasz egy „Óriás” varázslatot? Lapozz a **269**-re.
Elmondasz egy „Láthatatlanság” varázslatot? Lapozz a **47**-re.
Elmondasz egy „Kimozdítás” varázslatot? Lapozz a **161**-re.
Valami mással próbálkozol? Lapozz a **186**-ra.

194.

– Kelet! – motyogod magadban, ahogy továbbindulsz a fák között.

Néhány méter megtétele után egy kis tisztáshoz érkezel, melyet vörös rózsák szegélyeznek, és amik tövében, az árnyak között egy apró, feketére festett láda pihen. Ha fel akarod nyitni a tetejét, lapozz az **52**-re. Két ösvény indul innen tovább. Ha az északin indulnál el, lapozz a **352**-re; ha az északnyugatin, lapozz a **243**-ra.

195.

Megköszönöd az öreg ajándékát, és mohón befalod a tányéron felszolgált lágy húst és zamatos zöldségeket. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot nyertél vissza! Ezen kívül kapsz 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot is, amiért elfogyasztottad ezt a mágikus lakomát! A férfi türelmesen megvárja, amíg befejezed a falatozást, majd megkérdi, kíváncsi vagy-e a története folytatására.

– Hát persze, hogy érdekel, barátom! – mondod, miközben hátba veregeted. Lapozz a **268**-ra.

196.

Megragadod a Kürtöt, szádhoz emeled, és teli tüdőből belefújsz. Az Elementál elmosolyodik, miközben te a gyönyörű hangszerrel babrálsz. Miután belefújtál, hamar rájössz, hogy semmi nem történik, még csak hang sem hangzik fel belőle. Az Elementál vidáman felkacag. A levegő azonban halkan susogni kezd, melyet egy valamivel hangosabb hang követi. Végül pedig mennydörgő, orkán erejű szélvihar kerekedik, a Kürt szájából egyenesen ellenfeled felé. A Viharkürt hangja dobhártyaszaggató, kénytelen vagy befogni a füleidet, de még ez sem elég. A tornádó üvöltése közepette felhangzik azonban valami más is – egy mély, szadista röhögés. A szél eláll, a kacagás azonban nem – az Elementál teljesen sértetlen! Előrenyúl, megragadja karjaidat, és szélesen vigyorogva letépi őket a törzsedről…

197.

Az Éjszaka Démona felkacag, mikor látja, hogy hátat fordítasz a lánynak és felé indulsz. Alig két lépésnyire állsz a pokolfajzattól. A szellemi támadás folytatódik, ellenfeled pedig még mindig hangosan röhög rajtad. Ha nem törődsz a gúnyolódásával, és csapásra emeled kardodat, lapozz a **319**-re. Ha mégis úgy érzed, hogy előbb inkább a lánnyal kellene kezdened valamit, és inkább megragadnád, lapozz a **49**-re. Ha inkább minden erődet összeszedve rátámadnál, lapozz a **144**-re.

198.

Bátran, de óvatosan a lyukba nyúlsz, és tapogatózni kezdesz, míg végül vállig nem érsz benne. Hamar feltűnik a különös hideg, ami belőle árad, ennek ellenére azonban gyöngyözni kezd a homlokod. Mikor már egész biztos vagy benne, hogy semmi rossz nem fog veled történni, elkezdesz megnyugodni… ebben a pillanatban azonban valami megragadja a kezedet! Szíved a torkodba ugrik, elmédet pedig azon nyomban szörnyűséges gondolatok töltik meg az ismeretlen dologról, ami a mélyben lehet.

Ekkor azonban a fogás meglazul, és egy barátságos hang szólít meg suttogva. – Méltónak bizonyultál a segítségemre.

– Ki vagy? – kérded enyhén remegő hangon a láthatatlan nőt.

– Hogy ki vagyok, az nem számít, és még ha megmondanám, sem hinnél nekem!

Zavartan összeráncolod a homlokod. – Miért vagy a föld alatt? – kérded tréfálva.

– Nem a földben vagyok, te butus, hanem egy jobb helyen! – nevet fel a hang, majd elereszti a kezedet, te pedig gyorsan kirántod a karod a mélyedésből. Mikor alaposabban is megnézed, egy jelet pillantasz meg rajta… ami leginkább egy feszületre hasonlít. Ahogy kellemes érzés tölt el a találkozással kapcsolatban, elmosolyodsz.

Felállsz. – Ezt miért kaptam? – kérded az ismeretlentől.

A válasz csak pár másodpercet várat magára. – Csak egy kis áldásként! – Ezután a hang végleg elhallgat. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ponttal nő a *Kezdeti* ÉLETERŐD, majd pedig két kockával, hogy megtudd, hány ponttal nő a jelenlegi ÉLETERŐD! Ezen kívül nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Ismét a láthatatlan alak után kiáltasz, de nem kapsz választ, így továbbindulsz dél felé. Lapozz a **399**-re.

199.

Óvatos léptekkel, szinte zajtalanul közelíted meg a Káosz Harcost. Már kartávolságba ersz hozzá, amikor ismét feltűnnek a páncélján cikázó mágikus energianyalábok. Ha viseled a Mágikus Zavarás Lánckesztyűjét, lapozz a **102**-re; ha nem, lapozz a **147**-re.

200.

– Szép munka! – kiált fel a Kockateremtmény, miközben feltápászkodik, és leporolja magát. – Megdolgoztál a jutalmadért, amit azonnal meg is kapsz. Áldásom rád! – kiáltja el magát, miközben elmosolyodsz. A következő pillanatban erő árad szét egész testedben. Nyersz 1 *Kezdeti* és aktuális ÜGYESSÉG pontot.

– Köszönöm barátom – mondod a Kockateremtménynek.

– Szóra sem érdemes – feleli. – Most pedig ideje, hogy továbbálljak. Sok sikert az előtted álló kalandhoz.

Azzal hátat fordít neked, és ismét beveti magát a bozótosba. Úgy döntesz, hogy ez a tökéletes alkalom rá, hogy számba vedd a lehetőségeidet, így körbepillantasz magad körül. Lapozz a **159**-re.

201.

Sirályok visítása köszönt, ahogy az ösvényen haladsz. Pár lépés után egy kis, sekély tóra bukkansz, melynek tiszta vizében néhány kövér béka kuruttyol. A parthoz lépve közelebbről is szemügyre veszed, de nem látod veszélynek nyomát, ezért úgy döntesz, átúszol az északi partra.

Mikor már majdnem eléred a túloldalt, feltűnik egy vastag fatörzs, mely a felszín közelében lebeg. Megtorpansz, hogy biztos távolságból megvizsgálhasd, de nem látsz semmit, ami aggodalomra adna okot. Továbbúszol hát, és amikor a közvetlen közelébe érsz, a felszín alá buksz, hogy átússz alatta. Mikor ismét felbukkannál a felszínen, hogy nagy levegőt vegyél, vastag jégrétegbe vered be a fejed, mely a teljes felszínt befedi! Gyorsan úrrá leszel a rád törő rémületen, majd előrántod a kardodat, és minden erőddel csapkodni kezded a páncélt. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány másodpercet töltöttél a felszín alatt. Mindegyik után vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, ugyanis, mivel nem számoltál ilyen csapdával, csak kevés levegőt vettél lebukás előtt. Ha sikerült túlélned a megpróbáltatást, sikerül kiharcolnod magad a jég fogságából és elkerülnöd a nyomorult fulladást. Vacogva, rettegve, de legalább életben mászol ki a tóból. Magadban elátkozod a tavat, és már épp az erdő felé fordulnál, amikor különös csillanást veszel észre a fatörzs alól. Odakapva meglepve látod, hogy egy Bronz Medált találtál! A nyakadba akasztod, majd távozol. Az ösvény, melyet követsz, hamar északnak fordul. Lapozz az **59**-re.

202.

– Miben lehetek szolgálatodra, barátom? – hangzik fel egy mély hang a hátad mögül.

Megfordulva korábbi ellenségedet, Triniturt pillantod meg. – Biztos vagyok benne, hogy van valami amögött a szikla mögött, de legalább egy tonnát nyomhat.

A renegát Démon odalép, majd alaposan megvizsgálja. – Inkább kettőt – mondja közömbös hangon.

– Mit gondolsz, menni fog? – kérded tőle.

– Könnyedén.

A vörös bőrű óriás ekkor mind a négy karjával megragadja a sziklát, nagy levegőt vesz, felemeli a talajról, majd leteszi a háta mögé.

Felegyenesedik és kinyújtóztatja izmait. – Mit gondolsz? – kérdi, miután nagy levegőt vett.

– Nem rossz – válaszolod. – Mondjuk két és fél méterrel nem is vártam kevesebbet.

A lény rád mosolyog. – Csak hogy tudd, a Felsőbb Démonok között alacsonynak számítok!

Ezen mindketten jót nevettek.

– Remélem, találsz itt valami hasznosat – folytatja Trinitur. – Most viszont ismét magadra kell, hogy hagyjalak… Légy óvatos. – Azzal semmivé foszlik, és valahogy ismét sebezhetőnek érzed magad.

A szikla helyéhez lépsz, és bekukucskálsz a barlangnyíláson, amit eddig eltakart. Jól sejtetted, van odabent valami. Benyúlsz, és kihúzod a tárgyat. Elakad a lélegzeted, amint meglátod, mi az: egy hullámos pengéjű kés, Kris kése, egy hírhedten ritka, értékes mágikus tárgy. Felállsz, és a fény felé emelve megcsodálod a szépségét. A szóbeszéd szerint ez egyike azoknak a fegyvereknek, ami képes néhány Felsőbb Démont is elpusztítani. Sajnos te nem tudod, pontosan melyikek ellen hatásos. Miután elpakolod új szerzeményedet, úgy döntesz, ideje elhagynod a tisztást. Tekinteted azonban akaratlanul is a szikla hátsó felére téved, ahol egy hatalmas A betűt pillantasz meg. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy megpillantottad ezt a betűt. A rád törő félelem miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Leszegett fejjel rádöbbensz, hogy a Halál Küldönce gúnyolódik veled. Nehéz szívvel fordulsz a tisztásról továbbvezető két ösvény felé. Merre indulsz tovább?

Észak felé? Lapozz a **208**-ra.
Nyugat felé? Lapozz a **155**-re.

203.

Az ötödik edény után nyúlsz, és erősen megragadod. Úgy döntesz, feltöröd. Amint így teszel, kellemes béke érzése tölt el. Egy lágy, nyugtató női hang hangzik fel az elmédben. *Jól választottál, barátom, és ezért megáldalak.*

Amint elhallgat, egy kicsit másképp érzed magad, mintha tudnál valamit, amit eddig nem. Ha bárhol azt a szöveget olvasod, hogy „nincs menekvés, készülj a halálra," adj 24-et az éppen aktuális fejezetpont számához, és lapozz az új pontra. Mit teszel most? Ha távozol, és visszatérsz az elágazáshoz, lapozz a **159**-re. Ha megkockáztatod, hogy kinyiss még egy agyagedényt, lapozz a **217**-re.

204.

Nagyot csapsz az Árnyéktolvaj felé, kardod pengéje azonban akadálytalanul suhan át a lény testén, és semmi kárt nem tesz benne! A teremtmény feléd nyúl, te azonban könnyedén elkerülöd a kezét. Ráveted magad, ám az eredmény ugyanaz: átesel rajta, és elterülsz a talajon! Ellenfeled ekkor megragad, és minden elsötétedik előtted. Üvöltő, sikoltó hangok hangzanak fel körülötted. Vérfagyasztó kiáltást hallatsz, mikor rájössz, mi történt veled: lelked csapdába esett a szörnyetegben, ami bekebelezett. Számtalan más sorstársaddal egyetemben te is elkárhoztál…

205.

A mögötted közeledő szörnyeteggel nem törődve megragadod a férfi vállát, és megrázod. Azonnal felnyílnak a szemei, és riadtan rád pillant. – Eltüntettem a lényt, többé nem fog ártani nekünk!

Ahogy hátratekintesz, látod, hogy Alvajáró valóban eltűnt.

Ismét a férfi felé fordulsz. – Segítettem rajtad, kérlek most hagyj magamra – kéri a félelemtől remegő hangon. Ha itt hagyod, lapozz a **237**-re; ha nem akarod, lapozz a **301**-re.

206.

Nem akarod még véletlenül sem ismét megsérteni az Isteneket, ezért késlekedés nélkül továbbindulsz. Hosszas sétálást követően végül visszatérsz a már jól ismert, kanyargós ösvényre. Néhány tucatnyi lépés megtétele után megtorpansz, ahogy sűrűn növő fák fala állja el utadat – csak nem egy zsákutcába értél? Már épp azon töprengsz, mitévő légy, amikor megpillantasz egy nagyon keskeny, növényekkel sűrűn benőtt ösvényt, mely nyugat felé tart. Kardoddal csapkodva erre indulsz tovább, és hamarosan egy észak felé tartó ösvényre bukkansz. Nincs más választásod, ezen indulsz tovább. Lapozz a **243**-ra.

207.

Nem vagy elég felkészült, a Szirének éneke elbűvöl. Lereszted karjaidat, majd kihúzod a füldugókat is. Ledobod hátizsákodat, majd kardodat és pajzsodat hátrahagyva nyugodtan a hajó oldalához lépsz, és a vízbe ugrasz. Ezután a Szirének szigetéhez úszol, és kilépsz a csontokkal borított partra…

208.

Észak felé indulva hamarosan egy folyóhoz, és egy legalább száz éves hídhoz érkezel, melynek rothadó gerendái hangosan nyikorogni kezdenek a súlyod alatt. Jobbodon egy rendkívül szép vízesést pillantasz meg a patakba zúgni, ami frissítő vízpermetet ver az arcodba. Óvatosan a korlátnak dőlve megpihensz itt egy kicsit, és végignézel a csillogó kígyó módjára tekergő folyón, mely eltűnik a távolban, ahol a zöldellő fák – valószínűleg a tápanyagokban gazdag víznek köszönhetően – sűrűsödni kezdenek. Egy új hang üti meg a füledet a csobogó vízesés zúgása fölött: rovarok zümmögése. Észak felé, a fák fölé tekintve megpillantasz valamit, amit leginkább csak élő felhőnek lehet nevezni: egész pontosan egy felhőnyi darázsnak. Úgy tűnik, teljesen ellepték a továbbvezető utat. Felegyenesedsz és elfintorodsz, majd nekivágsz, hogy szembenézz az új veszedelemmel.

Hamar eléred a rajt, az ezernyi dühödt rovart, melyek eltorlaszolják az ösvényt. Zümmögésük itt már elviselhetetlenül hangosnak érződik. A darazsak nem mozdulnak őrhelyükről, ám látszólag nincs szándékukban a támadás, egyszerűen csak várnak. Tudod, mit kell tenned. Összeszeded a bátorságodat, majd teljes erőből rohanni kezdesz, hogy mihamarabb átjuss a rovarok felhőjén. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány lénynek sikerült beléd mélyesztenie a fullánkját – mindegyik után 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Végül sikerül túljutnod a bestiákon, és a túloldalt elveszted az eszméletedet. Nem sokkal később fájdalmak közt ismét magadhoz térsz. Fintorogva felállsz, és körbenézel. A darazsaknak már nem látod nyomát. Tehetetlen dühvel hátraköpsz a helyre, melyet őriztek, majd továbbindulsz, elvégre még nem végeztél a feladatoddal. Az ösvény hamarosan kettéágazik. Ha innen északkelet felé indulsz tovább, lapozz a **300**-ra. Ha keletre, lapozz a **384**-re.

209.

Az ösvény kanyarogva emelkedik, míg aztán egy nagyobb dombra kapaszkodik fel. Gyorsan sikerül végigsétálnod ezen a poros ösvényen, miközben fejed felett erősen tűz a nap.

– Mégis mikor fogok a végére érni? – morogsz a bajszod alatt.

De nincs mit tenned, menned kell tovább. Szerencsére csak a levegőben táncoló pillangók és az enyhe szélben hulló levelek zavarják meg a nyugalmadat.

A fák hamarosan ritkulni kezdenek, az ösvény is ellaposodik, és egy meredek szirt mellett vezet el. A csúcsra érve leülsz, és végignézel a mélyben elterülő tájon, a szigetnek azon a felén, melyen már sikeresen átjutottál. A sűrű fáktól szegélyezett csapásokon, a csillogó tavakon és füves mezőkön. Megpillantasz egy madarat is, melynek lustán követed a röptét, míg az egy völgybe nem suhan le, egy humanoid teremtmény feje fölé, néhány száz lépésnyire tőled. A lény magasnak tűnik, bőre zöld, és mintha rajtad röhögne. Felállsz, és miután néhány obszcén kézmozdulatot teszel felé, felkészülsz az indulásra. Az út egy elágazáshoz érkezik. Ha az észak felé haladó ösvényen indulnál tovább, lapozz a **13**-ra; ha az északkeletin, lapozz a **229**-re.

210.

A félelmetes Elementál fölött aratott győzelmedtől mámorosan, sebes léptekkel, magabiztosan továbbindulsz. A csúcsra érve megpihensz egy kicsit, végigtekintesz a tájon, mely eléd tárul. Bármerre nézel, csodás látvány fogad. Mezők, erdők, folyók és völgyek, mindazok a helyek, melyeken sikerült már átverekedned magad. A magasban egy magányos sas repül, fölötte a vérvörös eget látod. Nyugat felé megpillantod a lenyugvó nap utolsó sugarait, melyek csillogó gyémánttükörré változtatják a tavak felszínét.

Túlélted ezt a helyet, és minden mesterét. Mintha csak megerősíteni akarná gondolataidat, észreveszed legyőzött ellenfeleid tetemét. A Lélekmester zilált teteme saját vérének tócsájában hever. A Teremtmény maradványai még mindig úgy hevernek, ahogy hagytad őket. Őrző különös teste is ugyanott fekszik, ahol legyőzted őt – arccal lefelé, a sárban. Felállsz, és az ég felé emeled kardodat, majd ismét hüvelyébe dugod, majd elindulsz a hegy lába felé, vissza az erdőbe.

Ebben a pillanatban fájdalom hasít a testedbe, amitől a talajra rogysz. Sokáig maradsz így, remegve, mint a nyárfalevél. Vér kezd el szivárogni a szádból, szíved nagyot dobban. Mindez bizonyára a Halálvarázslat utolsó szakaszának hatása miatt történik veled. Már nincs sok idődd azelőtt, hogy kimúlnál. Vesztesz 3 ÉLETERŐ, és 1 *Kezdeti* ÉLETERŐ pontot. Összeszorított fogakkal felállsz, nem törődve a fájdalommal, és továbbvonszolod magad.

Tucatnyi lépés megtétele után feltűnik, hogy az ösvény két oldalán emelkedő fák mintha egyre szabályosabban sorakoznának, mintha valaki direkt egy sorba ültette volna őket, győzelme megünneplése céljából. Komoran elmosolyodsz, és amennyire csak tudsz, élénken továbblépdelsz.

Hamar olyan érzés vesz erőt rajtad, hogy küldetésed a végéhez közeledik, megszaporázod hát lépteidet a hosszú, tökéletesen egyenesen vezető ösvényen, még ha időnként meg is botlasz, össze is esel. Nem sokkal később valami igazán örömteli dolgot veszel észre: egy hatalmas, ragyogó fényfoltot, mely két jókora fa között lebeg – ez lenne a kijárat erről a rémséges helyről?

Ahogy közeledsz, lágy léptek hangzanak fel a hátad mögött. Megfordulsz, és a Kockateremtményt pillantod meg, mely utánad igyekszik. – Ne olyan gyorsan… barátom – mondja erősen lihegve, mikor végre beér. – Még van egy… utolsó lehetőséged… jutalmat szerezni… mielőtt találkoznál… a hely végső… őrzőjével.

Rémülten nézel a lényre. – Őrzőjével? Miféle őrzőjével?

– Nincs idő magyarázkodásra – hangzik fel a szomorú válasz. – Már úton van errefelé.

– *Kicsoda* van úton?! – kérded riadtan, szinte már üvöltve.

A teremtmény aggódó hangon válaszol. – Azzal ne törődj, csak dobj el még egyszer, utoljára, és reménykedj a legjobbakban.

Egy kicsit ijedten ragadod meg a lényt, és hajítod el ismét. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, lapozz az **50**-re; ha nem, lapozz a **84**-re.

211.

A hajó csendesen hasítja a vizet, miközben te próbálsz megfeledkezni a Szirénekről. Nagyjából fél óra telik így el eseménytelenül. Az út további része pihentetően telik, nincs más dolgod, minthogy a békés tó napfényben csillogó felszínében gyönyörködj. Feltekintve látsz néhány felhőfoszlányt, melyek lustán sodródnak az égen, tudomást sem véve arról, miféle szörnyűségek történtek veled nem is olyan régen. Majd nem messze földet pillantasz meg! Elmosolyodsz magadban, ahogy a hajó közelebb sodródik a parthoz, egy pálmafákkal ölelt homokos szakaszhoz. A hajó rövidesen megfeneklik. Nem tétovázol, leugrasz, és hamarosan ismét az erdőben találod magad. Madárdal tölti meg körülötted a levegőt, virágok illata csapja meg az orrodat. Mikor ismét az ismerős, végtelenbe nyúló, zöld lombsátor alá érsz, a homokos ösvény egy hármas elágazásba torkollik. El kell döntened, merre indulsz tovább.

Észak felé,
amerre az ösvény kiszélesedik? Lapozz a **229**-re.
Északnyugat felé,
ahol az aljnövényzet sűrűbbé válik? Lapozz a **13**-ra.
Nyugat felé,
ahol az ösvény emelkedni kezd? Lapozz a **209**-re.

212.

– Szép munka! – mondja az öreg, ahogy a Minotaurusz hangos puffanással elterül a talajon.

A férfi felé fordulsz, ám már nyomát sem látod! Nagy levegőt veszel, megrázod a fejedet és már épp továbbindulnál, amikor eszedbe jut a kunyhó. Ha be akarsz menni, hogy szétnézz, lapozz a **240**-re. Ha nem, továbbindulsz. Az ösvény nemsokára kettéágazik. Ha a szélesebbik, kelet felé haladó úton maradnál, lapozz a **119**-re. Ha a keskenyebbik, észak felé tartó csapást választod, lapozz a **160**-ra.

213.

Végre sikerült végezned az Élő Hullával. Ismét kifújod magad a hosszú küzdelem után, majd alaposan megvizsgálod a végtagokat. Szerencsére többet nem mozdulnak. A földre köpsz, majd továbbindulsz. Néhány lépés megtétele után az út háromfelé ágazik. Annyira keskennyé és benőtté válnak, hogy már csapásnak sem igazán mernéd nevezni. Szerencsére nem esik nehezedre kardoddal utat vágnod, és kicsit kiszélesítened őket. Ha nyugat felé indulnál, lapozz a **201**-re; ha északi irányba, lapozz a **316**-ra. Ha inkább északkeletnek tartanál, lapozz a **302**-re.

214.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 *Kezdeti* ÉLETERŐ pontot. Kivered a fejedből az Istenfejű Hidra emlékét, és továbbindulsz. Az ösvény, melyet követsz, alacsony dombok felett, csillogó folyók mentén, fás völgyeken át kanyarog.

Amint épp egy nagyobb nárciszmezőn vágsz át, és már kezded úgy érezni, hogy sikerült kiheverned az előző csata megpróbáltatásait, hirtelen különös aggodalom vesz erőt rajtad.

Végignézel a térdig érő, sárgán hullámzó virágtengeren, a vörösbe hanyatló égbolton és a mindent körbevevő, párás erdőn, de nem látsz egy teremtett lelket sem.

Továbbhaladva, próbálsz nem foglalkozni a különös, mardosó érzéssel. Nagyjából száz lépés múlva a virágok elmaradnak mögötted, az ösvény pedig ismét beveti magát a zöldellő, csendes rengetegbe. A természetellenesen csendes rengetegbe.

Az ösvény nemsokára ismét kiér a fák közül, poros útként folytatódik, mely egy különös, négyes kereszteződéshez vezet. Az északi szakasz néhány tucat lépéssel később véget ér, ahogy a keleti is, ám ez valamivel rövidebb. Ami azonban még különösebb, hogy mindkettőt vörös kövekkel rakták ki. A nyugati ösvény poros, és messzire nyúlik tovább.

A különös jelenés láttán az álladat vakargatod. A következő pillanatban azonban rájössz valamire, amitől összeszorul a gyomrod, szíved pedig a torkodban kezd dobogni.

A vörös köves ösvények egy hatalmas L betűt formálnak!

Izzadtság kezd gyöngyözni a homlokodon, egész tested remegni kezd. A félelemtől 5 ÉLETERŐ pontot vesztesz.

Ha ezzel a Halál Küldöncének üzenetének minden betűjével találkoztál már, lapozz a **357**-re; ha nem, lapozz a **338**-ra.

215.

Az északkeleti ösvényhez sikerült elbukdácsolnod. A szédülés szerencsére hamar alábbhagy. Körbepillantva egy kis tisztáson találod magad, melyet Vénusz Légycsapói vesznek körbe. Már épp továbbindulnál erről a különös, hátborzongató helyről, amikor csillanást veszel észre a lábad elől. Lehajolva három Aranyfogat találsz! Vállat vonva zsebre teszed különös szerzeményeidet, majd az egyetlen, északnyugat felé továbbvezető ösvényen távozol. Lapozz a **137**-re.

216.

Szabályosan utat kell vágnod magadnak a keleti ösvényen át, mígnem egy zsákutcához nem érkezel. Már épp visszafordulnál, amikor feltűnik, hogy az ösvény végében, a fák tövében egy kis faláda hever. Ebben a pillanatban melegebb levegő csap meg, ami gyorsan kezd forrósodni. Hamar rájössz, hogy minél közelebb merészkedsz a csapás végéhez, annál erősebbé válik a hőség. Ha most úgy döntesz, hogy visszafordulnál, és az előző tisztásról nyugat felé indulnál tovább, lapozz a **133**-ra; ha északnyugatnak, lapozz a **302**-re. Ha maradsz, és megpróbálsz közelebb kerülni a ládához, *tedd próbára* ERŐD! Ha sikeres a próba, lapozz a **245**-re. Ha sikertelen, lapozz a **233**-ra.

217.

Remegő kezekkel előrenyúlsz egy második edényért, amikor hátborzongató, hörgő, sziszegő hang üti meg a füledet. – A mohóság jutalma halál.

Ijedtedben sarkon fordulsz, de nem látsz semmit. A következő pillanatban azonban valami felragad, és több méter magasra hajít, egyenesen neki a tisztás szélén álló fáknak. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Tántorogva talpra kecmeregsz, épp időben ahhoz, hogy lásd, amint a szobor életre kel! Lelép a talapzatáról, felemeli kardját, és merev tagokkal feléd indul. Mit teszel? Ha menekülőre fogod, lapozz a **159**-re. Ha felvennéd vele a küzdelmet, lapozz a **140**-re.

218.

Az ösvény tovább keskenyedik, végül már nem tudsz úgy továbbhaladni, hogy a két oldalt sorakozó tüskebokrok ne karistolják folyamatosan a ruhádat. A távolban ekkor megpillantasz egy alakot. Ahogy jobban megnézed, összeszorul a torkod! A közeledő fickó úgy néz ki, mint egy árnyék, mely kilépett a síkból, és térbeli alakot öltött. Az élő feketeségben csillagokat látsz pislákolni. Olyan érzésed van, mintha az éjszakai ég egy két lábon sétáló alak formáját öltötte volna. Érzed, ahogy páni félelem uralkodik el rajtad. Nem azért, mert az egyre közelebb érő teremtmény teste ürességből áll, hanem a torkából áradó szörnyű, gyötrelmes sikolyok és fájdalmas kiáltások miatt. A névtelen bestia, melyet a fejedben Árnyéktolvajnak keresztelsz el, húsra éhezik. Feléd nyújtja az egyik karját. Nincs hová menekülnöd, és ki sem tudod kerülni. Kénytelen vagy felvenni a harcot az alakkal. Milyen fegyverrel küzdesz meg vele?

A kardoddal?	Lapozz a **204**-re.
Egy Öreg Karddal?	Lapozz a **134**-re.
Egy Arany Fejszével?	Lapozz a **374**-re.
Egy Fáklyával?	Lapozz a **39**-re.
Kris Késével?	Lapozz a **151**-re.

219.

Felnyitod az edényt, és amennyire gondosan csak tudod, bekened a krémmel a sebeidet. Először nem történik semmi, azután szörnyű kín tör rád! Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Mikor sikerül valamennyire magadhoz térned, visszahajítod az átkozott tégelyt az aljnövényzetbe, majd fájó tagokkal továbbindulsz. Lapozz a **179**-re.

220.

A nyugati ösvény egy nagy, kör alakú, füves tisztásra vezet, melyet egy alacsony sziklafal szegélyez. Az egyetlen dolog, ami felkelti a figyelmedet, egy jókora szikla, ami a fal tövében áll. Körbenézel egy kicsit, de miután meg sem tudnád mozdítani a sziklát, úgy döntesz, továbbindulsz. Két ösvény vezet innen tovább. Melyiken indulsz el?

Az északin? Lapozz a **208**-ra.
A nyugatin? Lapozz a **155**-re.

221.

A plafon tovább ereszkedik, a csikorgó hanghoz azonban hamarosan egy másik csatlakozik: könnyed nevetés valahonnan a hátad mögül. Van nagyobb gondod is: a szikla mostanra alig félméternyire süllyedt. Nincs más választásod, kénytelen vagy a földre feküdni és segítségért imádkozni. Fohászod azonban süket fülekre talál. A kőplafon hátadnak feszül, és lassan kipréseli belőled a levegőt. Kellemesnek a legkevésbé sem nevezhető módon ér utol a halál…

222.

Ellenfeled végre összerogyik. A győzelemért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Nagy levegőt veszel, majd gyorsan átkutatod a tetemet. 2 Gyógyitalt találsz nála. Mikor végzel a kutatással, és már épp indulni készülsz, az erdő ismét megtelik zajokkal: madarak énekével, rovarok zümmögésével, még a szél is visszatér, hogy megzörgesse a leveleket. Apró mosolyra húzódik a szád, ahogy felkészülsz az indulásra. Körbenézve egy nyugat felé tartó ösvényt pillantasz meg, erre veszed hát az irányt. Lapozz a **310**-re.

223.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Az Árnyéktolvaj sötét teteme némán a földre hullik, eközben azonban számtalan hófehér szikra pattan ki belőle, és suhan örömteli kacagással a vöröslő ég irányába. Döbbenten, riadtan te is lerogysz. Egy rövid ideig így pihensz, majd tudva, hogy nincs sok időd, feltápászkodsz, és ismét elindulsz a keskeny, tüskés ösvényen. Lapozz a **28**-ra.

224.

– Üdvözöllek, Harcos! – zeng fel Trinitur hangja. – Segíthetek valamiben?

Azonnal feltűnik, hogy a talaj remegése megszűnik. – Valóban segíthetsz, Démon. Meg akarom mászni ezt a fát, de nem érem el az alsó ágát.

Trinitur fitymálóan felpillant. – Akkor ha nem bánod… – mondja, majd széles vigyorral több méter magasságba lök.

– Nem vicces! – kiáltasz le dühösen, segítődnek azonban már nyoma sincs.

Megragadod az egyik felsőbb ágat, és mászni kezdesz. Hamarosan egy kis odúhoz érkezel. Ahogy belenyúlsz, egy Gyógyitalt és egy Tőrt sikerül kitapogatnod, utóbbi nyelébe a „Hideg” szót karcolták. Zsebre teszed szerzeményedet, és ahogy továbbindulnál, a kérgen egy véstetet pillantasz meg: a H betűt. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Egy pillanatra összeszorul a szíved, és kiver a víz. A félelem miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Jól tudod, hogy most már semmit nem tehetsz a halálos játék ellen, melybe belekeveredtél. Nagyot nyelsz, lemászol, majd távozol arra, amerről érkeztél. Kis idő múlva eléred a közeli elágazást, ahol északra fordulsz. Lapozz a **121**-re.

225.

– Szép munka – mondja a Kockateremtmény, miközben fájó tagokkal feltápászkodik. – Kiérdemeltél egy bűbájt.

