

2.SZÁM / 2011 ÁPRILIS

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Térképek:

A Káosz Fellegvára
Bajnokok próbája

3 KALAND
1 FÜZETBEN

A főhős itt is
Te vagy!

A Lebegő Város

A Változások Földje

Az Elveszett Föld nyomában

**KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT**
ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

ZAGOR.HU

A művek eredeti címei

The Floating City
(Warlock 8)

The Land of Changes
(Warlock 11)

In Search of the Lost Land
(Proteus 14)

Fordította
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Martin McKenna
(*Forest of Doom*)

Borító szerkesztés
runner

Text © Ruth Pracy, 1986

Text © Ruth Pracy, 1986

Text © Ruth Pracy, 1987

Hungarian |ž| Zagor.hu, 2011

TARTALOM

A Lebegő Város
4

A Kaland Játék Kockázat földalatti reneszánsza - interjú a Zagor.hu házigazdáival
21

A Változások Földje
27

Az Elveszett Föld nyomában
44

Az Ítélet Labirintusa térkép
77

Hat dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...
78

TÉRKÉP MELLÉKLET:

A Káosz Fellegvára
Bajnokok próbája

A LEBEGŐ VÁROS

Írta: Ruth Pracy

KALANDLAP			HARC SZÖRNYEKKEL		
ÜGYESSÉG Kezdeti ügyesség:	ÉLETERŐ Kezdeti életerő:	SZERENCSE Kezdeti szerencse:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	ARANY:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ÉKKÖVEK:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ITALOK:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ÉLELMISZER- KÉSZLET:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:

Hogyan küzdj meg a Tél teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy.

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával állapítsd meg *Kezdeti ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat. A 4. oldalon találsz a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted *ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékokra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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



A CSATA

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

Először is jegyezd fel a teremtmény *ÜGYESSÉGÉT* és *ÉLETEREJÉT* a *Kalandlapod* első üres *Harc Szörnyekkel* felíratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összezsapsz 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 a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény *TÁMADÓEREJE* nagyobb, ő sebezett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két *TÁMADÓERŐ* egyforma, kivédtek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot *ÉLETEREJÉBŐL*. Felhasználhatod *SZERENCSE*DET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebezett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját *ÉLETERŐDBŐL*. De ilyenkor is lehet *SZERENCSE*D (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled *ÉLETEREJÉBEN* (és *SZERENCSEJÉBEN*, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő *ÜGYESSÉG* pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhat, amíg vagy a te, vagy a teremtmény *ÉLETERŐ* pontjai nem fogynak el (halál).



MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 *ÉLETERŐ* pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a *SZERENCSE*DET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

*SZERENCSE*DET 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 vállalnod kell a következményeit.

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

A SZERENCSE használata csatában

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *Tedd próbára SZERENCSE*D, és közöljük, hogy szerencséd volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a *SZERENCSE*D segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebezted, vagy csökkenteni annak a sebnak a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedted.

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

Ha a teremtmény sebezett meg téged, azért *Tedd próbára SZERENCSE*DET, hogy csökkentsd a sebet. Ha *SZERENCSE*D 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 SZERENCSE*D!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKEKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

ÉLETERŐ és élelmiszer

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

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot öt étkezésre elegendő élelemmel kezded. Bárhol megállhatsz pihenni és enni, kivéve harc közben. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan oszd be élelmedet!

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a Kezdeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNél és az ÉLETERŐNél, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl Kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.



FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb tárgyakkal kezded, ám utad során lehetőséged lesz új

tárgyakat találni vagy vásárolni. Van egy kardod és egy bőrvérted. Hátizsákodban tartod élelmedet és azokat a kincseket, melyeket utad során szerezhetsz. Kezdetben 20 Aranytallérod van.

Ezen kívül magaddal vihetsz egyet az alábbi Varázssitalokból, hogy azok kalandod során támogassanak. Egyet választhatsz:

Az Ügyesség Itala – visszaállítja ÜGYESSÉG pontjaidat

Az Életerő Itala – visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat

A Szerencse Itala – visszaállítja SZERENCSE pontjaidat, és 1-gyel megnöveli a Kezdeti SZERENCSEDET.

Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg kétadagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során kétszer állíthatod vissza velük a megfelelő képességet a Kezdeti értékére. Valahányszor így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán egyet vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!



TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Hamar rájössz majd, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és a játék sem lesz az igazi.

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

Az istenek szerencséje kísérjen utadon a kaland során!



Háttértörténet

E világban, melybe születél, nincsenek évszakok, csupán területek, melyekben örök nyár és tél uralkodik, és a közöttük húzódó árnyékos helyek. És te – ki tudja, honnan érkezted? – magányosan kóborolsz mindenfelé, ahová éppen a legendák útja sodor.

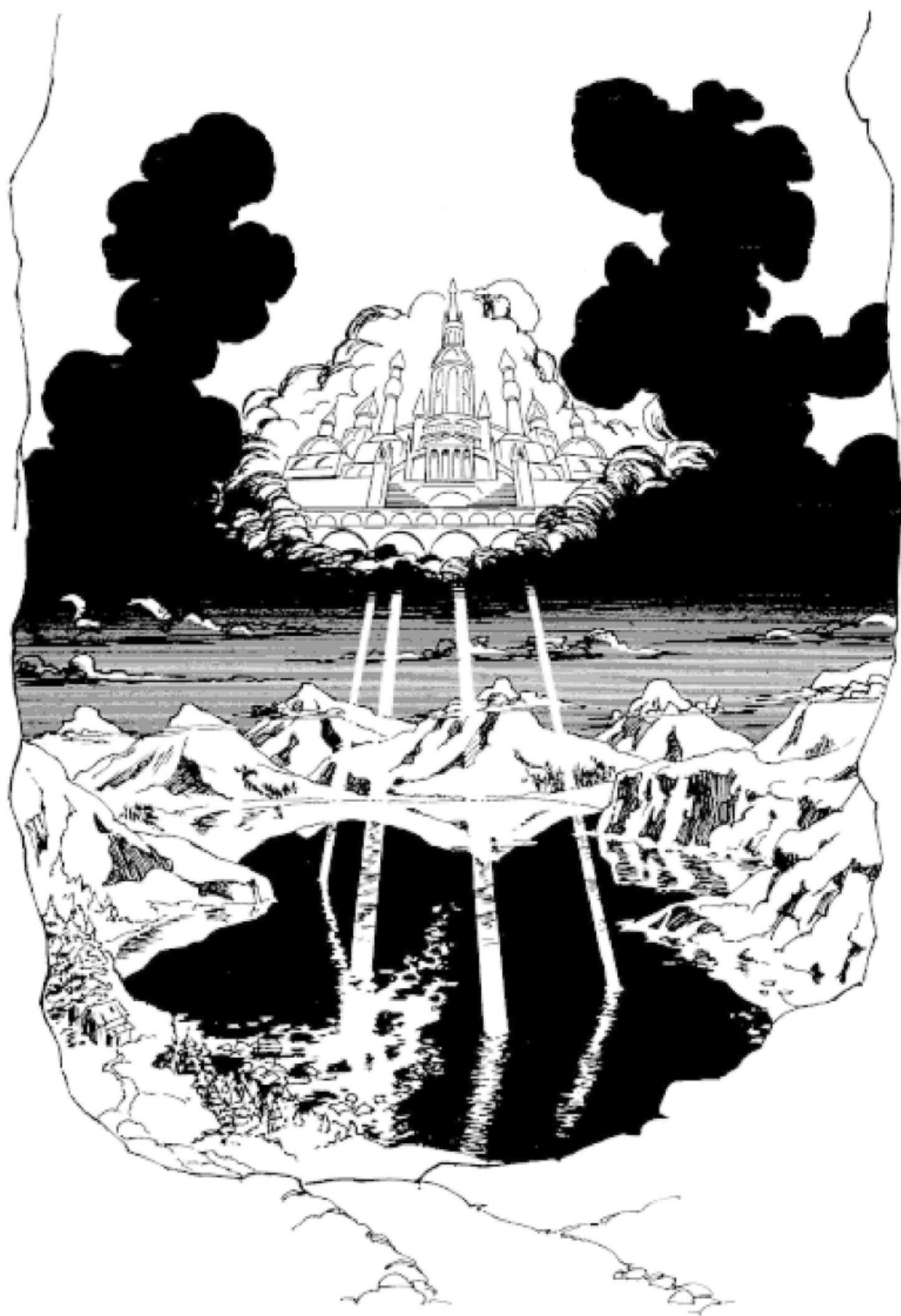
Ezen a napon épp a Télhozó folyó felsőbb szakaszánál található egyik gyönyörű, sziklás völgyben jársz. Élvezed a ragyogó, tavaszi napsütést, mely arcodat simogatja és étellel tölti meg tagjaidat, mikor a kora reggel nyugodt békéjét kiáltások és sikolyok hangja hasítja ketté. Előhúzódsz a kardodat és végigrohansz a kanyargó folyóparton, miközben a mindenhol ott lábatlankodó kisebb sziklák miatt zúgolódsz, hisz csak egyetlen rossz lépés kell, és máris kibicsaklott a bokád. Végül lihegve bukkansz elő egy füves földnyúlvány mögül, éppen időben ahhoz, hogy megpillantsd a hatalmas madarat, mely elfelé igyekszik az északi égen.

Mészárlás nyomait látod magad előtt. Egy függönyös gyaloghíntő hever felborítva egy hatalmas szikla mellett, a hordozók teste szanaszét hevernek. Nem messze, egy kusza halomban fekszenek az örök maradványai. Az egyik fickó megremeg, ahogy közelebb lépsz hozzá, és alig érthető mormolás hagyja el haldokló ajkait. Közelebb hajolsz hozzá, és épp csak sikerül kivenned utolsó szavait. – Karon Törpéje... legdrágább... a Sas... Lebegő Város... – Ezek után végleg elhallgat, tekintete üresen mered a semmibe. Elgondolkodva felegyenesedsz. Az elmúlt évek során Karon úr Törpéjének története kedvelt esti mesévé vált. Az ifjú Karon, miközben a messzi északon, az örök tél birodalmában kalandozott, egy óriási sasfészekre bukkant, melyben egy pucér, vacogó Törpe hevert. A fickó elmondta, hogy a nőstény Glangan Sas elrabolta és arra kényszerítette, hogy míg az vadászik, tartsa melegen a tojásait. Megpróbált elmenekülni, a madár azonban ismét elfogta és elvette a ruháit, mondván hogy így a fészekben életben maradhat, de ha megpróbálna ismét megszökni, akkor bizonyosan halálra fagyna. Nem volt hát meglepő, hogy ezek után úgy tett, ahogy kérték.

Karon felöltöztette a Törpét, majd biztonságba vitte. Hálából az udvari bolondjává szegődött, és a tavaszi földek egyik legszebb ékévé vált.

Arra a következtetésre jutsz, hogy a Sas bizonyára ismét elragadta a szerencsétlen flótást, és biztos vagy benne, hogy Karon gazdagon megjutalmazná azt, aki épségben visszajuttatja hozzá szolgáját. Hallottad már a mesés Lebegő Város történetét, mely az örök tél birodalmának hegyei között húzódik, így észak felé fordulsz, hogy a madár nyomába eredj.

És most lapozz!



1.

Hosszú és fáradtságos út után mélyen a fagyos, északi hegyek közé kerültél. Egy hatalmas, fekete sziklának támaszkodsz, hogy pihenj egy kicsit és felmérj a környezetedet. A tavaszt már régen magad mögött hagytad, a hegyeket fehér hótakaró borítja. A levegő hideg, csípős szél hozza feléd a még cudarabb időjárás ígérését. Válaszúthoz érkezted. Előtted, a hegyek között egy szurdok vezet végig, ami szinte láthatatlan a jeges köd csápjai mögött. Balodon egy sötét, baljós gleccser húzódik a fekete, fenyegető ég alatt. Jobbodon egy elhagyatott fakunyhó látsz. Hogyha menedék reményében belépsz ide, lapozz a 189-re. Ha a hegyek közt lévő szurdok felé indulnál, lapozz a 42-re. Ha nyugatra mennél, a gleccserhez, lapozz a 74-re.

2.

Minden erőddel próbálsz felfeszíteni az ajtót, de semmit nem érsz el vele. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Visszafordulsz az üreg felé, és megváród, hogy tisztán lásd a környezetedet. Lapozz a 46-ra.

3.

Ez lenne az, amit akarsz? Nagy uralkodó leszel, ez biztos. De vajon boldog is? Hatalom és gazdagság a jussod, de már nem róhadot szabadon az utakat. Bekerülsz majd a történelemkönyvekbe, a legendák azonban valaki másról regélnek majd.

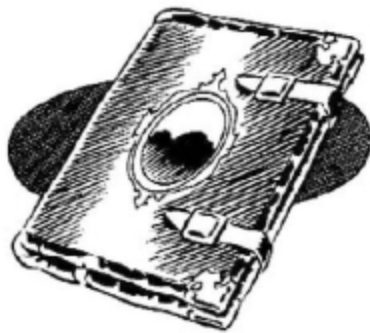
4.

Fának lenni nem túl nagy segítség jelen helyzetekben. Különösen hogy a Törpe kedvenc fegyvere a fejsze. Legközelebb válassz bölcsebben.

5.

Helyet foglalsz az asztal mellett és gyanakodva figyeled, ahogy a sötét bőrű ifjanc, aki a jelek szerint valamiféle szolgáló lehet, egy tányér levest tölt ki neked. Ahogy átnyújtja,

a füledhez hajol. – Ajánlj fel neki valamit a vendéglátásért cserébe – suttogja. Ha nem törödsz a tanáccsal, lapozz a 150-re. Ha egy bőr erszényt ajánlasz fel az öregnek, lapozz a 115-re. Ha egy ékköves tört, lapozz az 51-re. Ha egy talizmánt, lapozz a 156-ra.



6.

A Jégtündérek egy barlanghoz vezetnek, mely a hegy oldalából nyílik. Megkérdik tőled, hogy szeretnél-e belépni, hogy megnézd a palotájukat. Ha megköszönöd nekik a felajánlást, de inkább elutasítod azt, lapozz a 99-re. Ha engedsz kíváncsiságodnak és velük tartasz, lapozz a 17-re.

7.

Egy kör alakú szobában vagy, amit hatalmas kincshalmok töltenek meg. Arany, ékkövek és más nemesfémek, drága ruhadarabok és fűszerek hevernek szanaszét, bárhová is nézel – nagyobb gazdagság tölti be ezt a helyiséget, mint amiről valaha is álmodni mertél volna. A fal mellett pedig ott látod Karon úr Törpéjét, aki mohón ölelgeti magához a kincseket. Megfordul a fejedben a gondolat, hogy ekkora vagyon mellett talán nem is akarja, hogy megmentse – abban biztos vagy, hogy te nem akarnád. A fickó hirtelen

abbahagyja a kéjellegést és egyenesen a búvóhelyed felé pillant. – Gyere elő, te féreg! – kiáltja. Lapozz a 138-ra.

8.

Gratulálok! Egy mágikus kötél birtokába jutottál, ami képes rögzíteni magát bármihez, amihez hozzádobod. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha még nem tetted, és eltennéd a fogat, lapozz a 16-ra. Ha a bőrt vizsgálnád meg, lapozz a 174-re. Hogyha az alagúthoz lépnél, lapozz a 28-ra.

9.

Hamarosan egy hatalmas Jeti rothadó maradványaira bukkanasz, mely a lassú patak közepén hever, két szikladarab közé ékelődve. Beleremegsz a gondolatba, hogy nemrég még azt fontolgattad, hogy belekörtölyölsz ebbe a mocskos vízbe. Tovább mész, és most már élő Jetik nyomai után is figyelsz. Lapozz a 161-re.

10.

Most pedig el kell döntened, mihez kezdesz a boccsal. Hogyha rátámadsz, lapozz a 153-ra. Ha kegyesnek érzed magad, és ezért egyszerűen elfutsz mellette, majd folytatod az utad, lapozz a 88-ra.

11.

Óvatosan végigsimítva a párkányon hamarosan egy fém gyűrűt sikerül kitapintanod odafentről. Hogyha elteszed, lapozz a 30-ra. Ha inkább ott hagyod, ahol van és visszamész a lépcsősorhoz, lapozz a 75-re.

12.

A víz frissítő, és gyógyító hatású ásványi anyagokat tartalmaz. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a Kezdeti értékére. Elégedetten folytatod utadat. Lapozz a 92-re.



13.

Azon tőprengsz, hogyan juss be a tó közepére, mikor észreveszed, hogy a tőled balra lévő jégtábla megindul. Mozgása alapján arra tippelsz, hogy egy erős áramlat ragadta magával. És úgy tűnik, épp arra tart, amerre te is menni akarsz. Ha folytatni akarod küldetésed, meg kell kockáztatnod, hogy meglovgold a táblát. Lapozz a 117-re.

14.

A gleccser egy idő múlva nyugat felé kezd el fordulni. Messze az északi láthatáron egy fekete csíkot látsz, és úgy döntesz, e felé veszed az irányt. Lapozz a 148-ra.

15.

A kötél egyik végét a verem szélére hurkolod, és legnagyobb örömödre stabilan megakad. Leereszkedsz a szakadék szélénél és mászni kezdesz. Lapozz a 27-re.

16.

Ahogy felemeled a fogat, éles fájdalom hasít végig a kezeden és a karodon. A fog egy Óriás Kobra agyarából lett kifaragva, ami a Nyári Földek erdejeiben él. Sajnos mérgét nem távolították el teljesen, és az a kezetre folyt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még nem tetted, és eltennéd a kötelet, lapozz a 8-ra. Ha a bőrt vizsgálnád meg, lapozz a 174-re. Hogyha az alagúthoz lépnél, lapozz a 28-ra.



17.

A barlangból induló járat végül valóban egy palotához vezet. A falakat csillogó jégékszerek díszítik, melyek a szivárvány minden színében pompáznak – ragyogásuk szinte teljesen el is vakít. Gyönyörű, jégből faragott szobrok díszítik a termet, a keleti falból pedig egy nagy, aranyozott kétszárnyú ajtó nyílik. A Jégtündérek megkérnek, hogy nyugodtan érezd magad otthon és nézz szét, amerre csak jólesik. Ezután magadra hagynak és saját dolguk után néznek. A közeledben áll egy szék, és eléggé fáradtnak érezd magad a kimerítő utazástól. Ha le szeretnél ülni, hogy pihenj egy kicsit, lapozz a 40-re. Ha elhagyod a palotát és folytatnád az utad, lapozz a 99-re. Ha a nagy, keleti ajtón át távoznál innét, lapozz a 85-re.

18.

Ahogy egyre közelebb érsz a szurdokhoz, úgy érezed, a jégpamacsok mintha tudatosan

kezdenének mozogni. Jeges hangok suttognak körülötted, melyek mintha messzi zene hangjait sodornák feléd. Ha tovább mész, át a ködön, lapozz a 118-ra. Ha inkább megfordulsz és visszatérsz a sziklához, lapozz a 103-ra.

19.

A sziklafal nagyon csúszik a lecsapódott pára miatt, és eléggé kifáradsz, mire végül sikerül elérned a tetejét. De legalább napfényt látsz magad előtt. Lapozz a 130-ra.

20.

Mikor kicsit összeszeded magad, körbe nézel, hogy megtudd, hová kerültél. A környezeted eléggé lehangoló. Valamilyen pincében lehetsz, a csapóajtó pedig valószínűleg a személedobó szerepét tölti be. A madarak, amik rád támadtak, dögevők lehettek. Hamarosan tovább kell indulnod, de most még túl fáradt és levert vagy ehhez. Lapozz a 82-re.

21.

Egy Medvévé változol át, és kétségbeesés uralkodik el rajtad: hatalmas tömegeddel biztos, hogy nem fogod tudni elhagyni a tornyot, hisz még az ablakon sem férsz ki. Itt vagy kénytelen megvárni végzetedet – küldetésed befejeződött.

22.

A nő a falhoz lép, és benyit egy rejtett ajtón. A mögötte húzódó járat sötét és dohos. Ha belépsz, lapozz a 64-re. Ha inkább a nőre támadsz, lapozz a 125-re.

23.

Az asztalon egy tekercs kötelet találsz, egy szőrös állat öreg bőrének darabját és egy, leginkább díszesen megfaragott fogra emlékeztető valamit. Hogyha magadhoz veszed a kötelet, lapozz a 8-ra. Ha a bőrt, lapozz a 174-re. Ha a fogat vágnád zsebre, lapozz a 16-ra. Amennyiben az alagúthoz lépnél, lapozz a 28-ra.

24.

A lyuk szélénél lepillantva rájössz, micsoda szerencséd van, hogy nem zuhantál le. Az épület egy Medvekapó odúja. Ez a fagyos puszták egyik kegyetlen vadásza, aki óvatlan áldozatokat vár. Még most is hallod, amint a hatalmas fenevad odalenn nyaladzik, arra várva, hogy leess a verembe, majd szétszaggathassa testedet és felfalhassa húsozat. Ha most távozol az épületből és visszatérsz a sziklához, lapozz a 103-ra. Ha rátámadsz a Medvekapóra, remélve, hogy sikerül valami használhatóra bukkannod a rejtékhelyén, lapozz a 96-ra. Ha megkerülsz a vermet és a szigonyhoz lépsz, lapozz a 122-re.

25.

Egy komor tó terül el előtted. Az alacsonyan szálló felhők közti réseken át épp csak ki lehet venni a felette lebegő várost, mely túlvilági, mágikus fényben pompázik. De hogyan juthatnál a közelébe? Balodon egy kis kunyhót pillantasz meg, ezért úgy döntesz, felé

indulsz, remélve, hogy segítségre lelhetsz benne. Lapozz a 154-re.

26.

Oldalra ugrasz, a nő azonban meglepően gyors. Kigáncsol, beesel a túloldali helyiségbe és elterülsz talajon. Ezután vezetőd becsapja mögötted az ajtót és rád zárja. Rab vagy. Lapozz a 109-re.

27.

A lyuk aljánál egy kis, langyos vizű patakra bukkansz. Ha akarsz, kortyolhatsz belőle egyet, hogy felfrissülj – lapozz a 157-re –, vagy időt nem vesztegetve elkezdheted követni a forrása irányába – lapozz a 9-re.

28.

Az alagút bejárata felé haladva árnyék vetül elé. Egy Kvikkern az, egy szörnyű kinézetű, fogatlan, kutyaszerű lény, melynek hat, szívószervben végződő lába van, amivel képes kiszívni áldozatából az életet. Meg kell küzdened vele.

Kvikkern ÜGYESSÉG: 8 ÉLETERŐ: 6

Ha túléled a találkozást, lapozz a 197-re.

29.

Könnyedén leereszkedsz a kiszögellésre. Az alak egy szerencsétlen fickó teteme, aki nem volt olyan óvatos, mint te. A testét gyorsan átkutattva 2 Aranytallerra és egy ékköves törre bukkansz. Van nála egy kis, száraz csontdarab is. Ezek közül bármit magaddal vihetsz, ha akarsz. Lapozz a 90-re.



30.

Amit te fémgyűrűnek hittél, az valójában egy különös, díszes talizmán. Ha felhúzod a csuklódra, lapozz a 101-re. Ha visszatérsz oda, ahol találtad és visszatérsz a lépcsősorhoz, lapozz a 75-re.

31.

Hirtelen a lábad alatt beomlik a jég, te pedig a fáradtságtól majdnem belezuhansz. Az utolsó pillanatban azonban sikerül elkerülnöd ezt a szörnyű véget. Lapozz a 190-re.

32.

Kimászol az ablakon, ám míg a párkányon lógsz, hogy fogást keress a falon, az semmivé foszlik a kezéd alatt, te pedig az odalenn elterülő, jeges tóba zuhansz. Kalandod itt véget ér.

33.

Egy súlyos faajtóhoz érkeztek, ami lezárja a járatot. A nő oldalra lép, hogy előre engedjen, mondván az ajtó túl nehéz ahhoz, hogy ő ki tudja nyitni. Óvatosan benyitja rajta. Ha ezután bekukkantasz mögé, lapozz a 128-ra. Ha gyorsan oldalra veted magad, lapozz a 26-ra.

34.

Amint kiejted a szavakat, már tudod, hogy nagy hibát követtél el. Az öreg dühösen tekint rád udvariatlanságod miatt. Kiegyenesedik és egy különös nyelven néhány szót ejt ki. Lapozz a 37-re.

35.

Ahogy a szikla alapjához lépsz, egy hatalmas, darabos kar nyúl ki belőle és erősen megragad. Nem tudod kiszabadítani magad. Ha kardoddal próbálsz megszabadulni tőle, lapozz a 69-re. Ha csendben vársz, hogy kiderüljön, mi kapott el téged, lapozz a 177-re.

36.

A fapadlóba rögzítet a szigonyt, majd kihajítod a rá rögzített kötelet az ablakon. Ezután erősen megragadod azt és lassan ereszkedni kezdesz lefelé. Lapozz a 136-ra.

37.

A tested megváltozik. Karjaid az oldaladhoz nőnek, lábaid pedig egymáshoz. Kezeid és lábfejeid megnyúlnak, a bőr rajtuk besötétedik. Rémülten döbbsz rá, hogy az öreg az Angekok, egy hatalmas varázsló. De a felismeréssel elkéstél. Kalandod főképp változva véget ér.

38.

A dárda nyele remekül simul tenyeredbe, és nagyon jól ki van egyensúlyozva. Könnyen lehet, hogy direkt neked készítették. Növeld meg 1 ponttal *Kezdeti* és jelenlegi *ÜGYESSÉGEDET*, és kapsz 1 *SZERENCSE* pontot is. Lapozz a 119-re.

39.

Csendben leszállsz a párkányra és elrejtőzöl egy függöny mögé. Épp időben! A bájital hatása elmúlik, te pedig ismét önmagaddá alakulsz vissza. Lapozz a 7-re.

40.

A szék egy csapda, így pihenésed végzetessé válik. A helyiségben álló szobrok utazók, mint amilyen te is vagy, akik megbíztak az áruló Jégtündérekben. Ostobaságod jutalmaként itt maradsz, örök időkre jégbe fagyva. Kalandod itt véget ér.

41.

Nincs más választásod, le kell ereszkedned a verembe. Ha van nálad kötél, lapozz a 15-re. Ha egy szigonyod van, és most használni szeretnéd, lapozz a 84-re. Ha ezek egyikével sem rendelkezel, lapozz a 198-ra.



42.

Eltökélten menetelsz észak felé, át a bakan-csodba kapó hófúvason. Lapozz a 18-ra.

43.

Ahogy a szigonyhoz érsz, az megremeg és lepereg róla a rozsda. A rubidusz tüzes ragyogása fénylik fel – ez a világ legértékesebb féme, mely tulajdonosának gondolataira képes felmelegedni. Adj 2-t *SZERENCSE* pontjaidhoz. A találkozás sikeres kimenetelének örömétől eltelve lépsz ki az épületből, és térsz vissza a sziklához. Lapozz a 103-ra.

44.

Elhagyod a pincét egy lépcsősoron át, mely az egyik végéből indul felfelé. Óvatosan kinyitod a tetejéről nyíló ajtót. Lapozz a 147-re.

45.

A férfi utánad kiált, ahogy elszaladsz mellette, de nem próbál meg követni. Megkönnyebbülten lassítasz le, és folytatod az utadat. Lapozz a 94-re.

46.

Ahogy a szemed hozzászokik a homályhoz, egy asztalt pillantasz meg a barlang túlsó falán. Északon egy kis nyílást látsz, mely éppen akkora, hogy négykézlábra ereszkedve átférsz rajta. Ha az asztalhoz lépsz előbb, hogy megnézd, mi van rajta, lapozz a 23-ra. Ha az alagutat vizsgálod meg, lapozz a 28-ra.

47.

A furulya dallamos hangja boldogsággal tölt el, de ennél több nem történik – talán csak egy kicsit még vidámabb leszel, mint korábban. Visszanyersz 1 *ÉLETERŐ* pontot. Elvigyorgsz az Angekok szolgájának humorán, majd a csapóajtó fejé hajítod a kötél egyik végét. Lapozz a 73-ra.

48.

A lépcsősor tetején egy ajtóra bukasz. Mikor már nem szédülsz, benyitasz rajta és besurransz egy fali függöny mögé. Lapozz a 7-re.



49.

Jobb kezedbe fogod a vörös tollat és megiszod a bájitalt. Lapozz a 95-re.

50.

Kirohansz a kunyhó ajtaján és észak felé kezdesz futni. Legnagyobb megkönnyebbülésedre nem vesznek üldözőbe. Lapozz a 113-ra.

51.

Az öreg egy pillantást vet a törre, ami porrá foszlik szét. – Micsoda pofátlanság! – csattan fel, majd föltápáskodik és egy különös nyelven néhány szót ejt ki. Lapozz a 132-re.

52.

Körbepéldöl a tornyot és bekukkantasz az ablakokon. Az egyikén át észreveszel egy alacsony fickót, aki láthatóan mély gondolkodásba merült. Nagyon dobban a szíved – lehet, hogy rátaláltál a Törpére? Lapozz a 126-ra.

53.

A szigony lángba borul, ahogy átsuhan a levegőn és belecsapódik a Sárkányba. Ám a jelek szerint nem csak hogy nem árt neki, de még meg is erősíti. Ha majd harcra kerül a sor kettőtök között, adj hozzá 4 pontot a *bestia ÉLETEREJEHEZ*. Valami mást kell kitalálnod, méghozzá gyorsan. Lapozz vissza a 138-ra.

54.

Nincs lehetőség Elmenekülni, a lény sokkal gyorsabb nálad. A harc egyikőtök haláláig tart.

Megújuló ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 20

Hogyha túlélte a harcot, átkutathatod a testet – lapozz a 134-re.

55.

Ahogy kitisztul a fejed, rájössz, hogy egy nem messze felett nyíló párkány irányából halvány, kék fény árad ki. Ha úgy döntesz, hogy megpróbálsz kitapogatni, mi az, lapozz a 11-re. Ha a biztonság kedvéért inkább viszatérsz a lépcsősorhoz, lapozz a 75-re.

56.

A gleccser felszínén elszórt kövek egyre nagyobbakká válnak, végül úgy érzed, mintha egy sziklaerdőben sétálnál. A kövek recsegnek-ropognak a hidegben, és több ágyúdörrenés-szerű hangot is hallasz, ahogy néhány közülük egyszerűen ketté reped. Meggyorsítod lépteid, hogy mielőbb kijuss erről a veszedelemes helyről. Lapozz a 145-re.

57.

Egy arapapagájja változol át. Esélyed sincs a Törpe alakváltó képességével szemben. Egyet csippantasz, majd gyorsan kirepülsz az ablakon, vissza a biztonságba. Már annak is örülsz, hogy életben maradtál. Legközelebb jobban gondold meg, mit teszel.

58.

A Medve alakját öltöztetted fel, és rendelkez az erejét tartalmazó medállal is. Még így is meg kell küzdened a Törpével, ám **ÜGYESSÉG**, **ÉLETERŐ** és **SZERENCSED** visszaállíthatod a *Kezdeti* értékére. Lapozz a **133-ra**.

59.

Meg kell küzdened a Megújulóval. Ha van nálad kard, és használni is akarod, lapozz az **54-re**. Ha szigonyod van, és azzal harcolnál ellene, lapozz a **102-re**. Ha ezek egyikével sem rendelkez, ellenfeled kardjának egyetlen csapása végez veled. Kalandod itt véget ér.

60.

Mikor közelebb érsz, már látod, hogy a csillogás forrása egy nagy darab gyémánt, melynek lapjairól szóródik szét a fény. Vidáman kifeszegeted a falból és zsebre rakod. Lapozz a **100-ra**.

61.

Mégis mi vagy te, hős vagy inas? Legközelebb küldj üzenetet Karon úrnak, a hősök ugyanis nem hírvivők!

62.

Mászás közben egy sötét felhőt pillantasz meg a távolban, ami sebesen halad feléd. Különös, éles, magas hang hangzik fel belőle, és ahogy egyre közeledik hozzád, látod, hogy ezernyi apró, szürke madár alkotja, amik olyan fülsüketítő hangon rikácsolnak, hogy a fájdalomtól ordítani volna kedved. Van nálad egy fülvédő? Ha igen, lapozz a **160-ra**. Ha nincs, lapozz a **149-re**.

63.

A kis bocskor harapása mérgező. Pár lépés megtétele után érzed, hogy elhagy az erőd és a padlóra zuhansz. Ahogy fokozatosan kiürül a fejed, még érzed az iróniát, hogy téged, a hatalmas hőst legyőzött egy egyszerű gyermek, és hogy kalandod ilyen szánalmas véget ér.

64.

Követed a nőt a járatba, ami folyamatosan kanyarog, de mindig emelkedik. A levegő állott, és mintha gonoszság ülne rajta, te azonban nem állsz meg. Lapozz a **33-ra**.

65.

Egy Jetivé változol. A Törpe egy hatalmas Medve alakját ölti magára, megragad és addig szorít magához, amíg bordáid darabokra nem törnek és át nem szúrják a szívedet. Kalandod itt véget ér.

66.

Az üreg az előző terem ragyogása után sötétnek tűnik, és szemeidnek kell egy kis idő, amíg hozzászoknak az új fényviszonyokhoz. Miközben pislogva állsz idebenn, tompa puffanás döbrent rá, hogy mögötted az ajtók bezárultak. Ha visszaroigansz, hogy megpróbáld kinyitni őket, lapozz a **2-re**. Ha nyugodtan vársz, amíg hozzászokik a szemed a homályhoz, lapozz a **46-ra**.

67.

A medál életre lobbant és eltéríti a Sárkány lángját, és bár jól láthatóan hatalma van a Törpe fölött, az is egyértelmű, hogy önmagában nem képes végezni vele. Valami mást kell megpróbálnod, még hozzá gyorsan. Lapozz vissza a **138-ra**.

68.

Ahogy az épület közepére lépsz, a jeges talaj beszakad alattad, és érzed, ahogy egy verembe kezdesz zuhanni. Kétségbeesetten kapsz a nyílászárú felé. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsed van, lapozz a **175-re**. Ha nincs szerencsed, lapozz a **199-re**.

69.

Kardoddal a karra csapsz. A szikla a következő pillanatban egy hatalmas, torz, félszemű nővé változik át. Ez egy Tornakk, egy különös szellem, ami kövekben él. Feldühítetted,

és most kénytelen leszel megküzdeni vele. A csata nehéznek ígérkezik, ugyanis ellenfeled bőre épp oly kemény, mint a szikla, melyben él. Minden Harci Körben, amit megnyersz, dobj egy kockával, hogy megtudd, milyen hatása van csapásodnak. Ha az eredmény 4, vagy nagyobb, ütődés nem okoz sebesülést a lénynek, csak a karodat rántod meg. Ha 3-at, vagy annál kevesebbet dobasz, sikerül áthatolnod kemény bőrén – és ez olyasvalami, ami általában nem történik meg vele, és amit nem is tud egykönnyen elviselni. Ilyenkor 3 **ÉLETERŐ** pontot vonhatsz le tőle.

Tornakk

ÜGYESSÉG: 7

ÉLETERŐ: 7

Ha túléled az összecsapást, lapozz a **72-re**.

70.

A Medvekapó holtan hever a lábad előtt. Óvatosan szétnézel a veremben, de csupán 2 Aranyallért sikerül találnod, egy öreg fülvédőt és egy kígyóbőrnek tűnő valamit. Ezek közül bármit eltehetsz, amit csak szeretnél. Ha ezek után visszatérsz a sziklához, lapozz a **103-ra**. Hogyha magadhoz veszed a szigonyt, lapozz a **43-ra**.

71.

Körbepülsz a tornyot és bekukkantasz az ablakokon. Az egyikén át észreveszel egy alacsony fickót, aki láthatóan mély gondolkodásba merült. Nagyot dobban a szíved – lehet, hogy rátaláltál a Törpére? Lapozz a **39-re**.

72.

A Tornaknál nem találsz semmi értékeset, bár ha szeretnél, egy apró köszilánkot lepatinthatasz róla. Lapozz a **14-re**.

73.

A kötél erősen megkapaszkodik a csapóajtó keretében. Megragadod a másik végét és megkezdted a hosszú mászást fölfelé. Lapozz a **62-re**.





74.

Elérsz a gleccserhez és felmászol jeges felszínére. Ezután északra fordulva követni kezded. Lapozz a 184-re.

75.

Eléred a lépcsősor alját, befordulsz a sarkon és sápadt napfényben találsz magad. Kijutottál a folyosók közül és egy mély és sziklás szurdok aljába érkezted. Lapozz a 172-re.

76.

Átkutatod a nő tetemét, és egy rubin medált találsz nála, amit ha akarsz, a nyakadba akaszthatsz. Ezen kívül egy fa szálkára is ráakadsz, melyet szintén magaddal vihetsz. Lapozz a 44-re.

77.

A dárda mágikus fegyver, és pusztája jelenléte is legyengíti az Angekokot.

Angekok ÜGYESSÉG: 8 ÉLETERŐ: 8

Ha akarsz, a második Harci Kört követően *Elmenekülhetsz* az 50-re lapozva. Ha legyőzöd az őreget, meg kell küzdened a szolgálójával is, aki a pusztakezes harc mestere. Lapozz a 83-ra.

78.

Az istenekre, elkéstem! A bájtál hatása elmúlik, visszaváltozol korábbi alakodba és tehetetlenül zuhansz le a jeges vízű tóba. Kalandod itt véget ér.

79.

A nő rád mosolyog és int, hogy kövesd őt. Ha megteszed, amire kér, lapozz a 22-re. Ha visszautasítod és megvárod, mi történik, lapozz a 182-re. Ha rátámadsz, lapozz a 186-ra.

80.

Az oldalját jobbra-balra kanyarogva halad, és hamarosan már azt sem tudod, merre mész. Hirtelen morajló hang üti meg a füledet, és riadtan veszed észre, hogy mögötted beomlik a járat. Most már nem fordulhatsz vissza. Lapozz a 142-re.

