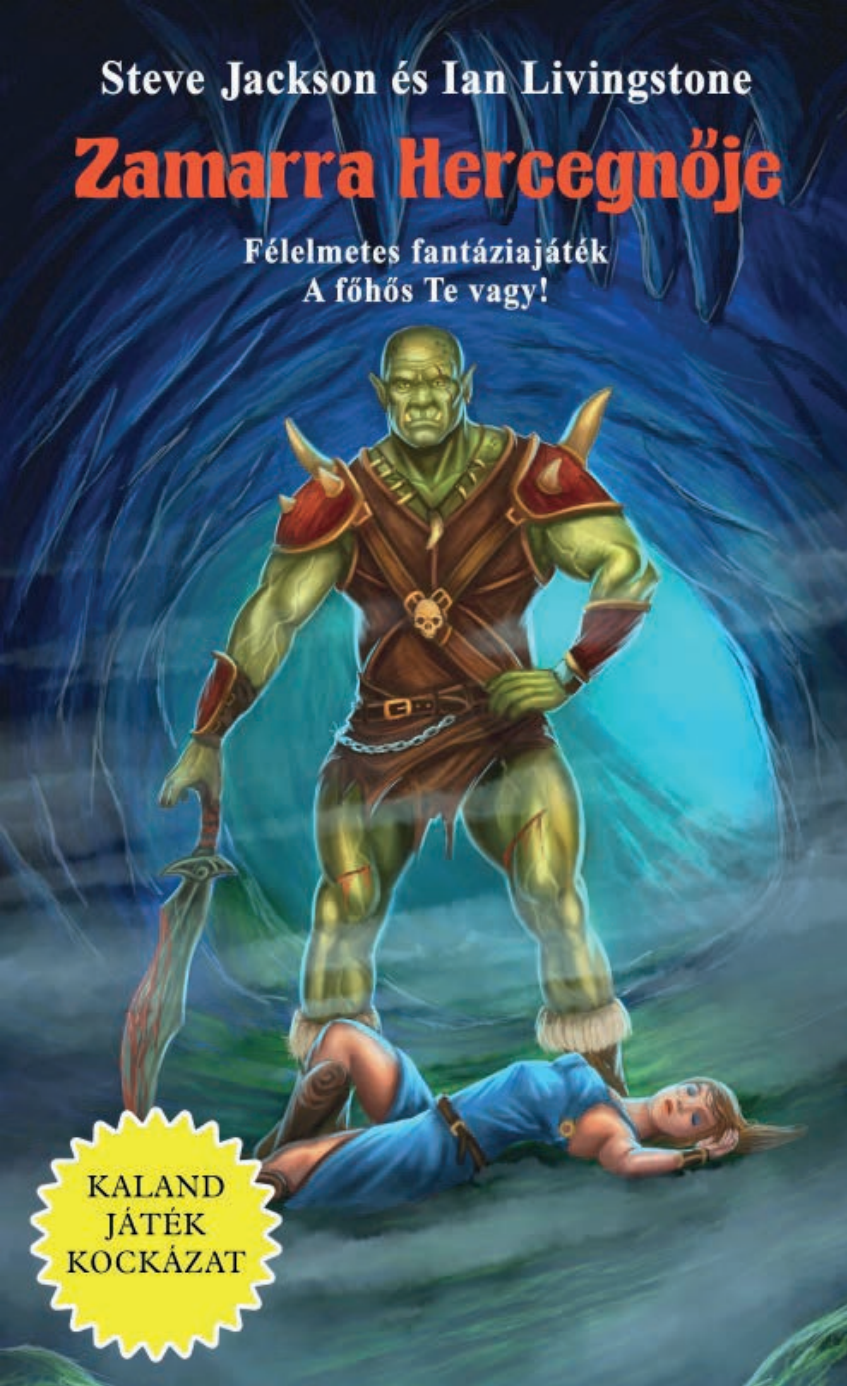
Steve Jackson és Ian Livingstone

Zamarra Hercegnője

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

Zamarra Hercegnője

Írta: Kieran Coghlan

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
A Princess of Zamarra

Fordította
Bacsa Gábor

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX, Hullgrim
és Vatos-kalandora

Borító illusztráció
Kovács József

Borító szerkesztés
runner

Kovács József illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Kieran Coghlan, 2020
Illustrations © Kovács József, 2023
Hungarian |z| Zagor.hu, 2023

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
20

Háttértörténet
22

Zamarra Hercegnője
24

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, még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után. A – hosszabb-rövidebb – bekezdések viselnek számokat egytől ötszázig. 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, SZERENCSE és DÜH 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.

A többi *Kaland Játék Kockázat* játékkönyvtől eltérően ebben a történetben egy ork bőrébe bújhatsz. Az orkok kegyetlen, rosszindulatú teremtmények, akik megtalálhatók Titán egész területén, többnyire a Gonosz szolgálatában. Testfelépítésük az emberéhez hasonló, de sokkal agresszívabb természetűek, ami sokszor jelent előnyt egy csatában… de ez okozhatja a vesztüket is.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned, mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod 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, SZERENCSE és DÜH pontjaidat. A 20. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és DÜH 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, SZERENCSE ÉS DÜH

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

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

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

Végezetül, ebben a kalandban vannak DÜH pontjaid is. Dobj egy kockával, és az eredményhez adj 3-at! A kapott összeget írd be a DÜH négyzetbe.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és DÜH 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. DÜH pontjaid jellemzik agresszív ork természetedet, vagyis hogy bizonyos helyzetekben mennyire vagy képes uralkodni magadon. ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaiddal ellentétben DÜH pontjaid száma bármikor túllépheti a *Kezdeti* értéket.

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. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

Ha azt az utasítást kapod, hogy egyenként küzdj meg a teremtményekkel, akkor a csata menete megegyezik az előző pontban leírtakkal. Viszont, ha legyőzted a sorrendben legelöl lévő teremtményt, akkor azonnal el kell kezdened a küzdelmet a sorban következővel. Külön-külön küzdesz meg a lényekkel, de a harcot addig kell folytatnod, amíg mindegyiket le nem győzted (vagy a te ÉLETERŐ pontjaid nem csökkennek nullára, azaz meghalsz). Két teremtmény közötti harc közben nem tarthatsz szünetet semmilyen okból sem (például valami olyat teszel, amivel ÉLETERŐ pontokat kapsz vissza).

Mikor egyszerre kell több ellenféllel megküzdened, minden egyes Harci Körben minden ellenfeled külön-külön fog megtámadni, míg te csak egyet támadhatsz egy időben. Kiválasztott ellenfeleddel a szokásos módon bonyolítod le a küzdelmet. A többi ellenfeleddel szemben is a normál módon határozd majd meg a Támadóerődet, de ha a tied lesz a nagyobb, akkor nem sebezted meg, tekintsd úgy, hogy csupán kivédted a támadását. Mindemellett, ha az ellenfél Támadóereje lesz nagyobb, akkor a szokásos módon sebesültél meg. Természetesen minden további ellenfeleddel külön-külön meg kell küzdened.

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!

DÜH

Kemény és durva életmódjuknak köszönhetően az orkok hajlamosak a dührohamra. Amikor különösen bosszantó helyzetbe kerülsz, akkor azt az utasítást kaphatod, hogy *tedd próbára* DÜHÖDET! Ebben az esetben is dobj két kockával! Ha a kapott szám kevesebb vagy egyenlő, mint DÜH pontjaid száma, akkor a dühöd elhatalmasodott rajtad. Ha az összeg magasabb, mint DÜH pontjaid száma, akkor sikerült uralkodnod magadon. Az adott helyzettől függően bármelyik eredmény lehet kedvező vagy éppen kedvezőtlen.

Minden alkalommal, amikor a DÜH elhatalmasodik rajtad, vonj le 1 pontot a DÜH pontszámodból – ez a következménye annak, hogy kieresztetted a gőzt! DÜHÖD a harcokban is szerepet játszik.

A DÜH *használata csatában*

Ha egy csata során egymás után elveszítesz két Harci Kört, azonnal *tedd próbára* DÜHÖDET! Ha a DÜH elhatalmasodik rajtad, akkor olyan őrjöngés lesz úrrá az agyadon, amitől még ádázabb harcossá válsz, ugyanakkor kiszolgáltatottabb is leszel az ellenséged támadásainak. A csata hátralevő részére adj 2 pontot a Támadóerődhöz, viszont az ellenfeled is kétszer akkora sebesülést okoz majd neked a továbbiakban (vagyis a szokásos 2 ponton felül vonj le magadtól még 2 ÉLETERŐ pontot, ha elvesztesz egy Harci Kört). Az őrjöngésed addig nem ér véget, amíg valamennyi ellenfeledet le nem győzöd, akár egyszerre küzdesz meg velük, akár külön-külön, viszont a DÜHÖD csak egyszer hatalmasodhat el rajtad. Ha sikerül uralkodnod a DÜHÖDÖN, akkor adj 1-et a DÜH pontszámodhoz, majd folytasd a csatát a szokásos módon. Ha ezt követően ismét elvesztesz két Harci Kört egymás után, akkor ismét *tedd próbára* DÜHÖDET! Ne feledd, hogy ha a DÜH elhatalmasodik rajtad, akkor vonj le 1 pontot a DÜH pontszámodból, mint a szokásos *Dühpróba* esetén. Azt se feledd, hogy a csata az egyetlen olyan külső körülmény, amely során növelheted a DÜH pontjaid számát, amennyiben sikerül uralkodnod a DÜHÖDÖN!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

ÜGYESSÉG

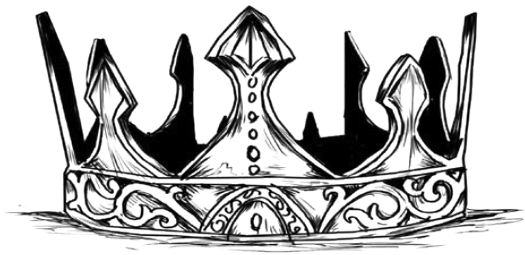
ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG 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.

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.



Szerencse

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.

ÉLELMISZER

Minden kalandozó tudja, hogy az élelem az egyik legfontosabb kincse. Tíz adag élelmiszerrel kezded a kalandodat, de utad során lesz lehetőséged további adagokat szerezni. Az előtted álló feladat kimerítő lesz, erőnléted megőrzése érdekében is szükséged lesz az élelemre. Minden alkalommal, amikor elfogyasztasz egy adag élelmet, 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Ne feledd, hogy csak olyankor ehetsz, amikor nem harcolsz, és nem végzel semmilyen más, hasonlóan megerőltető tevékenységet.

KÉPESSÉGEK ÉS ISMERETEK

Kalandod során elsajátíthatsz egy vagy több Képességet vagy Ismeretet, melyek segítségedre lehetnek a küldetésed során. Ezeket is jegyezd fel a *Kalandlapod* megfelelő négyzetébe, az esetlegesen velük járó bónuszokkal együtt.

FELSZERELÉS

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz vagy vásárolhatsz ezt-azt, amiket jegyezz fel a *Kalandlapod* megfelelő rovatába. Karddal vagy felfegyverezve, és bőrpáncélt viselsz. Hátizsákodban 10 adag ételmiszer lapul, és azok a kincsek, amelyeket megszerzel. Mivel az orkok kiválóan látnak a sötétben, ezért ebben a kalandban nincs nálad lámpás.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

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

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

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

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

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

KALANDLAP

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

DÜH:	KÉPESSÉGEK ÉS ISMERETEK:	ÉLELMISZER-KÉSZLET:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

JEGYZETEK:

HARC SZÖRNYEKKEL

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

Háttértörténet

Zamarra kaotikus vidék. Miután Kegyetlen Ostragoth hatalmas seregét három évvel ezelőtt tönkreverték, és a maradéka szétszóródott, egykori követői kénytelenek voltak magukra hagyatva megtalálni valahogy a számításaikat. Te, mint sok más ork, aki egykoron Ostragothért harcolt, zsoldosnak álltál, hogy annak a szolgálatába szegődj, aki a legtöbbet kínálja a kardodért. Néha arra szerződtél, hogy karavánokat védelmezz, máskor arra, hogy megtámadd őket; néha varázslókat szolgáltál, néha velük kellett végezned. Volt, amikor egykori harcostársaid oldalán vettél részt a küldetésekben, máskor viszont ellenük. Számodra ez lényegtelen, amíg jól megfizetnek, és lehetőséged nyílik egy jó kis vérontásra.

Éppen a Vasdomboknál táborozva pihened ki egy korábbi csata fáradalmait, amit néhány törpe ellen vívtál, amikor egy egyenesen feléd szálló Vadászsólymot pillantasz meg az égen. A madár egy összetekert pergament ejt a lábaid elé, majd egyetlen éles rikoltással tovaszáll. A tekercset széthajtogatva egy ork nyelven íródott meghívót találsz benne. Az üzenet név szerint téged szólít meg, kijelentve, hogy a varázsló Morgrek mennyire tisztában van a képességeiddel. Morgreknek egy feladata lenne számodra néhány hasonlóan rosszhírű orkkal egyetemben, ami maximális diszkréciót kíván. A meghívó szövege arra kér, hogy négy nap múlva jelenj meg az Alacsony Ilkhánok egyik barlangjában, ahol többet megtudhatsz arról, hogy mit szeretne tőled a varázsló.

Mosolyogva gyűröd gombóccá a pergament. Hallottál már erről a Morgrekről, de legjobb tudomásod szerint a Jó szolgálatában áll, ezért rejtély a számodra, hogy miért van éppen orkokra szüksége. Ugyanakkor nem ő lenne az első jó varázsló, aki átáll a másik oldalra, ráadásul az üzenet hatalmas jutalommal kecsegtet, ha elfogadod az invitálást. Mivel lelkesít a gondolat, hogy a kardodat ismét pusztításra használhatod, ezért összeszeded a holmidat, majd hátat fordítva a domboknak elindulsz a nyugatra fekvő hegyek irányába.

Az út meglehetősen eseménytelenül telik, leszámítva egy kis csetepatét egy Dombi Óriással, meg egy szerencsétlen kalandozóval. Az élelmiszerkészletedből sem kell fogyasztanod, mert útközben jócskán akadnak olyan teremtmények, amiket levadászhatsz és nyersen felzabálhatsz, élvezve, ahogy a meleg vérük végigcsorog a torkodon. Utazásod negyedik napján megérkezel az impozáns hegyek lábaihoz, amelyek csúcsai a lenyugvó nap borostyánszínű fényében fürdenek. Könnyedén megtalálod a meghívóban körülírt hatalmas barlangot is, amit a hegyoldalba vájtak. Az alagút bejáratánál egy kötél lóg egy sziklakiszögellésről, mellette egy ork nyelven faragott felirat: *Csengess!* Vállat vonva rántod meg a zsinórt, hogy aztán egy csilingelő hang visszhangozzon végig az előtted tátongó alagúton. Miután a zaj elhalkul, lépteket hallasz feléd közeledni az előtted lévő sötétségből.

És most lapozz!

1.

Fény bukkan elő a sötétből, ahogy egy jól öltözött, rizsporos parókát viselő, alacsony emberke jelenik meg előtted, lámpással a kezében. Hatalmas sasorra előre mered.

– Üdvözletem! – mondja szárazon. – Perrault vagyok, a híres varázsló, Morgrek szolgálója. Kit tisztelhetek a személyedben?

Odamorgod neki a nevedet, nem törődve a formaságokkal.

– Á, igen! A többiek már megérkeztek. Kövess, kérlek!

Ezzel Perrault megfordul, és elindul visszafelé az alagútban, te pedig alaposan megnézve mindent, követed őt. Az emberektől eltérően, az orkoknak nincs szükségük világításra, hogy lássanak a sötétben. Az alagút elég réginek tűnik, és alighanem mesterségesen vájták, nem pedig a természet formálta így. Hamarosan egy oldaljáratot veszel észre a jobbodon. Perrault figyelemre sem méltatja, csak megy tovább egyenesen. Ha továbbra is követed őt, lapozz a **356**-ra. Ha inkább besurransz a jobb oldali járatba, lapozz a **136**-ra.

2.

Ralesh holtan terül el előtted. Ismét a válladra kapod a hercegnőt, nem törődve azzal, hogy ökleivel a hátadat püföli dühében. Lapozz a **216**-ra.

3.

Előrántod a fegyveredet, és a meglepett lord felé fordulsz, akinek éppen csak annyi ideje marad, hogy ő is előrántsa a saját kardját.

Lord Rudolfo	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 11

Ha végzel vele, lapozz a **252**-re.

4.

Hirtelen ötlettel visszahúzod a gyűrűt a hercegnő ujjára, aki azonnal ismét felveszi Morgrek alakját. Még éppen időben, mert rögtön ezután nyílik az ajtó és két katona lép be a szobába, kivont karddal a kezükben.

– Isteneknek hála, hercegnő, hogy sértetlen! Mi történt?

Elmondod nekik, hogy a földön heverő férfi valójában nem az igazi Morgrek, és megpróbált megölni, de túl rágós falatnak bizonyultál a számára. A katonák bólintanak, és elviszik a holttestet. Elégedetten sóhajtasz fel: Elidor, Rudolfo és Deijara is halottak. Lassan elfogynak azok az emberek, akiktől tartanod kell. Lapozz a **427**-re.

5.

A Szimbióta záporesőként robban szét, bőrig áztatva téged is. Miközben lerázod magadról a vízcseppeket, lépteket hallasz a mögötted lévő alagútból. Megfordulva Perrault-t pillantod meg előbukkanni a sötétségből, ahogy lámpáját a magasba tartva villámló szemekkel, vádlón néz rád.

– Hát itt vagy! – csattan fel mérgesen. – Nem biztonságos ezekben a barlangokban csatangolni. Most pedig siessünk, mert már mindenki itt van, a mesterem pedig egyre türelmetlenebb!

Ezzel megfordul és elindul visszafelé a járatban, te pedig vállat vonva követed.

Tegyél egy X-et a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **151**-re.

6.

A barlang pézsmaillatú és tele van lerágott csontokkal. A csontok között nem látsz semmi érdekeset, találsz viszont egy átjárót, ami a domb mélyére vezet. Kiveszel egy égő faágat a vadász által gyújtott tűzből, ami megteszi rögtönzött fáklyának, majd elindulsz lefelé a durván faragott alagúton. Néhány méter megtétele után az utadat halvány narancsszínű izzás világítja meg, így a fáklyára már nincs is szükséged. Hamarosan megérkezel egy sokkal tágasabb barlangba, mint amin keresztül bejöttél, és aminek legnagyobb meglepetésedre egy romos szentélyt rejt a belseje! A szabályos körbe rendezett márványoszlopokat rég elfeledett istenek kopott faragványai díszítik. Ennek a körnek a közepén találod a fény forrását: egy lüktető, narancsszínű ragyogást, amit tulajdonképpen az oszlopok tartanak egy helyben. Ha belépsz ebbe a narancssárga ragyogásba, lapozz a **350**-re. Ha inkább elhagyod a barlangot, és visszatérsz a szabadba, hogy folytasd az utadat kelet felé, lapozz a **138**-ra.

7.

Ahogy vörös köd ereszkedik az agyadra, odaugrasz az egyik vihogó hölgyeményhez, és a földre lököd. Mindenki más hátrálni kezd tőled, és a kuncogás is abbamarad, te pedig olyan erősen kezded Lady Radella torkát szorongatni, hogy teljesen elkékül tőle a feje. Két lovag magához térve odaugrik, hogy lerángassanak róla, te pedig Hashak nevével az ajkadon próbálod meg lerázni őket magadról. Még egy lovag ugrik oda, hogy lefejtse a kezeidet Radella torkáról, és dulakodás közben a gyűrű lerepül az ujjadról. Kétrét görnyedsz a fájdalomtól, ahogy visszanyered az eredeti alakodat, a lovagok pedig végre eleresztenek, és rémülten hátrálni kezdenek tőled. Nem csoda, mert ahogy felegyenesedsz, egy ork áll előttük báli ruhában és egy fekete pöttyel a zöld ábrázatán.

8

– Mit jelentsen ez? – sikoltja Rudolfo. – Ez nem Deijara hercegnő, hanem egy ocsmány szörnyeteg!

Most, hogy lelepleződtél, gyorsan keresztülvágsz a táncparketten, hogy eljuss a kijárathoz. Nem kevesebb, mint öt lovag állja el az utadat, az alkalomhoz illő díszes kardokkal a kezükben. Rudolfo is megjelenik mögötted, szintén kivont karddal a kezében, miközben Lady Radella a fejedet követeli még mindig levegőért kapkodva. Ahogy a többi nemes is közeledni kezd feléd, hogy teljesítsék a kérését, még egyszer elremegsz egy imát Hashak felé, majd teli torokból üvöltve a lovagokra veted magad. Az egyiket ugyan sikerül kiütnöd, de rögtön azután négy kardot döfnek beléd egyszerre.

8.

A testőrök ellenállása megtört, a túlélők egy része menteni próbálja az irháját, csak alig néhányan tartják a frontot a csapatod ellen. Ralesh íjhúrja újra és újra megpendül, és minden egyes alkalommal egy halálsikoly válaszol rá. Te közben megmarkolod a kardodat, majd elindulsz az immáron őrizetlenül hagyott hintó felé. Hirtelen kivágódik a kocsi ajtaja, és egy ősz hajú, bíbor palástot viselő varázsló hajol ki rajta. A tekintete egyenesen rád szegeződik, majd valamilyen ismeretlen nyelven felkiált, és egy tűzgolyót hajít feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **276**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **146**-ra.

9.

Hirtelen megpillantod Bahadurt, ahogy könyökével a lőréseken támaszkodva a csillagokat bámulja. Amikor észrevesz téged, kissé félénken elmosolyodik.

– Örülök, hogy látom, felség! Úgy tűnik, hogy egyezik az ízlésünk abban, hogy mivel töltsük az éjszakát! – Ezzel ismét a csillagos égboltra pillant. – Gyönyörű, ugye?

Úgy tűnik, hogy elmerült a gondolataiban, te pedig körülnézel, hogy nem látsz-e valahol egy őrszemet. Hirtelen eszedbe ötlik, hogy most akár le is lökhetnéd Bahadurt a mellvédről, hogy a lenti sziklákra zuhanjon. Ha így tennél, lapozz a **373**-ra. Ha inkább elállsz ettől, lapozz a **355**-re.

10.

Elhajítod a fegyveredet, amivel pontosan telibe találod a csontváz koponyáját. Az élőhalott a földre zuhan, de a fejét felemelve tanácstalanul mered rád.

– Az orkokkal volt, akik megtámadták a kíséretemet! – mondod gyorsan Bahadurnak. – És azt hiszem, egy kicsit bolond.

– Valóban? – kérdezi Bahadur eltűnődve, majd odahív magához két katonát, hogy hárman talpra segítsék a csontvázat, és elvonszolják a tömlöc felé.

– De én azt hittem, hogy barátok vagyunk! – visszhangzik még egy darabig a hangja a folyosókon.

Gyorsan elsietsz a másik irányba. Lapozz a **97**-re.

11.

Sikerül kicsusszannod a szerzetesek kezei közül, majd átveted magad a párkányon, keményen landolva a kavicsos talajon. Azonnal felpattansz, és rohansz tovább lefelé a hegyoldalon. Csak akkor állsz meg, amikor már nem hallod az üldözőid hangját a távolból. Kicsit kifújod magad, majd ismét felhúzod a gyűrűt az ujjadra, és miután túl vagy az átváltozás fájdalmas folyamatán, folytatod az utadat dél felé. Lapozz a **202**-re.

12.

Rudolfo emberei közé rontasz, és néhányat azonnal le is vágsz közülük. De valami nincs rendben; a lovagjaid ugyan tessék-lássék módon még védekeznek az ellenség ellen, de eszük ágában sincs támadni. Parancsokat kiáltasz, de szinte rád sem hederítenek; úgy tűnik, hogy egyszerűen nem fogadnak el parancsnokukként. Ezt a gyengeséget látva Rudolfo is parancsokat harsog az embereinek, hogy a jelentős számbeli fölényüket kihasználva támadjanak még nagyobb elánnal. Nemsokára a palota kapujáig szorítanak vissza benneteket, miközben a lovagjaid közül néhányan eldobják a fegyverüket és kegyelemért könyörögnek. Sőt, olyanok is akadnak, akik egyszerűen átállnak a gorakiak oldalára! Ilyen körülmények között semmi esélyetek sincs a túlélésre. Hamarosan lerángatnak a lovadról, és darabokra szabdalnak.

13.

Távozol a díszteremből, miközben az este ráveti sötét fátylát a Citadellára. Az őrök udvariasan meghajolnak, amikor elhaladsz mellettük, miközben meggyújtják a falak mentén sorakozó fáklyákat. A király is nyugovóra tért, így magadra maradtál. Miközben a palota termeiben bolyongsz, kihallgatsz két szolgát, akik éppen arról beszélgetnek, hogy Astragalt külhonba szólították az ügyei, ezért a tanítványát, Mirát bízta meg, hogy helyettesítse őt az udvarban. Az örökké szaglászó varázsló távozása csak jó hír számodra. Mit fogsz most tenni? Ha meg akarod látogatni a borospincét, hogy elfogyassz egy-két üveg bort, lapozz a **359**-re. Ha inkább tennél egy kis kora esti sétát a kertben, lapozz a **460**-ra. De vissza is vonulhatsz a szobádba. Ha így teszel, lapozz a **365**-re. Végezetül úgy is dönthetsz, hogy ez a megfelelő időpont arra, hogy végezz a királlyal. Ha így látod, akkor jegyezd fel a 365-ös számot a *Kalandlapodra* és karikázd be, majd lapozz a **376**-ra.

14.

Miután végeztél a Goblinokkal, alaposan átkutatod a csatateret. A fegyverek többsége nem jobb vagy kevésbé feltűnő, mint ami nálad van, de találsz összesen 37 Aranytallért. Úgy döntesz, hogy a halott nemesektől inkább nem veszel el semmit, amit felismerhetnének a Citadellában, bár fájó szívvel hagyod itt az értékes ékszereket a fosztogatóknak. Ralesh íját is megtalálod a holtteste alatt, és bár törött ugyan, de ha magaddal viszed, akkor találhatsz valakit, aki megjavítja. A hercegnő hintójának átkutatásakor találsz egy díszes kézitükröt, amit szintén elteszel a hátizsákodba. Végül az eredménnyel elégedetten leheveredsz aludni egyet a hintóban.

Másnap reggel közeledő lovasok és egy szekér zajára ébredsz (visszanyersz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot a pihenésért). Kiugrasz a hintóból, hogy megnézd, kik azok – lapozz a **270**-re.

15.

Hasogató fejfájásra hivatkozva megpróbálod kimenteni magad, de a király felvonja a szemöldökét.

– Sajnálom, drágám, de súlyos sértés lenne a Wazarri Rend számára, ha nem fogadnád a képviselőjüket. Talán szükségtelen emlékeztetnem rá, hogy milyen fontos szerepet játszottak az Őrszemek tüzének meggyújtásában, ami megóvott minket Ostragoth seregeitől. Különben is, a Rend tagjai járatosak a gyógyításban. Biztos vagyok benne, hogy az apát segíteni tud a fejfájásodon.

Ha rendelkezel az Etikett képességgel, lapozz a **267**-re; ha nem, lapozz a **386**-ra.

16.

Találsz egy kopottas könyvet, ami az illúzióvarázslatokról szól, és ez elég érdekesnek tűnik számodra. Miután a hátizsákodba rejtetted, lábujjhegyen kisétálsz a könyvtárból. Úgy tűnik, hogy már senki sem mászkál a folyosókon, ezért visszamész ahhoz az ablakhoz, amelyen át bemásztál a monostorba. Lapozz a **29**-re.

17.

A talajt egyre több törmelék borítja, ahogy lefelé haladsz az alagútban a hegy mélyére, melynek sötétsége még a te éles szemeidet is próbára teszi. A járat egyszer csak kiszélesedik, és egy kőomlás zárja el etőtted az utat. A sziklák alatt egy emberi csontváz hever, ami szinte könyörögve bámul rád üres szemüregeivel. Ha kiszabadítanád a csontvázat a kőtörmelék alól, lapozz a **96**-ra. Máskülönben, visszatérhetsz az előző elágazáshoz. Ha ott megpróbálkoznál a másik iránnyal, ahonnan víz csöpögését hallottad, lapozz a **310**-re. Ha inkább visszatérnél a főalagútba, hogy utolérd Perrault-t, lapozz a **155**-re.

18.

A fegyvercsörgés zajára katonák rontanak be a kertbe kivont karddal és lámpással a kezükben, de amikor meglátnak a Fekete Elf hullája felett, már csak gratulálni tudnak neked. Ezután a többség átfésüli a kertet további esetleges betolakodók után kutatva, míg ketten visszakísérnek a szobádba.

– Vajon hogyan jutott be és mit akart öntől, hercegnő? – mormolja az egyik, mielőtt magadra hagyna. Lapozz a **365**-re.

19.

– Ide figyeljen, ez nagyon gyenge kifogás a zamarrai Sárkányurak katonájától – mondod felemelt állal. – A hercegnőnek szüksége van a segítségére, és az ittassága nem lehet kifogás arra, hogy ne teljesítse a kérést. Segíteni fog nekem visszatérni az apámhoz, hacsak nem akarja, hogy az utódai nevét száz nemzedéken át gyalázat szennyezze be!

A katona elsápad. – Ó, én igazán szeretnék segíteni, hercegnő, higgyen nekem! De az a helyzet, hogy járni is alig tudok, nemhogy elvinni valakit a Citadellába… Várjunk csak, tudom már! Lehet, hogy én nem tehetek semmit önért, de van egy lovam. Esküszöm, hogy a legjobb paripa egész Khulon!

Ezzel a részegségtől még mindig tántorogva kivezet a fogadóból, egyenesen egy istállóhoz. Egy tarka kanca áll ott kikötve, a katona kedvesen veregeti meg az oldalát. Ezután üggyel-bajjal felnyergeli a lovat, és felsegít téged a kengyelbe.

– Csemegekukorica elviszi önt egészen a Citadelláig – mondja. – Ó, és vigye el ezt is!

Ezzel egy dobókést húz elő az övéből, és átnyújtja neked. – Sajnálom, hogy nem vagyok olyan állapotban, hogy én vigyem el odáig.

Elégedett vagy a dolgok alakulásával, ezért azt mondod a katonának, hogy most az egyszer megbocsátasz neki, majd kilovagolsz az éjszakába, és nekivágsz az útnak a síkságon át, a lehető legrövidebb úton délkelet felé. Csemegekukorica tényleg olyan remek paripa, mint amilyennek a katona állította, és hamarosan már a Kék Potamos-folyó hídján vágtatsz vele keresztül. Útközben felzavarsz egy Trollt az álmából, de az már csak a gyorsan távolodó alakod után tud átkozódni. Hajnalban már el is éred a Citadella kapuit. Az őrségben álló katonáknak leesik az álluk a csodálkozástól, amikor meglátnak,

majd az egyikük lesegít a nyeregből, miközben a másik előrerohan azt kiáltozva, hogy a hercegnő visszatért. Alig öt perc múlva megjelenik Elidor király, még mindig hálóingben, majd lerohan a kőlépcsőkön, és túláradó örömmel a karjaiba kap, amiért visszakapta a "lányát". Lapozz a **181**-re.

20.

– Talán igazat mondasz – mondja a szerzetes. – Viszont nem tudsz többet a hercegnő életéről, mint bárki más, aki az udvarba látogat. Attól tartok, hogy itt kell tartanunk téged mindaddig, amíg meg nem tudjuk az igazságot attól, akinek nem mondjuk ki a nevét. Ha kiderül az ártatlanságod, akkor bocsánatot kérünk ezért a bánásmódért, de meg kell értened ennek a szükségességét.

Két szerzetes megszabadít a bilincseidtől, majd közrefogva egy kis szobába kísérnek, aminek a berendezése csak egy kemény priccs, amin alhatsz, meg néhány friss gyümölcs, amivel csillapíthatod az éhségedet. Az ajtó hangosan becsapódik mögötted, majd hallod, ahogy elfordul benne a zár. Néhány sikertelen próbálkozás után rá kell jönnöd, hogy a szökés lehetetlen. A szerzetesek végül kiderítik rólad az igazságot, és csak Hashak a megmondhatója, hogy milyen sorsot tartogatnak számodra. Elbuktad a küldetésedet!

21.

A teremtmény a folyó mélyére süllyed, miközben a halász próbálja egyenesbe hozni a csónakot. Miután sikerrel járt, letörli a verejtéket a homlokáról.

– Soha többé nem jótékonykodok semmilyen kisasszony kedvéért!

– Hadd emlékeztessem rá, hogy megfizettem a fáradozásaiért. Ráadásul a szörnyre is nekem volt gondom, szóval csak végezze a dolgát! – replikázol.

A halász morogva odaevez egy kis mólóhoz, ahol egy kapu van a sziklafalba vájva. Miután kiszálltál a csónakból, bekopogsz rajta. Néhány pillanat múlva egy falap félresiklik a kapun, és egy álmos szempár bámul ki rajta, hogy aztán annál jobban elkerekedjen, amikor a gazdája felismer téged. Azonnal kitárják előtted a kaput és egy katona berángat rajta, majd teli torokból ordibálni kezd, hogy a hercegnő visszatért. Nemsokára újabb katonák bukkanak elő az alsóbb katakombákból, hogy szemtanúi legyenek a rendkívüli eseménynek, majd végigtessékelnek számos folyosón, egyenesen a központi vártoronyba vezetve. Megérkezvén udvaroncok hada áll készen arra, hogy üdvözölje a visszatértedet, de egy ibolyaszínű palástot viselő, koronás férfi átverekszi magát közöttük, hogy elsőként zárjon a karjaiba.

– Kedvesem, hát visszatértél! – sóhajtja a király, majd zokogni kezd a válladon. Lapozz a **181**-re.

22.

Rövidesen eléred azt a pontot, ahol a Potamos-folyó kettéágazik, a nyugat felé hömpölygő Kék Potamosra és a dél felé csörgedező Fehér Potamosra. Egy rozoga függőhíd ível át a Kék Potamos fölött, és mivel már többször átkeltél rajta korábban, így tudod, hogy a nem éppen bizalomgerjesztő külseje ellenére elbírja a súlyodat. A folyó vadul kavarog az imbolygó híd alatt, és nem látod biztatónak a túlélési esélyeidet, ha netán leszakadna alattad, de szerencsére sértetlenül átérsz a túlpartra.

Ezután a Fehér Potamos folyását követed dél felé, ahol a síkságot kopár, barnás színű dombok váltják fel. A folyó hamarosan mélyen alattad hömpölyög, ahogy felfelé kaptatsz. Éppen két domboldal közötti keskeny csapáson kelsz át, amikor egyszer csak kiáltozást, éljenzést és nevetést hallasz a távolból. Megkerülve az egyik dombtetőt, egy lapos fennsíkon találod magad, ahol jókora tömeg gyűlt össze. A vegyes összetételű társaságban találsz embereket, Törpéket, Gnómokat és még egy Minótauruszt is, akik egy vak lovagot, a goraki Sötét Szakadékokban élő Gaddon Érzékharcosok egyikét veszik körbe. Az Érzékharcos éppen többször meglenget a feje fölött egy kalapácsot, majd útjára engedi, a kalapács pedig átrepül a fennsík felett, hogy végül a folyó túlsó partján érjen földet. A közönség tapsol, miközben egy Gnóm a szirtfal szélére rohan, majd a kabátjából előhúz egy réz távcsövet.

– Ó, úgy látom, hogy Reddak most állított fel egy új rekordot! Vajon ki képes arra, hogy túldobja a nagyszerű Érzékharcost? – kérdezi a közönséget. A tekintete megállapodik rajtad. – Te! Honnan jöttél? De ez mit sem számít; ha a Csavargók Dombjára jöttél, akkor játszanod kell!

23

Az Érzékharcos odalép hozzád, és a kezedbe nyom egy másik kalapácsot, miközben világtalan tekintete a tiédbe fúródik. Elveszed a szerszámot, majd a várakozó tömeg elé állsz. Eredeti alakodban alighanem túl tudnád szárnyalni a Gaddoni Lovag dobását, de nem biztos, hogy ezt a mostani testedben is meg tudod tenni. Veled van Kormed? Ha igen, lapozz a **296**-ra; ha nincs, lapozz a **251**-re.

23.

Rudolfo szerint ez egy csodálatos ötlet. Ezután odavezet a hintójához, a kocsis pedig elvisz titeket a két külső fal között elhelyezkedő házakhoz és üzletekhez, ami hemzseg az emberektől. Ezeknek az épületeknek a nagy részét korábban lerombolták Ostragoth seregei (emlékszel rá, hogy néhányat te magad is kifosztottál), de a szorgalmas zamarraiak újjáépítették őket, és a város ismét virágzásnak indult. A hintó megáll és kiszálltok belőle, Rudolfo pedig kézen fogva elvezet téged egy impozáns, háromszintes épülethez, ami fehérre meszelt téglából és fekete fából készült. A város polgárai meghajolnak,

amikor elhaladtok mellettük; sokan közülük még nem is láttak nemesembert ilyen közelről. Amikor beléptek a fogadóba, a háziasszony a legszebb fülkéhez vezet benneteket, ahonnan a legjobb a kilátás a fából készült színpadra. Ebédre olyan kitűnő és zamatos ráktálat kaptok, hogy az már szinte Rudolfo üres fecsegéséért, hiú ömlengéseiért és unalmas szonettjeiért is kárpótol. Végül ő is kénytelen befogni a száját, amikor végre elkezdődik a műsor a színpadon.

Először egy tréfamester lép fel, aki olyan vicceket mesél, amik túlságosan emberiek és civilizáltak a te ízlésednek, de ezeket legalább kompenzálja néhány esetlen bukdácsolással. Utána egy Elf lány következik, aki balladákat énekel tengerről meg erdőkről meg minden olyan hülyeségről, amikről az Elfek énekelni szoktak. Rudolfo teljesen el van tőle ragadtatva, neked viszont uralkodnod kell magadon, hogy ne csikorgasd a fogaidat minden egyes magasan kiénekelt hang hallatán. Végül az Elf lány is befejezi a műsort, hogy utána egy zenekar lépjen a színpadra. Eleinte ők is olyan kifinomult darabokat játszanak, hogy legszívesebben elsírnád magad az unalomtól, de aztán áttérnek a vidám népdalokra, amik már sokkal szórakoztatóbbak. A közönség hamarosan velük együtt tapsol, és végre te is kezded jól érezni magad. Úgy tűnik, hogy Rudolfo is élvezi a műsort, különösen egy klarinétszóló fogja meg, amit még meg is könnyezik.

Mire az előadás véget ér, leszáll az este is. Rudolfo felajánlja, hogy visszakísér a palotába, és még a köpenyét is a válladra teríti, hogy ne fázz a hűvös estében. Útközben arról kezd el beszélni, hogy nemsokára összeházasodtok, ő Zamarra királya lesz, és minden efféle nagyszerű dologról, amit majd megvalósíthat, de közben egyáltalán nem hagy szóhoz jutni téged, mert egyértelműen látszik, hogy nem kíváncsi a jegyese véleményére. Aztán amikor befordultok egy sötét és kihalt utcába, felsóhajt.

24

– Tudod, nem mindig akartam király lenni. Valójában zenélni akartam, de az apám hallani sem akart erről. Mindig is imádtam a klarinét hangját, és a ma esti klarinétszóló felidézte bennem ezeket az emlékeket. Az apám még azt sem engedte, hogy leckéket vegyek. Talán most már megtehetném, de már túl késő hozzá.

Ha van nálad egy ébenfa klarinét, lapozz a **134**-re. Ha nincs, akkor most kihasználhatod az alkalmat, hogy megtámadd Rudolfót – lapozz a **99**-re –, vagy csendben hallgathatod tovább a fecsegését – lapozz a **64**-re.

24.

Bahadur ugyan halott, de már hallod is a vasalt csizmákat felétek visszhangozni szerte az egész palotában. Egy szakasznyi őr fordul be hirtelen a sarkon, hogy aztán rémülten megtorpanjanak, amikor meglátnak egy vérmocskos orkot és egy csontvázat Zamarra legnagyobb hősének szétszabdalt holtteste fölött. Aztán szinte egyszerre üvöltenek fel haragjukban, és előrántják a kardjaikat.

– Gyorsan, kövess! – mondja a csontváz.

Ezután a folyosók rengetegén keresztül, rémült szobalányok és megzavarodott szolgálók mellett elhaladva, elvezet egy csapóajtóhoz. Miután ezt felnyitotta, egy durván faragott alagúton iszkoltok tovább, melynek jobbra-balra kanyargó járatait követve végül kibukkantok a napfényre, nem messze a Citadella falaitól.

– Ez jó móka volt! – közli vidáman a csontváz, miközben te a rohanástól alig kapsz levegőt. – De az lesz a legjobb, ha most elhúzzuk innen a csíkot! Van néhány barátom Transoxáliában, akiket tervezek meglátogatni. Ha van kedved, velem tarthatsz!

Mivel nincs már más dolgod, rábólintasz a csontváz ajánlatára, majd követed őt a hosszú útra. Végül is, ki tudja, milyen kalandok várnak rád Transoxalia erdeiben?

25.

Elővészed a varázsfogat a hátizsákodból, majd azt is elkezded a kő felé közelíteni. És az megint csak melegedni kezd! Úgy véled, hogy a kő egy olyan eszköz lehet, ami képes észlelni a mágiát. A felfelezéstől elégedetten sülylyeszted a varázsfoggal együtt a hátizsákodba (kapsz 1 SZERENCSE pontot), majd folytatod az utadat az erdőben. Lapozz a **215**-re.

26.

A magas torony egyik nyitott ablakán keresztül Florence berepül veled egy szobába, aminek a polcai zsúfolásig tele vannak kémcsövekkel, könyvekkel és tekercsekkel, a falakról pedig mindenfelé értelmetlen jelekkel telefirkált ábrák sorakoznak. A kandallóban vidáman lobog a tűz, egy bőrfotelben pedig egy sárga és kék köpenybe öltözött öregember üldögél a hosszú, szürke szakállát simogatva: maga Astragal, a varázsló. Ahogy a Sárkányember letesz a padlóra, a varázsló átnyújt neki egy pénzeszacskót, majd rögtön útjára bocsátja. Florence rád kacsint, majd kirepül az ablakon át az egekbe, és hamarosan eltűnik a láthatáron. A varázsló szúrós szemekkel kezd el méregetni. Lapozz a **122**-re.

27.

Tudván, hogy a Baziliszkusz tekintete minden teremtményt kővé változtat, ezért szorosan összezárod a szemhéjaidat, majd vakon csapkodni kezdesz magad előtt a fegyvereddel. A Baziliszkusz dühösen sziszeg az arcodba, mert nincs hozzászokva az effajta bátor lélekjelenléthez.

Baziliszkusz ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Mivel csukott szemmel harcolsz, ezért a csata idejére vonj le 2 pontot a Támadóerődből. Ha sikerül végezned a félelmetes gyíkkal, akkor óvatosan kinyitod a szemedet, mert még holtában sem szeretnél a pofájába nézni, majd elindulsz a korábban látott ajtó felé. Lapozz a **39**-re.

28.

Lehúzod a gyűrűt az ujjadról, és a kínjaid, ahogy visszanyered az eredeti ork alakodat, gúnyos nevetést váltanak ki az istennőből. Ezután a varázsékszert megmártod a három boszorkány vérében, és a tűzbe helyezed. A gyűrű egy darabig zöld színben ragyog, majd a lángok kivetik magukból. Óvatosan felveszed, és meglepődve tapasztalod, hogy milyen hűvös az érintése.

29–30

– Húzd vissza az ujjadra! – parancsolja az istennő.

Így is teszel, majd összeszorított fogakkal tűröd a fájdalmat, ahogy ismét visszaváltozol Deijara hercegnővé.

– Most már a legerősebb mágiával is nehéz lesz feloldani a benne rejlő varázslatot – mondja az istennő. – Menj, és végezd el az ármányos küldetésedet! Jómagam is érdeklődve fogom figyelni, hogy mire jutsz.

A démoni istennő ezzel eltűnik a lángok között, amik visszanyerik az eredeti színüket. Mivel már nincs több dolgod ezen a bűbájjal és vérontással fertőzött tisztáson, ezért sietve elindulsz az ösvényen. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy a gyűrűdnek megkétszereződött a varázsereje (kapsz 1 SZERENCSE pontot), majd lapozz a **289**-re.

29.

Fürgén kimászol az ázott és csúszós párkányon, hogy ismét az esőben és a hidegben találd magad. Ezután leszegett fejjel elindulsz lefelé a lejtőn a vízfüggönyben, majd az ösvényt elérve délnek fordulsz. Lapozz a **202**-re.

30.

Gyenge emberi tested korántsem bírja úgy az alkoholt, mint a jó öreg ork alakod. Miután benyakaltad az erős bort, szédülni kezdesz és a tekinteted elhomályosodik. Végül a földre rogysz.

Egy vagy két órával később térsz magadhoz, és pocsékul érzed magad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot, és kapsz 1 DÜH pontot. Tántorogva felállsz, és nagy nehezen elbotorkálsz a szobádhoz, a döbbent szobalány tekintetétől kísérve. Lapozz a **365**-re.

31.

– Van valami mondanivalód, Grauch? – vicsorogsz rá.

Az orknő hamiskás mosollyal válaszol: – Csak azt akartam mondani, hogy én alkalmasabb vezető lennék, mint az, aki hagyja a bajtársát meghalni, és meg sem boszszulja.

Ezzel arcon köp, sárgás nyála egyenesen a szemedben csattan.

Tedd próbára DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **401**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **384**-re.

32.

Az ösvény kezd kiszélesedni, így a holdfény egyre jobban megvilágítja előtted az utat, ahogy a lehullott falevelek között sétálsz. Hirtelen egy fenséges, ezüstösen csillogó szarvasbika tör elő a bal oldalon lévő fák közül, hogy aztán eltűnjön a bokrok között az ösvény másik oldalán, majdnem felöklelve téged. Ha követni szeretnéd ezt a titokzatos teremtményt a fák sűrűjébe, lapozz a **322**-re. Ha nem foglalkozol vele, és inkább továbbmész az ösvényen, lapozz a **289**-re.

33.

Florence hátratántorodik, törött állkapcsából vér csöpög.

– Nem elle szelződtem! – motyogja. Ezzel széttárva szárnyait ismét a levegőbe emelkedik, te pedig gyorsan továbbsietsz az úton, mielőtt még meggondolná magát. Lapozz a **241**-re.

34.

Előrántod a kardodat, hogy beszállj a küzdelembe Mawrogh oldalán. Perrault rémülten felsikolt és elrohan, miközben Zerraz pengékkel teletűzdelt karjával halálos ellenségére veti magát.

Zerraz	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 7
Mawrogh	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

35

Zerraz csak Mawrogh-ot támadja, ti viszont mindketten támadjátok őt minden Harci Körben. Először állapítsd meg Zerraz és Mawrogh Támadóerejét, és amelyiké magasabb, az a szokásos módon megsebzi a másikat. Ezután állapítsd meg Zerraz Támadóerejét és a tiédet, de ha Zerraz Támadóereje a magasabb, akkor nem sebzett meg téged, csak kivédte a csapásodat. Ha viszont a te Támadóerőd a magasabb, akkor a szokásos módon megsebzed őt.

Ha Zerraz négy Harci Kör után még életben van, lapozz a **111**-re. Ha Mawrogh és te együttes erővel legyőzitek Zerrazt négy Harci Körön belül, lapozz a **49**-re.

35.

Kormed láttán jó néhányan kifejezték a nemtetszésüket, amikor kettesben érkeztetek meg a Citadellába, de azért az illendőség kedvéért őt is meghívták a díszvacsorára. A "jegyesed" mindenáron melletted szeretett volna ülni, de a király udvaroncai ragaszkodtak hozzá, hogy az egyik kisebb asztalnál foglaljon helyet. Éppen, amikor meg akarnád kóstolni a levesedet, hörgő hangot hallasz, majd utána edénycsörömpölést. Nemes hölgyek sikoltozása tölti meg a termet, és az emberek hátrálni kezdenek Kormed helyétől, akinek a feje a saját tányérjában fekszik, miközben üres tekintettel mered maga elé. Az udvari orvos odarohan hozzá, hogy megvizsgálja, majd megrázza a fejét.

– Meghalt – jelenti ki. – Első ránézésre méreg okozta.

Erre mindenki egyszerre kezd el beszélni, kissé eltúlozva az ijedtséget a hangjukban. A király azonnal véget vet a fogadásnak.

– Amióta én uralkodok, még soha senkit sem mérgeztek meg ebben a teremben – fordul feléd komor arccal. – Még belegondolni is félek, hogy ez mit jelenthet.

Bocsánatot kér a barátod haláláért, te pedig elmorzsolsz néhány színlelt könnycseppet. Az igazat megvallva, nem sajnálod, hogy megszabadultál a fickótól, de miért akarta bárki is megmérgezni Kormedet? Jó lesz résen lenni a Citadellában. Lapozz a **13**-ra.

36.

– Nem bánnám, ha nem társalognál a jegyesemmel! – veti oda Capula, majd megragadja Kormed karját, és arrébb ráncigálja. A férfi engedelmesen követi őt anélkül, hogy visszapillantana. Nem igazán érted az emberi arisztokraták különcségeit, inkább vállat vonva továbbmész dél felé. Lapozz a **496**-ra.

37.

Éleset füttyentesz, miközben a hercegnő lova dübörögve elvágtat a csatamezőről. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **62**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **284**-re.

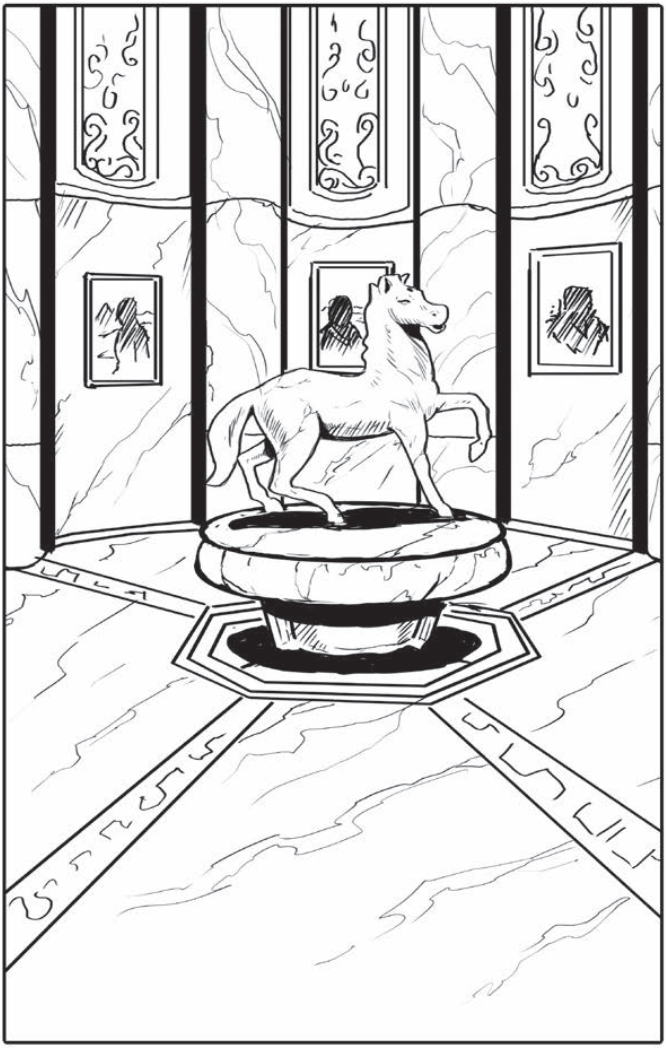
38.

Tökéletesen követed Bahadur tánclépéseit, miközben vezet, és amikor egy kicsit még cifrázod is a mozdulataidat, a vendégek el vannak ragadtatva tőled, de még Zamarra hősének a szemei is elkerekednek az elismeréstől. Amikor véget ér a zene, mindenki megtapsol, még a zenekar is, Bahadur pedig letérdel előtted, és megajándékoz egy aranyrózsával.

– Egy gyönyörű virág egy gyönyörű táncosnak! – áradozik.

Elveszed a rózsát, majd úgy teszel, mintha megszagolnád a nemlétező illatát, amire a vendégsereg ismét ujjongásban tör ki.

A hangulat lassan alábbhagy, ezért Bahadur azt javasolja, hogy térjetek nyugovóra, mert másnap korán indulnotok kell. A fogadós megmutatja neked a legjobb szobáját, és mélyen meghajol, mielőtt magadra hagyna. Az aranyrózsát a hátizsákodba teszed, majd bemászol a kényelmes, baldachinos ágyba. Lapozz a **362**-re.



39.

Egy hatalmas, kör alakú csarnokba lépsz be, amelynek boltíves mennyezetét márványoszlopok tartják. Ugyanolyan izzó kristályok szegélyezik a falakat, mint az előző teremben, és egy kőszobrot világítanak meg, mely egy kör alakú talapzaton áll a csarnok közepén: egy lovat, amint az egyik patáját éppen felemeli, a homlokán pedig egy kör alakú bemélyedést látsz. A talapzatán az alábbi felirat olvasható: *A Legendás Vad*. A falakat körös-körül a királyi család portréi díszítik, a csarnok túloldalán pedig egy lépcső kanyarog felfelé, amely egy faajtóban végződik. Ha rendelkezel a Királyi Család Történelmének ismeretével, lapozz a **432**-re. Ha nem, de a hátizsákodban ott lapul az Egyszarvú Szarva, lapozz a **453**-ra. Máskülönben, mivel itt nincs más dolgod, felmész a lépcsőn a faajtóhoz – lapozz a **258**-ra.

40.