Ezt hallva felcsillan a szemed.

– Rendkívüli erővel áldalak meg.

Ennek hallatán leesik az állad.

– És meg is volnánk. Sok szerencsét, később még találkozunk.

Ahogy a virágágyás felé veszi az irányt, hirtelen érzed, ahogy rendkívüli erő tölti meg izmaidat. Mostantól kezdve minden sikeres támadásoddal 3 ÉLETERŐ pontos sebet ejtesz ellenfeleiden! Lapozz a **388**-ra.

226.

Egy újabb fej bukkant fel, melyet lángnyelvek öveznek! És ha ez nem lenne elég, a Hidra láthatóan felgyógyult! Új feje egy tűzgolyót repít feléd, mely kis híján egész testedet beborítja – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Bátran folytatod a küzdelmet. Az *Azonnali Halál* továbbra is hatástalan ellenfeled ellen.

Istenfejű Hidra	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 11

Amint eltalálod a felgyógyult szörnyeteget, azonnal lapozz a **125**-re.

227.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Nyugat felé indulsz, és rövidesen egy, a napfényben csillogó, Aranytallérokból, ezüstérmékből és ékkövekből emelt halmot pillantasz meg, mely magasabb, mint te magad vagy! Rohanni kezdesz, hogy minél több kincset tömj a zsebeidbe, mikor rádöbbensz, hogy az aranyak is, az ezüstök is hamisak, és az ékkövek is csak színes üvegek. Felállsz, és dühösen továbbállsz. Ráadásul fogalmad sincs róla, hogy sikerült egy átkot aktiválnod – vesztesz 4 SZERENCSE pontot –, ami jobban belegondolva nem is akkora baj. Az ösvény, amit követsz, hamarosan egy zsákutcába torkollik, sűrűn növő fák és bokrok zárják el az utadat, így kénytelen vagy visszafordulni. Menet közben felbotlasz egy fémtárgyban, amit idefelé nem vettél észre. Mikor lehajolsz, hogy közelebbről is megvizsgáld, megállapítod, hogy egy csodás Ezüst Sisak az, melyet rubinok és aranyberakások díszítenek. És ami még különösebb, homlokrészére a „Hőség” szót festették. Fejedbe nyomod értékesnek tűnő szerzeményedet, majd büszkén továbbindulsz. Nemsokára eléred az előző elágazást, ahol északkelet felé fordulsz. Lapozz a **73**-ra.

228.

Trinitur fintorog, ahogy kardod végigszánt a mellkasán, és vékony vércsíkot hagy maga után. Nyersz 1 SZERENCSE pontot!

– Fürge vagy, mint mindig! – mondja fájdalmas mosolylyal az arcán.

– Köszönöm, barátom. Remélem, nem okoztam túl nagy fájdalmat…

Trinitur gyengéden hátba vereget, de így is elveszted az egyensúlyodat, és kénytelen vagy néhány lépést tenni előre. – Ezzel a kis karcolással? Ne nevettess!

Mosolyogva búcsút intesz a Démonnak, aki ezután egyszerűen köddé válik. Ismét egymagadban maradsz. Lapozz a **369**-re.

229.

Különös mozgást veszel észre magad körül, ahogy a fák elzárnak több idevezető ösvényt is. A jelenséggel nem törődve továbbhaladsz. Az út rövidesen kiszélesedik, és könnyebben járhatóvá is válik. Menet közben szórakozottan megpöckölsz néhány hajtást az eléd nyúló ágakon. Ha korábban végeztél egy Mutánssal, lapozz a **34**-re. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD, és adj 2-t a dobás eredményéhez! Ha szerencséd van, lapozz a **34**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **96**-ra.

230.

Több különböző gombát is látsz, de az igazat megvallva egyik sem tűnik túlságosan ínycsiklandozónak. Rövid vizsgálódás után háromra szűkíted a választási lehetőségeket. Melyiket kóstolod meg?

Egy vörös foltos, zöld színű gombát?	Lapozz a **42**-re.
Egy kék gombát, mely fehér színű folyadékot választ ki magából?	Lapozz a **318**-ra.
Egy bűzös, narancs színű példányt?	Lapozz a **116**-ra.

231.

– Kiváló. Akkor mielőtt elmondanám az igét, kisegítenélek gyorsan – mondja vidáman az apró ember, majd kikapja kezedből a papírt. Hadonászni kezd maga előtt, majd feléd mutat. Ujjából szivárvány szökik elő, és ível a mellkasodnak. Először megrémülsz, de azután sokkal jobban érzed magad, és rádöbbensz, az idegen valóban segített. Nyersz 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot! Rád mosolyog, majd feléd emeli a lapot. – Ez egy Lénymásoló varázsige. Rá fogom olvasni a kedvedért a testőrömre, ezután pedig megküzdenek majd egymással. Ha a másolat győz, mindketten köddé válnak, te pedig mehetsz tovább. Ám ha az eredeti, akkor neked kell befejezned a csatát, és csak remélheted, hogy nem ússza meg sértetlenül a küzdelmet. Most állj szépen ide mellém, és élvezd a viadalt!

Lassan, óvakodva a férfi mellé hátrálsz, arcodon még mindig értetlen kifejezés ül, de tekintetedet egy pillanatra sem veszed le a Bajnokról. Az öreg ekkor ismét hadonászni kezd, közben pedig érthetetlen szavakat mormol. Éles villanást látsz, ahogy egy *második* Minotaurusz bukkan fel a semmiből, és támad rá az eredetire! Játszd le a csatát, és ha a Bajnok végez a másolattal, fejezd be te magad. Kettejük párbaját semmilyen módon nem befolyásolhatod – ideértve a Szerencsepróbát és az *Azonnal Halált* is.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Minotaurusz Bajnok	11	9
Minotaurusz Bajnok Másolat	11	9

Ha a csata a te győzelmeddel zárul, lapozz a **212**-re.

232.

Az öreg meglepő fürgeséggel hátraugrik, és elkiáltja magát. – Védj meg!

Ekkor egy különös, alig combmagasságú teremtmény ugrik elő a lángok közül! Egy Tűzmanó az, egy mágikus humanoid teremtmény, melynek teste lángnyelvekből áll! Közéd és Treygard közé áll. Mit teszel? Ha megküzdenél vele, lapozz a **184**-re. Ha inkább visszafutnál az elágazáshoz, lapozz a **159**-re.

233.

Eleinte elég jól haladsz, de hamar kénytelen vagy visszafordulni az egyre erősödő hőség miatt. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha ismét megpróbálkoznál a láda megközelítésével, *tedd próbára* ERŐDET! Ha sikeres a próba, lapozz a **245**-re. Ha nem, dobj újra a sebesülés megállapításához. Annyiszor tehetsz próbát, ahányszor csak akarsz – természetesen minden sikertelen próba után megfizetve annak árát. Ha bármikor úgy döntesz, hogy inkább felhagysz a próbálkozásokkal, visszatérnél az előző tisztásra és ott az északnyugati ösvényen indulnál tovább, lapozz a **302**-re; ha inkább a nyugatin, lapozz a **133**-ra.

234.

A láda nincs bezárva, így könnyedén fel tudod nyitni a tetejét. A kék színű gáz kisuhan, és szinte azonnal beterít. Félelmedben felkiáltasz, és visszarohansz a poros mezőre. Fogalmad sincs róla, hogy a Jószerencse Füstjét szívtad magadba – nyersz 2 SZERENCSE pontot! Ha most észak felé indulsz, lapozz a **180**-ra; ha északnyugat felé, lapozz a **16**-ra.

235.

A kék eget és a lustán tovasodródó felhőket bámulva haladsz tovább, mikor egy öreg, szakállas férfi tetemébe botlasz, aki állatbőröket visel. Ez egy Vad Dombi Ember. Gyorsan átvizsgálod a vézna testet, de nem látsz semmi egyértelmű halálra utaló jelet. Feltűnik azonban valami más, ami az aljnövényzet takarásában lapul. Közelebbről is megvizsgálva a dolgot megállapítod, hogy egy Rózsaszín Kenőccsel teli Edény az. Mit teszel új szerzeményeddel? Ha megpróbálod bekenni vele a sebeidet, lapozz a **219**-re. Ha inkább csak elteszed, és továbbindulsz, lapozz a **179**-re.

236.

– Egész jó vagy már ebben, Harcos – mondja méltóságteljesen a Kockateremtmény. – Egy különleges jutalmat kapsz tőlem. Mostantól kezdve emberfeletti állóképességgel fogsz rendelkezni.

Örömödben ujjongani kezdesz. Mostantól ha egy ellenfeled megsebesít, csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebesülést szenvedsz el.

A Kockateremtmény ezután sok szerencsét kíván, és dél felé totyog az úton. Megköszönöd barátod segítségét, majd nyugati irányba fordulsz. Lapozz a **16**-ra.

237.

Megköszönöd a férfi segítségét, és mivel nem akarod megrémíteni, felállsz, és továbbindulsz a ködben. Nagyjából százlépésnyit haladsz azonban, mikor a táj ismét csak aggasztóan ismerőssé válik, mintha már többször is jártál volna itt. És ekkor ismét megérzed az átható félelmet, ami jelzi, hogy valaki követ téged. Először csak enyhén, de hamar egyre erősödni kezd, és rettegésbe csap át. Szinte érzed, hogy van mögötted valaki, vagy valami. Kétségbeesetten térdre rogysz, ahogy a vérszag is felerősödik. Ekkor egy véres kéz fogja meg a válladat, amitől kétségbeesetten felüvöltesz. Ez alkalommal úgy döntesz, hogy megkönnyíted ellenfeled dolgát. Kirántod kardodat, és gondolkodás nélkül a gyomrodba döföd, majd némán elterülsz a talajon. Ahogy elvérzel, utolsó emléked egy árnyékos alak, aki lassan elveszik a sűrű ködben…

238.

A szél túlságosan is erősnek bizonyul, könnyedén fellök, akár csak egy gallyat, te pedig sikoltva a mélybe zuhansz. Kemény puffanással érsz talajt, és kiugrik a vállad. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Felülsz, és az egyik fa törzsének támaszkodva ellátod fájdalomtól lüktető sebeidet. Mikor nagyjából összeszeded magad, talpra állsz, és az erdő felé indulsz. A szakadék túlsó végében találsz egy erős kötelet, melynek másik végét valószínűleg az egyik fenti fa törzséhez kötötték. Kimászol, majd északnyugat felé kanyarodva folytatod utadat. Lapozz a **101**-re.

239.

Egy pár Gyógyital hever a domb tetején! Gyorsan felkapod, és óvatosan a hátizsákodba rejted. Ezután mosolyogva továbbindulsz. Az ösvény hamarosan kettéágazik. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz a **300**-ra; ha északnyugat felé, lapozz a **133**-ra.

240.

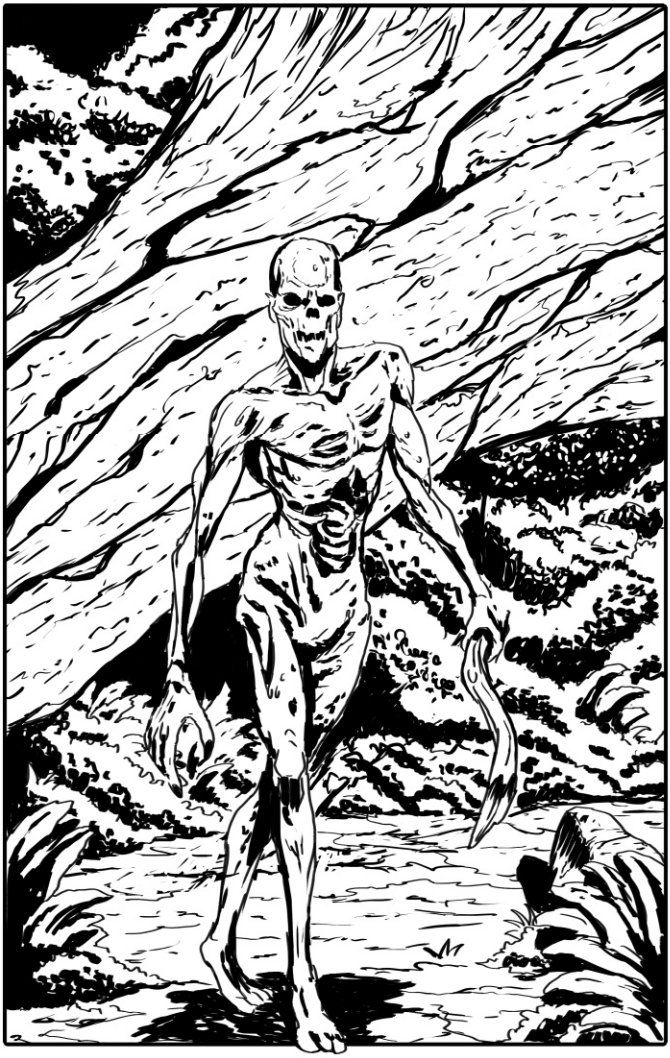
Érzed, ahogy a Halálvarázs ismét lecsapni készül rád, ezért idődet nem vesztegetve sietsz az omladozó kunyhóhoz. Belépve már épp elkezdenél szétnézni az árnyakkal teli kis helyiségben, amikor az egész építmény kámforrá válik! Döbbenten, értetlenül állsz a történtek előtt, ám hamar feltűnik, hogy nem kevesebb, mint 5 Gyógyital hever a lábad előtt az indák között. Mohón felkapkodod őket. Mikor már biztonságban tudod új szerzeményeidet a zsákodban, körbenézel, hogy eldöntsd, merre indulj tovább. Ha a keskenyebb, észak felé tartó oldalcsapást választod, lapozz a **160**-ra; ha a szélesebbik, keleti főösvényt, lapozz a **119**-re.

241.

Vérfagyasztó érzés kerít hatalmába, ahogy ismét ellenfeled felé fordulsz, akivel korábban már végeztél.

Alvajáró ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 14

Óvatosnak kell lenned, ellenfeled körmeit és fogait ugyanis egy veszedelmes méreg borítja, és ha sikerül legalább öt találatot bevinnie ellened, a harc után 1 pontot le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL! Ha megint csak sikerül végezned vele, úgy döntesz, hogy eleged van ebből az egészből, és a ködbe menekülsz. Lapozz a **380**-ra.



242.

Kelet felé haladva rövidesen egy különösen magas fához érkezel, mely elzárja előled a továbbvezető utat. Épp megvizsgálod ezt az óriást, amikor remegni kezd a talpad alatt a talaj. Úgy tűnik, van valami a mélyben.

– Hagyjuk a fenébe – mondod magadban, és egy pillanatig azt fontolgatod, hogy megpróbálsz felmászni a fára, annak ellenére, hogy nyilvánvalóan te túl alacsony vagy ahhoz, hogy akár a legalsó ágakat is elérhesd.

Mielőtt azonban eldönthetnéd, mihez kezdesz, egy szörnyeteg tör elő a talajból a lábad előtt. Hátraugrasz, és undorodva méred végig a felbukkanó teremtményt. Az ősi csontjait épp csak hogy eltakaró, rothadó húscafatokból ítélve úgy véled, valamiféle élőhalottal futhattál össze, a gyomorforgató hullaszag pedig csak még inkább megerősíti ezt a sejtésedet. Azonban abban is biztos vagy, hogy nem egy közönséges Zombival hozott össze a balsors, a szájából kiömlő, és a lábai előtt kis pocsolyát formáló vér és belek alapján egy ritkább, és valószínűleg sokkal veszedelmesebb példány áll előtted.

A szörnyeteg valójában egy Vér Zombi, egy teremtmény, mely képes a körülötte lévő, élő teremtményekből erőt nyerni – az elsőt leszámítva minden Harci Kör elején visszanyer 1 elvesztett ÉLETERŐ pontot.

A lény oldalra nyúl, letör egy nagy ágat az egyik fáról, és feléd tántorodik.

Vér Zombi	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha sikerül legyőznöd ezt a bestiát, lapozz a **3**-ra.

243.

Az erdő fái némán összesűrűsödnek körülötted, ismeretlen ösvényeket zárva el előled, egyetlen marad csak nyitva. *Ez sem rosszabb, mint bármelyik másik*, gondolod magadban, ahogy elindulsz rajta. Az út kanyarog egy kicsit, de többé-kevésbé tartja az északi irányt. A növényzet itt sűrűbb, mint korábban, ezért eléggé oda kell figyelned, hogy ne bukj fel egy alattomos gyökérben, közben egyik kezedet magad előtt tartva terelgeted az ágakat, nehogy kiszúrják a szemedet. *Ez az ösvény egyszerűen katasztrófa!*

Nem jutsz messzire, mire a növényeken át egy apró, színes gombákkal teli medencéhez érkezel, melyet beragyog a napfény. A különös látványra elneveted magad, vidámságod azonban elhamarkodott, a növények mozogni kezdenek, és a szemed láttára összesűrűsödnek, amíg egy összefüggő alakot – egy emberi formát! – nem öltenek. A „férfi" ekkor feláll, és lélegzetelállító fürgeséggel rád veti magát, miközben egyik „kezét" megpróbálja a torkodba gyömöszölni. Teljes erődből próbálod hárítani a támadását, de így sem tudod elkerülni, hogy le ne nyelj néhány „ujjat." A Gombaember dolga végeztével szétesik, darabkái elterülnek a földön. Fuldokolva te is a talajra rogysz, de szerencsére ez a legrosszabb, ami történik veled. *Mégis mi a fene történt?* morfondírozol magadban.

Miután sikerül kiköhögnöd, vagy lenyelned az ujjdarabkákat, felállsz, és azonnal megérzed, hogy valami megváltozott benned, de azt nem tudod, micsoda. Bár ezt te nem tudod, az egzotikus Összekeverő Gombát etették meg veled, ami felcseréli jelenlegi SZERENCSE és ÜGYESSÉG pontjaidat! Ne feledd, hogy az új értékek egyike sem lépheti túl a megfelelő képesség *Kezdeti* értékét. Azaz, amennyiben jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma 12 volt, *Kezdeti* SZERENCSÉD azonban csak 10, úgy az új SZERENCSDE pontjaid száma is 10 lesz. Az eredmény tudatában vagy lelombozódva, vagy feldobva indulsz tovább. Ahogy továbbhaladsz észak felé, az ösvény elkezd kitisztulni. Lapozz a **331**-re.

244.

Erősen, eltökélten megragadod a kardodat. Ideje munkához látni. Az *Azonnali Halál* most hatástalan.

Istenfejű Hidra	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Amint sikerül először megsebezned ellenfeled, lapozz a **226**-ra.

245.

Berontasz a hőségbe, megragadod a ládát, majd gyorsan visszarohansz, még mielőtt agyad reagálni tudna a forróságra. Ezután leülsz a talajra, és egy kis halom levélre helyezed új szerzeményedet. Óvatosan felfeszíted a fedelet, és belekukucskálsz. Két füldugót találsz benne! Zsebre teszed szerzeményeidet, majd csalódottan visszaindulsz, és elhaladsz Őrző teteme mellett. Ha északnyugat felé indulsz, lapozz a **302**-re; ha nyugatnak, lapozz a **133**-ra.

246.

Minden erőddel próbálod kiverekedni magad a csápok szorításából, de hasztalan. Végül elhagy az erőd. A teremtmény próbálkozásaidra fittyet hányva a mélybe húz, míg az utolsó reménysugár is elhalványodik…

247.

A félelem eluralkodik rajtad, de talán még van kiút számodra. Ha szeretnéd, elmondhatsz egy imát az Istenekhez, hogy adjanak erőt a folytatáshoz, annak ellenére is, hogy egy hozzád hasonló, gyönge alaknak soha nem lenne szabad ezen a ponton továbbjutnia. Hogy méltónak bizonyulj, annyival kell lecsökkentened SZERENCSE pontjaid számát, amennyivel ÜGYESSÉGED 10 alatt van (tehát ha 8-as ÜGYESSÉGED van, úgy vesztesz 2 SZERENCSE pontot), és így kiállhatod a próbát. Amennyiben a fentiek szerint vállalod a kihívást, lapozz a **306**-ra.

Ha nem akarod feláldozni SZERENCSÉDET, nincs más választásod, meg kell, hogy hátrálj a nyomasztó félelem elől, mely túlságosan erős. Füled-farkad behúzva menekülni kezdesz. Az ösvény ismét kivilágosodik, a levegő felmelegedik, a kacagás is alábbhagy, és a repkedő teremtmények is elmaradnak mögötted. Hamarosan visszatérsz az előző tisztáshoz, ahol kénytelen-kelletlen észak felé fordulsz. Lapozz a **208**-ra.

248.

A nyugati ösvény egy kis, napos tisztáshoz vezet, melyet madárdal tölt meg, és melyből egyetlen ösvény vezet tovább nyugati irányba. Amint belépsz, megérzed egy különös lény jelenlétét, és azonnal tudod, hogy valami nagyon rossz dolog van készülőben. A madarak abbahagyják éneküket, a tisztás sötétbe borul, a levegő lehűl. Különös, vörös köd emelkedik fel a talajból, és sűrűsödik össze egy felhővé, mely ősi haláltól bűzlik.

Ahogy a fura jelenést bámulod, két sárga, magabiztos gyűlöletet sugárzó szemet pillantasz meg, melyek egyenesen rád merednek. A felhő ezután tovább formálódik, és ahogy a mindent belepő köd lassan visszaereszkedik a földbe, egyre határozottabb alakot ölt. A férfi magas és széles vállú, elég izmosnak látszik, hogy könnyedén felvehesse veled a harcot. Aggályaid azonban egyre csak fokozódnak,

ahogy a férfi kinézete folyamatosan változik! Eleinte két lábon áll, majd négyen, majd egyen sem, hanem lebeg a levegőben, mint valami szárnyas démon. Majd az alak… a valami… séltálni, kúszni, repülni kezd feléd, folyamatosan változtatva mind formáját, mint haladási módját. Mégis miféle teremtmény áll veled szemben? Senki nem tudja, mivel senki nem élt elég sokáig ahhoz, hogy nevet adhasson neki.

Remegő kézzel kardot rántasz, majd bizonytalan léptekkel a lény felé indulsz. Ellenfeled ezt látva felkacag. Megállsz, amennyire csak tudod, megpróbálsz tudomást sem venni erről, sem pedig a páni félelemről, ami összeszorítja a gyomrodat. Majd mikor maradék bátorságodat összeszedve ismét megindulsz, kínzó fájdalom hasít beléd, ahogy egész testedet láthatatlan tűz borítja be. Felvisítasz, és a földre rogysz, miközben ellenfeled harsányan röhög a szenvedéseden. Vergődve próbálod kioltani a mágikus lángokat, igyekezeted azonban semmit nem ér. Ellenfeled megszaporázza lépteit, így kénytelen vagy legyűrni a kínt, melyet érzel, és valahogy a védekezésre összpontosítani, ami nem lesz valami egyszerű. Dobj egy kockával, és a *soron következő csata idejére* csökkentsd Támadóerődet az eredménynek megfelelő számú ponttal.

A Teremtmény ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Ha sikerül legyőznöd a bestiát, lapozz az **58**-ra.

249.

Egy szempillantás alatt felolvasod a Rettegés varázslatot, de nem tapasztalod, hogy bármiféle hatása lenne.

– Sajnálom – mondja valamivel halkabb hangon az Elementál. – Nem ismerem a félelem érzését. Ami azt illeti, semmiféle érzelmet nem vagyok képes érezni. Legalábbis nem olyan módon, hogy azt megérthesd. – A rettegéstől elkerekedett szemekkel pillantasz fel az Elementálra.

A lény nem messze tőled megáll. – Ne félj, olyan gyorsan végzek veled, ahogy csak tudok. – Térdre rogysz, és szólásra nyitod a szádat, de már túl késő. Az Elementál felemeli karjait, majd feléd mutat. Masszív lángoszlop csap ki az ujjaiból, mely az egész testedet beborítja. A hőségben azonnal elpárologsz…

250.

Hirtelen egy gondolat hasít beléd: mi van, ha az akadály valójában csak egy illúzió (még ha rendkívül erős is), és csupán *hinned* kell benne, hogy átjuss rajta? Erre a gondolatra koncentrálva egyszerűen előresétálász… és átjutsz a láthatatlan akadályon! Az illúziót magad mögött hagyva hamarosan egy keskeny zsákutcában találod magad, melyet megdőlt, kicsavart fák árnyékolnak be. Az avarban hamar megpillantasz egy különös tárgyat. Óvatosan megvizsgálva megállapítod, hogy egy nagy Tengeri Kagyló az, olyasféle, amit a primitívebb törzsek hangszernek használnak. Felületére valaki az „Eső” szót véste. Felemeled, és miközben azon töprengsz, vajon hogy kerülhetett az erdő közepébe, a zsákodba teszed, elvégre elég szép, csillogó és színes. Ezután visszatérsz az előző elágazáshoz. Lapozz a **388**-ra, és válassz egy másik utat.

251.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Az ösvényt észak felé követve hamarosan egy tisztásra érkezel, ahonnét keleti és délkeleti irányba indulnak tovább csapások. A mezőt csontok borítják. Ahogy körbenézel, éles, sárga fény ragyog fel, mely ovális alakú, és embermagasságú – talán valamiféle portál lehet? Mintha csak gondolatodra akarna választ adni, egy férfi lép elő belőle, a következő pillanatban pedig becsukódik. Az idegen elég feltűnő, rikító színű, buggyos ruhát visel, arcáról azonban sötét gonoszság árad. A teremtmény, melynek neve Dai-Oni, egy ragyogó bunkósbotot kap elő öltözéke mélyéből, majd lassú, magabiztos léptekkel megindul feléd.

Dai-Oni ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Bár ellenséged emberre hasonlít, valójában egy szörnyeteg, és erre a címre harci képességei is feljogosítják, sikeres ütései ugyanis nem csak erődet, de fürgeségedet, sőt, akár még szerencsédet is meg tudják tépázni! Valahányszor eltalál, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával! Ha az eredmény 2–5, vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot. Ha 6–9, 1 SZERENCSE pontodtól kell megválnod, míg ha 10–12, 1 ÜGYESSÉG pontod bánja a csapást! Ha maradsz, és sikerül elpusztítanod a teremtményt, lapozz a **154**-re. Ha nem, dönthetsz úgy is, hogy *Elmenekülsz*. Amennyiben így tennél, és kelet felé vennéd az irányt, lapozz az **5**-re; ha délkeletnek, lapozz a **355**-re.

252.

Beveted magad a sötét, hideg alagútba. Azonnal félelem tör rád, mintha lenne valami a mélyben, ami csak rád vár. Összeszeded bátorságod, és továbbindulsz.

Szemednek kell egy kis idő, hogy hozzászokjon a sötéthez, ám amint ez megtörténik, ismét szorongás tör rád. Elég sokáig haladsz, miközben a távolban lehulló vízcseppek ütötte zajt és lépteid visszhangját hallgatod. A járat szerencsére hamarosan elkezd kivilágosodni, és egy nagy, ovális barlangüregben találod magad, melynek két kijáratában egy-egy vasrácsot pillantasz meg. Nem igazán tetszik ez a felállás, és már épp sarkon fordulnál, amikor felötlik benned a gondolat: lehet, hogy pont ezt akarják a Varázslók? Van rá esély, hogy ha itt visszafordulsz, a biztos halál vár rád. Ráadásul a korábban érzett, szinte kézzel tapintható félelem most már a hátad mögül, a járat sötétjéből árad feléd, ezért úgy döntesz, amilyen gyorsan csak tudsz, átrohansz ezen a jellegtelen üregen.

253–254

Még csak félúton jársz, amikor hangos dörrenés kíséretében mindkét rács lecsapódik! Teljes erőből rád tör a rettegés. Körbenézel rejtett kapcsoló vagy valami hasonló után kutatva, de nem találsz semmit. Ezután hangos csikorgás hangzik fel a magasból: a plafon sebesen ereszkedni kezd! Kétségbeesetten segítség után kezdesz kiáltozni, de nem hallasz mást, csak saját hangod torz visszhangját. Ahogy felpillantasz, kétségbeesetten látod, hogy a szikla még gyorsabban süllyed, mint az imént tette, ami gyakorlatilag megpecsételi sorsodat. Teljes pánikba esve kardoddal kezded kaszabolni a vasrácsokat, de minden hasztalan. Végső kétségbeesésedben megpróbálsz belerúgni vagy nekirohanni, de ezek sem hoznak eredményt. A kőplafon mostanra a fejed magasságáig süllyedt, kénytelen-kelletlen előbb előregörnyedsz, majd letérdelsz. Nem valami rózsás a helyzeted… Ha korábban végeztél a Tűzmanóval, lapozz a **221**-re; ha nem, lapozz a **286**-ra.

253.

– Hát igen – mondja szomorúan a kép. – Éreztem, hogy az aurád komoly károkat szenvedett.

Csiklandozó érzést érzel a fejedben: nyersz 2 SZERENCSE pontot!

Megköszönöd az alak segítségét, aki erre elmosolyodik. – Biztos vagyok benne, hogy jobb szerencse fog mostantól kezdve kísérni. – Ezután lassan elhalványodik, magadra hagyva téged. Kelletlenül szétnézel. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz az **5**-re; ha kelet felé, lapozz a **10**-re.

254.

Épp csak elindulsz az északkeleti ösvényen, amikor mintha egy láthatatlan falba ütköznél bele. Szétnézel, de nem látsz semmiféle fizikai akadályt magad előtt. Óvatosan magad elé tartod a kardodat. Az eredmény ugyanaz: a penge nem képes áthatolni a levegő egy bizonyos részén.

Milyen különös helyzet, morfondírozol magadban.

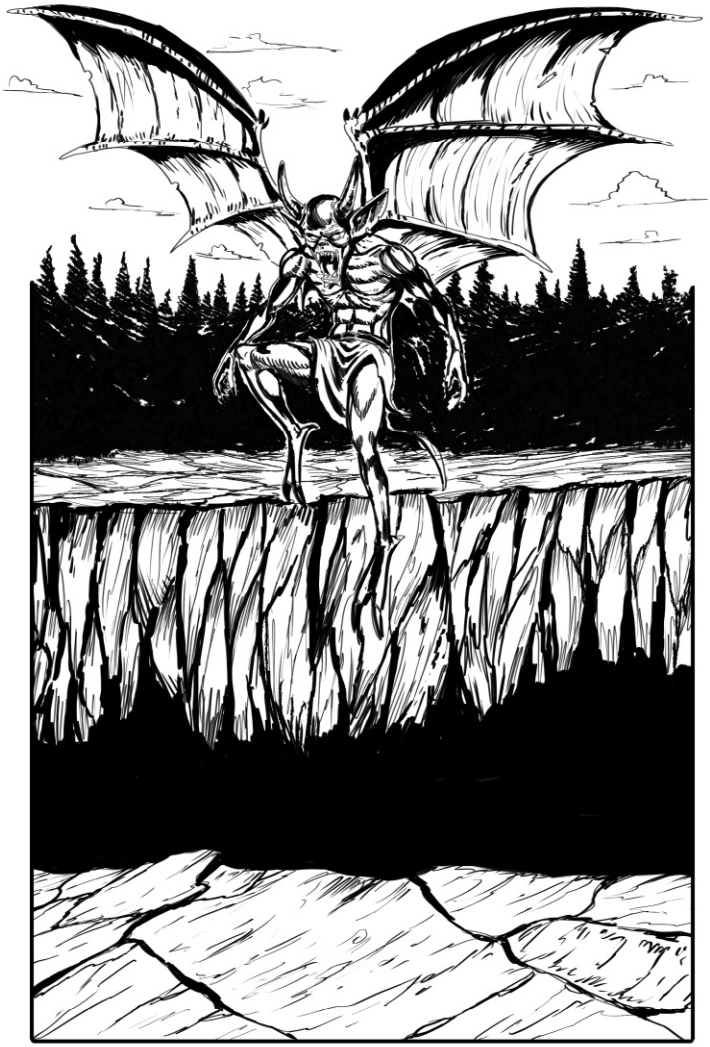
Azon kezdesz töprengeni, vajon át tudnád-e valahogyan verekedni magad ezen a szakaszon. Ha SZERENCSÉD 9, vagy magasabb, lapozz a **250**-re. Ha 8, vagy alacsonyabb, nem sikerül kerülőutat találnod. Kénytelen-kelletlen sarkon fordulsz hát, hogy visszatérj az előző elágazáshoz. Ahogy azonban ezt teszed, egy újabb gondolat üt szöget a fejedbe: mi lenne, ha az Istenek segítségét kérnéd szorult helyzetedben? Ha mindenképp tovább akarsz jutni ezen a ponton, annak ellenére is, hogy nyilvánvalóan nem az a sorsod, hogy ez megtörténjen, az égiek kisegítenek ugyan, de ezért komoly árat kell fizetned. Ez a következőt jelenti: csökkentsd le ÜGYESSÉGEDET annyival, amennyivel SZERENCSÉD kisebb, mint 9. Tehát ha jelenlegi SZERENCSE pontjaid száma 7, úgy 2 ÜGYESSÉG pontot kell vesztened. Amennyiben ezt az utat választod, fizesd meg a továbbjutás árát, majd lapozz a **250**-re; ha nem, úgy lapozz vissza a **388**-ra, és válassz egy másik utat.