81.

Kiveted magad a torony ablakából és egy ideig boldogan repkedsz a város csillogó épületei körül, élvezve új képességedet. Lapozz a 170-re.

82.

Úgy döntesz, játszol magadnak a furulyán, hogy kicsit jobb kedvre kerekedj. Ahogy meghallod a hangját, egyből elmúlik a komor hangulatod. A jelek szerint azonban a hangszernek mágikus ereje is van: a pince egyik sarkában fény szikrázik, majd egy gyönyörű nő lép elő a semmiből. Ha előhúzod a kardod és rátámadsz, lapozz a 182-re. Ha udvariasan üdvözlöd, lapozz a 79-re.

83.

Angek Szolgálója ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 7

Ha legyőzöd a fiút, átkutathatod a kunyhót. Lapozz a 181-re.

84.

Erősen a sziklás talajba dőföd a szigonyt és elkezdesz lefelé mászni. A jelek szerint azonban a rubidusz érzékelté aggodalmadat, ugyanis felforrósodik, egy idő után pedig vörösen kezd izzani. Rémülten figyeled, ahogy a kötél lángra kap és elég, te pedig a halálodba zuhansz.

85.

Az ajtó érintésedre szétnyílik és egy fenyegető üreget fed fel előtted. Ha belépsz ide, lapozz a 66-ra. Ha maradsz ebben a helyiségben és letülsz a székbe, hogy kipihend eddigi fáradalmaidat, lapozz a 40-re. Ha elhagyod a Jégtündérek birodalmát és tovább mész észak felé, lapozz a 99-re.

86.

Jobb kezvedbe veszed annak a lénynek a darabját, amivé változni akarsz és felhajtod a bájtalt. Melyik tárgyd az, amit az átváltozáshoz próbálsz felhasználni?

Egy csont?	Lapozz a 106-ra.
Egy szőrdarab?	Lapozz a 135-re.
Egy Jéti karom?	Lapozz a 65-re.
Egy szikladarab?	Lapozz a 131-re.
Egy vörös toll?	Lapozz az 57-re.
Egy pikkely?	Lapozz a 178-ra.
Egy arany toll?	Lapozz a 107-re.
Egy darab fa?	Lapozz a 4-re.

87.

A Törpe holtan hever a lábad előtt. Meghódítottad a Lebegő Várost, az egész csak a tiéd. Mit teszel most? Ha magadhoz veszed mindazon kincseket, amiket csak tudsz és új kalandokat keresve távozol innét, lapozz a 144-re. Ha útra kelsz, hogy felkeresd Karon urat és a hatalmas jutalom reményében elmondod neki, merre találja a kincseit, lapozz a 61-re. Ha magadénak kiáltod ki a várost és a benne felhalmozott kincseket, lapozz a 3-ra.

88.

Ahogy elfutsz a kölyök mellett, az feléd kap és beleharap a bokádba. Lapozz a 63-ra.

89.

A nyaktiló pengéje centikre suhan el a kezdtől. Eléggé megijedsz, de elővigyázatosságodnak hála ennél nagyobb bajod nem történik. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, de nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ezután átlépsz a penge fölött, a toronyba. Lapozz a 179-re.



90.

Ahogy elkezdesz kifelé mászni a résből, hangos, csikorgó zajt hallasz, és elborzadva figyeled, ahogy feletted becsukódik a nyílás. Teljesen meglepedkeztél arról, hogy a gleccserek mozognak. Jeges tömb zárt magába. Kalandod itt véget ér.

91.

Megcsúszol és beleesel a jéghideg vízbe. Tagjaid azonnal görcsbe rándulnak, te pedig tehetetlenül elsüllyedsz, és többé nem bukasz fel.

92.

A patak hamarosan eltűnik egy mély lyukban. Lapozz a 187-re.

93.

Jobb kezvedbe fogod a pikkelyt és megiszod a bájtalt. Lapozz a 178-ra.

94.

Ismét taposni kezded a látszólag véget nem érő hó- és jégmezőt. Végül az előtted húzódó sötét vonal közeledni kezd, és észreveszed, hogy a táj megváltozik előtted. Lapozz a 148-ra.

95.

Arapapagájja változol át. Lapozz a 121-re.

96.

Amint a Medvekapó csöpögő nyállal, csattogó állkapoccsal előmászik verméből, te előhúzd a kardodat. Gyorsan kell rátámadnod.

Medvekapó ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 5

Ha legyőzöd a bestiát, lapozz a 70-re. Ha *Elmenekülnél* előle, lapozz a 103-ra.

97.

A Lebegő Város központi arany tornyának egy kisebb, oldalsó kapujához érkezel. A gyönyörűen megmunkált ajtó résnyire nyitva van. Ha fegyverrel a kezvedben törsz be a helyiségbe, remélve, hogy meg tudod lepni a bent lévő valakit, lapozz a 166-ra. Ha előbb óvatosan teljesen kitérő az ajtószármat, lapozz a 89-re.

98.

Miközben elhagyod a kis kunyhót, a sötét bőrű szolgáló átad neked egy különös alakú furulyát és egy arany kötelet, majd elmondja, hogy ezek segítségével bejuthatsz majd a Lebegő Városba. Nagyon meghat a különös páros kedvessége, és miközben elhagyod a házikót, elmerengsz azon, milyen különös útjai vannak a sorsnak. Lapozz a 113-ra.

99.

Magad előtt egy férfi alakjára leszel figyelmes, aki az út közepén áll. Ahogy közelebb érsz hozzá, azt is sikerül megfigyelned, hogy az alak neked háttal áll. Hogyha előhúzod kardodat (ha van), hogy rátámadj, lapozz a 180-ra. Ha elfutnál mellette, bízva benne, hogy elég gyors vagy ahhoz, hogy gond nélkül lehagyd, lapozz a 45-re. Ha inkább udvariasan megszólítanád, lapozz a 168-ra.



100.

Visszatérsz a sziklafalhoz és mászni kezdesz fel, a napfény felé. Lapozz a 19-re.

101.

A talizmán tökéletesen illik rád, mintha épp neked készítették volna. Mivel semmiféle egyértelmű hatását nem tapasztalod, úgy döntesz, nem veszed le. Ezek után visszatérsz a lépcsősorhoz. Lapozz a 75-re.

102.

Nagy szerencséd van! A szigony jelenti az egyetlen hatásos fegyvert ez ellen a lény ellen, a forróságtól vörösen izzó rubidusz ugyanis minden sebet, amit ejtesz rajta, azonnal beforraszt, és így megakadályozza, hogy az regenerálódjon.

Megújuló ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 7

Nem *Menekülhetsz el* a csatából, ellenfeled ugyanis sokkal gyorsabb nálad.

Ha legyőzted a férfit, átkutathatod a testét – lapozz a 134-re.

103.

Ismét a szikla mellett állsz. Ha még nem jártál a kunyhóban, és most benéznél, lapozz a 189-re. Ha nyugatra indulsz, a gleccser irányába, lapozz a 74-re. Ha a hegyek közt lévő rés felé mennél, lapozz a 42-re.

104.

Alig indultál el lefelé a lépcsőn, amikor nyüzszítő hangot hallasz, és egy kölyök Jeti cammog elő egy jól elrejtett barlangból, nem messze előtted. Elég kicsi, ezért különösebben nem is aggódsz miatta. Ám ahogy egy újabb lépést teszel felé, mély morgást hallasz magad mögül. A bocs anyja az, aki futva siet gyermeke védelmére. Meg kell küzdened vele.

Nőstény Jeti ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 7

Ha túléled az összecsapást, lapozz a 10-re. A harmadik Harci Kör után *Elmenekülhetsz* – ha így tennél, lapozz a 88-ra.

105.

Jobb kezvedbe fogod a bőrdarabot és megiszod a bájt. Lapozz a 21-re.

106.

Egy Gibbonná változol. A Sárkány Medvévé alakul át, felkap és kihajít az ablakon. Hamarosan kilapulsz a macskaköveken. Kalandod itt véget ér.

107.

Egy hatalmas Arany Sassá változol át – mint ahogy a Törpe is. Meg kell küzdened vele.

Törpe ÜGYESSÉG: 11 ÉLETERŐ: 14

Ha túléled a csatát, lapozz a 87-re.

108.

A Sárkány egyetlen tűzleheletével szétolvastja a tört. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a 138-ra és gyorsan válassz valami mást.

109.

Körbepogtatod a szoba falát, remélve, hogy rábukkansz egy újabb titkos járatra, és hamarosan sikerrel jársz. Ujjaid egy kitüremkedésre bukkannak, amit megnyomva a fal egy része oldalra csúszik. Ragyogó napfény árad be a szobába, mely megvilágít egy arany tollat, ami a lábad előtt hever. Ha akarod, ezt magadhoz veheted. Ezután átlépsz a falon lévő lyukon. Lapozz a 146-ra.

110.

A víz frissítő, sokféle ásványi anyagot tartalmaz, melyek jótékony hatásának bizonyulnak. Visszaállíthatod ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Elégedten folytatod az utadat. Lapozz a 187-re.

111.

A Jeti és kölyke egyaránt holtan hevernek a lábad előtt. Ahogy végignézel rajtuk, észreveszel egy karmot, amit valószínűleg harc közben csaptál le. Ha szeretnéd, magadhoz veheted ezt a hátborzongató trófeát. Lapozz a 75-re.

112.

Tovább mész előre, és végül egy éles kanyarhoz érkezel. Óvatosan kinézel mögüle, és máris hálát adsz az elővigyázatosságodért. Ugyanis egy látszólag feneketlen szakadék terül el előtted, túloldalán pedig meredek sziklafal emelkedik. Lapozz a 41-re.

113.

A tó partjához lépsz és feltekintesz a Lebegő Városra. Még mindig északabbra terül el tőled, és tudod, hogy a tó felszínén közelebb kell majd menned, hogy kiderítsd, be tudsz-e valahogyan jutni oda. Lapozz a 13-ra.

114.

Az Angekok elmondja, hogy kétféleképp segíthet neked. Átnyújt neked egy üvegcset, melyben vörösrös bájtál van. – Ez egy átalakító ital. Akkor idd csak meg, amikor nagyon nagy szükséged van rá. Az alakváltás képességével ruház majd fel, a segítségével bárminek az alakját fel tudod majd venni, csak annyit kell tenned, hogy a kívánt lény egy részét a jobb kezvedben tartod, miközben megiszod az italt. Egy alkalomra elegendő a főzet, ezért jól meg kell gondolnod, hogy mikor akarod használni. – Nagyon örülsz ennek az ajándéknak, és érzed, hogy most már reális esélyed van küldetésed teljesítésére. Az Angekok ezután elhallgat. Bár furdal a kíváncsiság, hogy mi lehet a másik dolog, amiben segítségre lehet, rájössz, hogy ennél többet nem fog mondani neked, így észben tartva, hogy nagyra tartja az udvariasságot, megköszönöd a segítségét és felkészülsz a távozásra. Lapozz a 98-ra.



115.

Az öreg egy pillantást vet az erszényre, majd arca eltorzul a dühtől. – Micsoda pofátlanság! – csattan fel, ezután föltápáskodik és egy különös nyelven néhány szót ejt ki. Lapozz a 132-re.

116.

Egyik jégdarabról a másikra ugorva közlekedni nem is olyan egyszerű, mint gondoltad volna. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–2, lapozz a 91-re. Ha 3–4, lapozz a 158-ra. Ha 5–6, lapozz a 171-re.

117.

Óvatosan lépdelsz egyik jégtábláról a másikra. Végül elérsz egy olyat, mely elég nagy-nak tűnik ahhoz, hogy biztonságban utazhass rajta. Amilyen kényelmesen csak tudsz, letelepedsz rá, és próbálsz élvezni az utazást. Lapozz a 152-re.

118.

Behatolsz a ködbe, és rádöbbsz, hogy ezek valójában élőlények, apró Jégtündérek gyülekezete. Gyönyörű, légies lények ezek, majdnem átlátszóak, akik csak itt, az északi földeken élnek, és akik legnagyobb örömet a téli kristálymezők jégvirágainak zenéjében lelik. Nem egy legenda szól ezekről a teremtményekről. Egyesek szerint a Szirének rokonai ők, akik az emberek ősi otthonának tengereit rótták, és nem egy tengerészt csábítottak már le a vizek habjai közé, a halálukba. Mások úgy vélik, békés és jóságos lények ők, akik örömet és felfrissülést hoznak a fáradt utazók számára. Ha udvariasan üdvözlöd őket, lapozz a 140-re. Ha kardot rántasz és felkészülsz rá, hogy fegyvereddel vágj utat köztük, lapozz a 164-re. Ha inkább nem kockáztatnál és visszatérsz a sziklához, lapozz a 103-ra.

119.

A kunyhó ajtaja előtt állsz, mely előtt állatbőrökből készült függöny lóg. Ha támadásra készen, fegyverrel a kezében rontanál be, lapozz a 123-ra. Ha veszélyre nem számítva lépnél be, lapozz a 194-re.

120.

Miféle állattá szeretnél átváltozni? Mit vesz a kezébe?

Egy csontot?	Lapozz a 165-re.
Egy szőrös bőrdarabot?	Lapozz a 105-re.
Egy vörös tollat?	Lapozz a 49-re.
Egy pikkelyt?	Lapozz a 93-ra.
Esetleg egy arany tollat?	Lapozz a 167-re.

121.

Kiveted magad a torony ablakából és egy ideig boldogan repkedsz a város csillogó épületei körül, élvezve új képességedet. Lapozz a 169-re.

122.

Ahogy megkerülöd a vermet, a Medvekapó hirtelen előugrik búvóhelyéről és beleharap

kardforgató karodba. Fegyvered a földre hullik, te pedig tehetetlenül, védtelenül nézed végig, ahogy mocskos pofájával a torkodba mar. Kalandod itt véget ér.

123.

A kunyhó belsejét üvegek, szerszámok, állatbőrök és főzőedények sorakoznak. Meleg és fűledt levegő tölti meg az egyetlen helyiséget. Egy idős, hajlott hátú, hosszú, zsíros hajú öregebb férfi, és egy alacsony, sötét bőrű, fiatal fiú tekint rád. Elég ártalmatlannak látszanak, és megvetően tekintenek drámai belépődre. Zavartan elnézésüket kéred, amiért csak így rájuk törtél, de továbbra is megfontoltan szemlélnek téged. Lapozz a 137-re.

124.

Egy hatalmas Arany Sassá változol át. Lapozz a 81-re.

125.

Ahogy felemeled fegyvered, a titkos ajtó becsukódik. Lapozz a 186-ra.

126.

Az ablakhoz repülsz és morcosan jössz rá, hogy túl nagy vagy ahhoz, hogy átférj rajta. Egy másik utat kell találnod a toronyba. Lapozz a 78-ra.

127.

Egy ideje már haladsz előre, amikor morajló hangot hallasz magad mögül, és látod, ahogy a folyosó beomlik. Erre már nem fogsz tudni visszamenni. Lapozz a 112-re.

128.

Ahogy körbe nézel a szobában, a nő hátulról erősen megtaszít, és elterülsz a talajon. Ajtócsapódást hallasz, majd a kulcsot, amint elfordul a zárban. Rab vagy. Lapozz a 109-re.

129.

Felhúszod magad a résen át és a kimerültségtől elterülsz a padlón. Lapozz a 20-ra.

130.

Egy szurdokban állsz. Nyugat felé meredek sziklafal emelkedik a végében, ezért úgy döntesz, keleti irányba indulsz. Ha akarsz, a közelben folyó patakban felfrissítheted magad, mielőtt továbbindulnál. Ha így teszel, lapozz a 110-re. Amennyiben késlekedés nélkül továbbállsz, lapozz a 187-re.

131.

Egy darab sziklává változol át, de Tomakk szelleme nem száll beléd. Meg kell tanulnod megkülönböztetni a lényt az otthonától. Kalandod itt véget ér.

132.

Rádöbbsz, hogy varázsolni akar, úgyhogy te is felpattansz és rátámadsz az öregre. Azonban ő az Angekok, egy hatalmas varázsló, ezért nagyon szerencsésnek kell lenned, ha végezni akarsz vele. Rendelkezel a megfelelő fegyverrel? Ha kardod van, lapozz a 143-ra. Ha dárdád, lapozz a 77-re.

133.

Törpe ÜGYESSÉG: 11 ÉLETERŐ: 14

Ha túléléd ezt a nehéz összecsapást, lapozz a 87-re.

134.

A tetemnél egy bőr erszényt találsz, benne 5 Aranytallérral, továbbá egy vörös tollat. Ezek bármelyikét magaddal viheted, ha szeretnéd. Miután végeztél, folytatod utadat. Lapozz a 94-re.

135.

Egy Medvévé változol át. A szőrdarab azonban, amit használtál az átalakuláshoz, nem közönséges állattól származott, hanem a legfélelmetesebbtől, ami valaha a világot járta. És bár ő maga rég eltávozott, hatalmát egy medálban hátrahagyta. Van nálad egy rubin medál? Ha igen, lapozz az 58-ra. Ha nincs, a lény alakja épp oly gyorsan hagy el téged, ahogy jött, és máris egy másik állat bőrét öltöd fel. Lapozz a 106-ra.

136.

Ahogy a párkányhoz érsz, az semmivé foszlik. De erősen markolod a kötelet, így nem esel le. Szépen, lassan, centiről centire haladva ereszkedsz le a toronyból. Lapozz a 183-ra.

137.

Eltelik egy-két másodperc, mire az öreg beinvítál, helyet kínál és felajánl némi levest, ami a közelben bugyog egy fekete fazékban. Ha hálásan elfogadod a felkínált ételt, lapozz az 5-re. Ha visszautasítod, lapozz a 34-re.

138.

A függőnyt oldalra tolva belépsz a szobába. A Törpe kimeredő szemekkel tekint rád és követeli, hogy áruld el neki, mit keresel itt. Elmondod neki, hogy azért jöttél, hogy visszavidd Karon úrhoz, mire a fickó harsány nevetésbe kezd. Ezután megvető hangon elmondja, hogy a férfi nem a jótevője volt, hanem az áldozata. Közli veled, hogy előre eltervezte a sasfészekben történt találkozásukat, hogy a férfi szolgálatába tudjon állni és elnyerhesse feltétlen bizalmát. Ezután apránként elemelte mestere mesés kincseit. Mikor már szinte mindent ellopt, és közeledett a lebukás ideje, egy sassá változott át és megszökött. A haldokló ör próbált figyelmeztetni rá, hogy a Törpe valójában egy alakváltó, aki a Lebegő Várost uralja, és most meg kell fizetned a hibáért. A lény a szemed láttára olvad szét és alakul át. Helyét hamarosan egy bűzös Sárkány veszi át. Nem menekülhetsz el előle. Mit teszel? Ha fegyvereddel támadsz a bestiára, lapozz a 163-ra. Ha egy ékköves tört hajítasz felé, lapozz a 108-ra. Ha a szigonynyal támadod meg, lapozz az 53-ra. Ha egy átalakító italt iszol meg, lapozz a 86-ra. Ha egy rubin medált emelsz fel, lapozz a 67-re. Nos, mit teszel? Gyorsan kell döntened!

139.

Ahogy megragadod a dárdát, égető fájdalom áramlik végig karodon. Hangos kiáltással eresztet el a fegyvert és masszírozod meg elzsibbadt végtagod. Egyértelmű, hogy nem neked lett idekésztve. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 119-re.

140.

A Jégtündérek boldogan fogadják üdvözlétedet – a legtöbb utazó ugyanis gyanakodva tekint rájuk. Köréd gyűlnek és érzed, amint mély nyugalom árad szét tested minden részében. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 6-ra.

141.

Végül elérsz egy ponthoz, ahol már ki tudsz mászni a szorosból. Lihegve állsz meg a hegy tetején, és elámulva tekintesz végig a tájon, ami a szemed elé tárul. Lapozz a 25-re.

142.

A folyosó lejtteni kezd. Végül lépcsősorhoz érkezel, ami egy éles kanyar mögött eltűnik. A fokok hatalmasak, mintha csak egy óriás számára faragták volna őket. Látsz egy keskeny utat is, ami a lépcső mentén halad. Ha bátran elindulsz lefelé, lapozz a 104-re. Ha az úton indulnál el, lapozz a 193-ra.

143.

A kard nem túl hatásos fegyver az Angekok ellen, de megteszed, ami tőled telik.

Angekok ÜGYESSÉG: 12 ÉLETERŐ: 15

Ha akarsz, a második Harci Kört követően az 50-re lapozva *Elmenekülhetsz*.

Ha túléled a harcot, meg kell küzdened a szolgálóval is, aki a pusztakezes harc mestere. Lapozz a 83-ra.

144.

Különös választás! Bár az is igaz, hogy a hősök is érdekes emberek. Lapozz a 200-ra.

145.

Hirtelen egy különösen nagy szikladarabot pillantasz meg, ami egyenesen feléd gurul a lejtőn, és ahogy megáll, eltorlaszolja előtted az utat. Ha megpróbálsz megkerülni, lapozz a 35-re. Ha közelebből szeretnéd megvizsgálni azt, lapozz a 162-re.

146.

Egy kis szobában vagy, egy kecses torony tetején. A helyiség oldalai gyakorlatilag átlátszóak – úgy érzed, mintha egy felhőn lebegnél – és a szivárvány minden színében pompázó fényben fürdik. A falakon át az egész Várost belátod, mely vékony vonalak és élénk színek ködös kavalkádjának látszik. Középen egy hatalmas arany torony áll, és megfogadod, hogy ha lehetőség lesz rá, fel fogod azt keresni. Most azonban fontosabb dolgod is van: le kell jutnod börtönödből. Ha van egy átalakító italod, és használni akarod azt, lapozz a 120-ra. Ha szigonyod van, és

ennek segítségével próbálsz lejutni, lapozz a 36-ra. Ha egyszerűen megpróbálsz lemászni a torony oldalán – márpedig elég sok vésetet látsz rajta ahhoz, hogy legyen miben megkapaszkodnod –, lapozz a 196-ra.

147.

A Lebegő Város egy kacskaringós utcájára érkeztél. Minden, amit látsz, gondosan kidolgozott és gazdagon színezett. Egy teremtet lelket sem látsz, az átható csend pedig elgondolkodtat: vajon él itt bárki is? Az épületeken át arany csillogását látod, így abba az irányba veszed lépteidet. Lapozz a 97-re.



148.

A sötét csikról végül kiderül, hogy széttörredezett jégtáblák alkotta terep. Mögöttük, északra megpillantasz egy tavat, e fölött pedig az épp felszakadozó felhőktől alig láthatóan ott látod a Lebegő Várost, magasan a fejed felett, mely csak úgy ragyog a napfényben. Különös, varázslatos látvány. De vajon hogy tudnál a közelébe jutni? Északi irányban töredezett jégmező borítja az utat, melynek borotvaéles élei nem kecsegtetnek semmi jóval. Ekkor veszed észre keleten a kis kunyhót, és úgy döntesz, jégtábláról jégtáblára ugrálva megközelíted. Lapozz a 116-ra.

149.

A madarak hangja olyan erőteljes, hogy fokozatosan elvesztet az eszméleted. Újjaid megcsúsznak a kötélben és majd száz méter zuhanás után a jeges vízbe csapódsz. Kalandod itt véget ér.

150.

Csendben iszod meg a levest. Kezded furcsán érezni magad, és azon töprengsz, vajon nem követted-e el hibát azzal, hogy nem fogadtad meg a szolgáló tanácsát. Lapozz a 37-re.

151.

A folyosó teteje hamarosan megemelkedik egy kicsit, így már fel tudsz egyenesedni. Lapozz a 185-re.

152.

A Lebegő Város egyre közelebb és közelebb kerül hozzád. Végül éppen alá érkezel meg, és egy csapóajtót pillantasz meg a fejed felett. Lapozz a 176-ra.

153.

A bocs talán kicsi, de nem hajlandó harc nélkül feladni az életét.

Kölyök Jeti ÜGYESSÉG: 4 ÉLETERŐ: 6

Ha a lény megsebesített a küzdelem során, lapozz a 63-ra. Ha sértetlenül éled túl az öszszecsapást, lapozz a 111-re.

154.

Különösebb probléma nélkül eléred a házikót. Lapozz a 191-re.

155.

Képtelen vagy feljutni a városba. Tehetetlenül ülsz a jégtáblán, mely elsuhan a város alatt. Erőt vesz rajtad a csalódottság, ahogy tudatosul benned, hogy ez alkalommal elbukta küldetésed során, és kénytelen leszel az egészet újrakezdeni.

156.

Az idős férfi a talizmánra bámul, arcán boldog mosoly jelenik meg. Hirtelen átölel, majd kuncogva megszorogatja a kezedet. – Köszönöm – mondja. – Ez az én talizmánom, amit kétszáz éve vesztettem el. Egy Jeti lopta el tőlem, és nem gondoltam, hogy valaha is viszont látom. Te viszont elhozta nekem. Mivel fizethetném vissza? – Beszámolsz a férfinak küldetésedről, mire gondolkodóba esik. Lapozz a 114-re.

157.

Ahogy belekóstolsz a vízbe, öklendezni kezdesz és majdnem el is hányod magad, olyan borzalmas íze van. Nagyon úgy tűnik, hogy korábban átfolyt valami borzalmas dolgon. Vesztesz 1 SZERENCSE és 1 ÉLETERŐ pontot. Ezek után elindulsz a víz forrása irányába. Lapozz a 9-re.

158.

Többször is megcsúszol, és bár nem esel bele a vízbe, nem úszod meg szárazon sem a dolgot. Mire eléred az épületet és a szárazföldet, a hideg és a jeges tó együttes hatása miatt 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Lapozz a 191-re.

159.

A Tornakk figyelmesen végighallgatja mondanódodat, ám nagyon úgy tűnik, nem hisz abban, hogy képes lennél egymagadban végrehajtani a feladatot, amire vállalkoztál. – Egy dolgot azért elmondok neked – mondja. – Ha rátalálsz a Törpére, óvakodj tőle. Nem biztos, hogy az, aminek első ránézésre gondoltod. – Ennél többet azonban nem hajlandó mondani, így megköszönöd neki homályos jó tanácsát és folytatod az utadat. Lapozz a 14-re.

160.

A fülvédők kizárják a madarak hangját. Fegyvereddel feljűk hadonászol, de így is elég csúnyán összecsapkednek, mire eléred a csapóajtót. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 129-re.



161.

A folyosó egy magas sziklafalnál ér véget, melynek tetejéről a kis patak vízesésként bukik alá. Fény ragyog a vízen, és valami csillog a járat falán is, mintegy válaszként erre. Hogyha mászni kezdenél, lapozz a 19-re. Ha előbb közelebből megvizsgálnád az alagút oldalát, ahol a fényfoltokat látod, lapozz a 60-ra.

162.

Miközben a szikla felé közeledsz, egy hatalmas, darabos kar nyúl ki belőle és átölel téged. Nem tudsz elmenekülni előle. Ha megpróbálsz kivágni magad szorult helyzetedből, lapozz a 69-re. Amennyiben nyugodtan vársz, hogy kiderüljön, mi kapott el, lapozz a 177-re.

163.

Valahányszor eltalálsz a Törpét, valami más-sá változik át. Minden alkalommal, amikor megnyersz egy Harci Kört, vonj le 1-et saját ÉLETERŐ pontjaidból is.

Törpe ÜGYESSÉG: 11 ÉLETERŐ: 14

Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a 87-re.

164.

Kardod láttára a Jégtündérek lágyan kacagni kezdenek. Nevetésük azonban a gyanakvásod miatt érzett mély sértődöttségüket palástolja csak, és döbbenetesen veszed észre, hogy kardod pengéjén fagyos pára kezd lecsapódni és jégküvel borítja be, mely végül ezernyi darab töri szét a fémét. Fegyver nélkül állsz a kis lények előtt, és tudod, hogy ha sikeresen akarod teljesíteni küldetésedet, akkor kénytelen leszel egy újat találni valahol. Addig is csökkentsd le ÜGYESSÉGED 3 ponttal. Búsan folytatod az utadat, miközben hátad mögött a Jégtündérek egyre csak kacagnak. Lapozz a 99-re.

165.

Jobbodba veszed a csontot és megiszod a varázsitalt. Lapozz a 192-re.

166.

A nyaktiló, amit az ajtó fölé helyeztek, lecsap rád. Kalandod itt véget ér.

167.

Jobb kezedbe veszed a tollat és felhajtod az italt. Lapozz a 124-re.

168.

A férfi meglepetten fordul feléd, mikor meghallja a hangodat. Jól láthatóan boldog, hogy ilyen udvariasan szólították meg. Ő ugyanis egy Megújuló – egy lény, aki nem csak akkor regenerálódik, amikor megsérül, hanem egészségesen is, így gyakran növeszt további, gyakran felesleges testrészeket. Ennek két orra és egy harmadik karja van, mely mellkasából nőtt ki. Elmondja neked, hogy ez az út vezet a Lebegő Városba, de ha be akarsz jutni, akkor el kell nyerned az Angekok, e fagyos síkság egy nagyhatalmú varázslójának jóindulatát. Miután beszélgettek egy ideig utazásaitokról, megköszönöd tanácsát és elbúcsúzol tőle. Lapozz a 94-re.

169.

Nem feledkezve meg a küldetésedről végül vonakodva az arany torony felé veszed az irányt. Lapozz a 71-re.

170.

Küldetésedről meg nem feledkezve végül kelletlenül ugyan, de az arany torony felé fordulsz. Lapozz az 52-re.

171.

Különösebb baleset nélkül sikerül elérned az épületet. Lapozz a 191-re.

172.

Bal kéz felől egy sziklafal zárja le a szurdokot, így kénytelen vagy nyugati irányba indulni. Hamarosan egy meleg vizű patakra bukasz. Ha iszol belőle, lapozz a 12-re. Ha tovább mész, lapozz a 92-re.

173.

A szigony belefürödik a valamibe, te pedig erősen meghúzod a végére rögzített kötelet. Lapozz a 188-ra.

174.

A bőmek első ránézésre nincs semmi haszna, de megtarthatod, ha szeretnéd. Ha még nem tetted, és eltennéd a fogat, lapozz a 16-ra. Ha a kötelet vizsgálnád meg, lapozz a 8-ra. Hogyha az alagúthoz lépnél, lapozz a 28-ra.

175.

Ujjaiddal sikerül fogást találnod a verem szélénél, így meg tudsz kapaszkodni. Lassan felhúzod magad a lyuk szélére és egy-két pillanatig lihegve heversz a padlón. Ha most távozol a kunyhóból és visszamész a sziklához, lapozz a 103-ra. Ha inkább megvizsgálod, mi van a verem mélyében, lapozz a 24-re.

176.

Gyorsan kell cselekedned, még mielőtt a jégtábla eltávolodik a várostól. Van nálad egy furulya és egy arany kötél? Ha igen, lapozz a 195-re. Ha nincs, lapozz a 155-re.

177.

A szikla a szemed láttára változik át egy hatalmas, darabos testű alakká. Egy Tornakk áll előtted, egy női szellem, ami kövekben lakozik. Egyetlen szemét rád mereszti, majd felkuncog. – Nos, apróság, mit tehetek érted? – kérdezi. Ha bízol benne és beszámolsz neki küldetésedről, lapozz a 159-re. Ha megköszönöd a felajánlását, de elutasítod azt, mondván nincs szükséged segítségre, lapozz a 14-re.





178.

Hallá változol, nem pedig kígyóvá, ahogy remélted. Halálra vagy ítélve: nincs a közeledben víz, és ezért nem tudsz lélegezni. Kalandod itt véget ér.

179.

Egy gyönyörűen faragott lépcsősor kanyarog fölfelé, ameddig a szem ellát. Nagyot sóhajtasz és mászni kezdesz. Lapozz a 48-ra.

180.

Ahogy támadásba lendülsz, zajt csapsz, amit a férfi meghall és feléd fordul. Egy pillanatra megdöbbsz, mikor megpillantod az embert. Két orra van, és egy harmadik karja, mely a mellkasából nőtt ki. Egy Megújulóval kerül-tél szembe. Minden seb, amit ejtesz rajta, egy pillanat alatt begyógyul, és minden darabka, amit levágysz róla, újrano – mindkét oldalon. Ha a karját vágod le, a test új kart, míg a levágott végtag egy új testet növeszt magának. Most aztán nagy bajban vagy. Lapozz az 59-re.

181.

Nem sok mindent találsz idebenn, ami érdekes lehet a számodra. Egy üveg folyadékot látsz, ami a harc közben felborult, így most már használhatatlan, egy arany kötelet és egy különös furulyát a szolgáló testén. Ezek közül bármit magaddal vihetsz. Ezután kilépsz az ajtón és folytatod az utad. Lapozz a 113-ra.

182.

A nő szomorúan tekint rád bizalmatlanságod miatt, búcsút int és eltűnik. Afelé a lépcsősor felé fordulsz, amit korábban láttál fölfelé vezetni, de ebben a pillanatban fura hangot hallasz magad mögött, ezért visszanezel. Megint a nő az. Lapozz a 186-ra.

183.

A kötél egészen a torony aljáig leér, ami kicsit furcsának tűnik számodra. Nem gondoltad volna, hogy ennyire hosszú. Körbetekintesz. Lapozz a 147-re.

184.

A gleccser felszínét feltorlódott jégtömbök szaggatják meg, és mindenfelé elszórt szikladarabok állnak, melyek eléggé megnehezítik a haladást. Erős szél fúj körülöttned, te pedig egyre jobban kifáradsz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 31-re.

185.

Balra széles oldalnyílást veszel észre. Ha megnéznéd, mit találsz erre, lapozz a 80-ra. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a 127-re.

186.

A gyönyörű nő a szemed előtt válik ráncossá és vénné. Ő Sedna, az Alvilág Úrnője, aki a Lebegő Város alsóbb részeinek őrzője. Jól tetted, hogy nem bíztál benne, most pedig meg kell küzdened vele.

Sedna ÜGYESSÉG: 5 ÉLETERŐ: 8

Ha legyőzöd, lapozz a 76-ra.

187.

Kelet felé folytatod az utat, és minél távolabb kerül-sz a víz forrásának melegétől, annál jobban fázol. Lapozz a 141-re.

188.

Lihegve húzod fel zsákmányodat a résből. Egy szerencsétlen fickó teteme az, aki nem volt elég óvatos. Gyorsan átkutatod a testet, amit elég jól megőrzött a hideg. 2 Aranytalért, egy ékkövekkel kirakott tört és egy kis csontot találsz nála. Ezek közül bármit eltehetsz. Kiszabadítod a szigonyt, majd visszalököd a testet a résbe és folytatod az utadat. Lapozz az 56-ra.

189.

A havon át utat törsz magadnak a kunyhóhoz. Belököd az ajtót és belépsz. Örülsz, hogy végre megszabadultál a szél-től. Miután szemed hozzászokott a homályhoz, látod, hogy a kis házikó padlóját hó és jég borítja, és hogy a veled szemben lévő falra egy rozsdás, tűskés szigonyt akasztottak, melynek végéről hosszú kötél lóg. Ha távozol az épületből és visszatérsz a sziklához, lapozz a 103-ra. Ha a szigonyhoz lépnél, hogy magadhoz vedd, lapozz a 68-ra.

190.

A lyuk szélén letekintve egy sötét valamit veszel észre, ami egy sziklakiszögellésen hever, valamivel lejjebb. Ha megpróbálsz lemászni, hogy megszerezd, lapozz a 29-re. Ha van nálad egy szigony, és azzal próbálnád megkaparintani, lapozz a 173-ra. Ha nem foglalkozol vele, átugrasz a hasadékon és folytatod az utadat, lapozz az 56-ra.

191.

A kunyhó ajtaja mellett egy hosszú, elefántcsont fejű dárda pihen. Ha nincs fegyvered, ezt magadhoz veheted. Ha így tennél, lapozz a 38-ra. Ha van, és ezt mint második fegyver tennéd el, lapozz a 139-re. Ha inkább nem nyúlnál hozzá, lapozz a 119-re.

192.

Egy Gibbonná változtál. Boldog vagy, mert ebben a formában könnyedén le fogsz tudni mászni a torony oldalán. Lapozz a 32-re.

193.

Az út elég csúszós, ráadásul meredeken lejt is. Ahogy eléred a kanyart, elveszted az egyensúlyodat és tehetetlenül a folyosó falának egy beugrójába esel. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz az 55-re.



194.

A kunyhó belsejét üvegek, szerszámok, állatbőrök és főzőedények töltik meg. Meleg és fűlledt levegő tölti meg az egyetlen helyiséget. Egy idős, hajlott hátú, hosszú, zsíros hajú öregebb férfi, és egy alacsony, sötét bőrű, fiatal fiú tekint rád. Nincsenek lenyűgözve a jelenléteedtől. Lapozz a 137-re.

195.

Ha megpróbálsz a kötelet a csapóajtó irányába hajítani, lapozz a 73-ra. Ha inkább játszani kezdesz a furulyán, lapozz a 47-re.

196.

Kiülsz egy ablakpárkányra és lassan leereszted magad. Ám ahogy így lógsz, a párkány fokozatosan semmivé foszlik, te pedig a lenti tóba zuhansz. Kalandod itt véget ér.

197.

Az alagút bejárata sötétbe burkolódik, melyre felől pedig meleg légáramlat fúj feléd. Mivel nincs választásod, mély levegőt véve bemáshatsz. Lapozz a 151-re.

198.

Nem fordulhatsz vissza, így két lehetőség maradt. Vagy leugrasz, vagy éhen halsz. Bármelyiket is választod, kalandod itt véget ér.

199.

Ujjaid lecsúsznak a verem széléről, te pedig a mélybe zuhansz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Három ragyogó, kék szemet látsz, amint rád merednek a sötétben, és csattogó állkapcsok zaja üti meg a füledet. Rájössz, hogy egy Medvekapó vermébe es-tél, és felkészülsz, hogy megvédd magad a kegyetlen teremtménnyel szemben – amíg ugyanis életben van, addig nem fogsz tudni kimászni a veremből.