Elég későre jár már az idő, így a Citadella lakóinak nagy része visszavonult a szobájába. Mivel elég éhes vagy, ezért ráveszed a szakácsot, hogy üssön össze neked egy könnyű vacsorát, amit egyedül elfogyaszthatsz a konyhában, és örülsz, hogy végre nem kell megjátszanod magad evés közben (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot). Miután végeztél az étkezéssel, végiggondolod, hogy mivel is töltsd az este hátralevő részét. Ha van nálad egy illúzióvarázslatokról szóló könyv, akkor félrevonulhatsz egy csendes sarokba olvasgatni – lapozz a **314**-re. Ha nincs nálad, vagy most nem akarsz olvasni, akkor tehetsz egy sétát a Citadella oromzatán – lapozz a **290**-re. Vagy esetleg ma este akarsz végezni a királlyal? Ha igen, akkor jegyezd fel a 471-es számot a *Kalandlapodra* és karikázd be, majd lapozz a **376**-ra. Ha inkább csak lefeküdnél aludni, lapozz a **471**-re.

41.

Perrault végeláthatatlan órákon keresztül magyarázza a zamarrai királyi vérvonal minden apró részletét; ki kivel házasodott össze; ki az, aki odáig volt a vadászatért, és ki az, aki inkább biliárdozott; hol tartotta az öreg Garner király az antik fegyvergyűjteményét, és a többi. Amikor már lassan szétrobban a fejed a rengeteg információtól, Perrault abbahagyja a beszédet, és nyomatékosan rád néz.

– Nos, úgy látom, hogy szívesen hallanál még több részletet, de azt hiszem, most már itt az ideje, hogy elindulj. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy rendelkezel a Királyi Család Történelmének ismeretével, majd lapozz a **403**-ra.

42.

A csontváz közelebb jön, és szemüregeivel egyenesen az arcodba mered. Bahadur bizonytalanul méreget titeket, de a keze azért a kardja markolata felé téved. A csontváz végül hátrébb lép, és mélyen meghajol.

– Fogadja őszinte bocsánatkérésemet, összetévesztettem valaki mással!

Ezután meghajol Bahadur felé is, majd megfordul, és visszaindul arra, amerről jött. Hamarosan eltűnik a szemetek elől.

– Ez elég bizarr volt! – motyogja Bahadur. – Azért a biztonság kedvéért utánajárok, hogy ezúttal végleg elment-e.

Ezzel elindul a csontváz után, magadra hagyva téged. Úgy döntesz, hogy te inkább az ellenkező irányba távozol. Lapozz a **97**-re.

43.

Rudolfo szívesen beleegyezik a javaslatodba, és rövidesen már a part menti sziklák között lovagoltok a fiatal lord talpnyaló barátaival a nyomotokban. A tengeri levegőnek, ami bele-belekap a hajadba, kellemes illata van; csak most döbbensz rá, hogy milyen fojtogató is volt a palota falai között lenni. Persze ennek egyébként sem kellene már sokáig tartania, különösen akkor, ha minél hamarabb megszabadulsz ettől a bolond Rudolfótól. Oda is szólítod őt magadhoz, majd megemlíted, hogy lehagyhatnátok a barátait, hogy kettesben tölthessetek egy kis időt. A lord készségesen beleegyezik, így megsarkantyúzod a lovadat, hogy vágtába kezdj a szikláknak csapódó hullámok mentén. Fehér kancád könnyedén tartja a lépést Rudolfo fekete ménjével, és a többiek hamarosan jócskán lemaradnak mögöttetek. Lehet, hogy eljött végre az ideje a merényletnek? Ha van nálad egy ébenfa kürt, lapozz a **481**-re. Ha nincs, akkor megtámadhatod Rudolfót – lapozz a **3**-ra –, de dönhetsz úgy is, hogy ennek mégsem jött el az ideje – lapozz a **454**-re.

44.

Grauch holtan esik össze, ezzel végleg letörölted az önelégült vigyort az arcáról. Magadhoz veszed a rovátkákkal díszített lándzsáját, melyek az elmúlt évek során levadászott áldozatai számát jelölik. A többi ork elismerően bólogat az erődemonstráció láttán, még Zerraz is rád villantja legbarátságosabb vigyorát. Rájuk morogsz, hogy induljanak, Grauch holttestének eltakarítását pedig Perrault-ra hagyod. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy Grauch meghalt, majd lapozz a **110**-re.

45.

Megpróbálsz lábujjhegyen elosonni a förtelmes banya mellett, aki még ork mércével nézve is rettenetesen néz ki! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **208**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **369**-re.

46.

Tovább erőlködsz, de ezzel lassan már csak bolondot csinálsz magadból. Még akkor is erőlködsz, amikor a szerzetesek már figyelmeztetnek, hogy jobb lenne, ha lenyugodnál. A feszültség végül olyan nagy benned, hogy elájulsz.

Az ösvényen ébredsz, a hegyek lábánál. A nap már fényesen süt, és megpillantod a monostort a hegyoldalban. A szerzetesek nálad hagyták a hátizsákodat és még a tőrödet is, hogy meg tudd védeni magadat, de a gyűrűnek nyoma sincs. Egy darabig fontolóra veszed, hogy visszamenj és megpróbáld visszaszerezni, de a szerzetesek minden bizonnyal számítanak erre. Még ha le is győznéd őket, akkor sem találnád ki soha, hogy hova rejtették a gyűrűt. Ezért inkább úgy látod, hogy az lesz a legjobb, ha továbbmész az ösvényen. Különben is, egy magára valamit is adó ork miért akarna hercegnő lenni?

47.

Vérben forgó szemekkel ráüvöltesz az Elfre, majd fegyveredet a fejed fölé emelve megindulsz felé. A rablónak leesik az álla a döbbenettől, majd sarkon fordulva elmenekül. Néhány száz méteren keresztül üldözöd, de olyan gyorsan szalad, hogy lassan elpárolog a dühöd, és hagyod elmenekülni. Amikor visszatérsz az útra, észreveszel valamit, ami a törött macskaköveken hever. Egy ébenfa klarinét az, amit nyilvánvalóan az útonálló Elf ejtett el, amikor kétségbeesetten eliszkolt. Elteszed a hátizsákodba, majd folytatod az utadat kelet felé. Lapozz a **240**-re.

48.

Szemedet a fenevadon tartva, lassan teszel néhány lépést hátrafelé. A lábad azonban váratlanul megcsúszik a fagyott talajon és a laza kavicsokon, így hátrazuhansz a hegyoldalon. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **84**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **437**-re.

49.

Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy Zerraz meghalt.

Perrault rémülten bámul rátok. – Mit műveltetek?

– Én is pontosan ezt szeretném tudni! – csattan fel egy vádló hang a hátatok mögül. Hátrafordulva egy szakállas, fekete köntöst viselő férfit pillantasz meg: ez csakis Morgrek lehet.

Perrault azonnal a mesteréhez rohan, hogy elmesélje neki, mi történt. Morgrek dühösen végigmér mindkettőtöket. – Elég a vérontásból! – förmed rátok, majd a másik három orkhoz fordul. – Ez rátok is vonatkozik! Nem azért hívattalak ide benneteket, hogy egymást gyilkolásszátok!

Tegyél egy X-et a *Kalandlapodra* (hacsak nincs ott már egy), majd lapozz a **65**-re.

50.

– Abból a tényből kiindulva, hogy egyedül állsz itt előttem, jól feltételezem, hogy a többi ork már nem jöhet számításba? – kérdezi mosolyogva Morgrek. Lapozz a **354**-re.

51.

Ahogy a fog a lángokhoz ér, egy vakító zöld villanás kíséretében hangos pukkanást hallasz, majd négy remegő csontváz lép elő a tűzből, széttárt karokkal. A három lány rémülten felsikolt, majd sarkon fordulva bemenekülnek a fák közé a négy csontvázzal a nyomukban. Gyorsan átkutatod a tisztást, és találsz egy éles kést, amibe rejtélyes szimbólumokat faragtak. Ha magaddal akarod vinni, akkor írd fel a *Kalandlapodra* az áldozati kést. Mivel nincs semmi más dolgod a tisztáson, a három lánynak és a csontvázaknak pedig nyoma veszett, folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a **289**-re.

52.

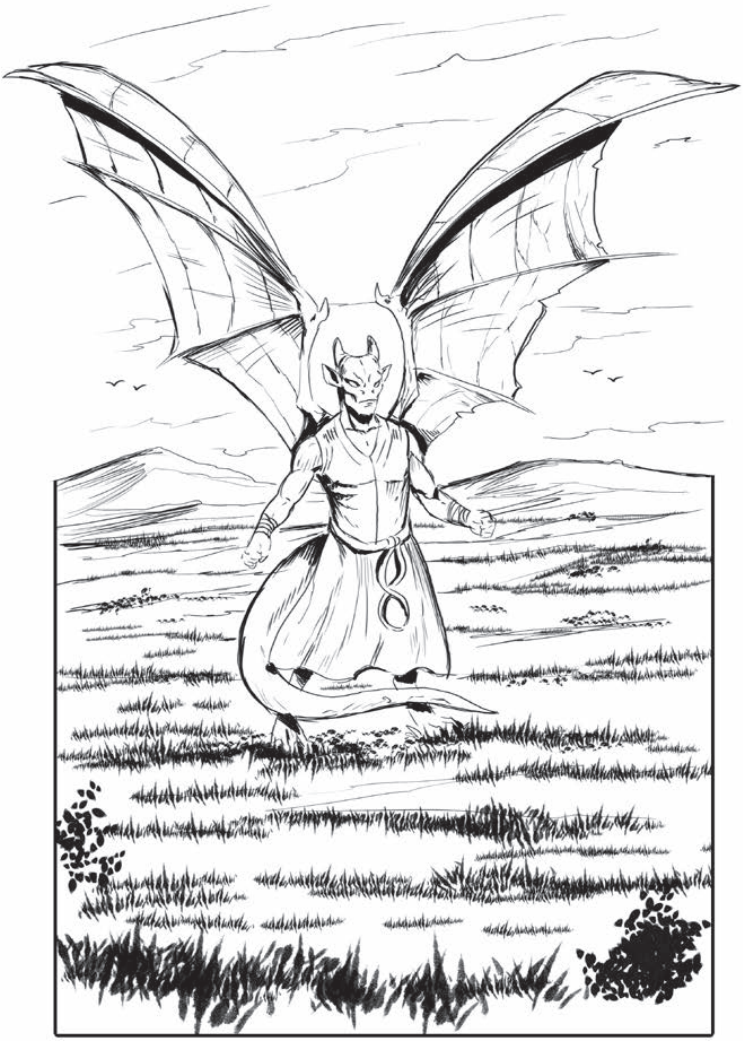
Leülsz a varázslóval szemben.

– Nos, Morgrek, elérkeztünk a tervünk utolsó szakaszához?

– Attól függ – mondja vontatottan, miközben lustán játszadozni kezd egy üvegdísszel az asztalon. – Te ölted meg Elidor királyt?

– Az utasításod szerint. Megfojtottam a saját párnájával.

A varázsló összeráncolja a homlokát. – Sejtettem! – Ezzel hirtelen elcsavarja az üvegdíszt, mire a padló megnyílik alattad, és a székkel együtt a mélybe zuhansz. Lapozz a **456**-ra.



53.

Az út lassan elkanyarodik délkelet felé, és a hegyek árnyékát elhagyva egy tágas, zöld síkságon keresztül vezet tovább. Az egyhangú látványt csak itt-ott töri meg néhány kiálló szikla vagy cserje.

Alig egy órával később egy különös lény ereszkedik le az égből, és ér földet pontosan előtted az úton. A teremtmény széttárja szárnyait, így láthatóvá válik gyíkszerű arca és a zafírkék tunikával fedett izmos robusztus teste. A Sárkányember szélesen elmosolyodik, kivillantva hegyes fogait.

– Itt van tehát – jelenti ki. – Pontosan ott, ahol a varázsló mondta, hogy lenni fog. – Ezzel teátrálisan meghajol előtted. – Florence, a Sárkányember, szolgálatára, úrnőm! Astragal, a varázsló bérelt fel, hogy hazavigyem a Citadellába. Kérem, hogy legyen kedves nyugton maradni, amíg a karjaimba veszem. Csupán néhány óra repülés, és remélhetőleg még alkonyat előtt a varázslónál leszünk.

Ezzel határozottan feléd lép. Ha hagyod, hogy felvegyen, lapozz a **115**-re. Ha közlöd vele, hogy jobban szeretnéd, ha ezt nem tenné, lapozz a **133**-ra.

54.

A katona egyre összefüggéstelenebbül beszél tovább. Végül beleegyezik abba, hogy elvigyen a Citadellába másnap reggel, de ragaszkodik hozzá, hogy előbb kialudja magát. Ezzel feltántorog az emeletre, és mivel már neked sincs egyéb dolgod, ezért megkéred a fogadóst, hogy mutassa meg a szobádat. A helyiség meglehetősen szűkös, és mindössze egy ágy és egy rozoga szekrény alkotja a berendezését. Mivel azonban elég sokat voltál úton a mai napon, így nem okoz különösebb nehézséget, hogy azonnal álomba merülj, ahogy végigfekszel az ágyon.

55

Miután másnap reggel felébredsz, az első dolgod, hogy a katona holléte felől érdeklődj a fogadósnál.

– Ja, ő? Olyan mélyen alszik, hogy a nejem az istennek sem tudta felébreszteni. Nem először csinálja ezt: valószínűleg estig nem is fog felébredni, de utána is csak azért, hogy folytassa az ivászatot.

Úgy tűnik, hogy az emberek nem nagyon bírják az alkoholt. Mivel nincs értelme várakoznod a kísérődre, ezért inkább összeszeded a holmidat, majd elhagyod Innac városát a dél felé vezető úton. Az esti pihenésért visszanyersz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **142**-re.

55.

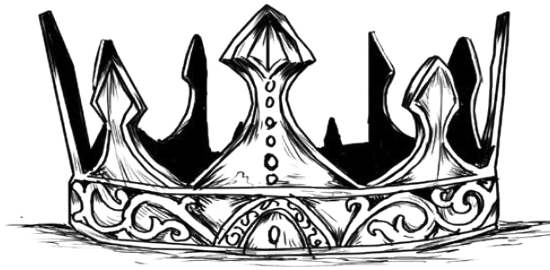
Szörnyen érzed magad, ahogy lenézel Mawrogh vérbefagyott holttestére, de nem volt más választásod. Átkutatod egykori bajtársadat, és találsz nála két étkezésre elegendő szárított húst, valamint 6 Aranytallért. Van nála egy ébenfa kürt is, de az eltört, amikor ráesett, így nincs értelme magaddal vinni. Ezután úgy érzed, hogy a hosszú menetelés és a kimerítő küzdelem után ideje lenne pihenni egy kicsit, ezért engedélyezel magadnak néhány óra alvást. Amikor felébredsz, a nap már alacsonyan jár a nyugati horizonton, ezért úgy döntesz, hogy ideje indulni, mintsem a szabadban maradni éjszakára. Két lehetőséged van. A legrövidebb és legegyenesebb út a Citadellához délkeletre van, de az eléggé nyílt terepen vezet keresztül, ami hemzseg a banditáktól. Ha ennek ellenére arrafelé mennél, lapozz a **76**-ra. A másik lehetőség, hogy elindulsz északkelet felé a varázslatos Megala Dendra erdején keresztül. Ha ezt választod, lapozz a **223**-ra.

56.

A mogorva halász besegít a csónakjába, majd ellöki a parttól. Mivel elég erős az áramlat, így nem nagyon kell eveznie, csak stabilan tartania a kis lélekvesztőt. A víznek betegesen zöld színe van és rettentően büdös, és ahogy megpróbálsz a mélyére nézni, akkor furcsa mintázatú halakat látsz benne. Hirtelen valami a felszínre tör a víz alól. A kavargó folyón egy csupa karmos csápokból álló teremtmény úszik egyenesen felétek, aminek mintha emberi karjai lennének! A halász rémülten felkiált, majd próbálja megakadályozni, hogy a csónak felboruljon, miközben te megküzdesz az ocsmány lénnyel.

Folyami Förtelem ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **21**-re.



57.

Hirtelen az egész kőrakás megindul, sziklák omlanak és gurulnak mindenfelé. Hátraugrasz, így elkerülöd, hogy a sziklák összezúzzanak, de a csontváznak nincs ilyen szerencséje, és ízzé-porrá törik. A kőomlás moraja még visszhangzik az alagút falai között, miközben te már visszafelé igyekszel az előző elágazáshoz. Lapozz a **469**-re.

58.

A bunkósbotján kívül találsz 25 Aranytallért a Trollnál, ami nyilvánvalóan a hídvám, amit mások megfizettek neki. Zsebre vágod a pénzt, majd átkelsz a hídon, és követed a délnyugat felé kanyargó utat. Lapozz a **128**-ra.

59.

Miután Grauch a földre zuhan, megpördülsz, hogy megnézd, hogyan boldogul Mawrogh a félelmetes Thokkkal. A hatalmas ork számtalan sebből vérzik, de még mindig brutális erővel lendíti meg a kalapácsát, hogy kiüsse Mawrogh kezéből a kardját. Ezután nagy ívben újra meglendíti a fegyverét, hogy lesújtson vele a bajtársad fejére, bezúzva ezzel a koponyáját. A következő pillanatban a vérfoltos kalapács már téged vesz célba.

Thokk	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 4

Ha sikerül végezned a hatalmas orkkal, Morgrek tapssal jutalmazza a diadalodat. Lapozz a **354**-re.

60.

A szerzetes szemei résnyire szűkülnek, amikor végignéz rajtad. Ha a gyűrűd varázsereje megkétszereződött, lapozz a **452**-re; ha nem, lapozz a **272**-re.

61.

Rudolfo emberei közé rontasz a kíséreteddel, amitől azok rögtön szétszóródnak, miközben a lovagjaid jobbra-balra csapkodva aprítani kezdik őket. Mivel szoros formációban támadtok, így hamar éket vertek a fegyelmezetlen goraki vonalak közé. Rudolfo katonái így inkább menekülőre fogják a külső kapu felé, magával a lorddal az élen. Miután túljutottak a kapun, Rudolfo az embereire parancsol, hogy álljanak ismét csatarendbe, mert még mindig számbeli fölényben vannak veletek szemben. Erre azonban már nem marad idejük, mert hirtelen ijesztő morajlás hangzik fel felülről, majd hatalmas lángözön zúdul le a falak tetején lévő Sziklaőrszemek szájából. A tűz végigsöpör Rudolfo seregén, még a halálsikolyukat is alig lehet hallani. Elégedetten vigyorodsz el magadban a belső udvar biztonságos falai mögött: innen a másik oldalról nézve egész szórakoztató látvány az Őrszemek pusztító lángját figyelni. Mire a tűz végül elcsitul, Rudolfóból és seregéből nem marad más, csak szénné égett holttestek. Diadalittasan térsz vissza a palotába, majd megparancsolod a szolgálóknak, hogy söpörjék a hullákat a folyóba, és tegyenek valamit az égett hús bűze ellen. Ezután a trónterem felé veszed az irányt, hogy folytasd a megbeszélést a tanácsadóiddal. Lapozz a **86**-ra.

62.

Egy nyílvessző röppen elő valahonnan a zűrzavar közepéből, hogy egyenesen a vágtató ló nyakában álljon meg. A szerencsétlen pára felbukik, a hercegnő pedig kirepül a nyeregből. Mielőtt még felfogná, hogy mi történt vele, odarohansz, és fejbe vágod, amitől elveszti az eszméletét. Gyorsan felkapod a válladra, majd köszönetképpen odaintesz Raleshnek. Lapozz a **370**-re.

63.

A kulcs beleillik a zárba, és könnyedén elfordul benne. Kinyitva az ajtót, belépsz a házikóba. Lapozz a **346**-ra.

64.

Rudolfo visszakísér a palota kapuihoz, majd egy kézcsókkal elbúcsúzik tőled.

– A Citadellán kívül táborozok az embereimmel. Bízom benne, hogy lesz még egy, a maihoz hasonló napunk, amit együtt tölthetünk, melőtt visszatérek Gorakba.

Azt válaszolod, hogy te is reméled, majd elbúcsúzol tőle, de közben a szemeidet forgatod, amikor hátat fordítasz neki. Lapozz a **40**-re.

65.

Morgrek körbetekint a termen, majd belekezd a mondókájába:

– Azért kérettelek ide benneteket, mert hozzáértő és könyörületet nem ismerő harcosokra van szükségem egy feladathoz, ami megváltoztatja egész Zamarra sorsát. Egy feladathoz, aminek a végén én leszek a király, ti pedig a királyi kincstárban lévő arany felével gazdagodtok!

Elégedett mormogás fogadja a bejelentést, de egyelőre még egyikőtök sem jött különösebben lázba. Gyakoriak az ilyen ígéretek a varázslóktól, de a végén füstbe mennek a nagy tervek. Ennek ellenére felkelti az érdeklődéseteket.

– A feladat első része Deijara koronahercegnővel kapcsolatos. Éppen most tér vissza a vőlegényénél, Rudolfónál, Gorak lordjánál tett látogatásáról északról, a karavánja pedig holnap a környéken fog elhaladni. A feladat egyszerű: fogjátok el és hozzátok a színem elé. Ezután ismertetem veletek a feladat második részét.

Perrault odalép a mesteréhez, hogy a fülébe súgjon valamit. Morgrek ismét végigtekint a termen.

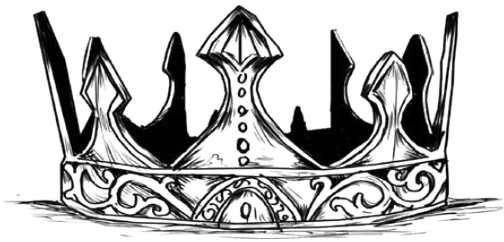
Ha van egy X a *Kalandlapodon*, lapozz a **157**-re; máskülönben, lapozz a **80**-ra.

66.

Thokk csatakiáltása messze túlszárnyalja a tiédet, amikor nekiront a pánikba eső testőröknek, óriási harci kalapácsával kettő alól is kisöpri a lábát, mielőtt egy harmadiknak bezúzná a koponyáját. A hátát védve követed a társadat, végezve azokkal a katonákkal, akiknek valahogy sikerült elkerülnie a harci kalapács halálos csapásait. Rád nem is nagyon figyelnek a testőrök, mert mindegyikük arra a félelmetesen tomboló forgószélre összpontosít, amit Thokk testesít meg. A hatalmas ork véres ösvényt vág maga előtt, amit bezúzott koponyák szegélyeznek, de közben egyre több vágás és szúrás éri őt is, ami kezdi lelassítani. Ezt az ellenség is megérzi, ezért kettőzött erővel próbálják legyűrni a félelmetes orkot. Rád továbbra sem figyelnek, így bezúzod az egyik testőr arcát, a másiknak pedig elválasztod a fejét a nyakától, de közben egy jókora csapástól Thokk is térdre zuhan. Még utoljára meglengeti a kalapácsát, amivel porrá zúzza egy szerencsétlen ifjú nemes bordáit, de aztán egy lándzsa a szemén keresztül egyenesen az agyába fúródik. A testőrök örömujjongásban törnek ki, de aztán a figyelmük rád terelődik. Az, amelyik végzett Thokkal, megragadja a lándzsáját, majd megindul feléd.

Testőr ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, jegyezd fel, hogy Thokk meghalt, majd lapozz a **445**-re.



67.

A hercegnő testőrei nincsenek kiképezve egy ilyen elsöprő erejű támadásra, a kiabálásuk és a sikolyaik még Thokk bömbölő csatakiáltását is elnyomják. Egy rémült fiatal nemes, akit kiütöttek a nyeregből, feltápászkodik, és az orrod előtt próbál elillanni a csatából. Azonnal eléugrasz, hogy ne tudjon elmenekülni, mire kétségbeesetten kezd el csapkodni feléd a kardjával, amit valószínűleg még sohasem használt csatában.

Fiatal Nemes ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 7

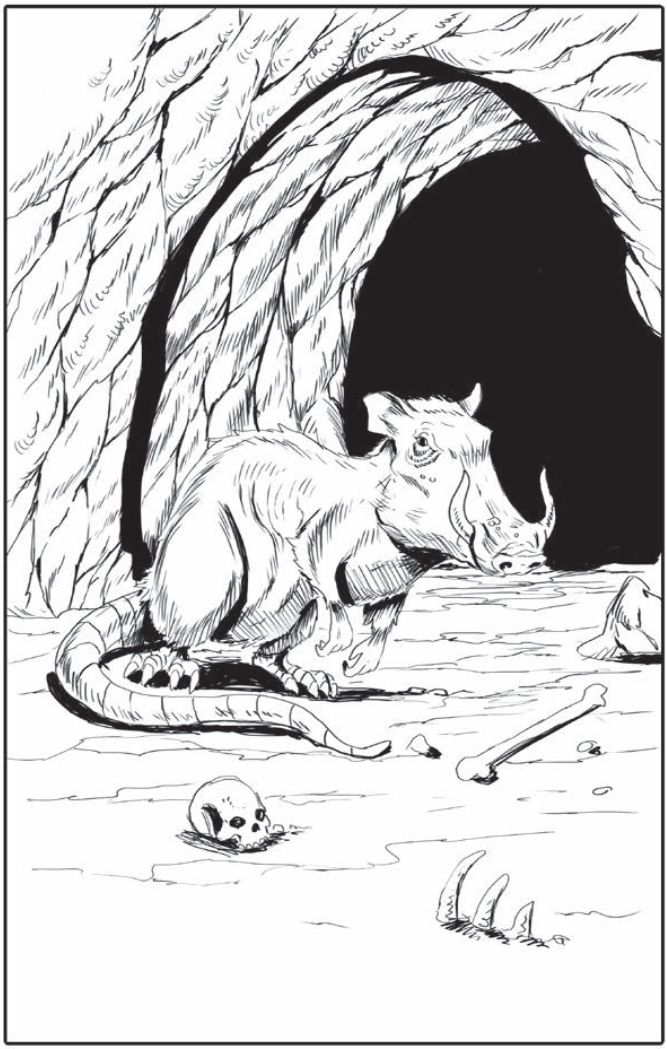
Ha legyőzöd, és Zerraz még életben van, lapozz a **238**-ra; ha már meghalt, lapozz a **298**-ra.

68.

A varázsló durva hangon feléd kiált valamit, majd meglengeti előtted a kezét. Vakító fény villan, amitől káprázó szemekkel kezdesz hátrálni. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajrad, lapozz a **131**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **192**-re.

69.

A Feketeszívű megragad és a földre teper, miközben a társa szakértő mozdulatokkal összekötözi a kezeidet és a lábaidat. Küzdesz, ahogy csak tudsz, hogy kiszabadítsd magad, de egy erős ütéstől a tarkódon minden elsötétül előtted. Vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz a **217**-re.



70.

Ahogy a barlang előtt kuporogsz és figyelsz, váratlanul velőtrázó sikolyt hallasz, ahogy egy szőrös, patkányformájú, disznóképű fenevad a vadász hátára veti magát, és karmos mancsaival feltépi a torkát. A több sebből vérző vadász elcsendesedve a földre rogy, a vérmocskos fenevad pedig másik ellenfele, azaz feléd fordul.

Hogfang ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd, lapozz a **420**-ra.

71.

Sietve eldöntöd, hogy melyik orknak mi lesz a teendője az elkövetkező ütközetben. Vezérként neked kell vezetned a támadást, de mi legyen a feladata a többieknek? Ha Thokk még életben van, lapozz a **124**-re; ha nincs, lapozz a **243**-ra.

72.

A ló eldübörög Grauch mellett. Az orknő azonnal felé hajítja a lándzsáját, de vajon célba talál-e? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **256**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **107**-re.

73.

Az őrmester nem más, mint Tirax, akivel előző este találkoztál a borospincében. Azonnal észreveszi a kardot az oldaladon.

– Mit szólna hozzá, ha megmutatnám, hogy mire jó az a penge?

Előhúzod, majd párszor megforgatod a kardot, miközben Tirax keresztbe font karokkal áll előtted.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a Vívás képességgel, vonj le 2 pontot az eredményből. Ha sikeres a próba, lapozz a **260**-ra; ha nem, lapozz a **430**-ra.

74.

Három szerzetes ront be a könyvtárba. Az arcukon nem látsz sem meglepetést, sem haragot, miközben a köpenyükből egy-egy fiolát húznak elő, és a lábaid elé hajítják. Az összetört üvegcsékből vörös füst száll fel, ami azonnal megtölti az orrodat és eltompítja az érzékeidet, majd eszméletlenül vágódsz hanyatt. A Wazarri szerzetesek egy könyörületes rend tagjai, de nem fognak elengedni, amiért megölted két társukat. Talán egyszer majd elhagyhatod a monostort, ha már úgy érzik, hogy eleget vezekeltél a bűnödért, de a küldetésedet elbuktad.

75.

– Á, igazán? – mondja a katona. – Nézze hercegnő, én szívesen segítenék, de nem va'ok olyan állapotba', hogy bárkit elvigyek va'hova. – Ezzel hangosan böfög egyet, mintha ezzel akarná alátámasztani a mondandóját.

Ha rendelkezel az Etikett képességgel, lapozz a **19**-re; ha nem, lapozz az **54**-re.

76.

Leszáll az este, és a levegő hűvösebbé válik. Errefelé már sokkal kevesebb a tanya, a halvány holdvilág pedig csak néhány cserjést világít meg, amik vajmi kevés menedéket nyújtanak. Így aztán kénytelen vagy tovább gyalogolni az éjszakában, reménykedve, hogy találsz egy elhagyatott kunyhót, ahol eltöltheted az este hátralevő részét. Kitartásodat végül siker koronázza, mert valahol előtted halvány fényt látsz pislákolni. Közelebb lopakodva két Feketeszívűt pillantasz meg egy tábortűz mellett, akik éppen birkahúst sütnek. Ezek a teremtmények, akik az orkok és a Fekete Elfek kereszteződéséből jöttek létre, kivételesen jól látnak a sötétben, ezért már jóval hamarabb észrevettek téged, mint te őket. Kicsit meglepettnek tűnnek, amikor odasétálsz hozzájuk, de nem állnak fel a tűz mellől. Az egyikük letép egy darabot a sült bárány combjából, és feléd nyújtja. Nagyon ínycsiklandónak tűnik. Ha elfogadod a felajánlott sült húst, lapozz a **470**-re. Ha inkább előrántod a fegyveredet, és a Feketeszívűekre támadsz, lapozz a **262**-re. Ha nem veszel róluk tudomást, és továbbhaladsz kelet felé az éjszakában, lapozz a **382**-re.

77.

A lándzsa centikkel véti el Ralesh hátát, és közvetlenül előtte fúródik a földbe. Káromkodsz, majd kettőzött erővel kezdesz rohanni a menekülő ork után. Dobj négy kockával, és az eredményt vesd össze az ÉLETERŐ pontjaid számával! Ha a dobott összeg kevesebb vagy egyenlő, mint az ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **483**-ra; ha magasabb, lapozz a **394**-re.

78.

Túlságosan kimerült vagy ahhoz, hogy tovább gyalogolj, ezért fáradtan lerogysz a fűbe, és a csillagok pislákoló fénye alatt elalszol. Átfagyva és elgémberedett tagokkal ébredsz, de legalább kipihented magad (visszakapsz 1 ÉLETERŐ pontot). Összeszedelőzködsz, majd kelet felé haladva hamarosan eléred a Királyok Útját, amin dél felé fordulsz, mert tudod, hogy arrafelé a Citadella már nincs messze. Lapozz a **240**-re.

79.

Küszködsz, hogy kiszabadítsd a lábaidat, de valamilyen titokzatos erő a földhöz szegezi őket. A szörnyűséges banya, még mindig vihogva, odatrappol hozzád.

– Milyen csinos és fiatal! – mondja kuncogva. – A fiatalságot és a szépséget a fiatalokra és a szépekre pazarolják ahelyett, hogy ezt az ajándékot odaadnák annak, aki igazán értékeli.

A banya ezzel felemeli petyhüdt karjait, és a pálcájával hadonászva egy varázslatba kezd. Rózsaszín köd kezd el áradni a bőrödből, amit a boszorkány széles vigyorral az arcán belélegez. A teste ezután megváltozik és eltorzul. A vihogása egy pillanatra abbamarad, ahogy a varázserő hatására kiszorul a levegő a tüdejéből. Végül egy halk pukkanást hallasz, majd egy rendkívül zavart tekintetű ork áll előtted, a boszorkány fekete ruhájában.

– Mit tettél velem? – kiáltja rémülten. – Te egyáltalán nem egy gyönyörű, fiatal lány vagy! Te egy borzalmas kinézetű ork vagy, és most én is azzá váltam! – Zokogva rohan a fák közé, kétségbeesett kiabálása még hosszú ideig visszhangzik a fák között.

Miután magadra maradsz, újult erővel próbálod megmozdítani a lábaidat, és a bűbáj ezúttal megtörik. Sietve végignézed és végigtapogatod a testedet attól tartva, hogy a boszorkány mágiája téged is megváltoztatott, de még mindig a húszéves hercegnő testében vagy. Köszönetet rebegsz a szerencsecsillagodnak, majd sietve elhagyod ezt az elátkozott tisztást. Lapozz a **416**-ra.

80.

Morgrek rád mutat: – Te vezeted a csapatot! – Ezt némi mormogás fogadja; Thokk a homlokát ráncolja, Grauch pedig Ralesh fülébe súg valamit.

– Engedelmeskedjetek a vezetőtöknek! – folytatja Morgrek. – Fogjátok el a hercegnőt és hozzátok ide! És ne maradjanak szemtanúk!

Perrault elmondja nektek, hogy merre fog elhaladni a hercegnő karavánja. Ha most azonnal elindultok és egész éjjel meneteltek, akkor reggel pont összefuttok vele.

Mindannyian elhagyjátok a barlangot és távoztok az alagúton át. Közben meghallod, ahogy Grauch közvetlenül mögötted még mindig motyog valamit. Nem egészen érted, hogy mit mond, de a vezetői képességeiddel lehet kapcsolatos. Ha kérdőre vonod Grauch-ot, lapozz a **31**-re. Ha nem foglalkozol vele, lapozz a **110**-re.

81.

Egy műhely mögötti sikátorban találsz néhány régi szalmazsákot, ami megteszi hevenyészett fekhelynek. Leheveredsz rájuk aludni, majd kényelmetlenül álomba merülsz. Mawrogh még életben van? Ha igen, lapozz a **211**-re; ha már nem, lapozz a **351**-re.

82.

A nyílvessző elrepül a céltábla mellett. Az őrmester elégedetlenül csettint a nyelvével és megingatja a fejét.

– Az édesanyja kitűnő vadász volt, de úgy látom, hogy ezen a téren az apja génjeit örökölte. Szerencsére itt vannak ezek a daliás lovagok, hogy megvédjék önt, nem igaz?

A körülöttetek lévő katonák és lovagok kissé nyugtalanul felnevetnek, mert nem biztosak benne, hogy egy királyi méltóság mennyire értékeli a tréfát. Egy pillanatra fontolóra veszed, hogy megkorbácsoltatod valamennyit, de aztán jobbnak látod visszavonulni. Kényszeredetten te is elneveted magad, majd közlöd, hogy most már távoznod kell. Az őrmester kurtán meghajol, majd visszatér az újoncaihoz, hogy tovább nyúzza őket. Lapozz a **194**-re.

83.

Ha kiüríted a hátizsákodat, és odaadod a tartalmát az Elfnek, lapozz a **317**-re. Ha inkább előkapod a fegyveredet és megtámadod, lapozz a **195**-re. Ha megpróbálsz elfutni mellette kelet felé, lapozz a **424**-re.

84.

Vagy húsz métert zuhansz, és egy szakadékban érsz földet. Bár alaposan összezúztad magadat, de legalább életben vagy, és fájdalmasan feltápászkodsz a földről (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ahogy felnézel a hegyoldalra, a Jeti fenyegetően bámul magasan fölötted, miközben teli torokból bömböl, ezért inkább óvatosan elindulsz lefelé a lejtőn a laza kavicsokon egyensúlyozva. Végül találsz egy ösvényt, ami elvezet egészen a folyópartig.

Mivel elég messze vagy a Citadellától, így itt a víznek nincs betegesen zöld árnyalata, amit Jaxartes gonosz varázslata okozott. Nemsokára találsz egy keskeny és sekély szakaszt, ahol a kiálló köveken át tudsz kelni a hömpölygő folyón. Nagy levegőt veszel, majd óvatosan, egyik kőről a másikra ugrálva átkelsz a nyugati partra. Nem messze innen megpillantod a Királyok Útját, és bízol benne, hogy ha azt követed, akkor hamarosan megérkezel a Citadellához. Lapozz a **128**-ra.

85.

Hajnalban felfrissülten ébredsz (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). A hercegnő megkötözve fekszik melletted, fáradtságtól karikás szemeivel dacosan mered rád. Egy mozdulattal felkapod, majd elindulsz vele a hegyek irányába.

Néhány óra múlva megérkezel Morgrek barlangjához, majd hamarosan ott állsz előtte és Perrault előtt. A lábuk elé ejted a hercegnőt, aki dühösen vicsorog a szájpecek alatt és a köteleit feszegeti, de szánalmas próbálkozása csak nevetést vált ki a körülötte lévőkből.

– Szép munka! – mondja a varázsló. – Most pedig következzen a tervem második része. Erre a feladatra csak egy orkra van szükségem, és ha sikerrel jár, ő fogja megkapni a királyi kincstár felét.

Hányan maradtak életben a többi ork közül?

Ha még hárman életben vannak	lapozz a **306**-ra.
Ha csak Mawrogh és Thokk van életben	lapozz a **467**-re.
Ha csak Grauch és Thokk van életben	lapozz a **118**-ra.
Ha csak Mawrogh van életben	lapozz a **160**-ra.
Ha csak Thokk van életben	lapozz a **255**-re.
Ha csak Grauch van életben	lapozz a **366**-ra.
Ha rajtad kívül az összes ork odaveszett	lapozz az **50**-re.

86.

A következő napok azzal telnek, hogy hosszas tanácskozásokat folytatsz az udvaroncaiddal. Mivel Lord Rudolfo halott, így a legfőbb téma, hogy találjanak-e neked egy másik kérőt, mielőtt megkoronáznak.

– Még soha nem ült egyetlen királynő sem egyedül a Sárkánytrónon – jelenti ki az ősz szakállú Lord Thaniscus.

Megpróbálod folyamatosan elodázni ezt a témát, mivel az a terv, hogy feleségül mész Morgrekhez, amikor megjelenik, ezért nem engedheted meg magadnak, hogy addig eljegyezzenek valaki mással.

Egy reggel, amikor a szobalány éppen türelmesen fonja a hajadat annak ellenére, hogy te viszont egyáltalán nem vagy türelmes, egy szolga kopogtat az ajtódon.

– Úrnőm! – szólít meg. – Morgrek, a varázsló megérkezett, hogy részvétét fejezze ki az apja halála miatt.

– Rendben! Küldd be a trónterembe, hamarosan ott leszek én is.

Ezzel felállsz, és közlöd a szobalánnyal, hogy a hajad várhat, majd magadra kanyarítod a köpenyedet. Miután megérkeztél a trónterembe, keresztbe tett lábakkal helyet foglalsz a Sárkánytrónon, majd várakozóan a varázslóra nézel.

– Örömmel üdvözöljük a palotában, varázsló! – mondod. – Azért jött, hogy tiszteletét tegye elhunyt apám emléke előtt?

A varázsló lebiggyeszti az ajkát, aztán hirtelen észbe kap, és mélyen meghajol.

– Valóban, felség! Elidor király jó ember volt, aki megvédte rendünket mind Ostragoth, mind Jaxartes támadásaitól. Hiányozni fog mindannyiunknak. És nem feledjük el soha!

Hashakra, ez aztán tud hízelegni! De azért köszönetet mondasz a szavaiért.

– Az ön számára is van egy üzenetem, hercegnő – teszi hozzá Morgrek, majd körbejáratja a tekintetét a felfegyverzett őrökön, a mindenfelé nyüzsgő szolgákon és az árgus szemekkel figyelő udvaroncokon. – De beszélhetnénk inkább négyszemközt? Ha jól tudom, akkor az apja a bal oldali előszobát szokta használni az ilyen esetekre.

Bólintasz, és felemelkedsz a trónról, majd követed a varázslót egy rövid lépcsősoron keresztül a kis előcsarnokba. Miután finoman becsuktad magatok mögött az ajtót, Morgrek helyet foglal az egyik széken, majd int, hogy kövesd a példáját. Ha van nálad egy fekete kő, lapozz a **487**-re; ha nincs, lapozz a **52**-re.

87.

Elmagyarázod a varázslónak, hogy kémnek vélted, és az idegeid felmondták a szolgálatot, amióta orkok támadták meg a karavánodat. Astragal a szakállát simogatja, miközben beszélsz, az arca nem tűnik közben barátságtalannak.

– Nos, a körülményeket figyelembe véve, szemet hunyhatunk az imént történtek felett. De most az lesz a legjobb, ha sürgősen visszaviszünk a Citadellába. Sajnos én nem tudlak magammal vinni, de kerítek neked valakit, aki megteszi ezt. Maradj itt az út mellett, és valaki hamarosan érted jön.

Ezzel egy vakító villanás kíséretében visszaváltozik aranyszínű sassá, majd a levegőbe emelkedik, kering egy darabig fölötted, végül élesen felvijjog, és elrepül délkelet felé. Te közben lesétálsz a hegyoldalról, miközben azon töprengsz, hogy mitévő legyél. Ha az út mentén álldogálva megvárod azt, akit Astragal érted küld, hogy elvigyen a Citadellába, lapozz az **53**-ra. Máskülönben, a vidéken átvágva elindulhatsz kelet felé, a saját utadat járva – lapozz a **232**-re.

88.

Egyelőre engedelmességet színlelsz, így egykori bajtársaddal a hátad mögött elindulsz észak felé. Mawrogh erőltetett tempót diktál, ezért az emberi tested hamar kezd kimerülni. Késő délutánra jár már az idő, amikor Mawrogh végre engedélyezi, hogy megpihenjetek egy dombtetőn. A Megala Dendra széles, zöld sávja nem messze tőletek, északnyugatra terül el ettől a helytől. Eszedbe ötlik, hogy ha elérnéd az erdőt, akkor Mawrogh elveszítené a nyomodat a fák között. Az erdőt elhagyva könnyedén elérheted a Királyok Útját kelet felé, majd azt dél felé követve eljuthatsz a Citadellához.

Mawrogh melletted ül egy kidőlt sziklán, és éppen élvezettel majszol egy nyers csirkét. Érzed, hogy itt az idő, most vagy soha, így erőteljesen szemen bököd, majd amíg hangosan üvölt és a fájdalommal van elfoglalva, leszáguldasz a lejtőn, egyenesen a fák felé. Ha rendelkezel a Tánctudás képességével, lapozz a **224**-re; ha nem, lapozz a **159**-re.

89.

– Csodálatos ötlet! – mondja Rudolfo elragadtatva. – Elidor király, mit szólna hozzá, ha rendeznénk egy bált a közelgő esküvőnk tiszteletére?

– Valóban, miért is ne? – mondja nevetve a király.

Az előkészületek gyorsan lezajlanak, és alig néhány óra múlva belépsz a fényűző bálterembe, melynek aranyozott falai egy tucatnyi csillár fényét verik vissza. Selyemruhát viselsz, alatta pedig annyi alsószoknyát, hogy a hátsód szinte méterekre kiáll. Valami érthetetlen okból a szobalányaid egy rizsporos parókát raktak a fejedre, az ajkad fölé pedig egy fekete pöttyöt pingáltak.

Ezúttal ragaszkodtak hozzá, hogy a felszerelésedet nem viheted magaddal, ehelyett a kezedbe nyomtak egy legyezőt, mondván, hogy azzal "kacérkodhatsz", bármit is jelentsen ez a szó. Rudolfo a tánctér közepén vár rád, szintén egy nevetséges parókával a fején, miközben néhány párocska sertepertél körülötte. A lord mélyen meghajol és feléd nyújtja a kezét. Rendelkezel a Tánctudás képességével? Ha igen, lapozz a **474**-re; ha nem, lapozz a **490**-re.

90.

Mindketten csalódottnak tűnnek, de azért udvariasan meghajolnak előtted, mielőtt felkérnének egy-egy lányt a vendégek közül, hogy táncoljanak velük. Miközben alig leplezett unalommal nézed az ugrabugráló embereket, egy Törpe telepszik melléd, habzó sörét kortyolgatva.

– Úgy néz ki, Úrnőm, mintha háborúból jött vóna, ha nem bánja, hogy ezt mondom – közli két hörpintés között.

Nem tartod válaszra méltónak ezt a kijelentést, de a Törpe folytatja.

– Hallottam, hogy összefutottá' pár orkkal, hogy a féreg rágja őket, ha engem kérdeze'. Elidor királynak le kellett vóna vadásznia és kiirtani mindet, ha engem kérdeze'.

Ahogy a Törpe tovább becsmérli a népedet és a kiirtásukra buzdít, érzed, hogy a harag egyre jobban fortyogni kezd benned. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **364**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **398**-ra.

91.

Hiába terelted el Ralesh figyelmét, ő egy mesterlövész. A nyílvessző a jobb szemeden keresztül egyenesen az agyadba fúródik.

92.

Az igazi hercegnő ront be a könyvtárba, az oldalán két katonával, karddal a kezükben. Azok a homlokukat ráncolva bámulnak előbb rád, majd kérdő tekintettel Deijarára.

– Ne tévesszen meg benneteket ez az imposztor! – csattan fel a hercegnő. – Ötszáz arany üti a markát annak, aki átadja nekem a fejét!

A katonákban eloszlik minden kétely, és gyilkos tekintettel indulnak meg feléd.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Katona	8	7
Második Katona	8	6

Egyszerre küzdj meg velük! Ha mindkettővel végzel, lapozz a **297**-re.

93.

A Fekete Elf átbucskázik a csónak pereme fölött, és hangos csobbanással a tengerbe zuhan, majd pillanatok alatt elnyelik a hullámok. Gyorsan elkapod az evezőket, mielőtt azok is a tengerbe csúsznának, majd nekiállsz megfordítani a csónakot. Mivel a gyűrű elveszett, így nem tudod elvégezni a Morgrek által rád bízott feladatot. A legközelebbi kikötő felé veszed az irányt, ahol talán új kalandok várnak rád.

94.

Azt mondod az őröknek, hogy meggondoltad magad, majd elindulsz visszafelé a csigalépcsőn. Lapozz arra a fejezetpontra, amit feljegyeztél és bekarikáztál a *Kalandlapodon*, majd húzd le onnan!

95.

Hirtelen egy katona ront be a trónterembe.

– Felség! – zihálja. – Lord Rudolfo a Citadellát ostromolja!

– Hogyan lehetséges ez? – kérdezed követelőző hangon, miközben néhányan idegesen összesúgnak a hátad mögött.

– Nos, a serege tegnap érkezett meg, de nem gondoltunk semmi rosszra ezzel kapcsolatban, hiszen az ön vőlegényéről van szó ugyebár, ráadásul a béke zászlaja alatt érkeztek. De amikor hírét vették apja halálának, Lord Rudolfo saját magát hirdette ki törvényes királynak, az ön kezének várományosaként.

– Mi a helyzet az Őrszemekkel? – kérdezed parancsoló hangon.

– Sajnos igénybe vesz egy kis időt, hogy működésbe hozzuk őket – közli Laski kapitány idegesen.

– És mivel a kapuk tárva-nyitva voltak, így csak egy fal választja el Rudolfót a palotától – teszi hozzá a hírhozó.

– Hozzák azonnal működésbe az Őrszemeket, de addig is: csatára készülj! – ordítod olyan vehemenciával, hogy néhány gyámoltalan lordocska összerezzen tőle.

Alig húsz perc múlva kinyílnak a kapuk, és kilovagolsz rajta egy fehér paripa nyergében, oldaladon Zamarra legkiválóbb lovagjaival, a kezedben pedig a király kardjával. Rudolfo emberei a földre ejtik a rögtönzött faltörő kost, de a fegyvereiket azért készenlétben tartják arra az esetre, ha rohamra kell indulniuk ellenetek. Rudolfo egy fekete mén nyergében áll mögöttük, csinos arcán önelégült vigyorral.

– Örömmel elfogadom a kezedet, drágám – vagy a fejedet, ha az egyszerűbb!

Ha van nálad egy bronzmedál, lapozz a **61**-re. Ha nincs, *tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **203**-ra; máskülönben, lapozz a **12**-re.

96.

Ahogy elkezded arrébb rakosgatni a sziklákat, a kőrakás vészjóslóan morajlani kezd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **141**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **57**-re.

97.

Mivel délután nem sok minden történik a Citadellában, ezért úgy döntesz, hogy meglátogatod a gyakorlóteret, ahol egy mogorva őrmester kiképzést tart a katonáknak. Az egyik esetlen újonc éppen azon erőlködik, hogy megcsinálja az ötvenedik fekvőtámaszát, az őrmestere szigorú tekintete mellett. Amikor végül a földre roskad, a kiképzőtisztje hangosan felhorkan, majd feléd fordul. Ha van nálad egy harcedzett penge, lapozz a **73**-ra. Ha nincs, de van nálad egy törött íj, lapozz a **200**-ra. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **328**-ra.

98.

– Mit műveltél velem? – kiáltasz fel, de már a hangod sem a sajátod.

– Nyugalom! – int le a varázsló. – A gyűrű varázsereje lemásolta a hercegnő külsejét, majd áttranszformálta rád, átalakítva az egész testedet.

Döbbenten bámulod a tökéletesen ápolt ujjadon lévő gyűrűt, majd megpróbálod lehúzni.

– Ne tedd! – szól rád Morgrek. – Ha leveszed, akkor visszaváltozol olyanná, amilyen voltál, de a tervem következő részében ebben az alakban van rád szükségem.

Szinte mindened sajog és fájdalmasan szorítod az immáron karcsú kezedet a gyomrodra. Bár a gyűrű varázsereje megváltoztatta a külsődet, a fizikai állapotod nagyjából megmaradt. Csökkentsd 4 ponttal a *Kezdeti* ÉLETERŐDET, és változtasd meg a *Jelenlegi* ÉLETERŐ pontjaid számát is erre a szintre.

– A tervem következő része – folytatja Morgrek –, hogy elutazol a Citadellához. Ha akarod, akkor saját magad is eljuthatsz oda, de vissza is térhetsz a csata színhelyére, ahonnan elraboltad a hercegnőt, mert az ostoba Rend Lovagjai előbb vagy utóbb keresni fogják őt, és ha ott találnak téged, akkor megfelelő kíséretet tudnak neked biztosítani. A Citadellában neked kell a hercegnőt alakítanod, de senkit se engedj túl közel magadhoz, mert akkor rájönnek a csalásra. És most jön a lényeg: meg kell ölnöd Elidor királyt és a hercegnő jegyesét, Lord Rudolfót.

A hercegnő erre még a szájába tömött rongyon keresztül is sikoltozni kezd, a szemei pedig villámot szórnak. Hiába van megkötözve, Perrault-nak így is minden erejére szüksége van ahhoz, hogy valahogy visszatartsa, egészen addig, amíg Morgrek egy jól irányzott pofonnal el nem hallgattatja.

– Vidd a szemem elől! – utasítja a szolgáját a varázsló, mielőtt visszafordulna hozzád. – Miután végeztél a királlyal és a lorddal, királynővé koronáznak. Nem sokkal ezután megjelenek én is, és megkérem a kezedet, amit te elfogadsz, így én leszek Zamarra királya!

– Feleségül akarsz venni *engem*?!

– Ne légy nevetséges! Nem sokkal az esküvő után megjátszuk a halálodat, így elmenekülhetsz az eredeti alakodban és a királyi kincstár felével, ahogy ígértem. Ugye nem rossz fizetség egy kis színészkedésért és két gyilkosságért?

Nem egészen erre vállalkoztál, és egyáltalán nem érzed jól magad az új bőrödben, de ez végül is csak átmeneti állapot, és a jutalom igencsak csábító, ráadásul végre megszabadulhatsz Elidor királytól is. Jól emlékszel még

arra a napra, amikor a Citadella Sziklaőrszemei heves tüzet zúdítottak Ostragoth seregére, hogy elpusztítsák azt. Azóta is a bosszúról álmodozol, bár nem egészen ilyen formában képzelted el. Mindenesetre, elfogadod a varázsló ajánlatát.

A következő néhány órában Morgrek elmondja neked a legfontosabb tudnivalókat az udvar tagjairól. – Bárhogyan is alakulnak a dolgok, légy nagyon óvatos Astragallal. Annak a kotnyeleskedő bolondnak saját személyzete van a Citadellában, és magas szinten jártas a mágiában. Szerencsére gyakran elszólítják a tennivalói a királyság más területeire, így talán nem kell foglalkoznod vele. És soha ne hagyd el a gyűrűt az ujjadról, különben ismét visszaváltozol orkká!

Miután a varázsló végzett az utasításokkal, Perrault ismét megjelenik egy női ruhával, egy pár lovaglócsizmával és egy tőrrel a kezében. Morgrek szabadkozik a helyzet miatt, de kénytelen vagy megszabadulni a vértezetedtől és helyette magadra húzni a női ruhát, miközben Perrault elvörösödve fordítja el a fejét. Miután végeztél az öltözködéssel, a szolga a kezedbe adja a tőrt.

– Ez lesz a fegyvered, mert a sajátodat itt kell hagynod.

A hátizsákodat és a benne lévő élelmiszerkészletedet megtarthatod, ahogyan a varázsfogat is, ha van nálad egy. Perrault-tól kapsz egy rézérmékkel teli erszényt is, ami fedezi az útiköltségedet.

– Morgrek megkért rá, hogy távozásod előtt tanítsak meg neked néhány olyan dolgot, amiben a hercegnő jártas, mivel ő egy nagyon művelt nő! Mivel Morgrek nem szeretné, hogy túl sokat késlekedjünk, ezért a hercegnő képességeiből csupán egyet tudok megtanítani neked. Melyikből szeretnél oktatást kapni?

Tánctudás? Lapozz a **237**-re.
Etikett? Lapozz a **149**-re.
Vívás? Lapozz a **282**-re.
A Királyi Család Történelmének ismerete? Lapozz a **41**-re.