255.

Néhány lépéssel később az ösvény kettéválik. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz a **235**-re; ha kelet felé, lapozz a **302**-re.

256.

Kelet felé fordulsz, óvatosan lépdelsz a gyökerektől megtört, gyomos talajon. Egy kis tisztásra érkezel, amit tüskés bokrok és vastag törzsű fák szegélyeznek. Ennek közepén egy repedezett, gyomokkal benőtt kegyhely emelkedik, melyet egy gonosz kinézetű férfi formájára faragtak, aki lemezvértbe öltözve, két kézzel kardot tartva áll egy emelvényen. A szobor lábánál hat kis agyagedényt pillantasz meg, fölöttük pedig a következő, cirádás betűkkel írt szöveget: „*Válassz egyetlen edényt.*” A korsók mind ugyanolyannak látszanak. Mit teszel? Ha magadhoz vennéd az egyiket, lapozz a **329**-re. Ha inkább távozol, lapozz a **159**-re.



257.

Hamarosan egy kis tisztásra érkezel, egy gödörrel a szemközti oldalánál, és egy kelet felé továbbvezető ösvénnyel. Körbepillantva feltűnik, hogy a közelben magasodó fák mindegyike száraz és halott.

A talaj hirtelen erősen megremeg, és mintha düh és gyűlölet töltené meg a levegőt. A föld beomlik előtted, feketeségbe vesző, szédítően mély vermet fedve fel előtted. Ahogy a rémisztő sötétségbe pillantasz, kábulatba esel. A következő pillanatban egy különös zaj térít magadhoz a rémálomból – harangzúgás a távolból? Igen… megint felhangzik a kongó, alig hallható hang. Majd harmadszorra is, épp mielőtt egy hatalmas, szárnyas teremtmény tör elő a lábad előtt nyíló szakadékból, és kezd lebegni fölötte, mint valami nagyra nőtt denevér. A bestia egész humanoid teste fekete, még a szemei is, koponyájából szarvak merednek. Arcán fékezhetetlen düh ül, és mintha egész lényéből gonoszság áradna. Ellenfeled döbbenetes kegyetlenséggel kezd el támadni.

Pokolfajzat ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Mivel a teremtmény hihetetlen vadsággal veti rád magát, és mert minden jel szerint az alvilágból szabadult, csak sikeres Szerencsepróba után vagy képes sebet ejteni rajta, a közönséges, vagy sikertelen támadásokat magára sem veszi. Más szavakkal, ha le akarod győzni ellenfeledet, minden találatkor kénytelen leszel próbára tenni SZERENCSÉDET! Ha sikeres a próba, a szokásos 4 ÉLETERŐ pontot sebzed rajta, azaz elég két alkalommal szerencsésen megsebezned. Ha sikerül legyűrnöd a bestiát, lapozz a **118**-ra.

258.

– Á – kiált fel a hang. – A kórság átka a jussod.

A szavak hallatán kiráz a hideg, de ezt leszámítva nem érzel semmi különbséget.

Bár ezt még nem tudod, allergiássá váltál a Gyógyitalokra, emiatt mostantól kezdve az eddigi egy kockadobásnyi helyett mindig 3 ÉLETERŐ pontot nyersz csak, ha felhajtasz egyet. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a Kórság Átkát, majd lapozz a **149**-re.

259.

Kardodat hamar a hüvelyébe dugod.

A Gendzsik ezt látva felsóhajtanak. – Jaj, drágám, túl hamar feladta, nem? Talán mégis csak egy gyáva féreg – sziszegik. Ekkor éles villanást látsz, és ismét a hajó fedélzetén találod magad, a nyitott ajtót nézve, melyből ismét gúnyos kacagás hallatszik fel. Szitkozódva próbálod kiverni fejedből ezt a kellemetlen találkozást. Lapozz a **76**-ra.

260.

– Hát igen, elég rosszul nézel ki – mondja szomorúan a kép. – Engedd meg, hogy lehetőségeim szerint kisegítselek.

Meleg ragyogás borítja be a testedet: nyersz 10 ÉLETERŐ pontot!

Megköszönöd a kép segítségét, aki elmosolyodik. – Remélem, jobb egészséggel folytatod majd utadat, Harcos. – Azzal semmivé foszlik, te pedig ismét magadra maradsz. Merre indulsz most tovább? Ha északnak, lapozz az **5**-re; ha keletnek, lapozz a **10**-re.

261.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Tovább haladva összerezzensz, amikor egy őz ugrik elő a semmiből az ösvényre. A pompás állat sokkal nagyobb, mint azok a fajtársai, melyekkel korábban találkoztál. Szarvai önmagukban egy kisebb vagyont érhetnek!

A bestia egy ideig csak áll és farkasszemet néz veled, végül azonban magadra hagy. Nem sokkal később egy elágazáshoz érkezel. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz a **251**-re; ha kelet felé, lapozz a **355**-re. Ha inkább északkelet felé tartasz, lapozz az **5**-re.

262.

Kardod markolata után kapsz, a Leprikón azonban még nálad is sebesebb. Zsebéből valamiféle port ránt elő, amit aztán a képedbe hajít! Azonnal lebénulsz. A kis teremtmény hangosan felnevet, majd magához veszi három Gyógyitalodat, mielőtt éles villanással, egy kis füstfelhő közepette eltűnik előled. Idővel a varázslatának hatása elmúlik. Mikor már ismét tudsz mozogni, az idődet nem vesztegetve továbbindulsz az ösvényen észak felé. Lapozz a **255**-re.

263.

Már majdnem sikerül kijutnod erről a lyukacsos területről, amikor elszámolod az egyik lépésedet, és a jobb lábaddal egyenesen belelépsz az egyik nyílásba. Derékig süllyedsz a talajba. Összeszorított szájjal felnyögsz, és megpróbálod kiszabadítani a végtagodat, de a csapda nem enged! A korábban hallott, zokogó hang ekkor feléd indul, és kacagásba vált. Elkerekedett szemekkel, kétségbeesetten erőlködve próbálsz kiszabadulni a földből, de még mindig nem jársz sikerrel. Végül érzed, hogy valami megragad a mélyben, és beléd harap – vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. A fájdalomtól felvisítasz, és nagyot rúgsz láthatatlan támadódba. A fájdalmas kiáltást tompa puffanás követi. Ahogy ellenfeled elterül, összeszeded minden maradék erődet, és végül sikerül kiszabadítanod magad! Talpra ugrasz, és undorodva lepillantasz a véres fognyomokra. Nincs vesztegetni való időd, kénytelen vagy visszabicegni az útra, majd ismét bevetni magad a rengetegbe. Lapozz a **101**-re.

264.

A fegyver pengéje megmérgezett! A mostani csata során minden egyes elvesztett Harci Kör után (tehát a mostani után is) 2 *extra* ÉLETERŐ pontot vesztesz. Most lapozz vissza oda, ahonnét ideérkeztél, és folytasd a csatát. Amennyiben sikerül végezned ellenfeleddel, 1 SZERENCSE pontot nyersz majd.

265.

A Tűzmanó elpusztult. Felvont szemöldökkel pillantasz Treygardra, az öreg azonban mostanra a levegőbe emelkedett! Mielőtt nagyon feldühödhetnél, amiért engedted elmenekülni, észreveszel egy kis zsákot, amit a férfi igyekezetében elejtett. Figyeled, amint az alak eltűnik a távolban, mielőtt megvizsgálnád annak tartalmát. Zsákmányod egy Gyógyital, és egy fából készült, tenyérnyi faragvány, ami leginkább egy Pálcikaemberkére hasonlít: párhuzamosan álló lábai, és a feje fölé emelt, széttárt karjai vannak. Különös lelet, gondolod magadban, ám még mindig több, mint a semmi. Szerzeményeiddel elégedetten megfordulsz, és boldogan visszaindulsz az elágazáshoz. Lapozz a **159**-re.

266.

A csuklódra húzod a különös Karperecet, majd bizonytalanul vársz a hatásra. Karodat hirtelen melegség árasztja el, és egy pillanatig már épp lekapnád magadról, amikor hirtelen nyugalom áraszt el. Nyersz 3 ÜGYESSÉG pontot. Erre a különös ékszerre valaki erős áldást mondott! Továbbindulsz a dél felé induló, enyhén kanyargó aranyösvényen. Lapozz a **229**-re.

267.

A Sisakra helyezed remegő kezeidet, és a „Hőség” szóra koncentrálsz. Villám csap elő a homlokodból, egyenesen a közeledő Elementál mellkasába, mely hátrataszítja a bestiát! Ellenfeled hangosan felüvölt, ahogy lángra kap, teste pedig fehéren felizzik a forróságtól! A szörnyeteg újra és

újra elbődül, miközben kétségbeesetten próbálja eloltani pokoli tűztől lángoló testét. De nem múlik ki. Ellenfeled a földből nyeri erejét, és emiatt rendkívül szívós. Az Elementál tüzes, bömbölő alakja ismét feléd közeledik. Kétségbeesésedben elejted kardodat. Nem tudsz már mit tenni, halálod pedig lassú lesz és kegyetlen…

268.

– Akkor befejezem a történetet – mondja mosolyogva az öreg. – Emlékszel még az öregre, aki a „Hét kígyót" emlegette?

Bólintasz.

– Nos, elég sok pletykát hallottam ezekről a teremtményekről, és mindarról, amivé váltak.

– Amivé váltak? – kérded értetlen tekintettel. – De nem azt mondtad, hogy ez csak egy szomorú történet?

Az öreg láthatóan zavarba jön. – Sajnálom, barátom, de minden egyes szavam igaz volt. De mindegy is. Erről a „Hétről," ahogy ismertté váltak, évszázadokon át senki nem hallott ezután, a történetük gyakorlatilag a múlt homályába veszett. Évtizedekkel később azonban egy Látó azt állította, hogy ismét megpillantotta a rettegett teremtményeket, akik emberi alakot öltöttek! Nos, inkább mondjuk úgy, *humanoid* alakot.

Nagyot nyelsz ennek hallatán.

– Ó igen, barátom, ennek a nagy tiszteletnek örvendő Látónak mindenki hitt, még a leghatalmasabbak is, és jövendölését nem lehetett félvállról venni. Mikor azt kérdezték tőle, hogyan látta őket, azt válaszolta, hogy álmaiban látogatták meg, sőt, időnként még ébren is. Elmondta, hogy egy nagy harcost kerestek, akit mindenáron meg kellett állítaniuk. A Látó azt is elárulta, hogy név szerint is ismeri őket! Még legközelebbi szövetségesei is nehéznek találták, hogy elhigyjék ezt a kijelentését. De ettől függetlenül megnevezte az alakokat: Alvajáró, Árnyéktolvaj, Lélekmester, Szablyakarom, Cserkész, Vadász és egy utolsó, akit csak úgy nevezett, „Ő, akit nem szabad megnevezni." Együtt, csak úgy hívják őket, mint „A Vihar Lovasai."

Elkerekedett szemekkel veszed tudomásul, hogy a felsoroltak közül az első hárommal már volt is szerencséd találkozni.

Az öreg szomorú tekintettel árulja el, hogy tisztában van ezzel. – És az utolsó néggyel is szembe kell szállnod.

Ezt hallva összeszorul a gyomrod. – Akkor énrám vadásznak? Én vagyok az, akit ennyi ideje üldöznek?

Az öreg bólint. – Sajnálom, hogy így kellett erről tudomást szerezned, barátom, de a Varázslók…

Ekkor elönt a düh. – Ne is mondd, el tudom képzelni, hogy miattuk kellett mindezt elmondanod nekem.

Az öreg meglepő erővel szorítja meg válladat, és suttogja: – Meg kell tennünk, amit tudunk, mert erős teremtmények. De még így is tudok némi tanáccsal szolgálni. Olyan információm van, amiről ők nem tudnak. – Egy pillanat szünetet tart, miközben bizonytalanul körbepillant. – A Cserkész nevezetű a legveszedelmesebb a Hét közül, még annál is veszélyesebb, mint az, akit nem szabad megnevezni. Gyakorlott és halálos orgyilkos. Nem csak hihetetlen fizikai ereje páratlan, övé Titán egyik legagyafúrtabb elméje is. Valóban méltó ellenfele bárkinek.

Ezt hallva akaratlanul is kiráz a hideg. – És miért mondod el nekem mindezt, barátom? Ezzel csak annyit érsz el, hogy megriasztasz.

– Mert így biztos lehetek benne, hogy nem fogod alábecsülni őket – hangzik az öreg határozott válasza, aki közben feláll, és meghajol előtted. – Most viszont távoznod kell, Harcos. Életek múlnak azon, milyen hamar végzel ellenfeleiddel. Többek közt a tied is.

Te is felállsz, hogy megköszönd a történetet és a figyelmeztetést, majd hátat fordítasz neki, és elhagyod a komor völgyet. Hamarosan egy hármas elágazáshoz érkezel. A nyugati utat mélybe hajló fűzfák szegélyezik, az északi magasba törő tölgyek közt halad, az északnyugati mentén indákkal benőtt bükkfák emelkednek. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz a **343**-ra; ha nyugat felé, lapozz a **287**-re. Ha inkább északnyugat felé tartasz, lapozz a **16**-ra.

269.

Villámgyorsan olvasod fel a varázsige szavait, és… megfogan! Azonnal az Elementál fölé tornyosulsz. Új méreted azonban túlságosan nagy a hídhoz képest. A fák között visszhangot ver kiáltásod, ahogy elveszíted egyensúlyodat és a láva felé zuhansz. A bestia azonnal rád mutat ujjával, melyből masszív tűzoszlop csap ki feléd. A lángok beborítják az egész testedet, és még azelőtt elporlasztja testedet, hogy az olvadt kőzetbe érhetnél. – A legkevesebb, amit tehetek érted, hogy gyors halált hozok neked – mondja a lény, mielőtt egy újabb éles villanással eltűnik…

270.

– Vesztettél az ügyességedből, mi? – kérdi aggódva a kép. – Hadd lássam, mit tehetek érted.

Bizsergő érzés járja át az ujjaidat: nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Megköszönöd a kép segítségét, amiért segített visszanyerni elvesztett képességedet.

– Remélem, most már magabiztosabban tudod folytatni utadat – mondja az idegen, mielőtt lassan elhalványulna. Ismét magadra maradtál. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz az **5**-re. Ha kelet felé, lapozz a **10**-re.

271.

Nincs szerencséd. A fájdalom és hányinger tovább erősödik, míg végül már nem bírod elviselni, és kimerülten elájulsz. Mikor nagy nehezen magadhoz térsz, épp csak életben vagy – ÉLETERŐD 3-ra csökkent. De legalább túlélted, és ez is valami. Nagy nehezen feltápászkodsz, megragadod a gyűrűt – melybe, most már látod, a „Méregellenállás” szót vésték –, majd elhagyod ezt a gonosz helyet. Visszatérsz az előző elágazáshoz, és úgy döntesz, nyugat felé folytatod az utadat. Lapozz a **177**-re.

272.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

A tüskés ösvény kis idő múlva kiszélesedik, és egy élettelen, poros tisztásba torkollik. Egy ideig a tájat kémleled, mozgásnak azonban nem látod nyomát. A vöröslő égre tekintve azon töprengsz, mennyi időd van még az éjszaka beálltáig. Ekkor valami mintha megmozdulna. Megint előre nézel, és döbbenten látod, hogy egy férfi áll előtted, alig néhány méternyire! Pedig meg mernél rá esküdni, hogy egy másodperccel ezelőtt még nem volt ott senki! Honnan bukkant fel? Az alak feléd indul. Hosszú, sötét, rongyosan lógó köpenyt visel, mely leng az erős szélben. Magas és vézna testalkatú, már-már csontsovány, ami különösen az arcán feltűnő. Vonásait is ki tudod már venni: bőre fakó, beteges, tekintete kifejezéstelen és élettelen. Valahogy érzed, hogy a férfi nem közönséges ember. A halál bűze lengi körbe, szívében egy ősi gonosz hatalmas ereje bújik meg.

Megérzésed helyes. Egy szörnyeteg áll előtted, a Lélekmester. Páni félelem vesz erőt rajtad, menekülni akarsz, elrejtőzni előle, bármit, csak ne kelljen szembeszállnod vele. Ugyanakkor erős bénulás vesz rajtad erőt, és mozdulatlanul figyeled, ahogy ragacsos kezével megérinti az arcodat. Abban a pillanatban halálos fáradtság uralkodik el rajtad, mintha kiszívta volna a lelkedet. A fenevad kezei eszméletlenül erősek, és szellemi hatalma sem utolsó. Minden akaraterődet össze kell szedned, hogy szabadulni tudj igézetéből. Remegve teszel egy lépést hátra, majd kardot rántasz. A Lélekmester sziszegve ismét megindul feléd. Küzdj meg vele.

Lélekmester	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ellenfeled képes kiszívni a peches áldozatainak lelkét is. Valahányszor eltalál, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, amit ezután hozzá kell adnod ellenfeled ÜGYESSÉGÉHEZ!

Azonban mivel testfelépítése elég törékeny, sikeres csapásai csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebet okoznak. Ha sikerül felülkerekedned ellenfeleden, lapozz a **31**-re. A küzdelem során elvesztett ÜGYESSÉG pontokat *nem* nyered vissza.

273.

– Szép munka – mondja bosszús hangon a Leprikón. – Íme, a jutalmad. – A teremtmény éles villanással egy kis füstfelhő közepette eltűnik előled.

Ekkor, a lábad előtt megpillantasz egy Aranyfogat! Zsebre vágod e különös tárgyat, majd folytatod utadat. Lapozz a **255**-re.

274.

A Baziliszkusz rád veti magát, kénytelen vagy védeni magad. Nem egyszerű a feladat, ráadásul mivel vakon küzdesz, 2-vel le kell csökkentened ÜGYESSÉGEDET. Ezen kívül, mivel a küzdelem alatt végig vissza kell tartanod a lélegzetedet, a harmadik Harci Kör végére végezned kell a fenevaddal, különben azon nyomban életedet veszted.

Baziliszkusz	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha sikerül végezned a szörnyeteggel, jegyezz fel 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **305**-re.

275.

A Kockateremtmény az arcával lefelé ér földet, és tompa hangon szólal meg. – Szép munka. Na most, ha lennél olyan kedves, hogy ismét talpra állítasz, a segítségedre lehetek.

Felemeled a szegény teremtményt, és óvatosan lábra állítod.

Leporolja magát, majd feltekint (már amennyire meg tudod állapítani) rád. – Légy áldott – mondja egyszerűen.

Azonnal csodás érzés tölt el. Növeld meg 1 ponttal mind a jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* SZERENCSÉD!

Megköszönöd a lény segítségét. – Ugyan, ugyan, ez semmiség. De ha most megbocsájtasz, még van egy kis dolgom. – Azzal dél felé indul, és hamarosan eltűnik a messzeségben.

Úgy döntesz, ideje alaposabban is körbenézned. Lapozz a **123**-ra.

276.

Leopárdot megszégyenítő sebességgel kapod elő zsákodból a kötelet, majd kötözöd ki magad az árbochoz. Egyre közeledsz a Szirénekhez, és fogy az idődd. Már kezded érezni, ahogy bűvös énekük a tudatodat kezdi támadni. Egyetlen esélyed van, hogy erős csomót köss magad köré, amit csak nagyon sokára tudsz kioldani. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGET, 2-t adva a dobás eredményéhez! Ha sikeres a próba, lapozz a **398**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **349**-re.

277.

Összeszorított fogakkal, becsukott szemekkel állsz a sötétben. – Nincs mitől félni, csak a félelemtől – ismételgeted újra meg újra. Mikor ismét kinyitod a szemed, nem csak hogy eltökéltebbnek érzed magad, de mintha a félelmed is megszűnt volna.

Továbbindulsz a barlangban, és nemsokára egy továbbvezető folyosóra bukkansz. Az út gyorsan emelkedni és világosodni kezd – valószínűleg közeledsz a kijárathoz! Megszaporázod lépteidet, és valóban, napfényt pillantasz meg, madárcsicsergés és tücsökciripelés üti meg a füledet. Mikor végül átlépsz a barlangnyíláson, kénytelen vagy kezeddel beárnyékolni a szemeidet.

Egy füves dombocskán állsz, körülötted fák emelkednek a magasban, és két út vezet tovább.

– Szép munka, barátom – hangzik fel egy csodálkozó, lágy férfihang. – Te vagy az első.

Zavartan körbepillantasz. – Én lennék? Nem számít. De mi a fene volt az a szörnyű félelem, amit odabent éreztem?

– Az ismeretlentől való félelem – hangzik a szívélyes válasz.

– Ezt meg hogy érted? – kérded oldalra billentett fejjel.

– Semmi más nem volt odabent, csak a képzeleted teremtményei.

Ezt hallva leesik az állad. – Semmi? Akkor mi végzett azokkal a szerencsétlen emberekkel?

Az ismeretlen barátságosan felnevet. – A saját félelmük, semmi egyéb. További szép napot.

Megrökönyödve indulsz tovább. Ha a keleti ösvényen indulnál tovább, lapozz a **15**-re; ha a délkeletin, lapozz a **399**-re.

278.

Az északnyugati ösvény nemsokára recsegő fák falába torkollik. Visszafordulva megbotlasz egy Pajzsban, amit idefelé nem vettél észre. A csodás lelet arany színű, gondosan csiszolt, felületébe pedig a „Sötét" szót vésték. Amint felemeled, azonnal erős fáradtság vesz erőt rajtad. Olyannyira, hogy azon nyomban elnyom az álom!

Valami mászik a bőrödön. Felriadsz. Tetőtől talpig vonagló kukacok borítanak be! Felkiáltanál, de amint kinyitod a szádat, tucatnyi kis féreg mászik bele, és indul meg a torkod felé. Egy szempillantás alatt felugrasz, és őrült módjára kezded lesöprögetni magadról az undorító, püffedt kis teremtményeket, melyek csupasz bőröd minden centijét beterítik. Ez azonban nem bizonyul valami jó ötletnek. A férgek megriadnak a hirtelen mozdulatoktól, és harapdálni kezdenek, míg egész testedet fájdalmas sebhelyek nem borítják, melyekből patakokban kezd folyni a véred, végig a páncélodon. Elborzadva, fájdalomtól gyötrődve a földre veted magad, és megpróbálod súlyoddal összezúzni a gonosz kis teremtményeket. Dobj 4 kockával, hogy megtudd, hány másodpercedbe telik, hogy megszabadulj kínzóid nagyobbik felétől, melyek a bőrödön lógnak. Mindegyik után vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled ezt a megpróbáltatást, felveszed a Pajzsot, melyért oly nagy árat fizettél. Visszamész az előző elágazáshoz, majd úgy döntesz, nyugat felé távozol. Lapozz a **177**-re.

279.

Bárhogy is próbálkozol, kardod hatástalan a pokolszökevény ellen. Nincs más választásod, kénytelen vagy menekülőre fogni, ám ahogy sarkon fordulnál, a Démon a hátadba mélyeszti karmait, és kitépi a gerincedet…

280.

Amennyire csak tudod, megpróbálod elrejteni félelmedet. – Kik vagytok? – kiáltod feléjük hangosan. – Mit akartok? A rosszindulatú lények erre csak felnevetnek. – Nincs időnk hozzád hasonló bolondokkal fecsegni! – válaszolják visszhangzó hangjukon, melytől feláll a hátadon a szőr. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Mit teszel most? Ha megpróbálod folytatni a beszélgetést, lapozz a **7**-re. Ha inkább rájuk támadsz a pimaszságukért, lapozz a **333**-ra.

281.

Amint az aranyösvényre lépsz, minden elcsendesedik körülötted. Bár félelem tör rád, nagyot nyelsz, és eltökélten továbbindulsz. Az út kanyarogva vezet át a sötétbe borult fák között, és nemsokára egy zsákutcához érkezel, közepén egy kis medencével. A széléhez lépsz, majd lebámulsz, egyenesen a visszatükröződő harcos szemeibe, mely rád mered, közben pedig azon töprengsz, vajon kivel is kellene itt találkoznod. A következő pillanatban elfog a rettegés, ahogy vízmásod színes, hullámzó bőrrel felemelkedik és végigmér. A jelenés *szakasztott* másod, még tekintete és fegyvertartása is megegyezik a tieddel. Mégis mi ez a teremtmény, amivel szembetaláltad magad? Ki alkothatta, és hogyan? Sajnos nincs időd ilyen kérdéseken töprengeni, másolatod ugyanis felemeli a kezét, hogy lesújtson a nyakadra. Ritka mágikus képességei miatt az *Azonnali Halálnak* nincs hatása ellenfeledre.

Démoni Iker	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

Ahogy megkezdődik a küzdelem, két dolog hamar világossá válik. Az egyik, hogy bár formája kísértetiesen hasonlít a tiedre, harci képességeitek nem azonosak. A másik, hogy valahányszor eltalálod a bestiát, önmagadban is kárt teszel! Tehát minden sikeres találatoddal saját magadnak is 2 ÉLETERŐ pontos veszteséget okozol! Szerencsére nincs minden veszve, a jelek szerint ugyanis ellenfeled képtelen

kárt tenni benned, ehelyett csak saját magát sebzi. Tehát ha elvesztesz egy Harci Kört, nem önmagadtól, hanem ellenfeledtől kell levonnod 2 ÉLETERŐ pontot!

Amint ezt felismered, azonnal megfontolod, hogy abbahagyod a harcot, és hagyod, hogy a bestia cafatokra szabdalja önmagát, ám amint megfordul a fejedben a gondolat, valami láthatatlan erő *kényszerít*, hogy folytasd a küzdelmet. Ha sikerül végezned hasonmásoddal, lapozz az **53**-ra. Ha inkább hátat fordítanál neki, és megpróbálsz *Elmenekülni* – a nyilvánvaló okok miatt ekkor nem kell levonnod a szokásos büntetést –, lapozz a **372**-re.

282.

Észak felé indulva hamarosan vérontás helyszínére érkezel: tetemek hevernek körülötted mindenfelé, néhány békésnek látszik, másokat durván megcsonkítottak. Vannak, melyek nyitott szemmel, vádlóan merednek rád. Óvatosan lépdelsz át a holtak között, amennyire lehet, elkerülve, hogy rájuk lépj, amikor… nem… ez nem lehet… az egyik megtépett, véres tetem megmozdul, és feltántorog. A holttest felkap egy rozsdás kardot, mely a lába előtt heverő egyik társa alatt hever, és feléd indul. Egy Zombival nézel farkasszemet. Meg kell küzdened vele.

Zombi	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha sikerül véget vetned nyomorult kis életének, lapozz a **377**-re.

283.

A Káosz Harcos véres teteme végül elterül a talajon. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lehajtott fejjel elmondasz egy imát, hogy megköszönd az Istenek segítését, majd továbbindulsz. Az ösvény hamarosan megtisztul, és az eddigi, folytogató növényzet is megritkul. Néhány lépéssel később az út északkeleti irányba kanyarodik. Ahogy továbbindulnál, megpillantasz néhány szétzúzott koponyát a bokrok árnyékában. Lapozz a **65**-re.

284.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerült jól tippelned – lapozz a **273**-ra. Ha nincs szerencséd, nem találtad el a színt. Ha szeretnéd, addig találgathatsz, amíg csak szeretnél, egészen addig, amíg vagy el nem találod a színt, vagy meg nem unod a dolgot. Ez utóbbi esetben ha egyszerűen csak itthagynád a teremtményt, lapozz a **255**-re. Ha rátámadnál, lapozz a **262**-re.

285.

Előkapod zsákodból a Szemkötőt, és szorosan magadra kötöd. Biztonságban vagy! Előhúzod a kardodat, és fülelni kezdesz. Legnagyobb félelmed beigazolódni látszik: hallod, amint valami feléd óvakodik. Ekkor döbbensz rá még valamire: a bestiának halálos, mérgező lehelete van! Azonnal kiver a veríték. Ha van nálad egy Szájszűrő, lapozz a **366**-ra; ha nincs, lapozz a **327**-re.

286.

Könnyed nevetés hangzik fel a vasrács mögül. Egy alacsony, lángtestű humanoid alakot pillantasz meg – egy Tűzmanót! A teremtmény feléd biccent, majd kezeivel átégeti a vasrácsot, lángteste ugyanis elég forró ahhoz, hogy megpuhítsa a fémet, melyet így már könnyedén elhajlít. A teremtményhez sietsz, majd lábaddal addig rugdosod a rácsot, amíg elég nagy lyukat nem sikerült csinálnod az egész testednek. Kimászol a résen át, néhány másodperccel később pedig hallod, amint hátad mögött a plafon fülsüketítő zajjal a padlónak csapódik. Remegve heversz a padlón, és mikor ismét kinyitod a szemeidet, a teremtménynek már nyomát sem látod. Feltápászkodsz, átkot szórsz az ovális helyiségre, majd miközben folytatod a sötétbe vesző utadat, azon töprengsz, vajon miért sietett a kis teremtmény a segítségedre.

Félelmed kezd alábbhagyni, és a járat is világosodni kezd. Végül pedig… Nem messze tőled véget ér a járat, a nyíláson át pedig madárdal és a susogó szélben hajladozó fák hangja is beárad. Amint kilépsz, megállsz egy pillanatra, hogy magadba szívd a napfényt és a mindenfelé növő egzotikus növények illatát. Mikor végre körbenézel, látod, hogy ezen az oldalon sokkal több növény nő körülötted. Egy nagyobb széllöket magával ránt néhány falevelet, melyek karodon végigsimítva hullanak a talajra. Nagy levegőt véve, mosolyogva indulsz tovább a két oldalt sárga és kék színben pompázó virágokkal határolt úton, mely enyhén emelkedni kezd. A szöcskék lágy ciripelésétől hangos erdőben végül egy elágazáshoz érkezel. Ha észak felé fordulsz, lapozz a **8**-ra. Ha továbbra is nyugatnak tartanál, lapozz a **132**-re.

287.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Nyugat felé indulsz, leereszkedsz a poros dombról, egyenesen egy szűk horpadásba, mely nagy, éles szélű szikláktól bezárt zsákutcában végződik. Egy éles csillanás vonja magára figyelmedet. Közelebb lépve hozzá három kis üvegládát találsz, melyek mindenféle veszélyre fittyet hányva hevernek a talajon. Alaposabban is megvizsgálod a tartalmukat. A hozzád legközelebb lévőben kék színű gázt látsz kavarogni, a legtávolabbiban bíbor színűt, a középsőben pedig feketét. Mit teszel?

Felnyitod a kék gázzal teli ládát?	Lapozz a **234**-re.
Felnyitod a bíbor gázzal teli ládát?	Lapozz a **158**-ra.
Felnyitod a fekete gázzal teli ládát?	Lapozz a **387**-re.
Hagyod őket, visszatérsz az előző elágazáshoz, majd észak felé indulsz?	Lapozz a **180**-ra.
Hagyod őket, visszatérsz az előző elágazáshoz, majd északnyugat felé indulsz?	Lapozz a **16**-ra.

288.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 *Kezdeti* ÉLETERŐ pontot. A nyugati ösvény legnagyobb döbbenetedre nemsokára délnyugat felé fordul vissza.