Medvekapó ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 5

Ha nyersz, lapozz a 70-re.

200.

Elhagyod a Lebegő Várost és bemáshatsz a legendák krónikáiba. Mi haszna van egy hős-nek a vagyonból vagy az emberek jutalmá-ból, amikor az övé a legnagyobb elismerés: a dicsőség! Menj és keress újabb kalandokat, örvendj a szabadságodnak!

a mi kungfunk jobb



A Kaland Játék Kockázat földalatti reneszánsza - interjú a Zagor.hu házigazdáival



(A következő nosztalgiafröccsöt lassan rendszeressé váló vendégbloggerünk, elefes fecskendezi a hátsóagyunkba a retinánkon keresztül. Vigyázat! Sokbetű veszély! - S)

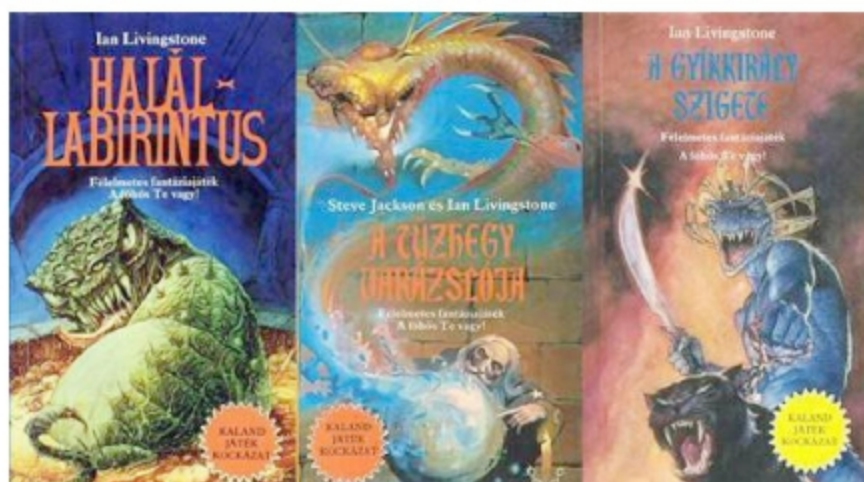
1989. Bobó és Góliát népszerűsége töretlen, a Mozaik manói Japánba keverednek, megjelenik a Csodálatos Pókember első száma - a hálószővőnek Rakéta Robival, majd később, még ugyanebben az évben a Pléhsuszerrel, a Vízemberrel és a Rémes Négyessel gyűlik meg a baja. Tim Burton első Batman filmje kapcsán jön a képregényváltozat, és a Vándorló Szellem kalandjai is felbukkannak az újságárusoknál. A tévében Szimat Szörény szimatol, Nils Holgersson ott repül Márton lúdon, az idegesítő Szupernagyi pedig folyton megkeseríti szerencsétlen Pernahajder Campbell életét. László Endre halála után megjelenik az utolsó Szíriusz kapitány regény, a Szíriusz és az ősember és a rádiójáték is leköszön, az

emlékére írt, gyalázatos Szíriusz és a titokzatos robot című történettel. Az iskolában a Turbo rágó papírok csereberélését kiszorítják a lutramatricák, a tanárok pedig rendre elkobozzák a kvarcjátékokat.

És egy szép napon az újságos kirakatában felbukkan egy nagyon furcsa könyv. Borítóján puffadt, tüskés hátú lény, szögletes fején nagyon gonosz tekintetű sok-sok szem és valami gusztustalan, zsíros, bugyogó lében dagonyázik. A könyv címe Halállabirintus, alatta pedig a delejesen vonzó Félelmetes fantáziajáték A főhős TE vagy! Na, ez meg micsoda? Ezt bizony nagyon gyorsan be kell szerezni, már csak a szülőkről kell valahogy legombolni 63 forintot.

Noha ebben az évben még három másik, a Kaland Játék Kockázattól független lapozgatós játékkönyv is megjelent, egyikük sem tudott olyan sikert elérni, mint Steve Jackson és Ian Livingstone legendás sorozata. A rövid életű Időgép kalandok első kötete, A lovagok titka alapvetően nem volt rossz, a rajzok is tetszetősek, de rövid volt, szörny egy szál se és harcolni sem lehetett benne. A magyar A Sárkányvár titka (KALANDJÁTÉK LEGÚJABB!) pedig úgy pocsék, ahogy van, az illusztrációk elkövetője kedvéért pedig bárcsak laposra kalapálhatnám a földgolyót, hogy a széléről a mélybe taszíthassam. (A harmadikhoz, Tihor Miklós és Mazán Zsolt A sárkány háborúja című könyvéhez még nem volt szerencsém.)

Mi tette különlegessé a Kaland Játék Kockázat könyveket? A ronda és csúf szörnyek, a változatos halálnemek – ez különösen élvezetes egy kiskamasz számára! -, az egyszerű és használható szabályrendszer, a harc lehetősége, amit ugyan valószínűleg senki sem csinált végig becsületesen, de volt – és szörnyekkel harcolni nagy vagányság. És persze az illusztrációk. Rajzokban szinte mindig nagyon erős volt a sorozat és szívesen alkalmaztak groteszkebb, sötétebb stílusú alkotókat is, akik alapvetően meghatározták a történetek hangulatát – elég csak A Tűzhegy varázslója, A Káosz Fellegvára és



még számos kaland kiváló illusztrátorára, Russ Nicholsonra gondolni vagy a – nagyobbaknak szóló – Varázslat könyveket gyönyörűségeken torz figuráival felejthetlenné tévő, John Blanch-re.

Hosszasan lehetne még írni a Fighting Fantasy történetéről, Steve Jackson és Ian Livingstone igazi sikertörténetéről (Games Workshop, Eidos), de inkább gyorsan tekintsük át a sorozat itthoni pályafutását. A Rakéta 1993-ig, a kiadó megszűnéséig 17 részt, a Kaland Játék Varázslat 3 kötetét és a történetek helyszínét részletesen bemutató (még troll viccek is vannak benne: „Mi történik, ha valaki fejbe ver egy Törpét egy hatalmas sziklával? – Egy jót röhögök! Ha-ha-ha!”)

Titán – A szárnyaló fantázia világát adta ki. 1992-ben az Új Vénusz vette át a sorozatot, Fantázia Harcos címmel. Különleges tehetséggel választották ki a gyengébb, főként sci-fi történeteket, de a könyvek gyalázatosan igénytelen minőségével is gyakorlatilag halálra ítélték a sorozatot. 11 kötet, a Kaland Játék Varázslat negyedik, befejező része és egy hosszú, ínycsiklandó lista a további kötetekről – majd eltűntek. Később a Szukits próbálta meg feléleszteni a sorozatot, de két könyv után úgy döntöttek, nem éri meg nekik.



Azután eltelt majdnem tíz év és látszólag semmi sem történt. De csak látszólag, mert néhány elszánt rajongó nem tudott beletörődni abba, hogy jó néhány kalandot soha nem játszhatnak végig magyarul. Elkezdtek hát lefordítani azokat – ez talán még nem lenne olyan különleges, hiszen számos rajongótábor foglalkozik kedvenceik magyarosításával. Ők viszont többet akartak: nincs igazi játékelmény egy ujjkét ujj-huszonegy ujj nélkül, a hiányzó köteteket a polcukon akarták látni. A zagor.hu lelkes csapata eddig 15, Magyarországon ki nem adott részt, illetve füzet formájában (eredetileg a 80-as években, a *Fighting Fantasy* világával foglalkozó *Warlock* magazinban megjelent) 3 minikalandot tett elérhetővé: ezeket mind letölthetjük pdf formátumban, illetve ha úgy tetszik, akár könyv formájában is beszerezhetjük.

De hogyan is kezdődött ez az egész? A **Zagor.hu** atyját, **runnert** és **FireFoX**-ot – többek között a könyvek egyik fő fordítója – kérdeztem.

- Honnan jött az ötlet, hogy magyarra fordítsátok és nyomtatott formában is elérhetővé tegyétek a KJK-könyveket?

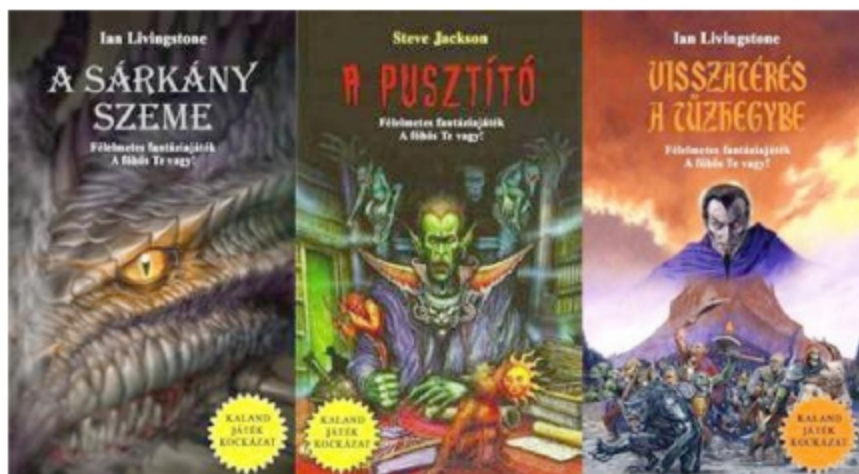
runner: Érdekes módon nem volt tudatos a dolog. Már nagyon hiányoltam, hogy nem jelennek meg hazánkban *Fighting Fantasy* könyvek. Egyik nap véletlenül rátaláltam a neten *A Sárkány szemének* nyersfordításra – már ez hatalmas örömet jelentett nekem, hogy valaki végre lefordította az egyik könyvet. Csak úgy kedvtelésből megpróbáltam valami könyv kinézetűre rendezni, majd A5-ös formátumban kinyomtattam, és összekapcsoltattam. Ebben csak úgy gyorsan összerendezgettem a fejezeteket, próbáltam a képeket is elhelyezni. Aztán egy fórumon megtudtam, hogy *A Pusztító*nak is létezik rajongói fordítása. Ez volt az a pont, amikor úgy gondoltam, hogy meg kell ezeket csinálnom igazi regény méretű könyvekként is. Gyermekkori nagy kedvenceim, a *Rakéta* kiadós változat mellett döntöttem.

Majd jött a hosszú próbálgatások ideje, és amikor végül elkészült, ezen felbuzdulva immár harmadszorra átszerkesztettem *A Sárkány szemét* is, hogy ne nyersfordítás legyen. Ezt feltettem a régi honlapomra, hátha van pár lelkes rajongó, akik örülnének ezeknek. Voltak is páran, és közben elkezdtem keresni a fórumokon fordítókat.

Ezután egy olyan művet választottam, amit már régóta szerettem volna magyarul a kezemben tartani. Ez volt a *Visszatérés a Tűzhegybe*. A szöveg 30%-a már létezett magyarul, de a maradékhoz embereket kellett keresnem, mert én nem igazán tudok jól angolul. Végül nagyjából egy év múlva kész lett az egész.

Ezt is összeszerkesztettem, és elkészült a könyv. Még éppen időben, mert 1989-ben jelent meg *A Tűzhegy Varázslója*, és mindenképpen szerettem volna, ha elkészül 2009-ben, a 20. évfordulóra. Sikerült is! Év végén kész volt. Az eredeti angol verziónál mondjuk csak 10 év telt el, és a történetbe is ezt írták, de ezt a magyar változatban átírtam 20 évre.

Őszintén szólva, hihetetlen érzés volt a kezemben fogni a könyvet. Mintha újra kisfiú lettem volna, aki éppen most vette meg a várva várt következő KJK könyvet a sarki újságosnál, mint anno a 90-es évek elején. Sosem gondoltam volna, hogy én leszek az, aki ezt elkészíti.



FireFoX: Azt elég régóta figyeltem, hogy *runner* készíti ezeket a könyveket, de sokáig hidegen hagyott a dolog. Aztán szépen, lassan felkerült az első egy-két mű. Eredetileg a Jurgen és Planyo páros által készített weblap (emlékműve megtekinthető a kjk.uw.hu weboldalon) volt az, még 2007-ben, ami visszavezetett ebbe a világba. Oldaluk két legfontosabb eleme az egy témás fórummá hízott vendégkönyv volt, amiben már-már követhetetlen módon folyt a beszélgetés a legkülönbözőbb témákról, és az a program, amivel (ekkorra már) nyolc magyarul megjelent KJK-t lehetett játszani többé-kevésbé a szabályoknak megfelelően. Sajnos nem sokkal később ezt az oldalt feltörték, és bár többször is ígérték a készítőik a folytatást, abból nem lett semmi. A program fejlesztése is félbe maradt, nagy-nagy űrt hagyva maga után. Ezután mindenki átpártolt az NTamas oldalán futó fórumra (jelenleg a fightingfantasy.atw.hu/forum oldalon található meg), és várta, hogy valami történjen.

Aztán elkezdtek páran beszélni arról, hogy lehetne/kellene közös online játékokat rendezni ilyen-olyan formában. Jöttek a vélemények, hogy hogyan kellene, hogy nem, milyen formában lehetne csinálni és milyenbe nem, melyiknek mik az előnyei-hátrányai. Én meg úgy döntöttem, hogy végül is miért ne, és elkezdtem fordítani az *Éjsárkányt*, mondván azt az emberek nagy része úgysem ismeri, és sokkal jobb szórakozásnak bizonyulna, mintha valamelyik, magyarul már megjelent művet kezdeném el. A választás egyébként azért esett erre a könyvre, mert szeretem a sárkányokat, és ilyen címmel biztos voltam benne, hogy találkozom majd egy-kettővel. Az egyszerűség kedvéért ekkor még csak azokat a fejezetpontokat fordítottam le, amerre a társaság akart menni. Ez volt 2009. novemberének 8. napján. Egy hónappal és 130 fejezetponttal később felkerestem *runner*t, hogy csináljak egy ilyet, és érdekelné-e az anyag, ha elkészíteném a történet közben kihagyott részeket is. Pechemre érdekelte.

- Miért épp Zagor.hu lett az oldal neve?

runner: KJK rajongóként, gondoltam, csináljak egy összefoglaló oldalt, ahol a könyvek borító képei, hátsó leírásuk, és pár egyéb információ, képek lennének. 1999-ben meg is csináltam, és feltettem az akkor még létező extra.hu ingyenes tárhelyre. 2010 elején aztán kaptam az értesítést, hogy megszűnik a szolgáltató, és pont ekkora kezdett fellendülni az érdeklődés a rajongók körében. Így adta magát, hogy ha már új helyre kell költözni, akkor csináljak hozzá egy saját domain nevet is. A *Kaland Játék Kockázat* neveket kapcsolatos oldalak foglaltak voltak, ezért gondoltam egy idegen név kellene, ami átfogóan illik is egy ilyen weboldalhoz. A Titan.hu már foglalt volt, ezért aztán a Tűzhegy gonosz varázslójára esett a választásom.

- Mennyi munkát jelent egy-egy könyv?

runner: Mostanában, hogy fellendült a kedv a kalandtársakban, és sokan fordítanak, már van kiforrott menete a dolognak, de azért régebben sokkal több idő és munka volt. Mára már kialakult a sablon dokumentum, melyben kialakíthatóak a fejezetek, beilleszthetők a képek, és végül, sok-sok teszt után megvan a technikai része is, hogy jó minőségű könyvek készüljenek. Megjegyzem, kevés példány készül, mert nincs manapság már olyan nagy tábora a KJK könyveknek, és nem utolsó sorban erre van kapacitás is.

FireFoX: Ha én fordítok, még rosszabb napokon és rosszabb könyvek esetében is el tudok készíteni 50 fejezetpontot – de ez olyankor eléggé megerőltető. Jobb esetben akár 100-al is el tudok készülni, sokkal kevesebb energia befektetéssel. De ez még az egyszerűbbik része. Ezután *runner* elkészít magának egy tesztkönyvet, elolvassa azt, belejavít, ha valamivel nem ért egyet, azt átírja, vagy jelzi valamilyen módon. Ezután ismét hozzám kerül az anyag, és én is elolvasom újra. Ilyenkor általában már más szemmel tudok a szövegre tekinteni, mert már leülepedett bennem egy kicsit, és könnyebben kiszűröm az esetleges hibákat. Ezt még eljátsszuk néhányszor, és csak ez után kerül a mű a nyomdába.

Ha valaki más fordít, akkor könnyebb a dolgom, mert csak egyszer kell átnéznem a könyvet, elsősorban fordítási hibák után kutatva. Ezeket aztán vagy javítom, vagy csak jelzem, és küldöm is vissza az anyagot ismételt átnézésre. Ilyenkor általában kevesebb dolgom van, különösen ha jó a történet és a fordítás minősége is, de volt már rá példa, hogy csigatempóban haladtam csak, mert a sztori nem tudott lekötöni.

- Nehezebb fordítani egy lapozgatós játékkönyvet (gondolok itt a régi Rakéta könyvek néhány klasszikus fordítási hibájára), mint egy hagyományos regényt?

FireFoX: A Rakétások hibáival kapcsolatban nem szabad megfeledkezni arról, hogy a *Halállabirintus* 1989-es, és a *Varázsló kriptája* is csak 1993-ban látta meg a napvilágot. Az azóta eltelt 18 év alatt sokat fejlődött a világ és a technológia, és nekünk már olyan források állnak rendelkezésünkre, amilyenekről az akkori fordítók még csak nem is álmodhattak. Emiatt nem szabad ilyen összehasonlítást végezni. A Rakétások és az *Új Vénusz* között persze nem csak hogy szabad, szinte már kell is.

De mindenképpen nehezebb. A regénynél az ember elkezd az olvasást/fordítást az 1. fejezetenél, befejezi 400-nál, és közben egyesével lépked, mindig csak fölfelé. Ugyanezt elvileg



meg lehetne csinálni itt is (voltak is rá próbálkozások), de annak elég randa következményei lehetnek. A legfontosabb ok, hogy a környezetéből kiragadott mondatokat kell fordítani. A fordításnak sosem az a lényege, hogy egymás után rakott angol szavak helyett egymás után rakott magyar szavakat írjunk le egy papírlapra, hanem hogy elmeséljünk egy történetet, amit csak akkor tudunk teljes beleéléssel átadni, ha mi magunk is pontosan értjük, tudjuk, hogy mi történik. A másik tipikus nehézség a játékkönyvek fordításánál, hogy az eredeti szerző is könnyedén ejthetett valamilyen hibát a történetben, és ezeket megint csak akkor veszi észre az ember, ha történetileg halad sorba. Ami pedig még nehezebb, mert míg egy regényben egyféleképpen történnek az események, addig itt több száz, ha nem több ezer lehetséges eseményszál létezik párhuzamosan. Sokszor könnyű az ilyen hibát javítani, de sajnos időnként bele lehet futni olyanokba, ami komolyabb belenyúlást igényelne a részünkről, és ilyenkor el kell dönteni, hogy mennyire engedhető ez meg.

- Az eddigi könyvek közül melyikkel volt a legtöbb macera?

runner: A legtöbb időt természetesen az első könyvekkel töltöttem, mert nulláról kellett megalkotnom őket, mind a számítógépen, mind valós könyv formában. Ez akkor sok időt vett igénybe, és teszteteket, de ma már könnyebb megy a dolog.

FireFoX: Számomra talán az *Éjféli Tolvaj*-jal. Ez volt az első olyan könyv, aminek a fordítását érdemileg ellenőriztem, és elég sok esetben nem értettem egyet a fordítóval, Killmasterrel, de végül szerencsére sikerült mindkettőnk melegegedésére rendezni a dolgokat. Ha beleveszem azokat is, amiket fordítottam, akkor *A Nekromanta éjszakájával*. Az első probléma már a borítónál adódott, ugyanis nem akartuk átvenni a 2. Wizard-sorozat – szerintem eléggé rondára sikeredett – apró képes, pajzsos kinézetét, de alternatív képet sem igazán sikerült találnunk. És ehhez jött még hozzá a 450, rövidnek nem mondható fejezetpont fordítása, majd pedig ellenőrzése.



- Hogyan jött, hogy megcsináljátok A Tűzhegy varázslójának színes kiadását?

runner: Tavaly megjelent *A Tűzhegy Varázslója* iPhone-ra, amelyben kiszínezték a régi fekete-fehér képeket. Mivel ez volt az írók első könyve, ebből több kiadás is volt, köztük egy 25. jubileumi is. Valahogy a két dologból jött, hogy a kettőt kombinálva, készítsek egy színes, javított változatot. Elég sok hiba volt az eredeti fordításban és két kép nem volt benne az iPhone-os változatban, ezért a 97-es és 106-os fejezetnél lévő képeket én színeztem ki. Az elkészült könyv szép lett, de bevallom, a színes oldalak miatt, és mert legalább annyi munka volt vele, mint egy másik, ki nem adott kötettel, több színes könyvet nem tervezek összeállítani.

- Milyen típusú kalandok vannak? Vannak-e különlegesebb, sajátosabb történetek?

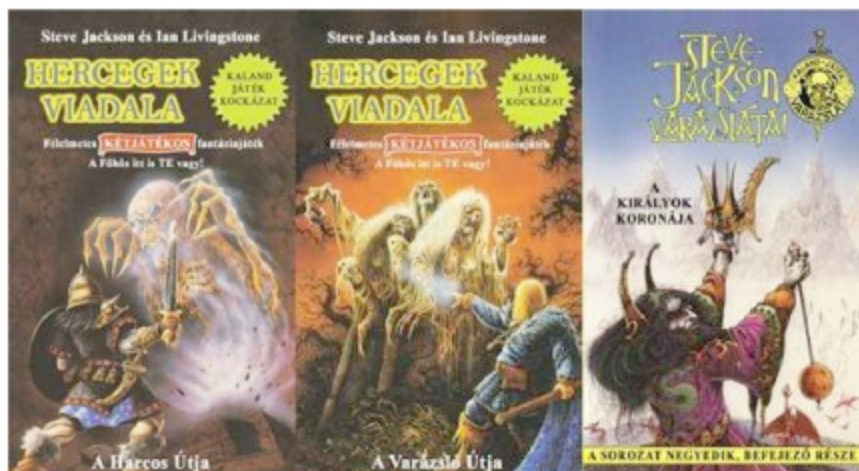
FireFoX: A legkülönbözőbb témákat dolgozzák fel ezek a könyvek, de az esetek nagy részében a Jót szolgáljuk benne. Az egyik tipikusan felmerülő téma a „mentsük meg Titánt a pusztulástól vagy Gonoszsgba süllyedéstől”. Ilyen az *Éjszarkány*, *A Múmia Átka*, *A Lidérckastély mélyén*, *A Nekromanta éjszakája* vagy a *Vihargyilkos*. Ugyanez a téma megjelenik kisebb léptékben is: *A Kard Mestere*, a *Sardath ostroma* és az *Örjöngő Agyarak* például arról szól, hogyan mentjük meg saját otthonunkat a Gonoszsg erőtől. A másik jellegzetes téma a bosszúállás valamely tipikusan gonosz ellenségen. Ennek képviselői a *Vérescsont*, *A Mélység Démonai* vagy *A Vértörök üvöltése*.

Ha valaki nem a világot akarja megmenteni, akkor ott van számára az *Éjféli Tolvaj*, ahol egy tolvaj tanoncot alakítunk, akit már csak egy próba választ el a felnőtté válástól, vagy *A Pusztító*, melyben egy valódi fenevadat, a sötétség egy igazi szülöttét alakíthatja, aki a benne maradt emberség utolsó csíráiba kapaszkodva próbálja meg visszanyerni korábbi életét, amire nem is emlékszik.

Külön kategóriát érdemel *A Kétélű Jóslat*. Nem csak azért, mert kezdéskor semmit nem tudunk önmagunkról és a körülöttünk lévők-ről, hanem mert ez azon ritka történetek egyike, ahol szabadon dönthetünk, hogy a Jó vagy a Gonosz oldalára álljunk. Talán *A Skorpiók Mocsara* tekinthető még ilyennek, bár ott nem mi magunk válhatunk egy gonosz uralkodóvá, hanem csak egy ilyen szolgálatába szegődünk.

Akinek futurisztikusabb történetre fájna a foga, a sorozat már megjelent kötetei között az is megtalálhatja a számítását, bár ehhez vissza kell térnie az *Új Vénusz* kiadó könyveihez, ők ugyanis már elkészítették az összes ilyen jellegű művet.

És itt van még a *Hercegek Viadala* két kötete is. Alapvetően bizakodóan, sőt, igen nagy elvárásokkal tekintünk erre a műre, hiszen ilyen még nem volt. Egy kicsit talán úgy, ahogy a *Vihargyilkos*ra is néztünk. Szinte minden külföldi forrásból csak dicsérni hallottam azt a könyvet, a fordítást befejezve meg nézem magam elé, hogy ez tényleg csak ennyi volt? És egy kicsit félek, hogy a *Hercegek*kel is ez lesz. Adva van két, egyenként 500 fejezetpontos könyv. Közelebből belenézve az első fejezetponton van egy elágazás, és dönthet a játékos, hogy egymagában vág neki a kalandnak, vagy a társával. Ezen a ponton a könyvek (ideális esetben) szétesnek három darab, egyenként 250 fejezetpontos kalanddá (már amennyiben feltételezzük, hogy az egyjátékosok útja alapvetően különbözik a kétjátékosokétól), ami sajnos eléggé beszűkíti a lehetőségeket, az összetettséget. És kicsit amiatt is félek, hogy egy nemrég elvégzett, aránylag nagy rajongóbázison alapuló felmérés mindkét könyvet az utolsó 5 közé sorolta.



- Az előkészületben rovatban szerepel a *Királyok koronája* is. Mondanátok erről pár szót?

runner: A *Varázslat!* sorozat négy kötetből áll, amiből a *Rakéta* kiadó hármát adott ki (amennyire én tudom, 1993-ban anyagi okok miatt megszűnt a kiadó), és később a KJK sorozatot folytató *Új-Vénusz* kiadó adta ki a negyedik, befejező kötetet. Ám ez nemcsak a külalak minőségében volt kifogásolható, hanem fordításában is.

Valahogy ennek a könyvnek a javított, és persze *Rakétás* kinézetű változatának elkészítése is rajongói kötelesség. Szeretnénk, ha szép és teljes lenne ez a különálló sorozat is.

FireFoX: Ez önmagában szerintem még nem igazolná az újrakiadást, különösen ha azt is figyelembe vesszük, hogy még hátra van egy jó tucatnyi könyv, ami semmilyen formában nem látott eddig napvilágot. A *Királyok Koronája* kellett volna, hogy legyen a sorozat betetőzése, helyett azonban csak elkeseredést hozott. Tekintsünk el a borzalmas borítótól, a satnya minőségű képektől. Bocsássuk meg, hogy még a szöveg is úgy néz ki, mintha egy majdnem teljesen kiürült patronnal nyomtatták volna. Nézzük el, hogy a fordítás minősége úgy rossz, ahogy van. Mert ezek mellett még akár lehetne is élvezni a könyvet. De sajnos valamiért úgy gondolták, hogy annak ellenére, hogy ez egy sorozat befejező része, rájuk nem vonatkoznak az elődök által lefektetett alapok, és mindent átírtak benne – a tárgyak és fajok neveit, amikkel kapásból elég nehézvé tették a kalandozók életét, de a varázslatok kódjait is, amiket újra megtanulni azért elég kellemetlen.

Úgyhogy ha nagyon nincs mit csinálnom, ezzel foglalkozom, és ha már úgyis át kell rágnom magam újra az egészen, akkor kap egy olyan szintű ráncfelvarrást is, mint amelyet *A Tűzhegy Varázslója* is megélt.



- Mekkora a rajongói bázis?

FireFoX: Százas nagyságrendben mozog azok száma, akik figyelemmel követik valamilyen módon a történeteket, azt azonban, hogy ki az, aki csak letölti a könyveket, és ki az, aki el is olvassa, elég nehéz megsaccolni. Talán az egyetlen biztos szám, amit mondani lehet, az a 13-as, ugyanis ennyien neveztek a tavaly októberi nyereményjátékra.

runner: Nyomatott formában pár tucat lelkes rajongó gyűjti a könyveket a polcára.

- Szerintetek manapság ezekkel a könyvekkel csupán nosztalgiából játszanak vagy képesek a számítógépes játékok korában is valami egyedit és izgalmasat nyújtani?

runner: Hát, gondolom sokan nosztalgiából olvassák ezeket, mint én is. De sok fiatal is írt, hogy olvassák és szeretik ezeket a játékönyveket. Persze én is játszom sokféle számítógépes játékkal, de azért még mindig megvan a varázsa a könyveknek.

FireFoX: Én abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy e kérdéssel kapcsolatban nem kell találgatásokba bocsátkoznom: több olyan emberről is tudok, akik korábban semmiféle kapcsolatban nem álltak ezekkel a könyvekkel, most azonban – szabadidejük nyújtotta korlátokon belül – lelkesen játszanak velük, akár még közösen is.

- Hogyan bírjátok? Mennyi időt vesz el a szabadidőtökből?

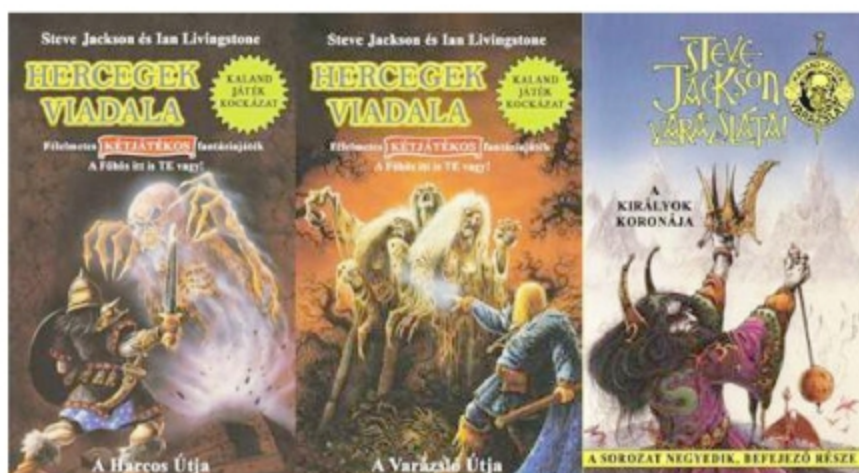
runner: Miután megugrott a fordítók száma, és több ember is segít különböző módokon, már gyorsabban haladunk. Persze azért elég sok munka van egy könyvvel, mire végül elkészül, és hát igen, sok szabadidőt elvesz. De megéri, mert kárpótol, mikor kezembe vehetem a kész könyvet.

FireFoX: Annyi a trükk, hogy nem szabad erőlködni vele. Szerencsém volt, hogy eddig olyan könyveket fordítottam, amik nagyrészt tetszettek (ez alól mondjuk egy nagy kivétel volt a *Vihargyilkos*, de az a könyv sem volt kimondottan rossz). És ha élvezem, amit olvasok, akkor sokkal könnyebben megy a fordítás, nem szenvedek, nem nyűgnek érzem, sokkal inkább kihívásnak, ráadásul hajt a kíváncsiság is, hogy vajon mi fog történni a következő fejezetpontnál.

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy minden szabadidőm rámegy. Amikor leülök, hogy ezzel foglalkozzam, akkor nyilván elúszik egy fél nap. Mostanában viszont visszavettem a tempóból, inkább nem dolgozok előre, mert néha kezd elegend lenni belőle, és nem szeretném, ha ez az érzés véglegesedne bennem. Ilyenkor inkább elmegyek szórakozni az ismerősökkel, írok pár bejegyzést a lexikonba vagy kitalálok valami jópofa újdonságot a weblaphoz, és elkönyvelem, hogy „na, ma sem csináltam semmi hasznosat”.

- Saját KJK-kaland író versenyt hirdettetek. Milyen művekre számítottok?

runner: Megpróbáltam több időt hagyni a művek készítésére, mivel sokan most írnak kalandokat, illetve a régi gyerekkori ötleteket egészítik ki. A megkötés csak a fejezetszámban van (200) illetve, hogy a Titán világában játszódjon. Érdeklődés volt azért, így remélem, augusztus 31-ig több jó kaland is érkezik majd. A legjobb három pedig egy Füzetben kap majd helyet, kis illusztrációkkal.



- Milyen terveitek vannak? Mit tesztek, ha a sorozat utolsó kötetével is végeztetek?

runner: A terv persze, hogy mindegyik meg nem jelent kötet elkészüljön. Az pedig, hogy mi lesz, ha minddel végeztünk, még kérdéses. Az biztos, hogy én már akkor boldog lennék, ha tényleg sikerül mindet elkészíteni, és ott fognak sorakozni a polcomon.

FireFoX: Sokan szeretnének sok mindent. Egyeseknek a színes könyvek a vesszőparipája, annak ellenére, hogy már *A Tűzhegy Varázslójában* lévő ábrák is elég pocskra sikeredtek a rendelkezésre álló képek alacsony felbontása miatt. Olyan kérés is érkezett már, hogy a *Királyok Koronája* után a többi *Új Vénusz* könyvet is pofozzuk ki.

Jelenleg úgy gondolom, hogy egy pár hónapos pihenés után folytatnám a fordítást a *Magányos Farkas* sorozattal, melyet egyébként több dolog miatt is jobbnak tartok, mint a KJK, ehhez azonban *runner* támogatására is nagy szükség lesz. Aztán persze ki tudja?

(a cikk megtalálható a <http://geekz.blog.hu> weboldalon is)



A Változások Földje

írta: Ruth Pracy

E világban, melybe születél, nincsenek évszakok, csupán területek, melyekben örök nyár és tél uralkodik, és a köztük húzódó árnyékos helyek. És te – ki tudja, honnan érkezted? – magányosan kóborolsz mindenfelé, ahová éppen a legendák útja sodor.

Rég magad mögött hagytad már a Tél Földjét és a Lebegő Várost, és már belefáradtál a havas pusztaságban kóborlásba. Félig ösztönösen fordultál hazafelé, a napos Nyári Területek irányába, ahol korábban oly boldogan éltél. A lábad alatt eltűnő, hosszú mérföldeket elfeledtetik a napos dombok, fodrozódó vízü tavak, csillogó folyók és kék eget emlékei. Majd akkor pihensz, amikor odaérsz, ígéred magadnak, csupán át kell kelned az Őszön...

A Tél határán állsz, zöld völgy terül el előtted, melyet erdők vesznek körbe. A délutáni napban végtelenül békésnek látszik, de tudod, hogy különös hely ez, melyet úgy is ismernek – nem is ok nélkül –, mint a Változások Földje.

A Nyári és Téli területek határán húzódik az örök Ősz. De a levelek nem hullhatnak állandóan – néha nőniük is kell, és a történetek, melyek ezekről szólnak, eléggé felkavaróak. Azt is beszélik, hogy az itteni növények mások, hogy néhány rövid óra alatt képesek kisarjadni, virágzani, magot hozni és meghalni, és hogy a szél úgy zenél ezekkel, mint egy vándor énekes a lantjával. A Nyárból érkező meleg szelektől mind kivirul és növekedni kezd, ám a fagyos Téli fuvallatok hatására elhullnak vagy visszamenekülnek rügy alakjukba. És mikor a szelek kavarni kezdenek, az egész erdő hullámozik és vonaglik a ragyogó, színes virágszirmoktól és növénytakarótól, melyek kinyílnak és bezáródnak, megnőnek és összetöpreődnek. Ezt csak úgy hívják, a „Változás”, és mindenki rettegi. Amikor megtörténik, egyetlen utazó sincs biztonságban. Ha pedig vihar kerekedik...

Vállat vonsz. Bármit is mondjanak a mesék, át kell itt kelned, ha haza akarsz jutni. Eltökélten lépkedsz végig a völgyön és beveted magad az Ősz árnyas mélyébe.

Pete Martin illusztrációival

Hogyan küzdj meg az Ősz teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy.

Ha már végigjártszottad az előző történetet, *A Lebegő Várost*, a továbbiakban használhatod ugyanazt a karaktert. Ha nem, olvass tovább és készíts egy újat.

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával állapítsd meg *Kezdeti ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat. Itt lejjebb találd a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted *ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

A CSATA

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

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

KALANDLAP			HARC SZÖRNYEKKEL		
ÜGYESSÉG Kezdeti ügyesség:	ÉLETERŐ Kezdeti életerő:	SZERENCSE Kezdeti szerencse:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	ARANY:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ÉKKÖVEK:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ITALOK:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
	ÉLELMISZER- KÉSZLET:		Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:

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 a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSEDÉDET 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 SZERENCSED (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSEJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztess 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSEDÉDET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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



SZERENCSEDÉDET 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 vállalnod kell a következményeit.

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

A SZERENCSE használata csatában

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

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

Ha a teremtmény sebzott meg téged, azért *Tedd próbára SZERENCSEDÉDET*, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSED 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 SZERENCSED*!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

ÉLETERŐ és élelmiszer

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

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot öt étkezésre elegendő élelemmel kezdod. Bárhol megállhatsz pihenni és enni, kivéve harc közben. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan oszd be élelmedet!

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a Kezdeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl Kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást megkapod.

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb tárgyakkal kezdod, ám utad során lehetőséged lesz új tárgyakat találni vagy vásárolni. Van egy kardod és egy bőrvérted. Hátizsákodban tartod élelmedet és azokat a kincseket, melyeket utad során szerezhetsz. Kezdetben 20 Aranytallérod van.

Ezen kívül magaddal vihetsz egyet az alábbi Varázsitalokból, hogy azok kalandod során támogassanak. Egyet választhatsz:

Az Ügyesség Itala – visszaállítja **ÜGYESSÉG** pontjaidat

Az Életerő Itala – visszaállítja **ÉLETERŐ** pontjaidat

A Szerencse Itala – visszaállítja **SZERENCSE** pontjaidat, és 1-gyel megnöveli a *Kezdeti Szerencsédet*.

Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg kétadagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során kétszer állíthatod vissza velük a megfelelő képességet a *Kezdeti* értékére. Valahányszor így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán egyet vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Hamar rájössz majd, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és a játék sem lesz az igazi.