99.

Rudolfo rémülten felkiált, amikor fegyverrel a kezedben rátámadsz, és még éppen időben rántja elő a kardját.

Lord Rudolfo ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha sikerül végezned vele tíz Harci Körön belül, lapozz a **178**-ra. Ha tíz Harci Kör után még életben van, lapozz a **352**-re.

100.

A csontvázak fogaikat csattogtatva egymásra néznek, majd elindulnak, hogy teljesítsék a parancsodat. Velőtrázó sikolyok verik fel az éjszaka csendjét, majd az élőhalottak vértől csöpögő csontokkal visszatérnek hozzád. Miután a saját szemeddel is meggyőződsz a munkájuk hatékonyságáról, elismerően biccentesz feléjük. Közben a hercegnő is felébredt a zajra, és rémült szemekkel bámulja a véres csontvázakat. Barátságosan rávicsorogsz, majd elbocsátod az élőhalottakat, akik egy újabb zöld villanás kíséretében eltűnnek. Mivel van még idő hajnalig, ezért úgy döntesz, hogy megérdemelsz néhány óra alvást. Lapozz a **85**-re.

101.

A bizsergés egyre erősebb, és a gyűrű is kezd felforrósodni az ujjadon. Az egyik katona véletlenül hátranéz, és amikor meglát téged, rémülten tátogni kezd.

– Egy ork a király hálótermében! – kiáltja el magát, amikor végre megtalálja a hangját, majd alabárdjaikat előreszegezve, a társával együtt neked rontanak. Valóban, ahogy gyorsan végignézel magadon, a saját zöld bőrödet pillantod meg. Úgy tűnik, hogy a hálószoba küszöbét mágikus védelemmel látták el, és megszünteti minden varázslat hatását, ami keresztülhalad rajta és nem elég erős. Elidor király, akit az őr kiáltása felébresztett, halóruhában áll az ágyán, és hitetlenkedve bámul rád.

– Öljétek meg ezt a gonosz bestiát! – parancsolja, és az őrök boldogan teljesítik a kérését.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Testőr	8	9
Második Testőr	8	8

Egyszerre küzdj meg velük! Ha mindkettővel végzel, lapozz a **417**-re.

102.

Alig egy órával később már a síkságon vágtatsz egy fehér paripán, lovaglóruhába öltözve és egy masszív íjjal a hátadon, a királyság nyolc legkiválóbb lovagjának kíséretében. A hangulat egészen kiváló, és sokat nevetsz a többiekkel, miközben jó néhány nyulat sikerül levadásznotok a nyilaitokkal. Ostragoth seregeinek pusztítása óta nem bővelkedik vadban a környék, de azért mindegyikőtöknek sikerül elejtenie egy-két nyulat.

– Throffra, egy vadkan! – kiált fel egyszer csak Sir Pherel. Valóban, egy vaddisznó dugta ki a fejét a közeli bokorból, de már el is illant az ellenkező irányba. Mindannyian vágtára ösztökélitek a lovaitokat, hogy üldözőbe vegyétek, de mivel a te paripád a leggyorsabb, ezért hamar magad mögött hagyod a többieket. A vadkan azonban nagyon ravasz; valahányszor megközelíted, oldalra ugrik és beleveti magát a sűrű aljnövényzetbe, és máris egy másik irányba szalad tovább. Számolatlanul küldöd utána a nyílvesszőket, de egyik sem talál célba. Amikor már csak egy nyilad maradt, gondos célzás után kilövöd a vadkanra, de az az utolsó pillanatban megint jobbra ugrik, így csak az egyik hátsó lábát súrolja a nyílvessző. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik ratjad, lapozz a **331**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **209**-re.

103.

– Mit szólnál hozzá, ha az egész napot együtt töltenénk, szerelmem? – kérdezi Rudolfo.

– Kitűnő ötlet! – vágja rá Elidor király helyetted. – Így több időtök lesz megismerni egymást az esküvő előtt!

– Valóban! – helyesel Rudolfo. – Egyébként is hosszú idő telt el azóta, hogy kettesben kilovagoltunk a Ridermark síkságára. Mivel szeretnéd eltölteni a mai napot, drágám?

Mivel Morgrek azzal is megbízott, hogy végezz Rudolfóval, ezért a mai nap akár kiváló alkalom lehet erre. Milyen időtöltést javasolsz tehát?

Elmentek lovagolni? Lapozz a **43**-ra.
Elmentek táncolni? Lapozz a **89**-re.
Megnéztek egy zenés előadást? Lapozz a **23**-ra.

104.

Ahogy a csontváz odalép hozzád, Bahadur keze a kardja markolatára csúszik.

– Csodás dolog újra látni téged, drága barátom! – üdvözöl a csontváz. – Éppen a környéken jártam, amikor megéreztem a jelenlétedet, és gondoltam, benézek hozzád, hogy lássam, hogy megy a sorod.

Bahadur zavartnak tűnik. – Azt hittem, te egy orkot keresel.

– Így is van! Ez az ork szabadított ki egy rakás szikla alól!

Bahadur haragra gerjed. – Hogy merészeled sértegetni Zamarra hercegnőjét azzal, hogy orknak nevezed?!

– Hercegnő? – A csontváz a kezedre pillant. – Ó, már értem, mi a gond!

Mielőtt még kitalálhatnád a szándékát, a csontváz a kezedhez kap, és valósággal letépi a gyűrűt az ujjadról.

– Csak egy kis bűbáj – mondja könnyedén, miközben a gyűrűt a csontos ujjai között forgatja. – De az élőholtakat nem lehet ilyesmivel megtéveszteni. Jól vagy egyébként?

A kérdés Bahadurnak szól, aki rémülten nézi, ahogy a tested ismét egy ork alakját vette fel.

– Az istenekre! – csendül fel aztán a hangja, majd előrántja a kardját, és az őrökért kiált.

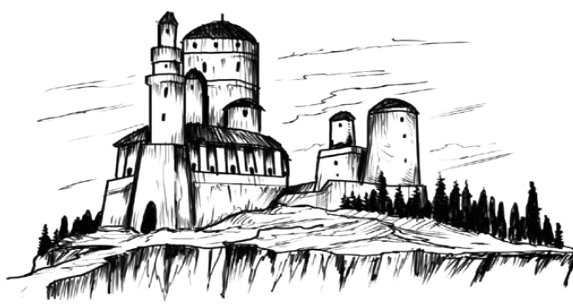
– Hagyd békén a barátomat! – csattan fel a csontváz.

Bahadur ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

A csata idejére adj 2 pontot a Támadóerődhöz, mivel a csontváz is a segítségedre siet. Ha győzöl, lapozz a **24**-re.

105.

Összecsapsz az első katonával, aki a szobába lép, de amint végzel vele, máris újabb kettő jelenik meg helyette. Egyik a másik után esik el, de mindig újak lépnek a helyükre, és a túlerő végül a falhoz szorít. Rövidesen már van egy súlyos seb az alkarodon és egy másik a lábadon, de még féltérden állva is kétségbeesetten hárítod a rád zúduló csapásokat. Hiába, a túlerővel szemben nincs semmi esélyed, és mire végeznek veled, már csak egy véres massza marad belőled.



106.

Amint elhangzik a válaszod, a trónterem megtelik izgatott zsongással.

– Hogyan kosarazhatta ki Bahadurt?

– Ha ő nem lenne, már régen Ostragoth háremében senyvedne!

– Kinek képzeli ez magát?

– Esküszöm, Elidor királynak semmi baja nem volt, amíg meg nem látogatta!

Bahadur nem szól semmit, csak lehajtja a fejét és kisétál a trónteremből. Miután elnézést kérsz az összevissza fecsegő udvaroncoktól, te is követed a példáját.

A következő napok elég intenzíven telnek. Tanácsadók adják egymásnak a kilincset, az egyikük összeesküvésre figyelmeztet, míg a másik megnyugtat, hogy nincs okod az aggodalomra. De a testőrök már nem tisztelegnek neked udvariasan, és a szobalányok is megfeledkeznek a térdhajtásról. Aztán egy nap végül eljönnek érted. Lord Thaniscus jelenik meg a trónteremben egy szakasz katonával, miközben te kihívóan és felemelt állal nézel szembe velük a Sárkánytrónon ülve.

– Deijara hercegnő, hazaárulás és gyilkosság bűntette miatt le van tartóztatva! Vigyék el a hercegnőt!

Az ellenállásnak semmi értelme. Elvezetnek egy cellába, ahol a tárgyalás előtti napjaidat töltheted. A gond csak az, hogy a tárgyalásra soha nem kerül sor, mert egy szép napon megjelenik az igazi hercegnő. Azonnal leleplezi ork mivoltodat, az udvar pedig boldogan elhiszi a bűnösségedet. Az orkoknak pedig nem jár tárgyalás, de legalább a kivégzésedet sem halogatják sokáig.

107.

Tompa puffanást hallasz, ahogy a lándzsa egyenesen a hercegnő oldalába fúródik. A fiatal nő kizuhan a nyeregből, és már nincs benne élet, mire földet ér. A testőrök döbbenten bámulnak maguk elé, majd a csatáról is megfeledkezve odarohannak a hercegnőhöz, hogy segítsenek rajta, de hiába, már semmit sem tehetnek érte. Mivel így elúszott az esély a jutalomra, számotokra sincs értelme folytatni a küzdelmet. A távoli erdő fái felé kezdesz rohanni, magára hagyva Grauch-ot a bosszúra szomjas testőrökkel. Ideje másik kaland után nézned.

108.

Az Elf holtan esik össze egy sóhaj és egy sikoly különös egyvelegével az ajkán. Ha akarod, elteheted a dobókéseit, illetve találsz egy ébenfa klarinétot is a kabátja alatt, amit szintén magaddal vihetsz. Mindig örömmel tölt el, ha megszabadítod a világot egy Elftől, így vidáman fütyörészve indulsz tovább kelet felé. Lapozz a **240**-re.

109.

– Támadás! – üvölti Thokk, fittyet hányva minden harci taktikára. A többségetek vérfagyasztó csatakiáltásokat ordítva előtör a fedezékéből. A hercegnő kísérete kétségbeesetten próbál közétek és a hintó közé tömörülni, miközben a fegyvereikkel ügyetlenkednek és parancsokat harsognak egymásnak. Ha Thokkot követve megtámadod őket, lapozz a **125**-re. Ha oldalra kerülve inkább a másik irányból támadsz, lapozz a **67**-re.

110.

Egész éjjel erőltetett menetben haladtok, magatok mögött hagyva az Alacsony Ilkhánok dombjait. Zöldellő mezőkön, csalitosokon, patakokon és dombokon keltek át, hogy mire felvirrad a reggel, megpillanthassátok a Citadellát az északi területekkel összekötő macskaköves utat. Ha még Mawrogh és Zerraz is életben van, lapozz a **407**-re; ha csak az egyikük, lapozz a **358**-ra.

111.

– Mit jelentsen ez? – harsogja egy hang a hátatok mögül. Egy szakállas, fekete köntöst viselő férfi veti közétek magát, mire mindhárman abbahagyjátok a küzdelmet.

– Nos? Magyarázatot követelek!

Perrault odasomfordál a mesteréhez, majd elmeséli, hogy te és Mawrogh hogyan támadtátok meg Zerrazt a szeme láttára. Morgrek szúrós szemmel mér végig mindhármótokat.

– Elég legyen ebből! Nem azért hívtalak ide benneteket, hogy egymást gyilkoljátok le!

Tegyél egy X-et a *Kalandlapodra* (hacsak nincs ott már egy), majd lapozz a **65**-re.

112.

Egy nyílvessző süvít el melletted, és egyenesen a menekülő ló farában áll meg. A szerencsétlen pára összerogyik, a hercegnő pedig kizuhan a nyeregből, és egy fűcsomón landol. A következő nyílvessző az egyik feléd közeledő testőrt teríti le. Üvöltve rontasz a többire, amitől azonnal inukba száll a bátorságuk, de hiába próbálnak menekülni, mert vagy te, vagy Ralesh nyilai végeznek velük. Most már szabad az út a hercegnőhöz, ezért oda is rohansz hozzá, majd a válladra kapod. Lapozz a **370**-re.

113.

Ugyanolyan finom mozdulatokkal eszed a levest, mint bármelyik másik előkelő hölgy a teremben. A következő fogás marhasült ízletes gombaszósszal, a desszert pedig puding. Úgy érzed, hogy egyre jobban kezded megszeretni ezeket a flancos ételeket. Ha a jó öreg ork anyád most látna, akkor biztosan szóba se állna veled többé. De mivel most nincs itt, neki is látsz a pudingnak. Kapsz 4 ÉLETERŐ pontot az étkezésért, majd lapozz a **326**-ra.

114.

– Megállj! – kiáltja utánad a varázsló, de te már félúton vagy lefelé a lejtőn, és eszed ágában sincs megállni. Hirtelen valami erősen a hátadnak csapódik, amitől arccal előre a földre zuhansz, majd egy sercegő energiaháló szegezi földhöz a testedet.

– A bocsánatáért esedezem a kíméletlen bánásmód miatt, Úrnőm! – mondja a varázsló, miközben odalép hozzád. – De nagyon fontos, hogy ne veszítsük el ismét. Az apja nagyon aggódik a… Hát ez meg mi?

Ezzel lehajol, hogy lehúzza a gyűrűt az ujjadról, te pedig felmordulsz, ahogy a tested fájdalmasan rángatózva ismét felveszi ork alakját.

– Így már minden világos! Nos, ha ki szeretnél szabadulni ebből a csapdából, ork barátom, a legjobb lesz, ha elmondod, hogy mi történt az igazi hercegnővel. És ha bármi rosszat tettek vele, az még jobban fog fájni neked.

Astragalnak nincs szüksége sok időre ahhoz, hogy kiszedje belőled Morgrek összeesküvési tervét. A varázsló ezután kiszabadít, és utadra enged, ő pedig ismét sassá változva a levegőbe emelkedik. És miközben ő Morgrek barlangja felé száll, te inkább kelet felé indulsz új kihívások után nézni. Elvégre ez a küldetés véget ért számodra, de bármikor felbukkanhat egy másik a láthatáron.

115.

A Sárkányember könnyedén az izmos karjaiba kap, majd a levegőbe emelkedik veled. Meglepődsz, hogy a saját termetéhez és a te plusz testsúlyodhoz képest, amit cipelnie kell, milyen gyors tempóban halad. Szél korbácsolja az arcodat és lobogtatja a hajadat, a gyomrod pedig háborogni kezd, ahogy a dombok és a mezők elsuhannak alattatok. Hamarosan fel is tűnnek előttetek a Citadella hatalmas falai. A károk nagy részét, amit Ostragoth ostromgépei okoztak, már helyrehozták, a hat sárkány őrszem pedig szigorúan tekint kifelé a legbelső erődítmény falairól. Florence egyenesen egy magas torony felé tart, amit a vár nyugati falába építettek. Lapozz a **26**-ra.

116.

Ahogy a fog a tűzhöz ér, egy pukkanás kíséretében éles, zöld fény villan. Ezután négy csontváz ugrik elő a tűzből, állkapcsaikat ütemesen csattogtatva, világtalan szemüregeikkel pedig egyenesen Zerrazra meredve. Az ork megpördül, hogy felvegye a harcot az új ellenségeivel, és az egyik csontváznak össze is zúzza a koponyáját a pengéivel, de a többi a földre teperi, miközben csontos ujjaikkal a torkát markolásszák. Zerraz üt, rúg és küzd, ahogy csak tud, de az egyik élőhalott csontvázkeze a torkára fonódik, és az ork kapálózása hamarosan megszűnik. Jegyezd fel, hogy Zerraz meghalt, és húzd le a varázsfogat a *Kalandlapodról*. A három megmaradt csontváz felegyenesedik, majd várakozóan merednek rád. Ha a többi ork már halott, akkor nem tudod több hasznukat venni. Elbocsátod a csontvázakat, akik egy újabb zöld villanás kíséretében eltűnnek, te pedig visszafekszel aludni – lapozz a **85**-re. Ha rajtad kívül van még életben maradt ork, akkor most megparancsolhatod a csontvázaknak, hogy álmukban végezzenek velük – lapozz a **100**-ra. Ha nem szeretnéd ezt tenni, akkor egyszerűen elbocsátod a csontvázakat és visszafekszel aludni – lapozz a **85**-re.

117.

Az egész tested remegni kezd, ahogy forrong benned az indulat. A banya abbahagyja a vihogást, és aggódó tekintettel vonja fel sűrű, ősz szemöldökét. Egy óriási üvöltéssel, ami sokkal inkább a valódi ork énedből, mintsem a jelenlegi alakodból tör elő, megmozdítod az egyik, majd a másik lábadat is. A következő pillanatban már fegyverrel a kezedben és vérben forgó szemekkel rontasz a banyára. A rémült boszorkány a pálcájával próbál meg védekezni ellened.

Kövér Banya	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 10

Ha végzel vele, lapozz a **220**-ra.

118.

Morgrek gúnyosan mosolyogva néz végig rajtatok.

– Ugye ezt elintézitek egymás között?

Grauch előreszegezett lándzsával és ördögi vigyorral az arcán hátralép. Thokk óvatosan körözni kezd a barlangban, harci kalapácsát vaskos kezében lóbálva; a tekintete közted és Grauch között vándorol, mintha megpróbálná kitalálni, hogy melyikőtök teszi meg az első lépést. Végül kardot rántva te leszel az, aki rájuk ront.

Grauch	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7
Thokk	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ez a háromfős csata kissé különbözik a normális menettől. Először állapítsd meg a saját Támadóerődet, majd állapítsd meg Grauch és Thokk Támadóerejét is. Minden körben az fog megsebezni valakit, akinek a Támadóereje a legmagasabb (döntetlen esetén dobj újra). Ha ez te vagy, akkor eldöntheted, hogy melyik ellenfelet sebzed meg. Ha Grauch Támadóereje a legmagasabb, akkor dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, akkor téged sebesít meg. Ha a szám páros, akkor Thokkot sebzi meg. Ha Thokk Támadóereje a legmagasabb, akkor szintén dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, akkor téged sebesít meg. Ha a szám páros, akkor Grauch-ot sebzi meg. Ha valamelyik ellenfeled meghal, akkor kettőtök között játszd le a csatát a hagyományos módon.

Ha te diadalmaskodsz a végén, akkor Morgrek elismerően megtapsol. Lapozz a **354**-re.

119.

A hintó ajtaja kivágódik, és egy díszes ruhába öltözött fiatal nő ugrik ki belőle, aki azonnal felpattan a legközelebbi lóra, amit a kocsi elé fogtak. Miután tőre egyetlen nyisszantásával elvágja a gyeplőt, hogy hátasát elválassza rémülten nyerítő társaitól, azonnal vágtába kezd, hogy elhagyja a csata színterét. Ez csakis maga a hercegnő lehet, és meg kell akadályoznod, hogy elmeneküljön! Ha megpróbálod feltartóztatni a lovát, lapozz a **283**-ra. Ha inkább odafüttyentesz Raleshnek, hogy egy jól irányzott nyílvesszővel terítse le a hátast, lapozz a **37**-re.

120.

Letéped a gyűrűt a varázsló ujjáról, aki a melléhez kapva a kezét hátralép, majd a teste zsugorodni kezd, a ráncai eltűnnek az arcáról, egyenes szálú ősz haja pedig csillogó aranybarnára változik. Nem más áll előtted, mint a levegőért kapkodó, valódi Deijara hercegnő! Vicsorogva húz elő egy tőrt az övéből, majd neked ront.

Deijara Hercegnő ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd, lapozz a **495**-re.

121.

A varázsló jártassága a mágiában lehet, hogy megsüvegelendő, de a célzótudománya biztosan nem az. A tűzgolyó elszáll a fejed felett, hogy telibe találja a közelben álló Ralesht. Vérfagyasztó hangon felüvölt, mert az egész testét elborítják a lángok, hogy leolvasszák a húst a csontjairól. Nem marad más belőle, csak egy rakás hamu. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy Ralesh meghalt. Mielőtt még a varázsló felocsúdhatna, hogy újabb tűzgolyót dobjon feléd, a hintóhoz rohansz, és felugrasz a hátsó platójára. Lapozz a **68**-ra.

122.

– Elnézését kell kérnem, amiért ilyen kevésbé előkelő módon kellett idehozatnom, Úrnőm! – mondja a varázsló. – Kérem, fogadja el ezt a gyógyitalt!

Ezzel átnyújt neked egy üvegfiolát, miközben feszülten figyel. Tisztában vagy vele, hogy a visszautasítással gyanút keltenél, ezért felhajtod a tartalmát, és azonnal érzed, hogy a sebeid begyógyulnak, a fájdalmaid pedig elmúlnak (kapsz 8 ÉLETERŐ pontot).

– Nos, úgy tűnik, hogy elég sok furcsaság van a karavánja megtámadása és az azt követő utazása körül. Talán néhány válasszal el tudná oszlatni a kételyeimet, mielőtt elviszem az apja színe elé.

Határozott tekintete azt sugallja, hogy nincs értelme vitába szállni vele. Mennyire tudod meggyőzni őt arról, hogy valóban te vagy Deijara hercegnő? Ha van nálad egy varázsfog, akkor eltereléskénti most a tűzbe hajíthatod – lapozz a **396**-ra. Ha nincs nálad varázsfog, vagy nem akarod használni, akkor az alábbiak közül melyik képességgel rendelkezel?

A Királyi Család Történelmének ismerete?	Lapozz a **421**-re.
Etikett?	Lapozz a **311**-re.
Egyik sem?	Lapozz a **275**-re.

123.

Bahadur hirtelen előlép az árnyékból.

– El a kezekkel a hercegnőtől, te gazember!

Ahogy Rudolfo megfordul, a szája remeg a felháborodástól.

– Hogy merészelsz ilyen hangon megszólítani, te söpredék? És kinek képzeled magad, hogy a hercegnő nevében beszélj?

– Valaki, aki aggódik a becsületéért és a boldogságáért, és nem olyan számító, mint te! Hallottam a tivornyáidról Gorakban, miután eljegyezted ezt a nemes hölgyet!

Az udvaroncok erre felhördülnek, Elidor király pedig a homlokát ráncolva fordul a "jegyesed" felé. – Igaz ez, Rudolfo?

– Nem vagyok köteles válaszolni ezekre az alantas vádakra. Viszont párbajra hívom ezt az embert, hogy megvédjem a becsületemet!

A trónterem azonnal megtelik izgatott suttogással, te pedig felváltva hol az egyik, hol a másik férfira nézel, miközben próbálod eldönteni, hogy az események ilyetén alakulása vajon a hasznodra válik-e.

Miután a kihívás elhangzott, és egyik fél sem hajlandó meghátrálni, így Elidor király kénytelen mindenkit kivezényelni az udvarra. Nemesek, lovagok, katonák és szolgák gyűlnek körbe, miközben a két küzdő fél a kezét a

kardja markolatán tartva méregeti egymást. Elidor király csendre inti az egybegyűlteket.

– Bahadur, Zamarra hőse! Gorak ura, Rudolfo kihívott téged egy párbajra, hogy megvédje a becsületét. Elfogadod ezt vagy bocsánatot kérsz?

– Nem kérek bocsánatot az igazságért – dörgi Bahadur.

– Rendben hát! – sóhajtja a király. – Akkor halálig tartó küzdelemben a győztes kivívja a becsületét vagy az igazát!

A párbaj szabályai szerint egy-egy lovag érmét cserél, miközben a küzdő felek elkezdenek körözni egymás körül. Elidor király nyugtatólag a válladra teszi a kezét, te viszont ellenálhatatlan késztetést érzel, hogy lerázd magadról.

Rudolfo hirtelen előreugrik, és pengéje sziszegve hasítja a levegőt, de Bahadur minden tőle telhetőt megtesz, hogy hárítsa a csapásokat. Rudolfónak azonban így is sikerül megvágnia az arcát, vérrel permetezve a körülöttük állókat. Rudolfo vérszemet kap, és kettőzött erővel esik neki Bahadurnak, aki kénytelen az egyre szélesedő kör széléig hátrálni. Azonban úgy tűnik, hogy a lord kezd fáradni, mert a csapásai egyre lassabbak és nehézkesebbek lesznek. Bahadur kivárja a megfelelő pillanatot, majd miután hárít egy gyengébbre sikeredett ütést, megpördül a sarkán, hogy aztán a pengéjét egyenesen a meglepett ellenfele torkába döfje. A közönség fehördül, és ahogy Rudolfo rángatózó teste a földre zuhan, Elidor király Bahadurt hirdeti ki győztesnek. Miután a tömeg szétoszlik és Rudolfo holttestét elvonszolják, hogy visszavigyék a családjához, a király magához húz téged.

– Az igazság győzött és megvédték a becsületedet, de így vőlegény nélkül maradtál, drágám. Bárcsak Bahadur megtanulná befogni azt a nagy száját! Remélem, a történtek nem zaklattak fel nagyon!

– Túlteszem magam rajta, apám! – mondod, miközben próbálod elfojtani a mosolyodat. Rudolfo halott, így már csak Elidor királyt kell eltenned láb alól.

Lapozz a **40**-re.

124.

Megparancsolhatod Thokknak, hogy vegyen részt a rohamban (jelöld a *Kalandlapodon* egy A betűvel, ha erre utasítod), vagy mondhatod neki azt, hogy maradjon hátra, és inkább figyeljen a kíséret menekülni próbáló tagjaira (jelöld a *Kalandlapodon* egy B betüvel, ha így teszel). Ha döntöttél, lapozz a **243**-ra.

125.

Összecsaptok a hercegnő kíséretével, mire a környék azonnal acélcsengéstől és sebesültek sikolyától lesz hangos. Futtában végzel az egyik grófocskával, aki még azzal van elfoglalva, hogy kiszabadítsa a kardját a hüvelyéből, majd szembefordulsz két lándzsás gyalogossal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Lándzsás	7	6
Második Lándzsás	7	5

Egyszerre küzdj meg velük. Ha mindkettővel végzel, lapozz a **428**-ra.

126.

Egy kecses mozdulattal kitérsz a kés elől, és továbbrohansz, az Elf pedig hamar elmarad mögötted. Mivel a jelek szerint nincs kedve egy versenyfutáshoz veled, így nagyjból tíz perc múlva lelassítasz, és ismét lépésben haladsz tovább. Lapozz a **240**-re.

127.

Thokk a földre zuhan, amibe beleremegnek a barlang falai. A kimerítő csata után még mindig zihálva Mawrogh a hüvelyébe dugja a kardját, majd feléd fordul.

– Nem fogok harcolni azzal, aki már olyan sokszor megmentette az életemet – mondja. – Meghagyom neked a varázsló terveit és a vele járó jutalmat. Ezt viszont elviszem a magam jutalmaként.

Ezzel felveszi Thokk hatalmas kalapácsát, és a vállára veti, majd tisztelegve feléd elhagyja a barlangot. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy Mawrogh még életben van, majd lapozz a **354**-re.

128.

Ahogy követed a széles országutat délnyugat felé, a Citadella úgy tárul egyre jobban eléd a láthatáron. Hamarosan egy őrjárat közeledik feléd, egyenruhájukat Zamarra fekete sárkánya díszíti. Amint közelebb érnek hozzád, a lovaik azonnal megtorpannak.

– A hercegnő! – kiáltja a kapitány. – Istennek hála, hogy életben van! Engedje meg, hogy visszakísérjük az apjához!

Ezzel nyeregbe segít, majd megfordítja a lovát. Két katona előrelovagol, hogy megvigye az érkezésed hírét, és amikor végre eléritek a Citadella hatalmas kapuit, ahol a Sziklaőrszemek baljóslatúan magasodnak fölétek, már a nemesek valóságos hadserege üdvözli a biztonságos visszatérésedet, örömkönnyeket hullajtva. Közöttük is a király áll legelöl, aki lesegít a nyeregből, majd örömében, hogy visszatért a "lánya", a karjaiba kapva megpörget a levegőben. Lapozz a **181**-re.

129.

A katona meg van róla győződve, hogy a hercegnő ül előtte, de miután nyomatékosan kijelented még néhányszor, hogy nem te vagy az, végül elkezd kételkedni.

– Nos, talán egy kicsit túl sokat ittam – motyogja. – Végül is, mit keresne a hercegnő egy ilyen helyen?

– Pontosan! – válaszolod őszinte mosollyal.

A katona bólint, majd visszatántorog a helyére. Hogy elkerüld a további feltűnést, fogod a kulcsodat és felmész a szobádba. A berendezése meglehetősen puritán, de megteszi. Az ágyra dőlve azonnal álomba merülsz.

Másnap reggel, ébredés után, leerőszakolsz egy kis csomós zabkását a torkodon reggeli gyanánt (visszanyersz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot). Alig várod már, hogy elhagyd ezt a helyet, ezért sietősen elindulsz a dél felé vezető úton. Lapozz a **142**-re.

130.

Talpra ugrasz, majd egykedvűen nézed, ahogy a többi ork a kimerültségig csépeli egymást. Miután végre lenyugodtak és összeszedték magukat, azt látod, hogy Zerraz és Grauch mozdulatlanul fekszenek a vértől vörösre festett füvön. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy mindketten meghaltak. Thokk üvöltve újra kiadja a parancsot a letáborozásra, és ezúttal senkinek sincs semmi megjegyzése. Lapozz a **358**-ra.

131.

Üvöltve és őrjöngve vagdalkozol minden irányba a kardoddal. Bár nem látod a varázslót, de hallod a sikolyait és a csontjai reccsenését, és érzed az arcodba fröccsenő meleg vérét. Miközben fokozatosan visszanyered a látásodat, a dühöd ezzel együtt lassan elpárolog. Amikor lepillantasz magad elé, azt látod, hogy a varázsló teste darabokra szabdalva hever előtted, és a vére teljesen beborítja a rikitó színekben pompázó hintót. Lapozz a **389**-re.

132.

Egy száraz gally reccsenésére ébredsz. Azonnal felpattanak a szemeid, és felülsz, hogy aztán megpillanthasd a tábortűznek háttal álló Zerrazt, amint felemelt karjaival éppen a fejedbe akarja döfni a zekéje ujjaiba varrt tőröket. Ha van nálad egy varázsfog, akkor most villámgyorsan a tűzbe dobhatod – lapozz a **116**-ra. Ha nincs nálad varázsfog vagy nem akarod használni, akkor az egyetlen lehetőséged, hogy a kardod után nyúlsz, hogy védd magad – lapozz a **204**-re.

133.

Ahogy hátrébb lépsz, és követeled, hogy hagyjon békén, a Sárkányember összeráncolja a homlokát.

– Ó, szóval így bánik a megmentőjével, Hercegnő? Nos, a varázsló azért fizetett, hogy élve vigyem el hozzá, de azt nem mondta, hogy nem verhetek egy kis értelmet őnagysága fejébe!

Ezzel elővesz egy furkósbotot az övéből, és megindul feléd.

Florence, a Sárkányember	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjainak száma kettőre vagy kevesebbre csökken, lapozz a **33**-ra. Ha a te ÉLETERŐ pontjaid száma csökken kettőre vagy kevesebbre, lapozz a **476**-ra.

134.

Előveszed a klarinétot a hátizsákodból.

– Megtaníthatlak játszani rajta, ha szeretnéd – mondod. – Mit szólnál most egy gyors leckéhez?

– Miért is ne? – kérdezi Rudolfo nevetve.

Átadod neki a klarinétot, ő pedig rögtön a szájához emeli.

– Nem így kell! – szólsz rá. – Fordítsd meg és tartsd a fejed fölé! Úgy könnyebben megjegyzed a hangokat.

A lord nem egészen érti, hogy miért van erre szükség, de azért követi az utasításaidat. Amint védtelenül hagyja a torkát, villámgyorsan előkapod és végighúzod rajta a tőrödet, aztán azonnal beleveted magad az éjszakába, magára hagyva Rudolfót a saját vérében fuldokolva.

Találsz egy használaton kívüli istállót, ahol elrejtőzöl tíz percre, majd sikoltozva visszarohansz a palotához, ahol az őröknek elmeséled, hogy rablók támadtak rátok, Rudolfo pedig elküldött, hogy segítséget szerezz. Az útbaigazításodat követve a őrök azonnal elrohannak az utcába, ahol megtámadtad Rudolfót, de már csak a vérbefagyott hulláját találják ott, a klarinét mellette hever egy vértócsában. Az őrök visszaviszik a lord holttestét a Citadellába, ahol az udvarhölgyek közben vigasztalni próbálnak téged, amiért elvesztetted a szeretett vőlegényedet. Csak nagyon nehezen tudod megállni, hogy ne vigyorogj ahelyett, hogy keserves sírást színlelnél. Elidor király másnapra gyásznapot rendel el, majd visszavonul, hogy részvétnyilvánító levelet írjon Rudolfo szüleinek. Te közben kimented magad a téged vigasztaló hölgyeknél, hogy most inkább egy kicsit egyedül szeretnél lenni. Lapozz a **40**-re.

135.

Szavaid hallatán a szerzetesek bólogatni kezdenek.

– Köszönöm, hogy őszinte voltál! – mondja a világos köpenyes. – Viszont nem hagyhatjuk, hogy folytasd a küldetésedet. Megtartjuk a gyűrűt további tanulmányozásra, a királyt pedig tájékoztatjuk Morgrek árulásáról. Te szabadon távozhatsz, és élhetsz tovább orkként.

A szerzetesek, szorosan rajtad tartva a szemüket, megszabadítanak a bilincseidtől, majd kidobnak a monostorból. Odakint már süt a nap, és az eső elállt az éjszaka folyamán. Nincs értelme megpróbálni visszaszerezni a gyűrűt; a szerzetesek minden bizonnyal készen állnak erre a kísérletre, és aligha van esélyed ekkora túlerővel szemben. Talán így a legjobb, gondolod magadban, miközben lefelé sétálsz a lejtőn, hogy új kalandok után nézz.

136.

Követed a kanyargó oldalsó alagutat, miközben Perrault lámpájának fénye fokozatosan elhalványul mögötted. A talaj egyre simábbá válik a lábad alatt, bár néhány nagyobb kődarab szétszórva az úton arra utal, hogy nemrégiben sziklaomlás lehetett errefelé. Az alagút hamarosan kétfelé ágazik. Bal oldalról egyenletesen csöpögő víz hangját hallod. Jobbról nem hallasz semmi zajt, de feltűnik, hogy az alagút talaja lejteni kezd. Ha a bal oldali járatban mész tovább, lapozz a **310**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **17**-re. Vagy akár vissza is siethetsz a főalagútba, hogy csatlakozz Perrault-hoz – lapozz a **155**-re.

137.

A ló átugorja a pengédet, majd egyre jobban távolodva keresztülvágtat a mezőn. Bármilyen gyors is vagy, futva semmi esélyed sincs utolérni, ezért gyorsan körülnézel a csatatéren, de a többi ló vagy elmenekült, vagy Ralesh nyilai leterítették őket. Deijara hercegnő meglépett előletek, így elbuktátok a küldetést.

138.

Nemsokára magad mögött hagyod a dombokat, és most már a folyó medencéjének sík vidéke tárul eléd. A környék tele van kidőlt fákkal és farönkökkel, és az egyik mögül hirtelen egy alak toppan eléd. Az illető egy Elf, aki csúcsos kalapot és hosszú kabátot visel, de nem ez a legfeltűnőbb rajta, hanem a mellén keresztbe vetett pánt, amibe tucatnyi kés van tűzve, valamint az, hogy egy kendő fedi az arcát.

– Drága hölgyem! – szólít meg, miközben mélyen meghajol és meglengeti háromszögletű kalapját. – Felajánlok önnek két választási lehetőséget. Vagy a hátizsákja tartalmát veszem el, vagy, legnagyobb sajnálatomra, az életét. Melyik legyen hát?

Egyébként is gyűlölöd az Elfeket, de ettől az udvariaskodó rablótól még jobban felforr a véred. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **47**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **83**-ra.

139.

Reggel kipihenten ébredsz (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot), de amíg a szobalány felöltöztet, megpróbálsz úgy tenni, mint aki egész éjjel nem aludt. A szolgáló is zokogni kezd, miközben megfeszíti rajtad a fűzőt (Hashakra, legszívesebben te is zokognál, amíg meg nem szabadulsz ettől a ruhadarabtól!), és ezúttal semmit sem reagál, amikor távozás előtt magadhoz veszed a felszerelésedet is.

Az egész palota gyászba borult, a nemesek fekete selyembe öltöztek, a katonák pedig fekete kendőt kötöttek a karjukra. Mindannyian meghajolnak, amikor elhaladsz mellettük, néhányan részvétüket fejezik ki, a többség viszont csak szomorúan ingatja a fejét.

Amikor megérkezel a trónterembe, a főnemesek éppen az udvari orvossal tanácskoznak. Mindannyian meghajolnak, amikor belépsz. Az orvos elmondja neked is, hogy fogalma sincs, hogyan halt meg az “apád”, de erőszakos cselekedetnek semmi nyoma.

– Az biztosan sokat ártott a szívének, amikor az eltűnése miatt aggódott. De végül legalább boldogan halt meg, amiért visszatért hozzá.

Köszönetet mondasz a szerencsecsillagodnak, amiért Astragal még mindig nem tért vissza; az a minden lében kanál öregember biztosan alaposabb nyomozásba kezdett volna Elidor halála miatt. A beszélgetés témája közben a királynővé koronázásod lehetséges időpontjára terelődik. Lord Rudolfo még életben van? Ha igen, lapozz a **95**-re; ha nincs, lapozz a **158**-ra.

140.

Előveszed a csipkés zsebkendőt, és a tőled telhető legfinomabb mozdulattal megtörlöd az álladat. Szerencsére a következő két fogáshoz már nem kell kanál, így elboldogulsz velük anélkül, hogy érdeklődő és szemrehányó tekintetek kísérjék az evésedet. Kapsz 4 ÉLETERŐ pontot a bőséges étkezésért, majd lapozz a **326**-ra.

141.

Sikerül elmozdítanod a sziklákat anélkül, hogy azok rád omlanának. Amikor az utolsó darabot is leemeled a csontvázról, az hirtelen talpra ugrik, majd ügyet sem vetve rád, elkezdi leporolni magát! Ha megtámadod, lapozz a **321**-re. Ha inkább megvárod, hogy mit tesz, miután letakarította magát, lapozz a **277**-re.

142.

A lábaid kezdenek elfáradni a sok gyaloglástól; el sem tudod képzelni, hogy az emberek hogyan bírják ezt azokon a vézna kis vesszőkön, amiken most neked is járnod kell. De legalább egyre jobban hozzászoksz a mostani alakodhoz, ami majd megkönnyíti, hogy elhitesd a Citadella nemeseivel, hogy valóban te vagy az igazi hercegnő. Az út egy idő után lejteni kezd, ahogy belép a Kék Potamos medencéjébe. A folyó nyugat felé csordogál, mielőtt elkanyarodna dél felé, ahol aztán beleömlik a távoli óceánba. Közvetlenül a folyó túloldalán, a keleti part csupasz szikláira épülve áll a hatalmas Citadella, melynek tizennégy falát újjáépítették, amióta Ostragoth seregei leromboltak néhányat az ostrom során. A sárkányokat formáló Sziklaőrszemek a legbelső erődítmény falain állnak. Amikor utoljára láttad őket, akkor éppen tüzet okádtak az ork bajtársaidra. Újra bosszút esküszöl ezért, miközben odaérsz a folyóhoz.

A nyugati parton éppen akkor bontja ki néhány halász a hálóját. Kíváncsian néznek rád, amikor közeledni kezdesz hozzájuk. Ha megkéred őket, hogy vigyenek el a Citadellához az egyik csónakon, lapozz a **248**-ra. Másküllönben, a legközelebbi híd még messze kelet felé van, így jobb lesz, ha szeded a lábad arrafelé – lapozz a **320**-ra.

143.

A kardod markolatával fejbe vágod a hercegnőt, amitől az elveszti az eszméletét, te pedig gyorsan a válladra kapod. A kövérkés szolgáló felé még megeresztesz egy barátságos vigyort, amitől az elájul, te pedig kimászol a hintóból. Lapozz a **370**-re.

144.

A két katona ugyan halott, de a betört ajtón keresztül újabbakat látsz felfelé közeldni a lépcsőn. Ha kiveted magad az ablakon, lapozz a **175**-re. Ha megküzdesz az újonnan érkezett katonákkal, lapozz a **105**-re.

145.

Kinyitod az ajtót és átlépsz a küszöbön, de amint ezt megteszed, bizsergő érzés fut végig az egész testeden. Ha a gyűrűd varázsereje megkétszereződött, lapozz a **392**-re. Máskülönben, lapozz a **101**-re.

146.

A tűzgolyó telibe találja a jobb oldaladat, amitől repülsz néhány métert, miközben lángnyelvek nyaldossák a ruhádat és a bőrödet. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, meghemperegsz a földön, hogy eloltsd a lángokat, majd talpra ugrasz. A varázsló átkozódik, majd belekezd egy újabb varázslatba. Ha fel van jegyezve egy I betű a *Kalandlapodra*, lapozz a **319**-re. Ha nincs, akkor villámgyorsan felugrasz a hintóra a varázsló mellé – lapozz a **68**-ra.

147.

A hintó ajtajában állva elhajítod a bumerángot a kazanidok felé. A fegyver az egyikük fejéhez csapódik, aki erre kizuhan a nyeregből. A bumeráng gellert kapva továbbrepül, és kiüti egy másik bandita kezéből a kardot, aki bambán bámul maga elé, mielőtt az egyik zamarrai katona lecsapná a fejét a nyakáról. A bumeráng ezután megfordul a levegőben, és visszarepül egyenesen a kezedbe. Lapozz a **196**-ra.

148.

Miután készen állsz a haditervvel, a csapatod felé bólintasz, majd teli torokból üvöltve és a kardodat a fejed fölött lengetve előtörsz a rejtekedből. A hintó kíséretében azonnal riadót fújnak, a katonák pedig igyekeznek védőfalat vonni köztetek és a jármű között, miközben a lovak rémülten nyerítenek, az ifjú nemesurak pedig máris a menekülés lehetőségét keresik.

Most pedig nézd meg a *Kalandlapodon* megjelölt betűket. Az A, C és E betűk közül melyeket jegyezted fel?

Mindhármat?	Lapozz a **431**-re.
Az A mellett a C-t vagy az E-t?	Lapozz a **418**-ra.
Csak az A-t?	Lapozz a **66**-ra.
Csak a C-t?	Lapozz a **345**-re.
Csak az E-t?	Lapozz a **167**-re.
Egyiket sem?	Lapozz a **218**-ra.

149.

Perrault elemében van, és elmondja neked, hogy hogyan kell megfelelően viselni egy asztalkendőt (elég egzotikus viseletnek tűnik számodra), melyik kanállal kell enni a levest, és milyen bor illik a vörös húsokhoz. Hamarosan azt is megtanulod, hogy hogyan kell megszólítani egy hercegnőt, és hány vikomtja lehet egy grófnak. Amikor beszédet tartasz, van egy meghatározott sorrend, hogy az egybegyűltek közül kit mikor kell köszöntened, és legalább tizennyolc féle meghajlási módot kell memorizálnod. Perrault-nak közben mindennel kapcsolatban eszébe jut egy anekdota, amiken jókat kuncog magában, amikor elmeséli. Miután végre elhallgat, Hashakhoz fohászkodsz, hogy ennek a sok értelmetlen hülyeségnek a megjegyzése ne verjen ki a fejedből valami hasznos tudnivalót. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy elsajátítottad az Etikett képességet, majd lapozz a **403**-ra.

150.

A pengéd kettészeli a ló mellső lábait, amitől az felbukik, a hercegnő pedig átbucskázik a feje fölött. Kábultan, de szerencsére sértetlenül ér földet. Gyorsan odaugrasz, és a válladra kapod, miközben elégedetten vigyorogsz a jól végzett munka után. Lapozz a **370**-re.

151.

Perrault egy tágas barlangba vezet a kanyargós alagúton keresztül, majd eláll a lélegzete attól, ami a szeme elé tárul. Két ork hentereg a földön egymás halálos ölelésében: az egyik éppen megpróbálja megfojtani a másikat, miközben az kétségbeesetten próbálja a bőrpáncélja ujjába varrt pengéket az ellenfelébe mártani. Három másik ork is van a teremben, akik hangosan buzdítják a küzdő feleket, és akiket azonnal felismersz: a harci kalapácsot forgató hatalmas Thokk, Ostragoth seregének egykori kapitánya; a ravasz orknő, Grauch, a hírhedt fejvadász; valamint a még ravaszabb Ralesh, a kiváló íjász. A két viaskodó orkot is nagyon jól ismered. Egyikük Mawrogh a Lángoló Koponyák törzséből, aki a legközelebb áll ahhoz, hogy a barátodnak nevezd, már amennyire orkok között ez lehetséges. Sok leölt ellenség vérében gázoltatok már át együtt. A másik, akit most éppen nagyon szeretne megfojtani, az Zerraz a Véres Csillag törzsből, aki halálos ellensége. Perrault visítozva kéri, hogy hagyják abba a csetepatét, de azok rá sem hederítenek. Zerraznak éppen sikerül kiszabadulnia Mawrogh szorításából, hogy arrébb lökve ellenfelét előrántsa a kardját, de riválisa ugyanígy tesz. Zerraz háta alig pár centire van tőled. Ha hátba szúrod Zerrazt, lapozz a **465**-re. Ha inkább megvárod, hogyan végződik a csata, lapozz a **375**-re.

152.

Miután a többiek látják, hogy milyen könnyedén elbántál a három gazfickóval, inkább jobbnak látják visszahúzódni az árnyékba. A győzelmeden felbuzdulva bemész egy közeli fogadóba, ahol a legjobb szobát követeled magadnak. Parancsoló hangodtól a fogadós teljesen meghunyászkodik előtted, és mutat neked egy kicsi, de takaros szobát, majd bőséges reggelit is ígér másnapra. Ez végül kolbásznak és tojásnak bizonyul, de alaposan belakmározol belőle (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot). Jóllakottan és kipihenten vágsz neki ismét az útnak dél felé. Lapozz a **240**-re.

153.

Capula észreveszi, hogy egy vívótőr lóg az oldaladon, és rád vicsorog.

– Szóval te is ki akarsz hívni egy párbajra az emberemért? En-garde!

Ezzel feléd szúr a kardjával, így kénytelen vagy te is előrántani a sajátodat, hogy kivédd a támadást. A felbőszült nőt nem tudod józan érvekkel meggyőzni.

Capula	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd, lapozz a **367**-re.

154.

Zerraz még a kapálózó hercegnővel a karjaiban is sebesen fut, te pedig túlságosan kimerültél az öldöklő csatában. Zerraz percekkel előtted éri el az erdőt, és ez bőven elég neki ahhoz, hogy eltűnjön a kanyargós ösvényeken a fák jótékony homályában. Az esélyed, hogy követni tudd a nyomait, szinte a nullával egyenlő. Ugyanakkor annak sincs értelme, hogy visszatérj a csatába, miután a hercegnő már nincs ott, így továbbsétálsz az egyik ösvényen. Talán szerencséd lesz, és összefutsz Zerrazzal, vagy rád találsz egy másik kaland. Ezt senki sem tudhatja előre, de szándékodban áll kideríteni. Mindenesetre ez a kaland számodra véget ért.

155.

Visszatérsz a főalagútba, ahol Perrault toporogva vár rád.

– Á, szóval itt vagy! – mondja zsémbesen. – Nem emlékszem, hogy említettem volna, hogy nyugodtan elcsavaroghatsz bármerre, amerre a kedved tartja. Siessünk! Nem ajánlatos megváratni a mesteremet.

Ezzel megfordul, hogy továbbhaladjon az alagútban. Követed őt.

Tegyél egy X-et a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **356**-ra.

156.

Idegesen sétálsz el a tűz mellett, miközben folyamatosan vissza-vissza nézel, mert a Feketeszívűek izzó tekintete végigkíséri minden mozdulatodat. Amikor még egyszer utoljára visszapillantasz, már csak az egyiküket látod a tábortűz mellett. Kétségbeesve tekintesz körbe, hogy megtaláld a másikat, de csak sötétséget látsz magad körül. Hirtelen erős ütést érzel a fejeden, és elveszíted az eszméletedet (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **217**-re.

157.

Morgrek Thokkra mutat: – Te vezeted a csapatot! – Thokk tisztelgésképpen a hatalmas öklével a még hatalmasabb mellkasára csap.

– Engedelmeskedjetek Thokknak! Fogjátok el a hercegnőt és hozzátok ide! És ne maradjanak szemtanúk!

Perrault elmondja nektek, hogy merre fog elhaladni a hercegnő karavánja. Ha most azonnal elindultok, és egész éjjel meneteltek, akkor reggel pont összefuttok vele.

Mindannyian távoztok a barlangból az alagúton át, hogy teljesítsétek a küldetéseteket. Lapozz a **110**-re.

158.

Ha van nálad egy vörös rózsa, lapozz a **253**-ra; ha nincs, lapozz a **86**-ra.

159.

Emberi tested egyszerűen túl gyenge ahhoz, hogy lehagyjon egy dühödt orkot. Már érzed Mawrogh bűzös leheletét a tarkódon, amikor megpördülsz, és még éppen idejében hárítasz egy irtózatos erejű kardcsapást, ami könnyen kettészelhetett volna! Úgy tűnik, hogy Mawrogh haragjában megfeledkezett arról a tervéről, hogy élve vigyen el téged Morgrekhez.

Mawrogh	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha végzel vele, lapozz az **55**-re.

160.

– Bízom benne, hogy ezt megoldjátok egymás között – mondja nevetve Morgrek.

Ezzel hátralép, egyértelműen arra számítva, hogy Mawrogh és te egymásnak estek. Aztán csodálkozva szalad fel a szemöldöke, amikor azt látja, hogy csak álltok előtte keresztbe font karokkal. Perrault aggódva pillant hol rátok, hol a mesterére.

– Nem emelek fegyvert arra az orkra, aki olyan sokszor mentette meg az életemet, hogy számolni sem tudom – közli Mawrogh. – Ha tudtam volna, hogy így akarsz átverni minket, már az első találkozásunkkor a fejedet vettem volna, varázsló! De nem veszem el a bajtársamtól azt az esélyt, hogy meggazdagodjon, ezért inkább visszalépek a küldetés további részétől.

Ezzel Mawrogh elindul kifelé az alagúton, magadra hagyva téged az ámuló Morgrekkel és Perrault-tal.

– Nocsak! Orkok közötti becsület – suttogja hitetlenkedve a szolga.

Jegyezd fel, hogy Mawrogh még életben van, majd lapozz a **354**-re.

161.

Utolsó csapásod után az Elementál szikraesőre hullik szét, a levegőt megtöltő statikus elektromosságtól pedig égnek áll a hajad. Gyorsan továbbsietsz a metsző széllel támogatott esőben. Lapozz a **202**-re.

162.

Gőgös tekintettel álsz fel a trónról.

– Hogyan képzelheti egy olyan alacsony sorból származó vén bolond, mint te, hogy méltó lehet a kezemre és a Sárkánytrónra?

Morgrek résnyire szűkült szemekkel, gyanakvóan méreget.

Te viszont folytatod. – Ez már a második alkalom, hogy a személyed árnyékot vet erre a teremre. Először egy bérgyilkost küldtél ide, és nincs kétségem afelől, hogy most is sötét tervek állnak a szándékod mögött. Őrök! Öljétek meg a varázslót!

A katonák tétovázva húzzák elő a kardjukat. – Tárgyalás nélkül, Felség? – kérdezi Laski.

– Túl veszélyes ahhoz, hogy életben maradjon! – kiáltod. – A puszta szavaival is képes elbűvölni az embereket.

– Miért, te cselszövő kis… – kezdené Morgrek, de a felé közeledő katonák beléfojtják a szót. Lebukik egy ügyetlen kardcsapás elől, majd kezeiből villámot lövellve telibe találja az egyik fiatal katona mellkasát, élve megsütve ezzel a szerencsétlent a fémpáncéljában. A jelenlévő hölgyek sikoltozva bújnak a trón mögé, miközben Morgrek egy tűzgolyót küld Laski felé, de az öreg harcosnak sikerül az utolsó pillanatban félreugrania előle. Ahogy Morgrek egy újabb varázslatba kezd, kikapod a számszeríjat az egyik újonc remegő kezéből, majd célba veszed a varázslót. A nyílvessző egyenesen a mellkasába fúródik, félbeszakítva ezzel a megkezdett varázslatot. Morgrek a gyűlölet és a tisztelet különös egyvelegével az arcán feléd fordul, de egy újabb nyílvesszőt küldesz a halántékába, amitől örökre elhallgat. Ezután megparancsolod Laskinak, hogy vitesse el a varázsló holttestét, de a fejét tűzzék lándzsahegyre elrettentésül mindazok számára, akik szembe mernek szállni Zamarra Sárkányhercegnőjével. Laski ámuló tekintettel tiszteleg, majd sietve teljesíti a parancsodat. Mosolyogva ülsz vissza a trónra – a saját trónodra!

Lapozz az **500**-ra.

163.

Megvágod a tenyeredet, hogy kiserkenjen a véred, majd visszaadod a kést Ethelnek. A magas lány ezután megkér benneteket, hogy tartsátok a vérző kezeteket vele együtt egy réztál fölé. Miután elegendő vért gyűjtött össze, a tál tartalmát a lángok közé önti, miközben valamilyen mágikus szavakat mormol. A tűz hirtelen hangosan feldübörög, amitől Maud rémülten felsikolt. Ethel szigorú tekintettel néz rá, majd folytatja a kántálást. A lángok egyre magasabbra törnek, és smaragd színűvé válnak, miközben valami formálódni kezd a tűzgyűrűben, a három boszorkány pedig lélegzetvisszafojtva figyeli, ahogy alakot ölt. Rövidesen egy öt méter magas, zöld hajú és zöld bőrű förmedvény emelkedik fölétek, aminek két torz agancs nőtt ki furcsa szögben a bibircsókos arcából. A teremtmény döbbenten bámulja saját eldeformálódott és bütykös kezeit.