Addig sétálsz, amíg egy jókora valami nem bukkan fel a távolban – egy hatalmas hegy homályos körvonalai! Az út egyenesen ennek lábához vezet, majd fel a csúcshoz. Mi mást tehetnél? Lelkiekben felkészülsz a mászásra, és eltökélten nekivágsz a jókora sziklának.

Azonban amint megteszed az első lépést, remegni kezd a lábad alatt a talaj, méghozzá olyan erővel, hogy azonnal elveszted az egyensúlyodat. Karjaidat a fejed köré szorítva heversz a földön, remélve, hogy a földrengés hamarosan alábbhagy és folytathasd utadat.

Mikor a remegés végül elmúlik, és körbenézel, a felverődött porban már semmit nem látsz. Felállsz, karodat a szád és orrod elé emeled, hogy így védd tüdődet a mocskos levegőtől, amíg az ismét ki nem tisztul kicsit. Mikor valamennyire már leülepedik a por, a távolban mozgás vonja magára a figyelmedet. Ekkor mintha a valami is észrevenne téged, ugyanis irányt vált, és egyenesen feléd indul. Elkerekedett szemekkel figyeled, és érzed, hogy minden egyes lépésével megremeg kicsit a talaj. Ahogy a teremtmény közelebb ér, kardot rántasz. Nem csak azért, mert nem tudod, kicsoda vagy micsoda az, hanem azért is, mert legalább háromszor olyan széles, mint te, és legalább kétszer olyan magas.

Az Óriás végül elég közel ér hozzád ahhoz, hogy felismerd a faját. Ekkor összeszordul a szíved. Legszívesebben térdre rogynál, és megadnád magad. Alig néhány méternyire állsz a bolygó legveszedelmesebb teremtményétől: egy Földelementáltól. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány SZERENCSE pontot vesztesz e balszerencsés találkozásnak köszönhetően.

288

Az Elementál ember alakú, testét azonban sziklák alkotják, arca pedig gyakorlatilag csak két sötét mélyedés a szemeinek, és egy görbe rés a szájának. A szörnyeteg utat tör magának néhány szikla között, míg karnyújtásnyira nem ér hozzád. Mikor megszólal, mély, dörgő hangja úgy hangzik, mint a vadul süvítő szél. – Szabad vagyok, te bolond! Szabad vagyok! Most már zamatos húsodból falatozhatok tovább! – Legszívesebben elejtenéd kardodat – mely egyébként sem mágikus, így nem is lenne hasznodra –, majd becsuknád szemeidet, várva a gyors halált. A következő pillanatban azonban új gondolat ver szöget a fejedbe: a hátizsákod! Ki tudja, hátha van benne valami, ami kisegíthet még ez ellen a szörnyű ellenfél ellen is. Feltéped a száját, és beletúrsz. Mit veszel ki belőle?

Egy díszes, „Szél” vésetes Viharkürtöt (ha nálad van)?	Lapozz a **196**-ra.
Egy Elefáncsont Furulyát, melyre a „Nap” szót vésték (ha nálad van)?	Lapozz a **152**-re.
Egy Ezüstsípot, melybe a „Köd” szót vésték (ha nálad van)?	Lapozz a **9**-re.
Egy Tengeri Kagylót, melybe az „Eső” szót vésték (ha nálad van)?	Lapozz a **320**-ra.
Egyiket sem?	Lapozz a **351**-re.

289.

Sarkon fordulsz, majd a rémülettől elkerekedett szemekkel beveted magad a sötétbe, amin az imént verekedted át magad. Nem jutsz sokáig, mikor suttogó hangok ütik meg a füledet, melyek azonban annyira torzak, hogy képtelen vagy megállapítani, mint mondanak. Zokogni kezdesz, de futsz tovább. Ekkor újabb lábak dobogását hallod meg, melyek hozzád hasonlóan rohannak, előtted és mögötted is, majd egyszerre minden irányból. Teljes lendülettel nekirohansz a falnak, és a talajra esel. Próbálsz felállni, de nem sikerül, kificamítottad mindkét bokádat, kínodban így csak mászni tudsz a vaksötétben.

A léptek és hangok eközben egyre csak közelednek mindenfelől. Mostanra már csak megtörten zokogsz. A suttogások egyre erősödnek. A léptek közelednek. Feladod a kúszást, a porba rogysz, mocskosan, vacogva. Zagyváló roncs maradt csak utánad, egy szerencsétlen, aki teljesen elvesztette az eszét…

290.

Az északnyugat felé tartó ösvény kanyarog egy kicsit, végül egy különös helyre vezet. Előtted a levegőt a szelíd szélben örvénylő, csillogó por tölti meg, melyet lágy kuncogás kísér. Mit teszel?

Közelebb lépsz? Lapozz a **340**-re.
Visszatérsz a mezőre, és inkább az északi ösvényen indulsz tovább? Lapozz a **24**-re.

291.

– Kiváló! – mondja csintalan hangon a kisember.

– És mik a szabályok? – kérded bizonytalanul.

– Egyszerű – jön a kurta válasz. – Egyszerűen csak ki kell találnod, mi a kedvenc színem!

– Mégis miféle ostoba játék ez? – kérded dühödten toporogva.

– Nyugalom, nyugalom, te bolond – teremt le bosszúsan a teremtmény. Mit teszel? Ha így is belemész a játékba, lapozz a **284**-re. Ha itt hagyod, lapozz a **255**-re. Ha mégis inkább rátámadnál, lapozz a **262**-re.

292.

Bátorságról vagy botorságról téve tanúbizonyságot ismét a Gendzsik otthona felé indulsz, eltökélten, hogy kiderítsd, rejtegetnek-e valamit ezek a lényeg. A kísérteties arcok ismét felbukkannak előtted, gyűlölködő pillantásokkal méregetve téged. Mit teszel? Ha rájuk támadsz, lapozz a **333**-ra. Ha inkább megszólítanád őket, lapozz a **280**-ra.

293.

Nincs szerencséd, kardod kiesik a markodból, a talajra esik, és a Jégdémon mögé csúszik. Fegyvertelen vagy. Hátraugrasz, ahogy a szörnyeteg hatalmas ökle becsapódik előtted a barlang sziklájába. Kétségbeesetten próbálsz menekülőutat keresni, de nem találsz. Oldalra veted magad, hogy elkerüld a szarvas óriás következő csapását, és ismét épp csak sikerül elhajolnod az ütése elől. Ekkor megpillantasz valamit az egyik árnyékos sarokban, ami ismét reménnyel tölt el: egy íjat és egy nyílvesszőkkel teli tegezt. Most már meg tudod védeni magad a pokolfajzattól, mivel azonban nem vagy járatos ennek a fegyvernek a használatában, a csatát -2 Támadóerővel kell megvívnod.

Jégdémon ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Ellenfeled képes jeges légörvényt hányni az ellenfeleire.

Minden Harci Kör elején dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 1 vagy 2, telibe kap ezen támadása, és a Kör kimenetelétől függetlenül vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha sikerül végezned a halálos bestiával, nyersz 1 SZERENCSE pontot. A nyílvesszőket mind elhasználtad a csatában, ezért úgy döntesz, itt hagyod az immáron haszontalanná vált íjat is, ám a kardodat sikerül visszaszerezned. Lapozz a **93**-ra.

294.

Fürge mozdulattal sikerül elkapnod a kötelet. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Gyorsan megvizsgálva úgy látod, elég masszív. A zsákodba hajítod, majd nyugat felé indulsz. Lapozz a **95**-re.

295.

Az arc felé nyújtod a fogat.

– Tedd csak le a földre – mormogja a lény.

Ezután az ajtó rozsdás sarokvasain csikorogva feltárul.

– Átléphetsz – közli a különös teremtmény.

Átsietsz a kereten, miközben próbálsz nem gondolni rá, hogy bármelyik pillanatban valami szörnyűség történhet veled. Félelmeid szerencsére alaptalanok.

– Bölcs döntés volt, hogy megbíztál bennem – mondja a hátad mögött az arc. – Ezért kapsz tőlem egy kis jutalmat is.

Mikor megfordulsz, a lénynek és a fognak már csak hűlt helyét látod! A sárban azonban, az ösvény kellős közepén egy kis Ezüstsípot pillantasz meg. Elmosolyodsz, majd leguggolsz, hogy felvedd a csillogó tárgyat. Feltűnik, hogy a „Köd” szót vésték az egyik oldalába. Zsebre teszed új szerzeményedet, és továbbindulsz. A madarak hamarosan ismét csiripelni kezdenek körülötted.

Az ösvény kettéágazik. Ha az északkeletin szeretnél továbbindulni, lapozz a **235**-re; ha a keletin, lapozz a **316**-ra. Bármelyiket is választod, hátad mögött a fák halkan összezárnak, elzárva előled a visszavezető utat.

296.

Nem volt valami bölcs döntés hátat fordítanod a férfinak, aki Louis Fur néven mutatkozott be, ugyanis minden kétséget kizárólag a sziget legerősebb lakói közé tartozik. A hátad mögött gyors átváltozáson megy át, és az utolsó dolog, amit érzel, azok a karmai, melyekkel nyakon ragad, hogy letépje a fejedet…

297.

– Örülök, hogy elhiszed, hogy bízhatsz bennem, barátom – mondja barátságos hangon az alak. – Nos, miben lenne szükséged a segítségemre? Ne feledd, csak egyszer állok szolgálatodra.

Az első gondolatod a Halálvarázs. – Kérlek gyógyíts meg, idegen, a halál igéjét szórták a fejemre! – esedezel kétségbeesetten.

A kép megremeg, eltűnik, majd ismét felvillan, egy pillanatra megszakad a hangja is, miközben beszél. – Ez az egyetlen dolog, amit nem tehetek meg.

Kétségbeesetten térdre rogysz. Az alak tovább beszél, próbál bizakodónak hangzani. – Azonban megszabadíthatlak egy átoktól, vagy begyógyíthatom tested, elméd vagy lelked sebeit is.

Letörlöd arcodról a könnyeket, majd felállsz. Mit válaszolsz?

Hogy törje meg az átkodat?	Lapozz a **350**-re.
Hogy gyógyítsa meg elmédet?	Lapozz a **270**-re.
Hogy gyógyítsa meg testedet?	Lapozz a **260**-ra.
Hogy gyógyítsa meg lelkedet?	Lapozz a **253**-ra.

298.

Nesztelenül sikerül elóvakodnod a hírhedt méhek mellett. Nemsokára egy új elágazáshoz érkezel. Ha itt az unalmasabb, észak felé tartó ösvényen indulsz tovább, lapozz a **359**-re; ha az új nyugati, hívogató úton, lapozz a **193**-ra.

299.

Bár a világ elképesztő sebességgel forog körülötted, még mindig a kezedben szorongatod kardodat. Egy utolsó, kétségbeesett kísérletet teszel, hogy megváltsd magad a halálból, összeszorítod fogaidat, felnyitod szemeidet, és az előtted elsuhanó, fekete folt felé döfsz.

Sikerül lecsapnod Cserkész fejét.

A fájdalom azonnal elmúlik, a világ sem pörög tovább.

Kimerülten a talajra esel.

Ahogy telik az idő, az eddig átélt, szörnyű fájdalom lassan semmivé válik. Feltérdelsz és a lefejezett holttestre pillantasz. Igen, halott. Bizonytalanul lábra állsz. Egy kicsit dülöngélsz még. A csuklyával borított fejre pillantasz, mely kicsit távolabb hever a homokban. Először arra gondolsz, lehúzod róla a szövetet, hogy megtudd, mit rejtegetett előled Cserkész. Ahogy azonban közelebb lépsz hozzá, feltűnik, hogy a csuklya még mocorog! Összeszorul a gyomrod. Először egyetlen apró bogár mászik elő alóla, majd egy második, majd több száz ront elő, és fut a templom felé!

Alig hiszed el, amit látsz, de kénytelen vagy elfogadni. Már túl sok szörnyűséget láttál ahhoz, hogy pont ezt kérdőjelezd meg.

Ólomnehéz lábakkal vágsz hát neki utad következő szakaszának, ám meglepve tapasztalod, hogy rövidesen új erőre kapsz, már-már frissebbnek és erősebbnek érezve magad, mint korábban. Megkönnyebbülésed pedig csak tovább fokozódik, amikor rájössz, hogy az út hamarosan elhagyja a síkságot, és visszavezet a hűs, árnyas erdőbe! Lapozz a **113**-ra.

300.

Probléma nélkül távozol, és hamarosan egy saras tisztáson találod magad. Ennek közepén egy látszólag üres, csillogóan tiszta páncélzat áll, melyről vakítóan verődnek vissza a nap sugarai. Kezeddel kitakarva a ragyogást, közelebb lépsz, hogy alaposabban is megvizsgálhasd. Bárkié is volt valaha a vért, finoman szólva is jókora ember lehetett, ugyanis te eltörpülsz mellette. Már épp azon kezdenél töprengeni, hogyhogy nem esik össze az egész, ekkor azonban hirtelen rád tör az érzés, hogy valaki figyel téged. Alaposabban is megvizsgálva az üres sisakot, két apró vörös fénypontot veszel észre, ami visszatekint rád. A páncél életben van! Ekkor az Őrző felemeli ökleit, és gyors léptekkel feléd indul. Védd magad!

Őrző ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Bár te ezt nem tudod, ellenfelednek van egy halálos képessége: gondolatával képes elszívni annak erejét, és minél tovább van a közelében, annál erősebbé válik ez a támadása. Az első Harci Kör végén, annak kimenetelétől függetlenül vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, a második végén 2-t, a harmadik végén 3-at, és így tovább. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **68**-ra.

301.

– Nem! – mondod határozott hangon. – Előbb szeretném, ha válaszolnál néhány kérdésemre.

Az alak elég rosszul viseli az elutasítást. – Hogy mersz hozzám érni?! Hogy mered megzavarni csodálatos álmomat?!

Döbbenten állsz a kirohanás előtt, ám ekkor rádöbbensz, hogy a férfi *szakasztott* mása mind magasságban, mind pedig testfelépítésben azoknak az istenverte lényeknek, amik eddig követtek. Felismeréssel az arcodon méred végig az alakot, aki minden erejével próbál szabadulni a kezeid közül.

– Vess keresztet! – szólsz rá nyugodtan.

– Micsoda? – kérdi meglepetten. – Nincs időm ilyen ostobaságokra!

– Szabad kezedet a kardod markolatára helyezed, majd határozottabban megismétled a kérést. – Vess keresztet, barátom, és hagyni foglak aludni.

A férfi arcon köp, majd rád kiabál. – Soha! Nem teszek meg semmit egy hozzád hasonló féregnek!

Mélyen a szemébe nézel, majd közlöd vele, hogy eszedbe jutott egy történet gyerekkorodból egy orgyilkosról, akinek gyenge volt a teste, ezért fél életét arra tette fel, hogy elméjét megerősítse, míg végül képessé nem vált rá, hogy egyszerűen csak álmodjon áldozatáról! Igen, megálmodta célpontját, majd egy szörnyűséges, halhatatlan képmásával megtámadta!

Megragadod a férfi nyakát, és közlöd vele, hogy tudod, ki ő. A férfi abban a pillanatban kegyelemért kezd könyörögni, de valahogy olyan érzésed van, hogy öngyilkosság lenne részedről, ha elengednéd. Ezért kardot rántasz, és a nyakához emeled a pengét.

– Kérlek! – könyörög az alak, mikor rájön, hogy lebukott. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. – Nem halhatok meg! – Felemeled a pengét, hogy lesújts ellenfeledre, aki nyomorultul szűköl a lábad előtt. – Nem halhatok meg! – sikítja. – Én vagyok Alvajáró! Sosem halhatok meg!

Egyértelmű, hogy megőrült.

Nagy levegőt veszel, majd átdöföd a torkát. Pengéd hegye mélyen a földbe fúródik. Az orgyilkos vergődik néhány másodpercig, szemeivel némán rimánkodik kegyelemért. Kihúzod belőle kardodat, és végignézed, ahogy lassan, elkerekedett szemekkel, szánalmas tekintettel kileheli a lelkét. Ekkor feltűnik, hogy a mindent körbevevő köd lassan eloszlik.

Megkönnyebbülten felsóhajtasz, és fáradtságod ellenére felkészülsz az indulásra, ekkor azonban feltűnik, hogy Alvajáró kezében egy tárgy csillog. Ha megpróbálod szétfeszíteni az ujjait, hogy megvizsgáld a tárgyat, lapozz az **54**-re; ha nem, és inkább mielőbb továbbállnál, lapozz a **91**-re.

302.

Különösebb probléma nélkül követed az ösvényt, és hamarosan egy szélesebb, kanyargósabb szakaszhoz érkezel, ahol az útszélen vörös rózsák nőnek, melyek mintha véreznének. Próbálsz nem foglalkozni a dologgal, és a tiszta, kék eget bámulod, a rovarok zümmögését hallgatod, miközben továbbhaladsz. Ennek köszönhető, hogy kis híján nekiütközöl egy kék bőrű, majomszerű teremtménynek, ami szélesen vigyorog rád: egy Szerencseördög! A legendák szerint ez a teremtmény ellenségeinek aurájával táplálkozik. Amint elkapod a tekintetét, fülsüketítő visítást hallat, majd rád veti magát.

Szerencseördög ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Valahányszer eltalál ellenfeled, a szokásos 2 ÉLETERŐ pont mellett vesztesz 1 SZERENCSE pontot is. Ha sikerül felülkerekedned ellenfeleden, lapozz a **109**-re.

303.

Végül sikerül felülkerekedned a szörnyetegen, mely hatalmas, véres masszaként hever a talajon. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Megkönnyebbülten fellélegzel, és kimászol a veremből. Mikor eléred a szélét, és leülsz, lehajtott fejjel zokogni kezdesz.

Miután sikerült egy kicsit összeszedned magad, felállsz, hogy továbbindulj. Távozás előtt azonban nem tudod megállni, hogy még egy utolsó pillantást ne vess az emberi pacára, mely szerencsére még mindig nem moccan. Reméled, hogy a benne csapdába esett lelkek végre nyugalomra leltek. A gondolattól kiráz a hideg. Továbbindulsz a keletnek tartó, jellegtelen ösvényen. Lapozz a **322**-re.

304.

Az északkeleti ösvényhez keveredtél. Amint magad mögött hagyod a tisztást, a borzalmas szédülés elmúlik, motoszkál benned az érzés, hogy még nem hagyott el teljesen, hanem elméd egyik eldugott sarkában lapul. Gyorsan megperdülsz, ahogy hátad mögött megzördülnek a bokrok, és látod, amint a növények elzárják előled a visszavezető utat. Visszafordulva észak felé egy férfi alakját pillantod meg, aki az egyik nagyobb fa alatt várakozik. Átlagos magasságú és alkatú, egy régi páncél darabjai fedik testét, kezében pedig egy széles fejű fejszét látsz. Az idegen ekkor előlép a napfényes tisztásra, elállva az északnyugat felé továbbvezető ösvényt. Azonnal rádöbbensz, hogy tévedtél az imént: nem férfi, hanem egy Ember-Ork az, a két faj szerencsétlen keveréke. Lassan felé indulsz. Az alak a derekadra csatolt kardra pillant, majd felhorkant – nyilvánvalóan azt akarja, hogy ránts fegyvert, és küzdj meg vele. Nincs más választásod, eleget teszel kérésének.

Miközben azon töprengsz, hogyan vedd fel vele a küzdelmet, ellenfeled szédítő gyorsasággal rád veti magát. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, a szokott módon játszd le a csatát. Ha azonban 5–6, a szörnyeteg meglep a fürgeségével, és még mielőtt felkészülhetnél a védekezésre, bevisz egy halálos csapást: a seb azonnal vérezni kezd. Most vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és minden egyes új Harci Kör elején további 1-et. Csak akkor fogsz tudni megállni, és elállítani a vérzést, ha végeztél ellenfeleddel. Most pedig küzdj meg a bestiával!

Ember-Ork	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 6

Ha végeztél vele, lapozz a **379**-re.

305.

Végeztél a Baziliszkusszal, ehhez kétség sem férhet, de mégsem akarod megkockáztatni, hogy átvizsgáld a tetemet, így a belőle áradó bűzzel nem törődve elsétálsz mellette. Az üres síkságon átvágva hamarosan egy hármas elágazáshoz érkezel. Különös szél kerekedik körülötted, mely mintha kikacagna. Ha kelet felé indulnál, lapozz a **90**-re; ha nyugat felé, lapozz a **347**-re. Ha inkább az északnyugati utat választod, lapozz a **180**-ra.

306.

Nagyot nyelsz, és bátran továbbindulsz, próbálva nem foglalkozni a körülötted folyó, kísérteties dolgokkal. Alig néhány lépést teszel csak, mikor a tájat hirtelen ismét ragyogó, meleg napfény árasztja el, melyben már nyoma sincs a korábbi kacarászásnak, sem a repkedő, ismeretlen lényeknek. Elégedetten mosolyogva továbbindulsz.

Nagyjából százlépésnyire megbotlasz egy régi Fáklyában, amit valaki elhajított. Jobban szétnézve megpillantasz egy Tűzszerszámot is. Értetlenül megvakarod a fejedet, de elteszed az értékes szerzeményeket, mielőtt továbbindulsz az észak felé kanyarodó ösvényen. Lapozz a **173**-ra.

307.

Végigosonsz a gazos ösvényen, mely egy ideig kanyarog, végül pedig egy tisztásba torkollik. Első ránézésre látod, hogy zsákutcába érkeztél. Dühödten visszafordulsz, hogy távozz, ám ekkor egy magas férfiba… pontosabban egy magas *valamibe* ütközöl. A teremtmény ugyanis, ami elállja a visszavezető utat, nem ember, csupán humanoid.

Lepillantasz a lábfejei helyén éktelenkedő patára, majd a kézfejéből meredező rozsdás szögekre, végül pedig az arcára, ahol tucatnyi tekergő csápot pillantasz meg. A lény csupán egy ágyékkötőt visel. Bőre beteges sárga árnyalatú, és úgy lóg róla, mintha legalább három számmal nagyobb lenne.

Ellenfeled ekkor rád veti magát.

Mutáns	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

A csata során jegyezd fel, hány találatot szenvedtél el, ha pedig győzöl, lapozz a **6**-ra.

308.

Minden igyekezeted hiábavaló, nem tudod elég hosszan visszatartani a lélegzeted, így beszívsz egy keveset a Baziliszkusz halálos leheletéből. Szörnyen fájdalmas, de szerencsére gyors halál vár rád…

309.

Nyugatnak indulsz, és hamarosan egy kiszikkadt, földes területen találod magad. Egyetlen érdekes dolgot látsz csak itt, méghozzá egy jókora tükröt, mely a kis tisztás kellős közepén hever, félig a földbe süllyedve. Erőt vesz rajtad a kíváncsiság, így közelebbről is megvizsgálod.

Ahogy elé lépsz, és rámosolyogsz a bátor harcosra, kacagás hangzik fel minden irányból. Gyorsan körbenézel, de nem látsz senki mást. Hirtelen azonban fura érzés fog el. Pillantásod a kardodra esik, ami hirtelen sokkal nagyobbnak érződik, majd a kezedre, ami pedig mintha összezsugorodott volna! Páncélod is mintha egy számmal nagyobb lenne, mint kellene, és pajzsod is nehezebb, mint volt. Zavartan pillantasz ismét a tükörbe, a következő pillanatban pedig döbbenet ül ki arcodra. Most már nem egy felnőtt tekint vissza rád, hanem egy gyermek! A tükörnek köszönhetően megfiatalodtál! Már nem vagy félelmet nem ismerő harcos, csupán egy gyenge gyermek. Vesztesz 4 ÜGYESSÉG pontot. Balszerencsédet átkozva visszaindulsz keletre, ahol az elágazásnál északra fordulsz. Lapozz a **8**-ra.

310.

Ahogy nyugat felé haladsz, az ösvény egyre sarasabbá válik, míg végül már térdig süllyedsz benne. Ez alkalommal azonban szerencsére nem fenyeget semmi veszély.

A sűrű latyak azonban így is eléggé megnehezíti a haladást. Nemsokára aztán egy újabb tó partján találod magad, ez azonban sokkal sötétebbnek és vészjóslóbbnak látszik, mint az, amelyiken korábban átkeltél. Ráadásul a távolban köd kezd a felszínre telepedni, mely mintha annak ellenére is feléd sodródna, hogy egyáltalán nem fúj a szél.

Vársz egy kicsit, amíg tisztábban ki nem tudod venni a foszlányokat. Alaposabban megnézve mintha látnál valamit a közepén.

Úgy döntesz, vársz még egy kicsit. A titokzatos dolog hamarosan elég közel ér hozzád ahhoz, hogy megállapítsd, egy hajó az, melynek árboca és megtépett vitorlái tisztán kivehetőek. A jókora járművet moha lepi be, korhadt deszkái lyukaktól hemzsegnek. Minden jel arra utal, hogy az ősidőkben építették, és már mindenki elhagyta. Első ránézésre legalábbis. A hajó és a köd még közelebb sodródnak, alig néhány méternyire a parttól, mielőtt megállnak. Úgy tűnik, a lélekvesztő vár valamire. Mit teszel? Ha felmásznál rá, lapozz a **178**-ra. Ha inkább átúsznál a tavon, lapozz a **29**-re.

311.

A kifejezéstelen arcokra dühödt és gyűlölködő kifejezések ülnek ki, majd kiabálni kezdenek veled. – Gyáva! Gyáva! Gyáva! Gyáva! – ismételgeti haragos kórusuk.

Futásnak erednél, de nem tudsz, mert valami szörnyűséges dolog készülődik. Erős rosszullét tör rád, szédülni kezdesz, és már nem tudsz egyenesen továbbhaladni. Ekkor megpillantod kezeidet, melyről rothadni kezd a hús!

Ujjaid véres maradványait az arcodhoz emeled, de csak a koponyádat tapintod ki! Néhány pillanat alatt sikerült évszázadokat öregedned. A kíntól az erdő talajára, saját vértócsádba rogysz. Hamarosan még több rovar gyűlik a környékre…

312.

Tovább keletnek! Az ösvény egy sűrű, embermagasságú növényektől zöldellő kukoricamezőn vezet keresztül, melyben Aranytallérokként csillognak az érett, aratásra kész kukoricacsövek. Egy pillanatra megpihensz, ahogy arcodat melengeti a napsütés, és a levelek közt zúg a lágy szellő.

Majd aggasztó gondolat ver tanyát a fejedben: ez a hely tökéletes egy rajtaütésre! Kardot rántasz, és óvatosan, minden lépésedet megfontolva továbbindulsz, közben pedig próbálsz egyszerre minden irányba figyelni, nehogy egy gyáva ellenfeled hátulról meglepjen.

– Ismét találkozunk hát – hangzik fel a Kockateremtmény hangja, amint szó szerint felbotlasz benne.

– Olybá tűnik – válaszolsz riadt mosollyal. – Mondd csak, sikerült felgyógyulnod a legutóbbi esésed óta?

– Nagyjából igen – válaszol a lábadnak dőlve a lény, majd felpillant rád. – Most már tudod, hogy megy ez, barátom. Amíg nem hajítasz le valami láthatatlan bányajáratba, addig nincs baj.

– Vigyázok, amennyire csak tudok – válaszolsz neki vigyorogva, majd elrakod a kardodat, felemeled, és megkérded tőle, ez alkalommal melyik szám a cél.

– A hármas – válaszolja vidáman a Kockateremtmény. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 3, lapozz a **335**-re; ha nem, lapozz a **11**-re.

313.

Halálos veszedelem fenyeget, és valószínűtlen, hogy valaha is el fogod tudni hagyni ezt a helyet. De attól még nem adhatod fel. Egyszerre küzdj meg az összes fejjel. Az *Azonnali Halál* szabály fejenként érvényes csak, nem pedig az egész teremtményre.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hidra Fej	9	4
Második Hidra Fej	9	4
Harmadik Hidra Fej	9	4
Negyedik Hidra Fej	9	4
Ötödik Hidra Fej	9	4
Hatodik Hidra Fej	9	4
Hetedik Hidra Fej	9	4
Nyolcadik Hidra Fej	9	4

Ha valami hihetetlen okból kifolyólag valahogy mégis sikerül végezned ellenfeleddel, írj fel 4 SZERENCSE pontot, majd lapozz büszkén a **189**-re.

314.

Egy pillanat alatt elereszted Alvajáró nyakát, kardot rántasz és a férfi felé csapsz – pengéd azonban egyszerűen átsuhan rajta, és egyensúlyodat vesztve a talajra esel! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **353**-ra.

315.

A madarak csicsergése egyre hangosabbá válik, ahogy egyre tovább érsz az ösvényen, mintha csak nógatni próbálnának. Séta közben éneküket hallgatod, és figyeled, ahogy kecsesen repkednek az ágak között.

A sárban egyre nehezebben haladsz csak előre. Rövidesen már térdig süllyedsz az ösvénybe, minden újabb lépésért nevetségesen meg kell küzdened. Ekkor rádöbbensz, hogy valamit csúnyán benéztél: nem mocsárban állsz, hanem futóhomokban! Átvertek volna? Jobban belegondolva most nem ez a legnagyobb problémád, hanem hogy a kellős közepén állsz egy ilyen folyós területnek, és iszonyatos sebességgel süllyedsz. Segélykiáltásodra szétrebbennek a madarak. Hiú remény, hogy bárki is itt teremjen, és kimenekítsen szorult helyzetedből. Kétségbeesetten nézel körbe, hátha találsz valamit, amiben megkapaszkodhatsz, de ezzel csak annyit érsz el, hogy még mélyebbre süllyedsz, egészen a derekadig, majd vállig, végül nyakig. Könnycseppek futnak végig az arcodon, ahogy egyre bizonyosabbá válik korai, lassú halálod. Elmondasz egy utolsó fohászt az Istenekhez, de innen nincs menekvés, készülj a halálra…

316.

Kanyargó, avarral borított ösvényen haladsz végig, el számtalan, némán a magasba meredő fa mellett.

Kis híján felbuksz egy apró férfiban, aki az út közepén hever, a levelek takarásában. – Vigyázhatnál, merre mész, te fafej! – kiáltja nyüszítő hangon a kis alak, miközben talpra kecmereg.

Most, hogy feltápászkodott, is csak a derekadig ér fel! Az alak bő zöld ruhát és egy jókora kalapot visel.

– Á, biztos rád várok – folytatja mondókáját. – Veled kell játszanom egyet!

Ekkor döbbensz rá, hogy egy Leprikónnal van dolgod. Ezek a lények jó esetben csak bosszantóak, rossz esetben egyenesen életveszélyesek.

– Mégis miféle játékról beszélsz? – kérded lepillantva rá.

– Szerencsejátékot, te ostoba tök, mi mást? – válaszol hangosan felnevetve a teremtmény.

Ha belemész a dologba, lapozz a **291**-re; ha nem, és inkább szó nélkül továbbindulnál, lapozz a **255**-re. Ha úgy döntesz, hogy ennyi udvariaskodás elég lesz, és inkább rátámadnál, lapozz a **262**-re.

317.

Ügyetlen mozdulattal a kötél után kapsz, ami azonban kicsúszik ujjaid közül, és az üstbe esik. Kizárt, hogy a fortyogó olajba nyúlj utána! Mert még ha meg is tennéd, az teljesen biztos, hogy túl csúszós lenne ahhoz, hogy bármikor is a hasznodra váljon. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Csalódottan indulsz tovább nyugat felé. Lapozz a **95**-re.

318.

A kék gombának visszataszító íze van, azonnal szédülni kezdesz, és elveszted az egyensúlyérzékedet is. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Úgy döntesz, ennyi pont elég volt a gombázásból. Mit teszel ezután? Ha még nem tetted, és most belenyúlsz a vérző odúba, lapozz a **328**-ra. Ha inkább itt hagynád a fát és az istenverte gombáit, lapozz a **261**-re.

319.

Amint az Éjszaka Démona rádöbben, hogy lecsapni készülsz rá, eltűnik a vigyora, a lány eltűnik, és a mentális támadásoknak is vége szakad.

A Démon már nem röhög. – Van róla fogalmad, mekkora koncentrációt igényel, hogy megidézzek egy ilyet? – kérdi méltatlankodva a jobb oldali fej.