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

Az istenek szerencséje kíséren utadon a kaland során!

1.

Maga az erdő nyugodt, körülötted azonban suttogás, zizegés hallatszik, mintha csak apró lények nevetgélnek és futkorásznának apró lábaikon. Hátadon feláll a szőr, és olyan kellemetlen érzés kerít hatalmába, mintha láthatatlan szemek figyelnének téged. Tisztában vagy vele, hogy a hangok itt teljesen általánosak, valahogy mégis *érzed*: nem vagy egyedül. Már rég megtanultad, hogy bízz éles ösztöneidben, így óvatosan előhúzd kardodat és lábujjhegyen haladsz tovább – lépteid azonban még így is olyanok, mint az ágyúlövések az ezernyi ősz során leezett avartól és száraz ágtól.

Megállsz és elgondolkodsz azon, mi tévő légy. Ha egyszerűen vállat vonsz és bátran kilépsz, mondván hogy halljon mindenki, aki hallani szeretne, lapozz az **54-re**. Ha inkább még óvatosabban kezdenél lépkedni, tudva, hogy zajos haladásoddal könnyedén magadra vonhatod egy nagyobb lény figyelmét, ami esetleg a közeledben ólálkodik, lapozz a **41-re**. Ha ezek egyike sem szimpatikus, talán az lenne a legjobb, ha visszafordulnál és keresnél egy olyan utat az erdőn át, ami jobban megfelel az igényeidnek – lapozz a **139-re**.

2.

Döbbsen, elámulva figyeled a fészek belsejét, melyet arany, ékszerek és finom szövésű szőnyegek borítanak! Ahogy körbetekintesz a királyi otthonban, egy gyönyörű nő kel fel székeről és fut feléd, üdvözlésre előre nyújtott kezekkel.

– Üdvözllek! – kiáltja, azzal átölel téged, mint egy rég nem látott barátot. Érintése gyógyító hatású: minden betegséged azonnal elmúlik. Állítsd vissza **ÉLETERŐD**, **ÜGYESSÉGED** és **SZERENCSED** a *Kezdeti* értékekre. Hálából átnyújtasz a nőnek egy ajándékot. Mi lesz az?

Némi gyémánt?
Egy fog?
Egy korona?
Semmi?

Lapozz a **66-ra**.
Lapozz a **193-ra**.
Lapozz a **6-ra**.
Lapozz a **180-ra**.

3.

Magad előtt lóbálva a medált átvágasz a tisztáson, mintha maga a halál üldözne téged, és közben minden pillanatban arra számítasz, hogy megérzed a szívedet összeszorító, jeges érintését. Pár pillanat elteltével azonban a túloldalon húzódó bokrok között találod magad. Lapozz a **187-re**.

4.

Az egyik fej boldogan kezd csámcsogni a finom falaton. Sikertült felkeltened az eb étvágyát! Lapozz a **81-re**.

5.

A Fachan összerogyott teste előtted hever az úton. Ám miközben figyeled, látod, amint semmivé halványul és csupán husángja és köpenye marad hátra utána. Ezek bármelyikét elteheted, ha szeretnéd. Lapozz a **115-re**.

6.

A nő rosszallóan tekint az ajándékodra, majd undorodva a padlóra hajítja azt. Lapozz a **166-ra**.

7.

A Moha Hajadon szomorúan felsóhajt. – Hát legyen – mondja. – Oly sok évszázada várok már egy olyan harcosra, mint te vagy, hogy eljöjjön hozzám. Várhatok még egyet. Fújd hát meg kürtödet, bátor kalandozóm!

Ajkadhoz emeled a kürtöt és nagy levegőt veszel. Lapozz a **49-re**.

8.

Kilépsz az ajtón és ismét a vihar szívében találod magad, mely az egész erdőben tombol. Lapozz a **144-re**.



9.

A Barnusok ellenszenvvel méregetnek téged. Nem csak hogy elrontottad a mókájukat az-
zal, hogy nem léptél bele a hálójukba, még
türelmesebbnek is bizonyultál náluk. Egy
ideig bámulnak téged nagy, barna szemeik-
kel, majd egy csapatként megindulnak az
irányodba.

Ha fegyvert ragadsz és felkészülsz a küz-
delemre, lapozz a **85-re**. Ha egyszerűen csak
megveted a lábad, lapozz a **95-re**.



10.

A kanyon fala hangos dübörgéssel nyílik fel
riadt tekinteted előtt. Mögötte egy hatalmas
barlangüreg bejáratát pillantod meg! Óvato-
san szétnézel odabenn, de nagyon sötét van,
és csak pár méterig látsz. Összegyűjtöd min-
den bátorságod és belépsz, ám ahogy füledet
földöntúli morgás tölti be, megtorpansz. Egy
sokfejű kutya magasodik föled, ami úgy te-
kint le rád, mintha valami undorító féreg len-
nél.

– Add ide a kulcsot! – kiáltja a bestia.
Ahogy hátratántorodsz és ismét a napfénybe
érkezel, rádöbben, hogy esélytelen lennél,
ha meg kellene küzdened ezzel a fenevaddal.

Mit próbálsz felajánlani neki?

Egy koronát?

Gyémántokat?

Fokhagymát?

Aranyat?

Sonkát?

Egy gömböt?

Egy medált?

Egy korsónyit a

Minden Bajnak

Meggyógyítójából?

Egy rubint?

Lapozz a **71-re**.

Lapozz a **12-re**.

Lapozz a **106-ra**.

Lapozz a **100-ra**.

Lapozz a **4-re**.

Lapozz a **185-re**.

Lapozz a **46-ra**.

Lapozz a **164-re**.

Lapozz a **42-re**.

Ha van egy köpenyed, és azt akarnád felven-
ni, lapozz a **88-ra**. Ha egy vörös csuklyát,
lapozz a **17-re**. Ha megfűjnád a kürtödet, la-
pozz a **49-re**.

11.

Végül, miután sikerült átverekedned magad
a gyomorforgató erdőn, egy hatalmas, gömb
alakú, madárfészeknek látszó építményre
bukkansz, melyet mintha ágakból és mohák-
ból fontak volna. A kis házikó a fák között
lapul, nem messze az úttól. Ha arra indulsz,
remélve, hogy menedékre lelhetsz benne, la-
pozz a **197-re**. Ha inkább elmennél mellette,
lapozz a **148-ra**.

12.

A lény lepillant a gyémántokra, majd felemeli
a fejét és gúnyosan vonyítani kezd. Lapozz
a **81-re**.

13.

A világ egy pillanat alatt megváltozik. A
tisztás immáron borzalmas kinézetű női
alakoktól nyüzsgő, akik köpenybe és kám-
zsába burkolóznak. A lények, amiket látsz,
Gwyllionok, ördögi gonosz lelkek, akik
utazókra és kalandozókra támadnak rá, hogy
ellopják a lelküket. Halálos veszélyben vagy.
Ha van nálad egy tör, lapozz az **50-re**. Ha
nincs, lapozz a **174-re**.

14.

Szemeid elkerekednek a meglepetéstől! Egy
rubin, mely vörös, mint a frissen ontott vér,
lapul mélyen a fában. Azonnal benyúlsz a
nyíláson és kikapod belőle. A fa megremeg
és metsző, kinkeserves üvöltés tör elő belőle,
mely lassan elhalkul a lágy szellőben. Lapozz
a **178-ra**.

15.

Vaksötét van a folyosóban. Van nálad egy pa-
mutgombolyag?

Ha van, hogyan akarod használni? Ha el-
kezded letekerni, hogy jelezze számodra a
visszatut a bejárat irányába, lapozz a **43-ra**.
Ha egyelőre magadnál tartanád, mondván kés-
őbb még hasznos lehet, lapozz a **120-ra**.

Ha nincs nálad, úgy kalandod itt véget ér,
ugyanis nincs semmi, ami vezethetne téged.
Hamarosan teljesen eltévedsz a kanyargó la-
birintusban és soha többé nem látod meg a
napfényt.



16.

Gyorsan előrántod a kardodat. Épp időben,
ugyanis ebben a pillanatban toppan elő egy
Fachan félelmetes alakja a fák közül. A lény-
nek egyetlen szeme van, egy visszeres lába és
egy hatalmas, szőrös karja, mely a mellkasa
közepéből nőtt ki! Hatalmas fahusángot tart a
kezában, ruházata pedig egyetlen köpenyből
áll csak, amit sodort tollakból fontak.



A különös teremtmény feléd ugrál, majd az út szélén megtorpan. Rájössz, hogy valamiért fél rálépni. Ha kihasználod a tétovázását és rátámadsz, lapozz a 103-ra. Ha maradsz, ahol vagy, és megvárod, hogy közelebb jöjjön hozzád, lapozz a 194-re.



17.

A csuklya láthatatlanná tesz téged – az óriás eb éles szaglása elől azonban nem rejt el. Lapozz a 81-re.

18.

Ahogy egy nagyobb szélloket csapódik neked, térdre rogyasz. A kavargó szélelelmentál gonoszul felkacag és föléd tornyosul. Egy Mazzamarietdu áll előtted, egy széltündér, ami a legendák szerint csak akkor utazhat, amikor egy meggyilkolt ember kiontott vérének látja. A megtestesült halált látva magad előtt kétségbeesetten a kardod után kapsz.

Tedd próbára SZERENCSED! Ha szerencsés vagy, lapozz a 159-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 38-ra.

19.

Ha ettél, az most nem tesz valami jót. A növények folyamatos tekergőzése hamarosan elviselhetetlenné válik, és elhanyagod magad. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 11-re.

20.

Egymagad maradtál – és tapasztalatból tudod, hogy nem vagy valami kellemes társaság. Magányodban nincs más választásod, minthogy mélyen magadba szállj és eltöprengj tetteiden, míg elegendő bölcsességet nem szedsz össze ahhoz, hogy ismét a világra térhess. Kalandod hosszú, nagyon hosszú időre félbe szakad.



21.

Döbbenetes módon rábukkantál a gonosz Gwyllionok legyőzésének egyetlen módjára! Visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Hátborzongató suttogás és suhogás közepette árnyas alakjuk ködszerű páraoszloppá olvad össze, ami felszívódik a tiszta, kék ég felé. Lapozz a 116-ra.

22.

Rájössz, hogy vendéglátód végzett veled, így megköszönöd a nő segítségét. Ezután egy udvarias meghajlás kíséretében távozol a kunyhójából. Lapozz a 168-ra.

23.

Szemed megakad valami fénylő tárgyon a fa egyik üregében. Ha érte próbálsz nyúlni, lapozz a 14-re. Ha inkább elmész mellette és visszatérsz az erdőbe, lapozz a 128-ra.

24.

Természetesen félsz, de összeszorítod fogaidat és úgy várod az égető érzést, ahogy a fém homlokodhoz ér. Legnagyobb megdöbbenésedre azonban egyáltalán nem érzel fájdalmat. Épp ellenkezőleg, a vasdarab érintése csodálatosan felfrissít, mintha erő és új élet áradna szét tagjaidban! Felpillantasz az aszszonyra, és megdöbbenve tapasztalod, hogy már nem a ráncos, öreg arcot látod magad előtt, hanem egy gyönyörű, fiatal nőt.

– Udvariasságodért és bátorságodért cserébe, utazó, neked adományoztam az Igaz Látás Jelét – mondja. – Mostantól olyannak látod majd a dolgokat, amilyenek azok valójában, és ami rejtve van, az megmutatkozik majd előtted. – Ezután maga mögé nyúl és elővesz egy kis kürtöt. – Fújd meg ezt, ha majd segítségre lesz szükséged – mondja –, és biztos lehetsz benne, hogy segítséget fogsz kapni. – Lapozz a 22-re.

25.

A szél erősödni kezd, lágy szellő suhan át lassan a fák és az aljnövényzet között. Meleg, a Nyár édes földjének irányából érkezett. A virágok körülötte mindenfelé kivirulnak és növekedni kezdenek – néhány rövid pillanat elteltével az erdő életre kel és a szívdarvány színeiben kezd pompázni! Végre elérte a Tavasz a Változások Földjét. Lapozz a 160-ra.

26.

Odabenn sötét van, a levegő dohos és mint ha köszénkátrány szagát éreznéd valahonnét. A homályon át épp csak ki tudsz venni egy halovány derengést a távolban. Ha megpróbálsz elbotorkálni ennek forrásáig, lapozz a 102-re. Ha inkább távozol erről a hátborzongató helyről, lapozz a 93-ra.

27.

A fájdalomtól gömtyedten bicegsz végig az erdőn. Bokádiban a fájdalom lépésről lépésre erősödik, és karod is folyamatosan kínoz. Lapozz a 25-re.

28.

Búcsút intesz a Barnusoknak és elteszed az élelmet, amit összekészítettek neked (egy nagy darab sonkát, fokhagymákat és vörshagymákat, melyek 2 étkezésre elegendőek). A metsző szagú zöldségeket ugyan gyanakvással figyeled, de azért megköszönöd őket. Végül barátságuk jeleként neked ajándékoznak egy apró, finoman faragott törököt. Kivezetnek a falu határába és csacsogva elköszönnek tőled. Lapozz a 92-re.

29.

Letérsz az erdei ösvényről – és szembetalálsz magad egy rémisztő Fachannal, mely a fák közül tör elő. Egyetlen szeme van, egy vézna lába és egy hatalmas, szőrös keze, mely a mellkasa közepéből nyúlik elő! Hatalmas bunkóbotot forgat a kezében, vállán egy torz tollakból szőtt köpeny lebeg. Egyet ugrik, és már rád is támad.

Fachan ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 12

Ha legyőzöd a lényt, lapozz a 189-re.

30.

Kardforgató karod használhatatlanul lóg az oldaladon, és ami még rosszabb, másik kezéd messze nem elég erős ahhoz, hogy kinyissa a ládát. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Megfordulsz és dühösen távozol. Lapozz a 75-re.



31.

A szél lassan erősödni kezd és meleg levegőt hoz magával a Nyár Földjéről. Körülötte a szemed láttára kezdenek el nőni a növények. Levelek sarjadnak és színpompás virágok nyílnak ki minden irányba. A Tavasz elérte a Változások Földjét! Lapozz a 175-re.

32.

Van felszerelési tárgyaid közt egy fog? Ha van, lapozz a 177-re. Ha nincs, meg kell küzdened ellenfeleddel.

Moha Hajadon ÜGYESSÉG: 3 ÉLETERŐ: 5

Ha legyőzöd, lapozz a 84-re.

33.

A falakat polcok és szekrények szegélyezik, a szarufába vert kampókon idegen dolgok lógnak. Mit vizsgálsz meg közelebbről?

A szekrényeket?	Lapozz a 162-re.
A lógó tárgyakat?	Lapozz a 141-re.
A polcokat?	Lapozz a 96-ra.

Semmit, és inkább elhagyod a kunyhót? Lapozz a 64-re.



34.

Séta közben a szél felerősödik és egyszerre minden irányból fújni kezd. A következő pillanatban pedig már a nyakadban liheg a Változás! A növények kivirágzanak, majd ismét rüggő zsugorodnak vissza, a fák hajladozni kezdenek, a lombok kiszívdellnek majd elsárgulnak. Az egész olyan különös és észveszejtő, hogy kezdesz rosszul lenni a látványtól, a körülötted változó, hullámzó, lüktető élővilágtól. Lapozz a 114-re.

35.

A Barnusok intenek, hogy kövesd őket. Egy pillanatig tévóvázol, nem vagy biztos a szándékaikban, a lények pedig fenyegetően már körbe is vesznek téged. Ha megküzdesz velük, lapozz a 85-re. Ha inkább békésen velük tartasz, lapozz a 68-ra.

36.

Tedd próbára SZERENCSED! Ha a próba sikeres, lapozz a 61-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 145-re.

37.

Séta közben a Nyár békés földjéről álmodozol – az aranyló napfényben fürdő dombokról, a smaragd zöld színben pompázó mezőkről, melyek a völgyek oldalában ereszkednek le egészen a tiszta, kék vizű tavak partjáig. Végtelen béke áraszt el, mert tudod, hogy hamarosan elérkezel az örök Nyár birodalmába. Lapozz a 44-re.

38.

Megragadod kardod markolatát és felkészülsz a csatára.

Mazzamarieddu ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 12

Gyengeségednek köszönhetően a lény minden sikeres támadásával 3 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad. Ha túléled az elementál heves csapásait, lapozz a 112-re.

39.

A tisztás borzalmas női alakoktól hemzseg, akik félelmetes, csuklyás köpenyeket viselnek. Az előtted lévő szörnyetegek Gwyllionok, gonosz lelkek, akik a hozzád hasonló utazókra vadásznak. Halálos veszélyben vagy, mert nem sok olyan fegyver létezik, mely ártani lenne képes nekik – és a kardod biztosan nem tartozik ezek közé! Döntsd el gyorsan, mivel támadnál rájuk.

Mindent gyógyító
varázssittal?
Kürttel?
Késsel?
Medállal?

Lapozz a 164-re.
Lapozz a 147-re.
Lapozz a 21-re.
Lapozz a 191-re.



40.

Odabenn meleg és nedves a levegő. Elég sötét van, csak a fal repedésein átszűrődő kósza fénynyalábok adnak némi világosságot. Egy hihetetlenül vénséges asszonyt látsz, akit tőtől talpig beborít a szürkés-zöldes moha és zuzmó. Amint megpillant, felkel, hogy üdvözljön. Széles mosoly ül ki arcára, mely kivillantja agyarszerűen csúcsos fogait is. Ha te is barátságosan üdvözlöd a nőt, lapozz a 138-ra. Hogyha inkább kardot rántasz és rátámadsz, lapozz a 32-re.

41.

Elővigyázatosságod meghozza gyümölcsét: épp mielőtt belelépnél, egy háló körvonalát pillantod meg, melyet nagy halom lehullott

levél alá rejtettek. Gyorsan elhárítsz a közeléből és körbepillantasz, attól tartva, hogy valaki lesben áll a közelben. Ha elrejtőzöl, remélve, hogy így találkozhatasz majd a csapdát állítóval, lapozz az 51-re. Ha óvatosan megkerülöd a hálót és folytatod az utad, lapozz a 37-re.

42.

Bolond! Tényleg úgy hiszed, hogy egy meggyilkolt fa Szívverével elűzheted magadtól a gonoszt? Megérdemled a sorsot, ami rád vár. Lapozz a 81-re.

43.

A fonal egyszerűen használhatatlan, mert folyamatosan összegabalyodik és elszakad az éles sziklákon. Túl későn jut eszedbe, mit is mondott neked a Moha Hajadon: hogy előre-felé fogja mutatni majd az utat! Hacsak nincs nálad egy kürt, életed végéig ezekben a járatokban kell vándorolnod – kalandod itt véget ér. Ha nálad van a kürt és szeretnéd megfújni, lapozz a 49-re.

44.

Hirtelen előbukkansz a fák közül egy nap-sütötte tisztásra, gondolataid pedig egyből visszatérnek a jelenbe. A rét szélesen húzódik az erdő közepén. Fű borítja, a közepén pedig egy sziklát látsz, melynek közepébe valaki egy lyukat fűrt. Ha közelebből is megvizsgálod ezt a különös képződményt, lapozz a 98-ra. Ha inkább egyenesen átvágysz a tisztáson, lapozz a 181-re.

45.

A sok megpróbáltatástól kimerülten megpróbálsz kizárni a kint tomboló vihar hangjait és lefekszel aludni. Lapozz a 140-re.

46.

Amint a kutya rád tekint, a medál porrá omlik a kezében. Lapozz a 81-re.



47.

Apró lények futnak elő a fák közül, rejtekhelyeikről. Csupán feleolyan magasak, mint te vagy, barna ruhát viselnek és bozontos szakállat. A Barnusok mindettől függetlenül félelmetes ellenfeleknek látszanak. Az egyik felpillant rád, majd egyetlen mozdulattal elvágja a kötelet, ami a hálót – és benne téged is – a levegőben tartja. Hangos csattanással terülsz el a földön. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 35-re.

48.

A nő alakja megváltozik; elhalványul, átlátszó lesz, miközben föléd magasodik.

– Féreg! – kiáltja. – Hogy mered ily módon megsérteni otthonomat?! – Éles, sikoltó hang kíséretében az árny beborít téged, és érzed, ahogy valami éles szakítja fel a torkodat. Ezután minden elsötétül.

49.

Belefűjsz a kürtbe. Hosszú, tiszta, átható hang tör elő a túlvégéből, ami még azután is hosszan vízhangszik, hogy elemelted a szádtól. Válasz érkezik a hívásra, paták dobogásai dübörögnek a levegőben, melyek egyre közelebb érnek hozzád. A Vad Vadászat tagjai végül örvénylő üvöltés közepette robbannak elő közeledben a semmiből, lángoló ebekkel és agancsos ménekkel közelednek feléd. Az egyik lovas lenyúl és megragad fekete bőrkesztyűjével, maga mögé emel és ismét az ég felé emelkedik, hogy csatlakozzon a vonyító ebekhez.

A földöntúli menet végigvágta az égen, míg el nem éri a Nyár földjét. A csapat ekkor ismét a föld felé fordul, titokzatos megmentőd pedig füves folyópartra tesz le téged. Ezután ismét a magasba fordítja különös hatását és csatlakozik a Vadászathoz.

Épen és egészségesen visszatértél hát a Nyár földjére, ahol békében eltöltheted életed hátralévő részét – de soha nem fognak rád hősies kalandozóként emlékezni.

50.

Gyorsan előkapod törődet, ám legnagyobb rémületre látod, ahogy annak pengéje el-sorvad és porrá omlik szét. A Barnusok töre csupán akkor hatásos a gonosz lények ellen, ha barátián adták át azokat – te viszont loptad a tiedet! Lapozz a 195-re.

51.

Úgy tűnik, aki felállította a csapdát, az legalább olyan türelmes, mint te. Végül azonban apró alakok bukkannak elő a fák közül. Ha felkészülsz rá, hogy rájuk támadj, lapozz a 199-re. Ha inkább rejtve maradsz, lapozz a 109-re.





52.

A banya alakja megváltozik, vonásai elhalványulnak, teste sötétbe borul és föléd magasodik. – Gyáva! Pondró! – kiáltja éles hangon. Fülüketítő zajjal ereszkedik rád az árnyszerű alak. Érzed, amint torkodat valami éles hasítja ketté, és végleg elsötétül körülötled a világ.

53.

Az ősi hely nem tartogat számodra további kellemetlen meglepetéseket. Úgy döntesz, letelepedsz, hogy végre kicsit kipihend magad. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Pár órnyi pihenés után végre elég frissnek érzed magad ahhoz, hogy folytasd az utad. Lapozz a 179-re.

54.

A következő pillanatban öt méter magasban találsz magad a talaj felett, tehetetlenül, egy hálóban. Lapozz a 47-re.

55.

A Moha Hajadon magához húz téged és émelelítő csókot nyom arcodra üdvözlésképp.

– Üdvözöllek, gyermekem! – köszönt. Érintése gyógyító erejű, és döbbenet látod, hogy sebed egy pillanat alatt begyógyulnak. (Állítsd vissza ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti értékűkre*.) Miután magadhoz tértél a hirtelen gyógyulás okozta szédülésből, a nő megkérdi, segítségére lennél-e a munkájában, vagy inkább nyugovóra térnél. Ha felajánlod neki szolgálataidat, lapozz a 124-re. Ha inkább lepihenél, lapozz a 167-re.

56.

Mivel a lény teljes egészében levegőből áll, fegyvered nem sok kárt tesz benne.

Mazzamariettu UGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 12

Valahányszor eltalálsz az elementált, a szokásos 2 helyett csupán 1 ÉLETERŐ pontot vonhatsz le tőle. Ha túlélés négy Harci Kört, lapozz a 152-re.

57.

Még soha senki nem végzett a hatalmas Rőt-sipkással! Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot kapsz vissza.

A borzalmas lény halálakor felszabaduló vad, nyers mágia valami csoda folytán egy másik helyre szállít téged. Az ég elmosódik feletted, a levegő elhomályosodik körülötled és érzed, ahogy sebesen suhansz valamerre. Pislogsz – és kiélesedik a szemed előtt a táj.

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, lapozz a 134-re. Ha 2, lapozz az 54-re. Ha 3, lapozz a 153-ra. Ha 4, lapozz a 140-re. Ha 5, lapozz a 70-re. Ha 6, lapozz a 101-re.

58.

Amennyire csak tudod, átvizsgálod ezt a különös helyet. A szokásos háztartási eszközökön és bútorokon kívül nem sok mindent találsz, az egyik sarokban azonban megpillantasz egy érdekesnek tűnő ládát. Ha ki akarsz nyitni a kardoddal, lapozz a 107-re. Ha egy husángot használnál hozzá, lapozz a 111-re. Ha nem akarsz bántani, lapozz a 45-re.

59.

Rémülten tekintesz le – a talaj a lábad előtt futóhomokká változott. Szinte azonnal térdig, majd derékig süllyedsz benne. Bármennyire is igyekszel kapálózni, a homok egyre erősebben húz lefelé, úgy szippant magába, mint egy hatalmas száj. Kalandod itt véget ér.

60.

Ahol korábban a szikla állt, ott most valami más hever, ami csillog. Egy arany korona az, melyet súlyos ékkövek díszítenek. Ha akarsz, magadhoz veheted ezt a kincset. Ezután elhagyod a tisztást. Lapozz a 187-re.

61.

Hirtelen a Szentírás szavai buknak ki szádon szinte maguktól. A fenevad ajkát a szent szavak hallatán állatias üvöltés hagyja el, majd sarkon fordul és elmenekül. Az egyik fogát viszont hátrahagyta, amit magaddal vihetsz, ha akarsz. Most pedig lapozz a 89-re.

62.

Rémülten szaladsz át a tisztáson. Túloldalt a fák mintha egyre távolabb kerülnének tőled, így még jobban kezdesz rohanni. Hirtelen megbotlasz egy fücsomóban és elterülsz a talajon. Jeges suttogások kezdenek örvényleni körülötled, és érzed, ahogy borzalmas, láthatatlan kezek kezdik tapogatni a húsodat. Kínkeservesen lassan karmok marnak beléd, hogy darabokra szaggassanak... Kalandod itt véget ér.

63.

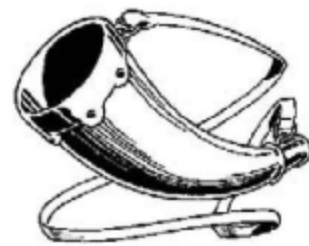
Zavaros képek jelennek meg a szemeid előtt; felhőgomolyagok, melyek nem tompítják el a paták dobogását; a teli hold, mely különös, néma alakokra tekint le. A közelgő halál érzése kerít hatalmába, és egy, a tiedéhez igen hasonló kürt képe dereng fel. Gyorsan elfordítod a tekinteted. Lapozz a 87-re.

64.

Több Barnus is áll a kijáratnál. Pár pillanatig izgatottan figyelnek téged, de aztán látszólag kiábrándultan szélednek szét. Úgy tűnik, nem háborgatnak tovább, mehatsz, amerre jól esik. Ha felderítenéd az apró települést, lapozz a 76-ra. Ha az utca végéből induló csapáson indulsz tovább, lapozz a 128-ra.

65.

A nő szemei izgatottan felvillannak.
– Remek! – kiáltja. – Még a tiéd lehet a nagyság! – Rád bámul, kiejt néhány szót, és... lapozz az 54-re (a felszerelési tárgyaidtól nem kell megválnod).



66.

A nő egy pillanattal az ajándékozott nézi, majd undorodva a földre hajítja őket. Lapozz a 166-ra.

67.

Hihetetlenül kimerülve, megtört lélekkel távozol a különös fészekből és indulsz el ismét az erdőben. Céltalanul kóborolsz tovább, hagyva, hogy lábad vigyen, ahová csak szeretne. Lapozz a 112-re.

68.

Boldogan, amiért sikerült legyőzniük téged – elvégre a Barnusok csibész teremtmények – az erdőn át a falujukig kísérik téged. Vidám kis hely ez, csinos kertekkel, melyekben tőzegekből épült házikók állnak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A település legutolsó épületéhez vezetnek, majd megállnak és intenek, hogy lépj be. Lapozz a 129-re.

69.

Szinte teljesen kimerülsz, mikor végre elérkezel egy romos toronyhoz, ami elég magas ahhoz, hogy a teteje kibukkanjon a lombkorona fölött. Ha menedék reményében belépsz ide, lapozz a 101-re. Ha szerencsédben bízva folytatod az utad az erdőben, lapozz a 144-re.

70.

Mélyen alszol, sem álom, sem éltőlény nem zavar meg. Felébredsz, majd ismét alszol, a növények színpompás forgataga lényed minden részét betölti. Végül hosszú alvásod után, örömmel eltelve végleg felébredsz. A gyönyörű virágok közt állva összeszeded holmijaidat és tovább sietsz a Nyár hívogató földje felé – és ekkor lehull rólad az örület szemfedője. Egy ingovány közepén állsz, egyes egyedül és gyorsan süllyedsz. Mikor utoljára a felszín alá süllyedsz, utolsó gondolatod az, hogy soha többé nem látod majd a napfényt.

71.

A koronának semmi hasznát nem veszed itt. A hatalmas eb ismét elüvölti magát. Lapozz a 81-re.

72.

A Moha Hajadon szomorúsággal a szemében tekint rád. – Istenemre – motyogja –, a lustaságnak is megvan a maga jutalma. – Vigasztalóan megpaskolja a kezedet. – De legalább békében élheted majd le az életed, te szegény halandó.

Kezeivel int egyet, mire a különös fészek minden tartalmával együtt eltűnik előled, és egy pillanattal később már a Nyár Földjén állsz, régóta áhított úticélnál. Hátralévő napjaidat békében eltöltheted majd itt – ám idő előtt fogsz meghalni, és soha nem válsz hőssé.

73.

Teljesen kimerülten vonszolod végig magad az erdőn át, és közben folyamatosan öklendezel. Túlságosan kimerült vagy már ahhoz, hogy érdekeljen, mi történik veled, de azért kitartóan mész előre. Végül egy kis tisztáson találsz magad. Ahogy előre esel, egy sziklának ütközöl. Lapozz a 131-re.

74.

A növényzet tekergőzésétől erős rosszullét fog el. Gyorsan visszatérsz az ösvényre, ahol egy kicsit már jobban érzed magad. Ha gondolsz, ehetsz egy keveset élelmedből, mielőtt folytatnád az utadat. Lapozz a 19-re.

75.

Kimerültséged lépésről lépésre nő, miközben az erdőn át vándorolsz. Alig bírod nyitva tartani a szemedet, és szinte mindenben megbotlasz vagy felbuksz útközben. Hirtelen egy avarral borított kanyon bukkan fel előtted, te pedig egyenesen belesétálsz. Térded megbicsaklik és a földre esel. Gurulni kezdesz, míg végül egy szikla meg nem állít. Lapozz a 131-re.

76.

Egy kis fabódé, mely a fák közelében, egymagában áll, felkelti a figyelmedet. Ha belépsz, hogy megtudd, mi van benne, lapozz a 26-ra. Ha inkább tovább nézelődnél, lapozz a 146-ra.

77.

Ellenfeled egy pillanatra alábbhagy támadásával, te pedig a kínálkozó alkalmat kihasználva oldalra hajítod a füttykőst és megpróbálsz gyorsan előrántani kardodat – amit azonban éppen azután ejtesz el, hogy kihúszod hüvelyéből. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 113-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 142-re.

78.

A lyukon áttekintve döbbenetes látvány tárul a szemed elé – vad, viharos eget látsz, mely előtt agancsos méneken lovagló különös alakok vágtnak át, és mintha a mennyek is belezengenének kürtjük dallamába. Gonosz lények repülnek előttük, és az egész világ meghúzza magát a lábuk előtt. Ahogy vezetőjük feléd fordul és szájához emel egy olyan kürtöt, mint a tied, riadtan hátra hőkölsz. Lapozz a 87-re.

79.

Hirtelen elöbukkansz a fák közül és egy napsütötte tisztáson találsz magad. A füves terület közepén egy sziklát látsz, melynek közepébe egy lyukat fúrtak. Ha közelebbről is szemügyre akarod venni ezt a különös képződményt, lapozz a 98-ra. Ha inkább sietve áthaladsz a réten és a túloldalon ismét beved magad a sűrűbe, lapozz a 181-re.

80.

A fa megremeg, a következő pillanatban pedig már egy magas, zöld bőrű és kedves tekintetű nő áll a helyén. Rád mosolyog és arcon csókol (visszanyersz 2 SZERENCSE pontot). Megköszönöd neki a segítséget és tovább indulsz. Lapozz a 99-re.

81.

A fejek morognak és vicsorognak, és kegyetlen tűz lobban az eb szemében. Fogai hangoosan csattognak és ropognak, ahogy rád veti magát és mélyen beléd mártja a fogait. Kalandod itt véget ér.

82.

A vén banya rosszalló tekintettel néz téged és matolni kezd a tűzből kilógó fém rudakkal. Egyértelmű, hogy nem akar foglalkozni veled. Ha körbe akarsz nézni a kis kunyhóban, lapozz a 33-ra. Ha inkább távoznál, lapozz a 64-re.

83.

A pengéjénél fogva sikerül elkapnod fegyvered, és így, hogy markolata egy keresztet formáz, a lény irányába emeled. A kis Mazzamarietdu rémülten felsikít, a következő pillanatban pedig holtan esik össze. A harc véget ér, mielőtt még igazán elkezdődött volna. Ellenfeledből csupán egy kis, vörös csuklya és 20 Aranytallér marad vissza. Ezek bármelyikét elteheted, ha szeretnéd. Lapozz a 74-re.

84.

Megvizsgálod a különös fészket, de csak a szokásos háztartási eszközöket találsz. Az egyik sarokban viszont egy ládára lelsz. Ha meg akarod próbálni kinyitni, lapozz a 30-ra. Ha nem, és inkább távoznál innét, lapozz a 75-re.

85.

Előhúszod a kardodat, mire a nyolc Barnus előkapja rövid törét. Apró lények ugyan, de vad harcosok és elég nagy túlerőben vannak – amint egyikük életét veszti, máris egy következő társa veszi át a helyét. Egyesével küzdj meg velük.

Barnus (1–8) ÜGYESSÉG: 5 ÉLETERŐ: 10

Ha végzel mindannyiukkal, lapozz a 143-ra.

86.

Odabenn meleg van, a levegő dohos, és félhomály uralkodik a helyiségben, ám úgy érzed, az üvöltő szél mintha már kilométerekkel odébb fújna, és máris kezded magad sokkal jobban érezni. A kunyhó nem üres. Egy nőt látsz idebenn, aki éppen dolgozik – sző, font, sepreget, főz, porol és varr, mindezt pedig képes valahogyan egyszerre végezni! Egy Moha Hajadonnal találkoztál össze, akit tetőtől talpig szürkés-zöldes moha és zuzmó borít. Mikor végül észrevesz téged, abbahagy mindent és üdvözlésképp előre nyújtja karját.



Ahogy elmosolyodik, hegyes fogak villannak elő szájából.

Ha barátságosan közelebb lépsz hozzá, lapozz az 55-re. Ha rátámadsz, lapozz a 130-ra.

87.

A riasztó látomásoktól lemerevedve eltelik pár pillanat, amíg visszazökkensz a valóságba. Lapozz a 39-re.

88.

A bő köpeny, amit viselsz, körbeölel téged és hirtelen érzed, amint a levegőbe emelkedsz! Egyre feljebb és feljebb kerülsz, úgy haladsz át mindenféle akadályon, mintha azok ott sem lennének. Letekintve látod az alattad elterülő erdőt, és a messzeségben a Nyár ragyogó birodalmát, melyet már soha nem fogsz elérni. Egyre magasabbra emelkedsz, végül az utolsó levegőfoslányod is elfogy, tested pedig élettelenül lebeg tovább a világ felett...

89.

Elhagyod a tornyot és folytatod utadat az erdőn át, ami mintha egy örökkévalóságig húzódná előtted. Hamarosan egy nagy, gömb alakú, fészekszerű építményhez érkezel, melyet kis ágakból és mohából készítettek. Igaz Látásod megsúgja, hogy ez egy jó hely, így belépsz. Lapozz a 2-re.

90.

Kiválasztod az egyik kunyhót és keresel benne egy üres sarkot, ahol kényelmesen leheveredhetsz és kivárhatod, hogy elvonuljon a vihar. Odakinn sűvít a szél, az éjszaka azonban békésen telik. Reggel kipihenten ébredsz. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 179-re.

91.

A lények egy kis kunyhóhoz vezetnek, ahol fényűző lakomát rendeznek a számodra! A nap hátralévő részét – és az éjszaka nagyobbik felét – a szórakoztatásoddal töltik, mintha csak egy herceg lennél. Odakinn továbbra is dühöng a vihar, idebenn azonban minden meleg és barátságos. Visszanyersz 1 SZERENCSE és 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 182-re.

92.

Egy ősi bodzafa áll őrt az út mellett. Olyan bütykös és megcsavarodott, hogy szinte már emberinek látszik. Ha közelebb lépnél hozzá, lapozz a 186-ra. Ha inkább elhagynád a falut, lapozz a 99-re.



93.

A bódéval szemben egy másik kis tűzegyházikót veszel észre, melyet csinos kis kert vesz körül. Az itt lakó káposztát természet – ám igen furcsa káposztát, melyek fénylenek és ragyognak! Átmész az úton és közelebből is megnézed őket magadnak. Lapozz a 198-ra.

94.

Meg kell küzdened a rettegett Rőtsipkással. A nyers emberi erő nem sokat számít ellene, és egyébként is elég rossz állapotban vagy már...

Rőtsipkás ÜGYESSÉG: 10 ÉLETERŐ: 10

Ha sikerül túlélned az összecsapást, lapozz az 57-re.