– Mit műveltetek? – sikoltja. – Ostoba libák, hát nem tudtátok, hogy tiszta emberi vér kell ahhoz, hogy a Szarvas Istennő megfelelő alakot öltsön?

Az egyik bibircsók hirtelen szétpukkan az arcán, miközben az állkapcsa is megereszkedik, mintha le akarna esni.

– Kezdek szétesni! Rettenetes lesz a bosszúm, abban biztosak lehettek! Én…

A mondandóját azonban nem tudja befejezni, mert az egész arca szétolvad, majd a teste a tűzbe zuhan. Miközben iszonyatos kénkő szagot árasztva teljesen eltűnik a lángok között, olyan hangot hallotok, mint amikor a víz lezúdul a csatornanyíláson. Egy agancs hullik a lábaid elé a fűre, mindössze ennyi maradt a lényből.

A boszorkák bizonytalanul néznek egymásra.

– Hogy értette azt, hogy “bosszúm”? – kérdezi remegő hangon Maud.

– És hogy lehet az, hogy a vér nem volt tiszta? – teszi hozzá Ethel, miközben a kezében lévő réztálat bámulja. – Mildred, nem mostad el rendesen a tálat, mielőtt használtuk?!

– Én… én úgy emlékszem, hogy igen, Ethel.

Miközben mindhárman egymást kezdik el vádolni, te addig lábujjhegyen elosonsz, mielőtt feltennének néhány rázós kérdést a véred tisztaságával kapcsolatban. Ha akarod, közben felkaphatod az istennő eldeformálódott agancsát, és magaddal viheted. Hamarosan már egyedül sétálsz a tisztáson, a három egymással veszekedő lány hangja pedig lassan elhalkul mögötted. Lapozz a **289**-re.

164.

Pontosan a szemei között találod el a sast, amitől az lebucskázik a szikla tetejéről. Mielőtt azonban eltűnne a kiugró kődarab mögött, átváltozik egy szakállas, köpenyes öregemberré! Ha utána akarsz járni ennek a különös jelenségnek, akkor felmászol a hegyoldalon, hogy megkeresd a furcsa öregembert, aki egy madár alakját vette fel – lapozz a **299**-re. Ha inkább továbbmész az úton, lapozz a **241**-re.

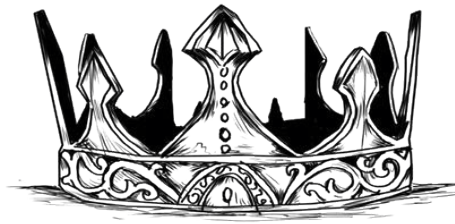
165.

Alkonyodik, és Bahadur kénytelen meggyújtani a hintó lámpásait. Még Laski is alig tud elfojtani egy ásítást, amikor elmondja legutóbbi anekdotáját. A menet nemsokára megérkezik egy városhoz, ahol Bahadur megálljt parancsol. Laski kisegít a hintóból, és egy háromemeletes, kőből épült fogadó előtt találod magad, melynek cégérére a "Szívélyes Ölelés" feliratot festették vastag, vörös betűkkel. Beléptek a hatalmas belmagasságú közös terembe, ahol a szintén nem kis méretű kandallóban vidáman lobog a tűz. Az egyik sarokban egy négytagú zenekar valamilyen népies dallamokat játszik, amire a vendégek közül táncolnak néhányan, bár te fel nem foghatod, hogyan lehet táncolni valamire úgy,

hogy nem dübörögnek a dobok a füledbe. Az egyik katona talál nektek egy asztalt, ami senkinek sincs útjában, miközben Laski lerendezi a szobákat. A fogadós alig tudja visszafojtani az örömét, amikor tudomására jut, hogy "királyi" vendége van, és kezét-lábát töri, hogy a valaha volt legpompásabb ételt szolgálja fel nektek. A sült fácánt, ami alig félóra múlva az asztalodra kerül, valamilyen ízletes gombás szósszal öntötték nyakon, ami szerinted csak elrontja az ízét, de azért mégis elismerően mosolyogsz. Vacsora után a zenekar pörgősebb ritmusba fog, Laski és Bahadur pedig felállnak az asztaltól.

– Szabad egy táncra, Hercegnő? – kérdezik egyszerre, hogy aztán bizonytalanul pillantsanak egymásra.

Ha Bahadurral táncolsz, lapozz a **485**-re. Ha Laskit választod, lapozz a **348**-ra. Ha mindkettőt visszautasítod, lapozz a **90**-re.



166.

Ahogy letelepedsz a tűzhöz a szerzetessel szemben, az lassan kinyitja a szemét. Egy pillanatra zavartnak tűnik, amikor végigmér téged, de aztán kedvesen elmosolyodik.

– Küldetésben vagy? – kérdezi.

– Olyasmi – válaszolod bizonytalanul.

A szerzetes bólint, majd leveszi a nyakából a fából készült medált, és felajánlja neked. – Ez megóv majd téged a gonosz varázslatokkal szemben.

Ha elveszed a fából készült medált, lapozz a **198**-ra. Ha visszautasítod, lapozz a **434**-re.

167.

Mawrogh-val az oldaladon eléritek a védelmi vonalat, majd halálsikolyok és acélcsörgés közepette könnyedén át is törtök rajta. A pánikba esett testőrök megpróbálnak körülzárni titeket, de nem mernek megközelíteni, csak a hosszú lándzsáikkal döfködnek felétek. Mawrogh és te viszont egymásnak hátat vetve osztogatjátok minden irányba a halálos csapásokat. Számtalanszor harcoltatok már így vállt vállnak vetve, és számtalan megölt ellenség bizonyítja ennek a hatékonyságát. Egyik testőr a másik után esik el, de becsületükre legyen mondva, nem hátrálnak, hanem egyre szűkebbre vonják a gyűrűt körülöttetek. Hirtelen fájdalmas üvöltést hallasz a hátad mögül, ahogy az egyik szerencsés testőrnek sikerül Mawrogh lábába döfnie a lándzsáját. A társad féltérdre zuhan, a testőrök pedig még közelebb nyomulnak, megérezve a győzelem ízét.

– Jó móka volt! – morogja feléd Mawrogh. – De nincs értelme mindkettőnknek meghalnia!

Mielőtt bármit is válaszolhatnál, bestiális üvöltést hallatva, faltörő kosként ront neki a testőrök gyűrűjének. Gyors egymásutánban kettőjükkel is végez, a körétek zárt gyűrű pedig felbomlik, mert rólad megfeledkezve minden testőr Mawrogh-ra koncentrál. Könyörtelenül döfködik a bajtársadat, de ő is fáradhatatlanul osztogatja a halálos csapásokat, mint aki tudja, hogy a halál bármelyik pillanatban eljöhet érte. Végül holtan zuhan az előtte heverő hullahegyre. Az életben maradt testőrök most már rád figyelnek, ketten óvatosan el is indulnak feléd, miközben a többiek felveszik a harcot a rohamra induló társaiddal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Lándzsás	7	6
Második Lándzsás	7	5

Egyszerre küzdj meg velük. Ha sikerül mindkettővel végezned, akkor jegyezd fel, hogy Mawrogh meghalt, majd lapozz a **8**-ra.

168.

Az ösvény kelet felé kanyarog és egyre magasabbra visz, egyúttal egyre távolabb a folyótól. A talajt dér lepi, és a rajtad lévő vékony anyagú ruha alig óv meg a hidegtől. Miközben éppen azon töprengsz, hogy érdemesebb lenne inkább visszafordulni, az egyik szikla mögül egy különös lény lép eléd: emberformája van ugyan, de olyan szőrös és olyan széles vállai vannak, mint egy majomnak. Ez egy Jeti, ami teljesen elállja az utadat, és hirtelen elüvölti magát, miközben ökleivel a mellét veri. Ha van nálad egy agancs, lapozz a **400**-ra. Ha nincs, de közelebb mész a fenevadhoz, lapozz a **301**-re. Ha inkább lassan hátrálni kezdesz, lapozz a **48**-ra.

169.

Nem találsz semmi értékes vagy érdekes holmit, a kutakodásodat pedig valami távolról jövő zaj szakítja félbe. Úgy hangzik, mintha lovak és egy szekér közeledne. Kiugrasz a hintóból, hogy megnézd, kik azok. Lapozz a **270**-re.

170.

A szerzetes holtan terül el előtted. Egy fából készült medál van a nyakában, amit, ha akarsz, elvehetsz és a saját nyakadba akaszthatod. Akárhogy is, hallod, ahogy a többi szerzetes feléd közeledik, ezért gyorsan leereszkedsz a hegyoldalon, és továbbrohansz az ösvényen. Amikor már úgy érzed, hogy leráztad őket, megállsz kifújni magad, és újra felhúzod a gyűrűdet. Miután túl vagy a fájdalmon, ami az emberré válásodat kíséri, továbbmész dél felé. Lapozz a **202**-re.

171.

Ahogy felfelé mászol a kötéllétrán, egyszer csak az is elindul magától felfelé. Már túl magasan vagy ahhoz, hogy biztonságosan leugorhass, ezért az életedet féltve inkább még jobban belekapaszkodsz a létrába, miközben az felfelé száguld veled a lombok közé. Hirtelen azt érzed, hogy berántanak egy sötét, nedves és ragacsos valamibe, ami förtelmes szagot áraszt. Aztán egy émelyítő hangú roppanással az Erdei Mimic szája összezárul, és számodra megszűnik létezni a világ.

172.

Egész éjszaka gyalogolsz a fákkal gyéren borított síkságon. Mire felkel a nap, már teljesen elfáradsz, ami alighanem az új emberi testednek köszönhető (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Viszont nem sokkal napfelkelte után végre megérkezel a csata színhelyére, ahol az orktársaiddal megtámadtátok a hercegnő karavánját. Mindenfelé emberek és lovak tetemei hevernek a fűben, a hintó pedig elhagyatottan árválkodik a kikövezett úton. Amikor közelebb érsz, hirtelen mozgást veszel észre a holttestek között. Gyorsan egy tüskés bokor mögé rejtőzöl, kikukucskálva pedig két Goblint pillantasz meg, akik éppen a halottakat fosztják meg az értékeiktől. Ha megtámadod a hullarablókat, lapozz a **457**-re. Ha elrejtőzve megvárod, hogy elmenjenek, lapozz a **489**-re.

173.

Szabad lábaddal a boszorkány fejére taposol, mire az egy gyászos kiáltással elereszti végre a lábszáradat. A biztonság kedvéért még hasba rúgod, mielőtt a tisztást elhagyva berohannál az erdőbe. Lapozz a **416**-ra.

174.

Hirtelen úgy érzed, hogy a hátizsákod melegedni kezd. Zavartan kapod le a hátadról, majd előhúzod belőle az agancsot, amit a Szarvas Istennőtől szereztél. A csontváz hirtelen megtorpan, majd szemüregeivel a kezedben tartott agancsra mered. Ahogy előrébb tartod, a csontváz tesz egy tétova lépést hátrafelé. Mosolyogva elindulsz felé, mire az élőhalott artikulálatlanul felüvölt, majd sarkon fordul, és eltűnik a szemetek elől.

– Ez meg mi volt? – kérdezi Bahadur zavartan.

– Ki tudja? De végre elment, bárki is volt az.

Ezután elnézést kérve távozol, mielőtt Bahadur további kérdéseket tehetne fel. Lapozz a **97**-re.

175.

Odarohansz az egyik ablakhoz, és kiveted magad rajta. A szél olyan hangosan fütyül a füled mellett, hogy már nem is hallod a szobába rontó döbbent katonák kiáltását. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **406**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **458**-ra.

176.

– Ezt kiérdemelte, Hercegnő! – mondja az őrmester, és ezzel egy bronzmedált tűz a ruhádra. A többi katona helyeslően bólogat.

– Jó tudni, hogy van valaki a királyi családban, aki hasznunkra lehet a csatákban! – kiáltja az egyik fickó, akinek eléggé hiányos a fogsora. A többiek erre is egyetértően mormognak, még az a néhány zammarai lovag is dicsérő szavakkal illet, akik a közelben lebzselnek. Megköszönöd a kedves szavakat, majd szabadkozva távozol.

Lapozz a **194**-re.

177.

Miközben a barlang szájára összpontosítva kuporogsz, váratlanul egy hatalmas súly nehezedik a hátadra, és karmos mancsok kezdik szorongatni a torkodat és a válladat – a fenevad megpróbál bosszút állni azokon, akik végezni akartak vele. Küzdesz, ahogy csak tudsz, mert az éles karmok a húsodba mélyednek (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot). Aztán a súly hirtelen eltűnik a hátadról, ahogy a vadász felnyársalja a fenevadat a lándzsájával, majd leemeli rólad. A vergődő, disznóképű óriáspatkány valahogy kitépi magából a lándzsahegyet, majd a vadászra veti magát, és mindketten lezuhannak a domboldalról. Miután nagy nehezen talpra kecmeregsz, lenézel, és a domb aljában meglátod mindkettőjük összetört és kicsavarodott holttestét. Lapozz a **420**-ra.

178.

Ahogy Rudolfo az utca kövezetére zuhan és az utolsókat rúgja, már hallod is a közeledő léptek zaját. Azonnal az ellenkező irányba rohansz, hogy eltűnj az éjszakában. Útközben találsz egy használaton kívüli istállót, ahol elrejtőzöl, és onnan figyeled, hogy mikor harsan fel a riadó. Nem kell rá sokáig várnod. Hamarosan egy katonákból álló kutatócsoport közeledik a rejtekhelyed felé, akik attól tartanak, hogy téged is megtámadtak. Erre előjössz az istállóból, és sírva meséled el két katonának, hogy Rudolfót és téged rablók támadtak meg. Amikor a katonák közlik veled, hogy az ifjú lord meghalt, még hisztérikusabban kezdesz el zokogni. A derék bakák erre összenéznek, majd visszakísérnek a Citadellába. A palotában maga Elidor király fogad, aki vigasztalni próbál, majd másnapra gyásznapot rendel el Rudolfo halála miatt.

– Én meg kereshetek helyette egy másik vőlegényt – motyogja inkább csak magának Lord Thaniscus, a király tanácsadója.

Lapozz a **40**-re.

179.

A kalapács egy loccsanással a folyóban landol.

– Vesztettél! – mondja a Gnóm. – Tudom, hogy az emberek nem túl jók a kalapácsvetésben, de ez elég gyenge próbálkozás volt. Most adnod kell valamit Reddaknak.

A nyomaték kedvéért két minótaurusz lép a Gnóm mögé, megfeszített izmokkal. Nem látod értelmét a vitának, ezért adnod kell valamit az Érzékharcosnak a hátizsákodból (ami nem lehet élelmiszer vagy fegyver), vagy 5 Aranytallért. Ha nincs nálad semmi értéktárgy, akkor kénytelen vagy átadni a gyűrűdet, vagyis a küldetésed kudarccal végződött. Ha tudtál fizetni, akkor hátat fordítasz a gúnyolódó tömegnek, és elindulsz a dombok közötti ösvényen dél felé. Lapozz a **168**-ra.

180.

Néhány előkelő hölgy felfigyel a kevésbé kifinomult asztali viselkedésedre, és már hallod is a sutyorgásokat és kuncogásokat minden irányból. Még a melletted ülő Bahadur is kissé csalódottnak tűnik. Legszívesebben kardot ragadnál, és lecsapnád a fejét mindenkinek – azt már biztosan nem találnák ilyen viccesnek! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot és kapsz 1 DÜH pontot. A következő két fogáshoz szerencsére nem kell kanál, és jobban boldogulsz velük, de azért érzed, hogy mindenki téged bámul, ahogy eszel. Kapsz 4 ÉLETERŐ pontot a bőséges étkezésért. Vacsora után szerencsére megjelenik az udvari bolond, aki végre eltereli rólad a figyelmet még akkor is, ha annyira vicces, mint egy vakbélgyulladás. Lapozz a **440**-re.

181.

Elidor király és a nemesek folyamatosan zúdítják rád a kérdéseiket. Igyekszel a Morgrek által kitalált meséhez ragaszkodni, de szerencsére mindannyian egymás szavába vágva beszélnek, így alig figyelnek a válaszaidra. A király arca továbbra is sugárzik a boldogságtól, ezért bejelenti, hogy néhány órán belül lakomát ad annak örömére, hogy épségben visszatértél. Ezután egy szobalány lép oda hozzád, hogy a szobádba kísérjen, ahol megtisztálkodhatsz és rendbe szedheted magad. Megpróbálsz magabiztosan átvágni a termeken és csarnokokon úgy, mintha már ezerszer jártál volna ezeken a helyeken, és a kísérődnek ne tűnjön fel, hogy csak követed őt. Amikor megérkeztek a szobádba, a szobalány megszabadít a koszos ruháidtól, és előkészít neked egy fürdőt. Ezután olyan alaposan végigsikálja a hátadat, mintha csak egy szőnyeget súrolna. Miután végeztél a fürdővel és megszárítkoztál, a szobalány egy zafírkék ruhát ad rád. Az öltözködés végeztével felveszed a hátizsákodat és az övedet is, a cselédlány legnagyobb megrökönyödésére.

– A megpróbáltatásaim emlékére – közlöd vele vállat vonva. A szobalány okosabb annál, hogy faggatni kezdjen egy nemes hölgyet, ezért csak meghajol, és távozik.

Egy órát járkálsz fel-alá, míg végre kopogtatnak az ajtódon. Egy jól öltözött, rizsporos parókát viselő szolga lép be a szobádba, aki egy kicsit Perrault-ra emlékeztet. A felszerelésed láttán ő is felvonja vékony szemöldökét, de nem szól semmit, csak elvezet a díszterembe.

Az összegyűlt nemesek felállva tapsolnak, amikor belépsz az impozáns terembe, melyet mindenhol az uralkodóház címere díszít: fekete sárkány fehér háttérrel. Ahogy elhaladsz mellettük, mindenki meghajol vagy pukedlizik, mielőtt elfoglalnád a helyedet az "apád" mellett, aki továbbra is bőszen mosolyog. Morgrek leírásaiból több vendéget is felismersz.

Astragal, a varázsló a szomszéd asztalnál foglal helyet, és feszülten figyel téged bozontos, ősz szemöldöke alól. Mellette ül a tanítványa, Mira, egy fiatal, rövid hajú nő.

A jobb oldaladon foglal helyet Bahadur, a jóképű hős, aki meggyújtotta a szent fáklyákat az Őrjöngő Agyaraknál. A király rövid beszédet mond, majd hozzák is az első fogást, a paszternák-sárgarépa levest. Felemeled a kanaladat, majd lopva a többi nemes hölgyre sandítasz, hogy ellesd a mozdulataikat, hogyan kell finoman bánni vele. Ha Kormed társaságában érkeztél a Citadellába, lapozz a **35**-re; ha nem, lapozz a **330**-ra.

182.

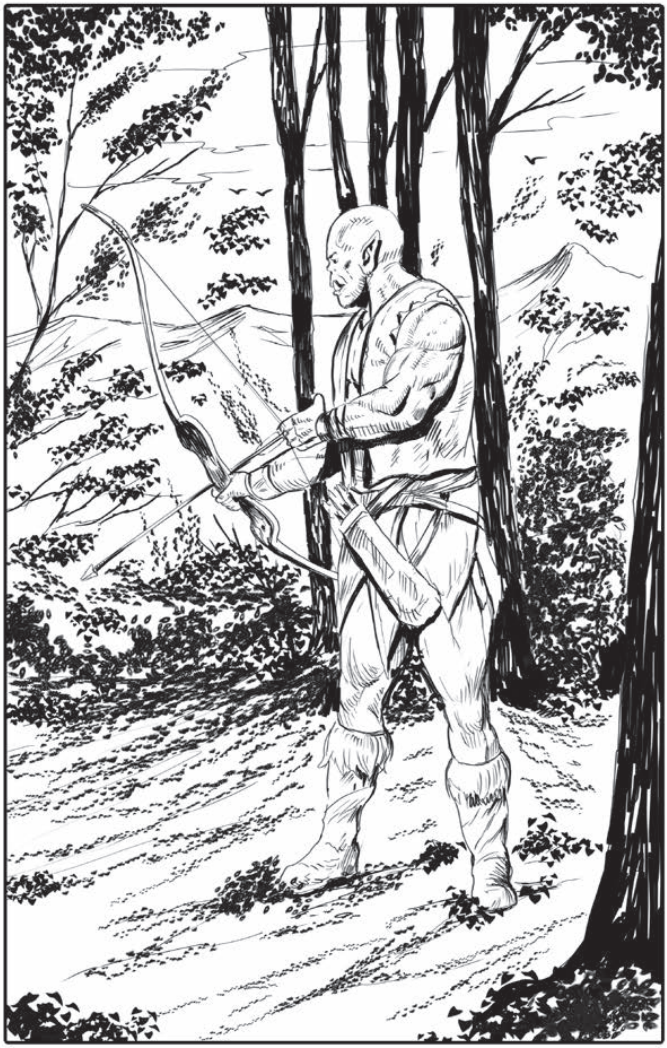
A kanyargós ösvény végül egy tisztásra vezet, ahol a halvány holdvilág egy repkénnyel borított, romos kőépületet világít meg. Az épület egyik oldalánál egy elfeledett, rettenetesen ronda törzsi istenség szobra áll, amit szintén teljesen ellep a borostyán. Közelebbről megvizsgálva egy madárfészket látsz a szájában, a fülei alatt pedig különös barázdák vannak a kőbe vésve. Maguk a fülek olyan feltűnően kiállnak a szoborból, mintha fogantyúk lennének. Ha meghúzod a füleket a barázdák mentén, lapozz a **327**-re. Ha inkább távozol, és továbbmész az erdő mélyére, lapozz a **215**-re.

183.

Az átjáró kis idő múlva egy elágazásban ér véget. A bal oldali folyosó egy faajtóban végződik, míg a jobb oldali egy fülkében, amit két oldalról falitartókba helyezett fáklyák világítanak meg. A szerzetesek közben az átjáró másik végéhez érnek, így gyorsan döntened kell, hogy melyik irányt választod. Ha balra mész az ajtó felé, lapozz a **388**-ra. Ha jobbra indulsz a fülkéhez, lapozz a **303**-ra.

184.

Mira holtan terül el az egyik krétával rajzolt ábrán, vére a padlódeszkák réseibe szivárog. Kétled, hogy mostanában bárki felfedezné a holttestét, de azért gyorsan elszelelsz a tett színhelyéről, és megpróbálsz közömbös arcot vágni, amikor a palota forgalmasabb részébe érsz. Lapozz a **279**-re.



185.

Ralesh egy könnyed mozdulattal nyílvesszőt illeszt az íja húrjára, és egyenesen rád szegezi.

– Ha nem akarsz egy nyilat a szívedbe, akkor most szépen ideadod nekem a hercegnőt. Szerintem az apja többet fizet érte, mint bármelyik varázsló, én pedig nem vagyok az a fajta, aki szeret osztozkodni.

Mawrogh még életben van? Ha igen, lapozz a **323**-ra. Ha feljegyezted, hogy meghalt, lapozz a **442**-re.

186.

Mira elégedettnek tűnik az ajándékoddal.

– Ez egy pár órára megment az unalomtól. Ki gondolta volna, hogy varázslónak tanulni ennyire egyhangú? Bár ha jól sejtem, hercegnőnek lenni sem a világ legizgalmasabb foglalkozása.

Hálából felajánlja, hogy megtanít neked egy egyszerű varázsigét.

– Ez majd lehetővé teszi számodra, hogy megerősíts egy bűbájt. Ha van még nálad valamilyen mágikus tárgy, akkor bármikor kipróbálhatod rajta.

Alig harminc percnyi gyakorlás után úgy érzed, hogy sikerült elsajátítanod a varázsigét. Köszönetet mondasz Mirának, majd távozol. Amint magadra maradsz, azonnal ráolvasod a varázsigét a gyűrűdre, remélve, hogy tényleg növelni fogja az erejét arra az esetre, ha valaki megpróbálná feloldani. Jegyezd fel, hogy a gyűrűd varázsereje megkétszereződött, majd lapozz a **279**-re.

187.

Ahogy fegyverrel a kézben berontasz a tisztásra, a három lány abbahagyja a kántálást, Mildred és Maud pedig Ethel mögé bújik.

– Ne féljetek! – nyugtatja őket a magas lány. – Tudtuk, hogy az éjszaka más nővérei is itt vannak az erdőben, ezért számítottam erre.

Ezzel az egyik ujjával rád mutat, és kimond néhány szót valami rég elfeledett nyelven. Miután néhány másodperc elteltével nem történik semmi, a diadalmas mosoly lehervad az arcáról.

– Hmm, talán valamit rosszul mondtam. De sebaj, van nálunk kés!

Ezzel Ethel előránt egy kést, majd némi habozás után a másik két lány is így tesz.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Ethel	7	5
Mildred	6	6
Maud	5	7

Egyszerre küzdj meg velük. Amint megsebzed az egyiket, lapozz a **411**-re.

188.

A patak a sűrű aljnövényzetben kanyarog, így a lábaid már nemsokára véresek lesznek a sok horzsolástól és karcolástól, ahogy követed (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Már éppen azon a ponton vagy, hogy feladd az egészet, amikor végül mégiscsak eléd tárul egy kitaposott ösvény, ami nagyjából kelet felé vezet. Lapozz a **289**-re.

189.

Ralesh egy nyílvesszőt illeszt az íjhúrra, miközben várakozóan tekint rád. Vegye zárótűz alá a csata közepét? Ha igen, jelöld egy I betűvel a *Kalandlapodon*. Ha inkább azt szeretnéd tőle, hogy a menekülőkre koncentráljon, jelöld egy J betűvel a *Kalandlapodon*. Miután döntöttél, lapozz a **148**-ra, és kezdődjék a harc!

190.

Amint a második bandita is holtan esik össze, a hintón kívül felharsan egy kürt, visszavonulót fújva. Kidugod a fejed a kocsiból, hogy láthasd a menekülő kazanidokat, miközben a kíséreted diadalittas örömujjongásban tör ki. Két katona kiráncigálja a halottakat a hintó belsejéből, majd hamarosan ismét úton vagytok. Bahadur és Laski ezúttal is csatlakozik hozzád, hogy beszámoljanak a csata során tett hőstetteikről, miközben nem győznek neked is gratulálni, amiért végeztél mindkét támadóddal.

– Ön aztán tartogat meglepetéseket! – kuncog Laski. Ha tudná…

Lapozz a **165**-re.

191.

A szerzetes ruházatát átkutatva találsz nála egy fából készült medált, valamint egy erős illatú balzsamot egy üvegcsében. A szagából ítélve ez egy gyógybalzsam lehet, amit a sebeidre kenve 6 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza. Csak egy adag van belőle. Bármelyiket elteheted, ha akarod, a fából készült medált ebben az esetben a nyakadba akasztod. Miután a szerzetes meghalt, úgy döntesz, hogy lefekszel aludni a tábortüze mellé. A következő nap reggelén frissen ébredsz (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Miután összeszeded a holmidat, folytatod az utadat. Lapozz a **305**-re.

192.

Minden tudásodat összeszedve figyelsz a varázsló mozdulatainak árulkodó zajára, és minden apró nesz felé odacsapsz. Ellenfeled nem egy képzett harcos, de legjobb tudása szerint kihasználja a gyengeségeidet.

Varázsló ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 7

Mivel ideiglenesen elvesztetted a látásodat, ezért a csata idejére vonj le 2 pontot a Támadóerődből. Ha legyőzöd a varázslót, a látásod is egyből visszatér. Lapozz a **389**-re.

193.

Erőtől duzzadó kíséródet látva a csavargók jobbnak látják, ha nem próbálkoznak semmivel. A faluban találtok egy fogadót, ahol eltölthetitek az éjszakát. Miután a fogadósnak kifizetted a szoba árát a Perrault-tól kapott rézpénzekkel, végignyúlsz a puha ágyon, ami eléggé szokatlan számodra, Kormed pedig leheveredik a földre az ágy lábánál.

Reggel kipihenten ébredsz, majd elköltöd a kolbászból és tojásból álló bőséges reggelit (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot), hogy aztán elégedetten hagyjátok el a falut. Lapozz a **240**-re.

194.

Lassan leszáll az este, ezért ellátogatsz az ebédlőbe, hogy a királlyal és a legfőbb tanácsadóival elfogyaszd a fürjből és buggyantott körtéből álló vacsorát. Elég szerény étek ahhoz, hogy jóllakj vele, de azért elveri az éhségedet (kapsz 2 ÉLETERŐ pontot). Annál inkább hamar torkig leszel az üres fecsegéssel és pletykálkodással, ami a vacsorát követi az asztalnál. Miután az étkezés véget ért, és mindenki elvonult, elgondolkodsz rajta, hogy a mai este mennyire alkalmas arra, hogy megpróbálj a király életére törni. Ha így teszel, akkor jegyezd fel és karikázd be a 439-es számot a *Kalandlapodon*, majd lapozz a **376**-ra. Ha inkább te is nyugovóra térnél, lapozz a **439**-re.

195.

Az Elf felvonja a szemöldökét, amikor látja, hogy fegyvert rántasz rá.

– Magában aztán van kurázsi, Hölgyem! Kár, hogy meg kell szabadítanom tőle az életével együtt.

Útonálló Elf ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Az első Harci Kör után *Elmenekülhetsz*, ha akarsz – lapozz a **424**-re. Ha viszont legyőzöd a nagyszájú Elfet, lapozz a **108**-ra.

196.

A kazanidok időközben súlyos veszteségeket szenvedtek. Bahadur remek harcos, aki jobbra-balra osztogatja a halálos csapásokat, de a királyi kíséret többi tagja is jól ki van képezve; határozottan jobban, mint azok, akikre az igazi hercegnő őrizetét bízták. Miután az embereinek a többsége vérbe fagyva hever a halálra sebzett lova alatt, a banditák vezére felüvölt, majd Bahadur felé vágtat, hogy görbe kardjával fejét vegye a híres hősnek. Bahadur rezzenéstelen arccal hárítja a csapást, amitől ellenfele elveszíti az egyensúlyát. Miközben megpróbálja visszanyerni az uralmát a lova felett, Bahadur felfelé szúr a pallosával, valósággal felnyársalva a bandität. Látva a vezérük elestét, a kazanidok megfordítják a lovaikat, és villámgyorsan elvágtatnak a hegyek felé. A kíséret tagjai végre fellélegezhetnek, Bahadur pedig felkapja a földről az elesett banditavezér ívelt kardját, majd próbaképpen néhányszor a levegőbe suhint vele. Ezután mosolyogva elindul feléd.

– Kiválóan harcolt, Úrnőm! – mondja. – Nem gondoltam volna, hogy a királyi harci kiképzés ennyit fejlődött mostanában. – Ezzel térdre ereszkedik, és feléd nyújtja a kardot. – Fogadja el a mai győzelmünk emlékére. Ez egy kiváló penge, méltó egy harcos hercegnőhöz.

Köszönetet mondva elveszed a kardot. Ezt követően Bahadur és Laski csatlakozik hozzád a hintóban, és hamarosan ismét úton vagytok a Citadella felé. Lapozz a **165**-re.

197.

Miután egyre több sör csúszik le Laski és Tirax torkán, egy idő után elkezdenek a Citadella lakóiról pletykálni. Így megtudod, hogy Elidor király lepkéket gyűjt; hogy Astragal tanítványa, Mira állandóan frusztrált, mert lassan haladnak a tanulással a varázsló sebessége miatt; vagy hogy Lady Patania összeveszett az apjával, miután bejelentette, hogy szerelmes az udvari bolondba, Phunkba. A beszélgetés témája hamarosan Bahadurra terelődik, mire Laski kuncogni kezd, majd megoszt veletek egy kínos történetet a híres hősről. Mint kiderül, éppen akkor, amikor Bahadur sihederként a gyalogosokhoz került, véletlenül elkapta Deijara hercegnő pillantását, mire azonnal szerelmes verseket kezdett el írni hozzá.

– Tudja, hogy tőle kapta őket, Hercegnő? Az egyiket sikerült elolvasnom a válla fölött, mert annyira bele volt mélyedve, hogy észre sem vette, amikor a háta mögé osontam. Valami olyasmi állt benne, hogy a Hercegnőt egy lúdhoz hasonlította, bár szerintem valójában egy hattyúra gondolt. Esetleg még megvannak azok a versek?

Ez az információ akár még hasznos is lehet számodra. Ha valamikor megkérdezik tőled, hogy ismered-e Bahadur titkát, akkor vonj le 20-at az aktuális fejezetpont számából, majd lapozz az így kapott fejezetpontra.

Még egy órán keresztül viccelődtök és pletykálkodtok egymással, aztán végül Tirax mentegetőzni kezd, mondván, hogy neki másnap korán kell kelnie. Laski egyetértően bólint, majd elkísér majdnem egészen a szobádig, mielőtt jó éjszakát kívánva búcsút vesz tőled, és kissé részegen a saját szállása felé botorkál. Lapozz a **365**-re.

198.

A szerzetes mosolyog, miközben a medált a nyakadba akasztod (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Ezután ismét lehunyja a szemét.

– Itt töltheted az éjszakát, ha szeretnéd. Itt meleg van, és gondoskodom róla, hogy ne érjen bántódás.

Úgy érzed, hogy nem kell tartanod a szerzetestől, ezért lefekszel aludni. Másnap reggel kipihenten ébredsz (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). A szerzetesnek nyoma sincs, a tűz pedig már hamuvá égett. Összeszeded a holmidat, majd te is útnak indulsz. Lapozz a **305**-re.

199.

Perrault összeszabdalt holttestе a barlang padlóján hever. Morgrek aligha fog örülni annak, hogy lemészároltad a szolgáját, ezért jobbnak látod minél hamarabb kereket oldani. Mielőtt elindulnál, még gyorsan átkutatod Perrault holttestét, de csak egy csipkés zsebkendőt találsz nála, amit elteszel a hátizsákodba. Ezután sietősen az alagút felé veszed az irányt, hogy keresztülvágva rajta magad mögött hagyd a hegyoldalt. Lapozz a **473**-ra.

200.

– Az az íj a vállán látott már szebb napokat is – jegyzi meg fanyarul az őrmester. – Philber, javítsd meg a hercegnő íját, rendben?

Egy nyurga katona elveszi tőled az említett fegyvert, majd eltűnik vele egy műhelyben. Tíz perccel később vissza is tér Ralesh megjavított íjával, majd egy kurta meghajlással visszaadja neked.

– Jobb, mint új korában! – dörmögi az őrmester. – De használni is tudja, Hercegnő?

201–202

Ezzel az udvar túloldalán lévő, szalmából készült céltábla felé mutat. A katonák közül többen összesúgnak, majd kuncogni kezdenek egymás között, és hallod, ahogy néhány pénzérme megcsörren a kezükben. Philber egy nyilat nyújt feléd, amit elveszel, megütögeted vele az íjat, majd célzásra emelve megfeszíted a húrt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **247**-re; ha elbukod, lapozz a **82**-re.

201.

Szorosan összezárod a szemhéjaidat és magad elé tartod a tükröt. A súrlódó hang egyre jobban közeledik, majd egy hangos sziszegés kíséretében forró lehelet csapja meg az arcodat. Aztán hirtelen minden elcsendesedik. Résnyire nyitod az egyik szemedet, és egy hatalmas gyík kőszobrát látod magad előtt, amint fogakkal teli száját kitátva éppen feléd ölti a nyelvét. Sikerült saját maga ellen fordítanod a Baziliszkusz rettegett erejét (kapsz 1 SZERENCSE pontot). Bízol benne, hogy a hercegnő halottnak vél, ezért lábujjhegyen elindulsz a korábban látott ajtó felé. Lapozz a **39**-re.

202.

Rövidesen egy sziklakiszögellés akad az utadba, ami pontosan az ösvény fölé borul. Megkönnyebbülve, hogy végre menedékre leltél, behúzódsz a szikla alá, majd leheveredsz aludni a kényelmetlen, de legalább száraz helyen. Elgémberedve és rosszkedvűen ébredsz, de szerencsére végre elállt az eső. Továbbindulsz dél felé, miközben élvezed, hogy a nap melengeti átfagyott csontjaidat. Lapozz a **377**-re.

203.

Egyre hatalmasabbra duzzad benned a harag, ahogy Rudolfo önelégült vigyorát nézed és a mögötted felsorakozó lovagok gyáva pusmogását hallgatod. Bestiális üvöltést hallatva előreugratod a lovadat Rudolfo emberei közé, és kardod egyetlen hatalmas suhintásával elválasztod a vezérük fejét a törzsétől. A katonái azonnal ijedten hátrálni kezdenek, miközben a te harcosaid a nevedet skandálva előretörnek, és jobbra-balra csapkodva osztogatni kezdik a halált. Rudolfo emberei a külső kapun túlra menekülnek, de alighogy átérnek, szinte ugyanabban a pillanatban felélednek az Őrszemek is, és a pokol tüzét zúdítják a kőszájukból a gorakiakra, akik azonnal hamuvá égnek. Az embereid diadalittas örömujjongásban törnek ki, te pedig, ahogy megérzed az égett hús édes illatát, örülsz, hogy ezúttal a tűz másik oldalán vagy. Elégedetten adod ki a jelet a visszatérésre a palotába. Lapozz a **86**-ra.

204.

Megragadod a kardodat, de közben Zerraz lesújt a karjaira szegezett tőrökkel, és az egyik megvágja a válladat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, harcra készen ugrasz talpra.

Zerraz	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 7

Ha te győzöl, akkor egyszerűen visszafekszel aludni. Jegyezd fel, hogy Zerraz meghalt, majd lapozz a **85**-re.

205.

A szerzetesek egyszerre néznek fel a közeledtedre. Mielőtt még bármit is szólhatnál, az egyikük a köpenye alól előhúz egy kis fiolát, majd a lábaid elé hajítja. Az üveg összetörik a kőpadlón és sűrű, vörös felhő száll fel belőle, ami beáramlik a tüdődbe, és elveszted az eszméletedet. Lapozz a **246**-ra.

206.

Hangosan köhintesz egyet, mire a két szerzetes azonnal feléd fordul. Ha meg is lepődtek a jelenléteden, ez egyáltalán nem látszik meg az arcukon, ehelyett az egyikük a zsebébe nyúlva nyugodtan elővesz egy kis fiolát, amit a lábaid elé hajít. Az összetört üvegcséből sűrű, vörös felhő tör elő, ami az orrodon keresztül a tüdődbe áramlik, mielőtt még bármit is reagálhatnál. A fejed elnehezül, szédülni kezdesz, majd hanyatt vágódva minden elsötétül előtted. Lapozz a **246**-ra.

207.

A Citadella folyosóin bolyongva barátságosan biccentesz a szembejövő előkelőségek felé. A szolgák is meghajolnak, amikor elhaladsz mellettük, de nem szentelsz túl nagy figyelmet rájuk. Igaz, hogy az emberek gonosz lényeknek tartják az orkokat, de ti legalább nem törődtök ezekkel a felesleges formaságokkal. Ha van (vagy korábban volt) nálad egy varázsfog, lapozz a **333**-ra. Máskülönben, lapozz a **97**-re.

208.

A boszorkány egy kicsit megrándul, ezért egy másodpercre azt hiszed, hogy észrevett, de aztán nem adja több jelét ennek. Lábujjhegyen továbbmész a tisztás széléig, hogy aztán annál sietősebben folytasd az utadat az ösvényen. Lapozz a **416**-ra.

209.

Megállsz egy pillanatra, hogy logikusan végiggondold a helyzetet. A vaddisznó túl agyafúrt ahhoz, hogy utolérd, de valahogy talán túljárhatsz az eszén. Magadban mosolyogva enyhén balra húzod a lovadat, hogy oldalról közelítsd meg a vadkant. Az azonnal kitér jobbra, és elrohan – egyenesen a közeledő lovagok felé. A rémült vadkan már csak akkor veszi észre a csapdát, amikor a lovagok körbeveszik. Mivel ők elölről és oldalról közelítenek felé, te pedig hátulról, a vadkan megpróbál rést találni a gyűrűn, de Sir Tenemous lándzsája végül leteríti a vadat.

– Kiváló előadás volt! – jegyzi meg Sir Melthis. – Ön is remek taktikát eszelt ki, Hercegnő! Úgy hallottam, hogy az édesanyja is nagyszerű vadász volt.

– Valóban az volt! – szól közbe Sir Cardas. – Nagyon sokat vadásztam vele délutánonként. Egyszer még egy Manticore-t is elejtettünk közösen, akkor kaptam tőle ezt a medált – Ezzel levesz egy bronzmedált a zekéjéről, és feléd nyújtja. – Szeretném átadni önnek. Az igazat megvallva, az édesanyja volt az, aki oroszlánrészt vállalt a fenevad legyőzésében, ezért soha nem éreztem azt, hogy megérdemelten viselem; jobban örülnék, ha a lánya hordaná. Különösen azért, mert ma bebizonyította, hogy méltó utóda az anyjának.

Megköszönöd az őszülő veteránnak, majd a ruhádra tűzöd a medált (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Nem tehetsz róla, de egy kicsit meghatódsz ettől, még akkor is, ha valójában nem a saját anyádról van szó. Tulajdonképpen azért vagy ilyen kitűnő vadász, mert felnőtt életed nagyrészét azzal töltötted, hogy jutalom ellenében felkutasd és megöld az olyan bolondokat, mint Sir Cardas. Ennek ellenére kellemes érzés jár át.

Sir Melthis megjegyzi, hogy mára elég is volt a vadászatból, és mivel mindenki egyetért vele, visszatértek a Citadellába. Lapozz a **279**-re.

210.

Egy tábortűz pislákoló fényét pillantod meg a fák között. Óvatosan lépkedve a faleveleken megközelíted, és egy tisztás szélére érve három fekete ruhába öltözött fiatal nőt pillantasz meg a tűz körül. Mindhárom lány ajka feketére van pingálva, a csupasz vállukra pedig pókhálókat tetováltattak. Kinyújtott karjaikat a tűz fölé tartva éppen valamilyen ismeretlen szavakat kezdenek el kántálni, de úgy tűnik, hogy a kiejtésükben nem teljesen értenek egyet egymással. A legmagasabb közülük odaszól az egyik társához:

– Mildred, elhoztad a gőteszemet?

– Öööö, nem úgy volt, hogy Maud hozza?

– Ne nézz rám, én nem tudok róla – mondja a harmadik.

– Most komolyan! – horkan fel a magas lány. – Hogy a francba fogunk rávenni egy valamirevaló démont is, hogy válaszoljon a megidézésünkre, ha ti ketten elfelejtitek elhozni a titkos összetevőket?

– Sajnáljuk, Ethel!

– Nálam van egy varangy. Az majdnem olyan, mint a gőte, nem?

– Jajj, ne vájd ki a szemét szegénynek!

Ethel nagyot sóhajt. – Nos, akkor mit javasolsz helyette, Mildred?

– Nem dobhatnánk csak úgy egészben a tűzbe, a szemekkel együtt? Az talán kevésbé kegyetlen.

– Azt hiszem, én inkább lennék vak, mint hogy elevenen elégessenek – tűnődik hangosan Maud.

– Ó, add már ide! – csattan fel Ethel, és a lángok közé dobja a varangyot. Ezután mindhárman folytatják a kántálást.

Az ösvény a három botcsinálta boszorkány mellett vezet tovább, ezért ha folytatni akarod az utadat az erdő mélye felé, akkor mindenképpen el kell menned mellettük. Ha van nálad egy varázsfog, akkor most a tűzbe vetheted – lapozz az **51**-re. Ha nincs nálad varázsfog, vagy nem akarod ebben a helyzetben használni, akkor megtámadhatod a három lányt – lapozz a **187**-re –, vagy megszólíthatod őket – lapozz a **316**-ra.

211.

Arra ébredsz, hogy valami rád nehedik. Próbálsz kapálózni, de bármi is az, ami rajtad van, a földhöz szegez, majd rád húzza az egyik zsákot. Ezután érzed, hogy valaki felkap, és a vállára dob. Továbbra is kapálózol és sikoltozol, de hiába, a zsák minden hangot elnyel. Miután rájössz, hogy értelmetlen az erőlködésed, füstölögve beletörődsz a sorsodba. A zsák hagymától bűzlik, ezért megesküszöl rá, hogy többé soha az életben nem eszel hagymát.

Egy örökkévalóságnak tűnő idő után már úgy érzed, hogy nem bírod tovább, és keményen belekönyökölsz a téged cipelő valaki bordáiba. Az illető hangosan felüvölt, majd ledob a földre. A helyzetet kihasználva gyorsan kigurulsz a zsákból a fűre, hogy azután egyenesen a dühös Mawrogh arcába bámulj.

– Na ide figyelj! – morog rád. – Fogalmam sincs, hogyan szöktél meg Morgrektől, de most visszaviszlek hozzá. Ezúttal talán tényleg megjutalmaz érte. Most pedig hagyd abba a kapálózást, és fogadd el, hogy ez a sorsod! Ha megígéred, hogy rendesen viselkedsz, akkor mehetsz előttem a saját lábadon, és nem duglak vissza a zsákba.

Ha elmondod Mawrogh-nak, hogy ki is vagy valójában, lapozz a **287**-re. Ha inkább csendben maradsz, és engedelmeskedsz a parancsának, remélve, hogy később megszökhetsz tőle, lapozz a **88**-ra.

212.

Zerraz még életben van? Ha igen, lapozz a **449**-re; ha nem, lapozz a **189**-re.

213.

Az Egyszarvú tétován odamegy hozzád, majd pofáját a kinyújtott tenyeredbe csúsztatja. Megsimogatod a sörényét, hogy megnyugtasd, közben a másik kezeddel a tőrödért nyúlsz. Ezután egy hirtelen mozdulattal elmetszed a torkát, amitől sugárban ömleni kezd a vére. Az Egyszarvú még utoljára felágaskodik, miközben egy földöntúli sikolyt hallat, majd a földre zuhan. Ahogy a szemei lassan lecsukódnak, szakértő kezekkel levágod a szarvát a homlokáról, majd a véres trófeát a hátizsákodba teszed. Ezután elindulsz kelet felé, magára hagyva a fenséges állatot, hogy elvérezzen a fűben. Lapozz a **76**-ra.

214.

A fejed azonnal sajogni kezd, de a sisak szerencsére felfogta az ütés erejét. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és kapsz 1 DÜH pontot. Ahogy megpördülsz, egy Fekete Elf áll előtted, aki sziszegve ismét ütésre emeli a husángját.

Fekete Elf	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, lapozz a **18**-ra.

215.

A fák lombkoronája egyre sűrűbb lesz a fejed fölött, így már mindkét kezeddel tapogatóznod kell, ha előre akarsz jutni. Az egyik kezed egyszer csak valami mást tapint ki, ami nem egy fatörzs, hanem egy kötél. Egészen pontosan egy kötéllétra, aminek a másik vége elvész valahol a sötétségben. Ha felmászol rá, lapozz a **171**-re. Ha követed tovább az ösvényt, lapozz a **416**-ra.

216.

Az egyik ork egy kötelet nyújt feléd, te pedig gyorsan megkötözöd a hercegnőt, és egy rongydarabbal betömöd a száját is, hogy ne sikoltozzon. A lány nem küzd, de a szeme villámokat szór rátok. Miután végeztél, elindultok visszafelé Morgrek barlangjához.

Néhány órával később egy csalitoshoz értek egy meredek szikla árnyékában. Mivel már nem pihentél rendesen azóta, hogy belevágtál ebbe a küldetésbe, ezért úgy döntesz, hogy ez kiváló hely arra, hogy letáborozzatok. Miután beosztottátok egymás között az őrséget, tüzet gyújtotok, majd leheveredtek aludni egyet.

Zerraz még életben van? Ha igen, lapozz a **132**-re; ha nincs, lapozz a **85**-re.

217.

Amikor magadhoz térsz, még mindig sötétség vesz körül, és egy izmos teremtmény vállán lógsz.

– Rendben van, már nem szükséges így bánni vele – csikorogja egy hang. – Óvatosan tegyétek le!

Finoman a lábadra állítanak, és leveszik rólad a szemkötőt. Mivel a végtagjaid még mindig meg vannak kötözve, így esélyed sincs a szökésre. A mellén keresztbefont karokkal egy Sárkányember áll előtted a holdfényben. A Feketeszívűek mögötted állnak, és bizonytalanul néznek hol rád, hol a Sárkányemberre.

– Elhoztuk neked a lányt, Florence – szólal meg végül az egyikük. – Mi van a pénzünkkel?

– Itt van a fizetségük, Uraim! – válaszolja a Sárkányember, majd egy pénzeszacskót dob feléjük. – Most pedig távozzanak! – A Feketeszívűek alázatosan meghajolnak, majd eltűnnek az éjszakában.

– Nos, Hercegnő, Astragal beszélni kíván önnel – fordul feléd a Sárkányember. – Örülök, hogy a Feketeszívűek bátorkodták megkötözni, mert nincs ínyemre a kapálózása.

Lapozz a **115**-re.

218.

Bár a hercegnő kísérete nem áll képzett harcosokból, és nálatok van a meglepetés ereje, az ellenség így is legalább tízszeres túlerőben van. Kettéhasítod az egyik katona fejét és kiontod a beleit egy másiknak, de rád is záporoznak a csapások minden irányból. A többi ork a parancsodnak engedelmeskedve hátramarad, és amikor látják, hogy bajban vagy, mégis rohamra indulnak, de már későn. Az egyik testőr a hátadba döfi a kardját, miközben egy másik torkon szúr a lándzsájával.

219.

Mira elsápad, amikor felajánlod neki az Egyszarvú szarvát.

– Senki, aki a Jó oldalán áll, nem lenne képes bántani egy Egyszarvút – motyogja. Aztán elszánt tekintet suhan át az arcán, csettint egyet, és kék lángok jelennek meg a kezében. – Nem tudom, hogy mikor lettél a sötétség szolgája, Deijara hercegnő, de nem hagyom, hogy Zamarra a rosszindulatú befolyásod alá kerüljön!

Ezzel támadásba lendül. Mágiában való jártassága miatt veszélyes ellenfélre akadtál benne.

Mira ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd, lapozz a **184**-re.

220.

A groteszk nőszemély holtan hever a lábaid előtt. Ha akarod, elviheted a pálcáját, habár hiába suhintasz vele néhányszor a levegőbe, a működésének a titkát egyelőre nem tudod megfejteni. Örülsz, hogy végre megszabadulhatsz ettől a baljóslatú tisztástól, és gyorsan továbbmész az ösvényen. Lapozz a **416**-ra.

221.

Bahadur eléd ugrik, majd kivont karddal elindul a csontváz felé.

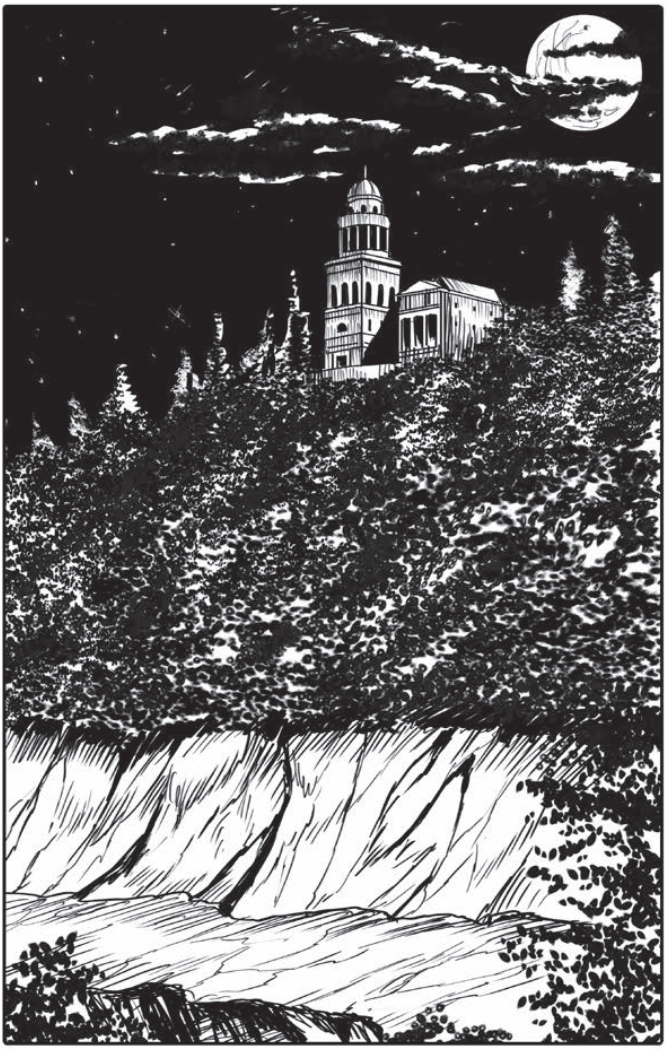
– Nem jössz közelebb a hercegnőhöz, te őrült bestia!

– Hercegnő? Mi az ördögről beszélsz? – kérdezi a csontváz. – Csak a barátomat szeretném látni!

Ezzel feléd integetve megkerüli Bahadurt… aztán hirtelen megtorpan, egy pengével a koponyájában. Fogait csikorgatva még vicsorog egy utolsót, hogy aztán egy csontkupaccá zuhanjon össze. Zamarra hőse morogva húzza ki a kardját az élőhalott koponyájából.

– Ne féljen, Hercegnő, most már biztonságban van. Nem gondoltam volna, hogy ez a teremtmény pont az ön elbűvölő személyét szerette volna inzultálni. Csak folytassa az útját, kérem, én addig kerítek egy szolgálót, hogy feltakarítsa a csontokat.

Köszönetet mondasz Bahadurnak, majd sietve távozol. Lapozz a **97**-re.



222.

A nap hamarosan lebukik a hegyek mögé, így kénytelen vagy a hold halovány fényében tovább-botorkálni a sziklák között. Nem sokkal később ez a kis fény is eltűnik, mert egy hatalmas, sötét felhő takarja el a holdat, amiből aztán szakadni kezd az eső. A ruhád hamarosan teljesen átázik, és az új, emberi szemeiddel alig látsz keresztül a sötétségen és az esőfüggönyön. Szerencsére azonban nemsokára megpillantasz valami ragyogást a hegyoldalban. Közelebb érve megállapítod, hogy a fény egy széles és alacsony kőépületből jön, ami egy monostor vagy efféle lehet. Ha odamész az épülethez menedék reményében, lapozz a **315**-re. Ha inkább továbbgyalogolsz a szakadó esőben, lapozz a **413**-ra.