Felpillantasz a majd három méter magas, kétfejű szörnyetegre, melynek terebélyes teste kitakarja előled a napfényt, jókora árnyékot vetve rád. – Kit izgat? – veted oda bosszankodva félvállról, majd még egyet lépsz a szörnyeteg felé.

– Micsoda modortalanság – mondja a bal fej a jobbnak.

– Egyet kell, hogy értsek – válaszol a jobbik. – De az vitathatatlan, hogy mi úriemberhez méltóan viselkedtünk.

Ezt hallva megtorpansz. *Úriemberhez méltóan?* gondolod magadban. *Most ugye csak* vicceltek?!

– A legkevésbé sem – hangzik fel a jobb fej válasza, aki mintha a gondolataidban olvasott volna. – Mindig is törekszünk rá, hogy rangunknak megfelelően bánjunk mindenkivel.

– Feltéve persze, hogy az idő is alkalmas rá – teszi hozzá gyorsan a bal oldali fej.

– Különösen, ha csodás gyermekeinkről van szó – folytatja a jobbik.

– A gyermekeitekről? – kérded meglepve.

– Ó igen – válaszol a bal. – A hét áldott gyermekünkről.

Szemeid elkerekednek a döbbenettől, miközben elméd próbálja befogadni a hallottakat. – Feltételezzem, hogy rendkívül *magas* úriemberek voltatok? – kérded, miközben próbálod rendbe szedni gondolataidat.

– Miféle kérdés ez? – kérdi bosszúsan a jobb fej.

– És ha jól sejtem, ez a „hét áldott gyermeketek” már mind felnőtt mostanra? – folytatod, próbálva elrejteni hangodból a szarkazmust.

– Mégis mi közöd van ehhez, te nyomorúságos kis féreg? – kiált rád a bal fej.

– Nos, had fogalmazzak így – kezded önelégülten. – Biztosíthatlak róla, hogy a többségük nem fog Titán Szent Napján hazalátogatni.

Az Éjszaka Démona dühösen felüvölt.

Megvetően felé köpsz.

Ezután egymásnak estek.

Az *Azonnali Halál* hatástalan ellenfeled ellen.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 40

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyaszthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyaszthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

Ahhoz képest, hogy ez egy „rendkívül legyengített formája” ellenfelednek, kénytelen-kelletlen úgy érzed, hogy még számodra is komoly kihívást fog jelenteni ez a csata. Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört,

a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra” támadás milyen következményekkel járt.

Amint sikerül *első* alkalommal megsebezned a Démont, lapozz a **336**-ra.

320.

Szélsebesen kapod elő zsákodból a Tengeri Kagylót, és minden erőddel belefújsz. Az Elementál kíváncsian néz rád. Ahogy felnézel, látod, hogy az ég elsötétedett, árnyékba borítva a környéket.

A következő pillanatban úgy zuhog, mintha dézsából öntenék. A hullámok beborítják ellenfeledet, az azonban csak felröhög. – Csak nem szórakoztatni szeretnél, te ostoba ember?

Egész tested remegni kezd a félelemtől. A teremtmény ezután feléd nyúl, és letépi az állkapcsodat…

321.

Az Éjszaka Démona hangos dörrenéssel terül el a talajon, a puffanásba beleremeg föld és pokol is. A szél azonnal alábbhagy, a sikolyok is elhallgatnak. Felpillantasz az égre, mely a szemed láttára kékül ki ismét, a felhők is visszanyerik korábbi, normális alakjukat. Mikor körbenézel, látod, hogy körülötted a lángok is már csak pislákolnak.

Vége.

Köhécselés hangzik fel. Megperdülve a három Varázslót pillantod meg, akik visszatértek, bárhová is tűntek el korábban. Megkönnyebbülésed azonban rövid életű, hamar feltűnik ugyanis, hogy kettejük teste mozdulatlanul hever a porban, arcukra örökre ráégett a gyötrelmes tekintet. Az utolsó azonban, akivel legelőször találkoztál, még életben van. A vénemberhez lépsz, aki próbál négykézlábra tápászkodni, bár egész teste remeg, mintha az imént valami kegyetlen csatát vívott volna.

– Ne állj fel – mondod könnybe lábadt szemmel. A vénség nem törődik szavaiddal, tovább erőlködik, míg végül sikerül felegyenesednie.

Rád szegezi sápadt, elnyűtt tekintetét, és halk, remegő hangon megszólal. – Nem szándékozom térdre rogyva meghalni, Harcos.

Próbálod leplezni sajnálatodat. – Mi van a társaiddal? Mi történt veletek?

– Aminek történnie kellett, se több, se kevesebb – válaszolja kimerülten.

– Tudnom kell! – mondod hangosan, ám azonnal elszégyelled magad emiatt a dühkitörésed miatt.

– Megjártuk a poklot – válaszolja megtörő hangon. Elképedten nézel a vénségre, de hagyod, hogy folytassa a mondókáját. – Csak így garantálhattuk, hogy a megkötő ige működjön. Minden jól ment, gond nélkül eljutottunk a Démon valódi testéhez. – Ekkor azonban szipogni kezd, szemei könnyel telnek meg. – Csak néhány másodpercre lett volna szükségünk, hogy mindannyian biztonságban hazajussunk, ám fivérei ránk találtak, és megtámadtak.

– A fivérei? – kérded elképedve.

– Valóban, három testvére is volt. – Leszeged a tekinteted, hogy ne lássa az arcodra kiülő kétségbeesést. – Ne aggódj, Harcos, sikerült visszavernünk őket, és a varázsige megfogant.

– Az jó – sóhajtasz fel. – Akkor valóban kimúlt a Démon?

– Soha többé nem fog tudni újjászületni – válaszolja az öregember, aki úgy tűnik, bármelyik pillanatban összerogyhat.

– De mi lesz a többivel? – kérded egy árnyalatnyi szomorúsággal a hangodban. – Én csak az egyikükkel végeztem…

– Sokkal több mindent sikerült véghez vinned, barátom, mint azt sejthetnéd. Súlyos csapást mértél a Veremre, melyet valószínűtlen, hogy valaha is kihever.

– Tényleg ilyen sokat jelentett mindez? – kérded, miközben megtörlöd a szemedet. – Mármint az Éjszaka Démonának halála. Elértünk vele bármit is?

– Igen, méghozzá elég sok mindent. – Azzal a Varázsló arca fájdalmasan eltorzul. Felé nyúlnál, de az öreg a talajra rogyik, és vért köhög fel. Elhajítod kardodat, és az öreg mellé sietsz. Vérző szájjal kinyitja a szemét, és rád pillant. – Úgy sejtem, a semmibe kívánod most száműzni a lelkét – suttogja erőtlenül.

– Ez is az egyezségünk része volt – mondod aggódó hangon.

– Akkor szükséged lesz erre – válaszolja, majd köpenyébe nyúl, melyből egy arany papírdarabot húz elő. – Ez a Feledés igéje.

A varázslatra pillantva meglepetten látod, mennyire rövid ahhoz képest, hogy micsoda erőket kell megmozgatnia. Alaposabban megvizsgálva látod, hogy a lap egyik oldala értelmetlen zagyvaságokat tartalmaz, míg a másikon egyetlen szó olvasható: „Feledés." – Hogyan használjam ezt? – kérded.

A Varázsló egy pillanatra becsukja szemeit, mielőtt válaszolna. – Csak állj a teteme mellé, és mondd ki a hátoldalon álló szót. – A férfi szemei lassan kezdenek lecsukódni, de annyi ereje még van, hogy tovább beszéljen. – Hogy elhagyd a szigetet, és visszajuss a saját faludba, vissza kell menned a házba, onnan pedig a könyvtárba. Keresd meg a nagy, vörös kötetet, mely két kis kék gerincű között áll. Ha ezt leveszed a polcról, az egész szakasz ki fog nyílni előtted, mint egy ajtó. E mögött nyílik egy térkapu, melyen át néhány kilométernyire juthatsz otthonodtól. Ez pont elegendő távolság ahhoz, hogy rendbe szedd magad, mielőtt összefutnál a többi falusival, és kitaláld, mit mondj nekik.

A ráncos, aszott arcra mosolyogsz. – Látom, mindenre gondoltatok.

A vénség testét erős köhögő roham rázza meg, melytől fájdalmában összegörnyed. Pár pillanattal később ismét beszélni kezd, ám mostanra annyira legyengült már, hogy nem érted szavait. A szájához hajolsz, hogy jobban értsd. – Ha az Éjszaka többi Démona miatt aggódsz, felesleges. Elrejtettük előlük a lelkedet, sosem fognak tudni rád találni. – Megköszönöd az öreg segítségét, és már épp feltennéd neki a következő kérdésedet, amikor hirtelen elkerekedett szemekkel, váratlan erővel megragadja a gallérodat. – Neked köszönhetően… az emberek már nem fogják úgy félni az éjszakát, mint eddig tették… – Azzal elereszt, becsukja a szemeit, és végső nyugalomra tér.

Felállsz, és megtörlöd a szemedet, majd elmondasz egy néma imát a három Varázsló lelkéért, felveszed a kardodat, és körbenézel, hogy hol helyezd őket végső nyugalomra. Mielőtt döntésre jutnál, megint köhögés üti meg a füledet. Lehetséges, hogy valamelyik másik még életben van? Mikor azonban megfordulsz, elakad a lélegzeted a látványtól. Az Éjszaka Démona még életben van, és bár egész testét vér borítja, próbál feltérdelni.

Előrántod hüvelyéből a kardodat, és a hatalmas teremtmény mellé ugrasz. Mielőtt azonban felemelhetnéd fegyveredet, hogy lesújts rá, kezeit a nyakaira helyezi. Mellé lépsz, lepillantasz rá, a szörnyeteg azonban csak térdel előtted, remegve, becsukott szemekkel. – Mindent megadhatunk neked, Harcos – mondja csukott szemekkel a bal fej.

– Bármit, amit csak el tudsz képzelni – bólint rá a jobb.

– Semmid nincs, amit felajánlhatnál – válaszolod.

– Nem érted – mondja a bal, miközben elfordítja tekintetét. – Királlyá tehetünk téged, királyok királyává.

– Te lehetnél a leggazdagabb és leghíresebb az egész bolygón – folytatja a jobb, már-már meghajolva előtted.

Könyöröghetsz, amennyit csak akarsz – mondod határozottan.

– Mestereink egyezséget köthetnének veled, hogy sem mi, sem pedig fivéreink, sem semmi más pokolbéli teremtmény soha többé ne támadhasson rád – folytatja a bal fej, mely szintén lejjebb ereszkedik.

– Biztos vagyok benne, hogy képes vagy minderre – válaszolsz, mikor feltűnik, hogy a Démon lélegzete minden egyes szavára erőltetebbé válik. Nyilvánvaló, hogy haldoklik. – De amit akartam, már elmondtam. Most pedig ideje, hogy megkapd méltó büntetésedet. – A bestia testét görcsös remegés járja át, majd arccal előre elterül a porban.

– Örök feledésre kárhoztatlak, ahogy korábban te is tetted ezt velem. – A pokolszökevény remegve hever előtted a saját vérével átitatott porban. Felemeled kezedet, és felkészülsz rá, hogy aktiváld a varázsigét.

– Helyes – köp feléd gyűlölködve a bal fej. – Fivéreink ránk találnak majd, és mikor visszatérünk, levadászunk.

Hirtelen megtorpnasz, ahogy rádöbbensz, hogy az előtted heverő, szánalmasan meghunyászkodó teremtménynek igaza lehet. Lehet, hogy bele fog telni némi időbe, talán még évtizedekbe, vagy évszázadokba is. De az is lehet, hogy már másnap rálelnek. Cafatokra téped hát a cetlit, melynek maradványait a Démon fejére szórod.

– Meggondoltad magad? – kérdi reménykedő hangon a bal fej.

– Meg – válaszolod. – Úgy döntöttem, hogy inkább végzek veled, még ha ezzel nem is nyered el méltó büntetésedet.

– Még jobb! – sziszeg fel a teremtmény. – Lelkünk visszatér a pokolba, ahonnét fivéreinkkel együtt térünk majd vissza, bárhol is rejtőzz el előlünk.

– Megfeledkeztél a megkötő igéről – figyelmezteted.

– Nincs olyan ige, mely elég erős lenne ahhoz, hogy a testünkhöz kössön minket! – hangzik a gúnyos válasz.

– Csak az idődet vesztegeted, a varázslat sikeresen megfogant.

A Démon hátra fordul, és elkerekedett szemekkel felpillant rád.

– Itt fogsz végleg meghalni.

– Nem! – kiált fel a bal fej. – Halhatatlanok vagyunk!

– Többé már nem – mondod, ahogy felemeled a kardodat.

– Már akkor ezt a földet jártuk, mikor az emberek még a sárban kúsztak! – üvölt fel a jobbik fej, ahogy a Démon erőtlenül kapálózni kezd a sárban, vérrel szórva meg maga körül a füvet.

– Hozzád illő sírfelirat – mondod, azután nagy ívben meglendíted a pengédet. Egyetlen csapással elszeled az Éjszaka Démonának mindkét nyakát.

A fenevad karmos kezeivel a torkaihoz kap, hogy megpróbálja elállítani a vérzést, de addigra te ismét megemeled a fegyveredet. A szörnyeteg egy pillanatra rád mered, mielőtt megint lesújtasz rá. Utolsó pillantása, mielőtt átdöföd a szívét, páni félelem.

A teremtmény hatalmas teste összerezzen néhányszor, ahogy kileheli a lelkét. Nem sokkal később lecsukódnak a szemei, és az óriási tetem végleg mozdulatlanná válik. Beletelik egy kis időbe, hogy rádöbbenj, hogy te vagy az első ember, aki végzett a pokol hercegeinek egyikével.

Az Éjszaka Démona halott.

Üdvrivalgás tör fel körülötted, pedig senkit sem látsz! A Démon tetemére pillantasz, még épp időben, hogy lásd, ahogy szikrázó fénysugár tör elő a mellkasából, és hasít fel a kéklő ég felé. Boldogan figyeled, amint tízezernyi fénylő gömb kezd nevetgélve, ujjongva körözni a magasban.

Nem tudnád megmondani, meddig ünnepelnek ezek az elveszett lelkek, végül azonban a kellemes meleget árasztó kis fénylabdacsok a magasba emelkednek, és a kínoktól végre megszabadulva kialszanak a szikrázóan kék égbolt alatt.

Megilletődve állsz egy ideig.

Beletelik néhány órába, hogy eltemesd a kertbe a három öregembert. Egy olyan helyet választasz nekik végső nyughelyül, ami a lehető legtöbb napfényt kapja. Még azt is megfontolod, hogy eltemesd az Éjszaka Démonát, nem akarod ugyanis, hogy a borzalmas látvány elrontsa a kert békéjét, ám a test hamar rothadásnak indul, maradványai visszasüllyednek a talajba, melyből születtek, hogy új életet adjon a földnek, melytől oly sok mindent elrabolt.

Rövid pihenést követően még egyszer megbizonyosodsz róla, hogy megjelölted a három vén Varázsló sírját, majd visszatérsz a házukba, azon belül is a könyvtárba. Nem kell sokáig keresned a nagy, vörös könyvet, melyet két oldalról két kisebb határol. Leemeled a polcról, majd hátralépsz, ahogy a súlyos kötetektől roskadozó fal felnyílik előtted. Mögötte egy nagy, sárgán ragyogó fényfoltot pillantasz meg. Bizonyára ez az otthonodba visszavezető térkapu!

Már épp átlépnél rajta, amikor megpillantod a könyv címét: „A Harcos próféciái." Felnyitva azonnal megpillantod benne a három Varázsló rajzát! Velük szemben egy kardot tartó harcos képét látod, aki egy fölébe magasodó, kétfejű szörnyeteggel hadakozik. Elmosolyodsz magadban. Ezután visszateszed a könyvet méltó helyére, és belépsz az átjáróba.

Ragyogó fény borít be, táncoló képek keringenek körülötted, melyektől hamar elszédülsz. A következő pillanatban minden elsötétedik előtted, még a ház is eltűnik, ahol az imént voltál. Körbenézel. Egy saras, öreg úton állsz, mely a szélben hajlongó búzamezőn vezet át. Ez az út vezet vissza otthonodba!

Lecsatolod a kardodat, majd mosolyogva a búzamező közepébe hajítod. Biztos vagy benne, hogy soha többé nem lesz szükséged a pengére.

Kényelmes tempóban indulsz tovább, miközben nagyokat szívsz a tiszta levegőből. Pillangók röpködnek körülötted, katicák figyelnek a hosszabb szálak végéről, a magasban vörösbegyek dalolnak. És sehol egy fa!

A távolban füstoszlopot pillantasz meg. Azonnal felismered, az öreg kovácsműhelyedből ered. A zöld-arany színben pompázó mezőn át efelé veszed az irányt.

Néhány kilométerrel később megpillantod az első házakat és a lakókat. Legszívesebben felkacagnál, feléjük kiáltanál! Ám ekkor különös érzés kerít hatalmába, egy mardosó félelem, melyet már máskor is éreztél. Mikor megfordulsz, látod, hogy köd telepedett le mögötted, egy köd, mely vérszagtól terhes. Térdre rogysz, kétségbeesésedben a földre görnyedsz. Mozgást pillantasz meg a szemed sarkából, ahogy egy árnyékos alak kezd kibontakozni a sűrű párából, mely egyenesen feléd lépdel.

Nem! Nem! Megöltem, tudom, hogy végeztem vele! Cserkész hazudott, ez egészen biztos!

Felállsz, hogy elcsald a falud közeléből. Most már tudod, hogy sosem térhetsz vissza, életed végéig ez elől a szörnyeteg elől kell menekülnöd, aki soha nem fogja feladni, hogy levadásszon téged. Éles fény villan közted és Alvajáró között, aranyló fény, mely melegséggel és megnyugvással tölt el. Alvajáró rá sem hederít, csak lépdel tovább feléd, véres lábnyomokat hagyva maga után. Ekkor egy hatalmas alak bontakozik ki a ragyogásból, mely legalább három karral előrenyúl, felemeli a teremtményt, és szarvas feje felé húzza. Egy újabb éles villanást látsz. Alvajárónak nyoma sincs! A köd, a vérszag, a rettegés mind egyszerre elmúlik!

Ismét lábra állsz, és remegő kezekkel elmorzsolsz egy apró könnycseppet. A fény felé fordulsz, és elmosolyodsz. Nem sokkal később belépsz a faluba, ahol gondtalanul szaladgáló gyermekeket látsz, és büszkén mosolygó szüleiket. Eszedbe jut saját édesapád, aki rég eltávozott. Ő már sosem fog ilyen büszkeséggel nézni téged. A gondolat egy kicsit elszomorít.

De mégis úgy érzed, hogy valaki vigyáz rád…

322.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

A keleti ösvényen gyorsan haladsz az erdőn át, mely mostanra már nem a korábban látott, buja, élettel teli rengeteg, amihez hozzászoktál. Egy sokkal ősibb részhez érkeztél, körülötted minden vagy halott, vagy haldoklik.

A Halálvarázs hatása tovább erősödik, rosszullét kerülget, és térdre rogysz. Épp csak sikerül nem elterülnöd a porban, annyira forog körülötted a világ. Vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot. Mostantól kezdve az átok hatása felerősödik.

Egy idő után enyhül a rosszulléted és kitisztul a látásod. Felállsz hát, és kimerülten továbbindulsz.

Végül egy alakot pillantasz meg a távolban, amint feléd közeledik. Kardforgató kezedet a markolatra téve megállsz, és bevárod. Ahogy közelebb ér, megállapítod, hogy elég alacsony, jól öltözött és idősödő.

Mikor eléd ér, barátságosan előrenyújtja a kezét. – A nevem Fur, de te nyugodtan hívhatsz Louisnak is.

Elég ártalmatlannak tűnik. Ha kezet rázol vele, lapozz a **82**-re; ha visszautasítod a jobbot, lapozz a **67**-re.

323.

Amint eldöntötted, hogy a létrához lépsz, hirtelen szörnyű félelem kerít hatalmába. Remegve teszel egy lépést hátra, majd ismét összeszedsz magadban annyi bátorságot, hogy megközelítsd a szakadék szélét. De hiába, amint tett követné elhatározásodat, ismeretlen rettegés kerít hatalmába, ami teljesen megbénítja elmédet. Harmadszorra is nekiveselkedsz a létrának, elhatározva, hogy legyűröd a képzelt félelmet, agyadban azonban halott húson lakmározó kukacok, saját torkukat elvágó emberek képe villan fel, és a körülötted lévő fáké, melyek ágaikkal megragadnak, majd cafatokra szaggatnak. Valami ördögi varázslat vagy illúzió hatása alá kerültél. De az sem elképzelhetetlen, hogy valóban valami kimondhatatlan

borzalom vár rád a mélyben. Ha mindezek ellenére is felül akarsz kerekedni félelmeden, hogy leereszkedj a mélybe, *tedd próbára* ERŐDET! Ezt annyiszor teheted meg, ahányszor csak szeretnéd, ám minden alkalommal, amikor elvéted a próbát, 1-gyel csökkentened kell *Kezdeti* ÉLETERŐDET! Ha sikerül a próba, lapozz a **172**-re. Ha feladod a lejutás gondolatát, és továbbindulnál a déli, poros ösvényen, lapozz a **193**-ra.

324.

Olyan erővel küzdesz a szabadságodért, ami egy Óriásnak is a becsületére válna, és gyorsan megszabadulsz láthatatlan támadód szorításából, majd őrült módjára a parthoz úszol. Hátad mögött hallod, hogy a lény próbál utolérni, de hiába! Amint visszaérsz a sekélyebb területre, kimerülten összerogysz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült megmenekülnöd. Nem sokan mondhatják el magukról, hogy túlélték a találkozást egy Krákonnal. Mielőtt azonban gratulálhatnál magadnak, elkeseredve döbbensz rá, hogy hősies küzdelmed során *minden* Gyógyitalos üveged ripityára tört. De legalább még életben vagy, és ez is több a semminél. Mikor kifújod magad, a hajó felé pillantasz, ami az egyetlen átjutási lehetőséget jelenti. Lapozz a **178**-ra.

325.

Egy lépést teszel csak az óriási faragvány felé, mire rájössz, hogy ez egyike a tíz legnagyobb hibának, amit eddigi életedben elkövettél. A valami szemei felnyílnak, és izzó gyűlölettel rád merednek. A Jégdémon ezután felegyenesedik – szarvaival végigszántva a mennyezeten –, majd mielőtt a menekülésnek akár a gondolata is felmerülhetne benned, egyik patás lábával könnyedén elzárja előled a kijáratot. Kardod után nyúlsz, előrántod, a bénító hideg miatt azonban megcsúsznak ujjaid a markolaton. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **63**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **293**-ra.

326.

Amint északnak fordulsz, az aranyösvény eltűnik. A sötét ösvénynek nekivágva rövidesen ritkulni kezdenek a lombok, és ismét napfényben sétálsz. Végül egy tiszta, frissen ásott ösvényhez érkezel.

Az út az erdő egy különösen szép területén vezet át. A fák itt fiatalok, erősek és élettel teliek, a virágok rikítóan színesek, mintha csak élő szivárványt alkotnának. Szelíd állatokat látsz: őzek ugrándoznak a bokrok között, nyulak bújnak el üregeikbe, ritka madarak röpködnek és kergetőznek a felhőtlen égen, vadlovak legelésznek lustán. Mintha a paradicsomba érkeztél volna. Mosollyal az arcodon, lassan lépdelve haladsz, miközben a körülötted lévő tájban gyönyörködsz.

Nemsokára eléred az ösvény végét, ahol egy ezüst színű, embermagasságú szökőkút áll, melyet nevető angyalok szobrai és arany keresztek díszítenek. Díszesen faragott lába előtt érett almák, duzzadó szemű szőlők és szaftos barackok állnak halmokban. Az ínycsiklandozó eleséget látva hirtelen rád tör az éhség. Letérdelsz, és a szádba kezded tömni a gyümölcsöket, és bár éhséged hamar csillapítod, egyáltalán nem érzed jobban magad e lakoma után.

Ennek egyszerű oka van. Amit most felfaltál, nem neked volt idekészítve, hanem az Isteneknek volt áldozati étel. Azzal, hogy befaltad jussukat, súlyosan megsértetted őket. Félelemmel a szemedben felegyenesedsz, de botor tettedet már nem teheted semmissé. A következő pillanatban teljesen egyedül, telhetetlenül érzed magad. Az Istenek hátat fordítottak neked. Magadra hagytak. Könnyes szemekkel tekintesz fel az égre, miközben… nem érzel semmit, egyáltalán semmit. A nap sugarai már nem melengetnek, a szél nem hűsít, az eső nem mos le, a föld pedig nem táplál.

Kezeidet az arcodra szorítva zokogsz. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány Isten mondott le rólad, és mindegyik után húzz le 1 SZERENCSE pontot. Beletelik egy kis időbe, hogy összeszedd magad, és továbbindulj az erdőben. Néhány lépést teszel csak, amikor megbotlasz valamiben, ami kiáll a földből, valami aranyszínű dologban. Ha ki akarod ásni, lapozz a **44**-re. Ha nem foglalkozol vele, visszatérsz a korábbi elágazáshoz, és ott kelet felé indulsz tovább, lapozz a **229**-re.

327.

Mielőtt bármit is tehetnél, a Baziliszkusz a közeledbe ér. Szájszűrő nélkül kénytelen vagy visszatartani a lélegzetedet! *Tedd próbára* ERŐD, és adj 2-t a dobott értékhez! Ha sikeres a próba, lapozz a **26**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **308**-ra.

328.

Biztos vagy benne, hogy a vérző lyuk csupán bátorságodat akarja próbára tenni. Ezt ismételgeted, miközben vállig dugod bele a karodat. Valami hozzáér a kezedhez. Megdermedsz. Ezután azonban nem történik semmi más, és bár kiver a veríték, és remegni kezdesz, tovább kutatsz az üreg belsejében. Néhány hosszú másodperc elteltével megragadsz egy puha batyut, amit fürgén kirántasz a lyukból. Kicsomagolva megállapítod, hogy némi halat és zöldséget tartalmaz csupán, melyeket valaki gondosan egy tiszta vászonba csomagolt. Mosolyogva leülsz, hogy befalatozz. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot nyersz vissza a lakomának köszönhetően. Miután jóllaktál, elégedetten felállsz, és a fára pillantasz. Ha még nem ettél a gombákból, és úgy gondolod, hogy desszertnek pont jók lennének, lapozz a **230**-ra. Ha inkább továbbindulnál, lapozz a **261**-re.

329.

Melyiket választod?

Az elsőt?	Lapozz a **79**-re.
A másodikat?	Lapozz a **122**-re.
A harmadikat?	Lapozz a **342**-re.
A negyediket?	Lapozz a **181**-re.
Az ötödiket?	Lapozz a **203**-ra.
A hatodikat?	Lapozz a **383**-ra.

330.

Több fát is telibe kapsz, mire sikerül eljutnod az északkeleti ösvényhez. A szédülésed hamar alábbhagy. Különös látvány tárul a szemed elé: egy széles, mély, fákkal sűrűn benőtt szakadék, közepén egy magas, földből és gallyakból emelt fal emelkedik, egyenesen előtted, mely épp csak annyira széles, hogy át tudj rajta egyensúlyozni, és ami a szemközti oldalt visszavezet az erdőbe.

Egy ideig e különös természeti képződményt tanulmányozod. A fal mindkét oldala elég mély, ám annyira valószínűleg nem, hogy biztosan összetörd magad, ha leesnél. Az út maga elég stabilnak tűnik, még ha az oldala teljesen függőleges is. Nincs sok választásod. Óvatosan, apró léptekkel elindulsz. Nagyjából félútig mindenféle probléma nélkül sikerül is eljutnod. Ekkor azonban hirtelen különös szél kerekedik, ami azonnal belekap a ruhádba. Amiért természetellenesnek gondolod, az az, hogy a lenti fákra jól láthatóan semmiféle hatása nincs. Próbálod megtartani az egyensúlyodat, de a fuvallat fokozatosan erősödni kezd. *Tedd próbára* ERŐD! Ha sikeres a próba, lapozz a **391**-re. Ha sikertelen, lapozz a **238**-ra.

331.

Egy rövid séta végén tucatnyi Tündér társaságában találod magad, melyek a levegőben repkedve nevetgélnek és énekelnek. Mikor megpillantanak, hangosan üdvözölnek, majd a fejed fölé röppennek és nevetgélni kezdenek. Az egyik teremtmény ezután a válladra ereszkedik, majd gratulál, amiért ilyen messzire jutottál. Ezt hallva a többi teremtmény kántálni kezdi: – Har-cos! Har-cos! Har-cos! – Ha korábban átkeltél a Tündérporon, lapozz a **370**-re; ha nem, lapozz a **363**-ra.

332.

Túlteszed magad a félelmeden, nagy levegőt veszel, majd belépsz a „Holtak Járataiba."

Eleinte elég jól haladsz, a kinti napfény valamennyire megvilágítja az utat, ám minél tovább érsz, annál inkább besötétedik. A folyosó jobbra-balra kanyarog, bár mindent megteszel, hogy ne menj neki állandóan a falnak, vagy bármi másnak, nem tudod legyűrni a korábban rád tört, és egyre erősödő félelmet. A járat hamarosan vaksötétté válik, most már semmit nem tudsz kivenni magad körül.

Elég sokáig mész így tovább, füledet hegyezve próbálod meghallani a rejtett veszélyeket, és nemsokára mintha lépteket hallanál a hátad mögött, illetve úgy érzed, valaki követ. A járat szerencsére világosodik, a plafon apró repedésein át beszűrődik valamennyi fény, ám most, hogy már látsz is valamit, helyzeted sokkalta szörnyűbbé válik. Rég elhagyott alagúton haladsz, melyet csak árnyak és néma csend töltenek be. Rettegésed egyre nő.

Miután már egy ideje az ősi barlang útjait járod, iszonyat tölt el, és most már teljesen biztos vagy benne, hogy követ valaki. Az érzés annyira legyőzhetetlenné válik, hogy újra és újra megtorpansz, hogy visszatekints a mögötted gyűrűző feketeségbe, miközben szemedet és füledet mereszted a veszély legapróbb jele után kutatva.

Húsz perc telik el így, karjaid ekkor már szabályosan remegnek, és az ismeretlen, láthatatlan ellenségtől való rettegés szinte teljesen elveszi az eszedet. Még néhány perc, és már annyira biztos vagy ellenséged létében, hogy gyakorlatilag már hátrafele haladsz, így próbálva meggátolni, hogy valami előrenyúljon, és váratlanul megragadjon. Nem tudod, mennyi időd van, mielőtt idegeid végleg felmondanák a szolgálatot. Mit teszel?

Felülkerekedsz félelmeden,
és folytatod az utat? Lapozz a **48**-ra.
Sutba veted az óvatosságot,
és beleveted magad
az előtted lévő feketeségbe? Lapozz a **127**-re.
Megkockáztatod, hogy visszafordulj,
remélve, hogy abba az irányba
könnyebben elmenekülhetsz? Lapozz a **289**-re.

333.

Szédítő gyorsasággal rántod elő kardodat, és rontasz rá a kísérteties arcokra, pengéd azonban gond nélkül, ártalmatlanul siklik át rajtuk.

Nevetés visszhangzik körülötted. – Ó, van mersze a kölyöknek, ez tetszik! – kiáltják. – De most jobb lenne, ha eltenné a kardját. A hozzánk hasonlók ellen semmire nem megy vele.

Ha eleget teszel a kérésnek, és elteszed a fegyvered, lapozz a **259**-re. Ha nem törődsz velük, és tovább csapkodsz hű pengéddel, lapozz a **341**-re.

334.

Előveszed zsebedből az Aranyfogakat, és a feléd közeledő Hidra elé hajítod őket a sárba. A szörnyeteg, mely messze föléd magasodik, halálos árnyékba borítja a körülötted lévő területet, és hangos sziszegéssel kúszik egyre közelebb.

A fogak természetellenes gyorsasággal süllyednek el, mintha valami a mélybe húzná azokat. Majd ahogy a bestia fejei feléd nyúlnak, egy rozsdás kard tör elő a mocsárból. Boldogan, ám egyben elrettenve is figyeled, amint a pengét egy kar követi, azt pedig egy ősi, rothadó páncélt viselő Csontváz. A Csont-Harcos elállja ellenfeled elől az utat, egyértelművé téve, hogy a te oldaladon szándékozik beszállni a küzdelembe.