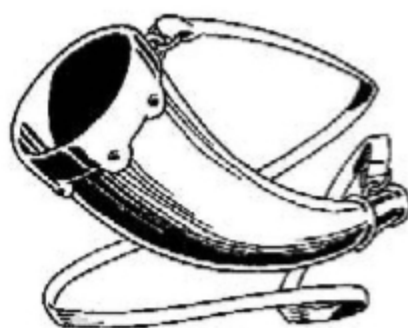
95.

A Barnusok elvonulnak melletted és eltűnnek mögötted az erdőben, mintha ott sem lennél! Döbbenet figyeled, amint elsétálnak melletted. Ha követni kezdéd őket, lapozz a 169-re. Ha tovább mérsz az úton – kikerülve persze a hálót –, lapozz a 37-re.

96.

A polcokon a legkülönfélébb üvegek és korsók sorakoznak, és igen különös címkéket viselnek: *Elfek Lövéseinek Eltérítésére*, vagy *Nyúl Szívéből Oroszlánának Növesztésére*. Ezek egyike különösen érdekesnek tűnik számodra, mely csupán a következő feliratot tartalmazza: *Minden Bajnak Meggyógyítására* – ezt magadhoz is veszed, hisz a te mesterséged során egy ilyen dolog életmentőnek bizonyulhat.

Ha még nem tetted volna, és most megvizsgálnád a szekrényeket is, lapozz a 162-re. Ha a kampóról lelógó tárgyak érdekelnének, lapozz a 141-re. Ha inkább távoznál a kis kunyhóból, lapozz a 64-re.



97.

Gether elveszi tőled a koronát és remegő kezekkel a fejére helyezi. Abban a pillanatban éles ragyogás tölti be a barlangot, mely életre kelti a csillogó sztalagmitokat és sztalaktitokat. Csodálatos zene kezd el áramlani sziklaoldalukból. A férfi feláll és kiegyenesedik – megfiatalodott!

– Köszönöm! Nagyon köszönöm! – kiáltja.
– Visszaadtad királyságomat! Kérj, amit szeretnél jutalmul, és megkapod tőlem! Lapozz a 200-ra.



98.

A kő igen ősi lehet, és abban is biztos vagy, hogy a lyukat, mely áthatol rajta, nem ember kéz okozta. Ez ugyanis egy Önfűró Szikla, melyen áttekintve mágikus dolgok válnak láthatóvá. A mélyedéshez helyezed a szemedet. Lapozz a 13-ra.

99.

Elhagyod a falut és folytatod utadat az erdőn át, közben pedig azon töprengsz, milyen békésnek tűnik körülöttes minden. A nap fényesen ragyog az égen, a levegőt pedig betölti az újonnan nőtt növények körül zümmögő rovarok hangja. Egy napsütéses völgybe érkezel, melynek közepén egy nagy szikla hever. Furcsa, de egy lyukat is látsz rajta. Ha megállás nélkül át akarsz kelni a kis réten, lapozz a 39-re. Ha előbb megvizsgálnád ezt a különös természeti képződményt, lapozz a 163-ra.

100.

A kutya megvetően pillant rád, hisz értéktelen számára az arany. Lapozz a 81-re.

101.

Ahogy átbuksz a küszöbön, gonosz kacaj üti meg a füledet. Rettegve emeled föl a tekintet. A Rőtsipkás áll előtted. A szemei vörösek, fogai hosszúak és hegyesek, keze véres, zsíros haja pedig egészen vasveretes bakancsáig ér.

Egyik kezében dárdát tart, a fején pedig kopott, piros színű sapkát látsz. Elcsüggedsz a látványtól, hisz tudod, hogy ennek a Barnusnak a legnagyobb öröme az okozza, ha fejfödőjét áldozata friss vérébe márthatja – és könnyen megeshetsz, hogy te leszel a következő! *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha a próba sikeres, lapozz a 161-re, ha sikertelen, lapozz a 94-re.

102.

Egy gyönyörű, ékköberakásos medál lóg a falon, ebből árad a különös ragyogás. Képtelen vagy türtőztetni magad. Leemeled, a nyakadba akasztod és a zekéd alá rejtet. Ezután távozol innét. Lapozz a 93-ra.

103.

A Fachan diadalittasan felüvölt. Azzal, hogy elhagyta a csapást, feladta egy nagy előnyödet vele szemben. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Harcolni kezdtek.

Fachan ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 12

Ha túléléd az összecsapást, lapozz a 189-re.

104.

A szellő erősödni kezd, meleg szelet hoz a távoli Nyár földjéről, és körülötted a virágok szirmai nyiladozni kezdenek. Lapozz a 173-ra.

105.

A föld remegni kezd, melynek középpontja épp ott van, ahol most állsz. A talaj szörnyű robajjal megnyílik a lábad alatt, te pedig egy feneketlen verembe zuhansz.

106.

Ez nem Vámpírok tanyája! Az ebet nem tántorítja el a fokhagyma. Nincs menekvés számodra – közeleg a vég... Lapozz a 81-re.

107.

Fegyvered pengéje kettétörik a láda pántján! Hangosan káromkodni kezdesz. Amíg nem találsz másik fegyvert, addig az elkövetkező harcok során 2-vel le kell majd csökkentened **ÜGYESSÉGEDET**. Ha meg próbálkoznál egy husánggal, lapozz a 111-re. Ha inkább itt hagyod a ládát, lapozz a 45-re.

108.

Meleg van odabenn, de sötét is. Egy nagyon öreg, és undorítóan mocskos nőt látsz a tűz mellett üldögelni.

– Telepedj ide mellém – krákgja, miközben egy izzó piszkafával maga mellé bök. Ha megteszed, amire kér, lapozz a 171-re. Ha inkább kicsit távolabb foglalsz helyet a nőtől, lapozz az 52-re.



109.

A barna ruhát viselő, kócos hajú és nagy szakállú nyolc apró ember igen fenyegetően néz ki. Hosszú kések lógnak az övükre csatolva, és néhányuk tekintetéből arra következtetsz, nem egy háborúban vettek már részt. Az előtted álló lények Barnusok, és szinte egy emberként fordulnak egyenesen a rejtekhelyed irányába!

Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a 165-re. Ha bátran feléjük lépsz, lapozz a 9-re.

110.

Halálosan fáradt vagy, és mikor a fák hirtelen eltűnnek, képtelen vagy megakadályozni, hogy le ne zuhanj az előtted felbukkanó, avarral borított szakadékba. Az esést végül egy szikladarab állítja meg. Lapozz a 131-re.

111.

A husáng, melyet átítat a gonoszság, tökéletes szerszám erre a feladatra – valaki más tulajdonának ellopása ugyanis kifejezetten gonosz cselekedet. A ládában találsz egy gömböt, ami valamilyen átlátszó kristályból készült, illetve egy pamutgolyót. Ezek bármelyikét magaddal viheted. Most pedig lapozz a 45-re.

112.

Lépésről lépésre válsz egyre kimerültebbé, ahogy az erdőben haladsz. Alig bírod nyitva tartani a szemeidet, és szinte mindenben megbotlasz. Hirtelen egy avarral borított kanyon bukkan fel előtted, te pedig egyenesen belesétálsz. A térded kibicsaklik, gurulni kezdesz a talajon és végül egy nagyobb sziklánál állapodsz meg. Lapozz a 131-re.

113.

A pengéjénél fogva sikerül elkaphod fegyvered, és így, hogy markolata egy keresztet formáz, a lény irányába emeled. A kis Mazzamarietdu rémülten felsikít, a következő pillanatban pedig holtan esik össze. A harc véget ér, mielőtt még igazán elkezdődött volna. Ellenfeledből csupán egy kis, vörös csuklya és 20 Aranytallér marad vissza. Ezek bármelyikét elteheted, ha szeretnéd. Lapozz a 74-re.

114.

A világ összeroskodik és forogni kezd körülötted, téged pedig a hányinger kerülget. Mielőbb búvóhelyet kell találnod. Lapozz a 11-re.

115.

Egy elágazáshoz érkezel. Minden csendes körülötted, talán túlságosan is. Az egyetlen hang, amit hallasz, a lány szellő suhogása a növények ágai közt, ami épp most kezdett el fújni. Melyik irányba indulsz? Ha balra, lapozz a 31-re. Ha jobbra, lapozz a 34-re.

116.

Ahogy a Gwyllionok eltűnnek, boldog ének árad ki a sziklából. Riadtan megperdül, majd csodálkozva tekintesz a résből kiáramló, aranyló fényre. A zene mindeközben megtölti a levegőt. Ezután a kö is eltűnik, csillogva olvad bele a levegőbe. Végül magadra maradsz a csendes napfényben. Lapozz a 60-ra.

117.

Életben vagy, de a harc eléggé legyengített. Kábán bekapsz pár falatot Élelmiszerkészletedből, hogy visszanyerd az erőt, majd odébb mész. Lapozz a 19-re.

118.

– Istenemre, ennél többet vártam tőled – motyogja a Moha Hajadon. Ezután néhány értelmetlen szót morog az orra elé és minden elmosódik a szemed előtt. Megdörzsölöd a szemeidet – és máris a Nyár ragyogó földjén találod magad, egy domboldalban. Biztonságban visszatértél otthonodba – bár hős az nem lett belőled...

119.

Megfordulsz – és döbbenet tapasztalod, hogy ismét az erdőbe befelé nézel. Újra és újra megpróbálsz hátrapillantani, de nem sikerül. Bármerre is tekintesz, az út a rengetegbe vezet. Végül félve és zavarodottan hátrálni kezdesz – és azonnal beleütközöl egy láthatatlan erőbe, mely szorítani kezd. Úgy

érezed, mintha maga a levegő szilárdult volna meg körülötted. Fuldokolni kezdesz, a fogás azonban egyre csak erősödik. Végül elájulsz. Lapozz a 123-ra.

120.

A pamutgombolyag fényesen ragyogni kezd a kezdedben. Épp ahogy a Moha Hajadon is ígérte, előre felé vezet téged. Kanyargó és visszhangzó, véget érni nem akaró folyosókon át vándorolsz, míg végül egy ragyogó színekben fürdő álló- és lógócseppkövekkel díszített, hatalmas terembe nem érsz. Ennek közepén egy ráncos, fehér hajú öregembert látsz, aki egy korhadó széken ül. Ő Gether, a Titoktartó. Lapozz a 172-re.

121.

Ebben a győzelemben semmi dicsőség nem volt. Összeszoruló szívvel tekintesz végig a vérontás színhelyén, és összeszorul a szíved, mert már tudod, hogy ha udvariasabb lettél volna az öregasszonnyal, és kevésbé lettél volna kapzsi, mindez nem történt volna meg. Most már azonban nincs mit tenni, akár meg is tarthatod a rubint, és ha akarod, az egyik Barnus törét is magadhoz veheted. Most pedig lapozz a 104-re.

122.

Amilyen halkan csak tudsz, odalopakodsz a Mazzamarietdu mögé, remélve, hogy az üvöltő szél elfedi lépteid zaját. Mivel támadnál rá e különös bestiára? Ha a kardoddal, lapozz az 56-ra. Ha egy fűtykőssel, lapozz a 132-re.

123.

Kábán és zavartan térsz magadhoz. Testedet kék és zöld foltok borítják. Vesztesz 2 **ÉLETERŐ** pontot. Óvatosan lábra kecmeregsz, eltökélten, hogy nem próbálsz meg ismét visszafordulni. Lemondóan indulsz el a csapáson. Szellő kerekedik valahol a távolban, mely a Nyár földjének meleg levegőjét hozza feléd, körülötted pedig a virágok elkezdnek kinyílni. Eljött a Tavasz a Változások Földjére. Lapozz a 137-re.

124.

Még soha életedben nem dolgoztál ilyen keményen! Portörles, fényezés, súrolás, stoppolás... ilyen, és ehhez hasonló feladatokat kell csinálnod. És mégis, minél tovább tart a munka, annál jobban érzed magad! Mire a vihar elvonul, teljesen felfrissülsz. Reggeli közben a Moha Hajadon megtöri a csendet, beszélni kezd.

– Gyermekem – kezdi –, olyan embernek látszol, aki hatalmas dolgokat lenne képes véghez vinni, ám nem tettél meg mindent, amit tehettél volna ezen a helyen. Mihez szeretnél most kezdeni? Ha akarod, haza tudlak küldeni – lapozz a 72-re –, vagy visszajutathatlak az időben korábbra, hogy eddigi döntéseidet felülvizsgálhasd – lapozz a 65-re. – Ezen kívül némi tanáccsal is szolgálhatok a további utadra – lapozz a 135-re. – Nos, mit szeretnél, hogyan segítek rajtad?



125.

Ahogy átbuksz a küszöbön, gonosz kacaj üti meg a füledet. Rettegve emeled föl a tekintetted. A Rőtsipkás áll előtted. A szemei vörösek, fogai hosszúak és hegyesek, keze véres, zsíros haja pedig egészen vasveretes bakancsaig ér.

Kezében dárdát tart, a fején pedig kopott, piros színű sapkát látsz. Elcsüggedsz a látványtól, hisz tudod, hogy ennek a Barnusnak a legnagyobb örömet az okozza, ha fejfedőjét áldozata friss vérébe márthatja – és könnyen megeshetsz, hogy te leszel a következő! Meg kell küzdened vele.

Rőtsipkás ÜGYESSÉG: 10 ÉLETERŐ: 10

Ha a hatodik Kör végén még életben vagy, vagy ha ellenfeled ÉLETEREJE 2-re, vagy az alá csökken, lapozz a 36-ra.

126.

Eskütételedet követően a Moha Hajadon átnyújt neked egy tiszta kristálygömböt és egy pamutgolyót.

– A gömb a kulcs – mondja –, a fonál pedig a vezetőd lesz, ha bölcsen használod fel. A nevem Lina. Jól jegyezd meg a betűit, mert segítségére lesznek majd. A titok az, hogy Gethert kell megkeresned, a titok őrzőjét. Indulj hát, gyermekem, áldásom kísérjen utadon.

Gondolataidba merülve térsz vissza az erdőben futó ösvényhez. Nem is igazán figyelsz rá, merre tartasz. Egy idő után végül elérkezel egy levelekkel borított kanyonba, melynek közepén egy kőoszlop áll. Lapozz a 153-ra.



127.

Az út az erdőn át mintha soha nem akarna véget érni, és egyre jobban elkedvetlenedsz az egésztől. Egy kicsit megállsz pihenni, majd ismét útnak indulsz. Lapozz a 79-re.

128.

A Barnusok nem próbálnak megállítani téged. Ahogy az erdőben menetelsz, lágy szellő ébred, ami kellemes, meleg levegőt hoz a Nyár földjének irányából. Körülöttesz kinyílnak a rügyek és virágba borul a rengeteg. Eljött a Tavasz a Változások Földjére. Lapozz a 137-re.

129.

Odabenn meleg van, a levegő is elég párás. Egy visszatérő mocskos öregasszonyt látsz odabenn a tűzhely mellett. Rád néz, majd feléd int vörösen izzó piszkavasával. – Ül ide mellém – krákolja. Ha megteszed, amire kér, lapozz a 171-re. Ha inkább tartod a távolságot és kicsit messzebb foglalsz helyet, lapozz a 82-re.

130.

Ha van rajtad egy köpeny, lapozz a 88-ra. Ha nincs, küzdj meg a nővel.

Moha Hajadon ÜGYESSÉG: 3 ÉLETERŐ: 5

Ha győzol, lapozz az 58-ra.

131.

Nemsokára visszanyered az eszmételedet és nagy nehezen talpra kecmeregsz. A lábad még mindig remeg, de a vihar már elvonult. Lapozz a 153-ra.

132.

Bár a fűtkős igen erőteljes fegyver, valójában átjárja a gonosz. Ahogy ütsz, elcsavarodik a kezeden és megóvja ellenfeledet. Amíg ezt használod, 1-el csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET. Ha van egy köpenyed, és azt

magadra akarod most venni, lapozz a 88-ra. Ha nincs, úgy meg kell küzdened ellenfeleddel.

Mazzamariettu ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 12

Amint negyedszer is eltalálsz a lényt, lapozz a 77-re.



133.

Mintha egyéb szerencsétlenségeid nem lennének elegek, rosszulléted tovább erősödik és öklendezni kezdesz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a 69-re.

134.

Ez az út szinte teljesen mentes az avartól, és sokkal kevesebb zajt csapsz. Egyenesen bevezet az erdőbe, és a fák is elkezdnek újra közelebb kúszni az ösvényhez. Hamarosan itt is megjelennek a levelek és a faágak, melyek sercegni és recsegni kezdenek a talpad alatt. Ha visszafordulsz, lapozz a 119-re. Ha inkább tovább mennél előre, lapozz a 154-re.

135.

A Moha Hajadon két búcsúajándékot ad át számodra – egy tiszta kristályból készült gömböt és egy pamutgombolyagot. Szomorúan sóhajt fel, mintha sajnálná, hogy távozol.

– Nem tehetek többet érted, minthogy azt tanácsolom, keresd fel az őrszékelt. Most pedig menj, gyermekem. – Azzal a nő kikísér a fészekből. Lapozz a 153-ra.

136.

– Megölted a Zöld Asszonyunkat! – mondja az egyik.

– Kitépted Öröznök szívét – szól a második.

– Ezért meg kell halnod.

A nyolc Barnus felemeli a fegyverét. Egyesével küzd meg velük!

Barnus (1–8) ÜGYESSÉG: 6 ÉLETERŐ: 10

Ha győzől, lapozz a 121-re.

137.

Miközben mész, a szél tovább erősödik és minden irányból fújni kezd – megkezdődik a Változás! Rügyek nyílnak ki virággá, majd zsugorodnak újra össze, lengedeznek a fák, és a himbálózó mozgástól egyszerre elfog a tengeri betegség. Elvesztet az irányérzékedet is, térdre rogyasz, köhögni és öklendezni kezdesz. Ha megpróbálsz tovább haladni, lapozz a 158-ra. Ha inkább maradsz, ahol vagy és eltakart arccal próbálsz átvészelné a közelgő vihart, lapozz a 70-re.



138.

A nő ölelése minden betegségedet és sebedet meggyógyítja – állítsd vissza képességeidet a Kezdeti értékűkre. Alaposan végigmér, a végére már kezded elég kényelmetlenül érezni magadat tekintete alatt, és zavartan elfordulsz.

– Gyermekem – szólít meg végül –, látom, hogy még nem tettél meg mindent e helyen, amit kellett volna. Mít kértél tőlem? Haza-juttathatlak – lapozz a 118-ra –, vagy visszaforgathatom az időt, hogy megváltoztathasd döntéseidet – lapozz a 65-re. – De ha kívánsz, tovább is küldhetlek utadon azzal a kis segítséggel, amit adni tudok – lapozz a 135-re.

139.

Ágak recsegnek a talpad alatt, ahogy elhagyod a sűrű erdőt és visszatérsz a völgybe. Hatalmas megkönnyebbülés, hogy kijutottál végre az alacsony fák közül. A válladat melegítő napfény és a fejed felett csiripelő pacsirták kíséretében lépdelsz végig a nyílt terepen. Végül megpillantasz egy nyílást a fák között, és úgy döntesz, arra fordulsz. Lapozz a 134-re.

140.

Mikor felébredsz, gyengének érzed magad. Minden tagod csak úgy sajog, végtagjaid is teljesen elzsibbadtak és nem is igazán akarnak működni. Kezeidre letekintve pedig elszörnyedve veszed észre, hogy csontosak, torzak lettek – egy öreg kezei! Odaszaladsz egy tűkörhöz, ami a falon lóg – és tényleg! Egyetlen éjszaka alatt megvénytél! Vesztesz 3 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot (a Kezdeti értékeket is le kell ennyivel csökkentened!). Ha túléléd az átváltozást, lapozz a 67-re.

141.

A tárgyak valójában spárgára fűzött fokhagymák és vöröshagymák. Ha akarod, ezek közül eltehetsz valamennyit – összesen 2 étkezésre elegendő mennyiséget. Ha még nem tetted, és most megnéznéd a polcokat is, lapozz a 96-ra. Ha a szekrényekre vetnél egy pillantást, lapozz a 162-re. Ha elhagynád a kunyhót, lapozz a 64-re.

142.

Megragadod kardod markolatát és felkészülsz rá, hogy megküzdj a Mazzamariéduval. Mivel azonban ellenfeled jórészt levegőből áll, még a legélesebb penge sem tesz benne nagy kárt. Ha van nálad egy köpeny, és azt magadra akarod most venni, lapozz a 88-ra. Ha nem, folytatnod kell a harcot a kis bestiával, azonban ne feledd, hogy minden sikeres ütőd csak 1 ÉLETERŐ pontos sebet okoz neki. Ha túléléd az összecsapást, lapozz a 117-re.

143.

Kegyetlenül kicsavart végtagú testek hevernek szanaszét az erdő talaján. Elszomorít a tudat, hogy oly sokukkal kellett végezned, és eltöprengsz azon, vajon fenyegetést jelentettek-e egyáltalán. Utólag visszatekintve már nem vagy ebben olyan biztos. (Vesztesz 2 SZERENCSE pontot.) Megrázod a fejed és folytatod az utad. Azonban mielőtt ismét útra kelnél, ha akarod, magadhoz veheted az egyik Barnus törét. Most pedig lapozz a 127-re.

144.

Már majdnem teljesen kimerülsz, mikor végre megpillantasz egy hatalmas, gömb alakú, leginkább fészekre hasonlító építményt, melyet ágakból és mohából építettek. Ha megállsz és közelebből is megnézed, lapozz a 86-ra. Ha inkább elmész mellette, lapozz a 110-re.



145.

Megbotlasz, és az utolsó dolog, amit látsz, az ellenfeled kegyetlen dárdája, amivel feléd bök...

146.

Egy öreg, rücskös és tekergőző bodzafa áll a kis falun átfutó utca végében, mely már-már emberi vonásokkal is rendelkezik. Ez igen érdekesnek ígérkezik, úgyhogy közelebb lépsz hozzá. Lapozz a 23-ra.

147.

Istenekre! Ez az egyetlen eset, amikor a kürt nem lehet segítségére, mert a néma Gwyllionok elszívják a hangját! Fagyos pázmák nyúlnak ki érted és elsőtétül előtted a világ...

148.

Ahogy tovább tántorogsz előre, a kavargó világ végül legyőzi szervezetedet és elhanyagol magad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 73-ra.

149.

Lihegve lépsz egyet... Az ösvény másminnyennek tűnik, és azon töprengsz, vajon milyen mélyen járhat az erdőben. Ahogy körbe nézel, kénytelen vagy megállapítani, hogy eltévedtél. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a 115-re.

150.

Hirtelen feltűnik, hogy a szél üvöltő hangja hangosabbá vált. Örvénylő szélsomót pillantasz meg magad előtt, ami emberhez hasonló alakot öltött. Nem törődve a veszéllyel, amit a furcsa valami jelenthet, elkezded felé botladozni. Lapozz a 18-ra.

151.

– Lépj be – hangzik fel bentről egy vén, rekedt hang. Engedelmeskedsz. Lapozz a 108-ra.

152.

Ellenfeled minden előjel nélkül hatalmas csapást visz be neked, mellyel kiveri a fegyvert a kezedből. Tedd próbára SZERENCSED! Ha szerencsés vagy, lapozz a 83-ra. Ha nem vagy az, lapozz a 190-re.

153.

Egy hatalmas sziklaoszlop előtt állsz. Ahogy alaposabban megnézed, látod, hogy egyik oldalára nagy gonddal négy égi betűt véstek. Ujjadat végighúzza rajtuk el kell döntened, hogy melyiket próbálsz megnyomni.

Az A-t?

A J-t?

Az L-et?

A Z-t?

Lapozz a 105-re.

Lapozz az 59-re.

Lapozz a 188-ra.

Lapozz a 10-re.

154.

Az ösvény keskenyedni kezd, a távolban pedig különös, puffanó zajokra leszel figyelmes, melyek mintha egyre közelebből érkezének. Ha meg akarod nézni, mi lehet az, lapozz a 29-re. Ha inkább megállsz és várakozni kezdesz, lapozz a 16-ra.

155.

Miután összeverték, a Barnusok végül magadra hagynak az erdőben. Egész testedet kék és zöld foltok tarkítják, és az egyik bokád is kibicsaklott. Kardforgató karod egyszerre lüktet a fájdalomtól, és érződik mégis bénának – talán még el is tört. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Segítségre van szükséged, méghozzá gyorsan. Lapozz a 27-re.



156.

A szél üvöltésébe új hang vegyül, a tekerő fák között egy kis, örvénylő levegő- és párapamacsot pillantasz meg. Egy Mazzamarieddu az, egy levegőtündér, ami csak olyankor utazhat, ha egy meggyilkolt ember kiontott vérének látja. Egyelőre háttal áll neked, és tudod, hogy aránylag biztonságban vagy, amíg az úton maradsz. Ha nem törödsz a kis teremtménnyel, lapozz a 114-re. Ha elhagyod az ösvényt és lesből rátámadsz a lényre, lapozz a 122-re.



157.

A Barnusok falva vidám kis település, melyben kunyhók és szépen gondozott kertek sorakoznak egymás mellett. Miközben végigsétálsz a főutcán, egy nagyobb házikóhoz érkezel, ami az összes többi fölé magasodik. Ahogy körbe nézel, úgy látod, az ittenieket a legkevésbé sem érdekli jelenléted, ezért úgy döntesz, hogy belépsz ide. Ha mindenre felkészülve előhúzod a kardodat, mielőtt belépnél, lapozz a 170-re. Ha inkább bekopogsz és megvárod, amíg beinvitálnak, lapozz a 151-re.

158.

Erőt veszél magadon és átküzdöd magad a szélben vadul csapkodó ágak közt. Csak halványan jut el tudatodig, hogy letértél az ösvényről, és egyre rosszabbul érzed magad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 150-re.

159.

Megragadod kardod pengéjét és markolatával fölfelé a lény felé emeled. Mikor a Mazzamarieddu megpillantja az immáron keresztet formázó fegyveredet, fájdalmasan felsikolt és holtan rogyik össze, majd eltűnik. Csupán 20 Aranytallér és egy kopott, vörös csuklya marad utána. Ezek közül bármit magadhoz vehetsz. Lapozz a 112-re.

160.

A szelek azonban még erősebbé válnak és minden irányból csapkodni kezdenek – és a Változás már a nyakadba is szakad! A rügyek folyamatos duzzadása-összezsugorodása és a fák hajladozása együtt olyan látvány, melytől tengeri beteg leszel és a hányinger kezd kerülgetni. Lapozz a 133-ra.

161.

Hiábavalóan igyekszel előrántani a kardodat. Ahogy Rötsipkás dárdája a szíved felé lendül, a Szentírás szavai buknak ki szádon

szinte maguktól. A fenevad ajkát állatias üvöltés hagyja el, majd semmivé foszlik. Csupán egyik hosszú foga marad hátra utána. Ha akarod, ezt magadhoz veheted. Most pedig lapozz a 192-re.



162.

Kinyitod az egyik szekrény ajtaját. Meglepve tapasztalod, hogy a belseje sokkal nagyobb, mint amire számítottál, ráadásul igen sötét. Hirtelen valami erősen megtaszít. Beesel a feketeségbe és hallod, amint mögötted becsapódik az ajtó. Lapozz a 20-ra.

163.

A kőben lévő lyuk nem ember keze munkája. Egy Önfűró Szikla áll előtted, melyről tudod, hogy ha áttekintesz a rajta lévő résen, akkor mágikus dolgok válnak láthatóvá számodra. Ha rajtad van a teljes Igaz Látás Jele, lapozz a 78-ra. Ha nincs, lapozz a 63-ra.

164.

Az ital valóban mindent meggyógyít! Hiszen egy halálos mérge, és amint kihúzod az üveg-cse dugóját, sorsod megpecsételődik... Másodperceken belül halott vagy.

165.

A Barnusok feléd ugranak és előrángatnak rejtékhelyedről, közben pedig botokkal, kövekkel és saját öklekkel püfölnék. Nincs esélyed rá, hogy védekezz, a támadásuk túl hirtelen kezdődött, és meglepően heves. Lapozz a 155-re.

166.

Szakadó hang hallatszík, amint a Tér és Idő anyaga széthasad! Erőtéljes csapást érzel mely áthajít téged a Nyár földjére. Végre haza érteztél – de csupasz vagy, és ezt a szégyent soha nem fogod tudni lemosni magadról. Kalandod itt véget ér.



167.

A nő egy kis szalmaágyhoz vezet téged, ami a tűz mellett hever, és int, hogy pihenj le. Hálásan heveredsz le és merülsz mély álomba. Lapozz a 140-re.

168.

Mikor kilépsz, több Barnust látsz, akik odakinn várakoznak. Egy pillanatig izgatottan állnak előtted, majd ujjongani kezdenek, mikor megpillantják homlokodon a Jelet. Lapozz a 91-re.

169.

A Barnusok az erdőn át a falujukba vonulnak, te pedig a környező sűrű aljnövényzet közelében maradsz és onnan kezdesz figyelni. A kis település elég békésnek látszik. Ha belépsz, lapozz a 157-re. Ha inkább visszafordulsz, lapozz a 139-re.



170.

A sötét kunyhó túloldalán undorító kinézetű, mocskos és igen öreg asszony ül. Ahogy belépsz a helyiségbe, feláll. Lapozz a 48-ra.

171.

A nő rád mosolyog, undorító, sárga fogakat villantva fel. Ezután előhúzza egy forró billogot a tűzből.

– Mond, idegen. Bátor vagy? – kérdi tőled. Az vagy? *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha sikeres a próba, lapozz a 24-re. Ha nem, lapozz a 184-re.

172.

Közeledtedre a férfi felpillant.

– Végre! – kiált fel. – Oly hosszú, oly hosszú idő után! Nálad van a koronám? A dal-koronám? – Nos, nálad van? Ha igen, lapozz a 97-re.

Ha nem, akkor már csak annyit tehetsz, hogy megfűjod a kürtöt, ha rendelkezél ilyennel, mert innen nincs számodra más kiút – lapozz a 49-re.

173.

A szél lágy cirógatásától elálmosodsz. Ha visszatérnél a faluba, hogy az egyik kunyhóba lepihenj, lapozz a 90-re. Ha folytatod az utad, lapozz a 137-re.

174.

Miután elfordulsz a sziklától, már nem látod a Gwyllionokat, de érzed a lényükből áradó jeges pamacsokat, amik egyre közelebb kúsznak hozzád. Lapozz a 195-re.

175.

A szél azonban tovább erősödik és minden irányból fújni kezd – a Változás megkezdődött! Ahogy a virágok gyors egymásutánban nyílnak ki, majd csukódnak össze, ahogy a fák hajlongani kezdenek, összeszorul a gyomrod és tengeribetegség lesz úrrá rajtad. Azonban eltökélten tekintesz előre, az útra, ami az egyetlen stabil pontnak tűnik ezen az örült helyen. Előre botorkálsz... Lapozz a 156-ra.

176.

Ahogy átrohansz a tisztáson, arra számíatsz, hogy a láthatatlan halál bármelyik pillanatban magával ragad. Mielőtt azonban feleszmélhetnél, már ismét az erdőben vagy, a csapáson, amit lélekszakadva követsz, míg teljesen ki nem fáradsz. Lapozz a 149-re.

177.

A fog sebezhetetlenné tesz a közönséges fegyverekkel szemben, a Moha Hajadon nem árthat neked, így könnyedén végzel vele. Lapozz a 84-re.

178.

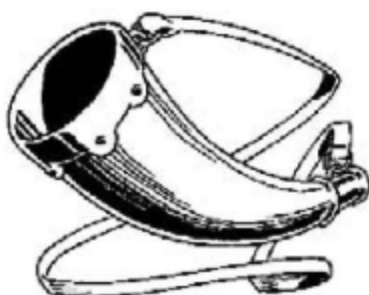
A drágakőre tekintesz és eláraszt a boldogság. Vörösebb, mint bármi más, amit korábban láttál, a szépsége egyenesen megbabonáz. Mikor végül felpillantasz szerzeményedről, meglepve tapasztalod, hogy egy kisebb csapatnyi Barnus gyűlt köréd. Szemeikből sugárzik a gyász, és valami mást is megpillantasz bennük. A halálotat. Lapozz a 136-ra.

179.

Kicsit merev háttal, fájós tagokkal folytatod utadat, míg el nem érsz egy hatalmas, gömb alakú, leginkább fészekre emlékeztető épületet, melyet ágakból és mohából építettek. Ha megállsz és belépsz ide, lapozz a 40-re. Ha inkább elsétálsz mellette, lapozz a 110-re.

180.

A nő sértődötten ellép tőled. – Nem. Sem a hálát, sem az udvariasságot nem ismered – motyogja. Lapozz a 166-ra.



181.

Ahogy átvágasz a tisztáson, úgy érzed, mintha valami megfoghatatlan dolog feléd nyúlna. Bár erről neked fogalmad sincs, Gwyllionok kísértének itt. Ezek ocsmány női lelkek, akik

feltartóztatják az utazókat. Rémséges kezek fognak le és láthatatlan karmok hasítják fel húsodat. Kalandod itt véget ér...

182.

Másnap a Barnusok körbevezetnek a falujukban. Csodás dolgokat mutatnak meg neked; mágikus kerteket és megbűvölt növényeket. Az egyik káposztasor levelein esőcseppek helyett gyémántok csillognak! (Eltehetsz ezekből néhányat, amikor épp senki nem figyel rád.) A virágok szinte csilingelnek, ahogy elhaladsz mellettük, és a messzi Nyár földjéről suttognak, amitől fellobban benned a vágy, hogy mielőbb hazaindulj. Lapozz a 28-ra.

183.

Egészen mostanáig az volt a leghőbb vágyad, hogy visszatérhess a Nyár földjére. A Moha Hajadon nagyot sóhajt.

– Istenemre, békés életed lesz, de szíved vágyát, a dicsőséget és hírnevet soha nem szerzed meg. Fűj meg hát kürtöt.

Engedelmeskedsz a nő kérésének, ajkadhoz emeled a kürtöt és erősen belefűjsz. Lapozz a 49-re.

184.

Ahogy a lángoló fém közeledik a homlokodhoz, összerándulsz, így a jelnek csupán a fele érint téged, az öregasszony pedig jól hallhatóan felsóhajt.

– Ha nyugton maradtál volna, idegen, megkaptad volna az Igaz Látás Jelét. Így viszont nem tudom bizonyosan megmondani, mi lesz a hatása – lehetséges, hogy ami rejtve van, megmutatkozik majd előtted, de az is lehet, hogy nem.

Az asszonyra tekintve döbbenetesen veszed észre, hogy az alakja egy vénséges banya és egy gyönyörű nő között váltakozik folyamatosan. Kezébe veszi a kezdet és vigasztalóan megpaskolja.

– Látom, hogy az ajándék egy részét megkaptad – mondja. Ezután maga mögé nyúl és elővesz egy kis kürtöt. – Fűj ezt meg, ha szükséged lesz rá – mondja –, és biztos lehetsz benne, hogy segítséget fogsz kapni. – Lapozz a 22-re.

185.

A kutya elfogadja a gömböt és tisztelettudóan lehajtja a fejeit. – Lépj be, barátom – morogja feléd. Te pedig így teszel. Lapozz a 15-re.

186.

A fa ágai remegni kezdenek, ahogy közelebb lépsz, és mikor megérinted, vibrálni kezd, és megváltozik az alakja. Ha vársz, hogy megtudd, mi történik vele, lapozz a 80-ra. Ha inkább máris elhagyod a falut, lapozz a 99-re.

187.

Folytatod utadat az erdőn át. Hamarosan egy öreg, romos toronyhoz érkezel, mely a fák között mered a magasba. Előtted egy ajtó áll. Ha belépsz, lapozz a 125-re. Ha inkább továbbállsz, lapozz a 89-re.



188.

Vészjósló remegés fut végig a tájon, ami egyre erősödik, és végül fűlsüketítő szűküléssé alakul. Különös mágikus recsegés hangzik fel a sziklából, és hirtelen egy energianyaláb lö ki belőle, mely rögtön ropogásra süt téged.

189.

A bestia teste előtted hever, de a szemed látára kezd eltűnni. Csak fűtköse és köpenye marad utána. Ezek bármelyikét elteheted. Ezután visszatérsz az útra. Lapozz a 115-re.

190.

Miközben a kardod után próbálsz kapni, a Mazzamarieddu már utol is ért. Fogai a torokba mélyednek. Kalandod itt véget ér.

191.

Felemeled a medált, mire a Gwyllionok megtorpannak. Ügyes húzás volt ez a részedről, így nyertél egy kevés időt. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha a próba sikeres, lapozz a 3-ra. Ha sikertelen, lapozz a 62-re.

192.

Ha elhagyod ezt a rémséges tornyot, lapozz a 8-ra. Ha inkább itt maradsz és kivárod a vihar végét, lapozz az 53-ra.

193.

– Bölcsességgel is rendelkezel, nem csak az Igaz Látással – mondja a nő. – Mert ez a fog megvédi viselőjét minden fegyvertől. Minden másom megvan: gazdagság, hatalom. Ez azonban még nem az enyém. Köszönöm neked.

Egy ideig elgondolkodva figyel téged. – Az Igazság Jele lebeg körülötted, szemeidben pedig dicsőség ragyog. A Moha Hajadon vagyok, és sok ajándékkal rendelkezem. Két dolgot adhatok neked ezek közül, de neked kell választanod, melyiket kéred. A leghőbb vágyadat teljesítem – lapozz a 183-ra –, vagy szíved kívánságát? – lapozz a 196-ra.

194.

A Fachant a jelek szerint eléggé megzavarja szokatlan taktikád. Egy ideig habozik, végül azonban heves vérmérséklete győzedelmeskedik józan esze fölött és az útra ugrik. Abban a pillanatban összerogyik – úgy tűnik, a csapás elszívja az erejét! Kihasznaod a kínálkozó lehetőséget és rátámadsz a bestiára.

Fachan ÜGYESSÉG: 4 ÉLETERŐ: 6

Ha legyőzöd a lényt, lapozz az 5-re.

195.