223.

Beveted magad a sűrű erdőbe, majd az aljnövényzeten és a lehullott faleveleken gázolva abban reménykedsz, hogy találsz egy ösvényt, mielőtt a nap lenyugszik. Imád meghallgatásra talál, mert éppen akkor lelsz rá egyre, amikor a nap utolsó sugarai eltűnnek az égboltról. Az ösvényen aztán elindulsz kelet felé a holdfényben. Lapozz a **32**-re.

224.

Az új képességednek köszönhetően a lábaid sokkal könnyedebben mozognak, és ez kompenzálja a korábbi szívósságod hiányát. Hamarosan magad mögött hagyod Mawrogh-t, és beveted magad a sűrű erdőbe. Faágak csapódnak az arcodba, csúszkálsz a sáros leveleken, de csak futsz tovább a vastag aljnövényzeten a kidőlt fákon átugrálva. Amikor végre megállsz kifújni magadat, már nem hallod az üldöző zaját. Leülsz egy kidőlt fatörzsre, hogy kinyújtsd a lábaidat, és örülsz, hogy végre pihenhetsz egy kicsit az egész napos erőltetett menetelés és az iménti őrült rohanás után. Csak amikor a nap már kezd lenyugodni, akkor döbbensz rá, hogy találnod kell egy ösvényt, amíg legalább van egy kis fény. Keresgélés közben összeszedsz néhány újabb karcolást, mire találsz végre egy keskeny ösvényt, ami nagyjából kelet felé vezet. Addigra azonban a nap már teljesen lenyugodott, így nemsokára már csak az ezüstös holdfény világítja meg az utadat, ami alig-alig szűrődik át a sűrű lombkoronán keresztül. Lapozz a **416**-ra.

225.

Nagy sietségedben, hogy elmenekülj, a lábad megcsúszik az esőáztatta párkányon, és hanyatt vágódsz. A fejed a kőpadlón koppan (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), amitől minden elhomályosul előtted, és elveszted az eszméletedet. Lapozz a **246**-ra.

226.

– Nos, elnézésüket kérem a szokásosnál talán kevésbé elegáns megjelenésemért – válaszolod. – Talán legközelebb egy páncélruhát kellene kérnem az apámtól.

Laski kuncogni kezd ezen, és még Bahadur is elmosolyodik. Ezután még feltesznek neked néhány kérdést, majd együttérzésükről biztosítanak az elesett barátaid és testőreid miatt. Miután te is kellő mértékben

kifejezted a részvétedet irántuk, áradozni kezdesz a megmentésedért tett erőfeszítéseikről, mézédes szavakkal és apró kis tréfákkal elbűvölve az előtted álló két férfit. Végül Laski felajánlja neked a lovát, hogy odavigyen a hintóhoz.

– Önnek mindig van egy-két kedves szava hozzánk, egyszerű emberekhez, Úrnőm – mondja a kapitány, miközben a kantárral a kezében a hintóhoz vezet. – A többi tiszttel néha titokban megiszunk egy-két pohárkával vacsora után. Ha van kedve, egyszer csatlakozhatna hozzánk. Van egy titkos ajtó a borospincében: csak húzza ki a harmadik üveg chiantit a bal oldalon, és megtalálja a mi kis rejtekhelyünket. – Laski bizalmaskodóan megütögeti az orrát. – De ezt el ne árulja az apjának!

Ha bármikor eljutsz a Citadella borospincéjébe, adj 20-at az aktuális fejezetpont számához, majd lapozz az eredményül kapott fejezetpontra, hogy megtaláld a titkos ajtót.

Laski közben lesegít a lóról, és betessékel a hintóba. Lapozz a **371**-re.

227.

Elindulsz a sötétség felé, bele egyenesen egy használaton kívüli aknába, amin keresztül nehéz tárgyakat szoktak felhúzni a toronyba. Hatalmas csattanással érsz földet, és nem mozdulsz többé.

228.

A szerzetesek bizonytalanul néznek egymásra. – Biztosak voltunk benne, hogy ez a gyűrű okozta az átváltozásodat, bár az lehetséges, hogy egy másik varázslatot ellensúlyozott – mondja a világosabb köpenyes. – Ugyanakkor az is lehetséges, hogy csak be akarsz csapni minket, és valójában gonosz szándékok vezérelnek. Miért kellene elhinnünk, hogy csakugyan te vagy a hercegnő?

Ha jártas vagy a Királyi Család Történelmének ismeretében, lapozz a **304**-re. Máskülönben, lapozz a **20**-ra.

229.

Óvatosan megközelíted a tisztást. A tábortűz előtt egy borotvált fejű szerzetes üldögél egyszerű csuhában. A szeme csukva van és halkan dünnyög valamit magában. Egy fából készült medál lóg a nyakában.

– Gyere, ülj le! – szól oda neked, még mindig csukott szemmel.

Ha odaülsz a tűzhöz a szerzetes mellé, lapozz a **166**-ra. Ha inkább megtámadod, lapozz a **466**-ra. Ha távozol, és beleveted magad az éjszakába, lapozz a **422**-re. Ha van nálad egy varázsfog, és belevetnéd a tűzbe, lapozz a **263**-ra.

230.

Morogva hajolsz le a parókádért, hogy visszailleszd a fejedre. Rudolfo kissé zavartan nevetgél, majd ismét feléd nyújtja a kezét. A zenekar engedelmesen lassít a zene tempóján a kedvedért, így a továbbiakban már nem csinálsz akkora hülyét magadból, miközben próbálod követni Rudolfo lépéseit. Aztán a zene leáll, véget vetve a megpróbáltatásaidnak, és végre leülhetsz egy kicsit.

– Ez nem volt túl elegáns bemutató! – jegyzi meg Rudolfo fanyarul. – Mindenképpen gyakorolnod kell, ha nem akarsz szégyenbe hozni az esküvőnk napján!

Ó, hogy mennyire szeretnéd most kitekerni azt a nyamvadt nyakát, de sajnos túl sok szemtanú van körülöttetek. Amikor végül leszáll az este, Rudolfo bejelenti, hogy távoznia kell, és egy kézcsókkal elbúcsúzik tőled, hogy visszatérjen a Citadellán kívül lévő táborába. Lapozz a **40**-re.

231.

Elindulsz a kanyargós ösvényen az alacsonyan lógó ágakat és a körülötted nyüzsgő bogarakat kerülgetve, amik valamilyen titokzatos célt követve haladnak melletted. Erős vágyat érzel arra, hogy rájuk taposs, de valamilyen ösztönös félelem visszatart ettől. Noha az orkok nem kimondottan jártasak a mágiában, de nagyon jól ismered a sötét varázslatok bűzét, amit még emberi orral is kiszagolsz.

Az ösvény végül egy tisztásban végződik, ahol egy irtózatosan kövér, feketébe öltözött öregasszony fekszik hanyatt a mohaszőnyegen. A szemei csukva vannak, a feje oldalra billent, a tátott szájából kilógó vastag és hosszú nyelve pedig a földet verdesi. A bogárvonulat egyenesen felé tart, hogy a földre lógó nyelvén keresztül a szájába másszanak! Egyelőre nem vett tudomást a jelenlétedről. Ha felhívod magadra az öregasszony figyelmét, lapozz a **479**-re. Ha elosonsz mellette, lapozz a **45**-re. Ha inkább visszafordulsz az előző elágazás felé, hogy ott elindulj a másik irányba, lapozz a **182**-re.

232.

Az utad hullámzó zöld dombokon vezet keresztül, magányosan álldogáló kis fákkal tarkítva. Néhány tanya mellett is elhaladsz, a pirospozsgás arcú parasztok vidáman integetnek feléd, nem is sejtve, hogy korábban, az eredeti alakodban már jártál errefelé néhány portyázó csapatban. Talán ezeket a vidáman integető parasztokat éppen te juttattad hozzá az új földjeikhez azzal, hogy legyilkoltad a tanyák előző tulajdonosait. Ettől a gondolattól hangosan felröhögsz, és károrvendően integetsz vissza nekik.

Amikor a nap már kezd lebukni a most már távoli hegyek mögött, egy kisebb gyümölcsösbe érkezel. Felmászol az egyik fára, hogy szedj magadnak néhány almát (pont elég egy étkezésre), és éppen félúton vagy, amikor egy közeledő ló patacsattogása üti meg a füledet. Amikor lenézel, az eléd táruló látványtól majdnem elejted az imént leszedett almákat. Egy fenséges Egyszarvú üget feléd a mezőn, a szőre olyan hófehér, hogy szinte ragyog, rózsaszín sörénye pedig vidáman lobog a szélben. Az almákat a hátizsákodba gyömöszölöd, majd lemászol a fáról. Az Egyszarvú alig harminc méternyire tőled megáll, és feszülten figyelni kezd. Ha oda akarsz menni hozzá, lapozz a **463**-ra. Ha inkább továbbindulsz kelet felé, lapozz a **76**-ra.

233.

Bemászol a hintóba, amit teljesen feldúlva találsz. Ruhák és összetört ládák hevernek szanaszét a kocsi kárpitozott padlóján, de azért elkezdesz turkálni közöttük, hátha valami értékes dolog elkerülte a fosztogatók figyelmét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **409**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **169**-re.

234.

– Nos, az lesz a legjobb, ha elkísérlek az apádhoz. Legfőbb ideje, hogy véget vessünk az aggodalmának.

Hamiskásan a varázslóra mosolyogsz, aki azért még mindig ráncolja a homlokát, de végül nem szól semmit, csak kivezet a szobából, le egyenesen egy csigalépcsőn. Ezután végigvezet egy folyosón, ami egy hatalmas teremben végződik. A szoba közepét szinte teljesen kitölti egy hosszú asztal, a falakon fáklyák égnek, a felcicomázott nemeseket és a fényes páncélú lovagokat pedig szolgák hada kerülgeti. A terem túlsó végében, egy emelvényen egy koronás, ibolyaszín palástot viselő férfi ül, aki gondterhelten támasztja az állát. Amikor belépsz, komor tekintetét rád veti… majd hirtelen örömmel pattan fel. Azonnal eléd rohan, hogy átöleljen, majd karjaiba kapva körbeforgasson a levegőben.

– Drágám, hát végre visszatértél hozzám! – kiáltja a király. Lapozz a **181**-re.

235.

Gyorsan eltűnsz az éjszakában. A Feketeszívűek végigkísérik a tekintetükkel a távozásodat, de nem indulnak el utánad, hanem inkább a tábortűz melegénél maradnak. Lapozz a **78**-ra.

236.

Amint a víz az ajkaidhoz ér, minden elveszett számodra. Fogalmad sincs, hogy kicsoda vagy micsoda vagy. Csak állsz a sötétben a fák között, és sejtelmed sincs, hogy merre vagy egyáltalán hova akarsz menni. Körülvesznek az erdő különféle zajai, de nem tudod eldönteni, hogy azok vajon barátságosak vagy ellenségesek-e számodra. Inkább leülsz a Feledékenység Vizének a partjára, és várod, hogy az elméd ismét működni kezdjen. De hiába.

237.

Perrault az egyik kecses kezedet a vállára teszi, a másikat pedig a sajátjába csúsztatja. Miután a szabad kezét a derekadra helyezte, megparancsolja, hogy kövesd őt, és lépj vele egyszerre. Nem igazán vagy hozzászokva az ilyen finom mozdulatokhoz, mert ezt az agyonszabályozott és unalmas lötyögést össze sem lehet hasonlítani az orktánc zabolátlan eksztázisával. Perrault folyamatosan a lábadra lép, miközben szemrehányásokat zúdít rád, hogy gyorsabban lépj, ne legyen lomha a mozgásod, tartsd egyenesen a karodat, legyél kecsesebb, ne tátsd a szádat – és már nem bírod tovább! *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **393**-ra. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **472**-re.

238.

Hörgést hallasz a hátad mögül, és megfordulva megpillantasz egy testőrt, akinek ömlik a vér az átvágott torkából. Egy darabig még tántorog, de aztán erőtlen kezéből kihullik a rövidkard, és előrezuhan. Zerraz áll mögötte véres pengékkel, aki rád kacsint, majd újra beleveti magát a küzdelembe. Lapozz a **119**-re.

239.

Vörös köd lepi el az agyadat, amitől azonnal esztelenül vagdalkozni kezdesz, hogy a fröcskölő meleg vér vörösre fesse a hintó belsejét. Amikor ismét észhez térsz, az előtted heverő hercegnő a felismerhetetlenségig összze van szabdalva. A lány szolgálója olyan rémülten és döbbenten nézi az általad rendezett vérfürdőt, hogy még sikoltani sincs ereje. Deijara hercegnő halott, és a többi ork aligha fogja megköszönni, hogy miattad elestek a jutalomtól. Még ha valahogy kárpótolni is tudod őket valamivel, ez a küldetés kudarcot vallott.

HÍDVÁM
ÚJ SZABÁJ VAN

240.

Egy elágazáshoz érkezel a Kék Potamos északi partján, a folyó nyugat felé hömpölyög tovább. A túloldalon, a távolban megpillantod a Citadella lenyűgöző falait, melyek a sziget nyugati részének csupasz szikláira épültek. Dél felé fordulsz, ahol a lejtő egyenesen a kőhídhoz vezet, ami a legrövidebb út a Citadellához.

Ahogy közelebb mész hozzá, az alábbi durván írt felirat fogad a híd előtt:

HÍDVÁM
UJ SZABÁJ VAN

Egy megtermett és különösen ronda Troll mászik elő a híd alól, majd érdeklődve méregetni kezd.

– Átmenné'? Fizess vámot!

A Troll a következő fizetséget fogadja el: egy fából készült medál, egy Egyszarvú Szarva, egy ébenfa klarinét, egy fekete kő, 5 Aranytallér, vagy egy pálca. Ha ezek közül bármelyiket átadod, lapozz a **419**-re. Ha nem, akkor megpróbálhatod átverni a Trollt – lapozz a **329**-re –, vagy megtámadhatod – lapozz a **498**-ra. Ha inkább követed a folyót kelet felé, hogy másik átkelési lehetőséget keress, lapozz a **22**-re.

241.

Az út kelet felé kanyarodva dombos vidéken folytatódik, elkerülve a meredekebb lejtőket. A nap már kezd lenyugodni a hegyek fölött, amikor megérkezel Innac városába, ami egy szénbányának köszönheti létezését. Kormos, fekete arcok merednek rád, amikor belépsz a városba. Az előkelő hölgyek látványa nem ismeretlen errefelé, hiszen Sableton bárónak van egy hatalmas kúriája a város szélén, de a nemes hölgyek ritkán érkeznek az út porától piszkosan és gyalogosan a településre. Alighogy belépsz a városba, a báró katonáinak egy szakasza éppen arrafelé masírozik, ezért gyorsan elrejtőzöl egy rozoga fészer mögé. Morgrek figyelmeztetett rá, hogy a báró nagyon ambíciózus ember, aki törékeny kapcsolatban áll a királlyal; aligha lenne jó ötlet elfogatni magadat és a hatalmába kerülni. Amint a katonák eltűnnek, elindulsz a város központja felé. A kétszintes "Csákány és Lapát" nevű fogadó uralja a főteret, ahonnan harsány muzsika hangja és sült csirke illata száll kifelé. Ha betérsz a fogadóba, lapozz a **278**-ra. Ha inkább keresel egy elhagyatott sikátort, ahol alhatsz egy kicsit, lapozz a **81**-re.

242.

Ralesh után veted magad, akit ugyan lelassít a kapálózó hercegnő, de te viszont kimerült vagy a csatától. Vetélytársad egyre közelebb kerül az erdőt szegélyező fákhoz. Ha eléri a kanyargós ösvényeket, akkor szinte lehetetlen lesz a nyomára akadni, ezért kettőzött erővel rohansz felé, hogy még előtte utolérd. Dobj négy kockával, és az eredményt vesd össze az ÉLETERŐ pontjaid számával! Ha a dobott összeg kevesebb vagy egyenlő, mint az ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **483**-ra; ha magasabb, lapozz a **394**-re.

243.

Grauch még életben van? Ha igen, lapozz a **426**-ra; máskülönben, lapozz a **268**-ra.

244.

Már a nap utolsó sugarai is kezdenek elhalványulni a hegyek mögött, amikor felkapaszkodsz egy dombra, ami mögött már megpillantod az előtted elterülő Megala Dendra hatalmas rengetegét. Két vastag tölgyfa között találsz egy ösvényt, és tőrrel a kezedben belépsz a fák közé, ahol szinte már vaksötét van, mert a lombkoronán keresztül csak alig szűrődik át a holdsarló halvány fénye. Az új szemeid nehezen birkóznak meg ezzel a gyér fénnyel, ezért kénytelen vagy az egyik karodat magad előtt tartani, hogy ne ütközz bele semmibe. Tücsökciripelés és az erdő lakóinak mindenféle zsivalya vesz körül, és új alakodban furcsán sebezhetőnek érzed magad. Csak a kezedben lévő tőr markolatának hideg érintése nyugtatja meg kissé az idegeidet. Az ösvény egyszer csak kettéágazik. Jobb felől mintha rohanó lábak hangját hallanád, és ahogy hunyorogva arrafelé tekintgetsz, bogarak százait látod a sárban nyüzsögni. Ha balra indulsz, lapozz a **182**-re; ha jobbra, a hangok irányába, lapozz a **231**-re.

245.

Maga a látvány, ahogy gyilkos szándékkal nekirontasz, már elég, hogy Ralesh eltévessze a célt. A nyílvessző a válladat találja el, és bár vérző sebet okoz, nem szenvedsz komoly sérülést (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, akkor Ralesh félredobja az íját, és előránt egy rövidkardot.

Ralesh	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd az orkot, lapozz a **2**-re.

246.

Ahogy eszmélethez térsz, óvatosan kinyitod az egyik, majd a másik szemedet. Még zúg a fejed, de a látásod eléggé kitisztult, így láthatod, hogy egy fáklyákkal megvilágított teremben vagy, és szerzetesek állnak körbe, akik közönyösen bámulnak rád. Megpróbálsz felállni, de rá kell jönnöd, hogy a kezeidet és a lábaidat egy masszív kőasztalhoz bilincselték. Ahogy lenézel a lábaidra, azt látod, hogy visszanyerted az eredeti alakodat, ismét ork vagy. Az egyik szerzetes, aki a világosabb színű köpenyéből ítélve vezető pozíciót tölthet be, a gyűrűddel a kezében odalép hozzád.

– A Wazarri Szerzetesek évszázadok óta arra vannak kiképezve, hogy átlássanak a bűvöleten. Ki vagy te és miért használtad ezt a gyűrűt arra, hogy Deijara hercegnőnek add ki magad? Válaszolj nekem!

A hangjában nincs sem harag, sem könyörtelenség, csak egy szenvtelen tudósnak tűnik, aki fel akarja tárni az igazságot. Mit teszel?

Elmondod az igazat? Lapozz a **135**-re.

Azt válaszolod, hogy megátkoztak és ezt a gyűrűt kellett viselned, ezért megköszönöd neki, hogy megszabadított az átoktól? Lapozz a **288**-ra.

Azt válaszolod, hogy tényleg te vagy Deijara hercegnő, de egy átok miatt egy ork képét veszed fel, ha elveszik a gyűrűdet? Lapozz a **228**-ra.

Megpróbálsz megszabadulni a bilincseidtől? Lapozz a **478**-ra.

247.

A nyílvessző egyenesen a céltábla közepében áll meg rezegve, mire az őrmester álmélkodva húzza fel a szemöldökét.

– Menten elkárhozok!

Lapozz a **176**-ra.

248.

Odakiáltasz az egyik termetes halásznak, akinek hosszú, fehér szakálla van, hogy elvinne-e téged a folyón a Citadellához.

– És mi hasznom lenne belőle? – bömböli vissza. – A Citadella körüli vizek veszélyesek. Jaxartes három évvel ezelőtt a folyóra zúdította az ocsmány varázslatait arrafelé, azóta a halak már nem olyanok, mint régen. Esküszöm, némelyik rosszabb, mint a nagy leviatán!

A halász csak akkor hajlandó elvinni téged, ha felajánlod neki az alábbi tárgyak egyikét: egy fából készült medál, egy könyv az illuzióvarázslatokról, vagy egy varázsfog. Ha az útért cserébe odaadod neki valamelyiket, akkor húzd le a *Kalandlapodról*, majd lapozz az **56**-ra. Ha nincsenek nálad ilyen tárgyak, vagy nem akarsz megszabadulni tőlük, akkor kénytelen leszel gyalogolni – lapozz a **320**-ra.

249.

A fogadás véget ért. A király feláll, hogy köszönetet mondjon a vendégeknek, amiért eljöttek, majd kijelenti, hogy mennyire örül, amiért Deijara hercegnő épen és egészségesen visszatért hozzá (ha tudná…). A vendégek, rangjuknak megfelelő sorrendben, elhagyják a dísztermet. Végül már csak te maradsz ott és a király, aki megölel, mielőtt távoznál. Bűzlik a levendulától és a finom boroktól, és fontolóra veszed, hogy belémártod a tőrödet, de a fegyveres őrök jelenléte visszatart ettől. Még nem jött el a te idődd. Jó éjszakát kívánsz a királynak, majd te is elhagyod a dísztermet. Lapozz a **13**-ra.

250.

Végül találsz egy keskeny csapást, amit a vadállatok használnak, és itt már a fák koronája is ritkásabb, így átszűrődhet rajtuk némi holdfény. Egyszer csak észreveszel valami különöset a lehullott falevelek között. Lehajolsz, hogy közelebbről megnézd, és egy gnóm agyagból készült képmását találod a földön, amit magaddal vihetsz, ha akarsz. Lapozz a **289**-re.

251.

Nagy levegőt veszel, majd elkezded a fejed fölött lengetni a kalapácsot, mielőtt elhajítanád. Dobj négy kockával, és az eredményt hasonlítsd össze a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid számával! Ha az összeg kevesebb vagy egyenlő, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **447**-re. Ha több, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **179**-re.

252.

A barátai éppen akkor érnek utol benneteket, amikor Rudolfo lefordul a nyeregből. Mindannyian megrendülten bámulják a lord összeszabdalt holttestét, majd a haragjukat ellened fordítva egy emberként támadnak rád. Esélyed sincs ekkora túlerővel szemben felvenni a harcot, így hamarosan te is összekaszabolva heversz Rudolfo mellett.

253.

Miközben beszélgetésbe elegyedsz Foxle-lal, az igazságügyi miniszterrel, Bahadur hirtelen féltérdre ereszkedik. – Úrnőm! – szólit meg, miközben mindenki döbbenten elhallgat. – Tudom, hogy ez nem a legmegfelelőbb pillanat, de az apja és Lord Rudolfo halálával szüksége lehet egy erős férfira az oldalán. Bár szegény sorból származom, de számtalanszor bizonyítottam már rátermettségemet az apjának, és remélhetőleg önnek is. De ami mindennél fontosabb: szeretem! Már évek óta táplálok ilyen érzelmeket ön felé, és ez az utóbbi időben már szédítő magasságokban szárnyal! Kérem, hadd részesüljek abban a megtiszteltetésben, hogy hozzám jön feleségül!

Az udvaroncok várakozóan tekintenek rád, miközben Bahadur szemében reménysugár csillan. Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a **441**-re. Ha visszautasítod, lapozz a **106**-ra.

254.

Elindulsz a lemészárolt karaván irányába. A hegylábak egyenetlen és kies vidékét egy idő után felváltják a zöldellő dombok és a korai ősz aranyos színeivel tarkított erdők. A nap hamarosan lebukik a hegyek mögött, így egyre rosszabbak lesznek a látási viszonyok; az új emberi szemeiddel egyáltalán nem látsz jól a sötétben, az ezüstösen fénylő félhold pedig nem sokat segít. Meg is botlasz egy öreg tölgy kiálló gyökerében, de amikor káromkodva összeszeded magad, egy tábortűz pislákoló fényét pillantod meg egy tőled balra eső csalitosban. Ha közelebb mész, hogy megvizsgáld, lapozz a **229**-re. Ha inkább keresel egy másik helyet, ahol letáborozhatsz, lapozz a **391**-re. Ha továbbmész a holdfényben, lapozz a **422**-re.

255.

– Bízom benne, hogy ezt megoldjátok egymás között – mondja nevetve Morgrek.

Thokk felemeli súlyos harci kalapácsát, és feléd mordul. Nem számíthasz könyörületre.

256–258

Thokk ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha te nyered a csatát, lapozz a **354**-re.

256.

Grauch lándzsája a ló nyakába fúródik, amitől az a földre rogyik, a fiatal nő pedig kirepül a nyeregből. A közeledő testőrök pánikba esnek, amikor azt látják, hogy a hercegnőjük hamarosan fogságba esik, te pedig nem vesztegeted az időt, hogy ez valóban megtörténjen. Kettőt levágsz a hátráló katonák közül, két másikat pedig Ralesh nyilai terítenek le. Most már szabad az út a hercegnőhöz, aki még kábult, amikor a válladra kapod. Grauch-nak is sikerül kiszabadítania a lándzsáját a ló nyakából, és elégedetten biccent feléd. Lapozz a **370**-re.

257.

– Ennyire hülyének nézel?! – üvölti a Troll. Harcolnod kell.

Troll ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha akarsz, két Harci Kör után *Elmenekülhetsz* kelet felé futva – lapozz a **22**-re. Ha maradsz és megnyered a csatát, lapozz az **58**-ra.

258.

Az ajtó könnyedén kitárul, és belépsz a királyi könyvtárba. Az ajtó ezután magától be is csukódik mögötted; ezen az oldalon csak egy könyvespolcnak látszik, ami roskadozik a vaskos kötetektől és a hézagokat kitöltő ősrégi pergamentekercsektől. A könyvtár ugyan kihalt, de már hallod is a sietősen közeledő lépteket a folyosó felől. Bahadur még életben van? Ha igen, lapozz a **464**-re; ha nem, lapozz a **92**-re.

259.

Végigrohansz a folyosón, és berontasz egy jól megvilágított nagyterembe. A hosszú asztal körül összegyűlt nemesek megfordulnak és érdeklődve bámulnak rád. Drámai belépőd láttán a lovagok a kardjukhoz kapnak, de a fegyverük félúton megáll a hüvelyükben. Egy felszolgáló lány meglepetésében a földre ejt egy tálca borospoharat. De a leglátványosabban az a férfi reagál, aki az emelvényen lévő trónuson ül. A király odarohan hozzád, a karjaiba kap, majd körbeforgat a levegőben.

– Drágám, hát visszatértél hozzám!

Ebben a pillanatban toppan be Astragal is a terembe, de azonnal megtorpan, amikor meglát téged a király karjaiban.

– Vigyázzon, Felség! – figyelmezteti. – Nem vagyok biztos annak a nőnek a kilétében, akit most átölel.

– Miről beszélsz, Astragal! – kérdezi a király, miközben óvatosan letesz téged a földre. – Ez itt Deijara hercegnő, aki visszatért hozzánk!

– Nos, a hercegnő ahelyett, hogy válaszolt volna néhány kérdésemre, megidézett és rám uszított néhány csontvázat.

– Mert megijesztett! – veted közbe.

– Hát erről van szó! – mondja a király. – Néha megfeledkezel róla, hogy vannak, akik kényelmetlenül érzik magukat egy varázsló társaságában. Különben is, milyen jogon tartottad fel a hercegnőt, amikor tudod, hogy betegre aggódtam magam miatta?

A varázsló egy darabig még tiltakozik, de a király szigorú tekintetére végül meghajol, és elhallgat. Lapozz a **181**-re.

260.

Könnyedén megforgatod a pengét párszor a kezedben, majd teszel vele még néhány látványos mozdulatot, mielőtt beleállítanád egy farönkbe. Tirax szájtátva bámulja mindezt.

– Mit szólnak ehhez, Uraim? – fordul a körétek gyűlt katonákhoz és lovagokhoz. – Ha egy ilyen rátermett kardforgató vezetne titeket harcba, mint Deijara hercegnő, akkor az istenek óvják Zamarra ellenségeit!

Lapozz a **176**-ra.

261.

Ahogy hiábavalóan küzdesz, hogy kiszabadulj a szorításból, a boszorkány leránt maga mellé a földre, majd a bokádat elereszt̂ve a torkodat kezdi szorongatni nyirkos kezeivel, hogy összezúzza a légcsövedet (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Kétségbeesetten próbálod lebirkózni magadról.

Kövér Banya	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 10

Mivel a boszorkány alatt fekszel, ezért előnytelen helyzeted miatt az első Harci Körben vonj le 1 pontot a Támadóerődből, majd a következőkből is mindaddig, amíg meg nem nyersz egy Harci Kört.

Ha sikerül legyőznöd a banyát, lapozz a **220**-ra.

262.

A Feketeszívűek eléggé meghökkennek, amikor fegyvert rántasz rájuk, de ők sem haboznak sokáig.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Feketeszívű	7	8
Második Feketeszívű	7	7

Egyszerre küzdj meg velük. Ha mindkettővel végzel, lapozz a **414**-re.

263.

A tűzbe dobod a fogat, mire vakító zöld fény villan, hogy utána négy csontváz ugorjon elő a tűzből, amik karmos ujjaikkal egyből a szerzetesre vetik magukat. Az gyorsan magához tér a meditációból, és hátraveti magát. Egy pillanatra úgy tűnik, hogy fontolóra veszi a harc lehetőségét, de aztán a menekülést jobbnak látva beleveti magát az éjszakába, a csontvázak pedig csikorogva üldözőbe veszik. Amíg távol vannak, te kényelembe helyezed magad a tűznél, miközben találsz egy üvegcsét a fűben heverni, nem messze onnan, ahol a szerzetes ült. A szagából ítélve gyógybalzsam lehet. Ha magaddal viszed, akkor a sebeidre kenve visszakapsz 6 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Csak egy adag van belőle, és bármikor felhasználhatod, kivéve csata közben. A csontvázak nemsokára visszatérnek, de nem derül ki, hogy végül utolérték-e a menekülő szerzetest vagy sem. Ezután leheveredsz aludni, miközben az élőhalottak vigyázzák az álmodat.

Másnap reggel kipihenten ébredsz (visszanyersz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot). A csontvázak, miután teljesítették a feladatukat, eltűntek valamikor az éjszaka folyamán (húzd le a varázsfogat a *Kalandlapodrtól*). Szétrugdosod a parázsló tábortűz maradványait, majd folytatod az utadat. Lapozz a **305**-re.

264.

Villámgyorsan az ablakhoz ugrasz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **29**-re; ha elbukod, lapozz a **225**-re.

265.

Bár ellenfeled külsőre zöldfülűnek tűnik, mégis jól képzett kardforgató. Az egyenes fakard nem igazán illik a kaszaboláshoz szokott harcmodorodhoz, így az újonc könnyedén hárítja az esetlen próbálkozásaidat, mielőtt a saját fakardja hegyét a mellkasodhoz nyomná. Lehetőséget kapsz egy visszavágóra, amiben sikerül megkarcolnod az ellenfeledet, de a döntő párbajban ismét könnyedén alulmaradsz.

– Kész csoda, hogy sikerült valahogy hazajutnia, Úrnőm! – jegyzi meg csípősen az őrmester. – De ne aggódjon, gondom lesz rá, hogy ezeket itt megfelelően kiképezzem, így soha nem lesz védtelen.

Ezzel hátat fordít neked, hogy újra parancsokat osztogasson a katonáinak. Ez bizony felettébb tiszteletlen viselkedés egy hercegnővel szemben! A gyakorlótér szélén észreveszel két lovagot, ahogy összesúgnak egymás között, majd kuncogni kezdenek, de gyorsan közömbös arcot vágnak, amikor elkapják a tekintetedet. Miközben azon jár az agyad, hogy milyen büntetésben részesítsd őket később, elviharzol a gyakorlótérről. Kapsz 1 DÜH pontot, majd lapozz a **194**-re.

266.

A varázsló kitépi magát a szorításodból, majd hátralök az egyik székbe. Ahogy lehuppansz, Morgrek megragad egy üvegdíszt az asztalon, és elcsavarja. A padló azonnal megnyílik alattad, és a székkel együtt egy mély verembe zuhansz. Lapozz a **456**-ra.

267.

– Atyám, azzal megbotránkoztathatom az apátot, ha nem tudok kellő lelkesedést mutatni iránta a fejfájásom miatt. Talán jobb lenne, ha visszavonulnék a szobámba.

A király végigsimít a szakállán, majd vontatottan bólint. – Lehet, hogy igazad van. Tolmácsolni fogom a bocsánatkérésedet az apát felé.

Meghajolsz, majd elhagyod a fogadótermet, hogy visszatérj a szobádba. Útközben bekukkantasz a konyhába, és elfogyasztasz néhány süteményt (kapsz 1 ÉLETERŐ pontot). A szobádba érve vársz néhány órát, mielőtt újra elhagynád azt, és közben megemlíted a szobalánynak, hogy teljesen rendbejöttél és kítűnően érzed magad. Lapozz a **207**-re.

268.

Mawrogh még életben van? Ha igen, lapozz a **363**-ra; ha nem, lapozz a **212**-re.

269.

Bahadur alig tudja leplezni örömét, miközben kezet csókol neked, és feléd nyújtja a karját. Felöltöd reményeid szerinti legbájosabb mosolyodat, majd belékarolsz.

– A Hetedik Gyalogosszázadnál töltött éveim alatt sosem gondoltam volna, Úrnőm, hogy egyszer majd a holdfényben sétálgatok a hercegnővel. Kezdem elhinni, hogy a sors kegyes hozzám és teljesülnek a vágyaim. Vajon még mit tartogathat a számunkra? – Sóhajt egyet. – Bár a sors most mégis kegyetlen, mert az ön kezét másnak ígérték. – Hirtelen megtorpan. – Bocsásson meg, hercegnő! Nem lett volna szabad ezt mondanom!

Ezzel elhúzza a karját, és elindul a rózsák felé. – Olyan gyönyörűek… – sóhajt fel ismét. Megrettensz, hogy most elkezd szavalni egy verset, ezért gyorsan azt mondod, hogy vissza kell térned a szállásodra.

– Megértem, Úrnőm – válaszolja Bahadur, majd leszakít egy vörös rózsát, és átnyújtja neked. – De kérem, fogadja el ezt búcsúajándékként!

Ezzel meghajol, majd távozik. A szemeidet forgatva a ruhád elejére tűzöd a rózsát (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Mivel semmi kedved hozzá, hogy összefuss még egy szerelmes bolonddal, ezért inkább visszatérsz a szobádba. Lapozz a **365**-re.

270.

Az úton egy négy ló vontatta szekér közeledik feléd, amiket egy férfi hajt a királyi gárda egyenruhájában: egy fekete sárkány, fehér pajzson. A kocsit lovagok és fegyveresek kísérik, akik döbbenten és lesújtva torpannak meg az eléjük táruló mészárlás látványától. Ketten azonban megpillantak téged, ezért azonnal hozzád vágtatnak a lovaikkal. Amikor közelebb érnek, egyiküket azonnal felismered: Bahadur az, a "hős", aki megmentette a Citadellát Ostragoth seregeitől azzal, hogy meggyújtotta a Fáklyát az Őrjöngő Agyaraknál, újralobbantva ezzel a Sziklaőrszemek tüzét. Még mindig érzed a kősárkányok leheletének heves lángját, és hallod az ork bajtársaid halálsikolyait, ahogy a győzelem pillanatában elevenen megsülnek. Bahadur jelenleg a Rend legismertebb lovagja, aki már többször összecsapott a zamarrai ork törzsekkel. A másik lovast nem ismered, de Morgrek leírásából könnyen be tudod azonosítani: ő Laski kapitány a Hetedik Gyalogosszázadtól, Bahadur korábbi parancsnoka. Hamarosan mindketten odaérnek hozzád.

– Hercegnő! – kiáltja Bahadur. – Már a legrosszabbtól tartottunk!

– Astragal, a varázsló egy sas képében vette észre a karaván maradványait, és azonnal a Citadellához repült, hogy értesítsen minket – teszi hozzá Laski. – A király is rögtön útnak indított minket, hogy keressük meg, és álljunk bosszút, ha szükséges.

– De szerencsére erre nincs szükség – mondja Bahadur. – Hogyan élte túl az orvtámadást?

Előadod a történetet, amit indulás előtt egyeztettél Morgrekkel, mely szerint a karaván orkok támadták meg, és te csak úgy élted túl, hogy elbújtál a hintó alatt.

– Ez mindenesetre megmagyarázza a ruhája állapotát – jegyzi meg Laski.

Ha elsajátítottad az Etikett képességet, lapozz a **226**-ra; ha nem, lapozz a **468**-ra.

271.

Ethel megvonja a vállát. – Ahogy gondolod. De számíts rá, hogy a démon nem fog engedelmeskedni annak, aki nem fizetett neki a saját vérével.

Ezzel a többiek vérét egy réztálba gyűjti, majd, miután hozzáadta a sajátját is, a lángokba önti, misztikus szavakat mormolva közben. A tűz hirtelen hangosan feldübörög, amitől Maud rémülten felsikolt. Ethel szigorú tekintettel néz rá, majd folytatja a kántálást. A lángok egyre magasabbra törnek, és zafírkék színűvé válnak, miközben valami formálódni kezd a tűzgyűrűben, a három boszorkány pedig lélegzetvisszafojtva figyeli, ahogy alakot ölt. Egy gyönyörű nő magasodik lassan fölétek, akinek gesztenyeszín hajzuhatag omlik széles vállaira, a homlokára pedig egy fenséges agancs nőtt. Szürke szemeiből kegyetlenség árad, ahogy végigtekint rajtatok, majd vékony ajkai gonosz mosolyra húzódnak.

– Kik azok az egyszerű halandók, akik meg merték idézni a Szarvas Istennőt? – sikoltja.

Csendben álldogálsz, miközben a három lány felváltva bocsánatért esedezik, magyarázkodik vagy hízeleg. Úgy tűnik, hogy még Ethel is elvesztette az eddigi hidegvérét.

– Elég! – csattan fel az istennő. – Nincs szükség magyarázkodásra, mert érzem, ahogy a véretek az ereimben folyik. – Ezután haragos tekintettel feléd fordul. – Valamennyiőtökét, kivéve az övét! De aki nem fizet önként a vérével, az majd fizetni fog vele a szándéka ellenére! Bizonyítsátok nekem a hűségeteket, és végezzetek vele!

A lányok bizonytalanul méregetnek, mert látják, hogy fegyver van nálad. Aztán hirtelen megváltoznak. A szemeik tejfehérré válnak, az állkapcsuk elernyed, a mozdulataik pedig merevek lesznek – megszállták őket! Ahogy lassan elindulnak feléd, a Szarvas Istennő nevetése végig visszhangzik a fák között.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Ethel	7	5
Mildred	6	6
Maud	5	7

Egyszerre küzdj meg velük. Ha végzel mindhárommal, lapozz a **300**-ra.

272.

– Felség! – mondja az apát. – Tisztában van azzal, hogy ön egy ork mellett ül?

A király riadtan néz előbb a szerzetesre, majd rád, majd ismét a szerzetesre.

– Mit jelentsen ez? – kérdezi követelőző hangon. – Hogy merészeled így sértegetni a lányomat?!

– Attól tartok, hogy ez nem a lánya, Felség. Figyeljen csak!

Ezzel a kezeivel egy kockát formáz, amitől a tested kínzó fájdalmak közepette visszaváltozik az eredeti alakjába, a jelenlévők legnagyobb megrökönyödésére. A király falfehérré sápad.

– Hogy… lehetséges ez? – hápogja.

Aligha leszel képes bármiről is meggyőzni a királyt, ha most feltesz neked egy sor olyan kérdést, amikre nem tudod a választ. Felpattansz a helyedről, hogy kereket oldj, de ezzel is csak a bűnösségedet bizonyítod. Négy megtermett őr ugrik oda hozzád, és azonnal letepernek. A királyi kínvallatók hamarosan kiderítik, hogy hol van az igazi hercegnő, te pedig már csak a gyors és kegyes halálban reménykedhetsz.

273.

A tűzgolyó telibe találja a jobb oldaladat, amitől repülsz néhány métert, miközben lángnyelvek nyaldossák a ruhádat és a bőrödet. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, meghemperegsz a földön, hogy eloltsd a lángokat, majd talpra ugrasz. A varázsló átkozódik, majd belekezd egy újabb varázslatba. Hirtelen valami elsüvít a füled mellett, majd azt látod, hogy ellenfeled szeme elkerekedik, ahogy egy nyílvessző csapódik a mellkasába. Miközben a varázsló kizuhan a hintóból, te odaintesz Ralesh felé, mivel kiváló íjásztudása éppen most mentette meg az életedet. Ezután ismét a hintó felé rohansz, hogy felkapaszkodj rá. Lapozz a **389**-re.

274.

Kissé tanácstalan vagy, hogy mit is válaszolj, de Mira bátorítólag rád mosolyog.

– Mondd csak, nem találtál varázserejű tárgyakat útközben, amíg visszajutottál a Citadellába? Az unalmas, öreg Astragaltól nem kaptam semmi újat hetek óta, és már unom ugyanazokat a tárgyakat vizsgálgatni újra meg újra!

Van nálad valami, amit odaadhatsz a varázslótanoncnak? Ha nálad van az Egyszarvú Szarva, és átadnád neki, lapozz a **219**-re. Ha nincs vagy nem akarod odaadni, de van nálad egy fekete kő, amitől szívesen megszabadulnál, lapozz a **280**-ra. Máskülönben, ha az alábbi tárgyak közül bármelyik nálad van, és szívesen odaadnád neki, akkor lapozz a **186**-ra: egy harcedzett penge, egy pálca, egy gnóm képmása agyagból, egy agancs, egy varázsfog, egy varázssisak vagy egy fából készült medál (ne felejtsd el lehúzni azt a tárgyat a *Kalandlapodról*, amit odaadsz Mirának). Ha a fentiek közül egyik tárgy sincs a birtokodban vagy egyszerűen csak nem akarsz megszabadulni tőlük, lapozz a **451**-re.

275.

Astragal folyamatosan ráncolja a homlokát, miközben elmeséled neki a történetet, amit Morgrek tanított be neked.

– Attól tartok, jó néhány homályos folt van ebben a mesében – állapítja meg, miután végeztél. – Ügyes hazudozó vagy, de attól még hazudsz!

Ezzel feláll a fotelből, te pedig azonnal a fegyveredért nyúlsz. Mielőtt azonban előránthatnád, a varázsló a padlóra mutat a lábaid előtt, mire több tucat zöld inda nő ki a deszkákból, amik körbefonják a lábaidat, és a padlóhoz szegeznek.

– Lássuk csak, mi van nálad! – motyogja, miközben lehúzza a gyűrűt az ujjadról. Azonnal visszanyered az eredeti alakodat, de az indák szorítása nem enyhül rajtad.

– Már látom! – mondja a varázsló a szakállát simogatva. – Nos, ork barátom, az lesz a legjobb, ha elmondod, hogy hol van az igazi hercegnő, és hogy mi volt a szándékod azzal, hogy felvetted az alakját. És a saját érdekedben azt ajánlom, hogy ne akarj még egyszer becsapni.

Astragalnak jó szíve van, és elenged, miután kiszabadították a hercegnőt, de a küldetésedet nyilvánvalóan elbuktad.

276.

A tűzgolyó elsüvít a fejed felett. A varázsló jártas lehet a mágiában, a célzótudománya azonban sok kívánnivalót hagy maga után. Átkozódva kezd bele egy újabb varázslatba. Ha fel van jegyezve egy I betű a *Kalandlapodra*, lapozz a **319**-re. Ha nincs, akkor villámgyorsan felpattansz a hintóra a varázsló mellé – lapozz a **68**-ra.

277.

Miután a csontváz végzett a tisztálkodással, feléd fordul. Hálásan vigyorog rád, bár kétled, hogy bármiben is a segítségedre lehetne.

– Nagyon köszönöm, hogy kiszabadítottál, cimbora! – csikorogja. – Teljesen beszorultam a sziklák alá már… atyaég, azt sem tudom, mióta! Még mindig II. Zolibar király ül a trónon?

Azt válaszolod, hogy most Elidor király uralkodik, és soha életedben nem hallottál Zolibarról.

– Ejha, akkor már valóban elég régóta! Vajon a jó öreg barátaim is itt lehetnek valahol? Meg kellene keresnem őket.

Ezzel megfordul, hogy nekivágjon az alagútnak, amit éppen most tettél szabaddá, de hirtelen megtorpan. – Hát persze, most meg kell, hogy jutalmazzalak a kiszabadításomért, nemes és jóindulatú ork barátom. Fogd ezt!

Ezzel kihúzza az egyik fogát, és átadja neked.

– Vesd tűzbe, és néhány barátom megjelenik, hogy a segítségedre legyen. Azután egy szóval ismét elengedheted őket. Na viszlát, most már mennem kell! Még biztosan találkozunk valamikor!

Ezzel elindul az alagútban. Miután rájössz, hogy magadra maradtál, úgy döntesz, hogy jobb lesz visszatérni Perrault-hoz. Zsebre vágod a varázsfogat, majd elindulsz az előző elágazáshoz. Lapozz a **469**-re.

278.

Belépsz a félig üres közös helyiségbe, ahol csak néhány bányász kortyolgatja a sörét a pislákoló tűz mellett. A rézérmékkel, amiket Morgrek adott, mielőtt útnak indított volna, kifizeted a szoba és az ízetlen pörkölt árát. Azonban alig kezdesz neki az evésnek, az egyik sarokból egy kissé részeg katona tántorog oda hozzád.

– Mondd csak… nem ismerlek, hukk… valahonnan?

Nem tudsz mit kezdeni a helyzettel, ezért inkább nem válaszolsz semmit.

– Igen, ismerlek – folytatja a katona, miközben a tekintete elhomályosul. – Te Deijara hercececе… hercegnő vagy!

Ha azt válaszolod, hogy összetéveszt valakivel, lapozz a **129**-re. Ha beismered, hogy valóban a hercegnő vagy, és segítségre van szükséged, hogy visszajuss a Citadellába, lapozz a **75**-re.

279.

Este egy gyors vacsorával zárod a napot a királlyal és az udvaroncaival. Evés közben folyamatosan Morgrek levele jár az eszedben, ezért alig tudod élvezni a főtt homárt, amit feltálaltak (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot az étkezésért). Elidor király meg is kérdezi, hogy jól érzed-e magad, de udvariasan azt válaszolod, hogy csak egy kicsit fáradt vagy. Vacsora után elnézést kérsz, és azonnal távozol, hogy aztán kissé feszülten mászkálj a folyosókon. Amikor észreveszed, hogy a király visszavonult, akkor elhatározod, hogy ma este végre végzel vele! Jegyezd fel a 494-es számot a *Kalandlapodra* és karikázd be, majd lapozz a **376**-ra.

280.

Mira a kezében forgatva megvizsgálja a követ.

– Á, ez csak egy mágiaérzékelő kő. Melegedni kezd, amikor varázslatot észlel a környezetében. Már vagy egy millió van nálam belőle, inkább tartsd meg. Sosem tudhatod, mikor válik hasznodra.

Lapozz a **451**-re.

281.

A földre teszed Deijara hercegnőt, majd intesz neki, hogy induljon el Ralesh felé. A lány egy darabig tétovázik, de amikor Ralesh rászegezi az íját, akkor felemelt állal, hogy valamennyire megőrizze méltóságát, mégis elindul az ork felé. Ralesh ismét téged vesz célba a nyíllal, miközben megparancsolja a hercegnőnek, hogy sétáljon tovább, majd hátrafelé lépkedve ő is utána ered. Amikor már száz méterre vannak tőled, Ralesh megfordul, és a karjába kapja a lányt, hogy rohanni kezdjen vele az erdő felé, déli irányba. Ha Grauch még életben van, lapozz a **455**-re. Ha nincs, de nálad van a lándzsája, lapozz a **357**-re. Máskülönben, lapozz a **242**-re.

282.

– A vívás jól hangzik – közlöd a szolgával. – Bár nem egészen értem, hogy egy hercegnő hogyan tud súlyos fegyverekkel harcolni a kecses kis karjaival.

– Nem az a fajta vívás, te tudatlan! – csattan fel Perrault. – A rapír, vagyis a vívótőr használatának művészetére gondoltam. Nemesemberekhez méltó párbaj!

Perrault a kezedbe nyom egy vékony pengéjű kardot, majd a sajátjával megmutatja a különböző alapállásokat, szúrásokat és hárításokat. Számodra szükségtelenül bonyolultnak tűnik a gyilkolásnak ez a módja, de azt el kell ismerned, hogy vannak benne hasznos dolgok.

Mostantól kezdve 1 ponttal növelheted a Támadóerődet, ha valamilyen kardot használsz. Miután végeztetek a vívással, Perrault szabályszerűen meghajol, és mivel téged is magával ragadott az oktatás hangulata, ezért viszonzod a gesztust. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy rendelkezel a Vívás képességével, illetve a vívótőrt is, mivel megtarthatod. Lapozz a **403**-ra.

283.

A ló felé rohanva megpróbálod elállni az útját, miközben a pengédet alacsonyan tartod, hogy kivághasd alóla a lábát. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **150**-re. Ha nem sikerül a próba, lapozz a **137**-re.

284.

Egyetlen nyílvessző sem repül a hercegnő vágtató lova felé, hogy megállítsa. Rohanni kezdesz a gyorsan távolodó paripa után, de semmi esélyed sincs, hogy utolérd. Deijara hercegnő elmenekült, ahogy a ti reményetek is elillant, hogy megkapjátok a királyi kincstár felét.

285.

Támadóid rosszindulatúan röhögve indulnak meg feléd, amikor fegyvert rántasz.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csavargó	7	4
Második Csavargó	6	5

Egyszerre küzdj meg velük. Ha végzel az egyikkel, akkor a harmadik lép a helyébe.

Harmadik Csavargó ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Két Harci Kör után *Elmenekülhetsz*, ha akarsz – lapozz a **332**-re. Ha maradsz és mindhármat legyőzöd, lapozz a **152**-re.

286.

A teremtmény nem mutat érdeklődést az iránt, hogy üldözőbe vegyen az ösvényen. Ehelyett, ki tudja, milyen célból, elindul felfelé a hegyoldalba vájt lejtőn. Jobbnak látod, ha inkább békén hagyod, és továbbsietsz a sáros ösvényen. Lapozz a **202**-re.

287.

– Várj! – kiáltod. – Valójában nem a hercegnő vagyok, hanem én!

– Ki az az én?

– Én! – Ezzel lehúzod az ujjadról a gyűrűt, majd kétrét görnyedsz a fájdalomtól, miközben visszanyered az eredeti alakodat. Mawrogh elképedve tántorog hátra.

– Ez meg hogy lehetséges?!

Elmagyarázol mindent Mawrogh-nak, aki, miután megértette, hogy mi történt, felajánlja a segítségét a küldetésedben.

– A Citadella közelében táborozok. Ha szükséged van rám, csak fújd meg ezt. – Ezzel a kezedbe nyom egy ébenfa kürtöt (írd fel a *Kalandlapodra*). Megköszönöd neki, de azt mondod, hogy inkább jobb lenne, ha külön-külön folytatnátok az utatokat a Citadellához, mert eléggé feltűnő lenne, ha Zamarra állítólagos hercegnője egy ork társaságában mutatkozna. Mawrogh végül egyetért ezzel, ezért úgy dönt, hogy ő csak holnap indul el a Citadellához. Ezután azt tanácsolja, hogy indulj el kelet felé, mert akkor rövidesen eléred a Királyok Útját, amit dél felé követve egyenesen a Citadellához jutsz. Végül szerencsés utat kívántok egymásnak, majd visszahúzod az ujjadra a gyűrűt. Ismét a hercegnővé átalakulva elindulsz kelet felé. Lapozz a **232**-re.

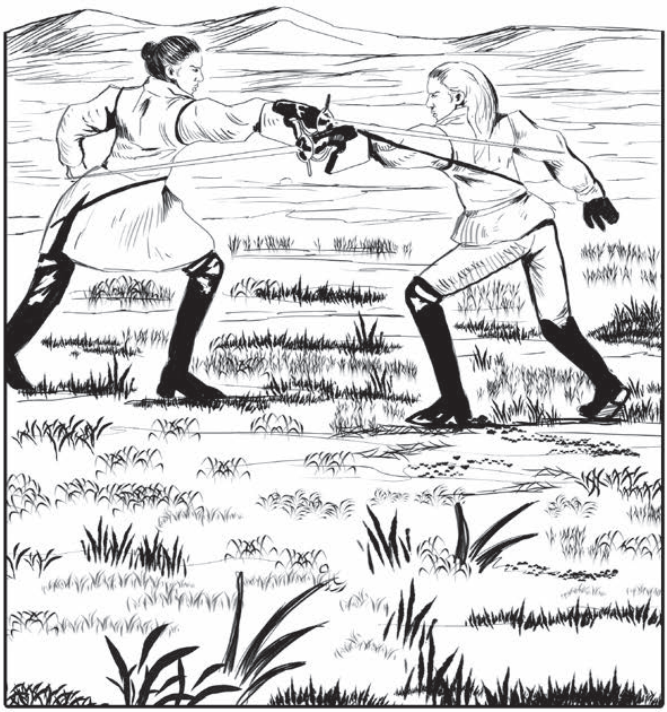
288.

– Ha valóban megátkoztak, ahogy állítod, akkor nagyon szívesen! További tanulmányozás céljából megtartjuk az elátkozott gyűrűt, te pedig szabadon távozhatsz.

A szerzetes a többiek felé biccent, mire azok megszabadítanak a bilincseidtől, majd udvariasan, de határozottan az ajtóhoz tessékelnek.

– További sok szerencsét! – mondja az egyikük, miközben kitárja a nehéz bronzajtókat. Odakint már elállt az eső és hajnalodik.