Minden egyes elhajított Aranyfogból egy újabb Csont-Harcos emelkedik elő, hogy közéd és a mocsár szörnyetege közé álljon. Mindegyik sikeresen veszi fel a harcot egykori gyilkosával, és egy-egy fejjel végez is. A megmaradóakkal azonban neked kell végezned. Miután szövetségeseid megtették, amit tudtak, neked kell befejezned a feladatukat. Egyszerre küzdj meg a még életben maradt fejekkel. Az *Azonnali Halál* szabály fejenként érvényes csak, nem pedig az egész teremtményre.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hidra Fej	9	4
Második Hidra Fej	9	4
Harmadik Hidra Fej	9	4
Negyedik Hidra Fej	9	4
Ötödik Hidra Fej	9	4
Hatodik Hidra Fej	9	4
Hetedik Hidra Fej	9	4
Nyolcadik Hidra Fej	9	4

Ha sikerül végezned ellenfeleddel, a Csont-Harcosok maradványai nyugalomra lelve visszasüllyednek a lápba. Lapozz a **189**-re.

335.

A Kockateremtmény egy feltűnően terebélyes tehénlepény közepén állapodott meg – hogy hogy került ide, azt te sem tudnád megmondani. Feltápászkodik, majd feléd fordul. – Szép munka, barátom, elnyerted áldásomat.

Növeld meg 6-tal *Kezdeti* ÉLETERŐDET.

Megköszönöd a teremtmény segítségét, majd nevetésedet visszafojtva megkérded tőle, hogy érzi magát.

– Te hogy éreznéd? – hangzik a válasz.

Erre csak kuncogni tudsz. A lény ezután minden jót kíván, majd elsompolyog nyugat felé. Lapozz a **114**-re.

336.

Amint kardod végigszánt a Démonherceg bűzös, kék húsán, a bestia felüvölt és kezeit a két fejéhez szorítja. Most van időd felhajtani egy Gyógyitalt. Hátralépsz, és egy pillanatra rácsodálkozol a jelenetre. Hirtelen úgy érzed, ellenfeled máris nem olyan magas vagy izmos, mint amilyennek egy másodperccel ezelőtt látszott. Hát persze! Ereje csupán illúzió volt, és az idézés valóban legyengítette!

Két kézre fogod kardodat, és felkészülsz rá, hogy lecsapj az előtted álló óriásra.

Ellenfeled arcaira aggodalom ül ki.

Az *Azonnali Halál* nem végez vele, ám ÉLETEREJÉT egyből 29-re csökkenti. A csata folytatása előtt ne feledd a korábban okozott sérülésnek megfelelően lecsökkenteni ÉLETERŐ pontjait.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 40

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra” támadás milyen következményekkel járt.

Amint sikerül 30 alá csökkentened a Démon ÉLETEREJÉT, lapozz a **346**-ra.

337.

Szörnyű ellenfeledre emeled a gyűrűdet, majd elkiáltod magad. – Idő!

A hatalmas bestia mozdulatai hirtelen hihetetlenül felgyorsulnak. Teste sebesen hűlni kezd, ám ahogy megragad hatalmas, még mindig tűzforró kezeivel, rájössz, hogy nem ő gyorsult fel – hanem te lassultál le! Lassú és rendkívül fájdalmas halál vár rád…

338.

Vársz egy kicsit, minden izmod megfeszül a várakozástól, de nem történik semmi. A Halál Küldönce nem jelenik meg ismét! Sikerült túljárnod az eszén! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Szélesen elvigyorodsz, legszívesebben felüvöltenél örömödben. De inkább visszafogod magad, nehogy elkiabáld. Ehelyett magabiztosan, mosolyogva továbbindulsz a nyugati ösvényen.

Rövidesen egy kövekkel és sziklákkal teleszórt, kietlen tájra érkezel. Lapozz a **288**-ra.

339.

Eszedbe jutnak a nő megnyugtató szavai, igy a segítségéért kiáltasz. Egy magas, elegáns, és rendkívül vonzó teremtés jelenik meg a levegőben lebegve.

Szomorúan pillant le rád, ahogy gyorsan feléd nyújtja a kezét. – Fogd erősen. – Bár gyorsan fogy az erőd, mindent beleadva kiszabadítod jobbodat, és megragadod a karját. Az idegen ezután könnyedén kiemel a futóhomokból, majd a veszedelmes szakaszon átemelve leereszt a túloldalán. Zilláltan, de hálásan nézel fel megmentődre. A nő lesöpörgeti a válladról a rád ragadt homokot, majd megölel. Becsukod szemeidet, és próbálsz nem sírva fakadni.

Mikor ismét kinyitod őket, már egymagadban vagy. – Köszönöm – mondod halkan, mielőtt továbbindulnál kelet fele. Hamarosan egy Öreg Kardra bukkansz, mely a sárban hever. Leguggolsz, és felemeled. Tompa pengéjébe a „Tűz” szót vésték, de vajon miért? Ha szeretnéd, magadhoz veheted. Folytatod utadat, mely hamar háromfelé ágazik. Merre indulsz tovább?

Északnak?	Lapozz a **95**-re.
Északkeletnek?	Lapozz a **92**-re.
Keletnek?	Lapozz a **356**-ra.

340.

Szorongva közelíted meg a csillogó poros területet, ami, mielőtt még észbe kaphatnál, teljesen beborít. Már épp menekülőre fognád, amikor hirtelen különös érzés kerít hatalmába. Úgy érzed, biztonságban vagy, mintha a jóság erői mosolyogtak volna le rád. Ezután a por szétoszlik. Jegyezd fel, hogy átkeltél a „Tündérporon.” Továbbindulva elhaladsz egy csalános mellett, de szerencsére könnyen sikerül elkerülnöd a csípős növényeket. Az ösvény végül élesen északkelet felé fordul. Lapozz a **182**-re.

341.

A Gendzsik döbbenten néznek rád, mikor látják, hogy eszed ágában sincs hüvelyébe dugni a kardodat. – Bátrabb, mint a többség, ezt meg kell hagyni! – suttogják egymásnak meglepett hangon. Ezután eléd sodródnak. – Rendben van, akkor alkut kötünk!

Zavartan nézel a lényekre, de meghallgatod a mondanivalójukat.

– Adj nekünk valami ajándékot, és nem csak hagyunk távozni, de mi is megjutalmazunk téged! Igen! Méghozzá olyasvalamivel, ami sokkal értékesebb, mint az a nyomorult semmiség, amit tőled kapunk!

Mit adsz a lényeknek?

Egy Bronz Medált?	Lapozz a **396**-ra.
Egy Kenőcsös Edényt?	Lapozz a **191**-re.
Néhány Aranytallért?	Lapozz a **71**-re.
Semmit (akár mert a fentiek egyikével sem rendelkezel, akár mert nem akarsz adni nekik semmit)?	Lapozz a **142**-re.

342.

Felkapod a harmadik korsót, és gondosan megvizsgálod. Nem látsz rajta csapdát. Felemeled, majd a földhöz vágod, mire ezernyi apró szilánkra törik. Lehajolsz, és a maradványokat átvizsgálva egy Gyűrűre bukkansz, melybe az „Idő" szót vésték! Az ujjadra húzod szerzeményedet, majd eldöntöd, mit teszel. Ha visszatérnél az elágazáshoz, lapozz a **159**-re. Ha felnyitnál egy másik edényt, lapozz a **217**-re.

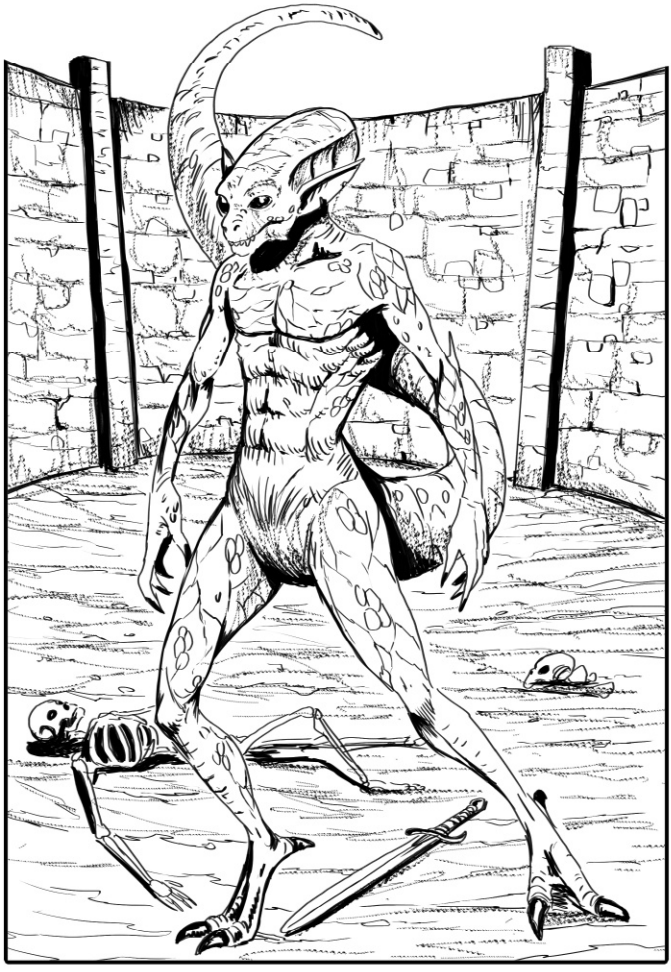
343.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Észak felé haladva figyeled, ahogy a nap már szinte teljesen lenyugodott, és az ég vöröslő színekben pompázik. Hegyes tüskéjű bokrokkal határolt, belógó ágaktól hemzsegő ösvényen haladsz. Az ösvényen, melyet követsz, néhány Gyógyitalba botlasz bele! Gyanakodva körbetekintesz, és meggyőződsz róla, hogy nincs a közelben semmiféle csapda. Csak ezt követően közelíted meg a varázsitalokat, és hajolsz le értük. Dobj egy kockával, és adj hozzá 1-et, hogy megtudd, hány üvegcsét találtál. Ezt követően elhagyod ezt a barátságos területet, és továbbhaladsz az ösvényen, mely délkeleti irányba fordul. Lapozz a **180**-ra.

344.

A Hadúr fejszéje mélyen a válladba vágódik, mire fintorogni kezdesz. A fegyvert azonban nem csak éles pengéje teszi veszélyessé, hanem a rákent különös méreg is! Ha viseled a Méregellenállás Gyűrűjét, lapozz a **75**-re; ha nem, lapozz a **264**-re.



345.

Hirtelen rádöbbensz, mi történt: mindkettőtöket elteleportáltak valahová. Ahogy körbenézel, döbbeneted rémületbe csap át, ugyanis egy hátborzongató aréna kellős közepén állsz. Körülötted körben fal emelkedik, aminek a lelátóin azok a teremtmények sorakoznak, amikkel a próba során végeztél! A szörnyetegek hangosan füttyögnek és gúnyolódnak rajtad, néhányan még feléd is köpnek. Feltekintve vöröslő eget látsz, melyet helyenként sárga és arany sugarak szaggatnak meg. Esni kezd, víz helyett azonban vércseppek zúdulnak alá. Undorodva felüvöltesz, ahogy a ragacsos lé vörösbe borít. Nyomorult helyzetedben legszívesebben elsírnád magad, és nem sokon múlik, hogy el ne veszítsd a józan eszedet. Ekkor eszedbe jut valami, ami hirtelen észhez tértít – a Kockateremtmény!

Éktelen düh ül ki tekintetedre. Előhúzod a kardodat, majd fenyegetően egykori barátod felé indulsz. A bestia azonban aggasztó átalakuláson megy át, melynek köszönhetően azonnal elfelejted korábbi dühödet, és hirtelen elbizonytalanodsz. A bestia magassá és vékonnyá válik, emberi vonásokat ölt, leszámítva, hogy bőre zölddé, teste pedig hüllőszerűvé. Hát persze, egy Alakváltó áll előtted!

Mikor átváltozása befejeződik, a lény kiengedi hatalmas, ívelt karmait és hozzád lép. Hátborzongató, gunyoros, sziszegő hangon beszélni kezd. – Én vagyok a hatodik a hétből, „Ő, akit nem szabad megnevezni." De ha szeretnél, te hívhatsz „Alakváltónak" is.

Egy ideig csak álltok egymással szemben, miközben egymás erejét méricskélitek. Te felpillantasz a szörnyre, ő le rád. Tekintetéből magabiztosság árad, mintha tudna valamit, amit te nem. Mikor végül felszisszen, és rád veti magát, a kísérteties tömeg hirtelen üdvrivalgásban tör ki. Végezz ezzel a mocsokkal!

Alakváltó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Amint sikerül 2-re, vagy az alá csökkentened ÉLETERŐ pontjait, lapozz a **390**-re.

346.

Fejed felett elsötétedik az ég, ahogy az Éjszaka Démona fájdalmasan felüvölt. Torz hangjai visszhangot vernek a környező völgyekben. Most van idő felhajtani egy Gyógyitalt. Már épp folytatnád a támadást, amikor feltűnik, hogy körülötted a fű lángra kapott, és vidáman lobog az alkonyatban. Ismét a Démon felé fordulsz, ám épp csak annyi idő van, hogy lásd, egy varázslatot idéz meg feléd! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **360**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz az **51**-re.

347.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

A Baziliszkusz utolsó üvöltése még mindig a füledben cseng, ahogy nyugat felé indulsz. Miközben átvágsz egy sötét völgyön, összerezzensz, mikor megpillantasz egy ráncos arcú öregembert, aki egy fa tövénél üldögél, kezében egy könyvvel. A sötét alak feléd biccent, hogy foglalj helyet, majd belekezd egy történet elmesélésébe, melyet még apjától hallott.

Túl messzire jutottál már, és túl sok hazugságot hallottál ahhoz, hogy bárkiben is megbízz. Kardod sziszegve kirepül hüvelyéből, hegye pedig egy pillanat alatt a férfi mellkasának feszül. Az idegen viszont csak elmosolyodik, és kér, hogy hallgasd végig. Rossz érzésed van a dologgal kapcsolatban, végül azonban leereszted fegyveredet, helyet foglalsz, kényelembe helyezed magad, és hallgatni kezded a történetet. Elvégre mit veszíthetnél? Ha valami aljas trükkhöz folyamodna, úgyis könnyedén, egy szempillantásnyi idő alatt le tudnád döfni.

Az idegen nagy levegőt vesz, majd belekezd mondókájába. – Réges régen, amikor még nagyon fiatal voltam, élt egy peches nő, aki még csak tízes éveit taposta. Gyönyörű volt, és tisztességes. Sokkal megbízhatóbb és vendégszeretőbb, mint bárki más, akivel együtt élt abban a rég elfeledett faluban. De senki nem látta szívesen, és senki nem bízott benne. Rendkívül peches volt szegény.

Gyönyörű arcának szinte teljes bal felét ugyanis egy hatalmas anyajegy csúfította el. Néhányan úgy gondolták, Démonok jegye volt ez, vagy talán az Ördögöké, ugyanis eléggé hasonlított egy fordított keresztre. Ezen kívül az állatok is rettegtek tőle, és mindig menekülőre fogták, valahányszor megpróbált a közelükbe férkőzni. Sok falusi később azt állította, hogy ugyanezek az állatok súlyosan megbetegedtek, valahányszor elhaladt mellettük.

– A dolgot tovább rontotta, hogy szerencsétlen teremtmény anyja még kiskorában meghalt, látszólag minden ok nélkül. Ez csak még tovább fűtötte a falusiak gyűlöletét, akik egyre inkább félték az „Ördög Leányát." A babonás település néhány férfija egészen odáig merészkedett, hogy azt javasolja, boszorkányságért akasszák fel, ha megérné a felnőtt kort, és elég idősse válna ahhoz, hogy felelősséget vállalhasson „bűneiért."

– Így történt hát, hogy a tizennyolcadik születésnap előestéjén, az egyre inkább elharapózó, alaptalan vádaskodások közepette apja, aki aggódott amiatt, ami lányával történhet, messzire menekítette, egy ismeretlen erdő feltérképezetlen közepébe. Ellátta némi élelemmel, egy váltás ruhával és egy kis késsel, hogy azzal megvédhesse magát. Néhány órát eltöltött azzal, hogy megtanítsa a legszükségesebb dolgokra a túléléshez: hogyan vigyázzon magára egyedül, a sötétben. Majd megcsókolta könnyes arcát, és magára hagyta.

– Miért nem vitte el egy másik faluba? – kérded könnyeiddel küszködve.

– Mert pontosan tudta, hogy előbb vagy utóbb ott is ugyanez a sors várt volna rá – válaszolja szomorú hangon a férfi.

– Akkor miért nem maradt vele? – kérded dühösen, valamivel emeltebb hangon.

– Ő volt a falu doktora – hangzik a válasz. – Az egyetlen több kilométeres körzetben. Nem volt más választása, maradnia kellett.

– És mi történt a lánnyal? – kérded leszegett tekintettel.

Az öreg nagyot sóhajt, mielőtt válaszolna. – Ha szeretnéd, folytathatom a történetet.

Bólintasz.

– Apja visszatért a faluba, másnap reggel pedig azt mondta a falusiaknak, nem tudja, hová tűnhetett gyermeke. A többiek persze nem hittek neki, de nem is nagyon érdekelte őket a dolog, elvégre megszabadultak az Ördög Leányától.

– Évek teltek el, a falu lakói pedig rövidesen elfeledkeztek a dologról és a fiatal leányzóról. Messze onnan azonban, a civilizáció más kis bugyraiban, az emberek suttogva kezdtek beszélni a hírhedt Ördög Leányáról. A távolabbi területek lakói közül voltak, akik egyenesen odáig mentek, hogy azt javasolták, fel kellene keresniük őt. Volt azonban egy ráncos erdei remete, aki magányosan élt egy névtelen rengetegben, aki – mintha mindenkinél nagyobbat akart volna mondani – olyan történeteket terjesztett, amitől bárkinek ökölbe szorult volna a keze.

– Magabiztosan mondta, hogy igen, látta az ifjú leányt, és méghozzá egy „magas úriember barátjával" karöltve! Sokszor megpróbálta követni őket, de végül mindig nyomukat vesztette. Az emberek persze csak legyintettek ezekre a történetekre, de ez sosem akadályozta meg őket abban, hogy mindig kíváncsian meghallgassák a bolondot.

– Az erdőlakó egyszer még azt is mesélte, hogy egy meleg nyári estén, a rengeteg kellős közepén látta a terhes lányt, amint a vele lévő, magas barátja segédkezik a szülésénél. Az emberek ekkor csak hátba vágták az öreget, és megköszönték neki hihetetlen meséjét, ám mégis sokakat kirázott a hideg, ahogy távoztak.

– Telt az idő, és a ráncos öregember többé már nem mesélt a lányról, sem pedig magas barátjáról. Az emberek megkönnyebbültek. Legalábbis a többségük. Ám volt egy ifjú Pap, aki nem. A szent ember összeszedett annyi élelmet, amennyit csak magával tudott vinni, felkereste a remetét, és rávette, hogy vigye magával arra a helyre,

ahol utoljára látta a lányt, az ismeretlen erdő legmélyére. A Pap ott megkérte, hogy hagyja magára, az erdei ember azonban aggódott, mi történne az ifjúval, és azt hajtogatta, „egyébként is értelmetlen az egész, ugyanis ha egy tapasztalt nyomkereső sem tudott rátalálni, mégis hogyan járhatna bárki más sikerrel?" A Pap erre nyugodtan csak annyit mondott, „majd Isten vezeti lépteimet." Azzal olyan gyorsan magára hagyta a remetét, hogy a szegény öreg még futva sem tudott volna lépést tartani vele, így hát hazament.

– Az ezt követő hetekben senki sem hallott a Pap felől, és azt feltételezték, meghalt. Az ifjú szent ember azonban egy éjszaka váratlanul felbukkant, és a késő esti mise kellős közepén berontott a templomba. Szemei elkerekedtek, mint egy őrülté, véznára fogyott, ruhái rongyokként lógtak le róla, és mikor megszólalt, hangja megtörten és gyengén hangzott fel. De ez nem volt akadálya annak, hogy elmondja, rátalált az „Ördög Lányának otthonára," ahol látta a holttestét! Elmondta, hogy valamiféle „titkos házban" lelt végül rá, az erdő egy ősi részében, számtalan öreg fa rejtekében. „A bőre égett volt," mondta, „a gyomra felnyílt," folytatta, „szemeit kivájták, nyelvét kivágták", toldotta hozzá a biztonság kedvéért. Mindezt a gyermekek füle hallatára. Mielőtt azonban a helyi doktorhoz vihették volna, hogy megvizsgálhassa, tovább hadovált, „kígyók, különös, torz kígyók!" ismételgette. Szörnyűségekről számolt be, miszerint az állatok „természetellenesek voltak," és „torz emberképük volt!" A szemtanúk szerint ezután a padlóra rogyott, és utolsó leheletével már csak annyit tudott kinyögni, „A hét kígyó…" Ezután meghalt.

Hosszan hallgattok, mielőtt felemelnéd a fejed, és hitetlenkedő hangon megszólalnál. – Ez a legszörnyűségesebb történet, amit valaha halottam.

A férfi feléd nyúl, és megragadja a válladat. – Néha az a legbölcsebb, ha meghallgatod a legszörnyűségesebb történeteket. Ezekből sok mindent tanulhatunk. – Azzal hátradőlve felsóhajt. – Éhesnek látszol. Kérsz valamit?

348

Ha azt mondod, kérsz, lapozz a **195**-re. Ha udvariasan visszautasítod a felajánlást, lapozz a **268**-ra.

348.

A fekete fellegek dühödten sodródnak a magasban, a tüzek egyre magasabbra hágva lángolnak, a szél még hangosabban süvölt a füledben. Rengeteg erődbe kerül, hogy legyűrd a Démon fejedbe hasító gondolatait, de végül sikerrel jársz. Mennydörgés rázza meg az eget, mintha az egész világ a küzdelmetek végkimenetelére várna. Óvatosnak kell lenned, a Démon ugyanis elmondott még egy utolsó gyógyító varázslatot. Az *Azonnali Halál* hatástalan ellenfeled ellen.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra" támadás milyen következményekkel járt. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **321**-re.

349.

A tengeri boszorkányok dala teljesen átveszi elméd fölött az irányítást, és sajnos nem sikerült elég alapos munkát végezned, amikor az árbochoz csomóztad magad. Letéped magadról a kötelet. Hátizsákodat, kardodat és pajzsodat magad mögött hagyva nyugodt léptekkel a korláthoz lépsz, majd a vízbe ugrasz. Ezután kiúszol a Szirének szigetéhez, és kilépsz a csontokkal borított partra…

350.

– A legnagyobb örömmel! – mondja mosolyogva a fickó. Hirtelen meleg, tisztító érzés járja át testedet, amitől frissesség és nyugodtság áraszt el.

– Ez a legkevesebb, amit tehetek érted – mondja az idegen, miközben meghajol előtted, majd elhalványul, és magadra hagy.

Egy ideig állsz, a tücskök ciripelését hallgatod, miközben azok gyanakodva figyelnek téged az aljnövényzetből. A magasból valami mozgást látsz, és ahogy feltekintesz, egy csapatnyi keselyűt pillantasz meg az égen körözni.

Ha észak felé indulsz tovább, lapozz az **5**-re; ha kelet felé, lapozz a **10**-re.

351.

Kétségbeesetten kutatsz a zsákodban, pontosan tudva, hogy nincs nálad semmi olyan, ami megfelelő védelmet biztosíthatna halálos ellenfeled ellen, de ez nem akadályoz meg benne, hogy ne imádkozz a csodáért. Az Elementált nyilvánvalóan remekül szórakoztatja kétségbeesésed, és hangosan röhögni kezd rajtad. Végül azonban hatalmas kezeivel előrenyúl, ujjaival megragadja a fejedet és lassan összeroppantja…

352.

Ahogy belépsz a tisztásra, a dél felé vezető ösvény bejárata előtt összesűrűsödnek a bokrok, elzárva az arra vezető utat.

A következő pillanatban valami neked csapódik a magasból, és fellök. Talpra ugrasz, és kardot rántasz, készen rá, hogy szembeszállj támadóddal.

A teremtmény, ami előtted áll, embermagasságú, és amennyire meg tudod állapítani, vékony testfelépítésű, de ebben nem lehetsz teljesen biztos, mert tetőtől talpig hosszú, bozontos barna szőr borítja. Pofáját alaposabban megnézve két dolgot sikerül megállapítanod: először is, valószínűleg teljesen őrült – szája sarkából nyáladzik, és meredten, pislogás nélkül bámul. Másodszor pedig, hogy valószínűleg ember.

Ezután hangosan felüvölt, majd félig járva, félig mászva feléd indul. Ahogy közeledik, vér és rothadó hús szaga csap meg. Mikor már csak néhány lépésnyire van tőled, felegyenesedik, karmaival a mellkasát kezdi tépni, majd rothadó fogaival a saját ujjába harap. Az előtted álló, szerencsétlen lény – akár ember, akár valami más –, elvesztette az eszét. A te feladatod lesz, hogy megszabadítsd nyomorult életétől is.

Vad Teremtmény ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 9

Ellenfeled reakciói teljesen kiszámíthatatlanok: van, hogy egyáltalán nem törődik a sebesüléseivel, máskor feldühödik, és vadul, félelmetes erővel kezd ellentámadásba. Emiatt valahányszor eltalálod, dobj egy kockával, és adj hozzá 6-ot. A soron következő Harci Körök során – egészen pontosan amíg ismét meg nem sebzed – ez lesz ellenfeled új ÜGYESSÉGE. Amikor ismét sikerül eltalálnod, megint kell dobnod, hogy megtudd, hogyan reagál az új sebesülésre. Ha sikerül felülkerekedned elmebeteg ellenfeleden, lapozz a **190**-re.

353.

Az aranybőrű férfi elmosolyodik. – Elnézésedet kérem, nem akartalak megijeszteni.

Felállsz, leporolod magad, és közben próbálsz nem elvörösödni. – Mégis ki a *jó fene* vagy? – kérded az idegent.

– Egy Suma – hangzik az udvarias válasz.

– No és mi a *jó fene* az a „Suma”? – bököd ki a következő logikus kérdést.

Az alak ismét elmosolyodik. – Azért vagyunk itt, hogy kisegítsük azokat, akik elnyerték Istenünk tetszését.

Ennek hallatán leesik az állad.

– Ahogy gondolom azt már te is kitaláltad, a magasból figyelő Istenek egyik kegyeltje vagy.

Erre a magasba pillantasz, mintha arra számítanál, hogy megjelenik az égen egy hatalmas arc.

A férfi próbálja nem elnevetni magát. – Ne haragudj, nem szó szerint értettem – mondja vidáman.

– És miért lennék a kegyeltjük?

– Mert az a sorsod, hogy olyasmit tegyél meg, amit még soha senki – hangzik különös válasza. – A te sorsod, hogy elpusztítsd az Éjszaka Démonát.

Ismét hüvelyébe dugod a kardodat, majd elmondasz egy néma fohászt az Istenekhez. – Rendben, akkor mit akarsz tőlem, aranyember?

A Suma rád vigyorog. – Segíthetek rajtad, de csak egyszer, és csak legnehezebb órádban. – Zavartan nézel a férfira, aki folytatja. – Hívj majd, ha *minden remény elveszett.* Hogy megidézz, nem kell mást tenned, minthogy kimondod a nevemet: Suma 30. – Ha a szövegben bármikor is azt írja, hogy „minden remény elveszett," lapozz a **30**-ra.

Ismét megköszönöd a férfi segítségét, majd csukott szemmel elmondasz egy újabb imát az Istenekhez.

Mikor ismét kinyitod szemeidet, a Sumának már nem látod nyomát, a fák között azonban egy új, aranyló ösvényt látsz, ami délkelet felé vezet. A lény hangja ekkor még egyszer utoljára, halkan felhangzik. – Erre gyere, barátom, van itt valaki, akivel még találkoznod kell. – Ha hívást követve elindulsz az ösvényen, lapozz a **281**-re. Ha inkább északnak indulnál tovább, a sötétbe borult ösvényen, lapozz a **326**-ra.

354.

A földre hajítod kardodat, előrántod zsákodból Kris kését, és azzal csapsz hatalmas ellenfeled felé: a Démon arcára hirtelen félelem ül ki, de ez önmagában nem lesz elég ahhoz, hogy életben hagyjon. Kris kése rendkívül hatásos fegyver a Pokoldémon ellen, a csata során 4-gyel megnövelheted Támadóerődet. Küzdj!

Pokoldémon	ÜGYESSÉG 12	ÉLETERŐ 10

Ha sikerül szörnyű ellenfeleddel végezned, lapozz a **4**-re.

355.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Követed az ösvényt. Bár egy ideje már magad mögött hagytad a Pokoldémont, mégis meg mernél esküdni rá, hogy még mindig a közelben hallod az üvöltését.

Teszel még néhány lépést, és egy keskeny, észak felé induló útba botlasz. A következő pillanatban megtorpansz, kelet felé ugyanis egy ragyogó alakot pillantasz meg.

Az átlagos magasságú, vékony férfinak rövid, barna haja van, sötét szemei, öltözéke pedig arra utal, hogy messzi földről származik. Bár az igazat megvallva nem vagy egyikben sem teljesen biztos, ugyanis vonásai homályosan látszanak csak, mintha délibábként derengene.

Az idegen ezután számodra ismeretlen akcentussal megszólít. – Kíváncsian figyeltem eddigi utadat, barátom, és elégedett vagyok azzal, amit láttam.

Mereven bámulod a fickót, miközben próbálod megállapítani, hogy van-e nála fegyver, illetve hogy veszélyes-e?

– Azért vagyok itt, Harcos, hogy felajánljam a segítségemet. Már ha bízol bennem annyira, hogy elfogadd.

– Ki vagy? – kérded zavartan.

A kép elmosolyodik, majd megrezzen, mielőtt választ kapnál. – Egy barát. Nos, kéred a segítségemet? – Mit teszel?

Elfogadod a segítségét?	Lapozz a **297**-re.
Rátámadsz az alakra?	Lapozz a **371**-re.
Észak felé távozol?	Lapozz az **5**-re.
Kelet felé távozol?	Lapozz a **10**-re.

356.

Kelet felé indulva hamarosan egy öreg kúthoz érkezel. Lepillantva valami csillogó dolgot veszel észre a mélyben. Szétnézve két továbbvezető ösvényt látsz, az egyik észak, a másik északnyugat felé tart. Mit teszel? Ha megpróbálsz leúszni a fenekére, hogy megszerezd a tárgyat, *tedd próbára* ERŐD! Ha sikeres a próba, lapozz a **382**-re. Ha sikertelen, lapozz a **185**-re. Ha nem próbálsz meg, és inkább észak felé indulva elhagynád a tisztást, lapozz a **92**-re. Ha az északnyugati ösvénynek vágnál neki, lapozz a **95**-re.

357.

Az előtted lévő táj elmosódik, forogni kezd veled a világ. Becsukod szemeidet, és mikor ismét kinyitod őket, valahol máshol találod magad. A poros ösvényeknek már nyoma sincs, sem pedig a környező fáknak. Egy ősi, omladozó temetőben találod magad, az éjszaka közepén.

Körbepillantasz. Gyomokkal benőtt sírokat, törött, leomlott sírköveket látsz. Előtted, a sötétben egy magas acélkerítés emelkedik, közepén egy kapuval. Ennek két oldalán egy-egy hatalmasra nőtt, ám rég kiszáradt fa emelkedik néma őrként a magasba.

Émelyítő, gúnyos kacagás hangzik fel minden irányból. Majd a semmiből egy alak lép elő, feléd tartott karokkal. Rongyos, dohos szagú köpenyt visel, mely minden léptével meglibben, rothadó, foszló húst fedve fel a takarásában.

– Már vártalak – mondja rothadó folyadékkal teli szájjal a Halál Küldönce.

A szemüregeiből szivárgó, bűzös nedvre pillantasz, és összerezzensz, ahogy rothadó kezét a válladra teszi. Életenergiáid azonnal elhagyják testedet, hirtelen már állni is alig tudsz.