A kardod hatástalan a túlvilági Gwyllionok ellen. Egyetlen reményed maradt csupán, hogy átszaladj a tisztáson és reménykedj benne, hogy időben eljutsz a túloldalára. *Tedd próbára SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 176-ra. Ha nem, lapozz a 62-re.

196.

– Jól választottál – kiált fel boldogan a Moha Hajadon. – Tudtam, hogy tiszta szívu vagy! Van egy feladat, mely nagyobb minden eddig teljesítettnél.

Szinte megbabonázva hallgatod a nő szavait, miközben a világ határainak széleit határoló hatalmas hegyekről mesél, és a világmindenség titkairól, melyek a legendák szerint ezeken túl húzódnak. Azt is elmondja, hogy mostanáig senki nem bukkant rá az útra, mely átvezetne a csúcsok közt.

– Mert magasak, mint a csillagok, és senki meg nem mászhatja őket. Én azonban ismerem egy titok titkát.

– Hajlandó vagy ezt magaddal hordozni? Mielőtt elmondanám neked, meg kell esküdnöd rá, hogy teljesíted e küldetést, vagy belehalsz a próbálkozásba. – Ha a szavadat adod, lapozz a 126-ra. Ha inkább kitartasz azon kívánságod mellett, hogy visszatérj a Nyár birodalmába, lapozz a 7-re.

197.

Felemeled a rongyos bőrdarabot, ami az ajtót helyettesíti és belépsz a házikóba. Lapozz a 86-ra.

198.

A közönséges káposzták levelein általában esőcseppek szoktak összegyűlni. Ezen azonban apró gyémántdarabkákat veszel észre! Ha szeretnél, néhányat magadhoz vehetsz. Lapozz a 146-ra.

199.

A lények mindannyian barna ruhát viselnek, bozontos szakálluk és hosszú hajuk van. Ezek Barnusok, apró emberek, akik méreteik ellenére is kemény ellenfeleknek bizonyulhatnak. Nyolcan vannak. Lapozz a 85-re.

200.

Beszámolysz Gethernek a küldetésről, mellyel a Moha Hajadon bízott meg. A férfi némán, gondolataiba mélyedve áll előtted. Végül rád néz és bólint.

– Valóban úgy vélem, hogy ez a tudás neked lett szánva – mondja. – Igaz, hogy egyetlen ember sem tud átkelni a Tél hegyein, melyek a világ körüli falat alkotják. Azonban van egy út, mely ezek alatt vezet át – de hogy mi van rajtuk túl, azt meg nem mondhatom. Anynyit azonban tudok, hogy aki a Világ Szélére akarna utazni, annak előbb fel kell keresnie Stupát az Elveszett Földön. Az Elveszett Föld pedig – legalábbis a szóbeszéd szerint – a Télen túl terül el. Ha oda tartasz, az utad itt kezdődik, királyságom barlangjaiban. És hajlandó vagyok megmutatni neked, pontosan hol.

A férfi rád mosolyog, majd a válladra teszi a kezét. – Előbb azonban, barátom, ünnepeljünk és vigadjunk, mert visszatértem és megszabadult a birodalmam.

Az Elveszett Föld nyomában

Írta: Ruth Pracy

Hogyan küzdj meg az Elveszett Föld teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy.

Ha már végigjártad az előző történetet, *A Változások Földjét*, a továbbiakban használhatod ugyanazt a karaktert, csupán BÖLCSESSÉGEDET kell meghatároznod. Ha nem, olvass tovább és készíts egy újat.

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával állapítsd meg *Kezdeti ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat. Ezen az oldalon találsz a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted *ÜGYESSÉG* és *ÉLETERŐ* pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékokra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS BÖLCSESSÉG

Dobj egy kockával, és oszd el 2-vel az eredményt (törteket felfelé kerekítsd), és az összeget írd be *Kalandlapod* BÖLCSESSÉG négyzetébe.

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

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

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

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosán kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írd 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. BÖLCSESSÉGED ezzel szemben kalandod során csak nőhet, ennek nincs felső korlátja.

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

pontok mutatják, mennyire vagy szerencsés ember. A szerencse és a varázslat az úr abban a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőség, 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* felíratot 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 a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebezte meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSEDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebezte meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSED (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSEJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhat, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok rosszra fordulnának. Ha azonban elmenekülsz, ellenfeled automatikusan megsebez téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSEDET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

KALANDLAP					
HARC SZÖRNYEKSEL					
ÜGYESSÉG Kezdeti ügyesség:	ÉLETERŐ Kezdeti életerő:	SZERENCSE Kezdeti szerencse:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:			Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
			Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
			Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
			Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
			Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:	Ügyesség: Életerő:
BÖLCSESSÉG					
ARANY:					
ÉKŐKÖV:					
ITALOK:					
ÉLELMISZER- KÉSZLET:					

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

SZERENCSE

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

SZERENCSEDET 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 dob, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállalnod kell a következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy *Tedd próbára SZERENCSED*. Minden alkalommal, amikor *próbára teszed SZERENCSEDET*, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSERE hagyatkoznai kockázatos.



A SZERENCSE használata csatában

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *Tedd próbára SZERENCSED*, és közöljük, hogy szerencséd volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSEDE segítségével megpróbálsz-e komolyabb

sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebezted, vagy csökkenteni annak a sebnak a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedtél.

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

Ha a teremtmény sebezte meg téged, azért *Tedd próbára SZERENCSEDET*, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSED 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 SZERENCSEDET*!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

ÉLETERŐ és élelmiszer

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

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. A játékot öt étkezésre elegendő élelemmel kezded. Bárhol megállhatsz pihenni és enni, kivéve harc közben. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. Ne feledd, hosszú út áll előtted, így gondosan oszd be élelmedet!

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha nem lépheti túl a Kezdeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl Kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb tárgyakkal kezded, ám utad során lehetőséged lesz új tárgyakat találni vagy vásárolni. Van egy kardod és egy bőrvérted. Hátizsákodban tartod élelmedet és azokat a kincseket, melyeket utad során szerezhetsz. Kezdetben 20 Aranytallérod van.

Ezen kívül magaddal vihetsz egyet az alábbi Varázsitálokból, hogy azok kalandod során támogassanak. Egyet választhatsz:

Az Ügyesség Itala – visszaállítja ÜGYESSÉG pontjaidat

Az Életerő Itala – visszaállítja ÉLETERŐ pontjaidat

A Szerencse Itala – visszaállítja SZERENCSE pontjaidat, és 1-gyel megnöveli a Kezdeti SZERENCSEDET.

Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg kétadagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során kétszer állíthatod vissza velük a megfelelő képességet a Kezdeti értékére. Valahányszor így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán egyet vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Hamar rájössz majd, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak! Egyébként csak összezavarodsz, és a játék sem lesz az igazi.

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

Az istenek szerencséje kísérjen utadon a kaland során!

És most lapozz!

HÁTTÉRTÖRTÉNET

Az univerzum csendes sarkaiban, ahol a tér és idő örvényei találkoznak és egymásba gabalyodva folynak tovább, a létezés forgatagában minden lehetséges és minden lehetőség nyitva áll előtted, ha rendelkezel a kulccsal – bár jelenleg nem tudod, miféle kulcsot kellene keresned. A Síkföldeken vagy, egy világban, melyen az évszakok nem az idő múlásával változnak, hanem a hellyel. Örök nyarak és végtelen telek és a köztük húzódó árnyas területek uralják otthonod. És mindezt égisz erő hegyek gyűrűje zárja össze, melyek túloldalán az ürbe vesző, feneketlen szakadék vár csak az óvatlanra.

Ezen a földön járod a kalandozók magányos útját és küzdesz meg különös teremtményekkel. Átkeltél már az Ősz különös birodalmán, ahol a Sors különös feladatot bízott rád: meg kell találnod a mindenség titkát, mely valahol a világodat körbevevő hegyek túloldalán rejlik, vagy meg kell halnod a próbálkozásban.

Bejártad már a hegyek lábát uraló jeges pusztákat és átkeltél a különös erdőn, melynek csak kevesen mernek nekivágni. Hatalmas vagyont szedtél össze, és nagy hírnevet szerezteél magadnak. Sokfelé ismernek. De mindez nem elég...

Egy kőszékben ülsz, az Alsó Királyság urának és jó barátodnak, Gethernek csillogó cseppkövekkel díszített tróntermében. A férfi veled szemben foglal helyet, könyökeit pedig a köztetek álló sziklaasztalon nyugtatja. Ujjai egy arany serlegen játszanak, tekintete a semmibe mered.

– Nem tudom, mi mást mondhatnék még neked – mondja összevont szemöldökkel. – Csak annyit látok, hogy minden vagyondod és hírneved ellenére is nehéz a szíved. Te mit tennél?





Régi beszélgetés ez. Valóban, te mit tennél? Az igazság az, hogy unatkozol. Azt hitted, hogy a hatalom és gazdagság majd boldoggá, elégedetté tesz, de te csak a miattuk a vállaidra zuhanó kötelességeket érzed mindezekből, melyek a földhöz láncolnak. Valamikor régen azt gondoltad, mind-ez elég lesz számodra, most már azonban ott motoszkál a fejedben a kellemetlen gondolat, hogy valódi otthonod valójában a nyílt országút, és legnagyobb kincseid a hátizsákod és kardod.

Gether felsóhajt. – Folytatnod kell a kalandozást. – Bólintasz, hisz benned is éppen ezek a gondolatok fogalmazódtak meg. – De nem a saját magad gyarapodásért – folytatja –, hisz mi olyan van, amit már ne szereztél volna meg? Van azonban valami... – Hangja fokozatosan lehalkul, végül motyogássá válik. – Elég veszélyes, és nagy árat kellhet fizetned érte. – Gondolkodik még egy kicsit, majd ruhája uj-jából elővesz egy kis dobozt. Kinyitja és eléd helyezi. A belsejét mélykék színű selyem borítja. Három kis, kör alakú mélyedést látsz benne, és egy negyediket, melynek azonban kulcs alakja van. – Ez a hatalom köveinek, a Sariram nyughelye, melyekből ősi birodalmam hatalma eredt. A kulcs őrzi a titkot, melyet keresel. Meg kell keresned, majd pedig visszajuttatnod ezeket méltó nyughelyükre. Annyit elárulhatok neked, hogy az Elveszett Föld Sztúpájában bukkansz majd rájuk, és hogy utad itt kezdődik, királyságom barlangjaiban. Meg is mutatom neked, honnan kell indulnod.

Ennél több noszogatásra nincs is szükséged. Miközben összeszeded felszerelésed és élelmedet, Gether elmondja, hogy utad a Mélyvilágon át fog vezetni, a fenti földeket délen szegélyező hegyek alatt. – Az utolsó segítséget, amit adhatok számodra, egy bölcs vénasszonytól hallottam még évekkkel ezelőtt. „Keress az Elveszett Földet a szivárványon túl, ott lelsz majd rá a Sztúpára.” Nekem ez nem mond semmit, és biztos vagyok benne, hogy egyelőre neked sem. De ha eltökélt vagy – márpedig úgy hiszem, hogy az vagy – a kulcs megtalálásában, ideje indulnod.

CHALLENGER 86.

1.

Gether királyságának kapujában állsz. A férfi melletted áll, ő vezetett téged ide tucatnyi kanyargós, évszázados porral fedett járaton át. Az ajtó ősi szerkezet, vasból készült és olyan rúnák és különös vésetek borítják, melyekhez még csak hasonlót sem láttál eddigi életed során. Barátod egy furcsa kis kulcsot emel le övláncáról, kinyitja a kaput és szélesre tárja előtted. Állott, dohos levegő csap meg a túloldalt elterülő sötétség irányából, mire lámpásod lángja megremeg.

– Itt az út, melyet mágia itat át – mondja. – Ég veled, barátom, és sok szerencsét. – Belépsz a homályba, mire az ajtó csengő hangon becsapódik mögötted. Lapozz a 24-re.

2.

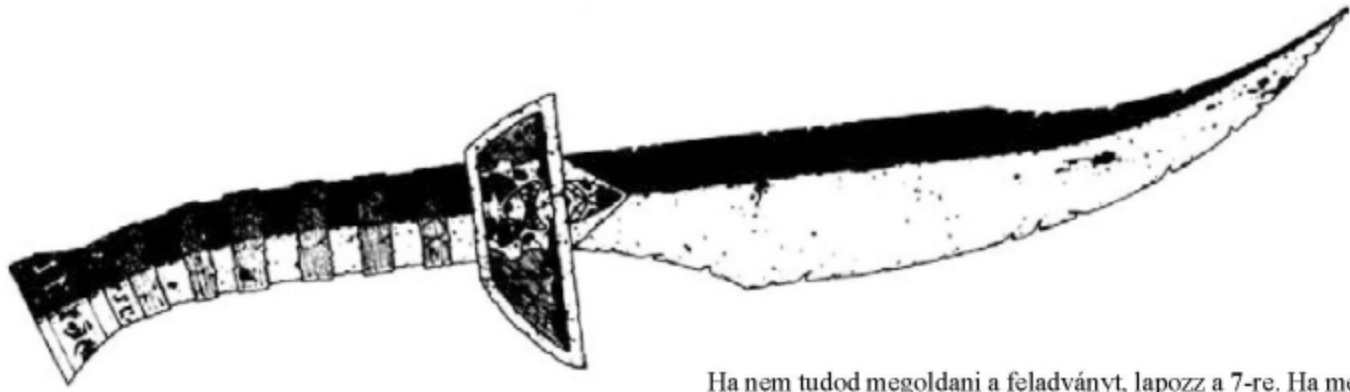
A gyűrűdön lévő vésett minta éppen olyan, mint ami a lányén is látható. Együtt hozzáérintitek a köveket a mélyedésekhez, de semmi nem történik. A lányra nézel, de semmit nem tudsz leolvasni az arcáról. Várakozik. Ha van legalább 12 BÖLCSESSÉG pontod, lapozz a 122-re. Ha nincs, lapozz a 45-re.

3.

Aranyló fényben fürdő földön bukkansz elő az alagútból. Zöld mezők hullámanak előtted a lágy nyári szellőben, fák hajlonganak, bíbor árnyékba borítva a virágos gyept. A levegő tiszta és friss, szorgos méhek zümmögése és édes illat tölti be. Délen, a messzeségben óriási hegyek magasodnak a tiszta, kék égbolt előtt, melyek mintha a végtelenbe nyúlnának fölfelé. A lábuknál elterülő rétről pedig gyönyörű, tökéletes szivárványt pillantasz meg az ég felé ívelni. Újult frissességgel indulsz el a csodálatos tünemény irányába. Lapozz a 196-ra.

4.

Most már csak egyféleképp szabadulhatsz meg a bestiától, ha felajánlasz neki valamit cserébe. Ezért azonban drágán meg kell fizetned: a farkas hajlandó megkímélni az életedet, de csak akkor, ha cserébe odaadod neki a kezdet. Ha hajlandó vagy megtenni ezt, lapozz a 184-re. Ha nem, lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan ide érteztél és folytatd a pontok levonását.



5.

Ahogy előhúzkod kardodat, vakító fény csap ki a lány testéből. Elborzadva figyeled, amint egy szörnyű lény – egy Heruka – ölt formát előtted. A fenevadnak három feje és hat karja van. Füst árad ki orrából, vér csepeg hosszú karmokban végződő ujjairól. Mindegyik kezében más-más fegyvert tart, melyek egyszerre támadnak rád. Tekintsd mindet úgy, mint egy külön ellenfél – tehát az első Harci Körben vedd úgy, mintha hatan támadnának rád. Valahányszor sikerül egy kar ÉLETERE-JÉT 0-ra csökkentened, azt levágod, és ilyenkor a Heruka ÜGYESSÉGÉT is csökkentheted 1-el.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	
Heruka	10	Kardos kar:	3
		Fejszés kar:	3
		Ostoros kar:	4
		Cséphadarós kar:	4
		Dárdás kar:	3
		Mérgezett dárdás kar:	5

Ha egy mérgezett dárda talál el, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a 81-re.

6.

Jégtornyok között taposod a havat, és közben a ragyogó oszlopokon játszó vörös fény játékát figyeled. Lábad hirtelen egy súlyos tárgynak ütközik, ami félig a hóba temetve hever – egy vasládára bukkantál! Elsőprögeted a havat a tetejéről, és egy feliratot pillantasz meg rajta.

„Űa shh z tzhzözi pzökywi, Ōsoöösí, öüöüü Htoi síhüo trdohh üöüüü. Ōsoöösí wizp zaopózp zv tzhzöyxnö, zpsoöüöhnózp hzöyözhzhzp zííz, touá püaépxüo hzihiyp. Ōzkoaa z iayaóáoöwdzöüüüü.”



Ha nem tudod megoldani a feladványt, lapozz a 7-re. Ha megpróbálnád kardoddal felnyitni a ládat, lapozz a 186-ra.

7.

Otthagysz a ládat, ahol találtad. Lapozz a 148-ra.

8.

Ahogy a Gram teteme fölött állsz, az néhány másodperc alatt bűzös, nyúlos folyadékká oszlik szét, mely sisteregni kezd és hányingerkeltő gázokat ereszt a levegőbe, végül pedig semmivé foszlik. Egy újabb ajtót látsz magad előtt, mely elzárja a nyugat felé vezető alagutat. Óvatosan megkerülsz a helyet, ahol ellenfeled teste semmivé foszlott. Közeledtedre a különös ajtó oldalra csúszik és felfedi előtted a nyugati járat folytatását. Egy ideig erre mész, végül azonban a folyosó élesen észak felé fordul. Nem messze onnan azonban egy újabb nyugati leágazást veszel észre, mely hamarosan zsákutcában ér véget. A falon két és fél méteres magasságban egy nagy repedés húzódik. Megállsz és végiggondolod, merre menj tovább. Ha úgy döntesz, hogy a nyugati folyosó végén lévő rést néznéd meg, hogy merre vezet, lapozz az 57-re. Ha inkább továbbra is északnak tartanál, lapozz a 20-ra.

9.

A habzó áradat magával ragad, semmit sem tehetsz ellene. A víz hideg, mint a halál, és ahogy tested ledermed, úgy vergődésed is alább hagy. Lassan a felszín alá süllyedsz és elsötétül előtted a világ.

10.

Ahogy éppen lelépnél a híd túlsó végéről, egy gyönyörű hajadon lép elő a mellvéd mögött álló őrhelyéről, és csillogó karddal az oldalán rád kiált. – Megállj! Ki vagy te, hogy ily dübögő léptekkel haladj végig a Visszhangozó Hídon? A lábad több zajt csap, mint háromszáz holté! Hogy kerültél ide?





A rémülettől elakad a szavad, mert most már tudod, hogy elérkeztél az alvilágba. Modgud áll előtted, a Pokol királyságának kapuőre, a holtak rettegett istennője. Élőként érkeztél meg a kárhozottak földjére. Mit teszel?

A hajadonra támadsz, remélve, hogy így elnyerheted szabadulásodat? Lapozz a **123-ra**.
Beszámolsz neki a küldetésedről? Lapozz a **137-re**.
Bevallod neki, hogy véletlenül keveredtél ide? Lapozz a **35-re**.

11.

Megpróbálsz belökni mindkét ajtót, de egyik sem moccan, így más választás híján nyugat felé indulsz. A járatból végül egy másik alagút indul el északi irányba, azonban egyenesen is folytatódik még egy ideig, ez az ág azonban zsákutcába torkollik – a falon pedig egy repedést pillantasz meg nagyjából két és fél méteres magasságban, amin talán még át is férnél. Mit teszel?

Felmászol a résbe, hogy megtudd, hová vezet? Lapozz az **57-re**.
Követed az északi alagutat? Lapozz a **20-ra**.

12.

A járat jobbra kanyarodik és déli irányba indul tovább. A levegő sűrűbbé és bűzősebbé válik, kaparni kezdi a torkodat. Egy kis járat fut bele a tiedbe nyugati irányból, épp ott, ahol a déli egy nehéz kőajtóban véget ér, melyet minden igyekezeted ellenére sem tudsz kinyitni. Lapozz a **115-re**.

13.

Mélyen a kővek repedéseibe fúrva az ujjaidat sikerül nagy nehezen visszamásznod a sziklafalon, és végül eléred a párkány déli folytatását. Lapozz a **120-ra**.

14.

Amilyen halkan csak tudsz, a tálalóhoz lopakodsz. Semmi érdekeset nem találsz. Hirtelen mozgást hallasz a hátad mögül, úgyhogy gyorsan megperdül. Egy vén, görnyedt hátú Trollt látsz, ami az ágyától közeledik feléd. – Vacsora! – kuncog fel, majd feléd kap. Ha elugrasz előle és menekülőre fogod a dolgot, lapozz a **38-ra**. Ha maradsz és megküzdesz vele, lapozz a **140-re**.

15.

A Törpe agya ugyan teljesen üres, de nagyon erős, hisz még a világ születése előtt alkották meg a hegyek gyökereiből, hogy ezt a helyet őrizhesse. Emiatt bőre olyan kemény, mint a szikla.

Törpe ÜGYESSÉG: 5 ÉLETERŐ: 20

Ha legyőzöd, és magadhoz vennéd a dárdát, lapozz a **68-ra**. Hogyha belekörtölnél az üstbe, lapozz a **29-re**.

16.

A járat lassan emelkedik és fokozatosan elkeskenyedik, végül teljesen összezáródik. A fal felső részén azonban rábukkansz egy repedésre, mely épp elég nagy ahhoz, hogy át tudd magad préselni rajta. Ha így tennél, lapozz a **94-re**. Ha inkább visszafordulnál és a keleti alagúton indulnál tovább, lapozz a **171-re**.



17.

Szerencsére a zuhanás nem tart hosszan, nincs három méteres, így pár karcolással megúszod a dolgot. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **72-re**.

18.

Nem sokat haladtál tovább dél felé, mikor megállsz és rácsodálkozol a barlang hatalmas méreteire, melybe most beléptél. Akkora, hogy nem is látod a túlsó végét, de még csak meg sem tudod tippelni, milyen nagy lehet. Bal oldaladon véget nem érő, fagyos sivatag terül el óriási hegyekkel és a sötétbe burkolózó plafon felé nyúló jégsúcsokkal, melyek a vörös, rózsaszín és narancs árnyalataiban játszanak, mintha egy sarkvidéki naplemente fényeit látnád. Ezek a színek azonban nem természetes fény eredményei, hanem a hasadék másik oldalán tomboló tüzekéi: olvadt lángok dombjai, folyói és tavai terülnek el több kilométer hosszan – egy lángba borult birodalom.

A tűz és jég között alaktalan szurdok húzódik véget nem érően, melyet lassan kavargó köd tölt be. Alakok és színek kavalkádja ez, melyek csak jönnek és mennek, olyan gyorsan szökkennek életre, amilyen gyorsan utána el is tűnnek. Amit látsz, az a Ginnungagap, a Tátongó Örvény, a Mágikus Megtévesztés Mezsgyéje, ahol világok születnek és pusztulnak el. Elég bátor vagy ahhoz, hogy lelépj a széléről és elindulj az alaktalan köd felé? Ha igen, lapozz a **198-ra**. Ha inkább azon a keskeny peremen mennél tovább, ami keletre indul, és ami magasan a jégvilág felett folytatódik, lapozz a **83-ra**. A tűz birodalmán biztosan nem fogsz tudni átkelni.

19.

Itt a kriptá bűze szennyezi be a levegőt, mely a rothadás betegesen édes szagát és ízét hagyja maga után. Több oldalkamra felé futó járatot is látsz, de mikor bepillantasz az egyikbe, öklendezve tántorogsz hátra: számolatlanul hevernek odabenn a nevenincs holttestek koporsóban vagy anélkül, csak a földre hajítva, egészben és megcsonkítva is. Lapozz a **77-re**.

20.

A folyosó hosszú, a fala simára van faragva. Lámpásod lángja kísértetiesen remeg és különös árnyakat vet a falra. A hűs levegő meg sem rezdül. Elhaladsz egy súlyos fa ajtó mellett, mely a bal oldaladon áll. Mikor megpróbálsz benyitni rajta, meg sem moccan, a túloldalán azonban megváltozik a járat fala, sokkal durvább faragásúvá válik, mintha az élő sziklából vájták volna ki emberkéz segítségével, és apró, csillogó kristályok sokasága jelenik meg rajta. A levegő is melegebbé válik. Lapozz a **28-ra**.

21.

A tűz földjének vörös lángolása lassan semmivé foszlik mögötted, miközben az üreg, mely sokkal inkább hasonlít egy járatra, kelet felé fordul és nedves, hűvös alagúttá válik. Ráadásul hamarosan élesen lejteni kezd. Kellemetlen szag tölti meg a levegőt, ami lépésről lépésre erősödik. Egy újabb kanyar után már dél felé haladsz, és messze előre fényt vélsz felfedezni. Ha nincs lámpásod, vagy van, de szeretnéd eloltani, hogy láthatatlanul közelítsd meg azt a valamit, ami vár rád, lapozz a **192-re**. Ha van lámpásod, és égve akarod hagyni, lapozz a **101-re**.

22.

Amilyen mélyre csak tudod, bedugod ujjadat a sziklafal repedéseibe és oldalra lendíted a lábaidat. Lábujjaidal épp csak eléred a párkány peremét, de sikerül megkapaszkodnod egy kiálló sziklában. Lihegve rakod kezedet centiről centire, minden lehetséges kapaszkodót kihasználva, de végül sikerül elérned a túloldalt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **120-ra**.

23.

Lámpásod fényében gond nélkül tudod követni az ösvényt, ami egyenesen áthalad a fal alatt. Lapozz a **3-ra**.



24.

Dél felé haladsz, míg egy T elágazáshoz nem érkezel. Balra és jobbra egyaránt lefelé vezető újabb járatok indulnak. Köztük a sziklafalban egy sima – opálnak látszó – felületet láatsz, mely közeledtedre ragyogó, tejfehér színnel izzik fel. Kongó hang hangzik fel körülötted a levegőben. – Senki nem léphet be a Mélyvilágba, csak egy másik parancsára. És mindenkinek esküdnie kell, hogy előbb bölcsességet keres ilyen küldetés során. Megesküszöl? – Ha igen, lapozz a 44-re. Ha nem, lapozz a 130-ra.

25.

Ahogy elfordulsz a teremről, a fal tompa puffanás kíséretében ismét becsukódik mögötted, te pedig tovább indulsz dél felé. Lapozz a 64-re.

26.

Ellenállás nélkül eljutsz a barlang túloldalára, átlépsz a nyíláson és lefelé indulsz egy rövid, dél felé haladó folyosóban. A fény forrása most már egyértelműen látható: egy nagy, jól megvilágított terembe érkezel. Ennek végében egy hatalmas trón áll egy halom fegyver és egy tábortűz füstölgő maradványai között. Mit teszel?

Leülsz a trónra?
Megvizsgálod a fegyvereket?

Lapozz a 30-ra.
Lapozz a 136-ra.

27.

A kürt hangja tiszta, éles és visszhangot vet a jég birodalmának hegy-csúcsain. Lükettő hang tölti be az üres levegőt, melyre válaszul tüzes paripák rőt sörényei és farkai bukkannak elő a semmiből. – Ki szólaltatta meg a kürtöt? – kiáltják. – Nyakunkon lenne Surt? Hol van a csata, melyhez csatlakoznunk kell? – Némán a szörnyű alakra mutatsz,

ami épp feléd tart. A lovasok félelmetes kiáltással azonnal arra kezdenek vágatni, egyenesen a sötétség állkapcsai közé. Szél suhog, villámok mennydörögnek, villámok sercegnék körülötted. Ha nálad van Miollnir és egy bőrv is, lapozz a 131-re. Ha nincsenek, lapozz a 88-ra.

28.

Előtted a járat be van omolva, ám közeledtedre morajló zaj hangzik fel valahonnan, és egy nagy sziklalap húzódik oldalra. Egy keleti irányba induló folyosót fed fel, amit függő- és állócseppkövek határolnak, melyek gonosz, vigyorgó fogakként csillognak lámpásod fényében. Ahogy közéjük lépsz, a falszakasz hangos robaj kíséretében becsukódik. Bármennyire is igyekszel, nem tudod ismét kinyílásra bírni, ezért kelet felé indulsz. Lapozz a 12-re.

29.

Ettél már korábban egy arany almát? Ha igen, lapozz a 187-re, ha nem, lapozz a 79-re.

30.

Amint leülsz, érzed, hogy tested a levegőbe emelkedik – és rájössz, hogy valójában maga a trón az, ami felemel téged! Gyorsan leugrasz róla és a padlóra érkezel, biztonságban, közben pedig figyeled, amint az ülőhely folytatja az emelkedést, és végül a plafonba fúródik. Ekkor döbbsz csak rá, hogy egy másik veszély is fenyeget. Lapozz a 36-ra.

31.

Órákon át gyalogolsz, át a hófúvason. Végül már annyira kifáradsz, hogy a földet is alig látod a talpad alatt. És hogy még rosszabb legyen a helyzet, havazni kezd! Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A hó egyenesen hullik, te pedig szinte semmit nem látsz a fehér függönyön át, míg el nem érsz egy hatalmas szakadékhoz, mely az északi és déli területeket választja el egymástól. Elérted a Ginnungagapot, és egy szinte ösztönös mozdulattal a mélyébe veted magad. Lapozz a 76-ra.

32.

A kolomp hangosan kong. A szörmealom összeressen és egy szempár pillant rád az ágyból. – Nohát, egy ember! – mondja egy mély, öblös hang. A Troll félrelöki magáról a szőroket. A bestia igen vén, kétrét görnyedve közeledik feléd. Mit teszel?

Menekülöre fogod a dolgot?
Megveted a lábad?

Lapozz a 38-ra.
Lapozz a 86-ra.

33.

Elfordulsz a híd és a hajadon felől és egy alig látható salakutat kezdesz követni, ami dél felé halad, egyenesen egy keresztbe futó, komor sziklafal irányába. Mikor eléred ezt, egy kis barlangra bukkansz, ami lefelé indul, a földbe. Lapozz a 41-re.

34.

A nyúlvány könnyedén elfordul, és egy súlyos faldarab nyílik ki. Mögötte egy kőből készült csigalépcsőre találsz, ami lefelé ereszkedik, a föld mélyének irányába. Erre indulsz hát el, és végül egy másik sziklaajtóhoz érsz. Ezen átlépve a vörös fényben játszó jégföldön találsz magad. A lángok tompán sugároznak feléd a távolból, a jégzirtek viszont ugyanúgy csillognak, a hótakaró ugyanúgy ragyog a naplemente színárnyalataiban. Lapozz a 185-re.

35.

Modgud hitetlenkedve néz rád. – Senki sem kerül ide véletlenül – jelenti ki lenézően. – Különösen nem élve. És te sem távozhatasz innen így!

A nő előhúzza kardját és a levegőbe csap előtted. – Harcolj! – visítja. Lapozz a 123-ra.

36.

A trón mögül hangos üvöltés hangzik fel, és három óriással találod szembe magad. A nők dühödten ordítanak. Egyikük összeráncolt homlokkal lepillant rád. Mivel véded magad?

Kalapáccsal?
Dárdával?
Közönséges karddal?
Íjjal és nyílveszőkkel?
Buzogánnyal?
Vékony lánccal?
Arany karddal?

Lapozz az 53-ra.
Lapozz a 146-ra.
Lapozz a 62-re.
Lapozz a 125-re.
Lapozz a 99-re.
Lapozz a 152-re.
Lapozz a 61-re.

37.

Ha továbbra is dél felé mennél a jégbirodalomban, lapozz a 132-re. Ha inkább nyugatnak fordulnál, a Ginnungagaphoz, lapozz a 156-ra.



38.

Elhajolsz a bestia keze elől és a déli járat felé veted magad. Hamarosan rájössz, hogy a lény nem követ – ahhoz valószínűleg túl öreg –, így megállsz és a falnak támaszkodsz, hogy kifújd magad. Csak ekkor jössz rá, hogy nem tudod ismét meggyújtani lámpásodat, és sötétben kell folytatnod utadat. Lapozz a 153-ra.

39.

Az alagút egyenesen fut tovább egy ideig, majd meredeken lejtenei kezd és dél felé fordul. Ezután enyhe emelkedőbe megy át. Magas oszlopok és sötét kamrák mellett haladsz el, lámpásod fénye élettel tölti meg a falba ágyazott apró kristályokat, tüzes ékköveket, melyek talán még soha nem láttak napfényt, ragyogó színekavalkádokat festenek a falakra. A járat egy kis barlangba érkezik, melyből három további járat indul el. A nyugati fölfelé indul, a keleti és a déli pedig lefelé kezdenek ereszkedni. Melyiken indulsz el?

A nyugatin?
A keletin?
A délin?

Lapozz a 170-re.
Lapozz a 127-re.
Lapozz a 183-ra.

40.

Miközben dél felé haladsz, azon kezdesz gondolkodni, hogy a falnak, mely a jégbirodalmat határolja délről, vajon vége lesz-e valaha? A föléd magasló akadály gyönyörű látványt nyújt, jeges fénnel csillognak a rajta kialakult kristályok.

Végül elérsz egy nyílást. Ez nem más, mint egy sima alagút, melynek szája dél felé néz. Azonnal a föld alá veti magát, és a fal alatt halad át. Ha megvan még a lámpásod, és meg is tudod gyújtani, lapozz a 23-ra. Ha legalább 10 BÖLCSESSÉG pontod van, lapozz a 92-re. Ellenkező esetben lapozz a 97-re.

41.

A barlang egy függőleges aknához érkezik, melyen fölfelé kell továbbhaladnod. Hátadat az egyik oldalának veted, míg lábaiddal a másikon támaszkodsz, és így kezdesz el fölfelé araszolni. Igen durva faragású az alagút, éles kőcsúcsok vágnak térdedbe és könyöködbe, szaggatják meg ruházatod. Karjaid és lábaid hamarosan remegni kezdenek a megerőltetéstől, izmaid pedig kezdenek begörcsölni. Ha ez megtörténik, leesel. Vajon sikerül még ez előtt feljutnod? Dobj egy kockával. Valahányszor 4-6 az eredmény, 10 méterrel jutsz följebb, 1-3 dobás esetén azonban 5-öt visszacsúszol és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Az akna 50 méter magas. Ha sikerül feljutnod, lapozz a 155-re.

42.

Heimdal komor tekintetűre mosoly ül, amint meglátja nálad a fegyvert. – Való igaz, hogy egyetlen halandó sem teheti a lábát erre a hídra, de úgy vélem, neked nem is lesz erre szükséged – mondja. – Elég, ha elhajítod Miollnirt, de nem eresztet el, aztán majd meglátjuk, mi történik.

Úgy teszel, ahogy a férfi tanácsolja – és a következő pillanatban már suhansz is át az égen, a csillogó híd felett. Adj 2-t BÖLCSESSÉG pontjaidhoz. A túloldalon finoman érkezel le a talajra. Lapozz a 179-re.

43.

A látomás hirtelen szertefoszlik, te pedig visszatérsz a valóságba. Nem tudod, mit jelent pontosan az, amit láttál, úgyhogy biztos ami biztos, megszorozod lépteidet. Lehetséges, hogy épp most pecsételődt meg a sorsod? Lapozz a 75-re.



44.

– Jól van – mondja a hang. – Menj hát, barátom, és fújd ezt meg, ha szükségét találsz. – Egy ezüstberakásos kürt jelenik meg előtted a talajon. Ha most balra indulsz el, keleti irányba, lapozz az 55-re. Ha jobbra, nyugat felé, lapozz a 39-re.

45.

A ládikó nem nyílik ki neked, elbuktál kalandod teljesítése közben. Csalódottan nézed, amint a lány, a kis doboz és körülöttes minden más elhalványul. Végül egyedül találsz magad egy csupasz domboldalon.

46.

Végül rábukkansz egy kis nyúlványra, mely egy kis barlang száját jelzi. Itt végre kimerülten megpihensz. Ha visszafordulsz és lemászol a falon, lapozz a 114-re. Ha az üregben néznél szét, lapozz a 21-re.

47.

A tűz földje felé lökőd a farkast. Az állat süllyedni kezd, végül nem látszik belőle több, csupán egy apró fekete pötty a lángoló pokol vöröse előtt. Egy pillanatra felcsap belőle egy láng, aztán már annyi sem marad belőle. Lapozz a 163-ra.

48.

A jég teljesen fehér, halovány pára szállingózik fel a felszínéről a napfényben. Van nálad két csont? Ha igen, lapozz a 87-re. Ha nincs, lapozz a 195-re.

49.

Tiszta libabőrös leszel, ahogy óvatosan széthúszod a nyálkás szárazakat. Orrfacsaró bűz áramlik feléd a növények közül. Kezedet mélyen a ragyogó massa közepébe nyomod – és hideg fémeket tapintasz ki alatta. Egy különös, kovácsolt ezüst csuklópántot húzol ki belőle, melynek felszínét érdekes dombormű díszíti. Magadra csatolod új szerzeményed és tovább indulsz déli irányba. Lapozz a 147-re.



50.

Nincs számodra pihenés. A következő pillanatban, mintha csak álmodnál, azt veszed észre, hogy sétálsz. Dél felé haladsz, át a szigeten, egészen egy barlang bejáratáig.

Úgy látod, mintha anyagtalansz belépnél a földalatti, jól megvilágított terembe, melynek végében egy hatalmas trón áll, egy nagy halom fegyver, a kettő között pedig füstölgő táboritűz maradványai. Mit teszel?

Leülsz a trónra?
Megnézed a fegyvereket?

Lapozz a 30-ra.
Lapozz a 136-ra.

51.

Paták dobogása tölti be a levegőt, és a körülöttes örvénylő ködből egy csapat harcos vágat ki tüzes lovakon. Vezetőjük zord tekintetű, de úgy néz ki, mint egy isten. Páncélba és állatbőrökbe vannak öltözve, és bár látni nem látod, de úgy érzed, mintha alakjuk emberből állatba változna, majd vissza. Köréd gyűlnek. – Ki szólaltatta meg a kürtöt? – kiáltják. – Csak nem a nyakunkon van Surt? Hol a csata, melyhez csatlakoznunk kell? – Vöröslő arccal megpróbálsz elmondani nekik, hogy sehol nem dúl a harc, csak neked van szükséged a segítségükre szorult helyzetekben. Hangod azonban gyengének hallik még saját füled számára is. A harcosok szigorú tekintete alatt végül elhallatsz és leszeded a fejed.