– Az tanácsolom, hogy a jövőben légy óvatos a rejtélyes tárgyakkal! – szól még utánad a szerzetes, majd az ajtó becsukódik az orrod előtt. Egy ideig még fontolgatod, hogy visszalopózol a monostorba, hogy visszaszerezd a gyűrűt, de valami azt súgja, hogy a szerzetesek nem dőltek be teljesen a történetednek, és számítanak erre. Úgy tűnik, hogy a küldetésed korán véget ért, bár azt azért nem bánod, hogy ismét visszanyerted az eredeti alakodat. Így aztán vidáman fütyörészve indulsz el lefelé a lejtőn, újabb kalandokat keresve.



289.

A fák ritkulni kezdenek, és végre eléred a Megala Dendra keleti peremét a domboknál. Mivel teljesen kimerített, hogy átverekedd magad a sűrű és sötét erdőn keresztül, ezért lefekszel aludni egy árokba, ahol védve vagy a hűvös éjszakai széltől.

Rossz álomból ébredsz, de azért valamennyire kipihenten (kapsz 2 ÉLETERŐ pontot). Összeszeded a holmidat, majd elindulsz a dombok irányába. A birkatartás nagyon elterjedt ezen a környéken, és nosztalgiázva gondolsz azokra az időkre, amikor elkötöttél egy-két juhot valamelyik közeli tanyáról. De most valahogy nem érzed olyan vonzónak a nyers birkahúst, mint akkoriban. Időközben, még a délelőtti órákban eléred a kikövezett Királyok Útját, ami déli irányba egyenesen a Citadellához vezet. Az út meglehetősen forgalmas errefelé, mert a gazdák is ezen szállítják a portékáikat valamelyik közeli faluba, amelyek a főút közelébe épültek. Orkként kerülnöd kellett az áthaladást az ilyen sűrűn látogatott helyeken, de egy előkelő (bár eléggé ápolatlan) hölgy képében más a helyzet, mert az egyszerű pórnép udvariasan félreáll az utadból, hogy elengedjen, az idősebb férfiak pedig még kalapot is emelnek tiszteletük jeléül.

Késő délutánra egy szokatlanul csendes útszakaszhoz érkezel, ahol azonban különös látvány tárul a szemed elé. Az út mellett ugyanis két bőrnadrágba és bő ingbe öltözött nőt pillantasz meg, akik szabályos párbajt vívnak egymással, vívótőrrel. Ráadásul a kardcsapások vadságából ítélve nem csak gyakorolnak, hanem vérre menő küzdelmet vívnak egymással. Nem messze tőlük egy férfi álldogál, aki emberi mércével mérve eléggé jóképűnek mondható, és komor arccal figyeli őket.

– Mi folyik itt? – kérdezed tőle.

– Ó, ez itt Capula és Montiga, két rivális nemesi családból. Az én nevem egyébként Kormed. Amott dolgozom az egyik tanyán. A két nő pedig azért párbajozik, hogy melyikük nyerje el a kezemet.

– És neked nincs beleszólásod ebbe az egészbe?

– Nincs hát. A helyi nemesek mindig a csőcselékből választanak házastársat maguknak, hogy frissítsék a vérvonalukat. Mi, egyszerű emberek pedig azt tesszük, amit ők mondanak.

Ezzel felsóhajt és közömbösen nézi tovább a küzdelmet, mert szemmel láthatóan nem érdekli, hogy ki kerül ki belőle győztesen. Végül Capula Montiga torkába döfi a rapírját, majd diadalittas kiáltásban tör ki, miközben a másik nő a saját vérében fuldokolva kileheli a lelkét. A győztes ezután a leendő férje felé fordul, de azonnal felvonja a szemöldökét, amikor meglát téged is mellette.

Ha rendelkezel a Vívás képességével, lapozz a **153**-ra; ha nem, lapozz a **36**-ra.

290.

Néhány kőlépcső megtétele után feljutsz a vároromra. Az égbolt felhőtlen, de hűvös van, ezért szorosabbra húzod magadon a köpenyedet, hogy ne fázz. Elhaladsz egy lándzsájára támaszkodó őrszem mellett, aki szalutál neked, amikor meglát. Öt perc múlva már alighanem aludni fog. Ha van nálad egy vörös rózsa, lapozz a **9**-re; ha nincs, lapozz a **325**-re.

291.

Ahogy a kilincshez érsz, a fekete kő azonnal felforrósodik a hátizsákodban. Amikor viszont visszahúzod a kezedet, rögtön hűlni kezd. Különös. Ha nem törődsz ezzel, és mégis kinyitod az ajtót, lapozz a **145**-re. Ha inkább úgy döntesz, hogy ma estére felhagysz a terveddel, és te is nyugovóra térsz, lapozz a **94**-re.

292.

Ahogy egyre dühösebb leszel, egyre kevésbé tudsz a megfelelő kéztartásra koncentrálni. Végül bosszúsan ordítasz fel, majd kettétéped a könyvet, és kihajítod az ablakon. Ezután magadban motyogva kiviharzol a kápolnából, amivel annyira megijesztesz egy szobalányt, hogy a földre ejti a kezében tartott tálcát, tele porcelánnal. Elrobogsz mellette, egyenesen a szobádba. Lapozz a **471**-re.

293.

Kecses mozdulatokkal kisiklasz a Feketeszívű kezei közül, majd megragadod a karját, és a tűzbe lököd. Miközben kínjában üvöltözve arrébb gurul, a társa odaugrik hozzá, hogy eloltsa a lángokat. Viszont addigra, mire sikerrel jár, te már messze jársz az éjszakában. Lapozz a **78**-ra.

294.

A banditák először meglepődnek, amikor látják, hogy felveszed ellenük a harcot, de hamar magukhoz térnek. Mivel elég szűk a hely a hintó belsejében, ezért külön-külön küzdhetsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kazanid Bandita	7	6
Második Kazanid Bandita	6	7

Ha sikerül mindkettővel végezned, lapozz a **190**-re.

295.

Húsz perc keresgélés után találsz egy kőből épült kis házikót a fák között megbújva, egy vidáman csobogó patak közelében. Megpróbálsz benyitni az ajtón, de az zárva van. Ha van nálad egy rézkulcs, lapozz a **63**-ra. Ha nincs, de megpróbálod betörni az ajtót, lapozz a **433**-ra. Ha inkább feladod, és folytatod az utadat, lapozz a **172**-re.

296.

Kormed előrelép.

– Engedd meg, hogy dobjak helyetted, Úrnőm!

Átadod a kalapácsot Kormednek. A férfi egy darabig a súlyát próbálgatja a kezében, mielőtt kilépne a fennsík szélére, majd néhányszor meglengeti a feje fölött a kalapácsot, és… elfelejti elengedni! Kormed és a kalapács együtt zuhannak le a szirtfal tetejéről. A Gnóm a fennsík széléhez rohan, majd összrezzen, ahogy Kormed egy hangos puffanással a domb lábánál ér földet.

– Nos… megdöntötte Reddak rekordját. Tehát te nyertél. Azt hiszem.

Lapozz a **410**-re.

297.

A győzelmedet látva, és azt, hogy vértől mocskosan elindulsz felé, a hercegnő sikoltozni kezd, majd sarkon fordulva visszarohan a folyosóra. Azonnal utána veted magad, mert már szeretnél véget vetni ennek az egésznek. Add össze az ÉLETERŐ és DÜH pontjaid számát, majd dobj három kockával! Ha az eredmény kevesebb vagy egyenlő, mint ÉLETERŐ és DÜH pontjaid száma, lapozz a **493**-ra; ha több, lapozz a **380**-ra.

298.

Hirtelen éles fájdalom hasít a bal válladba (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot). Megpördülve szembetalálod magad egy testőrrel, akinek rövidkardja a véredtől csöpög, miközben vérben forgó szemekkel felüvölt, és elindul feléd, hogy befejezze, amit elkezdett.

Testőr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **119**-re.

299.

A domboldalra felkapaszkodva egy összevissza zúzott varázslót pillantasz meg, amint éppen az orra alatt káromkodva talpra kecmereg, majd leporolja a köpenyét. Ahogy felnéz, azonnal felismered őt Morgrek leírásából: ez Astragal, az udvari varázsló!

– Deijara hercegnő! – csattan fel. – Mi az ördögért vágtad hozzám azt a követ?!

Ha bocsánatot kérsz a varázslótól, lapozz a **87**-re. Ha megtámadod, lapozz a **446**-ra. Ha elfutsz előle, lapozz a **114**-re.

300.

Az istennő elégedetten néz végig a három lány szétszabdalt holttestén. Ezután feléd fordul, a szemei összeszűkülnek, mintha a lelkedbe látna, majd szélesen elvigyorodik, kivillantva hegyes fogait.

– Most már látom az igazi énedet, ork! – Felnevet, amitől minden idegszálad megremeg. – A gyűrű, amit viselsz, erős varázslatot hordoz magában, de nem téveszt meg mindenkit. Mártsd meg annak a háromnak a vérében, akiket megöltél, majd tartsd a lángok közé, én pedig megerősítem a benne rejlő mágiát.

Ha úgy teszel, ahogy mondta, lapozz a **28**-ra. Ha visszautasítod, lapozz a **484**-re.

301.

A fenevad ismét felüvölt, ahogy közelebb lépsz hozzá, majd rád veti magát.

Jeti	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha te győzöl, akkor folytatod az utadat a fagyott ösvényen. Lapozz a **383**-ra.

302.

Az Egyszarvú elindul feléd, majd hirtelen meggondolja magát, és hátat fordítva neked elvágtat az ellenkező irányba. Vállat vonsz, majd továbbindulsz kelet felé. Lapozz a **76**-ra.

303.

A fülkén áthaladva egy könyvtárba lépsz be, ahol megsárgult könyvek és dohos tekercsek sorakoznak a recsegő polcokon. A helyiség túloldalán két szerzetes ül háttal neked egy asztalnál, és egy vaskos könyv fölött sutyorognak, amit éppen tanulmányoznak. Ha felhívnád magadra a figyelmüket, lapozz a **206**-ra. Ha inkább rájuk támadsz, amíg nem figyelnek, lapozz a **412**-re. Ha elbújsz egy polc mögé, hogy belekukkanthass néhány könyvbe, lapozz a **486**-ra.

304.

A szerzetesek még mindig bizonytalanul néznek egymásra, de azok a részletek, amiket el tudsz mondani a királyi családról és az udvar összetételéről, kezdi megingatni őket.

– Nem győztél meg minket teljesen, de rendünk természeténél fogva nem feltételezünk bűnösséget ott, ahol az ártatlanságnak nagyobb az esélye. Mindenesetre, sokkal ékesszólóbban és értelmesebben beszélsz, mint bármelyik ork, akivel eddig valaha találkoztam. – Visszafojtod a nevetésedet ezen – az emberek gyakran alábecsülik az orkok képességeit, és ezt utólag gyakran megbánják. – Hajlandó vagyok hinni neked. Arra kérlek, hogy térj vissza a Citadellába, és keresd meg Astragalt, a varázslót. Ő biztosan tudja, hogyan szabadítson meg az átoktól, és ne kelljen többé viselned ezt a gyűrűt. – A szerzetes arca elsötétül. – De ha becsaptál minket, akkor megtalálunk, és végzünk veled! Mi, Wazarri szerzetesek a Jó szolgálatára esküdtünk fel, és kétlem, hogy bármi jó szándék lehet amögött, ha egy ork Deijara hercegnőnek adja ki magát.

A vezető egy kurta biccentéssel jelzi a többi szerzetesnek, hogy vegyék le rólad a bilincseket, majd visszakapod a gyűrűdet is. Miután felhúzod az ujjadra, fájdalmas grimasz ül ki az arcodra, ami az átváltozással jár, miközben két szerzetes támogat két oldalról. Ezután kapsz tőlük néhány búcsúajándékot, amik segítségedre lehetnek az utad során: egy könyvet az illúzióvarázslatokról, ami segíthet jobban megérteni az "átkodat", valamint annyi élelmiszert, hogy feltöltheted a készleteidet tíz adagra. Végül búcsút intesz a hiszékeny szerzeteseknek, és elhagyod a monostort. A nap már magasan jár, és nyoma sincs a tegnap esti felhőknek. Leereszkedsz az esőáztatta lejtőn, majd az ösvényt elérve folytatod az utadat dél felé. Lapozz a 377-re.

305.

Kies vidéken visz át az utad, a tágas mezőket kisebb-nagyobb csalitosok és erdők pettyezik. Gyors tempóban haladsz, és semmi jelét nem látod értelmes élőlények jelenlétének. A délelőtt folyamán sikerül elejtened egy rókát, miután csapdát állítottál neki, de valahogy a nyers rókahús nem igázán ízlik az új emberi gyomrodnak.

Késő délutánra megérkezel az úthoz, ahol te és orktársaid lesből megtámadtátok a hercegnő karavánját. A hintó még mindig elhagyatottan áll, a testőrök, a lovak és a társaid holttestei is még mindig ott hevernek a vörösre festett fűben. A hollók, amik degeszre tömték magukat az elesettek testéből, a jöttödre szétrebbennek. Ha átkutatod a hintót, lapozz a **233**-ra. Ha inkább a holttestek között keresgélsz, lapozz a **395**-re.

306.

– Úgy vélem, hogy a lehetőség mindenki számára adott – mondja Morgrek. – Aki tényleg szeretné megszerezni a jutalmat, az bizonyítsa be, hogy érdemes rá.

Mawrogh és te szinte egyszerre rántotok kardot, majd egymásnak vetitek a hátatokat. Grauch előreszegezi a lándzsáját, és ördögi vigyorral az arcán elindul feléd, miközben Mawrogh a hatalmas Thokkal találja magát szemben.

Grauch	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd az orknőt, lapozz az **59**-re.

307.

Néhány virágcsokor előtt Bahadurt pillantod meg hátratett kézzel ácsorogni, aki a jöttödre azonnal megfordul.

– Á, Hercegnő, reméltem, hogy erre jár! Csatlakozhatok önhöz egy sétára a kertben?

Ha megengeded neki, lapozz a **269**-re. Ha azt mondod, hogy most inkább egyedül lennél, lapozz a **435**-re.

308.

Kiugrasz a hintóból, a zamarrai katonák pedig tátott szájjal bámulják, hogy a hercegnőjük velük együtt harcol. Az egyik kevésbé döbbent kazanid feléd irányítja a lovát, és rád emeli görbe kardját.

Kazanid Bandita	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, lapozz a **196**-ra.

309.

Az ajtó elé tolsz egy nehéz komódot, mert a katonák már megérkeztek, és megpróbálnak bejutni. Amikor rájönnek, hogy akadályba ütköztek, azonnal dörömbölni kezdenek az ajtón azt követelve, hogy nyisd ki nekik. Hasztalan próbálkozásuk után nekiesnek az ajtónak és az elé tolt komódnak, amiket végül sikerül ripityára zúzniuk, és bejutniuk a szobába. Meglepő látvány tárul a két katona szeme elé, mert a saját hercegnőjüket látják a hasonmása holtteste fölött álldogálni.

– Kapjuk el! – mondja az egyikük. – Majd Astragal eldönti, hogy mi legyen, ha visszatért.

Rájuk szegezed a fegyveredet, mert azt biztosan nem hagyod, hogy élve fogjanak el.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Katona	8	8
Második Katona	7	8

Egyszerrre küzdj meg velük! Ha mindkettőt legyőzöd, lapozz a **144**-re.

310.

A csöpögő hang egyre hangosabb, ahogy az alagútban haladsz, és a talaj is egyre nedvesebbé válik a lábad alatt. A durván faragott mennyezet repedéseiből víz csöpög, és távolabbról mintha valamilyen morajlást hallanál. Ez a hang egyre jobban felerősödik, mígnem egy keskeny párkány szélén találod magad, előtted pedig megpillantasz egy vízzel teli medencét, néhány méterrel alattad. Ezt a medencét egy kis vízesés táplálja, ami a sziklafal egy nagyobb repedéséből zuhan alá, valahonnan a magasból. Ahogy végignézel a víztükrön, az hirtelen bugyborékolni és kavarogni kezd, majd egy teremtmény bukkan elő a mélyéről. Emberformája van és víz patakzik róla, miközben felhúzza magát a párkányra, amelyen állsz. Ahogy pupilla nélküli szemeivel rád tekint, észreveszed, hogy a róla csordogáló víz visszafolyik rá, hogy aztán felszívódjon. Ezt a lényt nem víz borítja, hanem vízből van! A teremtmény karmos mancsát felemelve feléd csap, hogy eláztasson, miközben hátrálni kezdesz. Harcolnod kell!

Vízszimbióta	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd, lapozz az **5**-re.

311.

Előadod a történetet, amit Morgrek talált ki, Astragal pedig a homlokát ráncolva hallgatja, amit mesélsz. Hogy mentsd a helyzetet, a végén teszel egy gúnyos megjegyzést az orkokra, miközben pukedlizel egyet. A varázsló erre nevetésben tör ki.

– Nos, úgy látom, hogy a humorérzékét nem vesztette el, Úrnőm!

Lapozz a **234**-re.

312.

Az extra varázserőnek hála, nem nyered vissza azonnal eredeti ork formádat. Sietve kikapod a gyűrűt a gyerek kezéből, és visszahúzod az ujjadra, gyilkos pillantást vetve az idegesítő kis kölyökre. A kislány, legnagyobb örömödre, zokogva elszalad. Lapozz a **249**-re.

313.

A fogadós elsápad a halott Törpe láttán.

– Kifelé! Kifelé mindannyian! – találja meg utána a hangját.

– Nézze, ő itt Zamarra hercegnője, akit éppen ki akar dobni – próbál tiltakozni Bahadur.

– Az sem érdekel, ha ő Lagash szultánja! Senki sem ölheti meg az egyik törzsvendégemet!

Bahadur belátja, hogy ezzel nem tud vitatkozni, és mivel azt sem akarja, hogy a dolgok még jobban eldurvuljanak, ezért inkább kitessékel mindannyiótokat. Ezután felajánlja neked, hogy töltsd az éjszakát a hintóban, a többiek pedig kint alszanak a szabad ég alatt.

– Nem értem, hogy miért a mi fenekünk fagyjon be, amikor miatta dobtak ki minket – motyogja Laski, de Bahadur megsemmisítő pillantására inkább elhallgat.

– A hercegnő biztosan nem okozott volna ekkora felfordulást, hacsak a Törpe nem provokálta ki. – Ezután bizonytalanul feléd pillant. – Nem igaz, Úrnőm?

Bólintasz, és ettől mindketten megnyugszanak. Ezután jó éjszakát kívánnak, és becsukják maguk mögött a hintó ajtaját. Miután távoztak, végignyúlsz a bőrülésen, és megpróbálsz elaludni. Nem tartod kényelmetlennek a fekhelyedet, de a hintó belsejében sincs igazán meleg. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért.

Másnap reggel Bahadur korán kiadja a parancsot a szedelőzködésre és indulásra, hogy elkerülje a további összetűzés lehetőségét a fogadóssal. Lapozz a **390**-re.

314.

Elbújsz Throff kápolnájába, amit csak kevesen szoktak látogatni, és elővesz a könyvet. Csak kevés ork szokott olvasni, és te bizony nem tartozol közéjük, így aztán a szöveg elég bonyolultnak bizonyul számodra, mert tele van unalmas elméletekkel és teológiai spekulációkkal a természettel és az illúziókkal kapcsolatban, de legfőképpen valami kockákkal kapcsolatos bizarr teóriákkal. Aztán végre találsz egy fejezetet egy bizonyos bűbájjal kapcsolatban, aminek segítségével meg lehet erősíteni a varázserőt, és ez elég hasznosnak tűnik számodra. Ha jól értelmezed, akkor ezzel növelheted a gyűrűd hatalmát azáltal, hogy megerősíti a benne rejlő illúzióvarázslatot. Elkezded hát begyakorolni ezt a bizonyos bűbájt, de nagyon nehezen boldogulsz azzal, hogy leutánozd az illusztrációkon lévő bonyolult kéz- és ujjmozdulatokat, ráadásul a nyelved is folyamatosan megbotlik, amikor megpróbálod kiejteni a kimondhatatlan varázsszavakat. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **292**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **372**-re.

315.

A hegyoldal csúszós az esőtől, és nagyon nehéz megtartanod az egyensúlyodat azokban a puha csizmákban, amiket Morgrektől kaptál. Amikor végre eléred a kőépületet, több ablakban is fáklyafényt látsz pislákolni, de életnek nincs semmi más jele. A bejáratnál két óriási bronzajtószárny állja el az utadat. Ha megpróbálsz benyitni rajtuk, lapozz a **423**-ra. Ha inkább másik bejutási lehetőséget keresel, lapozz a **336**-ra.

316.

Belépsz a tábortűz fényébe, miközben egyik kezeddel egyértelműen jelzed a békés szándékaidat. A lányok zavartan pislognak rád.

– Ki vagy te, hogy beavatkozol a szertartásunkba? – kérdezi követelőző hangon Ethel. – Te is az Éjszaka Nővérei közé tartozol?

Fogalmad sincs, hogy ez mit jelent, de azért bólintasz.

– Akkor ebben az esetben csatlakozhatnál hozzánk. Éppen meg akarunk idézni egy démont, hogy teljesítse a parancsainkat.

– Beszállhat még egy személy? – sziszegi Maud hangosabban, mint ahogy gondolja. – Egy boszorkánygyülekezetben nem kell mindig páratlan számú tagnak lennie?

– A varázslatok könyve is ezt írja – ért vele egyet Mildred.

– Fogjátok be a szátokat! – torkolja le őket Ethel. – Egy olyan boszorkánynak biztosan nagy hatalma van, aki egyedül sétálgat ebben az erdőben.

Ezután mosolyogva feléd fordul. – Szeretnél részt venni a szertartásunkban?

Ha beleegyezel, lapozz a **347**-re. Ha inkább magukra hagyod a lányokat, és folytatod az utadat az ösvényen, lapozz a **289**-re.

317.

Kipakolod a hátizsákod tartalmát az útra. Az útonálló Elf hangosan felkacag, majd mindent elpakol a hosszú kabátja alá. Ezután ismét mélyen meghajol, mielőtt ellillan a messzeségbe. Húzz le mindent a *Kalandlapodról*, kivéve a fegyvereidet, a medálokat és a gyűrűdet (vesztesz 1 `SZERENCSE` pontot). Magadban motyogva indulsz tovább az úton, miközben arról ábrándozol, hogy kibelezel minden Elfet. Lapozz a **240**-re.

318.

A védelmi vonal megtört, a testőrök szanaszét futottak, néhányan éppen az öldöklő orkok karjaiba. Kettő egyenesen feléd tart, és gyorsan levágod őket, miközben rémülten hadonásznak a fegyvereikkel. Amikor a második is a földre zuhan, megpillantod Thokkot, amint éppen felkapaszkodik a hintó hátuljára. Szinte ugyanabban a másodpercben kivágódik a kocsi ajtaja, és egy ősz hajú, bíbor palástot viselő férfi hajol ki belőle. Valamit motyog a bajsza alatt, a következő pillanatban pedig

egy tűzgolyót hajít Thokk felé. Ebből a távolságból el sem tudja téveszteni, a meglepett ork pedig hátrazuhan, miközben a darabokból összetákolt vértezete lángolni kezd, belekapva a bajtársad húsába is. Thokk egy darabig még égő fáklyaként tántorog az úton, majd a földre zuhanva elcsendesedik, miközben az egész teste tovább lángol. Mielőtt a varázsló egy másik tűzgolyót is az útjára ereszthetne, odarohansz a hintóhoz, és felugrasz mellé. Jegyezd fel, hogy Thokk meghalt, majd lapozz a **68**-ra.

319.

Egy nyílvessző süvít el a füled mellett, majd egyenesen beleáll a varázsló mellkasába. Az öregember egy pár másodpercig még döbbenten bámulja a melléből kiálló nyilat, majd arccal előre kizuhan a hintóból. Ralesh felé intesz köszönetképpen, majd felugrasz a kocsira. Lapozz a **389**-re.

320.

A folyó menti környék még mindig nagyon rossz állapotban van. A füves területeket mély barázdák csúfítják, ahol Ostragoth hatalmas seregei és ostromgépei végigszántották a földet. Gazzal benőtt mélyedések jelölik azokat a helyeket, ahol kidöntötték a fákat, hogy faltörő kosokat, katapultokat és tutajokat ácsoljanak belőlük. Maga a folyó is betegesen zöld színű; ez az utóhatása annak a csatának, amit Jaxartes és mágusharcosai vívtak a Citadella oltalmában lévő Mágus Rend tagjai ellen. Még most is emlékszel egy varázslóra, aki kék tűzgömböt hajított le a falakról, ami leolvasztotta a húst a csontokról. Lehet, hogy éppen a mostani megbízód volt az?

Az út egyre hepehupásabbá válik, és nemsokára egy barlang elé érkezel, ami alig harminc méternyire van a folyóparttól. A barlang szája előtt egy prémekbe öltözött férfi térdel és éppen tüzet rak, a lándzsája mellette hever a földön. Amikor észrevesz téged, az ajkára illeszti az ujját, majd int, hogy menj közelebb.

– Egy kegyetlen fenevad él ebben a barlangban – suttogja. – A bundája jó kis pénzt ér, ezért megpróbálom kifüstölni. Ha itt maradsz és segítesz nekem, akkor megosztozok veled a nyereségen.

Ha segíteni akarsz a vadásznak, lapozz a **385**-re. Ha magára hagyod és továbbmész kelet felé, lapozz a **138**-ra.

321.

Felemeled a kardodat, majd egy csapással porrá zúzod a csontváz koponyáját, amitől a teste többi része is darabokra hullik. A különös jelenségen töprengve és fejcsóválva indulsz visszafelé az előző elágazáshoz, mert mostanra már biztosan nem maradt észrevétlen a távolmaradásod. Lapozz a **469**-re.

322.

Követed a fenséges vadat a fák szövevényes sűrűjébe. A hold fénye hamarosan eltűnik fölötted, és már csak a szarvasbika ezüstös ragyogása ad némi világosságot előtted. Aztán hirtelen a szarvas is eltűnik, és egyedül találod magad a tömény sötétségben. Átkozódsz, amiért emberi szemeiddel nem látsz semmit, majd az arcodba csapódó ágak között elindulsz megkeresni az ösvényt. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **250**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **459**-re.

323.

Ralesh annyira csak rád koncentrál, hogy nem veszi észre, amint Mawrogh kivont karddal a háta mögé oson. A szemei elkerekednek a meglepetéstől, amikor a tarkójába döfött penge kibukkan a torkán a másik oldalon. Vér buggyan ki az ajkai közül, majd végleg elcsendesedve a földre zuhan. Mawrogh megtörli a pengéjét az áldozata ruhájában, majd rád kacsint.

– Az lesz a legjobb, ha elvisszük a lányt a varázslónak.

Lapozz a **216**-ra.

324.

Mirát Astragal saját tornyának legalsó szintjén találod meg. Meglepettnek tűnik, amikor meglát, de azért beljebb tessékel téged. A szoba tele van szanaszét szórt és ütött-kopott könyvekkel, a falakat pedig krétával írt misztikus ábrák borítják, szinte az egész felületen. Mira rövidre nyírt haja kócosnak tűnik, a nyakában pedig egy pókháló formájú fekete amulett lóg.

– Eddig még soha nem látogattál meg, Hercegnő – jelenti ki. – Tehetek érted valamit?

Ha elsajátítottad egy varázslat alapjait, és most megkéred Mirát, hogy segítsen tökéletesíteni a tudásodat, lapozz a **343**-ra. Máskülönben, lapozz a **274**-re.

325.

A hideg ellenére kellemes az este. Jólesik végre kimozdulni a Citadella szűk falai közül anélkül, hogy a hercegnőt kelljen játszanod. Megteszel még egy kört a vár oromzatán, majd úgy döntesz, hogy ideje visszatérni a szobádba és lefeküdni aludni. Lapozz a **471**-re.

326.

– Úrnőm! – szólít meg Bahadur. – Ha szabad ezt mondanom, ön egy rendkívül kifinomult és előkelően viselkedő hölgy. Elfogadja ezt tőlem?

Ezzel átnyújt neked egy aranyrózsát. Kedvesen megköszönöd neki az ajándékot, de belül attól tartasz, hogy ezután elszaval egy verset is. Szerencsére megjelenik az udvari bolond, hogy elkezdje a műsorát, és ez feloldja a feszült helyzetet. Lapozz a **440**-re.

327.

A fülek olyan nyikorgó hanggal mozdulnak el lefelé, amibe még a fogaid is belecsikordulnak, a szobor hasán pedig kinyílik egy kis panel. Az üregben egy kis fekete követ találsz, ami megcsillan a holdfényben, és mintha egy kicsit lüktetne. Ha elveszed a fekete követ, lapozz a **404**-re. Ha inkább otthagyod, és továbbmész, lapozz a **215**-re.

328.

Az őrmester végigmér.

– Alaposan felszerelte magát, Hercegnő! És azt hallottam az embereimtől, hogy hazafelé leterített egy-két szörnyet. Esetleg megmutatná ezeknek a nyavalyásoknak, hogy hogyan harcol egy hercegnő?

Ezzel átnyújt neked egy fakardot, egy másikat pedig egy borotvált arcú, vörös hajú újonc kezébe nyom. A fiatal katona bizonytalanul pislog rád szeplős arcából.

– Rajta! – vezényel az őrmester. – Első találatig megy!

Elindulsz a félszeg ellenfeled felé. Ha rendelkezel a Vívás képességgel, lapozz a **480**-ra; ha nem, lapozz a **265**-re.

329.

– Nincs nálam semmi értéktárgy – közlöd a Trollal. – De amikor jövő héten újra erre járok, akkor a vám háromszorosát fizetem meg neked.

– Nem is t'om – vakargatja meg bibircsókos állát a Troll. – Hunnan tuggyam, hogy nem versz át?

– Nos, akkor mit szólnál hozzá, ha hagynék nálad egy kis előleget?

– Az rendbe' lenne! – egyezik bele.

– Sajnos, ahogy az előbb mondtam, most nincs nálam semmi. De amikor legközelebb erre járok, akkor kifizetem a vámot, mint előleget, plusz a vám háromszorosát, ahogy ígértem, így amikor visszatérek, a rendes vám négyszeresét fogod megkapni, ráadásul még ott van az előleg is biztosítékként.

A Troll ismét vakargatni kezdi az állát. A Trollok ostobábbak, mint az orkok, de vajon ennyire? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **462**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **257**-re.

330.

A szádhoz emeled a kanalat, miközben úgy érzed, hogy minden jelenlévő szeme rád szegeződik a díszteremben. Ha rendelkezel az Etikett képességgel, lapozz a **113**-ra; ha nem, lapozz a **342**-re.

331.

A vaddisznó most már kezd teljesen az idegeidre menni, ahogy újra meg újra megsarkantyúzod a lovadat, hogy utána vesd magad, de az minduntalan kitér előled. Amikor ismét a hátasod jobb oldala felé ugrik, dühödten felordítasz, és a nyeregből egyenesen a vadkan hátára veted magad. Vísit, ahogy megpróbálod a földre birkózni, majd azonnal döfködni kezd az agyaraival, miközben a kezedet és az ujjaidat harapdálja. Végül azonban sikerül fogást találnod a nyakán, és addig szorítod ki belőle a szuszt, amíg már nem lélegzik. Diadalittas üvöltéssel állsz fel, és ez az a pillanat, amikor a döbbent lovagok is odaérnek. Csak most veszed észre, hogy ismét felvetted az eredeti ork alakodat; dulakodás közben a vadkan valahogy letépte a gyűrűt az ujjadról. Megpróbálsz magyarázkodni, de a lovagok ügyet sem vetnek rád. Sir Melthis egy nyilat illeszt a húrra, majd egyensen a szívedbe röpíti. Azonnal meghalsz.

332.

Gyorsan elrohansz a veled szemben álló csavargó mellett, és beveted magad egy sikátorba. Hallod, ahogy az üldözőid léptei visszhangoznak a kőfalak között. Ezután kirontasz a főutcára, kikerülsz egy férfit, aki éppen egy taliga fehérrépát tol maga előtt, majd eltűnsz egy másik sikátorban. A taktikád bevált, ezúttal nem hallod a lépteket a hátad mögül, sikeresen leráztad az üldözőidet. Úgy döntesz, hogy nem kísérted a sorsot azzal, hogy visszatérsz a főutcára, ezért inkább keresel egy sötét sarkot a sikátorban, ahol leheveredhetsz aludni. Találsz is egyet egy tímár háza mögött.

Rosszul alszol, és másnap reggel fázva és elgémberedve ébredsz (kapsz 1 ÉLETERŐ pontot a kevés pihenésért). Nem látod értelmét, hogy még több időt vesztegess ezen a helyen, ezért elhagyod a falut, és továbbmész dél felé. Lapozz a **240**-re.

333.

– Végre megtaláltam!

Amikor megfordulsz, Bahadurral találod magad szemközt. – Örülök, hogy épségben van. Egy különös csontváz érkezett a Citadellához, aki az ork barátját keresi. Az őrök ugyan elzavarták, de újra és újra felbukkan különböző helyeken, és minduntalan az ork felől érdeklődik. Librára, már itt is van!

Ahogy megpördülsz, megpillantod azt a csontvázat, amit Morgrek barlangjában szabadítottál ki a sziklák alól, és most egyenesen feléd igyekszik!

– Juhú! – kiáltja. – Már azt hittem, hogy sosem talállak meg! De hogy az ördögbe kerültél ide?

Ez az idióta mindjárt leleplez téged! Ha van egy vörös rózsád, lapozz a **221**-re. Ha nincs, de van nálad egy bumeráng vagy egy dobókés, úgy megpróbálhatod megdobni vele a csontvázat, mielőtt odaér hozzád – lapozz a **10**-re. Ha ezek egyike sincs nálad, vagy nem akarod őket használni, akkor van nálad egy agancs? Ha igen, lapozz a **174**-re. Ha nincs, de a gyűrűd varázserejét megkétszerezték, lapozz a **42**-re. Ha azzal sem rendelkezel, lapozz a **104**-re.

334.

Thokk eldől, mint egy zsák, és ahogy földet ér, az felér egy kisebb földrengéssel. A többi ork erre abbahagyja a dulakodást, hogy csodálkozó szemekkel meredjen rátok – nyilvánvalóan Thokkot tartották a legkeményebb harcosnak közületek. Te közben magadhoz veszed a halott bajtársad súlyos harci kalapácsát. Ha csata közben ezt használod, akkor adj plusz 1 pontot a Támadóerődhöz.

– Mostantól én vagyok a főnök! – harsogod a többiek felé. – És nincs több harc egymás között, amíg el nem végeztük a feladatot!

A többi ork egymásra pillant, de egyiküknek sincs mersze ellentmondani annak, aki legyőzte Thokkot. Még Zerraz és Mawrogh is csendesen nekilát felállítani a tábort. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy Thokk meghalt, majd lapozz a **358**-ra.

335.

Ahogy helyet foglalsz az "apád" oldalán, egy szürke köpenyes szerzetes lép a fogadóterembe, aki meghajol a király előtt, majd rád emeli szúrós tekintetét. Ha van nálad egy fából készült medál, lapozz a **60**-ra; ha nincs, lapozz a **353**-ra.

336.

Az esőfüggönyön keresztül körbejárod az épületet, majd amikor találsz egy nyitott ablakot, bemászol rajta. Egy jól megvilágított folyosón találod magad, aminek szerencsére száraz a kőpadlója, a falakat pedig imádkozó és meditáló alakok faragványai díszítik. A folyosó, amelyen állsz, elnyúlik balra és jobbra is, illetve egy másik egyenesen előre vezet. Éppen azon töprengsz, hogy merre is indulj tovább, amikor egyszer csak két szürke köpenyes, borotvált fejű szerzetes lép be a folyosóra egy távoli ajtón keresztül. Annyira elmélyedtek a fojtott hangú beszélgetésben, hogy egyelőre nem vettek észre téged. Ha odamész hozzájuk, lapozz a **205**-re. Ha inkább elkerülnéd őket, és megbújnál az előtted lévő átjáróban, lapozz a **183**-ra. Ha kimászol az ablakon, amelyen keresztül bejöttél, lapozz a **264**-re.

337.

A padlódeszka megreccsen a lábad alatt, ezzel vége a játéknak. Az egyik szerzetes átkukucskál a polcok között, és amikor meglát téged zavart vigyorral az arcodon, egy kis fiolát húz elő a zsebéből, és a lábaid elé hajítja. Az összetört üvegcséből sűrű, vörös porfelhő száll fel, ami azonnal megtölti a tüdődet és eltompítja az érzékeidet. Ezután hanyatt vágódsz egyenesen egy zsúfolt könyvespolcnak, és minden elsötétül előtted. Lapozz a **246**-ra.

338.

Zerraz a ló útjába áll, majd amikor az közel ér hozzá, lehajolva kivágja alóla a mellső lábait. A szerencsétlen paripa előrebukik, miközben a hercegnő a nyakára borul. A közeledő testőrök riadtan megfordulnak, te pedig azonnal rájuk rontasz, kettőt levágva, a többit pedig szétrebbentve. De nincs idő az ünneplésre! Zerraz a karjába kapja a hercegnőt, majd teljes erőből rohanni kezd vele az erdő fái felé. Mivel nem bízol benne, ezért azonnal a nyomába eredsz. Zerrazt ugyan lelassítja a kapálózó hercegnő, de így is tekintélyes előnye van veled szemben. Dobj négy kockával! Ha az eredmény kevesebb vagy egyenlő, mint az ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **397**-re; ha több, lapozz a **154**-re.

339.

Elrántod a kezedet a gyerek elől, mire az duzzogni kezd, majd sértődötten elszalad. Lapozz a **249**-re.

340.

Ahogy a falevelekkel borított kis ösvényeken sétálgatsz, hirtelen erős ütés éri hátulról a tarkódat. Ha van rajtad egy sisak, lapozz a **214**-re; ha nincs, lapozz a **368**-ra.

341.

Ralesh felé lököd a hercegnőt, majd kihasználva, hogy ezzel elterelted a figyelmét, kivont karddal te is rárontasz. A hitszegő ork villámgyorsan ismét célba vesz, és kilövi rád a nyilát. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **245**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **91**-re.

342.

Komoly küzdelmet folytatsz azért, hogy a kanalat rendesen a szádhoz emeld, de a leves egy része így is végigfolyik az álladon. Ha van nálad egy csipkés zsebkendő, lapozz a **140**-re; ha nincs, lapozz a **180**-ra.

343.

Elmagyarázod Mirának, hogy elkezdtél begyakorolni egy varázsigét, majd legjobb tudásod szerint megmutatod neki a kézmozdulatokat és elmondod a varázsszavakat.

– Ó, ezt ismerem! – mondja Mira vidáman. – És nagyon egyszerű, hadd mutassam meg!

Ezzel megfogja az egyik kezedet és nagyjából a megfelelő pózba állítja az ujjaidat, majd elmondja a varázsszavakat, sokkal finomabban ejtve a magánhangzókat, mint te. Miután elismétled a szavakat, azonnal valami meleg bizsergést érzel az ujjad körül, ahol a gyűrű van. Biztos vagy benne, hogy ezúttal hatott a bűbáj. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy a gyűrűd varázsereje megkétszereződött.

– Nem is tudtam, hogy érdekel téged a mágia – jegyzi meg Mira kissé gyanakvóan. – Egyébként miért akartad megtanulni ezt a varázslatot?

– Csak szerettem volna valami új hobbiba kezdeni – válaszolod. – Köszönöm a segítséget! Talán máskor is eljövök, hogy tanuljak tőled.

Ezzel sietve távozol, magára hagyva a kissé összezavart Mirát. Lapozz a **279**-re.

344.

Elveszed a gyűrűt a halott Apáttól, majd a többi szerzetesre vicsorogsz, hogy tartsák távol magukat tőled. Azok először döbbentnek tűnnek a vezetőjük halála láttán, majd összenéznek, és rád rontanak. Ekkora túlerővel szemben az egyetlen lehetőséged, ha eléred a nyitott ablakot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **11**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **492**-re.

345.

Nem vagy különösebben nagy rajongója Grauch-nak, de azt el kell ismerned, hogy félelmetesen bánik a lándzsájával. Előreszegezett fegyverrel ront neki a kíséret védelmi vonalának az oldaladon, majd bele is döfi azt az első útjába eső testőr mellkasába. Te is bőszen osztogatod jobbra-balra a csapásokat, amiket halálsikolyok és vér fröcsögése kísér, a pánikba esett testőrök pedig teljesen elbizonytalanodnak, hogy téged vagy a nem kevésbé félelmetes Grauch-ot támadják. Hamarosan szem elől veszítitek egymást a csata forgatagában, miközben a vérrel borított pengédtől sorban esnek el a testőrök, de csak nem akarnak elfogyni. Egyszer csak éles sikolyt hallasz, amit az ellenség örömujjongása követ, ebből pedig tudod, hogy Grauch elesett. Két lándzsás meg is indul feléd, akik alig várják, hogy csatlakozz a társadhoz a halálban.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Lándzsás	7	6
Második Lándzsás	7	5

Egyszerre küzdj meg velük. Ha mindkettővel végzel, akkor jegyezd fel, hogy Grauch meghalt, majd lapozz a **8**-ra.

346.

A kunyhó elhagyatott, de a kandallóban pislákoló tűz azt sugallja, hogy csak nemrég hagyhatták el. A házikó egyetlen helyiségből áll, középen egy faasztallal, amin penészes kenyér hever, a sarokban pedig egy kis faliszekrénnyel. A fából készült padlón két, szalmával töltött hálózsák hever. Átkutatod a helyet, de csak egy bumerángot találsz az egyik hálózsák alatt, illetve két étkezésre elegendő kenyeret a faliszekrényben. A szekrényt az ajtó elé tolod, hogy elzárja a bejáratot, majd leheveredsz az egyik hálózsákra, élvezve a pislákoló tűz melegét. Reggel frissen ébredsz (visszanyersz 2 elvesztett ÉLETERŐ pontot), majd elhúzod a szekrényt az útból, hogy elhagyd a kunyhót. Lehullott és elszáradt falevelek zörögnek a talpad alatt, miközben ismét a korábbi csata helyszíne felé veszed az irányt. Lapozz a **305**-re.

347.

Ethel mosolyogva bólint, miközben Mildred és Maud még egymás között sutyorog. Ezután mindhárman folytatják a kántálást, kezeikkel fel-le hadonászva a lángok fölött. Te is csatlakozol hozzájuk, néhány véletlenszerű, misztikusnak tűnő szót mormolva az orrod alatt. A lángok egyszer csak elkezdenek különös, zöldes árnyalatra változni, mire Ethel felétek fordul.

– És most jön a szertartás utolsó része: összekeverjük a vérünket.

Ezzel előhúz egy kést a ruhája alól, amibe misztikus szimbólumokat faragtak, majd az élével megvágja a tenyerét, és kissé megremeg, amikor a sebből folyni kezd a vére. Ezután átadja a kést a másik két lánynak, akik hasonlóan cselekszenek, bár ők halkan felszisszennek közben. Végül Mildred feléd nyújtja a kést. Ha te is megvágod a tenyeredet, hogy összekeverd a véredet a lányokéval, lapozz a **163**-ra. Ha nem szeretnéd ezt tenni, lapozz a **271**-re.

348.

Laski kézen fog, és a táncoló párok közé vezet. Szerencsére egyikük sem valami remek táncos, így a kissé andalító zene ellenére is hamarosan azon kapod magad, hogy önfeledten nevetve pörögtök-forogtok hol egymásba, hol más párokba kapaszkodva. Amikor a zene véget ér, Laski arca teljesen kipirult a sok nevetéstől.

– Szavamra, maga aztán tud mulatni, Hercegnő! Ha bármikor kedve támad egy kis nevetésre a palotában, a többi tiszttel néha titokban megiszunk egy-két pohárkával vacsora után. Van egy titkos ajtó a borospincében: csak húzza ki a harmadik üveg chiantit a bal oldalon, és megtalálja a mi kis rejtekhelyünket. – Laski bizalmaskodóan megütögeti az orrát. – De ezt el ne árulja az apjának! – Ha egyszer eljutsz a Citadella borospincéjébe, adj 20-at az aktuális fejezetpont számához, majd lapozz az eredményül kapott fejezetpontra, hogy megtaláld a titkos ajtót.

Miután alaposan jóllaktatok és kitáncoltátok magatokat, az alázatos fogadós mindenkinek megmutatja a saját szobáját. Lapozz a **362**-re.

349.

Olyan éles hangon sikoltasz fel, amin még magad is meglepődsz, mert még soha életedben nem voltál képes ilyen hangot kiadni. Bahadur másodperceken belül a hintóban terem. A két bandita gyakorlatilag csapdába esett a szűk helyen, és hiába csapkodnak a háborús hős felé a kardjaikkal, az gyorsan végez egyikkel a másik után. A vértől csatakos Bahadur feléd biccent, majd ismét beleveti magát a küzdelembe. Azonban úgy tűnik, hogy a kazanidoknak hamar inába szállt a bátorságuk, mert felharsan a visszavonulót jelző kürt, a lovasok pedig elvágtatnak a hegyek irányába. Két katona kirángatja a holttesteket a hintóból, majd Bahadur és Laski ismét csatlakozik hozzád, miközben nem győznek egymásnak gratulálni a banditák felett aratott győzelemért. Lapozz a **165**-re.

350.

Vakító villanás. Amikor a látásod ismét kitisztul, a barlang eltűnt, helyette egy sziklás hegyek között kanyargó ösvényen vagy. Valahonnan a távolból egy folyó csordogálását hallod, de annyira össze vagy zavarodva, hogy nem tudod eldönteni, melyik irányból jön. Ha balra indulsz az ösvényen, lapozz a **168**-ra; ha inkább jobbra, lapozz a **482**-re.

351.

Rosszul alszol és átfagyva, nyűgösen ébredsz (ezért csak 1 elvesztett ÉLETERŐ pontot kapsz vissza a pihenésért). Úgy érzed, hogy ennyi elég is volt Innacból, így elhagyod a várost a dél felé vezető úton. Lapozz a **142**-re.

352.

A küzdelmeteket három férfi szakítja félbe, akiket odavonzott a csatazaj.

– Hé, mi folyik itten? – követeli az egyik.

– Ez az őrült nőszemély meg akar ölni engem! – zihálja verejtékezve Rudolfo.

– Igaz ez? – kérdezi a három férfi közül a legcingárabb, majd odafordul a harmadikhoz, egy nagydarab mamlaszhoz. – Kapd el, Frogo! Starm és én addig lefogjuk a másikat, amíg az őrök ideérnek.

Megpróbálsz elszaladni, de Frogo a termetéhez képest meglepően gyors. A melák megragad, és hiába kapálózol, olyan erősen magához ölel, hogy a szuszt is kiszorítja belőled.

– Maradj veszteg! – morogja. Tovább vergődsz az ölelésében, majd egyszer csak valami fémes hangon koppan a kövezeten. Érzed, ahogy a tested hirtelen növekedni kezd, és ezzel végre kiszabadulsz Frogo karjaiból. Hátrálni kezdesz, majd a négy férfi felé fordulsz, akik tágra nyílt szemmel bámulnak rád. Nem csoda, hiszen egy ork áll előttük hercegnőnek öltözve, a gyűrű pedig az utca kövezetén hever. Káromkodva veted bele magad az éjszakába, miközben mindenfelől őrökért kiáltoznak. Ugyan sikerül végül egérutat nyerned, de a gyűrűdet nem fogod tudni visszaszerezni többé. Úgy tűnik, a küldetésed ezzel váratlanul véget ért.

353.

A szerzetes ismét Elidor királyhoz fordul. Először is megköszöni a szívélyes fogadtatást, majd örömét fejezi ki, amiért épségben visszatértél. Ezután beszámol a különböző Wazarri monostorok helyzetéről. A vallás majdnem teljesen megsemmisült Ostragoth inváziója alatt, mivel a híveit folyamatosan üldözték Jaxartes és a mágusharcosai, de mára a számuk ismét megduzzadt, és már négy monostorral is rendelkeznek. Az apát még megfűszerezi a beszámolóját néhány homályos teológiai hivatkozással és csavaros filozófiával, melynek a lényege, hogy a király lehetőleg hasonlítson egyre inkább egy kockához – legalábbis ezt hámozod ki a mondandójából. Mindenesetre, a nagy filozofálgatás közben néha nehezen állod meg, hogy ne forgasd a szemeidet. Mégis, mi rossz van abban, ha a vallási rituálé részeként lemészárolod az ellenségeidet és áldomást iszol a vérükből?

Az apát végül befejezi a prédikációt, és elnézést kér, amiért most már távoznia kell. Te is így teszel, mert úgy érzed, hogy ideje megmozgatni egy kicsit az elzsibbadt végtagjaidat. Lapozz a **207**-re.

354.

– Most, hogy már csak egy ork maradt – mondja mosolyogva Morgrek –, következhet Deijara hercegnő.

Felrángatod a még mindig megkötözött és felpeckelt szájú lányt, majd a varázsló karjaiba lököd.

– A gyönyörű és igazságos hercegnő! – mondja vigyorogva a varázsló. – Van egy ajándékom számodra. Perrault!

A szolga átnyújt a mesterének egy bársonydobozt. A varázsló felpattintja a fedelét, majd elővesz belőle egy kopott, fémből készült gyűrűt, amit felhúz a hercegnő egyik karcsú ujjára. Legnagyobb meglepetésetekre a gyűrű arannyá változik! A varázsló ezután lehúzza a lány ujjáról, és nagy nehezen rágyömöszöli a tiedre. A következő pillanatban kétrét görnyedsz a fájdalomtól, és az egész tested remegni kezd. Miután elmúlik a fájdalom, rémülten pillantasz a kezeidre: a zöld bőröd halvány rózsaszínűre változott, a vaskos ujjaid pedig kecsesek és jól ápoltak lettek. Sőt, a lábaid és a karjaid is karcsúak lettek, a válladra pedig aranybarna haj omlik. A vigyorgó Perrault eléd tart egy tükröt, amiből a hercegnő szakasztott mása néz vissza rád! Miközben a lány is tágra nyílt szemekkel bámul rád, a varázsló és a szolgája harsány hahotázásban tör ki. Lapozz a **98**-ra.

355.

Mindketten csendben álltok és a csillagokat bámuljátok, bár te folyamatosan azon töprengsz, hogy mikor menthetnéd végre ki magad ebből a számodra kínos helyzetből.

– Deijara hercegnő! – szólal meg Bahadur hosszú idő után. – Van valami, amit már régóta halogatok, de úgy érzem, most végre eljött a cselekvés ideje. Meggondolatlanul cselekedtem Lord Rudolfóval szemben, de egyáltalán nem bántam meg. Ha hagytam volna, hogy hozzámenjen ahhoz a semmirekellőhöz, azt sosem bocsátottam volna meg magamnak. Ön sokat jelent nekem.

Mindig is így volt, de az elmúlt pár napban még közelebb kerültünk egymáshoz, mint valaha. Ezért úgy döntöttem, hogy megkérem a kezét az apjától. Csak remélni tudom, hogy beleegyezik.

Ezzel kezet csókol neked, könnyedén meghajol, majd eltűnik az éjszakában.

A francba! Végre megszabadultál az udvarlódtól, erre azonnal egy másik veszi át a helyét! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Rossz hangulatban térsz vissza a szobádba. Lapozz a **471**-re.

356.

Perceken át követitek a kanyargós alagutat, mígnem egy fáklyákkal megvilágított barlangba értek. Négy ork várakozik már ott, akik mindannyian feléd fordulnak, amikor belépsz. Valamennyiüket jól ismered a korábbi csetepatéitokból. Ralesh, a legjobb íjász, akit valaha láttál, éppen súg valamit az orknő, Grauch hegyes fülébe, amitől az vihogni kezd. A megtermett Thokk a hatalmas harci kalapácsára támaszkodik – korábban kapitányként szolgált Ostragoth seregében, most pedig hozzátok hasonlóan zsoldosként keresi a kenyerét. Közönyösen biccent feléd. A legszívélyesebben pedig régi barátod, Mawrogh fogad, aki azonnal eléd rohan, hogy átöleljen, miközben akkorát csap a hátadra, hogy kiszorul a levegő a tüdődből.

– És én még azt hittem, hogy ez egy unalmas küldetés lesz! – mondja nevetve. – Hány éve is ontjuk együtt az ellenségeink vérét, hogy aztán a koponyáikból igyunk?

– Túl sok! – válaszolod vigyorogva. Te és Mawrogh számtalanszor védtétek már egymás hátát, és az összeszokott párosotok valóságos gyilkos örvényként csapott le közös ellenségeitekre.

– Úgy látom, hogy a bemutatkozástól eltekinthetünk – szólal meg Perrault mögöttetek. – Még egy orkra várunk, aztán maga Morgrek is megjelenik.

Hirtelen csilingelés hangja visszhangzik végig a termen.

– Á, már itt is van! – mondja Perrault. – Hamarosan visszatérek.

Amíg a szolga távol van, Mawrogh-val az elmúlt két év véres hőstetteivel szórakoztatjátok egymást. Mawrogh éppen egy Erdei Elf elleni halálos csata részleteit ecseteli, amikor a szemei hirtelen elkerekednek a csodálkozástól, majd rögtön utána dühödten összeszűkülnek.

– Te! – üvölti, miközben előrántja kardját a háta mögül. Megfordulva azt látod, hogy Perrault visszatért egy szikár és sebhelyes arcú orkkal, akinek a bőrvértje ujjába kampós végű pengék vannak varrva: ő nem más, mint Zerraz a Véres Csillag törzsből, ami halálos ellensége Mawrogh Lángoló Koponyáinak. Mawrogh azonnal Zerraz felé veti magát, aki gúnyosan vigyorogva és felemelt karokkal várja őt, hogy pengéit belémárthassa.

Ha segítesz Mawrogh-nak Zerraz ellen, lapozz a **34**-re. Ha inkább megvárod, hogy mi sül ki ebből, lapozz a **375**-re.

357.