– Nem menekülhetsz a halálból – sziszegi.

Ha van nálad egy Ezüst Tőr, lapozz a **170**-re.

Gyenge karjaiddal a kardod után kapsz, de már a mozdulat is nevetséges. Pontosan tudod, hogy még ha sikerülne is előrántanod, sem segíthet rajtad ebben a harcban. De már ennyi erőd sincs, nem tehetsz mást, kétségbeesetten térdre rogysz. Feltekintesz a rémisztő tetemre, és érzed, ahogy forró könnycseppjeid végigfolynak arcodon.

A Küldönc lenéz rád gennyes szemgödreivel. – Ha ez nyújt némi vigaszt, emlékeid bennem fognak élni, és örömmel fogom őket áttanulmányozni.

A világ ezután feketeségbe borul…

358.

Az északnyugati kijáratnál találod magad, és megkönnyebbülve tapasztalod, hogy a szédülés azonnal elmúlik. Eleresztve lüktető fejedet körbenézel. Egy apró tisztáson állsz, tele csalánnal. Elsőre úgy tűnik, nincs itt semmi, ám ekkor feltűnik, hogy van valami a lábad előtt. Leguggolva nem tudod megállni, hogy el ne mosolyogj és zavartan fel ne nevess, ujjaid ugyanis egy Aranyfogat emelnek fel! Zsebre teszed ezt a különös zsákmányt, majd az egyetlen, északkelet felé vezető ösvényen át távozol. Lapozz a **137**-re.

359.

Már épp továbbindulnál az ösvényen, amikor hirtelen felköhögöd azokat az Összekeverő Gomba darabokat, amiket korábban lenyeltél! Cseréld vissza ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaidat. Ne feledd, hogy az új értékek most sem lehetnek magasabbak a *Kezdeti* értékeknél, és nem is nyersz vissza pontot, ha korábban emiatt vesztettél volna. Vállat vonva körbenézel. Egy hármas elágazásnál találod magad. Az erdő csendes, mintha lélegzetvisszafojtva arra várna, hogy történjen valami. Ha az északi ösvényen indulnál tovább, lapozz a **104**-re; ha a délnyugatin, lapozz a **193**-ra. Ha inkább a nyugatit választod, lapozz a **131**-re.

360.

Épp időben mozdulsz, és sikerül elkerülnöd az aranyló villámot, mely elsuhan melletted, egyenesen a lenyugvó nap irányába. Ismét a Démon felé fordulsz. Azonnal ráveted magad, még mielőtt újabb varázslatot mondhatna el rád, azt azonban nem tudod megakadályozni, hogy saját magára olvasson egy gyógyító igét, mely egy kicsit felgyógyítja. Az *Azonnali Halál* nem végez vele, ám ÉLETEREJÉT egyből 19-re csökkenti.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 30

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyaszthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyaszthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően

dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra” támadás milyen következményekkel járt.

Amint sikerül 20 alá csökkentened a Démon ÉLETEREJÉT, lapozz a **85**-re.

361.

Felemeled a Goncsongot, és kétségbeesetten a segítségéért kezdesz esedezni. A kis teremtmény a fejedre ugrik. Egy pillanatig kínzó fájdalom hasít beléd, ahogy vékony fullánkot fúr a koponyádba. A következő pillanatban már csodásan érzed magad… már-már úgy, mint egy Isten! Nyersz 5 ÉLETERŐ pontot, a soron következő csatákban pedig 3-mal megnövelheted majd a Támadóerődet. Itt az ideje, hogy megküzdj végre a fenevaddal. Lapozz a **244**-re.

362.

Egy óriási, árnyas alak áll a körben. Ez a teremtmény magas, olyannyira, hogy nem vagy biztos benne, hogyan képes járni, vagy egyáltalán megtartani az egyensúlyát. Legalább egy méterrel magasodik föléd. Sötétkék teste izmoktól duzzad. Fejei – melyekből kettő van neki – Sárkányszerűek. Kezei és lábai pikkelyesek, karmokban végződnek. Széles vállai mögött egy pár hatalmas denevérszárny meredezik, melyeket épp kitár, hogy jókora árnyékot vessen rád. Ahogy óvatosan szemléled a teremtményt, elakadó lélegzettel döbbensz rá, hogy körülötte elsötétedik a levegő!

– Ki merészelt megidézni minket? – üdvölti felháborodva az Éjszaka Démona. Hangja reszelős és torz, melytől minden szava torzan hangzik, mintha nem lenne hozzászokva e világ nyelvéhez, és semmi joga nem lenne itt tartózkodni. És ami még ennél is rosszabb, fejei egyszerre több hangon, több különböző hangmagassággal szólnak, de annyi biztos, hogy ezek egyike sem emberi.

– Én voltam – mondod, miközben próbálod leplezni a félelmedet.

A Démonherceg feléd fordítja fejeit. A bal oldali végigmér, míg a jobb oldali megszólít. – És ki vagy te, halandó? – kérdi dühös hangon.

– Egy senki – válaszolod, mikor rádöbbensz, hogy nem ismert fel.

A Démon meglepetten kiált rád. – Miért idéztél meg?

Előhúzod kardodat. – Hogy végezzek veled – mondod.

Erre mindkét fejre döbbenet ül ki. A bal oldali elkomorodik, letekint kardodra, míg a jobbik megbotránkozva felkiált. – Vicces vagy, ember, de nyilván te is tudod, hogy erre semmi esélyed sincs.

– Már miért ne lenne, Démon? – kérded, miközben felemeled a fegyveredet.

Szavaid hallatán a bal fej vigyorogva kuncogni kezd. – Mert halhatatlanok vagyunk – mondja őszintén. – Sosem fogunk meghalni. – A jobb rád meredve folytatja.

– És még ha valami csodával határos módon sikerülne is felülkerekedned rajtunk – ennek hallatán a bal fej szélesen elvigyorodik –, csupán annyit érnél el, hogy visszakerülünk a Verembe. Ahol csak ki kell várnunk, hogy visszanyerjük erőnket. Ezután pedig megtalálnánk, és a pokolra juttatnánk a lelkedet, ahol az örökkévalóságig égnél.

– Még ha le is győznél, most akkor sem történne meg ez – mondod magabiztosan. A Démon vicsorogni kezd, és már szólásra nyitná a száját, de belé fojtod a szót. – De ez nem számít. Az idézés eléggé legyengített, eredeti erőd töredékével rendelkezel csak.

– És akkor mi van? – csattan fel egyszerre mindkét fej. Összetekintenek, majd a bal oldali bólint, és a jobbik folytatja. – Százezer éve járjuk ezt a világot. Semmi nem pusztíthat el minket. Nem lényeges, hogy mi lesz ennek a szánalmas párbajnak az eredménye. A végeredmény ugyanaz: a pokolra jutsz velünk együtt, és fivéreinkkel az örökkévalóság végéig fogjuk gyötörni a lelkedet.

– Ez alkalommal nem jutsz vissza a pokolra – mondod tárgyilagosan.

– Jaj, hányszor hallottam már ezt az évezredek során. És mégis itt állok, te pedig itt fogsz elpusztulni.

– Ennyi elég is a bájcsevejből, Démon – jelented ki, és megindulsz a föléd magasodó, sötét óriás felé.

– Hogy mersz ránk támadni! – üvölt rád a feldühödött Démon. – Szánalmas kardvívó tudásod csak arra elég, hogy elszórakoztass minket egy kicsit!

Ezt hallva a szörnyeteg felé köpsz egy hegyeset. – Küzdöttél már egyáltalán bárkivel is? – kérded hangosan. – Vagy mindig csak kibeszélted magadat a küzdelemből?

Ellenfeled szemei ezt hallva elkerekednek, és hitetlenkedve eltátja a száját. – Hogyan *merészeled* megkérdőjelezni tetteinket? – kiáltja elképedve. – Egy hozzád hasonló nem más számunkra, mint egy csótány, amit csak el kell taposnunk! – Már épp válaszolnál, ezúttal azonban a Démon szakít félbe. – Elég legyen ebből! – üvölti. – Nem fogunk több szót pazarolni egy hozzád hasonló, alantas féregre!

Vállat vonsz, és a szörnyeteg felé indulsz, ám valami megtorpanásra kényszerít. Ragacsos, bűzös, zöldes színű anyag tör fel a talaj alól a lábad előtt, és körülötted több másik helyen is. Először nem tulajdonítasz neki különösebb jelentőséget, ám ekkor egy karmos kar tör elő a nyálkából, ami a bokádnál fogva megragad. Hamar sikerül felocsúdnod a meglepetésből, és első csapásoddal sikerül két ujjat is leszened. Hátad mögött ekkor egy másik kar nyúl elő egy második pocsolyából, ami a lábszáradra kulcsolódik. Már épp magad mögé csapnál, ám ekkor egy eltorzult fej bukkan fel az előtted lévő nyálkapocsolyából, mely rád mereszti formátlan arcának két sötét mélyedését, melyek sejtésed szerint a szemei lehetnek. Körülötted minden irányból szarvas fejek és karmos végtagok bukkannak elő a bűzlő latyakból. Mire mindezt sikerül megállapítanod, az egyik teremtmény már végzett a síkok közti átkeléssel, beteges, sárgászöld színben pompázó, teljes valójában áll közted és a Démon között. Valamivel alacsonyabb nálad,

vállai azonban szélesebbek. Három karja és tüskés végű farka van, mellkasának közepén pedig egy óriási száj tátong, tele lehetetlenül hosszú fogakkal! Démonivadék! Ezeket az ocsmány teremtményeket könnyű felismerni hosszú karmaikról és szarvaikról, azonban ez minden, amiben hasonlítanak egymásra, hála az egyes egyedeket sújtó súlyos mutációknak.

Az előtted álló Ivadék erősen megragad, annak ellenére is, hogy ujjainak felét az imént már leszelted. Bal oldalról hirtelen mozgás vonja magára figyelmedet: egy második, nyálkától csöpögő szörnyetegnek is sikerült áttörnie a talajon. Magasabb fajtársánál, azonban véznább is. Ennek egyetlen karja van csupán, mely olyan hosszú, mint a teste, ujjai végéből pedig kaszapenge méretű karmok merednek. Ahogy feléd lép, feltűnik, hogy két farok tör elő hátsójából. Ezek egyikének végén ráadásul egy fogakkal teli szájat látsz, melynek állkapcsai folyamatosan harapdálják, amit csak érnek.

A többi körülötted lévő nyálkatócsa felszíne is bugyogni kezd. Gyorsan kell cselekedned, még mielőtt ellenfeleid száma túlságosan megnőne ahhoz, hogy hatásosan felvehesd velük a küzdelmet. Kétségbeesetten a téged tartó kézre csapsz. Sikerül könnyedén kettészelned, majd még időben felemelned a pajzsodat ahhoz, hogy hárítsd a második teremtmény óriási, kaszaszerű karjának támadását. Dobj egy kockával, majd adj 1-et az eredményhez, hogy megtudd, hány Ivadéknak sikerül átkelnie a síkok között, hogy rád támadjon. Egyszerre kell az összessel megküzdened. A maradéknak vagy nincs elég ereje ahhoz, hogy felvegye veled a küzdelmet, vagy olyan súlyos mutációval születik, hogy semmiféle veszélyt nem jelent rád.

Minden ellenfeled ugyanolyan harcértékekkel rendelkezik:

Démonivadék (2–7)	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4

Ha sikerül mindegyikkel végezned, lapozz a **19**-re.

363.

A válladon ülő Tündér csalódottan rád pillant, majd visszszarepül társaihoz. – Úgy tűnik, mégsincs dolgunk egymással… – mondja szomorúan, majd társaival egyetemben visszatér az erdő mélyére.

Furcsállod a dolgot, de nincs mit tenni, egyszerűen csak vállat vonsz. Pár perc elteltével egy útelágazáshoz érkezel. Ha kelet felé indulsz, lapozz a **88**-ra; ha nyugat felé, lapozz a **248**-ra.

364.

Az északnyugati ösvényen találod magad, ahol fejed ismét csak kitisztul. Körbepillantva egy gazos területet pillantasz meg magad előtt. Sem fáknak, sem virágoknak nincs nyoma. Lehet, hogy az aljnövényzet mindet kiszorította?

Ahogy nekivágsz a komor ösvénynek, azon töprengsz, vajon a magasban sütő, forró napnak hogyhogy nem sikerült semmit sem növekedésre bírnia itt. Ekkor megpillantasz egy apró, magányos, vörös színű virágot, aminek épp csak sikerült utat törnie magának a gyomok között. Ahogy leguggolsz, hogy megszagold, két fakéz tör fel a talajból, és ragadja meg a nyakadat. A kezeket karok követik, majd egy göcsörtös, torz fej, melynek búbját a virág díszíti. Ezután egy csomós, mohával borított test emelkedik fel – egy Fadémon. Sikerült megragadnia, és bár üres szemgödrökkel, látszólag vakon bámul rád, nem ereszt. Kénytelen vagy kiverekedned magad a karmai közül.

Fadémon	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Valahányszor ellenfelednek sikerül kétszer egymás után eltalálnia, olyan erősen csap a földhöz, hogy a hátizsákodban széttörik az egyik Gyógyitalod. Ha sikerül végezned a pokolfajzattal, lapozz a **43**-ra.

365.

Ahogy elhaladsz a fényfolt mellett, tovább erősödik benned a már korábban is érzett, természetellenes félelem. Körbepillantasz a recsegő fákon és a szélfútta füves területeken, de nem látsz senkit… teljesen egyedül vagy. Legalábbis egyelőre.

Kicsit megszaporázod lépteidet, próbálod legyűrni a feltörő érzést, hogy futásnak eredj. Úgy hiszed, léptek zaját hallod a hátad mögül, de valahányszor hátrafordulsz, nem látsz senki élőt. Senki *élőt*. A következő pillanatban nekisietsz valaminek. Ijedtedben ismét előretekintve egy förtelmes teremtmény oszladozó pofáját pillantod meg.

A lény dohos szagú köpenyt visel, mely épp csak eltakarja rothadó húsát. Szemeiből és szájából émelyítő illatú folyadék ömlik. Előrenyúl, megérinti a válladat, és hörgő hangon megszólít. – Halál! – Azzal kámforrá válik.

A Halál Küldöncével találkoztál, egy szadista teremtménnyel, ami élvezi, ha kegyetlen játékokat űzhet áldozataival. Ebben a pillanatban is előtted jár, hogy a HALÁL szó öt betűjét rejtse el. Ha valaha, akár csak véletlenül is ráakadsz mindegyikre, sorsod megpecsételődik. Lapozz a **128**-ra.

366.

Előveszed zsákodból a Szájszűrőt, majd villámgyorsan azt is az arcodra kötözöd. Ismét csak biztonságban érzed magad! A harc azonban nem lesz valami egyszerű. Nem csak vak vagy, de rémült is, és máris sikerült elvesztened a tájékozódási képességedet. A legjobb az lenne, hogyha ellene tudnád fordítani a saját fegyverét. Ha van nálad egy Tükörpajzs, lapozz a **139**-re; ha nincs, lapozz az **55**-re.

367.

Vadász hatalmas teste hátratántorodik, és már-már úgy tűnik, hogy eldőlni készül. Felkészülsz, hogy ráronts, azonban hamar sikerül visszanyernie az egyensúlyát és önuralmát, és egyszerűen csak rád vigyorodik. Nem igazán tudod, hogyan értelmezd a helyzetet, de továbbra is feltett szándékod, hogy itt és most végezz a bestiával. Mielőtt ismét támadásba lendülhetnél, valami különös dolog történik: Vadász testét hirtelen narancsszínű ködpára borítja be, mintha lángra kapott volna körülötte a levegő. Ráadásul minden sebe egy csapásra begyógyult! Elakad a lélegzeted a borzalomtól, mikor rádöbbensz, hogy a szörnyeteg egy gyógyító varázslatot alkalmazott magán, és ha ez nem lenne elég, hirtelen magasabbá és izmosabbá is vált! Most már tudod, miért ő a legfélelmetesebb testőr a világon: mert csal! És azt is tudod, hogy nem fogod tudni legyőzni, még akkor sem, ha ez volt az utolsó ige, amit el tudott mondani. Ezzel túlságosan erőssé vált, te pedig túl gyönge maradtál ahhoz, hogy bármiféle veszélyt jelents számára. Teljes kétségbeesésedben térdre rogysz.

– Bízd rám ezt a mókamestert – mondja félelmet nem ismerve Trinitur, miközben közéd és a mutáns Vadász közé áll. A nézők hangosan felüvöltenek, mikor látják, hogy már nem vagy egyedül. Az óriások ezután hosszan farkasszemet néznek egymással.

– Együtt támadjunk rá! – kiáltod Triniturnak.

– Nem, barátom – hangzik a Démon válasza. – Soha nem is kellett volna szembeszállnod ezzel a förtelemmel. Ez az én harcom, csak én vívhatok meg vele. – Vadász döngő léptekkel megindul a vörös bőrű harcos irányába, és hamarosan fölébe magasodik.

– De miért? – kiáltod dühösen.

– Mert így szól a legenda. Most pedig lépj hátra. Ez csak pár percig fog tartani.

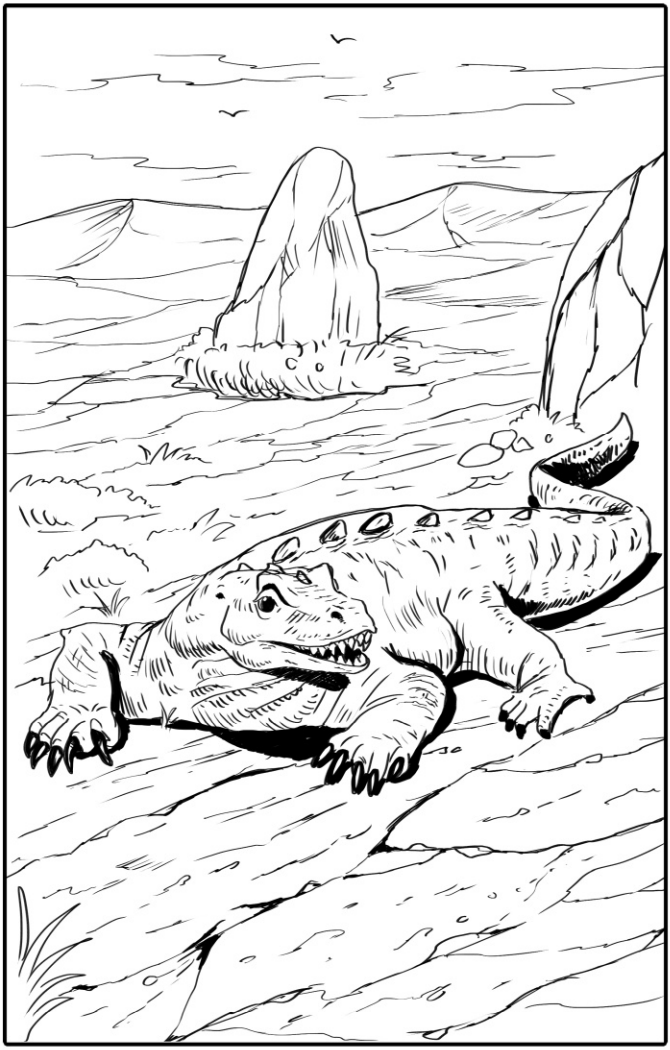
Vadász hangos üvöltéssel támad. Trinitur visszakiált, és ellentámadásba lendül. Megkezdődik a küzdelem. Vadász felkapja a Démont, letépi az egyik karját, majd az aréna túloldalába hajítja. Trinitur feltápászkodik, és rohamozni

kezd, előreszegett fejekkel két szarvára nyársalja a szörnyeteget. Vadász hangosan felüvölt, megragadja a Démont és letépi a harmadikat a nyakáról, mire barátod hangosan felüvölt. Trinitur ezután felnyúl, és eltöri Vadász jobb karját. Az olló szánalmasan kezd himbálózni a törzse mellett. A mutáns kolosszális kiáltást hallat, és bal karját a Démon gyomrába mélyeszti. Egy pillanatig néma csend telepszik az arénára, ahogy a két óriás farkasszemet néz egymással, az egyik a döbbenettől, a másik az örömtől. Trinitur ezután megragadja Vadász nyakát, és maradék karjaival püfölni kezdi a fejét. Ellenfele megremeg, kis híján felbukik, ám végül visszanyeri egyensúlyát, és nagyot harap a Démon középső nyakába. Társad egy ideig bátran erőlködik, végül azonban egész teste elernyed.

Vadász elhajítja a tetemet, és bíbor képén kegyetlen vigyorral megindul feléd. Ám ahogy kartávolságba ér, fülsüketítő ordítás kíséretében egy hatalmas, vörös ököl szakítja át a mellkasát. A mutáns fájdalomtól üvöltve áll előtted, mielőtt meginog, és egy talajt remegtető dörrenés kíséretében elterül.

Triniturhoz sietsz, ahogy a Démon szintén a talajra esik. Vegyes érzésekkel nézel rá, de nem tudsz mit mondani. Társad elkerekedett szemekkel néz. – Minden jót kívánok neked, barátom – suttogja fájdalmas hangon –, de attól félek, ez a vén harcos beteljesítette sorsát. – Görcsösen vért köhög fel, mielőtt folytatná. – Állj bosszút régi ellenségünkön, az Éjszaka Démonán… Őszintén sajnálok mindent, amit a múltban tettem… nincs rá… mentségem…

Azzal kimúlik, te pedig meggyászolod. Talpra állsz. Szíved szerint megsiratnád, de ez valahogy nem tűnik helyesnek. Mert bár valaki más teremtette, és minden cselekedetét parancsra hajtotta végre, mégis csak egy Démon volt. Lapozz a **400**-ra.



368.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Menet közben a kaland során kapott különféle jótanácsokat fontolgatod, de akárhogy is gondolkodsz, se fülük, se farkuk. Nincs más hátra, kénytelen vagy vakon folytatni utadat. Az ösvény, melyet követsz, felváltva emelkedik, majd lapul le. A fák lassan ritkulni kezdenek körülötted, végül egy sivár síksághoz érkezel. Csupán néhány száraz fűcsomót látsz magad körül, és pár bokrot, és egy hatalmas, krokodilszerű teremtményt a távolban, mely feléd settenkedik. Ahogy alaposabban is megvizsgálnád, elrettenve fordítod el a tekintetedet. A teremtmény ugyanis egy Baziliszkusz, melynek pillantása képes bárkit kővé változtatni! Ha van nálad egy Szemkötő, lapozz a **285**-re; ha nincs, lapozz a **183**-ra.

369.

– Hogy vagy? – kérdi egy magas hang.

Oldalra fordulva megpillantod a Kockateremtményt, ami a virágok között pihen. – Mindent összevetve, nem rosszul!

A lény feláll, majd melléd lép. – Örülök, hogy még nem vesztetted el a humorérzékedet.

Elmosolyodsz. – Ne segíts, hadd találjam ki, mit akarsz mondani… Megvan! Azt akarod, hogy eldobjalak, lehetőség szerint elkerülve a medvecsapdákat, és hogy négy legyen az eredmény!

– Hogy találtad ki? – kérdi nevetve.

Felemeled a Kockateremtményt, és a közeli füves terület felé célozva elhajítod. Sajnos azonban nem vagy elég óvatos, és sikerül egyenesen egy fa töve felé löknöd. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 4, lapozz a **225**-re; ha más, lapozz a **135**-re.

370.

A válladon ülő teremtmény hirtelen arcon köp! A következő pillanatban társai fújolni kezdenek.

– Mi a baj? – kérded meglepetten. – Mi rosszat tettem?

A Tündér ismét a levegőbe röppen, majd csatlakozik fajtársaihoz, akik körözni kezdenek a fejed fölött. – Átsétáltál azon az undorító Tündérporon, ugye?

– És ha igen? – kérded védekezően, felemelt kezekkel. – Miért kell ettől egy Tündérnek megsértődnie?

A teremtmények gúnyosan kifütyülnek, majd egyikük az arcod elé lebeg. – Nem Tündérek vagyunk, hanem Bukott Angyalok.

A döbbenettől elkerekednek a szemeid, összeszorult szívvel a kardod markolata után kapsz.

Erre a teremtmények csak folytatják a gúnyolásodat. – Szánalmas emberi söpredék! – kezdik dúdolni.

Végül sikerül kikapnod hüvelyéből a kardodat, kínzóid azonban addigra már egy varázslatot mondtak el rád, amitől mozdulataid hihetetlenül lelassulnak, ízületeid pedig elkezdenek megmerevedni, míg végül kőkeménynyé nem vállnak. Hamarosan már csak annyi erőd marad, hogy lefordíthasd a szemeidet. Ennyi elég is, hogy elszörnyedve lásd, hogy lábaid már kővé dermedtek!

A folyamat természetesen a többi testrészedet sem kíméli. – Vigyétek a többihez – hallod még utoljára a Bukottak vezérének kiáltását…

371.

Úgy döntesz, nem bízol a fickóban, kardot rántasz, és egy könnyed mozdulattal lecsapsz. Sajnos nem történik más, csak hogy az idegen eltűnik. Elég ostobán érzed magad. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Ha észak felé indulsz tovább, lapozz az **5**-re; ha kelet felé, lapozz a **10**-re.

372.

Úgy érzed, nincs esélyed a győzelemre, ezért sarkon fordulsz, hogy menekülőre fogd a dolgot. Ám épp csak annyi idődd van, hogy hátat fordíts, másolatod ugyanis ebben a pillanatban hátadba döfi a kardját, és elevenen felnyársal. A penge hegye a gyomrodból mered ki. Nem érzel fájdalmat, sőt, még csak sebet sem látsz magadon. Démoni Ikred azonban amint kirántja belőled fegyverét, véráztatta gyomrára szorított kezekkel elterül a talajon. Elkerekedett szemekkel figyeled, amint a teremtmény kimúlik, majd rádöbbensz, mi történt: valahányszor eltalált, saját magát sebesítette meg, így amikor veled próbált végezni, valójában saját magát ítélte halálra.

Kardodat visszadugod hüvelyébe, és letérdelsz haldokló másod mellé, ami résnyire nyitja szemeit, elmosolyodik, majd kileheli a lelkét.

– Szép munka – hangzik fel a láthatatlan Suma hangja. – Az Istenek elégedettek, és most már biztosak benne, hogy méltó vagy a segítségemre. Bár egy kicsit csalódottak, amiért megpróbáltál elmenekülni.

Egy új aranyösvény nyílik meg előtted, mely déli irányba vezet. Próbálod elrejteni dühödet, ahogy továbbindulsz. Lapozz a **392**-re.

373.

Amint belépsz a fénybe, azonnal térdre rogysz a rettegéstől, ahogy elmédet mindenféle névtelen szörnyűségek képe tölti meg. A félelem, mely agyadat támadja, szinte kibírhatatlan. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Minden akaraterődre szükséged van, hogy kimássz a fényből, vissza a fák áldásos árnyékába. Remegő lábakkal ismét talpra kecmeregsz, és közben magadban átkozod a csapda készítőjét, ennél többet azonban most nem tehetsz, így kimerülten továbbindulsz.

Ahogy elhaladsz a fényfolt mellett, tovább erősödik benned a már korábban is érzett, természetellenes félelem. Körbepillantasz a recsegő fákon és a szélfútta füves területeken, de nem látsz senkit… teljesen egyedül vagy. Legalábbis egyelőre.

Kicsit megszaporázod lépteidet, próbálod legyűrni a feltörő érzést, hogy futásnak eredj. Úgy hiszed, léptek zaját hallod a hátad mögül, de valahányszor hátrafordulsz, nem látsz senki élőt. Senki *élőt.* A következő pillanatban nekisietsz valaminek. Ijedtedben ismét előretekintve egy förtelmes teremtmény oszladozó pofáját pillantod meg.

A lény dohos szagú köpenyt visel, mely épp csak eltakarja rothadó húsát. Szemeiből és szájából émelyítő illatú folyadék ömlik. Előrenyúl, megérinti a válladat, és hörgő hangon megszólít. – Halál! – Azzal kámforrá válik.

A Halál Küldöncével találkoztál, egy szadista teremtménnyel, ami élvezi, ha kegyetlen játékokat űzhet áldozataival. Ebben a pillanatban is előtted jár, hogy a HALÁL szó öt betűjét rejtse el. Ha valaha, akár csak véletlenül is ráakadsz mindegyikre, sorsod megpecsételődik. Lapozz a **128**-ra.

374.

Szempillantásnyi idő alatt kapod elő zsákodból a fenséges Arany Fejszét.

Ellenfeledet jól láthatóan a legkevésbé sem hatja meg a dolog.

Hatalmasakat csapsz a fegyverrel, gyorsabban, mint ahogy szemmel követni lehetne.

A bestia nem mozdul.

Fejed fölé emeled a Fejszét, majd hangos harci üvöltéssel a Démonra rontasz.

Az Árnyéktolvaj félelemnek nyomát sem mutatja.

A teremtmény nyaka felé csapsz, fegyvered azonban akadálytalanul átsiklik rajta! Rémület ül ki az arcodra, és ahogy ellenfeled feléd nyúl, minden elsötétedik előtted.

Szörnyűséges sikolyokat hallasz, és gyötrelmes kiáltásokat. Ekkor döbbensz rá a vérfagyasztó valóságra: lelked csapdába esett támadódban, ami végzett veled, örök kárhozatra ítélve a lelkedet…

375.

– Ez igazán találó – mondja a hang. – Az átkod a gyenge fizikum.

A szavak hallatán leesik az állad, a következő pillanatban pedig már érzed is a változást. Mostantól kezdve, valahányszor eltalál valamelyik ellenfeled, mindig vesztesz 1 extra ÉLETERŐ pontot. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a Gyenge Fizikum Átkát, majd lapozz a **149**-re.

376.

Meglepően könnyen sikerül elkerülnöd, hogy aktiváld a csapdákat. Az ösvény, melynek szélén magyalbokrok bukkannak fel, hamarosan észak felé kanyarodik. Lapozz a **153**-ra.

377.

A Zombi teste – már ami második halála után megmaradt belőle – elterülve hever az erdő talaján. Hátat fordítasz a feltrancsírozott cafatoknak, hogy kifújd magad, majd ismét felállsz, és győzelmed helyszíne felé fordulsz – ekkor azonban feltűnik, hogy a Zombi testrészei nem abban a helyzetben vannak, mint ahogy győzelmedkor voltak. Valaki elmozdította azokat… vagy maguktól mozdultak el?! Az élőhalott ekkor ismét kinyitja szemeit, levágott feje pedig a levegőbe röppen, ahogy karjai, lábai és teste is csatlakoznak hozzá! Ez a bestia még nem vesztette életét. Élő Hullává vált, kénytelen leszel másodszorra is megküzdeni vele! Az *Azonnali Halál* szabálya nem alkalmazható ellene.

Dobás	*Testrész*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	*Fej*	5	1
2	*Test*	4	1
3	*Bal Kar*	5	1
4	*Jobb Kar*	5	1
5	*Bal Láb*	4	1
6	*Jobb Láb*	4	1

Ellenfeleddel nem olyan egyszerű megküzdeni, mint gondolnád, testrészei ugyanis egyszerre támadnak majd rád, te azonban minden Körben csak az egyikkel harcolhatsz – minden Kör elején dobj egy kockával, hogy megállapítsd, melyik kerül olyan helyzetbe, hogy megsebesíthesd. Ha sikerül „végezned” az egyik testrésszel, az továbbra is harcban marad, ám túl gyengévé válik ahhoz, hogy további sebet okozzon neked, ezért még ha később el is találna téged, nem fog sebesülést okozni neked. Ugyanakkor tökéletesen működnek csaliként, így meglehet, hogy ennek ellenére is a kardod elé kerülnek. Ez annyit jelent, hogy azt a támadásodat elpazaroltad.

Ha sikerül másodszor is végezned az élőholttal, lapozz a **213**-ra.

378.

Bukdácsolva sikerül eljutnod az északnyugati ösvényhez, ahol a szédülés végül elmúlik. Legalábbis egyelőre.