– Ezért idéztél minket ide? – üvölti a vezetőjük. – Na szép! – Azzal előre nyúl és súlyos csapást mér a fejedre. Ettől majdnem lezuhansz a szikláról. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. A lovasok sarkon fordulnak és elvágtatnak, ott hagyva téged szorult helyzetben. Ha felfelé kezdesz mászni, lapozz a 95-re. Ha megpróbálsz oldalra lendülve kijutni innen, lapozz a 22-re.

52.

A járat lefelé ereszkedik, és ahogy haladsz előre, úgy válik egyre meredekebbé. Felszíne tükörsima, és bár minden figyelmedet arra fordítod, hogy fel ne bukj, lábad végül mégis megcsúszik, te pedig apró kavicsok és egyéb törmelék zápora közepette lefelé kezdesz szánkázni. Egy nyíláson át végül kirepülsz az alagútba és egy, a mélyben hömpölygő fekete folyóba csobbansz. Lámpásod azonnal kialszik, neked azonban sikerül nagy nehézségek árán a felszín felett tartanod a fejedet. Ha van egy kis madárka a hátizsákodon, lapozz a 84-re. Ha nincs, lapozz a 9-re.

53.

Óriásnök

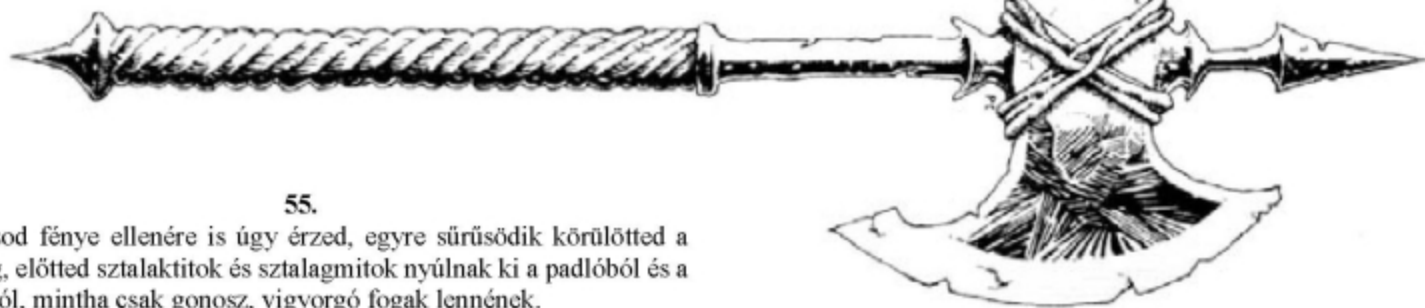
ÜGYESSÉG: 6

ÉLETERŐ: 15

Ha győzől, lapozz a 188-ra.

54.

Övedbe dugod a buzogányt. Lapozz a 36-ra.



55.

Lámpásod fénye ellenére is úgy érzed, egyre sűrűsödik körülötted a sötétség, előtted sztalaktitok és sztalagmitok nyúlnak ki a padlóból és a plafonból, mintha csak gonosz, vigyorgó fogak lennének.

Vészjósló morajlás hangzik fel a hátad mögött, és egy hatalmas sziklatömb ereszkedik le, teljesen elzárva a visszafelé vezető utat. Nincs más választásod, előre kell továbbmúlnod. Lapozz a 154-re.

56.

Észak felé követed a járatot, ami végül egy súlyos kőajtóban ér véget. Érintésedre azonnal kitárul, és egy kelet-nyugati alagútban találod magad. A jobboldon egy másik kaput látsz, ami éppen ugyanúgy néz ki, mint az, amin most léptél át – és ami közben hangtalanul becsukódott mögötted. Lapozz a 11-re.



57.

Felmászol a repedéshez és a keskeny falon egyensúlyozva kipillantasz a túloldalt elterülő sötétbe. A magasba emeled lámpásod, remélve, hogy jobban be tudod így világítani a területet – lábad azonban megcsúszik, te pedig előre buksz az ismeretlen feketeségbe. Lapozz a 112-re.

58.

A vezető harcos hangosan kacagni kezd. – Nem segítséget kapsz tőlünk, hanem halált! – kiáltja, azzal szívedbe dőfi a dárdáját.

59.

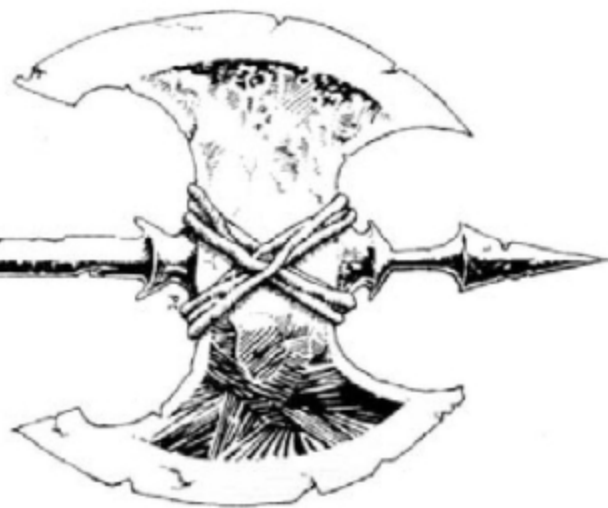
Ajkadhoz emeled a kürtöt és nagyot fújsz bele. Egyetlen tiszta hang árad ki belőle, mely betölti a környező hegyek hágóit. Paták dobogása válaszol hívásodra a szivárvány túlvégéről, melyek egyre hangosabbá válnak: hamarosan pedig megpillantod az Einherjar alakját: vad, embertelen fickók, akiket vérszomjas, álnok, istenszerű harcos vezet. Tűzes ménjeiket körülötled táncoltatják. Alakjuk, úgy látod, folyamatosan változik, hol embernek, hol pedig vadállatnak látszanak. – Ki hívott minket a Bifröst Hídhöz? – kiáltja a vezérük –, és mit akarsz éntőlem? – Ha veled van a Fenrisfarkas, lapozz a 160-ra, ha nincs, lapozz a 139-re.

60.

Ahogy kimondod a nevet, a láda felnyílik. Odabenn egy gyönyörűen megmunkált harci kalapács hever, amit kiveszel belőle és a nyele végén lévő szíj segítségével átvetsz a válladon. Ezután dél felé indulsz tovább. Adj 4-et BÖLCSESSÉGEDHEZ. Lapozz a 148-ra.

61.

Idióta! Hát nem tudod, hogy az arany az egyik legpuhább fém? A kard alig ér hozzá ellenfeledhez, és máris kicsorbul a pengéje. Nincs idő újabb fegyvert előhúzni – kalandod itt véget ér.



62.

Óriásnök

ÜGYESSÉG: 10

ÉLETERŐ: 15

Ha legyőződ őket, lapozz a 188-ra.

63.

Megcsúszol a kavicsokon és hegyi törmeléken, és nagy lendülettel repülsz le a hegyoldalról, majd zuhanni kezdesz a lent elterülő völgy felé. De semmi gond, hisz ki akart örökké élni?

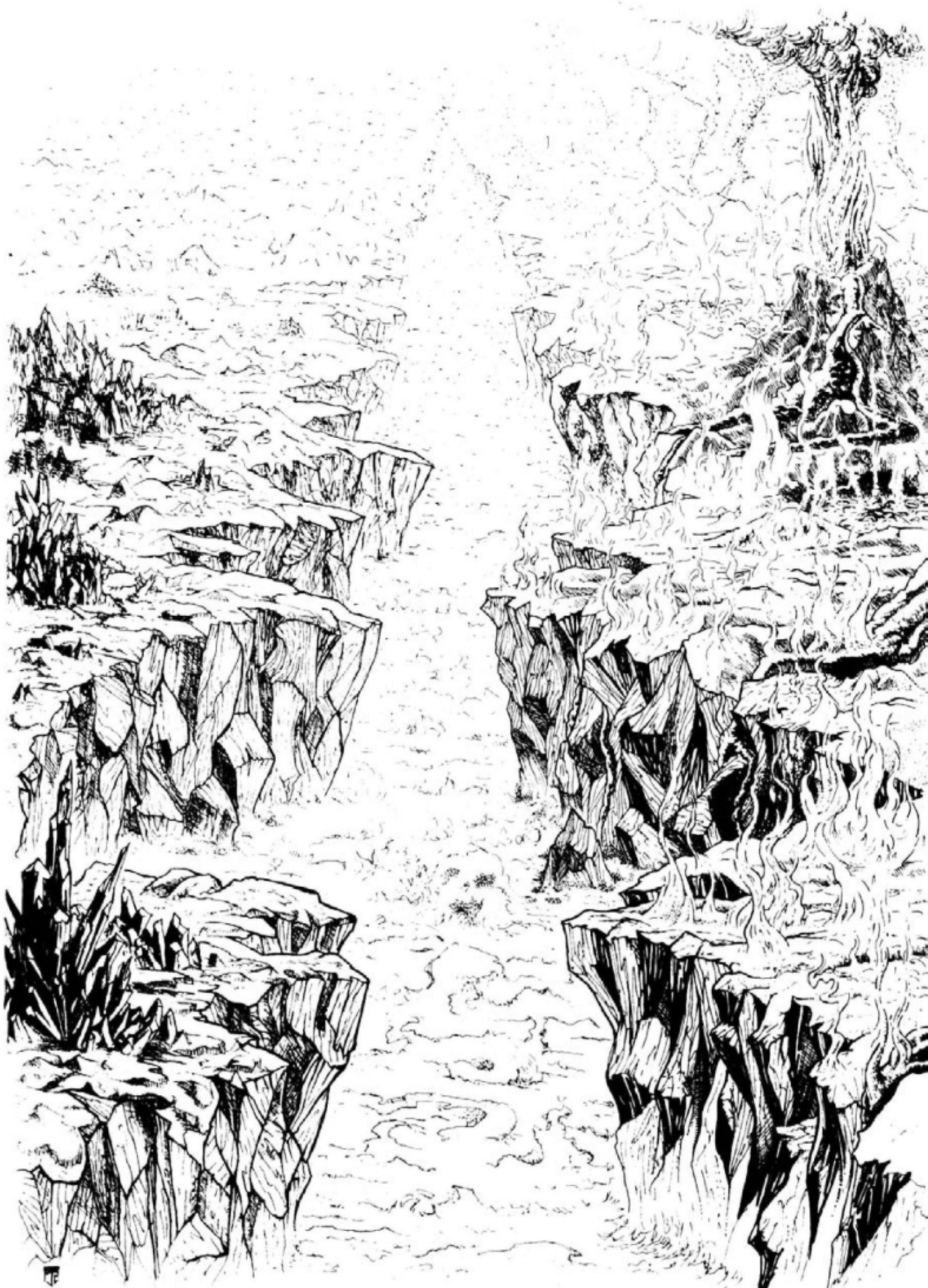
64.

Egy elágazáshoz érkezel. Merre indulsz? Ha balra, kelet felé, lapozz a 171-re. Ha tovább mennél délre, felfelé, lapozz a 16-ra.

65.

Hamarosan megbánod elhamarkodott döntésedet – már ameddig erre lehetőség lesz. Egy hatalmas szakadék keresztezi az utadat, a vaksötétben azonban egészen addig nem veszed észre, amíg egyik lépésednél el nem tűnik a talpad alól a talaj és zuhanni nem kezdesz. Kalandod itt véget ér.





66.

Nagyon óvatosan araszolsz tovább nyugat felé a keskeny párkányon, míg el nem érsz a hasadék fölé. A döbbenetes szakadék méreteit még csak megítni sincs esélyed.

Balodan hatalmas, fagyott sivatag terül el, melyből óriási hegyek és széles jégoszlopok emelkednek ki. Mélyükön rózsaszín és vörös fények táncolnak, amiket a nyugaton tomboló tüzek kölesönöznek nekik – több mérföldön át húzódó dombok, folyók és tavak, mind olvadt tűzből.

E kettő között húzódik az alakatlan kanyon, melyet lassan örvénylő köd tölt be. Különös alakokat és színeket látsz benne kialakulni majd eltűnni. Valóban ez itt a Ginnungagap, a Tátongó Örvény, a Mágikus Megtévesztés Mezsgyéje, ahol árnyék és anyag találkozik egymással, ahol világok születnek és pusztulnak el. Ha elég bátor vagy ahhoz, hogy lelépj a peremről, bele a ködbe, lapozz a **198-ra**. Ha inkább a párkányon araszolva visszamennél kelet felé, lapozz a **83-ra**.

67.

A kalapács hatalmas csapást mér Heimdal fejére, és térdre kényszeríti. A fegyver azonban csak az „erős és bátor” kezébe tér vissza. Ha **ÉLETERŐ** pontjaid száma 10 alatt van, örökre elvesztetted – lapozz a **102-re**. Amennyiben visszatért hozzád, folytathatod a támadást.

Heimdal

ÜGYESSÉG: 8

ÉLETERŐ: 6

Ha legyőzöd ellenfeled, lapozz a **107-re**.

68.

A dárda szinte magától a kezébe simul. Lapozz a **26-ra**.

69.

Bolond döntés magaddal vinned a Végzetet: előbb-utóbb ugyanis felül fog rajtad kerekedni. A farkas kaparni kezdi a láncot, rángatja, így minden lépést csak nagy nehézségek árán tudsz megtenni. Vonj le magadtól 1 **ÉLETERŐ** pontot minden olyan fejezetnél (a következővel kezdődően), ahol még veled van a bestia. Most pedig lapozz a **163-ra**. (Ha a jövőben valaha úgy döntenél, hogy megszabadulsz a fenevadtól, jegyezd fel *Kalandlapodra* annak a fejezetpontnak a számát, ahol éppen vagy, majd lapozz a **4-re**.)

70.

Azonban nem a talajon fekszel. A levegőben suhansz, széttárt végtagokkal, míg végül a lágy víz fel nem emel. Nem kell úsznod, a langyos áramlás magától is visz téged dél felé. Végül teljesen magadhoz térsz és végiggondolod veszedelmes helyzetedet. Dél felé haladsz, mintha a lágy szél szállítana arra. Az áramlás azonban fokozatosan erősödik és a víz is egyre hidegebbé válik. Úgyhogy a keleti partra úszol és könnyedén kimászol belőle.

Erős, jeges szél fúj, melytől vacogni kezdesz. Nem látsz mást magad előtt, csak vékony hóréteget és alattomos jégfoltokat. És egy könnyedén kivehető utat, amin óvatosan el is indulsz kelet felé. Lapozz a **193-ra**.

71.

Egyre kimerültebben lépdelsz tovább, és csak hogy még nyomorultabban érezd magad, havazni kezd körülötted, így szinte a talajt sem látod a lábad alatt – vesztesz 2 **ÉLETERŐ** pontot. Észre sem veszed, amikor eléred a Ginnungagapot, és belesétálsz sűrű, ködös mélységébe. Lapozz a **76-ra**.



72.

A folyosót keleti és déli irányba egy-egy súlyos kőajtó zárja le, melyeket nem tudsz kinyitni. Nyugat felé vagy kénytelen továbbindulni. Az alagút végül egy zsákutcában ér véget, de csak az után, hogy egy újabb szakasz indult ki belőle észak felé. A nyugati falon egy újabb, nagyobb repedést látsz, nagyjából két és fél méteres magasságban. Mit teszel?

Átmászol a repedésen?

Lapozz az **57-re**.

Követed az északi járatot?

Lapozz a **20-ra**.

73.

Az üreg bejáratánál egy kolomp lóg. Ha meg akarod kondítani, hogy felhívd magadra a lakó figyelmét, lapozz a **32-re**. Ha inkább lopva körbenéznél, lapozz a **14-re**.

74.

Nehezen hiszed el, hogy a Bifröst csillogó íve elég erős ahhoz, hogy megtartsa téged, mivel épp olyan szilárdnak tűnik, mint a ragyogó árnyék vagy az egekből sütő napfény. Átlátszó színei kavarnak a lábad alatt, és látni véled a lent suhanó fehér felhőket, azokon túl pedig a zöld dombtetőket és szikrázó folyókat.

Olyan kirándulás ez, mely sokáig tart, de mégis azonnal véget ér, és mikor végül ismét szilárd talajon állsz, elgondolkodsz, hogy nem-e álmodtad-e az egészet. Lapozz a **179-re**.

75.

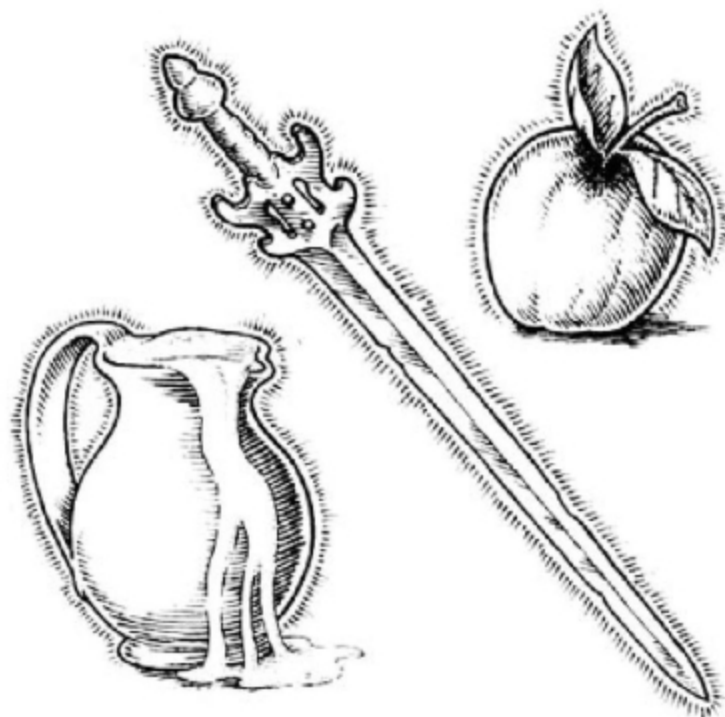
Az alagút élesen jobbra kanyarodik és nyugatnak fut tovább. A levegő kitisztul, az ősi dohosság szinte már finomnak tűnik a tetemek büze után. Hamarosan egy T elágazáshoz érkezel. A déli járat irányából valami inycsiklandozó illat árad feléd, míg az északi sötét és néma. Merre indulsz?

Délnek?

Lapozz a **117-re**.

Északnak?

Lapozz az **56-ra**.



76.

Fényhullámok ölelnek és átlátszó szellők cirógatják arcodat. Gyönyörű lények jönnek-mennek a szemeid előtt, madarak énekét hallod láthatatlan fákra.

Lassan három dolog kristályosodik ki előtted a nagy zavarból: egy arany alma, egy arany kard és egy arany köcsög, mely csordultig van töltve tejjel. Melyiket veszed magadhoz?

Az almát?

Lapozz a **85-re**.

A kardot?

Lapozz a **176-ra**.

A tejet?

Lapozz a **138-ra**.



77.

Ahogy próbálsz nem elhanyagolni magad a büztől, különös jelenet játszódik le az elmédben. Olyan, mintha csak álmodnál, de érzed, hogy a múlt, vagy talán épp a jövő képei azok, melyek a fejedben megjelennek.

Egy kísértetszerű isten szólítja meg a holtakat, hogy keljenek életre és támadjanak rád. A tetemek mereven kimásznak szétszórt koporsóikból, és maradék ruhájukba vagy vértjükbe burkolózva, nyughatatlanul megindulnak feléd. Lapozz a 43-ra.

78.

A földrengés folyton a falnak és padlónak veti a testedet. A végén már minden tagod fáj, kék és zöld foltok borítják be testedet. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Végül azonban sikerült kijutnod az épületből. Lapozz a 162-re.

79.

A Törpe nem próbál megakadályozni abban, hogy igyál az üst tartalmából, a folyadék azonban tűzként égeti torkodat. Az anyag halálos mérge minden halandó számára. Kalandod itt véget ér.

80.

Különös, suttogásszerű zajok hangzanak fel a sötétből: a hátad mögött egy ajtó csattanását hallod – meg már nem fordulhatsz. Fénypontok villannak fel előtted, te pedig megdözsölöd a szemed, hogy megszabadulj a káprázattól – csak hogy ezek nagyon is valóságosak. Egy Garmmal nézel farkasszemet, az egyik pokoli ebbel, ami az alvilágot őrzi. Po-fájából mérgező nyál csöpög, szemei vörösen izzanak: azért jött, hogy úrnőjének sötét birodalmába rántsón magával. Meg kell küzdened vele.

Garm

ÜGYESSÉG: 7

ÉLETERŐ: 3

Ha túléled az összecsapást, lapozz a 8-ra.

81.

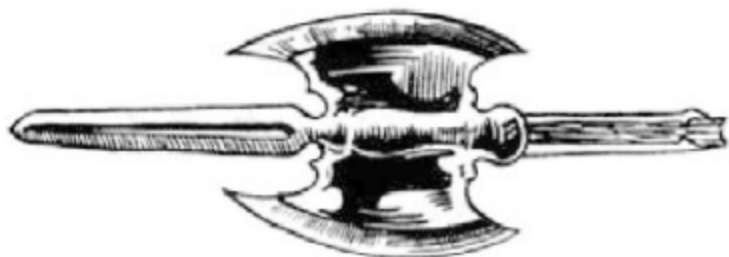
A Heruka teste elhalványul, mintha soha nem is létezett volna. Figyelmed az összeomlófélben lévő épületre fordítod és kotorászni kezdesz a romok között. De semmi nyomát nem látod az aranyak, amit korábban láttál: csupán köveket és maltart találsz. Elbuktál.

82.

Nos, lehet, hogy ostoba vagy, de legalább bátor is. Felkapsz egy csontot a tálalóról és a vén lényre támadsz vele. – Nohát! – mordul fel. – Ágak és kövek eltörhetik a te csontodat, de az enyémnek nem árthatnak, picinyem! – Azzal megragadja a lábaidat, párszor megpörget a feje felett, a falhoz vág és az üstbe hajít. Lehet, hogy ezt újra kell majd gondolnod.

83.

A párkány igen keskeny. Hálás vagy, amiért a tűz földje bevilágítja az utadat. Centiről centire haladsz csak a vékony peremen, és közben végig a sziklafalba kapaszkodsz, mint egy bogár. Lassan araszolsz kelet felé, végül azonban eléred a pontot, ahol az út délnek fordul. Innentől pedig még óvatosabban haladsz magasan a jég birodalma felett. Hirtelen a sziklafal omladozni kezd a lábad alatt, te pedig sietve keresel valami kapaszkodót, hogy le ne zuhanj. Látod, hogy csak pár métert kellene megtenned, és ott ismét biztonságban lennél. Ha megpróbálsz nagy lendületet venni és odaugrani, lapozz a 22-re. Ha fölfelé kezdenél mászni, lapozz a 95-re. Ha megfűjnád a kürtödöt, lapozz az 51-re.





84.

Az ég elsötétül fölötted, miközben a vízben kapálózol, és feltekintve egy hatalmas ragadozómadarat pillantasz meg, amint épp feléd ereszkedik. Csőrét nagyra tátja, dühödt rikoltást hallat és feléd mereszti éles karmait. Úgy tűnik, itt a vég. Lapozz a **105-re**.

85.

Ahogy kézbe veszed a gyümölcsöt, a kard elhalványodik. Édes illatú alma ez, és képtelen vagy ellenállni neki: beleharapsz. Hirtelen elszáll tagjaidból a fáradtság. Minden korábban elvesztett ÉLETERŐ pontodat visszakapod. Ez ugyanis a fiatalság almája, amit ennek a földnek az urai természetnek, hogy halhatatlanságukat biztosítsák önmaguk számára. Te azonban nem vagy isten, mint az itt lakók, ezért rád kicsit másképp hat a gyümölcs: többé tesz, mint egy egyszerű halandó. A gyümölcs mágikus hatalma erős védelmet ad számodra, mely minden soron következő csatában érvényesülni fog: valahányszor eltalálnak ellenfeleid, 1 ponttal lecsökkentheted majd az általuk okozott sebesülést.

Ha most magadhoz vennéd a köcsögöt is, lapozz a **138-ra**. Ha ott akarod hagyni, lapozz a **163-ra**.

86.

A troll előre görnyed és végigmér téged. – Huh – mondja. – Huh. Gyere be, apróság, gyere. Ne állj ott úgy, mint akit kövé változtattak! Hehe. – Azzal a tálalóhoz lép és jót kuncog saját viccén. Te pedig követed. – Ül le, ül le – szól rád türelmetlenül, közben egy nagyobbacska kőszék felé int. – Mit tehet érted, ifjú ember? Nem esik meg valami gyakran, hogy vendégem érkezik, úgyhogy kérdezz, amit csak szeretnél.

Elmondod neki, hogy jelenleg leginkább fényre lenne szükséged, amivel világíthatnál a barlangban, mire vendéglátód egy polc felé int,

amin több lámpás és vagy tucatnyi olajos flaska sorakozik. – Szolgáld ki magad, ember – mondja. – Ez elég kell, hogy legyen a folyosókon való átjutáshoz. – Megköszönöd a segítségét, majd a kérdésére válaszolva te is mesélsz neki küldetésedről, és arról, hogy a jelek szerint nagy bölcsességre is szert kell tenned. A troll szeme felcsillan ennek hallatára. – Nekem úgy tűnik, ez a kettő egy és ugyanaz – mondja titokzatosan.

Ahogy búcsút intetek egymásnak, a különös lény átad neked két csontot. – Még jól jöhetnek – mondja. – Semmi mást nem tudok neked adni, de ha valóban a bölcsesség az, amit kutatsz, annyit elárulhatok, hogy most rátaláltál egy kevésre. – Kapsz 2 BÖLCSESSÉG pontot. Zsákodba mélyesztet a két csontot és meggyújtott lámpással folytatod az utadat déli irányba. Lapozz a **158-ra**.

87.

Előveszed a hátizsákból a két csontot és a jégre dobod őket. Kisebb-fajta robbanás kíséretében érkeznek meg a felszínre – téged pedig felkap egy erős szél és délkelet felé szállít el. Tarka tájak suhannak el a lábad alatt, végül földet érsz. A lendülettől elesel és gurulsz pár lépésnyit, de szerencsére nem esik bántódásod. Lapozz a **111-re**.

88.

A szél jobbra-balra lökdös téged a levegőben, kék tűz fut át végtagjaidon és testeden. Megégetik húsozat és felgyújtják ruháidat. Az élet lassan elhagyja testedet. Később, sokkal később finom hamueső hullik a jeges földre...

89.

Milyen fegyvert használsz? Ha egy közönséges kardot, lapozz a **15-re**. Ha egy aranykardot, lapozz a **61-re**.

90.

Fény csillanását látod előlről beszűrődni. Hamarosan egy zöldellő, hegyi völgyben bukkansz elő. Ragyogóan süt rád a nap, körülötted minden irányba hófödte hegycsúcsok merednek az égre. Visszanézel az alagút szájához – de csak a zöld domboldalt látod. Csapdába estél, és míg levegőt lélegzel, nem szabadulsz.

91.

Az alma semmihez sem hasonlítható, amit eddig kóstoltál. Ehhez képest minden más gyümölcs íze olyan, mint a hamu. Elégedettség érzése tölt el, olyan, mintha több lennél egyszerű halandónál, ezt leszámítva azonban semmilyen különleges hatása nincs rád. Elhagyod a termet és északi irányba távozol. Lapozz az 56-ra.

92.

A bölcsesség a legsötétebb helyzeteken is át tud segíteni! Gond nélkül sikerül a sziklafal alatt futó ösvényen végighaladnod, és mivel a bölcsesség helyesen használva még nagyobb bölcsességhez vezet, kapsz 2 BÖLCSESSÉG pontot is. Lapozz a 3-ra.

93.

A híd magasan ível át a bugyogó folyó felett, a végtelen ürességben visszhangzó csobogása kíséri lépteidet. Az építmény túlsó végénél egy újabb járat indul, ami egyből bele is veti magát a sziklákba, és ahogy haladsz előre, a víz hangja lassan elhal a távolban. Végül egy faajtóhoz érsz, melyen sem kilincset, sem pedig zárat nem látsz. Próbálsz belökní és kihúzni, de nem jársz sikerrel. Kénytelen vagy visszatérni a korábbi elágazáshoz. Ha a hidas üregben megállnál játszani a kristályokkal, lapozz a 177-re. Ha nem, lapozz a 141-re.

94.

Nagy nehezen áttuszkolod magad a résen – de mikor a túlvégén kiérsz, kiderül, hogy a levegőben lógsz! Vadul kapálózni kezdesz valamilyen fogódzkodó után, de semmit nem találsz. Lezuhansz a sötétségbe. Lapozz a 17-re.

95.

A sziklafal szinte teljesen sima, gyakorlatilag csak ujjaid hegyével tudsz kapaszkodót találni. A mászás több, mint megerőltető. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Izzadság kezd folyni homlokodon, és mikor ujjaid is benedvesednek, rájössz, hogy ha nem jutsz hamarosan biztonságba, akkor le fogsz zuhanni a lenti mélységbe. Lapozz a 46-ra.

96.

Virágok és fák erős illata uralja a meleg levegőt. Átvágysz a gazdag növényzetet, míg végül el nem érsz egy kis csúshoz, ami a sziget közepén emelkedik. Ennek déli oldalán egy barlangnyílásra bukkansz. Mit teszel?

Lemész és körbenézel a barlangban?
Visszatérsz a partra?

Lapozz a 173-ra.
Lapozz a 182-re.

97.

Képtelen vagy kitalálni, hogyan juthatnál át az alagúton, arra ítéltetted, hogy életed hátralévő részét a jeges pusztaságban töltsd. Kalandod itt véget ér.

98.

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–3, lapozz a 108-ra. Ha 4–6, lapozz a 63-ra.

99.

Ahogy az Óriások feléd törtetnek, lekapod övedről a buzogányt és felkészülsz a küzdelemre. Lapozz a 62-re.

100.

Ahogy a híd őrzője feléd közelít, zavartan összevonja szemöldökét. – Egy isten, de mégsem isten – motyogja. – Egy halandó, de mégsem halandó. – Pár percig csak néz téged, végül azonban felsóhajt. – Nem tudom, mi vagy – mondja. – De nem vagy gonosz, sem pedig halandó, így kénytelen vagyok tovább engedni utadon. – Azzal oldalra lép. Lapozz a 107-re.



101.

Ilyen a te szerencséd! Lámpásod még egy utolsót lobban, aztán kialszik: kifogyott belőle az olaj. De talán itt majd találsz belőle. Lapozz a **192-re**.

102.

Nehéz lesz Heimdalt Miollnir segítségével legyőzni.

Heimdall

ÜGYESSÉG: 14

ÉLETERŐ: 20

Ha túléled az összezsapást, lapozz a **107-re**.

103.

A gyűrűd kövébe vésett minta éppen olyan, mint az, ami a lányéban található. Egyszerre a mélyedésbe helyezitek őket. Mindent beborító villanás vakít el, aztán elsötétül előtte a világ. Kalandod itt véget ér.

104.

Rizsföldek terülnek el amerre csak a szem ellát. Apró falak veszik őket körbe, melyek sakktáblaszerű mintát hoznak létre. Ezt kerüld el a keskeny út, melyen állsz, és ami jobbra visszamászik a dombok közé. Te azonban tovább mész előre. Messze, ahol a fák felett egy magas hágó választja ketté az összefüggő sziklafalat, egy kis, viharvert, csúcsos tetű épületet látsz. Valamiért biztos vagy benne, hogy ez az a hely, amit keresel, így megszaporázod a lépteidet. Lapozz a **165-re**.

105.

Legnagyobb döbbenetedre és megkönnyebbülésre a félelmetes lény egyszerűen megragad és kiemel a vízből. A kicsinye, ami eddig zsákon üldögélt, most leugrik és az arcod előtt kezd el röpködni, míg a nagyobb lágyan bűg. Úgy tűnik, sikerült összehoznod a családot, és ezért hálából magasan a folyó felett visznek téged. A vízből alattad immáron csupán egy vékony, ezüstsál látszik. Két oldalán a talaj sziklás és nem túl bizalomgerjesztő. Egy ideig így repültök dél felé, végül azonban az óriás madár leszáll a földre és letesz téged a keleti parton. Ezután egyetlen hatalmas szárnycsapással a levegőbe roppen és kicsinyével együtt magadra hagy. Feltápaszkodsz. Szerencsére semmi bajod nem lett az utazástól, de ez nem változtat azon a tényen, hogy itt állsz egy szürke, komor hely kellős közepén, teljesen elveszve. Lapozz a **193-ra**.

106.

Kezded hirtelen egy bőrdarabhoz ér, mire a rengés megszűnik – legalábbis számodra, mert bár te semmit nem érzel belőle, látod, ahogy az épület tovább remeg. A bőrt alaposabban megnézve látod, hogy egy őv az, ezért gyorsan a derekadra csatolod. Amíg ezt viseled, sokkal erősebb leszel: ellenfeleid 1-el kevesebb pontot sebeznek rajtad, te azonban 1-el többet őrajtuk.

Lefekszel aludni. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Mikor felébredsz, frissen és kalandra készen elhagyod az épületet. Lapozz a **162-re**.

107.

A ragyogó szivárványra lépsz. Veled van a Fenrisfarkas? Ha igen, lapozz a **142-re**. Ha nincs, lapozz a **74-re**.

108.

Megcsúszol a kavicsokon és csúszni kezdesz az alattomos hegyi omadékban. A lendület végül olyan erővel csap egy kiálló sziklának, hogy bennakad tüdődben a levegő. Lapozz a **197-re**.

109.

Órákon át haladsz délnek a vörös színben fürdő hóban. Nemsokára annyira elfáradsz, hogy már nem igazán látsz tisztán. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Végül egy jókora, leginkább épülethez hasonló valamihez érkezel, melynek a teljes északi oldala nyitva áll. Mit teszel?

Belépsz ide, hogy pihenj egy kicsit?
Most indulsz el nyugat felé, a Ginnungagap irányába?

Lapozz a **178-ra**.

Lapozz a **159-re**.

110.

A dombormű mintája hasonlít a karodon lévő csuklópántéhoz, ezért egymáshoz illeszted őket – mire a fal egy része felemelkedik, felfedve egy kis rejtett kamrát. Mit teszel?

Belépsz?

Folytatod az utadat dél felé?

Lapozz a **124-re**.

Lapozz a **25-re**.

111.

A hegyoldalból levezető, kanyargós ösvényt követve a levegő egyre melegebbé, nedvesebbé válik, virágok és fák illata keveredik bele. Rovarok zümmögnek, színes madarak repkednek és csipognak a fákon és bokrokban. Az út dél felé vezet téged, teraszos mezők és oly hosszú falak mellett, hogy mire eléred a végüket, már el is felejtet, milyen volt az elejük. És mindegyik tetején sima kövek sorakoznak, melyekbe valamilyen ősi nyelv rúnáit vésték bele. Félelemmel vegyes tisztelet fog el, ahogy a több ezer éves építményeket, az istenek lakhelyét figyeled.

Végül eléred a völgy alját. Lapozz a **104-re**.

112.

Csonttörő puffanással érkezel, amitől kiszakad tüdődből a levegő. Lámpásod viszont valami csodával határos módon talpra érkezett és még mindig fényesen ragyog. Lapozz a **169-re**.

113.

Gyorsan eltakarítjátok a lezuhant kődarabokat. Végül egy gyönyörű, vésetekkel borított ládikát sikerül kiszabadítanotok. Két jól látható mélyedés van a fedelénél. Lapozz a **157-re**.

114.

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–3, lapozz a **180-ra**. Ha 4–6, lapozz a **13-ra**.

115.

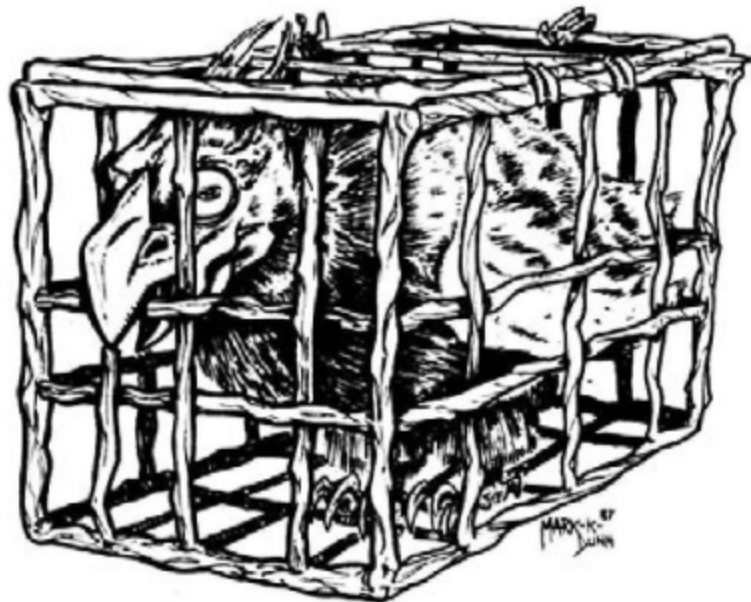
A gonosz kód feloszlik, és hamarosan ismét hűs, tiszta levegőt szívsz tüdődbe. Boldogan szippantasz belőle nagyokat, mintha csak édes bor lenne.

A járat élesen balra fordul, a jobb oldali falon pedig valami halvány ragyogás hívja fel magára a figyelmedet: egy különös, vésett minta veri vissza tompán a fényt. Ha van rajtad egy ezüst csuklópánt, lapozz a **110-re**. Ha nincs, dél felé folytatod utadat – lapozz a **64-re**.



116.