Ralesh után veted magad, akit ugyan lelassít a kapálózó hercegnő, de te viszont kimerült vagy a csatától. Amikor már úgy érzed, hogy szétpattan a tüdőd, akkor minden erődet összeszedve a menekülő ork felé hajítod Grauch lándzsáját. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **405**-re; ha elvéted, lapozz a **77**-re.

358.

Villámgyorsan felállítjátok a tábort, ügyelve arra, hogy az út felől ne látszódjon belőle semmi. Raleshnek sikerül elejtenie egy éppen arra járó szarvast, és mivel túl kockázatos lenne tüzet gyújtani, ezért hamarosan finom és nyers vadhússal tömitek a hasatokat (visszakapsz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot). Éppen az utolsó falat utáni véres szaftot szopogatod le az ujjaidról, amikor Ralesh hirtelen felkiált, hogy a hercegnő karavánját látja közeledni. Erre mindannyian azonnal az út menti fák és bokrok mögé bújtok, hogy lesben álljatok. Egy magas tölgy mögül óvatosan kikukucskálva meg is pillantod a négy ló vontatta hatalmas hintót, ami rikító vörös és arany színekben pompázik. Páncélos lovasok és gyalogos katonák alkotják a kíséretet, kiegészítve egy maréknyi lovas grófocskával, akik gyanútlanul viccelődnek egymással. Egyáltalán nem úgy tűnnek, mint akik támadástól tartanak; igaz, hogy Zamarra jelenleg egy ingatag lábakon álló királyság, de kétségtelenül elég jól felfegyverzett csapatnak tartják magukat ahhoz, hogy minden lehetséges támadót elriasszanak. Ennek a túlzott önelégültségnek megfizettetitek majd az árát! Ha te vagy a csapatotok vezére, lapozz a **71**-re; ha Thokk az, lapozz a **109**-re.

359.

A borospincében egy teremtett lélek sincs, viszont roskadásig van hordókkal és palackokkal. Fogalmad sincs, hogy melyik bor lehet jó évjáratú, de örülsz, hogy végre ihatsz valamit, amiben alkohol van. Hacsak nincs más dolog, amit szívesebben tennél, akkor ihatsz egy kis bort – lapozz a **491**-re –, vagy visszavonulhatsz ma éjszakára – lapozz a **365**-re.

360.

A banditák teljesen ledöbbennek attól, hogy szembe mersz szállni velük, ezért az egyiket sikerül megsebesítened, mielőtt védekezhetne.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Sebesült Bandita	8	4
Bandita	7	7

Egyszerre küzdj meg velük! Ha mindkettővel végeztél, lapozz a **402**-re.

361.

A könyvtár a palota nyugati szárnyában található, tele mennyezetig érő polcokkal, amik roskadoznak az ütött-kopott könyvektől és a megfakult tekercsektől. Madame Gascon, a könyvtáros meglepettnek tűnik, amikor meglát téged.

– Nem sűrűn jár erre, Felség – mondja szipogva, miközben drótkeretes szemüvege megbillen horgas orrán. – Van valami konkrét dolog, amit keres?

Azt válaszolod, hogy csak nézelődni jöttél. Ezután keresel egy csendes sarkot, és találomra belelapozol néhány könyvbe. Soha nem voltál valami lelkes olvasó, és ezek a könyvek sem nagyon ragadják meg a figyelmedet, de ha már itt vagy, megpróbálsz találni valami hasznosat. Végül találsz is egy súlyos, keménykötésű kötetet *A Zamarrai Királyi Család Történelme* címmel. Borzalmasan unalmas olvasmány, tele a legapróbb részletekkel a királyi család minden tagjáról, még a négy ízben száműzött ötödik unokatestvérről is. Ugyanakkor van néhány leírás a Citadella építéséről, beleértve az egyes uralkodók által végrehajtott változtatásokról is. Mire végzel az olvasással, a szemed majd kiugrik a helyéről és teljesen kimerültnek érzed magad (vesztesz 1 DÜH pontot), de néhány információ talán majd hasznos lehet számodra, amire most szert tettél. Ha még nem rendelkezel vele, akkor jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy elsajátítottad a Királyi Család Történelmének ismeretét. Most pedig távozol a könyvtárból. Lapozz a **279**-re.

362.

Amikor másnap reggel felébredsz, nehezen tudsz kikászálódni a túlságosan kényelmes ágyból. Miután felöltöztél, csatlakozol Bahadurhoz és a többiekhez a közös helyiségben, ahol a fogadós ismét fácánsültet szolgál fel. Mohón befalod az ételt, amit Laski felvont szemöldökkel néz végig, de nem szól semmit. Kapsz 6 ÉLETERŐ pontot a pihenésért és az ízletes reggeliért. Miután végeztetek, Laski rendezi a számlát, miközben beszállsz a hintóba. A menet ezután elindul délnek a Citadella felé, ami innen már igazán nincs messze. Lapozz a **390**-re.

363.

– Mi a terv, Főnök? – érdeklődik Mawrogh derűsen. Megfontolva vakargatod az álladat. Ha azt akarod, hogy Mawrogh támadja meg a kíséretet, jelöld egy E betűvel a *Kalandlapodon*. Ha inkább azt szeretnéd, hogy hátul maradva intézze el azokat, akik megpróbálnak meglépni a csatából, jelöld egy F betűvel. Ha döntöttél, lapozz a **212**-re.

364.

Ráveted magad az elképedt Törpére, akinek éppen csak annyi ideje marad, hogy előkapja a fejszéjét.

Törpe	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha végzel vele, lapozz a **313**-ra.

365.

Miután visszatértél a szobádba, fáradtan mászol be a baldachinos ágyba. Bár ez a fekhely túlságosan puha az ízlésednek, mégis azonnal álomba merülsz, mert annyira kimerített az egész napos színjáték, hogy a hercegnőt kell játszanod.

A nap sugarai már betűznek a szobád ívelt ablakain, amikor felébredsz (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot a pihenésért). Hatalmasat nyújtózol, majd nekilátsz felöltözni. Alighogy ezzel végzel, nyílik az ajtó és megjelenik a szobalány, hogy új ruhát adjon rád. Érthetetlen számodra, hogy az emberek miért ragaszkodnak annyira ehhez a folytonos átöltözéshez. A szobalány ismét felvonja a szemöldökét, amikor a felszerelésedet is magadhoz veszed, de nem szól semmit.

Egyenesen Elidor király fogadótermébe veszed az irányt, és a királyt ott találod a trónon, amint éppen a tanácsadóival beszél meg valamit fojtott hangon. Mindannyian udvariasan meghajolnak, amikor belépsz.

– Drágám! – üdvözöl a király. – Örülök, hogy itt vagy! A Wazarri Rend egyik apátja érkezett hozzánk a monostorukból, keletről. Kérlek, maradj, amíg idehívatom. – Ha a fogadóteremben akarsz maradni, lapozz a **335**-re. Ha inkább nem szeretnél találkozni a szerzetessel, lapozz a **15**-re.

366.

– Bízom benne, hogy ezt megoldjátok egymás között – mondja nevetve Morgrek.

Grauch vigyorogva lengeti meg a lándzsáját. – Alig vártam már ezt a lehetőséget!

Grauch	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha te nyered a csatát, lapozz a **354**-re.

367.

Mindkét kérő holtan hever az út kövezetén, Kormed azonban egyáltalán nem tűnik csalódottnak.

– Úgy vélem, most már a jegyesed vagyok, Úrnőm. Követlek, bármerre is mész.

Nagyon határozottnak tűnik, hogy veled tartson az úton, bár jóképű arcáról továbbra is unott beletörődés tükröződik. Nem számít, mit mondasz neki, és hiába illeted őt mindenféle ocsmány ork gúnynévvel, akkor is ragaszkodik hozzád. Egy darabig azt is fontolóra veszed, hogy megtámadod, de elég erősnek tűnik ahhoz, hogy komoly ellenfélre akadj benne. És talán még hasznát is veheted valamilyen módon. Így hát elindulsz dél felé, Kormed pedig nem sokkal lemaradva követ téged. Lapozz a **496**-ra.

368.

Az ütés telibe találja a fejedet, és eszméletlenül rogysz össze…

Hasogató fejfájással és elég rossz hangulatban térsz magadhoz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és kapsz 1 DÜH pontot). Érzed, hogy a talaj imbolyog alattad, a nap melengeti a bőrödet, a szél a tenger sós illatát sodorja feléd, de közben valami ráfeszül a csuklóidra. Amikor kinyitod a szemedet, egy csónakban találod magad, az evezőknél egy Fekete Elffel. A kezeid a csónak deszkájához vannak kötözve, amelyben fekszel, a Citadella pedig már csak egy távoli folt a láthatáron.

– Ó, hát felébredtél! – vicsorog rád a Fekete Elf. – Csak üldögélj ott csendesen, Kazan még messze van!

Óvatosan megmozdulsz, és az Elf ekkor észreveszi a gyűrűt az ujjadon.

– Nahát, szép kis előleg a szolgálataimért cserébe! – mondja vigyorogva, és ezzel lekapja a gyűrűt az ujjadról. Azonnal visszanyered az eredeti alakodat, a kötelek pedig elpattannak, ahogy megduzzadnak a csuklóid. Bestiális üvöltéssel ugrasz talpra. A Fekete Elf is felordít, miközben elhajítja a gyűrűt, hogy felkapja a husángját.

Fekete Elf	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

A csata idejére vonj le 2 pontot a Támadóerődből, mert egy ringatózó csónakban vagy, fegyver nélkül. Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **93**-ra.

369.

Ahogy közelebb ersz a boszorkányhoz, az a hájas kezével hirtelen megragadja a bokádat, és a lábszáradba harap (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Kétségbeesetten próbálod lerázni magadról, de a fogai borotvaélesek, a szorítása pedig olyan, akár a satu. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **173**-ra; ha elvéted, lapozz a **261**-re.

370.

Megnyertétek a csatát, körülöttetek minden vértől vöröslik. A kíséret egyetlen tagjának sem sikerült elmenekülnie, még a lovakat is lemészároltátok (hacsak a szöveg korábban máshogy nem rendelkezett, akkor vannak orkok, akik túlélték a csatát). A hercegnővel a válladon odasétálsz a várakozó társaidhoz. Ha feljegyezted a *Kalandlapodra*, hogy Ralesh elesett a csatában, lapozz a **216**-ra. Ha még életben van, lapozz a **185**-re.

371.

A hintó elindul, Bahadur és Laski pedig útközben elmeséli, hogy mi minden történt a Citadellában azóta, hogy Gorakba utaztál (illetve a valódi hercegnő, természetesen). Igyekszel jó hallgatóság lenni, és csak ritkán szólalsz meg, mert nem szeretnél lebukni azzal, hogy valami rosszat mondasz. Arra hamar rájössz, hogy Bahadur egy komoly férfi, aki méltóságteljes alázattal viseli azt a terhet, hogy jelenleg ő Zamarra legnagyobb hőse. Laski, vele ellentétben, folyamatosan tréfálkozik, és csak akkor fékezi magát, amikor Bahadur figyelmeztető pillantást vet rá. Úgy tűnik, hogy Zamarra hőse igyekszik tekintettel lenni a gyászodra, amiért olyan sok barátodat és követődet vesztetted el az ork rajtaütésben.

Órákon keresztül telik így az idő, miközben alaposan kiélvezed a pihenést. A hintóban bőven akad mindenféle finomság, főleg édesség és bor, és bár igyekszel nem disznó módjára zabálni Bahadur és Laski előtt, azért feltétlenül kihasználod a lehetőséget egy kis gasztronómiai kényeztetésre (kapsz 3 ÉLETERŐ pontot). Éppen egy finom vörösbort kortyolgatsz, amikor váratlanul egy nyílvessző vágódik a hintó oldalába. Azonnal felharsan a riadó, amit az egyik testőr halálsikolya követ. A kíséretet megtámadták!

Bahadur arra kér, hogy maradj a hintóban, miközben kivont karddal kiugrik a kocsiból. Laski fegyverrel a kezében azonnal követi őt, te pedig óvatosan kilesel a hintó nyitott ajtaján. Legalább két tucatnyi csupasz felsőtestű, szőrmesapkás, bajuszos bandita ront rátok, ránézésre Kazanból érkezett portyázók lehetnek. Bahadur bátran közéjük ront, az elsőt kiüti a nyeregből, majd pengeélre hányja a következőt. Ekkor megpillantod a bandavezért, aki egy közeli domb tetejéről parancsokat harsog. Ha van nálad egy bumeráng, lapozz a **147**-re. Ha nincs, de a hintót elhagyva megpróbálsz segíteni Bahadurnak, lapozz a **308**-ra. Ha inkább a hintó biztonságos fedezékében maradsz, és hagyod, hogy az emberek feláldozzák magukat a védelmedben, lapozz a **477**-re.

372.

Nagy nehezen legyőzöd a csalódottságodat, mély levegőt veszel, majd megpróbálod újra. Aztán néhány újabb sikertelen kísérlet után végre enyhe bizsergést kezdesz érezni az ujjaidban. Nem vagy biztos benne, hogy tényleg ráéreztél a bűbáj ízére, de azt határozottan érzed, hogy valamilyen mágia áramlik az ujjaid között. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy elsajátítottad egy varázsige alapjait. Ki tudja, talán egyszer valaki a segítségedre lesz abban, hogy tökéletesítsd ezt a tudást? Most mindenesetre úgy döntesz, hogy visszatérsz a szobádba aludni. Lapozz a **471**-re.

373.

Megragadod Bahadurt hátulról, és átlendíted a mellvéden, de még van annyi lélekjelenléte, hogy az egyik kezével kinyúljon és megragadjon egy kiálló párkányt. Döbbenten néz fel rád.

– Miért? – kérdezi szomorú és hitetlenkedő tekintettel az arcán.

– Ne törődj vele! – veted oda neki. – Csak halj meg! – Ezzel az ujjaira taposol. Bahadur fájdalmasan felüvölt, de sikerül kitartania, sőt, a másik kezével is elkezd feljebb kapaszkodni. Erre megpróbálod megragadni a vállait, hogy letaszítsd a mélybe, de az egyik kezével sikerül megragadnia téged, miközben a másikkal továbbra is a párkányba kapaszkodik. Végső kétségbeesésében a ruhádon próbál meg fogást találni, és meg is ragadja az elejére tűzött vörös rózsát, de a ruhád azonnal elszakad. Bahadur szeme kikerekedik, amikor hátrazuhan, a vörös rózsát még mindig a markában szorongatva. Tompa puffanással ér földet a sziklákon, a rózsa pedig a kezéből a folyóba csúszik, a folyó pedig továbbsodorja a tengerbe. Te közben gyorsan visszatérsz a szobádba.

374

Alighogy végzel az átöltözéssel, máris felharsan egy rémült kiáltás, hogy Bahadurt holtan találták a Citadella falain kívül. A nemesek és a szolgálók is hálóruhában és sápadtan tántorognak elő a szobáikból a hír hallatán, hogy a nagyszerű hős halott.

– Fogadni merek, hogy lelökték! – morogja Laski. – A nagyanyám életére is megesküdnék, hogy annak a talpnyaló Rudolfónak az egyik cimborája volt!

Elidor király bejelenti, hogy szobrot fognak emelni Bahadur emlékére.

– Milyen csekélység ez annak az embernek a tiszteletére, aki mindannyiunkat megmentett a biztos haláltól – mondja szomorúan. Vigasztalóan megveregeted a kezét, majd sátáni vigyorral az arcodon visszatérsz a szobádba. Húzd le a vörös rózsát a *Kalandlapodról*, és jegyezd fel, hogy Bahadur meghalt, Lapozz a **471**-re.

374.

Két útvonal közül választhatsz, ha el szeretnél jutni a Citadellába. Az egyik az, hogy délnek indulsz az Alacsony Ilkhánok árnyékában, majd keletnek fordulsz, amikor eléred a tengerpartot, onnan pedig egyenesen mész tovább a nagy hídhoz, ami a Citadellába vezet. A másik útvonal szerint délkeletnek indulsz, és átkelsz a rettegett Megala Dendra erdőn, amíg el nem éred a Királyok Útját, ami aztán egyenesen délnek visz a nagy hídhoz. Egyik sem nevezhető különösebben biztonságosnak, a hegyek lábánál és a tengerpartnál banditák portyáznak, a Megala Dendra pedig a benne lakozó furcsa és ismeretlen boszorkányságról hírhedt. Melyik útvonalat választod?

Dél felé mész a hegyek lábánál,
majd keletre a tengerparton? Lapozz a **222**-re.

Délkelet felé veszed az irányt
a Megala Dendrán keresztül,
majd tovább a Királyok Útján? Lapozz a **244**-re.

375.

Mawrogh meglendíti a kardját, hogy lesújtson vele Zerraz fejére, de az maga elé kapja a pengékkel teletűzdelt karjait, és könnyedén hárítja a csapást. Ezután ugyanezzel a lendülettel, egy dühös morgás kíséretében kiüti ellenfele kezéből a kardját. Mawrogh megfordul, hogy felvegye a fegyverét, de Zerraz a másodperc törtrésze alatt mögötte terem, és elvágja ellenfele torkát. Mawrogh térdre rogy, és a saját vérében fuldokolva felhördül, majd örökre elnémulva a padlóra zuhan. Zerraz rád vigyorog, majd kéjesen lenyalja a vért a pengéiről, mintha arra biztatna, hogy bosszuld meg a barátod halálát. Már éppen a kardod felé nyúlsz, mikor hirtelen egy szakállas, fekete köntöst viselő férfi ront be az egyik közeli alagútból, majd felháborodva méri végig Mawrogh élettelen testét.

– Ki a felelős ezért? – bömböli dühösen.

Perrault nem vesztegeti az időt, hanem azonnal elmeséli a történteket a mesterének, hozzátéve, hogy Mawrogh kezdte az egészet. Morgrek gúnyosan lebiggyeszti az ajkát. – Értem. De most már elég a vérontásból! Nem azért hívattalak ide benneteket, hogy egymással marakodjatok!

Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy Mawrogh meghalt, majd lapozz a **65**-re.

376.

Felmászol a csigalépcsőn a palota legmagasabban fekvő hálóterme felé, de előtte még keresztül kell vágnod az előszobán is, aminek a falait fekete sárkányos zászlók és Elidor király őseinek portréi díszítik. A király szobájába vezető boltíves ajtó előtt két elit testőr strázsál, csillogó ezüstpáncélba öltözve. Jöttödre azonnal keresztbe teszik az alabárdjaikat előtted.

– Beszélni szeretnék az apámmal! – közlöd velük.

– A király már nyugovóra tért, Úrnőm. Nagyon fontos a dolog?

– Igen, életbevágó!

Az őrök bólintanak, és elveszik az alabárdjaikat az útból, te pedig a kilincs felé nyúlsz. Ha van nálad egy fekete kő, lapozz a **291**-re; ha nincs, lapozz a **145**-re.

377.

Ragyogó és kellemesen meleg őszi reggel van, a napfény megcsillan a tőled jobbra eső hegyek ormain. Az utat nem nagyon használják, csak egy szekérrel találkozol útközben, ami a friss terményt szálllítja valahova; a kocsis kalapot emel feléd, amikor elhalad melletted. Dél körül meglátsz egy aranyszínű sast, amint leszáll egy közeli szikla tetejére, majd apró gyöngyszemeivel bámulni kezd. Ahogy továbbsétálsz, a madár szemei is követnek téged, ami felettébb nyugtalanító! Ha megdobod egy kővel a sast, hogy elhessegesd, lapozz a **443**-ra. Ha nem törődsz vele, csak folytatod az utadat, lapozz az **53**-ra.

378.

Előrenyújtod az egyik kezedet, miközben olyan hangokat hallatsz, amik reményeid szerint bátorítólag hatnak egy Egyszarvúra. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **213**-ra. Ha balszerencsés vagy, lapozz a **302**-re.

379.

Laski utasításait követve kihúzod az egyik borosüveget az állványon, mire a fal egy része félrecsúszik. A titkos ajtó mögött megpillantod Laskit és egy másik katonát, amint éppen sört iszogatnak. Amikor meglát téged, a katona a háta mögé rejti az italát, mire Laski kuncogni kezd.

– Minden rendben, Tirax. Deijara hercegnő tudja, hogyan kell mulatni.

Ezzel bezárja mögötted az ajtót, majd neked is tölt a sörből, ami nem éppen guursh, de azért egész finom (kapsz 1 ÉLETERŐ pontot). Hamarosan vígan csevegsz Laskival és Tiraxszal, aki a Citadella egyik vezető kiképző őrmestere. Laskiból ömlenek a kissé nyers poénok, Tirax pedig minduntalan elcsodálkozik, amikor jókat kacagsz rajtuk. Laskiból egész jó ork lehetne véleményed szerint. Lehetséges, hogy Morgreknek van még egy varázsgyűrűje?

Ha nálad van a banditavezér kardja, lapozz a **499**-re; ha nincs, lapozz a **197**-re.

380.

A hercegnő annyira meg van rémülve, hogy a félelem szinte szárnyakat ad neki. Bármennyire is próbálod, nem tudod utolérni, ahogy végigszáguld a kihalt folyosókon. Végül beront a trónterembe, alig pár másodperccel előtted. Az ott tartózkodó nemeseknek, őröknek és szolgáknak a lélegzete is eláll, ahogy megpillantják a két teljesen egyforma hercegnőt, majd felváltva hol az egyikre, hol a másikra néznek, ahogy egymást túlkiabálva próbáljátok meggyőzni az egybegyűlteket, hogy melyikőtök is az igazi hercegnő.

– Elég ebből! – csattan fel Lord Thaniscus. – Őrök, vigyék a tömlöcbe a két "hercegnőt"! Azonnal üzenek Astragalnak, hogy a segítségével megoldjuk ezt az ügyet. Ehhez a sötét mágiához az ő bölcsességére van szükség. – Ezzel felétek fordul. – Bármelyikőtök is az igazi hercegnő, előre is elnézést kérek ezért a durva bánásmódért. És bármelyikőtök is a szélhámos, ez semmiség ahhoz a büntetéshez képest, amit ezután fog kapni.

Két termetes őr megragad, hogy elhurcoljon, miközben két másik a hercegnőt vezeti ki a trónteremből. Kalandod itt véget ért!

381.

Két semmirekellő alak előbújik az árnyékból, majd követni kezd anélkül, hogy túl közel menne hozzád. Meggyorsítod a lépteidet, és megközelítesz egy parázstartó rézüstöt, ami az egyik romos kőépület előtt áll. Ekkor egy újabb alak lép eléd késsel a kezében, mire a másik kettő is kuncogva közelebb jön hozzád. Ha van nálad egy varázsfog, akkor bedobhatod a parázsló üstbe – lapozz a **399**-re. Ha nincs vagy nem akarod használni, akkor megküzdhetsz a három csavargóval – lapozz a **285**-re –, vagy *Elmenekülhetsz* – lapozz a **332**-re.

382.

A Feketeszívűek végig rajtad tartják a szemüket, miközben elsétálsz a tábortűz mellett. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **235**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **156**-ra.

383.

Úgy érzed, hogy nem árt sietni, mielőtt még hűvösebb lesz. Az ösvény végül lefelé kezd kanyarogni, és néhány óra múlva eléred a folyópartot. Mivel elég messze vagy a Citadellától, így itt a víznek nincs olyan betegesen zöld árnyalata, amit Jaxartes gonosz varázslata okozott. Nemsokára találsz egy keskeny és sekély szakaszt, ahol a kiálló köveken át tudsz kelni a hömpölygő folyón. Nagy levegőt veszel, majd óvatosan, egyik kőről a másikra ugrálva átkelsz a nyugati partra. Nem messze innen megpillantod a Királyok Útját, és bízol benne, hogy ha azt követed, akkor hamarosan megérkezel a Citadellához. Lapozz a **128**-ra.

384.

Letörlöd a ragacsos nyálat a képedről, majd fenyegetően az orknőre nézel.

– Én vagyok a csapat vezetője, Grauch! Ha továbbra is kételkedsz ebben, akkor a fejedet veszem, hogy mindenki okuljon belőle.

Grauch mogorván néz rád, de nem szól többet. A többi ork csalódottan morgolódik magában, amiért elmaradt a vérontás, Ralesh és Zerraz pedig egymásra vigyorognak. Több szó nem esik, így kivezeted a csapatot a hegyoldalból a szabad ég alá. Lapozz a **110**-re.

385.

Ahogy a füst beáramlik a barlangba, fegyverrel a kezetekben leguggoltok a szája elé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **70**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **177**-re.

386.

A király felemeli a kezét, hogy elejét vegye minden további ellenkezésnek, majd megparancsolja, hogy ülj le a mellette lévő kisebb trónra. Mivel nem akarod leleplezni magadat azzal, hogy tovább vitatkozol, ezért inkább engedelmesen elfoglalod a helyedet. Lapozz a **335**-re.

387.

A kés a lábadba áll, amitől fájdalmasan felkiáltasz (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot). Kirántod a fegyvert a vádlidból, még éppen időben, mielőtt az Elf támadásba lendül, hogy befejezze a munkáját.

Útonálló Elf	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Ha korábban már harcoltál az Elffel és megsebesítetted, akkor módosítsd az ÉLETERŐ pontjai számát ennek megfelelően. Ha legyőzöd, lapozz a **108**-ra.

388.

Az ajtó nincs kulcsra zárva, és kinyitva egy imaszobába lépsz be. A helyiség falait körös-körül mélyen meditáló szerzetesek faragványai díszítik, és erős tömjénillat tölti meg a levegőt, ami egy réz füstölőből száll fel. Az ajtóval szemben egy nyitott ablakot látsz, az egyik falon pedig egy fából készült medál lóg. Ha akarod, akkor a nyakadba akasztva magaddal viheted. Ha most az ajtón át távozol, és elindulsz a folyosó másik végén lévő fülkéhez, lapozz a **303**-ra. Ha inkább kimászol az ablakon, és elhagyod a monostort, lapozz a **29**-re.

389.

Feltéped a hintó ajtaját, és két rettegve meglapuló alakot pillantasz meg a belsejében: egy kövérkés, középkorú nőt, aki alighanem egy szolgáló lehet, illetve egy díszes ruhába öltözött fiatal lányt, aki minden kétséget kizáróan a hercegnő lesz. Könyörtelen tekintetedet meglátva a hercegnő feláll, és előránt egy tőrt.

– Most megláthatod, hogy Elidor király lánya nem adja olcsón az életét!

Deijara Hercegnő ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha megnyersz egy Harci Kört, lapozz a **143**-ra. Ha elhatalmasodik rajtad a DÜH, mielőtt ez megtörténne, lapozz a **239**-re.

390.

Dél körül a menet megérkezik a Citadella hatalmas bazaltkapuihoz. Bahadur kisegít a hintóból, majd karonfogva odavezet a kapukhoz, miközben a katonák kötelességtudóan követnek titeket. Páncélos lovagok tisztelegnek a jöttödre, egy libériás szolga pedig elnyargal, hogy bejelentse az érkezéseteket. Alig két perccel később maga a király rohan eléd, hogy a karjaiba kapjon, és forró örömkönnyekkel áztassa el az arcod. Lapozz a **181**-re.

391.

Találsz egy nyugodt helyet egy fűzfa lecsüngő lombjának árnyékában, és a fejedet a törzsének vetve leheveredsz aludni. Vacog a fogad a hidegtől, de mivel tudod, hogy mindenféle banditák és veszélyes teremtmények járják a környéket, ezért nem gyújtasz tüzet. Másnap reggel elgémberedve, átfagyva és rosszkedvűen ébredsz. Zsörtölődve folytatod az utadat az ébredező nap hajnali fényében. Lapozz a **305**-re.

392.

A bizsergető érzés lassan elmúlik, és finoman becsukod magad után az ajtót. A királyi hálószoba pazar látványt nyújt, tele díszes faliszőnyegekkel. Maga a király a selyem ágyneművel borított baldachinos ágyában alszik csendesen horkolva, a jelenlétedről még nem vett tudomást. Óvatosan odamész hozzá, megfogsz egy párnát, és az arcára szorítod. Még csak nem is küzd az életéért, olyan nyugodtan leheli ki a lelkét. Ahogy leemeled a párnát és lepillantasz Elidor király holttestére, egy pillanatra rossz érzés fog el, de aztán gyorsan eszedbe jut annak a rengeteg orknak az emléke, akik miatta haltak meg. Ezután visszateszed a párnát a helyére, és egy velőtrázó sikolyt hallatsz. A két testőr azonnal beront, hogy megnézzék, mi a baj, majd elszörnyedve látják meg uralkodójuk élettelen testét. Zokogva zuhansz az egyikük karjaiba, aki rögtön kikísér a szobából, mialatt a másik testőr kegyeletteljesen letakarja Zamarra néhai uralkodójának, I. Elidor királynak a holttestét. Lapozz a **139**-re.

393.

Durván ellököd magadtól a rémült szolgát, majd előkapod a tőrödet, hogy végezz vele. Perrault fegyvertelen, így csak puszta kézzel tud védekezni ellened.

Perrault	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha megölöd, lapozz a **199**-re.

394.

Ralesh körülbelül fél perccel korábban éri el az erdő szélét, mint ahogy te utánaveted magad a sűrűbe. Kicsavarodott fatörzsek, sáros ösvények és alacsonyan lógó ágak tárulnak a szemed elé, de nyoma sincs annak, hogy Ralesh merre mehetett. Hirtelen egy nyílvessző repül feléd valahonnan a fák sűrűjéből, és egyenesen a melledben áll meg. Hörögve töröd le a nyílvessző szárát, majd a kardod után nyúlsz, de a következő lövedék a kardforgató karodba fúródik, amitől elejted a fegyveredet. Már csak egy kétségbeesett ordításra marad idődd, mielőtt a harmadik nyílvessző a torkodba állna. A saját véredben fuldokolva halsz meg.

395.

Úgy tűnik, hogy valakik már megelőztek, mert az összes holttestet megszabadították az értékeiktől. Ralesh íját viszont megtalálod a holtteste alatt, és bár törött ugyan, de ha magaddal viszed, akkor találhatsz valakit, aki megjavítja. Egyszer csak zajt hallasz, mintha valami közeledne feléd az úton, ezért felhagysz a további keresgéléssel. Lapozz a **270**-re.

396.

A tűzbe veted a varázsfogat, mire egy vakító zöld villanás kíséretében négy csontváz lép elő a kandallóból. Astragal riadtan ugrik fel, ahogy a csontvázak megindulnak felé. Az egyiket darabokra robbantja egy tűzgolyóval, de a másik három kérlelhetetlenül közeledik felé. Úgy döntesz, hogy gyorsan kihasználod az alkalmat a menekülésre, és kirohansz a szobából. Egy csigalépcső tetején találod magad, amin gyorsan leszáguldasz, az aljánál pedig két bolthajtásos folyosó vezet tovább. Az egyik koromsötét, de a másik folyosó végén halvány fényt látsz derengeni. Ha a sötét folyosót választod, lapozz a **227**-re. Ha inkább a másikat, ami a fénybe vezet, lapozz a **259**-re.

397.

Bár Zerraz gyors, a karjaiban kapálózó hercegnő jelentősen lelassítja, te pedig folyamatosan csökkented a köztetek lévő távolságot. Zerraz kétségbeesetten próbálja fokozni a tempóját, de éppen abban a másodpercben, amikor eléri az erdő első fáit, a hercegnő pofon vágja, ami eltereli a figyelmét, és hasra vágódik, ahogy megbotlik egy kiálló gyökérben. Miközben megpróbál talpra kecmeregni, te ott teremsz, és a hátába döföd a kardodat. Zerraz megtántorodik, majd élettelenül a földre zuhan. Kiszabadítod a kardodat, majd a hercegnő után veted magad, akinek nem sikerül elég messzire kúsznia. Mivel nem akarsz úgy járni, mint Zerraz, ezért fejbe kólintod a kardod markolatával, majd a válladra vetve elindulsz vele vissza a csatamezőre.

Jegyezd fel, hogy Zerraz meghalt, majd lapozz a **370**-re.

398.

Kényszeríted magad, és végighallgatod a Törpét, ahogy a népedet gyalázza. Még mosolyognod is sikerül, miután elképzeled az asztaltársad fejét egy karóra tűzve. Végül Laski menti meg a helyzetet, aki a tánc végeztével elzavarja a Törpét, majd megpróbál beszédbe elegyedni veled, de nem igazán vagy társalkodó hangulatban. Odainted az alázatosan hajlongó fogadóst, és megkéred, hogy mutassa meg a szobádat. Lapozz a **362**-re.

399.

A fog egy vakító fényű zöld villanás kíséretében hatalmasat pukkan, ahogy a tűzhöz ér, majd négy csontváz terem előtted, akik azonnal a csavargókra vetik magukat. A támadóid sikoltozva menekülnek az éjszakába, a csontvázak pedig azonnal üldözőbe veszik őket. Elégedetten, amiért megszabadultál a csavargóktól, betérsz egy fogadóba, ahol a Perrault-tól kapott rézérmékkel fizetsz egy szobáért.

Reggel kipihenten ébredsz, és még egy szalonnából és tojásból álló bőséges reggelit is kapsz (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Reggeli után jóllakottan távozol a faluból, és folytatod az utadat a Királyok Útján. Lapozz a **240**-re.

400.

Valami hevesen rázkódni kezd a hátizsákodban. Az agancs az, ami a szétolvadt istennőből megmaradt, és aggodalmas arccal veszed elő a zsákodból, mert az érintése forró, miközben folyamatosan remeg. A Jeti abbahagyja az üvöltést, és megigézve bámulja a remegő agancsot. Magad elé tartva elindulsz a Jeti felé, ami ismét felüvölt, de most már sokkal kevésbé harciasan, mint korábban, mert a hangjában már ott lapul a félelem. Próbaképpen még közelebb lépsz a Jetihez, mire az sarkon fordul, és eliszkol a hegyoldalban, de az üvöltése egy darabig még ott visszhangzik a hegycsúcsok között. Amint a fenevad eltűnik szem elől, az agancs is abbahagyja a remegést, és ismét hideg lesz. Visszateszed a hátizsákodba, majd folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a **383**-ra.

401.

Őrjöngve veted magad Grauch-ra, aki szenvtelenül maga elé kapja a lándzsáját.

Grauch	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha te nyered a csatát, lapozz a **44**-re.

402.

A banditáknál nem sok mindent találsz. A rondábbiknak 7 Aranytallér van a zsebében, a másiknak pedig egy rézkulcs a nyakában, egy zsinórra fűzve. Ezeket elteszed magadnak. Ha akarod, akkor az egyikük kardját is magaddal viheted. Hirtelen eszedbe ötlik, hogy biztosan van egy rejtekhelyük valahol a közelben. Ha megpróbálod felkutatni, lapozz a **295**-re. Ha inkább folytatod az utadat az ösvényen, lapozz a **172**-re.

403.

Morgrek visszatér a barlangba. – Mielőtt elindulsz, felajánlhatok neked egyet a bájitalaim közül, ha netán nehézségeid támadnának útközben.

A varázsló öt kis üveget tart eléd. Válassz az alábbiak közül:

Ügyesség Itala: visszaállítja ÜGYESSÉG pontjaid számát a *Kezdeti* értékére

Erő Itala: visszaállítja ÉLETERŐ pontjaid számát a *Kezdeti* értékére

Szerencse Itala: 1-gyel növeli a *Kezdeti* SZERENCSE pontjaid számát, és vissza is állítja a *Jelenlegi* SZERENCSE pontjaid számát erre az értékre

Nyugalom Itala: 3-mal csökkenti a DÜH pontjaid számát

Harag Itala: 3-mal növeli a DÜH pontjaid számát

Mindegyik bájital csak egy adagot tartalmaz, és bármikor felhajthatod őket, kivéve csata közben. Miután választottál, Morgrek és Perrault sok szerencsét kíván, majd elindulsz kifelé a kanyargós alagúton, miközben még mindig próbálod megszokni az új tested mozgását. Lapozz a **473**-ra.

404.

A követ melegnek érzed, amikor a jobb kezedben tartod, de amikor átveszed a bal kezedbe, hogy a zsebedbe sülylyeszd, még melegebb lesz, szinte felforrósodik.

Gyorsan visszaveszed a jobb kezedbe, és amikor próbaképpen hol közelebb, hol távolabb tartod a bal kezedtől, a kő is hol melegebb, hol hidegebb lesz. Lehetséges, hogy a bal kezeden lévő gyűrűre reagál így? Ha van nálad egy varázsfog, lapozz a **25**-re. Ha nincs, akkor döntsd el, hogy megtartod vagy itt hagyod a követ, mindenesetre elindulsz tovább az erdő mélye felé – lapozz a **215**-re.

405.

A dobás pontos, a lándzsa egyenesen Ralesh háta közepébe fúródik, aki holtan zuhan a földre, maga alá temetve a hercegnőt. Amikor odaérsz, Deijara még mindig kétségbeesetten próbál kiszabadulni a halott ork alól. Te hanyagul félrelököd a holttestet, majd könnyedén a válladra kapod a hercegnőt. Lapozz a **216**-ra.

406.

Hatalmas csobbanással érkezel a tengerbe, és mélyen elmerülsz a jéghideg vízben. A felszínre rúgod magad, hogy levegőhöz juss, de azonnal nyílvesszők záporoznak körülötted a vízben, ezért gyorsan úszni kezdesz, hogy lőtávolon kívülre kerülj. A Citadellába már nem térhetsz vissza, és ha nem érsz gyorsan partot, akkor vagy megfulladsz vagy megfagysz. Végül azonban sikerül partra evickélned. A távolban lévő Citadella ablakaiban fények gyúlnak, ezért úgy döntesz, hogy gyorsan kereket oldasz, mielőtt a keresőcsapatok elindulnának. Beleveted magad az éjszakába, remélve, hogy holnap egy új kaland vár rád.

407.

Miközben Thokk kiadja a parancsot a letáborozásra, Zerraz Mawrogh-ra vicsorog.

– Mawrogh-nak talán szüksége van a kis barátja segítségére. Egyedül semmit sem képes megcsinálni.

Mawrogh üvöltve Zerrazra veti magát, és a fűben hemperegve egymásnak esnek.

– Azonnal hagyjátok abba! – ordítja Thokk, majd megpróbálja szétválasztani egymástól a verekedőket, de az erőfeszítéseinek a jutalma csak egy monokli a szeme alá. Thokk erre üvöltve veti bele magát is a küzdelembe, amihez ütve, rúgva és a fegyverei után nyúlva Grauch és Ralesh is csatlakozik. Egyikük a vad csetepaté közepette neked ütközve ledönt a lábadról. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **497**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **130**-ra.

408.

Morgrek öröme határtalan, de a nemesek alig akarják elhinni, hogy ez a jöttment varázsló lesz az új királyuk. Néhány tanácstag hangot is ad a nemtetszésének, de a döntést már meghoztad. Gallana főpapja hamarosan ki is jelöli az esküvőtök és a koronázásotok időpontját, melyeknek egy hónapon belül sorra kell kerülniük. Mialatt várakoztok, Morgrek élvezettel tetszeleg a leendő király szerepében, és folyamatosan beszédeket tart a népnek az agyondíszített és felcicomázott várorom tetejéről. Amikor pedig végre eljön a várva várt nap, fülig érő szájjal várakozik rád Gallana oltáránál. Lord Thaniscus vezet oda téged, és nem tudod nem észrevenni a rosszindulatú suttogásokat a padsorok közül. A ruhád a legfinomabb selyemből készült, amit Gallana apácái szőttek saját kezűleg. El is mosolyodsz magadban arra a gondolatra, hogy vajon mit szólnának hozzá ezek a szentéletű nők, ha tudnák, hogy egy ork számára készítettek esküvői ruhát? Amikor odaérsz az oltárhoz, Morgrek megfogja a kezedet, majd mindketten elmondjátok a fogadalmatokat a főpap és délnyugat-Khul összes főméltósága előtt.

409

Miután a házassági ceremónia lezajlott, helyet foglaltok egy fából faragott trónuson, majd a főpap ünnepélyesen a fejetekre helyezi az aranykoronákat, ezzel hivatalosan is Zamarra királya és királynéja vagytok. Ezután következik az esküvői vigadalom, ahol újdonsült férjed kijelenti az egybegyűltek előtt, hogy milyen nagyszabású tervei vannak, hogy ismét a zamarrai Sárkánytrón legyen a hatalom központja. A külhoni méltóságok közül néhányan kényelmetlenül feszengenek ennek hallatán. A menyegző végeztével aztán a megpróbáltatásaid is véget érnek, miután mindenki elvonult végre.

Aztán három nappal később, egy szép reggelen kipihenten ébredsz az ágyadban. Morgrek nincs sehol, így miután kinyújtózkodtad magad, a szobalányért kiáltasz. A szolgáló azonnal belép a szobádba, majd rád pillantva rémülten felsikolt. Fél percen belül felfegyverzett katonák rontantak be, Morgrekkel a hátuk mögött.

– Ki vagy te? Hogy merészelsz a királyi ágyban feküdni? – csattan fel.

Tiltakozni akarsz, de véletlenül belenézel a szoba túloldalán lévő egész alakos tükörbe, ahonnan egy ork bámul vissza rád! Rémülten pillantasz a kezedre, és azt látod, hogy a gyűrűd eltűnt!

– Ezt a sértést nem tűrhetjük! – folytatja Morgrek. – Öljétek meg azonnal!

A katonák örömmel teljesítik a parancsot. Semmi esélyed felvenni a harcot ekkora túlerővel szemben, és amikor már a halálodon vagy, Morgrek megáll fölötted.

– Sajnálom, de senkivel sem osztozok – suttogja. Az elégedett vigyorát látod utoljára az életben.

409.

Egy kézitükröt találsz néhány szakadt ruha alatt. Úgy döntesz, hogy ezt elteszed magadnak, mert egy ilyen tárgy nem kelt feltűnést egy nemes hölgynél. A további kutakodást patkócsattogás és egy kocsi kerekeinek zörgése szakítja félbe. Kiugrasz a hintóból, hogy megnézd, kik közelednek. Lapozz a **270**-re.

410.

A Gnóm kihirdeti, hogy te vagy a játék győztese, az Érzékharcos pedig szó nélkül átnyújtja neked a vassisakját. Ahogy a fejedre helyezed, azonnal érzed, hogy valami különös erő hullámzik végig rajtad. Ez egy varázssisak, ami védelmet nyújt minden, a fejedet ért ütés ellen. Ha ezt viseled, akkor minden csatában adj 1 pontot a Támadóerődhöz. Elégedett arccal intesz búcsút a csavargóknak, akik szívesen várnak vissza egy másik játékra, majd elindulsz a dombok között kanyargó ösvényen. Lapozz a **168**-ra.

411.

A három lány felsikolt, amikor rögtön elsőre majdnem levágod az egyikük karját. Sarkon fordulva berohannak az erdőbe, rémült zokogásuk hangja hamarosan elhal a távolban. Mivel nincs más dolgod a tisztáson, folytatod az utadat az ösvényen. Lapozz a **289**-re.

412.

Odaugrasz a mit sem sejtő szerzetesekhez, majd az egyiknek megragadod a tarkóját, és a fejét keményen a nehéz faasztalba vered. A társa talpra ugorva gyorsan védekező harci állást vesz fel, a kezeit maga elé tartva.

Szerzetes	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd, lapozz a **475**-re.

413.

Az eső szakadatlanul zuhog tovább, amitől egyre ázottabb és sárosabb leszel, és egyre nyomorultabbul érzed magad (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Hirtelen villám csap egy tőled jobbra lévő óriási kődarabba, a fény pedig nem tűnik el, hanem vibrálni kezd a szikla tetején. Sőt, legnagyobb meglepetésedre emberi alakot vesz fel, és a zuhogó esőben sercegve elindul feléd. Ez egy Villámelementál, ami felemelt ökleivel rád veti magát. Mivel ez a lény színtiszta elektromosságból áll, ezért vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot minden egyes alkalommal, amikor megnyersz egy Harci Kört, mert a fegyvered a karodba vezeti az elektromosságot.

Villámelementál	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, lapozz a **161**-re. Ha akarod, az első Harci Kör után *Elmenekülhetsz* – lapozz a **286**-ra.

414.

Elfogyasztod a Feketeszívűek maradék vacsoráját (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot), majd leheveredsz a tűz mellé. Reggel arra ébredsz, hogy a tűz hamuvá égett, a két Feketeszívű hullája fölött pedig varjak keringenek. Mivel már eléggé bűzlenek, ezért gyorsan összeszedelőzködsz, majd folytatod az utadat kelet felé. Néhány óra múlva eléred a kikövezett Királyok Útját, ami egyenesen a Citadellához vezet. Dél felé kanyarodsz, miközben a reggeli napsütés kellemesen melengeti a csontjaidat. Lapozz a **240**-re.

415.

Mielőtt bármit is reagálhatnál, a kislány letépi a gyűrűt az ujjadról. Ha a gyűrűd varázsereje korábban megkétszereződött, lapozz a **312**-re. Máskülönben, lapozz a **450**-re.

416.

Követed az összevissza kanyargó ösvényt, miközben az ágak az arcodba csapnak és az éjszakai rovarok folyamatosan körülötted döngicsélnek. Az egyetlen fényforrás a halvány holdvilág, ami alig-alig szűrődik át a lombok között. Maga az erdő valamilyen ősi dohszagot áraszt magából, és van egy olyan nyomasztó érzésed, hogy nem szívesen látnak itt. Az ösvény egyszer csak kiszélesedik és csatlakozik több olyan másik ösvényhez, amelyek ezen a ponton keresztezik egymást. Bár elég nehéz a sötét erdőben tájékozódni, de a hold állásából arra következtetsz, hogy az új ösvények egyike visszavisz nyugati irányba, míg két másik valószínűleg kelet felé vezet tovább. De melyiket válaszd közülük? Ha a bal oldalin indulsz el, lapozz a **210**-re. Ha a jobb oldalit választod, lapozz a **32**-re.

417.

A két testőr holtan terül el a lábaidnál, de a király az ágya mellett állva még mindig torkaszakadtából üvölt segítségért. Hamarosan hallod is a vasalt csizmák csattogását a lépcsőn felfelé közeledni. Ha szembeszállsz az újabb testőrökkel, lapozz a **105**-re. Ha inkább odaugrasz a legközelebbi ablakhoz, és a tengerbe veted magad, lapozz a **175**-re.

418.

Grauch-csal a balodon és Mawrogh-val a jobb oldaladon nekirontotok a testőrök védelmi vonalának. Félelmetes harci gépezetként aprítjátok a rémült ellenséget, a saját testi épségeteket sem kímélve. Az egyik testőr megpróbálja átvenni az irányítást, és parancsokat harsogva igyekszik csatarendbe állítani az embereket. Grauch felé döf a lándzsájával, de az hárítja a szúrást, majd egy ellencsapással elvágja Grauch torkát, vérrel permetezve be a környéket. Az orknő a földre zuhan, a diadalittas testőr pedig már téged támad.

Testőr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha te nyered a csatát, akkor jegyezd fel, hogy Grauch meghalt, majd lapozz a **445**-re.

419.

A Troll átveszi tőled a fizetséget, majd hüvelykujjával a híd felé bök.

– Rendbe' vagyunk, mehecc.

Gyorsan átkelsz a hídon, majd követed az utat délnyugat felé, ami egyenesen a Citadellához vezet. Lapozz a **128**-ra.

420.

A fenevadnak és a vadásznak is vége. Ha akarod, megnyúzhatod a vadállatot és elteheted a bundáját, bár az érzékeny emberi orrodnak biztosan nem lesz jó illatú. Ezután átkutathatod a barlangot – lapozz a **6**-ra –, vagy folytathatod az utadat kelet felé – lapozz a **138**-ra.

421.

Elmeséled a varázslónak a történetet, amit Morgrek talált ki, de közben elejtesz néhány utalást a királyi család tagjainak múltbéli hőstetteiről is. Astragal megfontoltan bólint, a szeméből lassan eltűnik a kétely szikrája is. Lapozz a **234**-re.

422.

A környék egyre erdősebbé válik, és a holdsarló halvány fénye alig hatol át a lombkoronán. Hirtelen két sebhelyes arcú, torzonborz alak ugrik elő a fák közül, elzárva előled az ösvényt mindkét irányba. Kivont kardjuk ezüstösen csillog a holdfényben.

– Eléggé félreeső helyet talált a holdfényes sétához, hölgyem! – vicsorogja kettejük közül a (talán) kevésbé rondább.

– Igazán szép gyűrűje van – mondja a másik. – Mit szólna hozzá, ha ideadná nekünk, mi pedig hálából talán életben hagyjuk?

Ha odaadod nekik a varázsgyűrűt, lapozz a **436**-ra. Ha inkább fegyvert rántasz, hogy megküzdj velük, lapozz a **360**-ra.

423.

Benyomod a nehéz ajtószárnyakat, és egy fényesen megvilágított terembe lépsz be. Egy terembe, ami tele van borotvált fejű szerzetesekkel, akik a jöttödre azonnal a bejárat felé fordulnak.

– Nahát! Egy ork – mondja az egyik, de nem tűnik különösebben nyugtalannak.

– Egy elvarázsolt ork – teszi hozzá egy másik.

Zavartan kapsz a gyűrűdhöz, mert nem érted, hogy hogyan láthatnak át Morgrek bűbáján, de az még mindig az ujjadon van.

– Kapjátok el a teremtményt! – mondja egy harmadik szerzetes, aki halványabb színű köpenyt visel, mint a többiek. – Rá kell jönnünk, hogy miért öltött emberi alakot.

Azonnal előkapod a fegyveredet, de az egyik szerzetes egy kis fiolát hajít a lábad elé. Rögtön ezután vörös felhő borít el, ami megtölti az orrlyukaidat is. Szédülni kezdesz, majd eszméletlenül zuhansz a földre. Lapozz a **246**-ra.

424.

Hirtelen lendülettel elrohansz a meglepett Elf mellett, aki megpördül, és egy dobókést hajít feléd. Ha rendelkezel a Tánctudás képességével, lapozz a **126**-ra; ha nem, lapozz a **387**-re.

425.

Centiméterekkel csupán, de elvéted a sast. Az óriási madár élesen felvijjog, majd szárnyra kapva elrepül dél felé. Vállat vonva indulsz tovább te is abba az irányba. Lapozz az **53**-ra.

426.

Az orknő várakozóan néz rád. Azt akarod, hogy vegyen részt a küzdelemben (jelöld egy C betűvel a *Kalandlapodon*, ha így teszel), vagy inkább maradjon hátra, és a lándzsájával vadássza le azokat, akik lóháton menekülni próbálnak (ebben az esetben ezt jelöld egy D betűvel)? Ha döntöttél, lapozz a **268**-ra.

427.

Telnek a napok, és meglepődve tapasztalod, hogy egyre jobban érzed magad az uralkodó szerepében. A tanácsadóid már nem beszélnek el a fejed fölött és nem akarják rád erőltetni a saját elképzeléseiket, ehelyett figyelmesen meghallgatják a javaslataidat és bölcsen bólogatnak a döntéseidre. Gyakran meglátogatod a katonákat gyakorlatozás közben, akik mindig örömmel fogadják ezt a figyelmet részedről. Te is örömmel kovácsolsz haditerveket a tábornokaiddal, és fel is veted nekik a Kazan felé való terjeszkedés lehetőségét.

– Az ott élő törzsek erősek és kegyetlenek – mondja egy vörös szakállú tábornok.

– De szövetkezhetnénk a helyi ork törzsekkel – válaszolod neki. – Sokukat kiűzték Sharrabasból Chingiz bukása után, és most kazanid vérre szomjaznak. Felhasználhatnánk őket a törzsek ellen, mialatt a seregünk a főváros felé nyomul. A Kiválasztottak serege gyenge, és nem sokáig tudnának ellenállni a fegyelmezett lovagjaink támadásának.

– Háború Kazannal – tűnődik mosolyogva egy másik tábornok. – Miért is ne?

– És ez még csak a Zamarrai Birodalom kezdete. Először Kazan, aztán Gorak, Transoxalia, Ximoran, a Beltenger, egészen talán Arionig.

Annyira magával ragad az uralkodás szépsége, hogy meglepődsz, amikor egy szolga bejelenti Morgrek érkezését. Tartva egy újabb csalástól, a trónteremben fogadod a varázslót, de titokban meggyőződsz róla, hogy ezúttal nem visel gyűrűt.

Morgrek megköszöni, hogy fogadtad, majd féltérdre ereszkedve kijelenti, hogy szerelmes beléd, ezért megkéri a kezedet. Az udvaroncok szája tátva marad a csodálkozástól a varázsló merészsége hallatán, te pedig veszel egy nagy levegőt. Elérkezett Morgrek tervének utolsó felvonása. Feleségül mész hozzá, és miután királlyá koronázták, ismét orkként hagyhatod el a Citadellát, a királyi kincstár felével megrakva. De még mindig az eredeti tervet szeretnéd követni? Ha elfogadod Morgrek ajánlatát, lapozz a **408**-ra; ha visszautasítod, lapozz a **162**-re.

428.

A karaván kísérete megtört és szétszóródott, mindenfelé sebesült katonák sikoltoznak, menekülnek vagy haldokolnak. Most már különösebb ellenállás nélkül eljutsz a hintóhoz. Amikor eléred a hátulját, felpattan az ajtó, és egy ősz hajú, bíbor palástot viselő férfi hajol ki a kocsiból, majd misztikus szavakat kiáltva egy narancsszínű tűzgolyót hajít feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **121**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **273**-ra.

429.

Bahadur továbbra is bizonytalanul néz hol rád, hol Deijarára.

– Bahadur, hogyan kételkedhetsz bennem? – visítja a hercegnő. – El tudom sorolni az őseim nevét vagy harminc nemzedékkel visszamenőleg. Ő vajon képes erre?

Tétovázni kezdesz. Bahadur pengéjével az orrod előtt még Elidor apjának a neve sem jut eszedbe.

– Látod? – csattan fel Deijara. – Öld meg!

Bahadur résnyire szűkült szemekkel indul meg feléd.

Bahadur ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **297**-re.

430.