A halántékodat masszírozva körbenézel. Úgy tűnik, egy ősi épület maradványai közé keveredtél, legalábbis a sűrű növényzet alól itt-ott előbukkanó falmaradványok erre engednek következtetni. Rendkívül különösnek találod a dolgot. Ekkor mintha halk sírás hangzana fel valahonnan a föld alól. Mozdulatlanná dermedve hegyezed a füledet, hogy megállapítsd az irányát. Miközben koncentrálsz, úgy érzed, mintha valami nem stimmelne a hanggal. Egyáltalán nem érződik természetesnek, és kiráz tőle a hideg. Úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha mielőbb távozol innen. Mielőtt azonban megmozdulhatnál, apró, fejméretű lyukak nyílnak meg körülötted minden irányból. A jajveszékelés nem halkul. Nincs más választásod, kénytelen vagy átjutni ezen a baljós helyen. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGEDET! Ha sikeres a próba, lapozz a **64**-re. Ha sikertelen, lapozz a **263**-ra.

379.

Ellépsz az Ember-Ork mellett, majd az egyetlen kijáraton át északnyugat felé indulsz tovább. Lapozz a **150**-re.

380.

Hátat fordítasz a látszólag halhatatlan kannibálnak, majd vissza sem fordulva beveted magad a ködbe. Nagyjából tizenöt percnyi rohanás után rád tör az érzés, hogy csak körbe-körbe szaladgálsz. Mégis mit tehetnél? Kénytelen vagy futni tovább. Kiver a veríték, szíved vadul kalapál a mellkasodban, a következő pillanatban pedig kis híján felbuksz egy holttestben, mely a sötét aljnövényzetben hever. Mit teszel? Ha megállsz, hogy alaposabban is megvizsgáld, lapozz a **32**-re. Ha nem foglalkozol vele, csak rohansz tovább, lapozz a **143**-ra.

381.

Fuldoklasz, már éles fényfoltok kezdenek felvillanni a szemed előtt, de az utolsó pillanatban épp csak sikerül kiszabadítanod magad. Erősen zihálva esel a talajra, de nincs időd kifújni magad, azonnal védekezned kell félelmetes ellenfeled ellen. A következő néhány Kör különösen keménynek ígérkezik: csökkentsd le ÜGYESSÉGEDET 1 ponttal, amíg ezen a fejezetponton vagy. Annyi időd még van, hogy gyorsan felhajts egy Gyógyitalt, ha még van nálad. Azt azonban megint nem tudod megakadályozni, hogy a Démon felgyógyítsa magát egy gyors varázslat elmondásával. Az *Azonnali Halál* hatástalan ellenfeled ellen.

Éjszaka Démona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 20

2 Életerő Elszívása varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL.
3 Farkával elgáncsol: Vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL.
4 Beléd harap: Vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL.
5 Egy fának hajít: Vonj le 3 pontot ÉLETERŐDBŐL.
6 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
7 Elvét: Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Elfogyasztthatsz egy Gyógyitalt.
8 Gyógyító varázslatot mond el magára: 3 ÉLETERŐ pontot nyer vissza.
9 Tűzgolyó varázslatot mond el rád: Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz.
10 Balszerencse varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot SZERENCSÉDBŐL.
11 Átok varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot *Kezdeti* SZERENCSÉDBŐL.
12 Gyengeség varázslatot mond el rád: Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL.

382

Mivel a két fej képes egymástól függetlenül gondolkodni, az Éjszaka Démona rendkívüli reflexekkel rendelkezik, minek köszönhetően minden Harci Körben kétszer támadhat ellened. Valahányszor megnyer egy Kört, a szokásos 2 ÉLETERŐ pontos sebesülés levonását követően dobj két kockával, és az eredményt vesd össze a fenti táblázattal. Ebből megtudod, hogy az „extra" támadás milyen következményekkel járt.

Amint sikerül 10 alá csökkentened a Démon ÉLETEREJÉT, lapozz a **394**-re.

382.

A kútba ugrasz, fürgén leúszol a mélybe, és könnyedén megragadod a tárgyat. Mikor ismét a felszínre jutsz, gyorsan megvizsgálod zsákmányod: egy Koncentrálást Segítő Maszk az! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ezt a különös leletet egy arany szakállú férfi képére faragták, és könnyen lehet, hogy később még hasznodra válik. Zsákodba teszed, majd szétnézel. Ha az északi ösvényen indulnál tovább, lapozz a **92**-re; ha az északnyugatin, lapozz a **95**-re.

383.

Kardod markolatával rácsapva felnyitod a hatodik edényt is, és elégedetten látod, hogy egy Gyógyital gurul ki belőle a talajra! Zsebre teszed szerzeményedet, és eldöntöd, mitévő légy. Ha távoznál, lapozz a **159**-re. Ha inkább megkockáztatod, hogy kinyiss egy újabb edényt, lapozz a **217**-re.

384.

Megkönnyebbülten, hogy magad mögött tudod a darazsakat, nemsokára egy kis domb lábánál találod magad, melyen egyetlen szál fű sem nő. Egy bagoly huhogása vonja magára a figyelmedet, mely egy kicsit megriaszt. Feltekintve megpillantod a madarat, ami az egyik magas ágon ülve bámul le rád nagy szemeivel. Azt beszélik, a baglyok a legbölcsebb teremtmények. Ekkor a lény nagyot csap szárnyaival, és elrepül. Most, hogy ismét magadra maradtál, körbenézel, és megpillantasz valamit a domb tetején! Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **33**-ra. Ha 3–4, lapozz a **239**-re. Ha 5–6, lapozz a **117**-re.

385.

Ismét a közeledő teremtmény felé fordulsz, és reméled, hogy a csatazaj felébreszti a szendergő férfit.

Alvajáró ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 14

Óvatosnak kell lenned, ellenfeled körmeit és fogait ugyanis egy veszedelmes méreg borítja, és ha sikerül legalább öt találatot bevinnie ellened, a harc után 1 pontot le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL! Ha sikerül ismét végezned vele, lapozz a **18**-ra.

386.

Teljes erőddel a fénybe hajítod a választott tárgyat, ami eltűnik! Az arcok felnevetnek, és megköszönik az ajándékodat. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Ha most kardoddal csapnál oda, lapozz a **22**-re. Ha egyszerűen csak átsétálnál a fénysugáron, lapozz a **168**-ra.

387.

A láda teteje nincs bezárva, így könnyedén fel tudod nyitni.

A következő pillanatban kitör belőle a fekete gáz, és beborít. Minden elfeketedik előtted. A következő pillanatban egy sötét óceán kellős közepén találod magadat, melynek hullámai egy masszív falnak csapdosnak. Vérfagyasztó sikoly tör fel a torkodból, mikor rádöbbensz, hogy már nem az erdőben állsz, hanem a *ládában*. Csapdába estél, melyből soha nem szabadulsz…

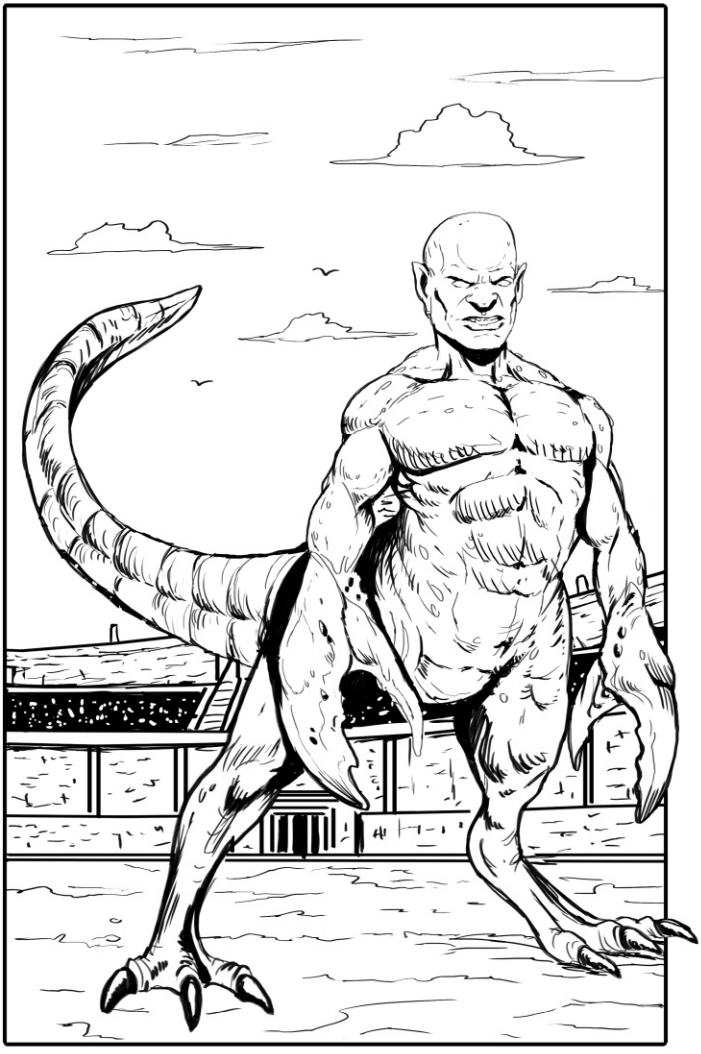
388.

Magad mögött hagyod a szunyókáló Kockateremtményt, és továbbindulsz. Leereszkedsz a kis dombról, és egy sas vijjogása kíséretében beveted magad a fák közé. Nemsokára egy kis tisztáson találod magad, ahonnét négy ösvény vezet tovább. Melyiken indulsz tovább?

A nyugatin?	Lapozz a **177**-re.
Az északnyugatin?	Lapozz a **278**-ra.
Az északkeletin?	Lapozz a **254**-re.
Az északin?	Lapozz a **14**-re.

389.

Úgy döntesz, akár a Kockateremtmény után is indulhatnál. Nem jutsz messzire, mikor már annyira gazossá válik az erdő, hogy kardoddal vagy kénytelen megritkítani a növényeket. Hamarosan pedig már csak egy helyben toporogsz. Ráadásul az erre növő fák ágai annyira sűrűvé válnak, hogy szinte teljesen kitakarják a napot, és majdhogynem vaksötétben vagy kénytelen utat keresni. Erős kétségeid támadnak azzal kapcsolatban, mennyire bölcs dolog erre folytatni az utat. Mit teszel? Ha továbbra is tartanád az irányt, lapozz a **126**-ra. Ha inkább feladod a dolgot, és visszatérsz az elágazáshoz, ahonnan indultál, lapozz a **159**-re.



390.

Az Alakváltó rémisztő vigyort villant. – Még nem végeztem veled, ember – jelenti ki gúnyosan. Kihasználod a kínálkozó alkalmat, ebben a pillanatban hirtelen előredöfsz, és egy minden bizonnyal halálos sebet ejtesz a bestia gyomrán. Az felüvölt, térdre rogyik, és véres hasára szorítja kezeit. Ezután azonban, amint épp felemeled a pengédet, hogy leszeld a fejét, az Alakváltó felpillant rád, és összeszorított fogakkal röhögni kezd rajtad. – Itt az idő, hogy találkozz a hetedikkel – suttogja.

Egy óriási árnyék vetül rád, mély morgás üti meg a füledet. Ahogy megfordulsz, önkéntelenül is eltátod a szád a félelmetes teremtmény láttán. A szörnyeteg legalább négy és fél méter magas lehet, és leginkább egy T-Rexhez hasonlít: fatörzs-vastagságú lábakon áll, háta mögött pedig hosszú, csapkodó farok tekereg. A hasonlóság azonban itt véget is ér. Nem egy Dinoszaurusz áll előtted, hanem egy förmedvény. Felsőteste és feje egy Óriásé, karjai helyéből azonban két rángó olló nyúlik ki. Ez a hatalmas fenevad Vadász, a világ legfélelmetesebb testőre. A rettenettől bénán állsz, és nézed, ahogy ellenfeled feléd lépdel. Hátrapillantva észreveszed az Alakváltót, ami azóta már összeesett, és nem is lélegzik.

Most, hogy rádöbbentél, hogy kettesben maradtál vele, ismét Vadász felé fordulsz.

Vadász	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 15

Annak ellenére, hogy ellenfeled túl erősnek tűnik még számodra is, meg kell legalább próbálnod legyőzni. Ha sikerül 3-ra, vagy az alá csökkentened ÉLETEREJÉT, lapozz a **367**-re.

391.

Összeszorított fogakkal, acélos akarattal, minden erődet bevetve harcolsz a szél ellen… és sikerül kitartanod. A szél hamarosan alábbhagy, végül teljesen eláll. Nagy levegőt veszel, majd továbbindulsz a csapáson, mely ismét beveti magát az erdőbe. Lapozz a **101**-re.

392.

Már épp nekivágnál az útnak, amikor egy tucatnyi apró koponyából ezüstszálra felfűzött Csont Karperecet veszel észre Démoni Ikred csuklóján. Ha szeretnéd felpróbálni, lapozz a **266**-ra. Ha inkább nem, és elhagynád a helyet, lapozz a **229**-re.

393.

Nincs más választásod, kénytelen vagy közelharcba bocsátkozni ellenfeleddel. Hogyan harcolsz ellene?

Szemkötővel és Szájszűrővel?	Lapozz az **55**-re.
Csak Szemkötővel?	Lapozz a **274**-re.
Csak Szájszűrővel?	Lapozz a **69**-re.
Szemkötő és Szájszűrő nélkül?	Lapozz a **136**-ra.

394.

A Démon hátratántorog, dobhártyaszaggató üvöltést hallat, melybe kis híján bele is süketülsz. Most van elég idődd ahhoz, hogy felhajts egy Gyógyitalt. Fölötted elfeketedik az ég, a csillagokat sűrű, vastag felhőtakaró rejti el teljesen. A tüzek, melyek körülötted tombolnak, mostanra valóságos fallá erősödtek, és százméternyire mindent felemésztettek, az orkán erősségű szél pedig csak még jobban ostorozza a lángokat. A messzeségből mintha egy nemzedék odaveszett lelkeinek sóhajai ütnék meg a füledet.

A Démon vágásokkal, sebekkel tarkított teste vörös színnel ragyog előtted, szó szerint és átvitt értelemben is vérben úszik. Hogy dühében vagy fájdalmában teszi-e, nem tudod, de rád üvölt. A következő pillanatban érzed, ahogy elmédbe hatol és kimondhatatlan, szörnyűséges gondolatokkal árasztja el tudatodat. Hirtelen a pokol rémségei derengenek fel lelki szemeid előtt: kínzás és szenvedés, fájdalom és gyötrődés. Fejedhez szorítod a kezedet. Halványan tudatában vagy annak, hogy a Démon támadását éled át, miközben ellenfeled maga köré húzza szárnyait, mintha valami istentelen gubó lenne. Elmetámadása egyre erősebbé válik, így próbál némi előnyre szert tenni veled szemben. Hátratántorodsz, ahogy undorító, önkényesen szadista képsorok futnak le előtted vértavakról, nagy halomban égő, perzselődő emberhús-tornyokról, félig lerágott csontokról, üres szemgödrökről és felszakadt gyomrokból előbuggyanó belekről. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGEDET! Ha sikeres a próba, lapozz a **348**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **77**-re.

395.

Recccs! Ügyetlenül az egyik faágra lépsz. A férfi azonnal megperdül, és fejszéjét meglengetve rád támad. Meg kell küzdened vele, mivel azonban mágikus vért védi a testét, minden sikeres találod 1 ÉLETERŐ ponttal kisebb sebesülést okoz neki.

Káosz Hadúr ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 9

Amikor ellenfeled *első* alkalommal eltalál, jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, majd lapozz azonnal a **344**-re. Ha sikerül végezned vele, jegyezz fel 3 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **283**-ra.

396.

– Mit csinál? Lássuk csak! – hangzik fel a Gendzsik szava, ahogy átadod nekik a Bronz Medált. – Egy medál! Egy Bronz Medál! Meg kell, hogy jutalmazzuk érte!

Hirtelen éles fény villan. A hajó belseje világossággal telik meg, a különös lényeknek már nyomát sem látod.

Ekkor egy papírt veszel észre a lábadnál. Lehajolsz, és megvizsgálod. Különös, érthetetlen írást látsz rajta, melyet nem értesz, hátuljára azonban a „Rettegés” szót írták. Ezután gyorsan átkutatod a helyiséget, majd miután nem találsz semmi említésre méltót, visszatérsz a fedélzetre. Mielőtt azonban távoznál, különös érzés vesz erőt rajtad. Nyersz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Lehetséges, hogy a Gendzsik másodszorra is kisegítettek? Mosolyogva mászol fel a létrán, és térsz vissza a napfénybe. Lapozz a **76**-ra.

397.

Bár a világ elképesztő sebességgel forog körülötted, még mindig a kezedben szorongatod kardodat. Egy utolsó, kétségbeesett kísérletet teszel, hogy megváltsd magad a halálból, összeszorítod fogaidat, felnyitod szemeidet és az előtted elsuhanó, fekete folt felé döfsz.

Sikerül lecsapnod Cserkész fejét.

A fájdalom azonnal elmúlik, a világ sem pörög tovább.

Kimerülten a talajra esel. Életben vagy, de megsebesültél. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél!

Ahogy telik az idő, az eddig átélt, szörnyű fájdalom lassan semmivé válik. Feltérdelsz és a lefejezett holttestre pillantasz. Igen, halott. Bizonytalanul lábra állsz. Egy kicsit dülöngélsz még. A csuklyával borított fejre pillantasz, mely kicsit távolabb hever a homokban. Először arra gondolsz, lehúzod róla a szövetet, hogy megtudd, mit rejtegetett előled Cserkész. Ahogy azonban közelebb lépsz hozzá, feltűnik, hogy a csuklya még mocorog! Összeszorul a gyomrod. Először egyetlen apró bogár mászik elő alóla, majd egy második, majd több száz ront elő, és fut a templom felé!

Alig hiszed el, amit látsz, de kénytelen vagy elfogadni. Már túl sok szörnyűséget láttál ahhoz, hogy pont ezt kérdőjelezd meg.

Ólomnehéz lábakkal vágsz hát neki utad következő szakaszának, ám meglepve tapasztalod, hogy hamarosan új erőre kapsz, már-már frissebbnek és erősebbnek érezve magad, mint korábban. Megkönnyebbülésed pedig csak tovább fokozódik, amikor rájössz, hogy az út kis idő múlva elhagyja a síkságot, és visszavezet a hűs, árnyas erdőbe! Lapozz a **113**-ra.

398.

Épp csak sikerül kikötnöd magad, mikor a Szirének éneke teljesen átveszi elméd felett az uralmat. A bűbáj hatása alatt vergődni kezdesz, a csomó azonban erősen tart. Ez persze nem akadályoz meg abban, hogy kétségbeesetten nekiessél, és megpróbálj kiszabadulni a fogságból, miközben elmédben ég az őrületes vágy, hogy a Szirénekhez siess. A hajó végül lassan továbbsodródik, magad mögött hagyva a tengeri boszorkányokat. Az igézet azonban, melyet átéltél, és ami most megtört, alaposan próbára tette elmédet és józan eszedet. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a **211**-re.

399.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Az út kelet felé fordul, és nemsokára egy jókora mélyedéshez vezet. Nincs más választásod, kénytelen vagy közelebbről is megvizsgálni. Ahogy magabiztosan a verem széléhez lépsz, kis híján kiadod magadból a reggelid maradványait. A lyuk mélyén egy visszataszító, alaktalan, csupa csont és bőr tömeget pillantasz meg. Az undorító paca, emberi végtagokból, törzsekből és fejekből olvadt össze egy visszataszító, rángatózó tömeggé.

Könnyes szemekkel figyeled a verem pereméről, miközben elmondasz érte egy néma imát. Ami nagy kár, ugyanis így teljesen váratlanul ér a támadás: valaki nagyot taszít rajtad, és egyenesen az emberi olvadékra zuhansz. Sikoltva próbálsz szabadulni a kapálózó végtagok és harapdosó fejek közül, miközben a teremtmény föléd magasodik, hogy húsos ráncaival megfojtson.

Ellenfeled természeténél fogva elég nehéz eldöntened, hová lenne érdemes csapnod ahhoz, hogy a lehető legnagyobb sebet okozd neki. Azt sem tudod megállapítani, merre lehet a szíve. Emiatt valahányszor eltalálod a szörnyeteget, dobj egy kockával, hogy megtudd, mekkora sebesülést okoztál rajta. Ellenfeled nem csak rendkívül szívós, de képes magába szívni mindazoknak az élet-energiáit, akik végezni szándékoznak vele. Ennek köszönhetően valahányszor eltalál téged, a szokásos sebesülés levonását követően dobj egy kockával, és add a kapott eredményt az ő ÉLETEREJÉHEZ! Szélsőséges esetekben ez akár azt is jelentheti, hogy a bestia gyorsabban tudja gyógyítani magát, mint ahogy te tudnál végezni vele.

Ha sikerül felülkerekedned rémisztő ellenfeleden, lapozz a **303**-ra.

400.

Most, hogy Vadász kimúlt, a tömeg felé fordulsz, és diadalittasan felemeled kardodat. Legnagyobb meglepetésedre hangos üdvrivalgásban törnek ki. Ezután minden elsötétedik körülötted, és ismét az ösvényen találod magad. A kijárat most már nem ragyog, a fák között egy egyszerű faajtót látsz. Rohanni kezdesz felé.

Mikor eléred az ajtót, még egyszer, utoljára visszafordulsz és végignézel az úton, mely az erdőbe, bátorságpróbád helyszínébe vezet. Elmosolyodsz.

Az ajtó nyikorogva kinyílik. Ahogy átlépsz rajta, a túloldalt a három Varázslót pillantod meg, akik korábban útnak eresztettek. Mielőtt dühösen beolvashatnál nekik, körbevesznek, hátba veregetnek és széles mosollyal üdvözölnek.

– Szép munka! – mondják egyszerre. – Valóban remek munkát végeztél! Minden kétséget kizárólag bebizonyítottad, hogy méltó vagy a segítségünkre, minden harcosok legerősebbike!

Kardodat és pajzsodat félrehajítva rájuk kiáltasz. – Ez mind nem számít, csak szabadítsatok meg a Halálvarázslattól!

A férfiak csak mosolyognak. – Már rég megtettük, barátom – mondja a hozzád legközelebb álló. – Megtörtük az átkot.

Kényszeredetten elvigyorodsz, ám ebben a pillanatban szörnyű fáradtság vesz erőt rajtad, amitől térdre rogysz.

A Varázslók aggódva néznek rád. – *Valóban* te vagy a kiválasztott, akiről a legenda szól. Megkapod tőlünk a hatalmat, mellyel végezhetsz az Éjszaka Démonával – hallod szavukat, mielőtt elvesztenéd az eszméletedet.

Ám ahogy az álom elnyom, még egy szörnyű gondolat ötlik fel a fejedben: hogy mikor szembeszállsz majd a szörnyeteggel, egyedül leszel…

Két nappal később térsz magadhoz. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Ezen kívül nyersz 2 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot is. Kimerülten nézel körbe. Ismét abban a szobában vagy, ahol először felébredtél, és hamarosan rájössz, hogy kaptál 2 Gyógyitalt is.

Ahogy lassan kidörzsölöd az álmot a szemedből, és felülsz, rádöbbensz, hogy a három Varázsló az ajtó előtt áll, és téged figyel.

– Itt az idő – mondja az első.

– Minek az ideje? – kérded, még mindig kicsit kábán.

– Hogy szembeszállj az Éjszaka Démonával – válaszolja a harmadik.

Ahogy kiugrasz az ágyból, meglepve veszed észre, hogy még mindig rajtad van a vérted. – Hogy mondtad? – kérded hangosan.

– Megtettünk mindent, amit tudunk, hogy felgyógyítsunk. Nem tudunk tovább várni.

– Akkor most szembe kell szállnom vele? Azonnal? – kérded elsápdava.

– Ez így van – hangzik a második válasza. – Eljött a nap, melyet megjövendölt a prófécia.

– Órára pontosan – teszi hozzá az első.

– Minden előkészületet befejeztünk, és te is készen állsz – folytatja a második.

– Ez nem lehet! – kiáltod. – Nem szállhatok vele szembe most rögtön!

– Nincs más választásod – mondja szomorúan az első. – Mi teljesítettük a feladat ránk eső részét. Próbára tettünk. Most már rajtad áll, hogy segíts nekünk, hogy a jövendölés beteljesedjen. El fogod pusztítani az Éjszaka Démonát, méghozzá most rögtön.

Az ágyadra rogysz, és a tenyeredbe temeted az arcodat. – Nem gondoltam, hogy ez tényleg meg fog történni – mondod remegő hangon. – Egy pillanatig sem hittem el, hogy egyszer elérkezik ez a pillanat. Mégis hogyan szállhatnék szembe egy *olyasvalamivel*? Senki nem győzte még le harcban, de ha valakinek ez mégis csak sikerülne, csupán a testével végezne, a lelkét nem pusztíthatná el. – Könnycseppek gördülnek végig az arcodon, miközben érzed, hogy összeszorul a torkod.

– Megidézzük – hangzik a harmadik hangja –, ez elég lesz ahhoz, hogy elveszítse ereje nagy részét.

– Ez így van – erősíti meg a második. – És ha ez nem lenne elég, egyesített hatalmunkkal egy erős megkötő igét mondunk ki rá.

– Az egyik legerősebb igét, amit valaha elmondtak, mely gondoskodik róla, hogy amikor a teste elpusztul, a lelke is odavesszen – teszi hozzá az első.

Széttárt ujjaid között a három vénemberre pillantasz, miközben remény kezd eltölteni. – Ez lehetséges? Tényleg képesek vagytok rá?

– Nem lesz könnyű – hangzik fel az első válasza, aki leszegett fejjel áll. – Könnyen lehet, hogy mindhárman életünket vesztjük közben, de ez most nem számít.

Leereszted kezeidet, könnyáztatta arccal meredsz a férfira. – Ez meg mit jelentsen?

– Pontosan tudod, mit jelent – válaszolja nagy sóhajjal a harmadik. – Sokkal fontosabb dolgok forognak most kockán, mint az életünk.

Felállsz, ruhád ujjával megtörlöd a szemedet. – Még varázskardom sincs.

– Most már van – válaszol a harmadik. – Nézd csak meg a hüvelyedet.

Úgy teszel, ahogy utasít, és ahogy előrántod fegyveredet, látod, hogy a penge arany színben ragyog. A fény bevilágítja a kis helyiséget.

– Ez elég lesz – jelenti ki az első.

– Elégnek kell lennie – teszi hozzá a második.

– Nincs vesztegetni való időnk – mondja sietve a harmadik. – Most kell cselekednünk, mielőtt túl késő nem lesz, és minden el nem veszik.

– Akkor mit kell tennem? – kérded felpillantva.

– Kövess – mondják egyszerre, és kivezetnek a szobából.

Követed őket, át a különös, öreg házon. Elsétáltok a koszos hálók és a háromszintes, poros kötetekkel és rozoga, öreg székekkel és asztalokkal teli könyvtár bejáratai mellett. Kiléptek a napfényre, átvágtok a füves rózsakerten, mely a Varázslók háza előtt terül el. Végigmentek a kanyargós, magas fákkal övezett, árnyas ösvényen, el a halakkal teli tavak mellett, melyek felszíne szikrázik a napfényben.

Végül eléritek a helyet, mely sejtésed szerint a kert határa, egyben végső úti célotok is. Az út itt egy ragyogó, fehér fakerítésbe fut bele, melynek túloldalán zöldellő rengeteget és völgyeket pillantasz meg. Az öregek itt leülnek a földre, egy különös kis szerkezet köré, mely a fűben hever.

A különös kis tárgy egy nagy, 3 méter átmérőjű, 60 centi magas, kör alakú valami. Elég öregnek tűnik, ugyanakkor nagyon díszes is: a kövek minden felszíni lapját apró lyukak tarkítják, mintha már régóta itt állnának a szélnek és pornak kitéve, ugyanakkor gondos és értő kezek által alkotott, bonyolult faragványokat is látsz. Miközben a Varázslók mormogva révületbe esnek, te közelebbről is megvizsgálod a szerkezetet. A faragványokat jobban

megnézve úgy látod, mintha Angyalok, hősök és Démonok csatáját ábrázolnák. A jóság és gonoszság erőinek néma, halálos ütközetét. A vésetek hátborzongatóan valóságosnak hatnak, a kardok és karmok, melyekkel küzdenek, az arcokon ülő kifejezések, ruháik, hajuk, minden… úgy érzed, ha előrenyúlnál, meg tudnád érinteni őket.

Olyannyira elmerülsz a díszítések tanulmányozásában, hogy észre sem veszed, hogy a Varázslók eltűntek! A következő pillanatban sikolyok hangzanak fel, melyeket sírás és könyörgés követ. A szerkezet körül megremeg a levegő, mintha kitágulna vagy kifordulna magából. Nem igazán tudod megállapítani, mi történik. A sikolyok egyre erősödnek, a sírások és könyörgések egyre kétségbeesettebben hangzanak, és hirtelen minden felforrósodik körülötted. Végül a semmiből fülsüketítő üvöltés tör fel, és ragyogó villanás vakít el. Lapozz a **362**-re.

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) **kötetei:**

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

Kaland Játék Varázslat (Rakéta könyvek) **kötetei:**

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) **kézikönyve:**

TITÁN	1991

Fantázia Harcos (Új Vénusz kiadó) **kötetei:**

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

Kaland Játék Varázslat (Új Vénusz kiadó) **kötete:**

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó) **kötetei:**

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland Játék Kockázat (ZAGOR.HU) kötetek:

1.	A Sárkány szeme	2009
2.	A Pusztító	2009
3.	Visszatérés a Tűzhegybe	2009
4.	Vérescsont	2010
5.	Éjsárkány	2010
6.	A Múmia Átka	2010
7.	A Mélység démonai	2010
8.	Éjféli Tolvaj	2010
9.	A Lidérckastély mélyén	2010
10.	A Tűzhegy Varázslója (színes)	2010
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Élőholtak szigete	2010
13.	Vihargyilkos	2010
14.	A Vérfarkas üvöltése	2010
15.	A Kétélű Jóslat	2011
16.	A Káosz Ura	2011
17.	Sardath ostroma	2011
18.	A Kard Mestere	2011
19.	Varázstörő	2011
20.	A Hercegek viadala: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	2011
22.	Őrjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tűzhegy Varázslója (25. évfordulós)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014
41.	Szellemvadászok	2015
42.	A Halálúr erődje	2015
43.	Démonlovagok	2015
44.	Mágusvadász	2015
45.	Vérescsont (színes)	2015
46.	A Gonosz Kapuja	2016
47.	A Kígyóemberek birodalma	2016
48.	A Bíbor Áradat	2016
49.	A Pusztító (színes)	2016
50.	A Rettegés háza	2016
51.	Az Álmok Erdeje	2017
52.	A Káosz Fellegvára (színes)	2017
53.	A Veszedelmek Kikötője	2018
54.	A Halál Kapuja	2018
55.	A Gyíkkirály visszatérése	2019
56.	Drumer Átka	2019
57.	Árnyak közül	2020
58.	Farkaséhség	2021
59.	A Pokol Tüze	2021
60.	Halálcsapda	2022
61.	A Vihar Lovasai	2022

Kalandjáték könyvek oldala

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

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

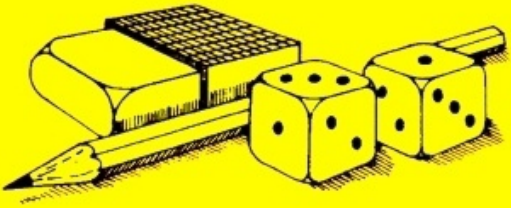
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz. A főhős TE vagy.

Az Űr, a Semmi, Feledés. A végtelen üresség, melyet csak „a legszörnyűbb rémálomnak” neveznek. És TE éveken át éltél benne. Az őrület megkönyörült rajtad, amikor néhány hónap után magával ragadott, az ott töltött időd nagy részéről pedig csak halovány emlékeid maradtak. Azonban, bár erről fogalmad sem lehet, TE leszel az első élőlény, aki kiszabadulhat ebből a végtelen kínzókamrából, ahol egyébként egymagadban senyvedhettél volna az idők végezetéig.

És most bosszúra szomjazol...

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménnyel csapsz össze.

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezedben van!