Megpróbálsz néhány látványos mozdulatot tenni a karddal, de nem vagy hozzászokva az ilyen hencegő bemutatókhoz; jobban szereted csak egyszerűen miszlikbe aprítani az ellenfeleidet a pengéddel. Végül csörömpölve a macskakövekre ejted a kardot, és Tirax elégedetlenül csettint a nyelvével, amikor felveszed.

– Elszomorítja a szívem, amikor azt látom, hogy egy ilyen kitűnő pengét ilyen kétbalkezes módon használnak. De önnek adtam, és távol álljon tőlem, hogy visszakérjek egy ajándékot egy hercegnőtől. Térjen vissza ide máskor, és megmutatom, hogyan kell bánni ezzel a karddal.

Ezzel hátat fordít neked, hogy folytassa az újoncok kiképzését. Magadban átkozódva hagyod el a gyakorlóteret, és esküdni mernél rá, hogy távozásod közben néhány lovag kuncog a hátad mögött. Lapozz a **194**-re.

431.

Thokk csatakiáltása messze túlszárnyalja a tiéteket, ahogy nekiront a pánikba esett testőröknek. Óriási harci kalapácsával kettő alól is kisöpri a lábát, mielőtt egy harmadiknak bezúzná a koponyáját. Te és a másik ork a hátát védve követitek, de a testőrök többsége alig figyel rátok, annyira meg vannak rettenve a hatalmas Thokktól. Egyikük azonban, aki úgy véli, hogy te kevésbé vagy félelmetes ellenfél, neked ront.

Testőr ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, lapozz a **318**-ra.

432.

Eszedbe ötlik a Citadella alatt található Egyszarvú Termének legendája. Bár az itt található kőszobornak nincs szarva, mégis biztos vagy benne, hogy ez az a hely, ami évszázadokon át a királyi család titkos kincsestára volt. Bár nem ismered a helyiség összes titkát, azt viszont igen, hogy Zabella királynő portréja mögött valamilyen kincs lapul. Nekiállsz hát végignézni a festmények alá írt neveket, és meg is találod Zabelláét. Leemelve a képet egy kis fülkét találsz mögötte, abban pedig egy Zamarra fekete sárkányával díszített csillogó páncélinget, ami egy márványszobron nyugszik. Elveszed a páncélt, és meglepően könnyűnek találod, ugyanakkor mégsem tűnik olyannak, amit könnyen fog a fegyver. Sietve magadra csatolod, és szerencsére tökéletesen illik a jelenlegi karcsú alakodra. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy Zabella Páncélját viseled, és az elkövetkező csatákban 1 ponttal csökkentheted az általad elszenvedett sebesüléseket minden elvesztett Harci Kör után (kapsz 1 SZERENCSE pontot). Örömmel tölt el legújabb szerzeményed, miközben eldöntöd, hogy mi legyen a következő lépésed. Ha nálad van az Egyszarvú Szarva, lapozz a **453**-ra. Ha nincs, akkor elindulsz felfelé a lépcsőn – lapozz a **258**-ra.

433.

Nagy levegőt veszel, majd teljes erőből nekirontasz az ajtónak, remélve, hogy az immáron sokkal kecsesebb testeddel is meg tudod oldani ezt a kihívást. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor az ajtó kiszakad a keretéből, és belépsz az épületbe – lapozz a **346**-ra. Ha sikertelen a próba, akkor vesztesz két ÉLETERŐ pontot, mert lehorzsoltad a válladat, majd *tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **488**-ra. Ha nem, akkor úgy döntesz, hogy feladod a próbálkozást az ajtóval, és folytatod az utadat a lemészárolt karaván helyszíne felé – lapozz a **172**-re.

434.

Úgy tűnik, hogy a szerzetes nem sértődik meg a visszautasítás miatt, mert szó nélkül visszaakasztja a fából készült medált a saját nyakába.

– Itt töltheted az éjszakát, ha szeretnéd – mondja csendesen, miközben újra lehunyja a szemét. – Itt meleg van, és gondoskodom róla, hogy ne érjen bántódás.

Úgy érzed, hogy nem kell tartanod a szerzetestől, ezért lefekszel aludni. Másnap reggel kipihenten ébredsz (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). A szerzetesnek nyoma sincs, a tűz pedig már hamuvá égett. Összeszeded a holmidat, majd te is útnak indulsz. Lapozz a **305**-re.

435.

Csalódottság suhan át Bahadur tekintetén, de gyorsan leplezi egy udvarias meghajlással.

– Ahogy óhajtja, Úrnőm. Akkor magára hagyom.

Ezzel távozik a kertből arrafelé, amerről érkeztél. Lapozz a **340**-re.

436.

Amint lehúzod a gyűrűt az ujjadról, azonnal visszaváltozol orkká, miközben kétrét görnyedsz a fájdalomtól, ahogy a tested visszanyeri eredeti alakját. Miután elmúlnak a kínok és felemeled a fejedet, azt látod, hogy a két bandita lefelé rohan az ösvényen, ahogy csak a lábuk bírja; nyilvánvalóan nem számítottak arra, hogy a nemes hölgy, akit ki akartak rabolni, egy zsémbes orkká változik! Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Visszahúzod a gyűrűt az ujjadra, majd miután elmúlik az újabb fájdalomhullám, ahogy visszaváltozol hercegnővé, megigazítod a mostanra kissé szakadt ruhádat, majd végiggondolod, hogy mi legyen a következő lépésed. Eszedbe ötlik, hogy a két banditának minden bizonnyal van egy rejtekhelye valahol a közelben. Ha megpróbálod felkutatni, lapozz a **295**-re. Ha inkább folytatod az utadat, lapozz a **172**-re.

437.

Legurulsz a sziklapárkányról, és hangos puffanással érsz földet. Azonnal kitöröd a nyakadat.

438.

Bár minden tőled telhetőt megteszel, mégis újra meg újra Bahadur lábujjaira taposol, akinek a fájdalmas sziszegését folyamatosan károrvendő kuncogás kíséri a vendégek részéről. A zenekar végül elhallgat, Bahadur pedig beléd karolva és kissé bicegve visszakísér az asztalotokhoz.

– Különös – mondja Laski, miután ismét elfoglaltad a helyedet. – Mindig is jobb táncosnak tartottam önt ennél, Úrnőm, ha szabad ilyet mondanom.

Elpirulsz, amikor meghallod, hogy a szomszédos asztaloknál is erről suttognak; ez a kis közjáték biztosan nem segített abban, hogy eltitkold a valódi kilétedet. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot és kapsz 1 DÜH pontot. Fáradtságot színlelve mentegetőzni kezdesz, majd megkéred a fogadóst, hogy mutassa meg a szobádat. Valószínűleg ez a legszebb hálószoba, amit valaha láttál, és amikor bemászol a baldachinos ágyba, megpróbálod elfelejteni az este történteket. Lapozz a **362**-re.

439.

Amikor visszatérsz a szállásodra, azonnal ágyba bújsz, és álomba merülsz.

Kipihenten ébredsz; lassan kezdesz hozzászokni a kényelmes ágyakhoz (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot). Miután túlestél a szokásos reggeli öltöztetési tortúrán és a szobalány rosszalló tekintetén, amiért ismét magadhoz veszed a felszerelésedet is, egy libériás szolga jelenik meg a szobádban.

– Úrnőm! – recsegi száraz hangon. – A vőlegénye, Lord Rudolfo megérkezett a Citadellába a kíséretével, és látni óhajtja önt!

Megkéred a szolgát, hogy vezessen hozzá. A trónterembe érkezve megpillantasz egy jóképű, fekete hajú piperkőcöt, amint éppen Elidor királlyal és udvaroncaival társalog hangosan nevetve és néha a combját csapkodva. Bahadur eközben az egyik sarokban ácsorog és a szemeit forgatja minden túlzásba vitt hahotázás hallatán. Amikor a szolga bejelenti az érkezésedet, Rudolfo mélyen meghajol előtted, és meglengeti tollas kalpagját.

– Ó, drágám! – mondja nyájasan. – El sem tudom mondani, mennyire örültem, amikor megtudtam, hogy épségben visszatértél!

Ezzel féltérdre ereszkedik, hogy kezet csókoljon, miközben Bahadur a háttérben fintorogni kezd. Ha van nálad egy vörös rózsa, lapozz a **123**-ra; ha nincs, lapozz a **103**-ra.

440.

Miután az udvari bolond cigánykerekeket hányva eltűnik a színről, megjelenik melletted az egyik nemes elkényeztetett kölyke, egy kislány.

– Nagyon csinos vagy, Felség – közli veled.

Kényszeredetten elmosolyodsz, de magadban közben azt kívánod, hogy bárcsak lángra lobbanna ez az idegesítő kis emberporonty.

– Ó, milyen szép gyűrű! – gügyögi a kislány. – Felpróbálhatom?

Választ sem várva odatipeg hozzád, hogy lehúzza a gyűrűt az ujjadról. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **339**-re; ha sikertelen, lapozz a **415**-re.

441.

Az egész udvar – nemesek, katonák és szolgálók egyaránt – üdvrivalgásban tör ki a válaszod hallatán. Bahadur szélesen elmosolyodik, majd határozottan megcsókol.

– Soha nem fogja megbánni, Úrnőm! – mondja, miközben a szemei ragyognak a boldogságtól.

A következő napokra szinte alig emlékszel. Először is összeházasodtok Gallana templomában, ezen az eseményen talán Zamarra összes lakosa megjelenik. Másnap pedig egy még ennél is nagyobb szertartás keretein belül királlyá és királynévá koronáznak benneteket. Aztán már csak azt veszed észre, hogy az udvaroncok oda se figyelnek arra, amit mondasz. Mintha mindenki velejéig nőgyűlölő lenne, csak a háborús hős, Bahadur döntései és bölcsességei érdeklik őket, miközben a feleségétől elvárják, hogy elvihorásszon a társalgóban az udvarhölgyeivel. Ez nem orknak való élet! Így aztán az egyik éjszaka az ágyneműdből sodort kötélen kimászol a hálószobád ablakán. Amint földet érsz, azonnal lehúzod a gyűrűt az ujjadról és a tengerbe hajítod, olyan messzire, amennyire csak bírod. Végre ismét ork lehetsz! Reménykedve veted bele magad az éjszakába, hogy legközelebb sokkal kellemesebb megbízatást találj, mint amilyennek ez a mostani bizonyult a végére.

442.

Egy verejtékcsepp jelenik meg Ralesh homlokán, és a megfeszített íjhúr remegni kezd a kezében. A hercegnő az egyikőtökről a másikra pillant, mintha arra próbálna meg rájönni, hogy kivel is jár jobban. Ha odalököd őt Ralesh felé, lapozz a **281**-re. Ha ledobod a földre, és megtámadod a hitszegő orkot, lapozz a **341**-re.

443.

Felkapsz egy szikladarabot a földről, majd teljes erődből a sas felé hajítod. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **164**-re; ha nem, lapozz a **425**-re.

444.

Eszedbe jut a történet, amit Laski mesélt neked, ezért könyörgő tekintettel nézel egyenesen Bahadur szemébe. – Hogyan gondolhatsz bármi rosszat is rólam? Biztosan tudod, hogy én vagyok az igazi Deijara hercegnő – hiszen csak felismered a ludadat, amikor itt áll előtted?

Bahadur zavartan ráncolja össze a homlokát, majd hirtelen kisimul az arca a felismeréstől.

– Sajnálom, hogy kételkedtem önben, drága Hercegnő – motyogja.

– Várj, Bahadur, te meg miről beszélsz? – sikoltja Deijara. – Öld már meg!

Zamarra hőse erre meglendíti a kardját, majd egyetlen könnyed mozdulattal lefejezi – a valódi hercegnőt.

– Halj meg, te gonosz teremtménye a mágiának! – mondja, majd mélyen meghajol előtted.

– Elnézését kérem, amiért ezt végig kellett néznie, Úrnőm! Már korábban is találkoztam ilyen alakváltó teremtményekkel. A vérszomjasságából rá kellett volna jönnöm, hogy ő nem azonos azzal a kedves és gyengéd Deijarával, akit annyira szeretek!

Hashakra, ez egy igazi balfácán! Ennek ellenére valóban hálás vagy neki, ezért megengeded, hogy elvezessen a valódi hercegnő förtelmes maradványaitól. Lapozz a **427**-re.

445.

A testőrök kezdenek pánikba esni, a társad halála utáni lendületük alábbhagyott. A hintó felé szorítod őket, amikor kivágódik a kocsi ajtaja, és egy bíbor palástot viselő öregember hajol ki belőle, valamilyen varázsigét kántálva. A következő pillanatban vakító fény villan, amitől káprázni kezd a szemed. Jobbra-balra csapkodsz a kardoddal, hogy távol tartsd magadtól a testőröket, de úgy tűnik, hogy ők ugyanúgy megvakultak, mint te. Amikor kezded visszanyerni a látásodat, egy fiatal nőt pillantasz meg, amint kiugrik a hintóból, majd felpattan az egyik ló hátára. A hercegnő menekülni próbál! Túl messze van tőled, hogy elkaphasd, ráadásul a testőrök is megindulnak feléd előreszegezett lándzsáikkal. Az alábbi betűk közül melyiket jegyezted fel a *Kalandlapodra*?

Ha a J betűt	lapozz a **112**-re.
Ha a J betűt nem, de a D betűt igen	lapozz a **72**-re.
Ha a J és a D betűt nem, de a H betűt igen	lapozz a **338**-ra.
Ha a fenti három betűből egyiket sem	lapozz a **284**-re.

446.

Alighogy felemeled a fegyveredet, Astragal egy zöld energianyalábot zúdít rád. A villám ledönt a lábadról, és egy sercegő elektronikus háló a földhöz szegez. A varázsló káromkodva lép oda hozzád.

– Mi az ördög bújt beléd, Hercegnő? Mire véljem ezt?

Ezután lehajol, hogy lehúzza a gyűrűt az ujjadról, te pedig fájdalmas remegéssel ismét visszaváltozol valódi önmagaddá.

– Á, már értem! – mondja Astragal. – Nos, azt hiszem, hogy némi magyarázattal tartozol nekem. Kezdjük azzal, hogy hol van a valódi hercegnő…?

A varázslónak nem kell sok idő ahhoz, hogy kiszedje belőled az igazságot. Végül dühösen elkerget, így nyugodtan mondhatjuk, hogy a küldetésed kudarccal végződött.

447.

A kalapács átszáll a folyó felett, majd egy távoli puffanással ér földet a túlparton. A Gnóm ismét a fennsík széléhez rohan, és előveszi a távcsövét.

– Nagyon szoros! – közli. – De a jövevény egy hajszállal nyert!

Lapozz a **410**-re.

448.

Visszarohansz az ablakhoz, amin bemásztál. Útközben nem futsz össze egy szerzetessel sem, de nem látod okát annak, hogy tovább időzz itt a monostorban. Lapozz a **29**-re.

449.

– Belekezdhetünk végre a vérontásba? – vicsorogja feléd Zerraz.

Ha azt parancsolod Zerraznak, hogy csak vesse bele magát a csatába, ha jónak látja, jelöld egy G betűvel a *Kalandlapodon*. Ha azt szeretnéd, hogy hátul maradva inkább a menekülőket támadja, jelöld egy H betűvel. Ha meghoztad a döntést, lapozz a **189**-re.

450.

Amint a gyűrű lekerül az ujjadról, fájdalmas kínok közepette visszanyered valódi ork alakodat. Széttört székek, tányérok és poharak szilánkjai röpködnek mindenfelé, ahogy vonaglasz és teli torokból üvöltesz a fájdalomtól. A kislány sikoltozva rohan el, miközben a többi vendég tátott szájjal ül a helyén. Elidor király azonban felpattan, hogy elhátráljon tőled.

– Mit… mit jelentsen ez?

– Pontosan ezt szeretném én is tudni – szólal meg közelebb lépve Astragal. – Bahadur, fogd le ezt az orkot!

A megszólított odalép hozzád, és az asztalhoz nyomja a fejedet. Küzdesz, hogy kiszabadulj a fogásból, de még több testőr érkezik a segítségére.

– Nos – mondja Astragal. – Most pedig elmondod szépen, hogy hol van az igazi Deijara hercegnő.

– Ha bántódása esett, ígérem, hogy lassú kínhalált fogsz halni! – fenyeget meg Elidor, a haragtól kivörösödve.

Mindent bevallasz, Elidor király pedig azonnal elküldi Bahadurt és Astragalt a hercegnő megmentésére. A király végül megkímél téged a lassú és fájdalmas haláltól, ezzel jutalmazva az együttműködésedet. Ehelyett biztosítja számodra a gyors és viszonylag fájdalommentes kivégzést a hóhér bárdja jóvoltából.

451.

Hamarosan rájössz, hogy nem sok közös témátok van Mirával. Ő az ideje nagy részét varázslatok gyakorlásával és félig elfeledett tanok tanulmányozásával tölti. Te viszont egy kezeden meg tudod számolni, hogy hány könyvet olvastál el eddigi életedben, mágiát is csak ork sámánoktól láttál, de aligha lenne jó ötlet erről beszélgetni. Végül elnézést kérsz és távozol. Valahogy úgy érzed, hogy Mira sem bánja különösebben, hogy végre megszabadult tőled. Lapozz a **279**-re.

452.

Bár nem tudsz róla, de a fából készült medál megmutatja a valóságot a Wazarri Rend tagjai számára. Vagyis az, amit a nyakadban hordasz, felfedné az eredeti alakodat az apát számára, de szerencsére a kétszeres varázserő elég erős ahhoz, hogy ellensúlyozza a medálban rejlő mágiát. Kapsz 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **353**-ra.

453.

Hirtelen ötlettől vezérelve előveszed az Egyszarvú szarvát a hátizsákodból, majd a kőló homlokán lévő mélyedésbe illeszted. Csikorgó hangot hallasz, ahogy a kőszobor felemeli a másik mellső lábát is, és úgy marad két lábon ágaskodva. Hirtelen kinyílik egy panel a hasán, amiből egy csodálatos kard hullik csörömpölve a padlóra. Ahogy felemeled, a penge lángolni kezd. Ez a fegyver nem más, mint a legendás Zamarra Lángja, amit nem látott halandó szem már vagy ötszáz éve! Ha ezt a pengét használod harc közben, akkor adj 1 plusz pontot a Támadóerődhöz, illetve plusz 2 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol ellenfelednek minden megnyert Harci Kör után. Kapsz 1 SZERENCSE pontot, majd magabiztos léptekkel elindulsz felfelé a lépcsőn. Lapozz a **258**-ra.

454.

Lovagoltok még egy darabig, és időközben Rudolfo barátai is újra utolérnek benneteket. Mivel már jócskán elmúlt dél, így Rudolfo azt javasolja, hogy forduljatok meg és térjetek vissza a Citadellába. A tengerpart homokján vágtatva teszitek meg a visszautat, miközben a tenger hullámai a lovak patáit nyaldossák. Miután megérkeztetek a Citadellához, Rudolfo barátai csatlakoznak a kíséret többi tagjához, akik a falakon kívül táboroznak, a lord pedig visszakísér a palotába. Búcsúzóul arcon csókol, és megígéri, hogy hamarosan újra látjátok egymást. Azt válaszolod, hogy már alig várod, de magadban hozzáteszed, hogy akkor remélhetőleg meglesz a lehetőséged arra, hogy végezz vele. Lapozz a **40**-re.

455.

Grauch villámgyorsan Ralesh után veti magát. A menekülő ork éppen eléri az erdőt szegélyező fákat, amikor az orknő minden erejét beleadva elhajítja a lándzsáját. A dobás nemcsak erős, de pontos is, mert a lándzsa keresztüldöfi és egy fához szegezi Ralesh élettelen testét. A hercegnő a földre zuhan, de Grauch gyorsan ott terem és felkapja.

– Kár, má' kezdtem megkedvelni! – mondja röhögve Grauch, miközben csatlakozik hozzád. Lapozz a **216**-ra.

456.

Hangos csattanással ersz földet egy barlangszerű szobában, amit a kőfalak izzó kristályai világítanak meg. Feltápászkodsz a szék maradványai közül, majd ijedten veszed észre, hogy a szoba tele van kőszobrokkal, melyek a fájdalmas rémület pózába merevedtek. Nevetést hallasz a magasból, és amikor felnézel, Morgreket pillantod meg, amint lefelé bámul a verembe. Gonosz mosollyal az arcán, a varázsló lehúzza a gyűrűt az ujjáról. Kétrét görnyed a fájdalomtól, ahogy a teste átalakul: az alakja karcsúbb lesz, a ráncai és a szakálla eltűnik, ősz haja pedig ragyogó aranybarnára változik. Miután az átalakulás befejeződött, az igazi Deijara hercegnő mosolygó arcát látod magad fölött.

– Morgrek igazán figyelhetne arra, hogy hova teszi az ilyen varázsgyűrűket – mondja. – Miután elloptam az egyiket, gyerekjáték volt megszökni tőle. Sajnos nem voltam elég gyors, hogy megakadályozzam szegény apám halálát, de legalább megbosszulhatom. Nagyapám egy Baziliszkuszt tartott ebben a veremben, hogy gondja legyen a nemkívánatos látogatókra. Vajon még életben van? Sok sikert hozzá, hogy kiderítsd!

Ezzel nevetve becsukja a csapóajtót, hogy csak a falikristályok fénye maradjon az egyetlen fényforrás számodra. Egy ajtót látsz a szoba túlsó végében, de amint egy lépést teszel felé, már hallod is a vészjósló, súrlódó hangot a másik irányból. Ha van nálad egy tükör, lapozz a **201**-re; ha nincs, lapozz a **27**-re.

457.

A Goblinok felpattannak és előrántják rövidkardjukat. Normális körülmények között a Goblinok soha nem lennének elég bátrak ahhoz, hogy megtámadjanak egy orkot, de ördögi vigyoruk alapján egy hercegnőt könnyű prédának tartanak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Goblin	5	4
Második Goblin	5	5

Egyszerre küzdj meg velük. Ha mindkettővel végeztél, lapozz a **14**-re.

458.

A levegő hangosan fütyül a füled mellett zuhanás közben. El kell telnie néhány másodpercnek, mire rádöbbensz, hogy rossz ablakot választottál, és a sziklás parton fogsz földet érni. Fájdalmas és halálos felismerés ez.

459.

Teljesen elveszted az időérzékedet, ahogy a már szinte alvilági fák között bolyongsz, miközben folyamatosan megbotlasz a kiálló gyökerekben, megcsúszol a sáros faleveleken, vagy beleütközöl az alacsonyan lógó faágakba. Mindez elég kimerítő számodra (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Aztán végre meghallod egy patak halk csobogását valahonnan a távolból. Azonnal arrafelé veszed az irányt, és végül a fák sűrűjéből eléd bukkan a kis folyócska, ezüstösen csillogva a holdfényben. A vize nagyon hűsnek és hívogatónak tűnik a számodra, mert már jó ideje nem ittál egy korty folyadékot sem. Ha iszol a patak vizéből, lapozz a **236**-ra. Ha inkább követed a folyása irányát, lapozz a **188**-ra.

460.

Keresztülvágsz a folyosókon, felidézve magadban, hogy Morgrek hogyan írta le az elrendezésüket. Úgy tűnik, sikerült megjegyezned őket, mert rövidesen a holdfényben fürdő kertben találod magad, ahol gondosan nyírt sövény és pázsit látványa fogad, különböző egzotikus virágokkal tarkítva. Legalább százféle illat terjeng a levegőben, amitől máris rosszul érzed magad. Ha van nálad egy vagy több aranyrózsa, lapozz a **307**-re; ha nincs, lapozz a **340**-re.

461.

Egy hatalmas üvöltés kíséretében végül sikerül letépned a bilincseidet, és miután kiszabadítod a karjaidat és a lábaidat, leugrasz a kőasztalról. A szerzetesek, először kimutatva némi érzelmet, hátrálni kezdenek ekkora vadság és ősi erő láttán. Az egyetlen kivétel a világosabb színű köpenyt viselő vezetőjük, aki felemeli az ökleit és harci állást vesz fel. – Akkor gyere! – mondja szenvtelenül.

Wazarri Apát ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha diadalmaskodsz felette, lapozz a **344**-re.

462.

– Jó hangzik! – mondja vidáman a Troll. – De ne gyere túl soká', mer' nem biztos, hogy vissza tudom adni az előleget, amit tölled kapok! – A mosoly egy pillanatra elhalványul az arcán, amíg végiggondolja, amit mondott, de aztán ismét vigyorogni kezd és átvezet a hídon. Miután átérsz, gyorsan szeded a lábad, mielőtt a Troll rájön, hogy átverted. Lapozz a **128**-ra.

463.

Közelebb lépsz, vigyázva, hogy ne tegyél semmilyen hirtelen mozdulatot. Az Egyszarvú is bizonytalanul közeledni kezd feléd, idegesen dobbantva a hátsó lábaival. Az Egyszarvú szarva nagyon értékes árucikk, különösen a varázslók körében. Ha közelebb csalogatod a fenséges állatot abban a reményben, hogy végezhetsz vele és megszerezheted a szarvát, lapozz a **378**-ra. Ha inkább elveted ezt az ötletet, és továbbmész kelet felé, lapozz a **76**-ra.

464.

A hercegnő és Bahadur rontanak be a könyvtárba, utóbbi kezében kard van, az arcán pedig értetlenkedő tekintet, miután azt látja, hogy még egy hercegnő áll előtte.

– Ne tévesszen meg a sötét varázslat! – csattan fel Deijara. – Végezz vele gyorsan!

Esetleg ismered Bahadur titkát, ami a segítségedre lehet? Ha igen, akkor tudod, hogy most melyik fejezetpontra kell lapoznod. Ha nem, lapozz a **429**-re.

465.

Zerraz lapockái közé döföd a kardodat, aki nagyot hördülve előredől. Miközben kirántod a pengédet, bakancsos lábaddal hátba taszajtod, hogy élettelen teste a padlóra zuhanjon. Mawrogh örömittasan kiált fel, majd megölel. – Hashakra, de jó újra látni téged!

Lapozz a **49**-re.

466.

Ahogy előhúzod a tőrödet, a szerzetes hirtelen félbeszakítja a meditációját, és hátraveti magát, majd mint aki jártas a harcművészetekben, karjaival és egész testtartásával védekező pozíciót vesz fel. Az arcán szomorú felismerés tükröződik.

Wazarri Szerzetes	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, lapozz a **191**-re.

467.

– Bízom benne, hogy ezt megoldjátok egymás között – mondja nevetve Morgrek.

Thokk mordul egyet, majd megemeli harci kalapácsát. Mawrogh is előrántja a kardját, majd melléd áll, hogy vállvetve küzdjetek meg a hatalmas orkkal.

Thokk	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10
Mawrogh	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Thokk csak Mawrogh-ra támad, ti viszont mindketten támadjátok őt minden Harci Körben. Először állapítsd meg Thokk és Mawrogh Támadóerejét, és amelyiké magasabb, az a szokásos módon megsebzi a másikat. Ezután állapítsd meg Thokk Támadóerejét és a tiédet, de ha Thokk Támadóereje a magasabb, akkor nem sebzett meg téged, csak kivédte a csapásodat. Ha viszont a te Támadóerőd a magasabb, akkor a szokásos módon megsebzed őt. Ha Thokknak sikerül végeznie Mawrogh-val, akkor a szokásos módon folytatod vele a küzdelmet.

Ha Thokk meghal és Mawrogh életben marad, lapozz a **127**-re. Ha Mawrogh meghal és legyőzöd Thokkot, lapozz a **354**-re.

468.

– Hát igen, ha tisztességes kíséretet kaptam volna, akkor talán nem kellett volna a sárban bújkálnom.

Laski elvörösödik a méregtől. – Kiváló emberek voltak, akik azért haltak meg, hogy a fenséges hátsóját védjék.

Bahadur közelebb húzódik a kapitányhoz, hogy a fülébe súgjon valamit. Laski kurtán biccent, és nem szól többet, miután emlékeztették rá, hogy kivel beszél. Bahadur még kérdezősködik egy darabig, hogy mi történt pontosan, de a Morgrek által kitalált verzió kiállja a próbát. Ezután Bahadur odakísér a hintóhoz, és felsegít rá, hozzátéve, hogy hamarosan ismét az apádnál lehetsz biztonságban. Lapozz a **371**-re.

469.

Halvány csillogás verődik vissza a zord falakról, miközben a kanyargós alagutat követve visszatérsz a legelső elágazáshoz, ahol Perrault idegesen toporog a lámpását feléd tartva.

– Itt vagy hát! – csattan fel mérgesen. – Ugyan mi késztetett arra, hogy ezekben az alagutakban bolyongj? Tudhatnád, hogy nem biztonságosak. Semmi közöm hozzá, hogy Morgrek miért akar felbérelni néhány engedetlen orkot, de abban biztos lehetsz, hogy elmondom neki, hogy még egy egyszerű utasítást sem vagy képes követni. Most pedig gyerünk tovább!

Ezzel megfordul, és elindul a járatban, te pedig vállat vonva és az orrod alatt morogva követed őt.

Tegyél egy X-et a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **151**-re.

470.

Elfogadod az ürücombot és letelepedsz vele a tűzhöz, fogaiddal tépve a húst a csontjáról. A Feketeszívűek kissé zavartan bámulnak, miközben eszel. A sült ürücomb csillapítja éhségedet (visszakapsz 4 ÉLETERŐ pontot). Viszont alighogy végzel az evéssel, az egyik Feketeszívű feléd lendül. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha rendelkezel a Tánctudás képességével, vonj le 3-at a dobás eredményéből. Ha sikeres a próba, lapozz a **293**-ra. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **69**-re.

471.

A mai nap elég fárasztó volt, kimerülten mászol be az ágyba.

Másnap reggel arra ébredsz, hogy valami csapkod az arcod előtt (kapsz 4 ÉLETERŐ pontot a pihenésért). Nagy nehezen kinyitod az egyik szemedet, és egy Vadászsólymot pillantasz meg a szárnyaival feletted csapkodni, egy tekerccsel a karmai között. Miután elveszed tőle, a madár kirepül a nyitott ablakon, te pedig széthajtogatod a tekercset. Üzenetet kaptál Morgrektől.

Barátom!

Remélem, nálad minden a tervek szerint alakul! Sajnos nekem rossz híreim vannak. Fogalmam sincs, hogyan, de Deijara hercegnőnek valahogy sikerült megszöknie a karmaim közül. Attól tartok, hogy most visszafelé tart a Citadellába. Megpróbálom újra elkapni, de légy résen, ha netán kicsúszik a kezeim közül! Ha eddig még nem volt gondod Elidorra és Rudolfóra, akkor cselekedj gyorsan!

M.

Sietve széttéped az üzenetet, és a kandallóba dobod a darabjait. Akkor ma este mindenképpen végezned kell Elidor királlyal! De mivel fogod tölteni a napodat?

Elmész vadászni néhány lovaggal?	Lapozz a **102**-re.
Ellátogatsz a könyvtárba olvasgatni egy kicsit?	Lapozz a **361**-re.
Megkeresed Astragal helyettesét, Mirát, hogy beszélgess vele?	Lapozz a **324**-re.

472.

Elfojtod a dühödet, és inkább Perrault hangjának ritmusára koncentrálsz, hogy tartsd az ütemet. Lassan kezdesz belejönni, és Perrault is egyre ritkábban ér a lábadhoz, ahogy pörög-forog veled a barlangban. Az eredményt látva Perrault egyre bonyolultabb tánclépéseket mutat neked, miközben folyamatosan megemlíti a szemkontaktus fontosságát; kíváncsi vagy, hogy vajon akkor is ilyen lelkesen bámulna-e a szemedbe, ha még mindig ork lennél? Egyre inkább úgy tűnik számodra, hogy a legtöbb tánc tulajdonképpen a partnered mozgásának a követéséről és a megfelelő reagálásról szól, és ebben kamatoztatni tudod a harci tapasztalataidat. A végén még azt is felajánlod, hogy te vezess, de Perrault azonnal letorkol; egy nemes hölgynek eszébe ne jusson ilyet tenni! Mire eljuttok odáig, hogy Morgrek szolgája elégedett veled, már te is kecsesebbnek és ügyesebbnek érzed magad. Adj 1-et a *Kezdeti* és a *Jelenlegi* ÜGYESSÉG pontjaid számához. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy rendelkezel a Tánctudás képességével, majd lapozz a **403**-ra.

473.

Kilépsz az alagútból a naplemente vörös fényében fürdő hegyoldalba, majd elindulsz, hogy átkelj az Alacsony Ilkhánok lábain. Az úticélod Elidor király Citadellája, ami legalább kétnapi járóföld délkelet felé. Visszatérhetsz arra a helyre, ahol elfogtad Deijara hercegnőt, mert ott elkerülhetetlenül összefuthatsz a Rend Lovagjainak mentőseregével. Ha meg tudod győzni őket arról, hogy valóban te vagy a hercegnő, akkor egészen biztosan fegyveres kíséretet kapsz a Citadelláig. Ugyanakkor egyedül is megteheted azt az utat. Igaz, hogy ez egy durva vidék még egy ork számára is, nemhogy egy nemes hölgynek, de így legalább több időd van hozzászokni az új testedhez. Ha a lemészárolt karaván felé veszed az irányt, lapozz a **254**-re. Ha inkább egymagad akarsz eljutni a Citadellához, lapozz a **374**-re.

474.

Rudolfo a táncparkett közepére perdül veled, egyik kezével a derekadon, a másikkal a kezedet kulcsolva. A zene meglehetősen élénk, de könnyedén tudod követni a fiatal lord kecses tánclépéseit. A többi táncos lenyűgözve vonul félre előletek, hogy ti uralhassátok a táncteret. Amikor pedig közelebb lendültök az egyik falba épített márványkandallóhoz, hirtelen egy merész ötleted támad. Ahogy a zene is felgyorsul, elkezded diktálni a tempót, amitől Rudolfónak is kapdodnia kell a lábait. Mivel alig bírja tartani veled a lépést, egyszer csak megbotlik a lábadban, és fejjel nekizuhan a márványkandallónak. Ijedten sikoltozni kezdesz, mire mindenki odarohan hozzátok, Rudolfo pedig a padlón fekve rángatózik, és egyre nagyobb vértócsa gyűlik körülötte. Nemsokára megérkezik az udvari orvos is, de már semmit sem tehet érte, csak a fejét csóválva bejelenti, hogy Gorak lordja halott. Azonnal elvezetnek a helyszínről, miközben szívszaggatóan zokogsz, és csak remélni tudod, hogy nem csinálod túl feltűnően. Aztán később, amikor vége a felfordulásnak, Elidor király és Lord Thaniscus megjelenik a szobádban, hogy megpróbáljanak vigaszt nyújtani számodra.

– Hamarosan találunk önnek egy másik udvarlót, Hercegnő! – mondja Thaniscus.

– Mindent a maga idejében, most hagyjuk inkább gyászolni – válaszolja erre a király.

Ezzel mindketten távoznak, és végre megengedhetsz magadnak egy mosolyt: Rudolfo elintézve, már csak Elidor van hátra.

Lapozz a **40**-re.

475.

Mindkét szerzetes halott, de a küzdelemmel nagy lármát csaptatok, ahogy a könyvek jobbra-balra röpködtek a polcokról. Ez a felfordulás nem maradt észrevétlen, mert már hallod is a futó lábak közeledését valamelyik fal mögül. Ha visszarohansz a folyosóra, lapozz a **448**-ra. Ha inkább felkészülsz arra, hogy szembeszállj bárkivel, aki a könyvtárba jön, lapozz a **74**-re.

476.

Véresen, összeverve és félig öntudatlanul zuhansz a földre. Florence az izmos karjaiba kap, majd ismét kitárja szárnyait, hogy a levegőbe emelkedjen veled. Túlságosan kimerült vagy ahhoz, hogy küzdj ellene. A dombok és a mezők elsuhannak alattatok, te pedig az eszméletlenség jótékony homályába merülsz. Amikor ismét kinyitod a szemedet, már a Citadella terül el alattatok, amit a hat kősárkány vesz körbe, amik egykoron elpusztították Kegyetlen Ostragoth seregeit. A Sárkányember egy magas torony felé veszi az irányt, ami az erőd központjától nyugatra van. Lapozz a **26**-ra.

477.

Meghúzod magad a hintó egyik sarkában, miközben halálsikolyoktól visszhangzik a környék. Hirtelen kivágódik a kocsi ajtaja, és két kazanid fegyveres ugrik be a belsejébe. Kaján vigyor ül ki az arcukra, amikor meglátnak téged, egyedül a hintóban. Ha segítségért kiáltasz, lapozz a **349**-re. Ha előrántod a fegyveredet, hogy szembeszállj a banditákkal, lapozz a **294**-re.

478.

Nekiesel a bilincseidnek, az izmaid megfeszülnek, a harag pedig egyre jobban nő benned. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, akkor dobj 4 kockával, majd az eredményt hasonlítsd össze az ÉLETERŐ pontjaid számával! Ha az összeg kisebb vagy egyenlő, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **461**-re. Ha nagyobb, vagy a DÜHÖD nem hatalmasodik el rajtad, lapozz a **46**-ra.

479.

A hangod hallatán a kövér banya a testsúlyát meghazudtoló gyorsasággal ugrik talpra. Valahonnan a ruhái redői közül előkap egy pálcát, és elkiált egy durván hangzó rejtélyes szót, amitől egyből azt érzed, hogy a lábaid a földbe gyökereznek! A banya ezután idegesítő hangon vihogni kezd. Kétségbeesetten próbálod megmozdítani a lábaidat, de hiába, a boszorkány förtelmes nevetésétől pedig csak még jobban gyűlik benned a harag. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **117**-re. Ha uralkodsz rajta, lapozz a **79**-re.

480.

Perrault remekül kitanított, valóságos bemutatót tartasz a támadásokból és a hárításokból is. Három csörtét vívtok egymás után, és mindhárom alkalommal lefegyverzed az ellenfeledet, mielőtt a kardod hegyét a mellkasához nyomnád.

– Rendben, elég lesz, Philkes! – veti oda az őrmester az újoncnak. – Most már nyilvánvaló, hogy van mit tanulnod kardforgatásból a hercegnőtől.

Lapozz a **176**-ra.

481.

Úgy véled, hogy Mawrogh a közelben lehet, ezért előhúzod az ébenfa kürtöt az övedből, majd belefújsz. Rudolfo kérdőn néz rád.

– Olyan, mintha valami kaland lenne! – mondod mosolyogva, miközben előrébb ugratsz a lovaddal. Rudolfo szó nélkül követ téged.

– Valamit látok ott elöl – szólal meg hirtelen.

Valóban, egy alak közeledik felétek, elég gyors tempóban. Nemsokára már azt is ki tudod venni, hogy Mawrogh az egy farkas hátán lovagolva, a vállán egy számszeríjjal. Amikor odaér hozzátok, megállítja a farkasát, ti pedig alig bírjátok megfékezni a vadállattól megrémült lovaitokat.

– Halihó! – mondja vigyorogva az ork. – Akarsz valamit?

– Ismered ezt az ocsmány teremtményt? – kérdezi tőled Rudolfo zavartan.

Válaszra sem méltatod. – Öld meg ezt az idiótát! – szólsz inkább Mawrogh-nak.

Az ork lekapja a válláról a számszeríjat, majd egy nyílvesszőt küld a meglepetéstől tágra nyílt szemű lord mellébe. Rudolfo holtan zuhan ki a nyeregből.

– Köszi, öregem! – vigyorogsz az orkra. A távolból meghallod a közeledő lovasok patáinak hangját. – De most már jobb lesz, ha eltűnsz innen, mielőtt ideérnek a többiek is.

Mawrogh bólint, megfordítja a hátasát, majd eltűnik a távolban, éppen akkor, amikor Rudolfo kísérete megérkezik.

– Mi az ördög történt itt? – kérdezi az egyikük, majd leugrik a lováról, és a halott lord fejét az ölébe veszi. A távolodó farkas felé mutatsz "zokogva", miközben gyorsan elmeséled, hogy mi történt. Néhányan Mawrogh üldözésére indulnak, de nem tartasz attól, hogy utol is érik; kevés állat van, ami gyorsabb egy zamarrai vérfarkasnál.

A többiek visszakísérnek a Citadellába, Rudolfo holttestét is magukkal cipelve. Amikor elmesélitek Elidor királynak a történteket, az szorosan magához ölel, hogy "kisírhasd" magad a vállán. A király megesküszik rá, hogy a fiatal lord halála nem marad megtorlatlan, de Rudolfo kíséretének tagjai csak csendben átkozódnak magukban, miközben kivonulnak a trónteremből. Lapozz a **40**-re.

482.

Az ösvény egy lapos fennsíkra vezet, ahol egy ugyanolyan márványoszlopokból álló gyűrűt látsz, mint amelyiken ideteleportáltál. Ezeket az oszlopokat is rég elfeledett istenek faragványai díszítik, többségüket meditáló pozícióban. A gyűrűn belül egy tökéletesen tiszta és nyugodt vizű medencét látsz. Fogalmad sincs, mi lehet ez a hely, de rendkívüli nyugalom árad szét benned, ahogy a medencére nézel. Valami láthatatlan erő hatására a lábaid maguktól elindulnak a széle felé, majd hamarosan derékig a vízben találod magad. A tökéletes nyugalom érzése pedig tökéletes boldogsággá változik…

Amikor magadhoz térsz, ismét a medence szélén állsz. A történtektől kissé bizonytalanul indulsz el újra az ösvényen, ami a hegy belseje felé vezet. Bár nem tudsz róla, de a medencében lévő mágia megerősítette a gyűrűd varázserejét. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy a gyűrűdnek megkétszereződött a varázsereje, majd lapozz a **168**-ra.

483.

Majd szétrobban a tüdőd, de sikerül időben utolérned Ralesht. Vetélytársad vicsorogva a földre dobja a hercegnőt, majd egy rövidkarddal a kezében megpördül, hogy szembeszálljon veled.

Ralesh ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, lapozz a **2**-re.

484.

– Ahogy gondolod – mondja az istennő, ásítást színlelve. – Egy ideig elszórakoztattál azzal, ahogy megölted azt a három szerencsétlent, de most már kezdelek unni. Ne zavarj többé!

Ezzel eltűnik a lángok között, amik ismét narancssszínűvé válnak. Mivel már nincs semmi dolgod ezen a tisztáson, sietve elhagyod a helyet. Lapozz a **289**-re.

485.

Bahadur alig tudja elfojtani a vigyorát, amikor felé nyújtod a kezedet, majd odavezet a tánctérre. A többi vendég körbevesz titeket, miközben a zene ritmusára tapsolni kezdenek. Rendelkezel a Tánctudás képességgel? Ha igen, lapozz a **38**-ra; ha nem, lapozz a **438**-ra.

486.

Óvatosan turkálni kezdesz a polcokon lévő könyvek között valami érdekeset keresve, és bízol benne, hogy a szerzetesek nem veszik észre a jelenlétedet. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **16**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **337**-re.

487.

A fekete kő felforrósodik a zsebedben. Mostanra már biztos vagy benne, hogy a kő a közeledben munkálkodó varázslatra figyelmeztet. És észre is veszed, hogy miről van szó: Morgrek az egyik ujján pontosan ugyanolyan gyűrűt visel, mint a tied! Ahogy észreveszi a tekinteted irányát, a varázsló azonnal felpattan, miközben te megpróbálod megkaparintani tőle a gyűrűt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **120**-ra; ha elbukod, lapozz a **266**-ra.

488.

A válladban lévő fájdalom miatt vörös köd ereszkedik az agyadra, a harag hamarosan szétárad az egész testedben. Mivel ebben az állapotodban nem látod be, hogy felesleges dolog egy élettelen tárgyon kitölteni a dühödet, elkezded kitartóan rugdosni és ütni-verni az ajtót, ami végül kiszakad a keretéből, miután erőteljesen megfejeled (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ahogy az ajtó végül engedett az erőszaknak, a haragod is lassan elszáll. Diadalittasan lépsz be a házikóba. Lapozz a **346**-ra.

489.

Úgy tűnik, hogy a Goblinok számára nem sietős a halottak kifosztása, ezért kényelembe helyezed magad egy mohaágyon a rejtekhelyed közelében…

Arra ébredsz, hogy az őszi napsütés kezd hűvösebbre fordulni, és átkozod magad, amiért elaludtál. A Goblinok végre eltűntek, de ahogy közelebb sétálsz a csatatérhez, meghallod a közeledő lovasokat és egy szekér kerekeinek a zörgését. Lapozz a **270**-re.

490.

Rudolfo körbeforog veled a táncparketten, te pedig úgy kapaszkodsz belé, mintha az életed múlna rajta. A zene élénk, Rudolfo pedig folyamatosan próbálkozik a bonyolultabbnál bonyolultabb táncmozdulatokkal, aminek eredményeképpen vagy a lábára taposol, vagy kevésbé előkelő módon a fenekedre esel a kényelmetlen ruhádban. De a legrosszabb még hátravan, amikor a parókád leesik a fejedről, amit a bálteremben tartózkodó többi előkelőség már nem tud megállni kuncogás nélkül. *Tedd próbára* DÜHÖDET! Ha elhatalmasodik rajtad, lapozz a **7**-re. Ha sikerül uralkodnod rajta, lapozz a **230**-ra.

491.

Egy szuszra lehúzol egy fél üveg bort, majd elégedett böffentéssel törlöd meg a szádat a kézfejeddel. Talán mégis jobb ez a finom bor, mint a guursh! Kapsz 2 ÉLETERŐ és 1 DÜH pontot – az alkohol nem tesz jót az indulataidnak. Ha kiiszod az üveg maradékát, lapozz a **30**-ra. Ha most már inkább visszavonulsz ma éjszakára, lapozz a **365**-re.

492.

Szétcsapsz a rád törő szerzetesek között, majd különösebb nehézség nélkül eléred az ablakot. Azonban éppen akkor, amikor felugrasz a párkányra, az egyik szerzetes a hátadra veti magát, és mindketten kizuhantok a hegyoldal kavicsos lejtőjére. Alaposan megütitek magatokat (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot), de amint talpra ugrasz, a szerzetes azonnal rád veti magát.

Szerzetes	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha végzel vele, lapozz a **170**-re.

493.

Deijara fürge, te viszont eltökélt vagy, hogy nem menekülhet előled. Egyre közelebb érsz hozzá, míg végül megragadod a gallérjánál fogva. Visít, ahogy odaráncigálod a legközelebbi ablakhoz és kilököd rajta, majd nézed, ahogy eltűnik a semmiben; a sikolyát elnyeli a palota körül örökké zúgó szél. A teste nekiütközik a lenti szikláknak, majd belezuhan a Kék Potamos-folyóba. A sebes áramlatok hamar elsodorják szem elől az összezúzott testet. Megkönnyebbülten sóhajtasz fel, majd összeszedve magadat belépsz a trónterembe.

– Minden rendben, Úrnőm? – kérdezi Laski. – Néhányan azt mondják, hogy valami szélhámost emlegetett az előbb. És mi történt Morgrekkel?

– Ne foglalkozz ezekkel, jó kapitányom! – mondod mosolyogva. – Minden el van intézve.

Lapozz a **427**-re.

494.

Elindulsz lefelé a csigalépcsőn, majd hirtelen megtorpansz. Nem halogathatod tovább, Elidor királynak ma este meg kell halnia, bármit is jelezzen neked a fekete kő! Határozott léptekkel elvonulsz a meglepett őrök mellett, és ismét a kilincs felé nyúlsz. Lapozz a **145**-re.

495.

A hercegnő holtan hever a lábaid előtt, de a jelek szerint a csetepatétok nem maradt észrevétlen. A közeledő páncélos talpak csattogása azt sugallja, hogy hamarosan katonák fognak berontani a szobába. Ha megpróbálod eltorlaszolni az ajtót, lapozz a **309**-re. Ha odalépsz az ablakhoz, hogy a tengerbe vesd magad, lapozz a **175**-re. Ha megpróbálsz csinálni valamit a hercegnő holttestével, lapozz a **4**-re.

496.

Alkonyodik, mire egy nádfedeles kunyhókból épült faluhoz érsz az út mentén. Csapzott hajú férfiak üldögélnek a lepusztult házaik küszöbén egymás között motyogva, néhányan az övükbe tűzött késeik felé nyúlnak. Ha Kormed veled van, lapozz a **193**-ra; ha nincs, lapozz a **381**-re.

497.

Dühtől tajtékozva ugrasz talpra, hogy aztán ütve, rúgva és harapva te is belevesd magad a csetepaté közepébe. Néhány ökölcsapást elszenvedve (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot) egyszer csak szembe találod magad a tajtékzó Thokkal, aki kezébe kapja a harci kalapácsát, és ádáz erővel meglengeti a feje fölött.

Thokk	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **334**-re.

498.

A Troll felemeli bunkósbotját, és szemmel láthatóan nagyon örül annak, amiért ürügyet adtál neki arra, hogy szétverhesse a koponyádat.

Troll	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha akarsz, két Harci Kör után *Elmenekülhetsz* kelet felé futva – lapozz a **22**-re. Ha maradsz és megnyered a csatát, lapozz az **58**-ra.

499.

Laski elmeséli Tiraxnak, hogy milyen vitézül harcoltál a kazanid portyázók ellen, amikor megtámadták a kíséretedet.

– Bahadur annyira le volt nyűgözve, hogy odaadta neki a vezetőjük kardját.

Meg is mutatod a pengét Tiraxnak, aki elismerően méri végig. – Igazán becses trófea, Hercegnő. Boldog lennék, ha részese lehetne a kazanid fegyvergyűjteményemnek. Cserébe fel tudom ajánlani a saját kardomat. Transoxalia apácái áldották meg, és igazán félelmetes fegyver.

Ez remek üzletnek tűnik számodra, ezért átadod a banditák kardját, és cserébe megkapod érte Tirax harcedzett pengéjét. Ha harc közben használod, akkor 1 ponttal növeli a Támadóerődet.

– Ha szeretné, hogy mutassak néhány hasznos fogást, hogy hogyan lehet használni ezt a kardot, akkor látogassa meg a gyakorlóteret. Szívesen beavatom a titkaiba.

Lapozz a **197**-re.

500.

Két héttel később ünnepélyes keretek között megkoronáznak. Bizonyítottad rátermettségedet az uralkodásra, és a tömeg már alig várja, hogy az ország felvirágoztatására tett ígéreteid beteljesedjenek. Az elkövetkező évek a hódításokról és a diadalmas győzelmekről szólnak. Békét kötsz a környék ork törzseivel, és Zamarra királynőjeként hatalmas tekintélyt harcolsz ki közöttük azzal, hogy tiszteletben tartod a szokásaikat, melyeket nagyon jól ismersz. Csakúgy, mint Ostragoth, te is egyesíted az egymással harcoló törzseket, akiknek szabad rablást és fosztogatást ígérsz a meghódított területeken.

Ezzel kezdetét veszi Khul délnyugati részének meghódítása. Az ork csapatokat amolyan rohamosztagként használod, akiknek az a feladatuk, hogy elűzzék a vidéki lakosságot és elpusztítsák a mezőgazdasági területeket, miközben a zamarrai sereged a városokat vonja ostrom alá. Ezzel a harcmodorral elvágod a városokat az élelmiszer-utánpótlástól, így egyik a másik után esik el. Ha pedig ez nem használ, akkor behódolnak neked, miután megígéred, hogy "megvéded" őket a tomboló ork hordáktól. A kazanid törzsek tanúsítják a legnagyobb ellenállást, mivel nincsenek egységbe tömörülve, de ez okozza a vesztüket is, mert folyamatosan arra számítanak, hogy a Kiválasztottak egyike megmenti a népüket. Miután azonban az összes Kiválasztott feje lándzsahegyre kerül Sharrabas kapuira tűzve, az ő ellenállásuk is megtörik. Gorak és Transoxalia sokkal hamarabb elesik. Rövid időn belül minden város tetején Zamarra sárkányos zászlója lobog Khul nyugati részén, így a Beltenger gazdag városállamai kezdenek aggódva tekinteni nyugat felé.

És miközben telnek az évek, rájössz, hogy nem öregszel. A gyűrű varázserejének az volt a célja, hogy felvedd a húszéves Deijara alakját, és ez mindaddig így is marad, amíg magadon hordod. Egy idő után teljesen elfelejted a korábbi ork életedet, mert már olyan régóta tetszelegsz Deijara szerepében, hogy ez maradt az egyetlen valóság számodra. A dalnokok pedig megéneklik az Örök Királynő, azaz Deijara, a Fekete Sárkány Birodalmát. Uralkodjon még hosszú évekig!

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.	Véresccsont	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.	Orjöngő 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.	Véresccsont (színes)	2015
46.	A Gonosz Kapuja	2016
47.	A Kígyóemberek birodalma	2016
48.	A Bíbor Aradat	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
62.	Borzalmak háza	2022
63.	Zamarra Hercegnője	2023

Kalandjáték könyvek oldala

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

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

(2010 - 2023)

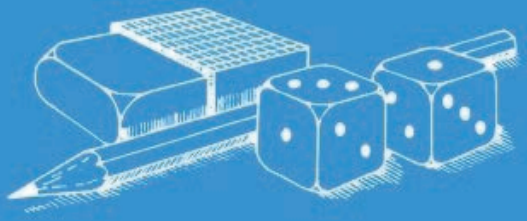
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz. A főhős TE vagy.

Ork zsoldosként tengeted mindennapjaidat Zamarrában, miután Kegyetlen Ostragoth seregeit tönkreverték és szétkergették a Citadella ostroma után. Egy nap különös üzenetet kapsz: Morgreknek, a varázslónak, aki tudomásod szerint a Jó oldalán áll Zamarra királyának udvarában, szüksége van a szolgálataidra. A jutalom kecsegtető, ezért néhány orktársaddal egyetemben gondolkodás nélkül elvállaljátok a feladatot, mely szerint el kell rabolnotok Zamarra hercegnőjét.

Ha tudnád, hogy a feladat második része mit tartogat a számodra, akkor még a busás jutalom ellenére is elgondolkodnál rajta, hogy egyáltalán belevágj ebbe a kalandba...

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!