Szánalmas, gyenge csipogást hallasz, miközben oldalra tolod a ragadós hálót. Mögötte, a mélyedésben egy kis, ketrecbe zárt madárkát pillantasz meg. Csőre és karmai alapján arra tippelsz, valamilyen ragadozó kicsinye lehet. Óvatosan felemeled a ketrecet és kiereszted a csibét – az azonban legnagyobb meglepetésedre hátizsákodra ugrik és kényelmesen elhelyezkedik. Mivel más kiutat nem látsz, nyugatnak indulsz. Lapozz az 52-re.



117.

A járat egy gyengén megvilágított, almafákkal teli helyiségbe vezet. Az aranyló gyümölcsök, melyek aransárga levelek közül kandikálnak ki, igazán finom illatot árasztanak magukból.

Ha meg akarsz kóstolni az egyiket, lapozz a 91-re. Ha inkább ellenállsz a kísértésnek, visszafordulsz és észak felé folytatod az utadat, lapozz az 56-ra.

118.

A mászás elég könnyen megy, és hamarosan a jeges felszín mellett állsz. Lapozz a 48-ra.

119.

Végül – nagy megkönnyebbülésre – elérték az óriás erődítményéig. Egy hatalmas, ugyanakkor bámulatos építmény ez, ami csillogó jégből készült. A gondos faragó munkája eredményeként a lapok zöld, vörös és kék fénysugarak ezreit ontják magukból. A vár hegyek közt húzódik meg, kecses tornyaival leginkább egy elvarázsolt kastélyra emlékeztet. Lapozz a 168-ra.

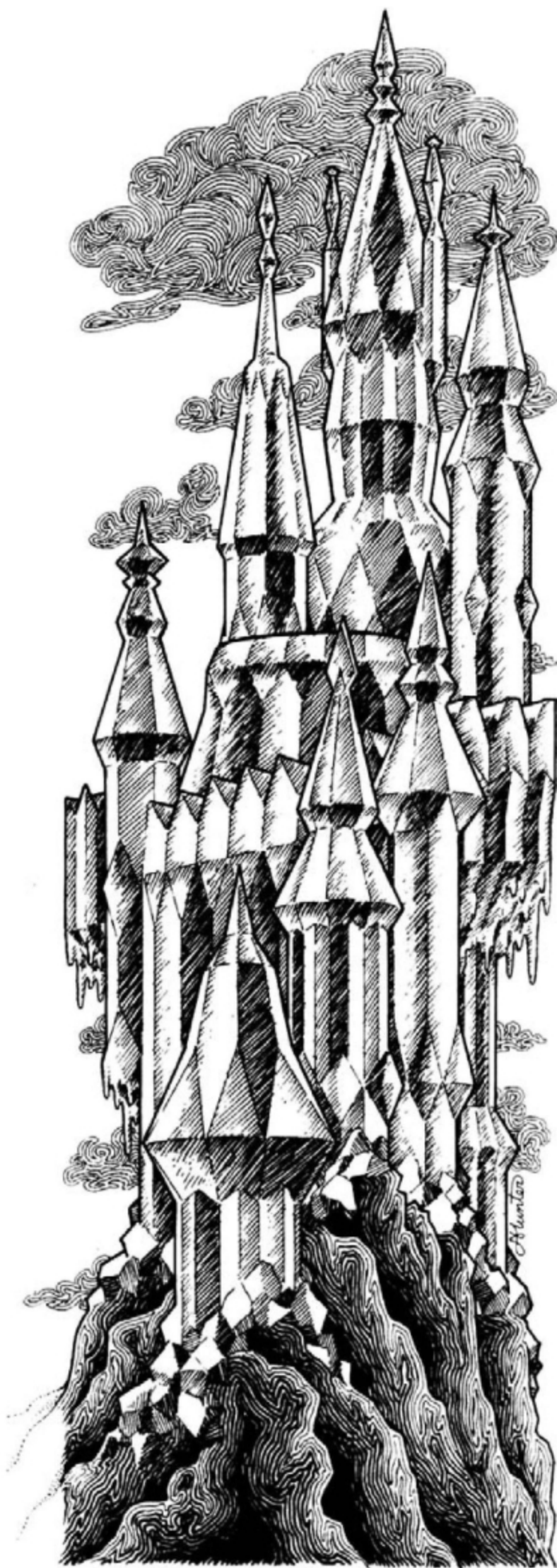
120.

A perem hátralévő részén baj nélkül sikerül végigmenned előbb délre, majd vissza nyugat felé. A párkány itt már fokozatosan ereszkedik lefelé, míg el nem éri a jégvilág havas szintjét.

Ha most nyugati irányba mész tovább, a Ginnungagap felé, lapozz a 166-ra. Ha délre indulsz, a jég birodalmába, lapozz a 109-re.

121.

Tehetetlenül figyeled, ahogy a felhő magára ölti a félelmetes Fenrisfarkas alakját. Hatalmas állkapcsai bezáródnak körülötted. Elnyel a sötétség.



122.

A ládika felcsapódik – és ott találsz benne a három mágikus követ, melyek tejszerű felszínén mintha tűzerek csillognának. Mellettük egy arany kulcs hever. A lány felsóhajt. – Ezek a tied – mondja lágyan. – Használd őket bölcsen. – Egy pillanatig még tétovázik. – És jól őrizd meg a kulcsot, mert az nyitja az Idő Ajtaját. – Hangja elhalkul, te pedig meglepve tekintesz körbe. Eltűnt – a hegyekkel és a völgyekkel együtt. Egy hatalmas dzsinn alakja tornyosul melletted. – Gyere, hazaviszlek – mondja. Lapozz a 200-ra.

123.

Modgud

ÜGYESSÉG: 10

ÉLETERŐ: 15

Ha túléled az összecsapást, lapozz a 133-ra.

124.

Ahogy belépsz, tompa puffanást hallasz a hátad mögül. Riadtan perdülsz meg, de már csak a csupasz sziklafalat látod a nyílás helyén. A bejáratnak nyoma sem maradt! Csillogó pára száll fel a terem faláról, mely feléd lebeg és teljesen beborít. Alakokat látsz megjeleni a párában egy-egy pillanatra, melyek mintha megérintenének, ápolnának. Valami megérinti a nyakadat: egy arany gyűrű az, egy hatalmas, vörös rubinnal, melyet bőr szíjra kötöttek.

Ezután mindent elsőprő boldogság árasztja el érzékeidet. Becsukod a szemed és a padlóra ereszkedsz. Sokkal, sokkal később ébredsz fel. Ahogy lassan lábra állsz, a fejed is fokozatosan kitisztul a mindent elárasztó érzéstől. Körbenézve megpillantasz egy boltívet, ami a terem nyugati falából nyílik. Átlépsz alatta és lassan lefelé indulsz, végig egy folyosón, ami hamarosan előbb délnek fordul, aztán vissza nyugat felé. Csendes léptekkel haladsz át a suttogó, színes ködfoszlányokon. Délnek fordulsz és tovább menetelsz, ezúttal fölfelé. Mikor azonban egy nagy, kör alakú barlanghoz érsz, annak is a felső részéhez, megtorpansz.

Miközben azon töprengsz, mi tévő légy, valaki más dönt helyetted, ugyanis a sziklás szirt, melyen állsz, szétporlad a lábad alatt... te pedig zuhanni, gurulni, csúszni kezdesz a lenti verem irányába. Lapozz a 169-re.

125.

Egy nyílvesszőt illesztesz fegyvered húrjára, majd lösz. Az íj azonban meg van bűvölve, így a vessző félúton megfordul és egyenesen a szívedbe fűrődik.

126.

Mit teszel a kalapáccsal?

Heimdal felé hajítod?

Lapozz a 67-re.

Rátámadsz vele?

Lapozz a 129-re.

Egyszerűen megmutatod neki, hogy nálad van?

Lapozz a 42-re.

127.

A keleti folyosó lágyan ereszkedik lefelé, a levegő fokozatosan melegedni kezd, a falak sokszínű kristályok szórt fényében játszanak. A közelben csobogó patak hangját hallod, és ahogy egyre lejjebb ereszkedsz, a hang is egyre erősödik. Végül egy hatalmas barlang egyik falánál bukkansz elő, melynek pontos méreteit elfedi a mindent beborító sötétség. Egy folyó szeli át az üreg alját, mely felett egy kecses ívű hidat látsz csillogni lámpásod fényében. Élő kristályok hullámanak és zuhannak le vízesésként a láthatatlan magasból a feneketlen mélységbe, miközben ezernyi színnel vetítik be az üreget. Most már érted, miért szeretik a törpék annyira a világ földalatti részeit. Lehetséges, hogy minden kristályoszlopnak és -függönynek saját hangja is van, melyeket a fém érintése ébreszthet fel? Mit teszel?

Előhúzod a kardodat, hogy kiderítsd?

Lapozz a 177-re.

A hidon át tovább mész keleti irányba?

Lapozz a 93-ra.

128.

Kemény munka árán sikerül lejutnod a katlan jeges felszínéhez. Lapozz a 48-ra.

129.

Heimdal

ÜGYESSÉG: 8

ÉLETERŐ: 14

Ha legyőzöd, lapozz a 107-re.



130.

Ha valaha elgondolkodtál volna azon, vajon milyen érzés sültkrumplinak lenni, most megtaláltad a módját annak, hogy ezt kiderítsd. Tűzsugár csap ki az opál falból, mely szénné égeti testedet.

131.

A villámok nem ártanak neked, a vihar pedig szépen, fokozatosan elvonnul, sértetlenül hagyva téged. Lapozz a 163-ra.

132.

Az út kemény, a hótakaró pedig sok helyen vastag, de te eltökélten vágsz utat magadnak, míg végül egy hatalmas falba nem ütközöl, mely kelet-nyugati irányba húzódik, amíg csak ellátsz, teteje pedig elveszik a hideg, havas ég mélyében. Csüggedten fordulsz nyugatnak, a Ginnungagap irányába, de közben továbbra is abban reménykedsz, hogy megpillantasz egy rajta átvezető utat. Lapozz a 40-re.

133.

Modgud teste holtában is épp olyan gyönyörű, mint élőként volt. Egy hatalmas smaragdgyűrűt látsz az ujján csillogni a fakó fényben, melyet magadhoz vehetsz, ha akarsz. Lapozz a 33-ra.

134.

Modgud irigykedve pillant a csillogó vörös köpre. – Kalandozó – mondja –, megtetszett a gyűrű, amit viselsz. Elcseréled velem? – Azzal felmutat egy másik, sokkal nagyobb, melynek foglalatában egy különös alakú smaragd pihen. Meg akarod tartani a sajátodat, vagy elcseréled az övére? Bárhogy is döntesz, kapsz 2 BÖLCSESSÉG pontot. Lapozz a 33-ra.

135.

Skrymir óvatosan lehajol és a vállára emel téged. A hajába kapaszkodsz, mely akkora, mint egy hajókötél, miközben az óriás dél felé indul. Jókora teste eközben úgy emelkedik és süllyed, mint egy gálya a szélviharban. Kezd felfordulni a gyomrod. Lapozz a 119-re.

136.

Két fegyverre figyelsz fel. Melyiket teszed el?

Az íjat és hozzá tartozó nyílvevőket?
A buzogányt?

Lapozz a 174-re.
Lapozz az 54-re.

137.

Modgud elgondolkodik a beszámolódon. – Sok veszély leselkedik itt, az Elveszett Földön – mondja. – Ezek egyike, hogy senki, aki idejut, nem távozhat ezután. De... – azzal rád pillant és elneveti magát. – Te nem vagy halott! Azt hiszem, tudok rajtad segíteni. – A nő gyorsan elmondja, hogy mely utat kell követned. Van nálad egy rubin gyűrű? Ha igen, lapozz a 134-re, ha nincs, lapozz a 33-ra.

138.

Magadhoz veszed a köcsögöt és belekóstolsz a tejbe – a köd pedig széteszlik. Semmit sem látsz magad alatt, sem pedig felett. Próbálsz megmozdulni, de képtelen vagy rá. Sötét felhő gyülekezik a láthatáron, mely egyre sebesebben közeledik feléd és dagad hatalmasra. Szemeket pillantasz meg bennük, és fogakat, melyek nagyobbak, mint egy-egy hegy. Van nálad egy vékony lánc? Ha igen, és használni akarod, lapozz a 191-re. Ha Miollnirt vennéd elő, lapozz a 150-re. Ha megfűjnád a kűrtödet, lapozz a 27-re. Ha ezek egyikét sem tudod tenni, lapozz a 121-re.





139.

Elmondod a harcosoknak, milyen küldetésre vállalkoztál. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1 vagy 6, lapozz az **58-ra**. Ha 2–5, lapozz a **199-re**.

140.

A Troll egyik hosszú karjával feléd kap és leszakítja oldaladról a kardot. Mit teszel?

Mégis inkább menekülni kezdesz? Lapozz a **38-ra**.
Azzal harcolsz, ami épp a kezéd ügyébe kerül? Lapozz a **82-re**.

141.

Merre mennél tovább?

Nyugatnak? Lapozz a **170-re**.
Délnek? Lapozz a **183-ra**.

142.

Ahogy lábad a hídhöz ér, a farkas nőni kezd, felmordul és elszakítja béklyóját. Sötétség áramlik ki a szájából és alávaló lények bukkannak fel hegyi bűvőhelyeikről, melyek a híd felé kezdenek rohanni. A farkas felmordul, mire a szivárvány talapzata megremeg és repedések jelennek meg rajta. Surt hordái vérfagyasztó csatakiáltással vetik magukat bele a harcba. A híd íve széttörik, darabjai a földre hullanak. Elérkezett a Ragnarok napja!

143.

Az új járat előbb lassan kezd el lejteni, aztán egyre meredekebbé válik. Közben pedig meg is fordul, így hamarosan már nyugat felé haladsz. A kövek itt sem valami stabilak, egyre több erőfeszítésedbe kerül, hogy ne bukj fel. Végül azonban megtörténik az elkerülhetetlen: lábad kicsúszik alólad, te pedig irányíthatatlanul lefelé kezdesz szánkázni. Szerencsédre egy szürke alagútszájon át nagy halom hóba érkezel.

Köpködve kászálódsz ki a vastag hótakaróból és körbenézel. Abban a hóvilágban találsz magad, amit odafentről is láttál. A Ginnungagap túloldalán lángoló pokol fénye haloványnak tűnik a távolban, a sok jég és a hideg levegő miatt sokat veszít az erejéből. Lapozz a **185-re**.

144.

Több órányi menetelés után egy hatalmas, különös alakú építményhez érsz, melynek északi oldala teljesen nyitott. Nagyon fáradt vagy már, szemeid is majd leragadnak, úgyhogy erősen elgondolkodsz azon, lepihenj-e itt. Ha úgy döntesz, hogy igen, lapozz a **178-ra**. Ha inkább tovább mennél nyugati irányba, lapozz a **159-re**.

145.

Visszameész a kis barlangüregbe. Merre indulsz most?

Délre? Lapozz a **183-ra**.
Keletre? Lapozz a **127-re**.

146.

A dárda neve Gungnir, egy mágikus fegyver, mely győzelmet hoz mindazok számára, akik feje felett áthajítják azt a csata kezdetekor. És mivel te épp most dobtad neki ellenfeleidnek, azok győzedelmeskednek feletted! Sorsod megpecsételődött, kalandod itt véget ér.

147.

A gőzök lassan felhígulnak, végül teljesen eltűnnek a levegőből. Ezután egy nyugat felé futó folyosóra bukkansz, mely a tiedhez csatlakozik. Mit teszel?

Jobbra fordulsz és az új járatban folytatod az utat? Lapozz a **80-ra**.
Dél felé haladsz tovább? Lapozz a **19-re**.

148.

A békés táj csendjébe hirtelen egymással marakodó vadállatok vonításai hasítanak. Nem messze egy falkányi kardfogú tigris látsz, amik épp egy óriási mamutot próbálnak leteríteni. Miközben ezt a döbbenetes látványt bámulod, további tigrisek csatlakoznak a küzdelemhez a legkülönbözőbb irányokból, és rájössz, hogy a méretes állat el fogja veszíteni a csatát. Mivel semmi kedved végignézni, ahogy a vadmacskák szétmarcangolják áldozatukat, és fel sem akarsz hívni magadra a figyelmüket, folytatod utadat dél felé. Lapozz a **144-re**.

149.

Ahogy a hideg víz arcodnak csapódik és magadhoz térít, megremeg az illúzió és elhalványul – te pedig a szurdokban találsz magad, a levegőben, amint lefelé zuhansz, a mélyben lévő éles sziklák felé...

150.

Ellenfeled igen kemény diónak ígérkezik. Vajon sikerrel jársz ott, ahová még az istenek is csak félve mennek?

Fenrisfarkas ÜGYESSÉG: 13 ÉLETERŐ: 17

Ha győzöl, lapozz a **163-ra**.

151.

Árnyék hullik a kövekre. Hófehér bőré, csillogó szemű lány áll előtted. Láncinget és ezüst színű tunikát visel, hajában pedig fejpántot látsz. Egyik kezében vörös alapon fehér rózsát ábrázoló zászlót tart, másikban pedig egy szépen megmunkált kardot. Lába körül fehér rózsák nyílnak a szemed láttára. Kék kövű aranygyűrű csillog az ujján. A kincs, melyért jöttél, már karnyújtásnyi távolságban van. Mit teszel?

Rátámadsz a lányra, aki védelmezi azt? Lapozz az **5-re**.
Megtudakolod tőle, mit szeretne? Lapozz a **189-re**.



152.

Mielőtt az Óriásnök ráeszmélnének, mit is csinálsz, te feljűk csapsz a láncsal, majd jó erősen meghúszod a végét. Szerencséd van, mivel ez egy mágikus, eltörhetetlen béklyó, amit még az idők hajnalán kovácsoltak a föld különös és hatalmas erőiből.

A nőket megkötözve, tehetetlenül hagyod magad mögött, te pedig távozol a teremből. Lapozz a 188-ra.

153.

Vakon araszolsz végig a járatban, közben több laza kőben is majdnem felbuksz, és a nyálkásabb területekre lépve is kis híján elcsúszol. Végül eltűnik a fal a kezéd alól. Egy másik folyosóhoz érkeztél, mely keleti irányba ágazik le a tiedből. Ha erre folytatnád az utad, lapozz a 143-ra. Ha inkább egyenesen mennél tovább, lapozz a 65-re.

154.

Az alagút hamarosan élesen jobbra kanyarodik és déli irányba halad tovább. A levegő itt még dohosabb, mint eddig volt, és hamarosan fojtogatóvá, már-már szirupszerűvé válik. Meleg és párás, szinte mocskosnak érzed, és minden lépésed egyre nehezebb lesz, mintha ólmot kötöttek volna rád. Még lámpásod fénye is halványodni kezd, és mikor kiáltásra nyitod a szád, egyetlen hang sem jön ki belőle.

Újabb elágazáshoz érkezel. Mit teszel?

Nyugat felé fordulsz?

Lapozz a 115-re.

Dél felé folytatod az utad, át egy súlyos kőajtón? Lapozz a 190-re.

155.

Lihegve heveredsz le a homokos párkányon. Vöröslő fényben fürdesz, ami az előtted húzódó fal egy keskeny nyílásából árad feléd. Miután kifűtad magad, a réshez mászol és leugrasz egy lentebbi sziklás erkélyre. Elakad a lélegzeted az előtted elterülő látványra. Hatalmas jeges táj terül el alattad, amíg a szem ellát. Messze, a távolban kicsit jobbra köd kavargog egy hatalmas hasadékból, ami dél felé nyúlik el. Ezen túl pedig, még nyugatabbra, a föld lángokban áll. Döbbenet kezdesz nyugat felé araszolni. Lehetséges lenne, hogy ez a hatalmas elválasztó a Ginnungagap, a jég és tűz földjének határolója? Lapozz a 66-ra.



156.

A nyugat felé tartó út igen alattomos. A hóátfúvások mélyebbek, te pedig legalább egy órája kínlódsz már, hogy erre átgúss. Heves, maró szél fúj feléd déli irányból, ami ruhád alá bújik és jeges szálakká változtatja hajadat. Ahogy a vihar erősödik, havat és jeget fújva az arcodba, erőfeszítéseid egyre kilátástalanabbnak bizonyulnak – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Ezután legnagyobb rémületedre azt veszed észre, hogy elemelkedsz a földtől! A talaj forogni kezd alattad, miközben téged egy hófehér légörvény emel fel a magasba. A dühödt, nyers szél karmába kerültél, mely északra szállít téged, ahol a tornádó közepe található. Szépen, lassan eléred ezt, és mikor a közepére érsz, megszűnik a téged fenntartó erő és a mélybe zuhansz. Ahogy lenézel, a Ginnungagap tátongó mélységét látod magad alatt elterülni – a következő pillanatban pedig már körülöttes van. Lapozz a 76-ra.

157.

Ha van nálad egy rubin gyűrű, lapozz a 103-ra. Ha smaragdgyűrűd van, lapozz a 2-re. Ha mindkettővel rendelkezel, el kell döntened, melyiket akarod használni. Ha egyik sincs nálad, kalandod itt véget ér, ugyanis a gyűrűk a kulcs a kis dobozhoz, és azok nélkül soha nem fogod tudni kinyitni.

158.

Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Előtted nem messze egy hatalmas szakadék hasítja ketté a járatot, a balra vezető azonban enyhén ereszkedni kezd. Találsz egy kis nyúlványt is a jobb oldali falon, ami túlságosan is emlékeztet téged egy ajtókilincse. Mít teszel?

Megpróbálsz lenyomni?

Folytatod az utadat az új alagútban?

Lapozz a 34-re.

Lapozz a 143-ra.

159.

Ahogy nyugat felé haladsz, csípős szél kerekedik délkeleti irányból, ami egyrészt porhóval kezd el bombázni, másrészt fokozatosan északnyugat felé sodor. Összeszorított foggal indulsz hát meg ebbe az irányba, miközben a viharos szél hó- és jégdarabokkal ütlegel téged. Lapozz a 71-re.

160.

Miközben elkezded magyarázni a harcosoknak, mire lenne szükséged, a farkas nőni kezd, és végül elszakítja a béklyót, ami fogva tartja. Sötétség árad ki állkapcsai közül és gaz lények özönlenek elő hegyi búvóhelyükből, melyek megrohamozzák a hidat. A farkas mély hangon felmordul, vörös szemeit pedig az istenszerű harcosokra emeli: hangjának hallatán a híd alapja megremeg és repedezni kezd. Surt hordái szörnyű csatakiáltás kíséretében támadásba lendülnek, mire a szivárvány darabokra törik és a földre hull. Eljött a Ragnarok napja!

161.

Jól döntöttél, hisz nem feladatod, hogy végezz a Fenrisfarkassal. A bosszúnak semmi értelme, hisz a lény nem ártott neked – és különben is ki vagy te, hogy pusztulásáról dönts? Adj 4-et BÖLCSESSÉGEDHEZ, majd lapozz a 163-ra.

162.

Mikor kiérsz, leesik az állad a meglepetéstől: az épület mellett egy alvó Óriás hatalmas teste hever. A bestia meglehet vagy ötven méter. Egyből más színben látod az „épületet”: egy kesztyű az. Miközben ezt a szörnyet bámulod, az mocorogni kezd, és ahogy egy hatalmasat horkant, ismét megremeg a talaj. Ezután hatalmasat ásítva felébred, és miközben nyújtózkodni kezd, te elesel. Mikor pedig lehajol, hogy felvegye kesztyűjét, megpillant téged, amint próbálsz feltápaszkodni. A lény ekkor



udvariasan meghajol előtted, és bemutatkozik. Skrymirnek hívják, és meghív, hogy ebédelj vele hegyi otthonában. Ha elfogadod a meghívását, lapozz a **135-re**. Ha visszautasítod, és inkább nyugat felé indulnál, mondván ekkora udvariasságba könnyedén belehallatsz, lapozz a **156-ra**.



163.

Pislogsz, amint a valóság megremeg és megváltozik. Úgy érzed, mintha lágyan és könnyedén ereszkednél le a hasadékból. Végül egy szigetre érkezel, mely egy holdfényben fürdő tó közepén terül el. Úgy tippelsz, félúton lehetsz a mesés szakadékból. A levegő meleg, balzsamos és különféle fűszerek és növények illatától terhes. Valahonnét furulyaszó hallatszik. Kezded nagyon fáradtnak érezni magad. Mit teszel?

Leheveredsz pihenni?
Körbejárod a szigetet?
Beveted magad a tóba?

Lapozz az **50-re**.
Lapozz a **96-ra**.
Lapozz a **149-re**.

164.

Biztonságban átjutsz a barlangon és eléred a túloldali folyosót. Ekkor azonban tudatosul benned, hogy semmilyen módon nem tudsz ismét életet csíholni lámpásodba. Két választásod maradt. Ha sötétben folytatod az utat, lapozz a **153-ra**. Ha visszafordulnál, és megpróbálnál fényt szerezni a barlangüregből, lapozz a **73-ra**.

165.

Közelebből az épület elég semmilyennek látszik. Nem több, mint egy halom szikla, ami egyszer, régen talán fehér lehetett, most azonban önmagába kezd roskadni. A teteje, úgy látod, bármelyik pillanatban ledőlhet, már rég nem emelkedik büszkén a völgy fölé, hanem oldalra billenve, ferdén várja a véget. Finoman, félve megérinted az egyik követ, mire a romhalmaz kisebb porfelhőt eresztve magából még tovább roskad. A levegő nyugodt, így a délutáni napfény csupán szomorúan tekint le rá, de nem fújja el sehová. Mikor a por végre leülepszik, arany csillogása vonja magára a figyelmedet: van valami elrejtve a romok között! Lapozz a **151-re**.

166.

Úgy érzed, órák óta baktatsz előre és törsz utat magadnak a vastag hótakaróban, miközben a nyugaton lángoló őrüzet követed, mely mintha ugyanolyan távol lenne tőled, mint eddig is. Havazni kezd, ami még nehezebbé teszi számodra az előre haladást – vesztesz **2 ÉLETERŐ** pontot. Végül azonban eléred a Ginnungagap hatalmas hasadékat, és szinte öntudatlanul belelépsz kavargó kódébe. Lapozz a **76-ra**.



167.

Heimdal föléd magasodik, kardja hegyét a lábához szúrja. – Nem kelhetsz át, halandó – mondja. Neked azonban tovább kell menned, hisz küldetésed célja a híd túloldalán vár rád. Ha most hátat fordítanál, örökké ezen az emberiség által ismeretlen tájon kellene bolyonganod. Most végre eljött az ideje, hogy megszólaltasd a kürtöt. Lapozz az **59-re**.



168.

Kábán, remegve először észre sem veszed, hogy Skrymir letesz nagytermében egy emelvényre – de ahogy szépen, lassan helyre jössz, kezded felfogni a körülötted folyó dolgokat. Ekkor döbbsz rá, hogy Óriások vesznek körül, akik mennydörgő hangon csodálkoznak apró méreteden. Idehozódnak nyomát sem látod. Két Óriásnő székekre ugrik fel, és fülsértően éles hangon kezd sikoltozni, közben pedig egy különösen gaz kinézetű fickó furakszik be a körülötted állók között és rád vigyorog. Lapozz a **172-re**.

169.

Egy nagy barlangban találod magad, melyből egy keskeny folyosó indul nyugati irányba. A déli falon, nagyjából derék magasságban egy kis falmélyedést látsz, fölötte a veszélyt jelző rúnát, a nyílás körül pedig vastag pókhálót. Mit teszel?

Oldalra húzod a hálót és bepillantasz?
Elindulsz nyugati folyosón?

Lapozz a **116-ra**.
Lapozz az **52-re**.



170.

A nyugat felé futó járat lassan, de biztosan emelkedik felfelé – lehet, hogy a felszín felé tartasz? Ha továbbra is ebbe az irányba mennél, lapozz a 90-re. Ha inkább visszafordulnál, lapozz a 145-re.

171.

A folyosó egyenesen halad, végig vaksötétben, először vízszintesen, aztán szépen, lassan lejtene kezd, egyre meredekebben. Lábad végül megcsúszik a tükörsima padlón. Kétségbeesetten próbálsz valahogy megállítani magad, de nincs mibe kapaszkodnod, és egyre gyorsabban és gyorsabban siklasz lefelé a csúszdán. A levegő melegedni kezd, és vörös, egyre világosodó fényt pillantasz meg a mélyből felszűrődni. Végül, mikor a hőség és a ragyogás már-már elviselhetetlenné válik, vége szakad a folyosónak és egy lyukon át egy hatalmas barlangüregbe érkezel, melynek alját lángtenger és olvadt láva alkotja. Az utolsó dolog, amit égő szemeid megpillantanak, egy óriási szalamandra lobogó teste, ami egy sziklán üldögél és két másik szerencsétlent sütöget. Sorod megpecsételődött.

172.

– Egér vagy, vagy pók? – sziszeg az Óriás. – Szerintem össze kéne, hogy nyomjunk, mint valami rovar! – Mikor tiltakozni kezdesz, hogy kalandozó vagy, aki fontos küldetést teljesít, a fickó hangosan röhögni kezd. – Bizonyítsd be! – mondja a föléd magasodó lény, majd egy akkora kezet nyújt feléd, mely árnékba borít téged. – Birkózz velem!

Miután nincs reális esélyed a győzelemre, de még a túlélésre sem egy ekkora ellenfél ellenében, elugrasz előle. A többiek felkacagnak a látványtól, de aztán hirtelen elnémulnak, és a hangulat is hűvösebbé válik. Lapozz a 175-re.

173.

A kis, csipkés csúcs déli oldalán lesétálsz a barlangnyílásig és óvatosan belépsz. Az üreg falaiból lágy fény árad, a közepén pedig egy üst áll, melyet valamilyen folyadék tölt meg. Egy dárda hever mellette, a kettő közt pedig egy ronda, pucér Törpe ül, aki a körmét rágja, szája sarkából pedig nyál csorog. A háta mögött egy nyílást látsz a falon, mely mögül fény szűrődik ki. Mit teszel?

Rátámadsz a Törpére?

Lapozz a 89-re.

Magadhoz veszed a dárdát?

Lapozz a 68-ra.

Beleiszol az üstben lévő folyadékba?

Lapozz a 29-re.

Nem nyúlsz semmihez, csak megkerülsz

a terem közepén lévőket és a szemközti

nyíláson át távozol?

Lapozz a 26-ra.

174.

Az íj és a nyilak remek munkák, erős anyagból készültek. Lapozz a 36-ra.

175.

Mintha maga a Végtet dördülne át a körülöttes állók zaján, maga Skrymir tör utat magának az Óriások között és dühösen lehordja őket, amiért így gyötörni kezdték vendégét. Elnézéset kéri, majd magánlakosztályába visz, ahol királyi ebédben részesít – visszanyersz 2 ÉLET-ERŐ pontot. Búcsúajándékként – vagy talán bocsánatkérésként? – egy vékony, szinte selyemfinomságú arany láncot ad át. Az egyértelmű, hogy e tárgy igen értékes, ezért megköszönöd neki az ajándékot, mielőtt továbbállnál. Lapozz a 37-re.





176.

A kard furcsán nehéznek látszik, de jól ki van egyensúlyozva, és gyönyörűen néz ki. Miközben próbaképp csapsz vele néhányat, az arany alma elhalványul. Hogyha most magadhoz akarsz venni a köcsögöt is, lapozz a 138-ra. Ha ott hagynád, ahol van, lapozz a 163-ra.

177.

Ahogy fegyvered pengéje hozzáér az első óriáskristályhoz, egyetlen tiszta hang csendül fel, tisztábban, mint a legtökéletesebben öntött harangból, és végigvisszhangzik a barlangban. Újabb és újabb kristályokat csapsz meg, míg végül már hangok szimfóniája zengi be a barlangot, melyek más kristályokról visszhangzanak és a testedet is kikezdi. A remegés csontig hatol, végül öntudatlanul terülsz el a talajon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 70-re.

178.

Belépsz az épületbe. Nem látsz benne bútort, csupán több sötét folyosót, melyek dél felé indulnak a csarnokból. Ahogy letelepedsz az egyik fal mellett, hogy aludj egy kicsit, megrázkódik a talaj és az egész épület remegni kezd. Hangos üvöltés tölti meg a levegőt.

Rettegve kezdesz az egyik oldalsó folyosó felé rohanni. Melyiket választod?

Az egyik baloldalt?
Az egyik jobboldalt?

Lapozz a 106-ra.
Lapozz a 78-ra.

179.

Puffanást hallasz a hátad mögül. Megperdülös – és csupasz sziklafallal nézel farkasszemet. Ismét előre tekintve mély völgyet látsz elterülni a lábaidnál, melyet hatalmas, hóspírkás hegyek vesznek körbe. Bár biztos vagy benne, hogy több ezer méter magasan lehetsz, így is csupán az alsó lankáiknál állsz. A levegő hűvös, frissítő, a nap sugarai melegen simogatják arcodat. Csenevész, kékes-zöldes növények kapaszkodnak a sziklás hegyoldalakra, melyek épp csak meg tudnak élni a tápanyagban szegény tájon. Valahol alattad jéggel teli völgykatlant pillantasz meg, melyhez alig kivehető, keskeny ösvény vezet le a bal oldaladtól, amit helyenként ősi köomlások magányos sziklái torlaszolnak el. Mit teszel?

Köveded a déli utat?
Megpróbálsz lejutni a katlanhoz?

Lapozz a 194-re.
Lapozz a 128-ra.

180.

Már akkor is fáradt voltál, mikor felértél ide, a visszaút pedig még kimerítőbb. A kezded is tiszta víz az izzadságtól. És egy laza köre lépsz. Hangos dörgés kíséretében kiszakad alattad a sziklafal egy nagyobb része, te pedig sikoltva zuhansz a feneketlen mélység felé.

181.

Fogd Miollnir mesterének nevét, számold össze ennek betűit, az eredményt szorozd meg 15-tel és lapozz az eredményül kapott fejezetpontra. Ha ez a feladat meghaladja képességeidet, lapozz a 7-re.

182.

Semmi nem történik a tó partján, így hamarosan ismét elfog az álomság. Mit teszel?

Beveted magad a tóba, hogy felfrissülj?
Leheveredsz aludni?

Lapozz a 149-re.
Lapozz az 50-re.



183.

A déli alagút egy ideig egyenesen lefelé vezet, majd cikázni és erősen lejteni kezd – megcsúszol és elveszted lámpásodat. Különös szag csapja meg az orrod: ropogós téli reggel fagya és hava keveredik a kén erős szagával. A levegőt vörös izzás árasztja el. Ha tovább mennél dél felé, lapozz a 18-ra. Ha visszatérnél a kis barlangba és inkább nyugatnak fordulnál, lapozz a 170-re. Ha kelet felé néznél el, lapozz a 127-re.

184.

Ahogy eleresztetted a láncot, a farkas a kezded után kap – és vöröslő vér fröccsen elő belőle. Felezd meg ÜGYESSÉG pontjaidat, majd lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan ide érteztél.

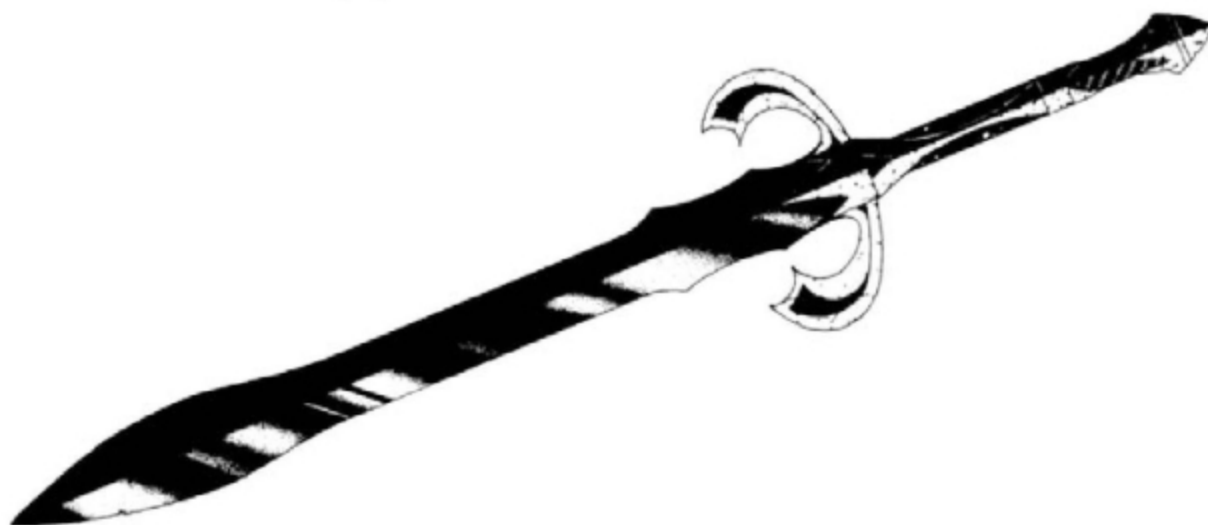
185.

Mintha mágnes vonzana, azon kapod magad, hogy az örökké táncoló lángok felé veszed az irányt, melyek messze, nyugati irányban tombolnak. Utad tiszta jégből felépülő állócseppkövek között vezet, melyek szinte fogsorként emelkednek körülötted, és amik megtörnek a tűz fényét, melytől úgy tűnnek, mintha belső tűz égne a mélyükön. És az egész tájat még varázslatosabbá teszi a jegesen csillogó levegő.

Megállsz egy pillanatra és végigtekintesz az ellenséges tájon. A távolban, messze mögötted végtelenül magas sziklafalat látsz. Hogy északra és délre mi van, azt nem tudod. Mit teszel?

Nyugatnak mész továbbra is, a Ginnungagap irányába?
Délnek indulsz tovább, a jégvilág mélye felé?
Észak felé fordulsz?

Lapozz a 31-re.
Lapozz a 109-re.
Lapozz a 6-ra.





186.

A ládán egyetlen karcolást sem tudsz ejteni. Erőfeszítéseid egyetlen eredménye, hogy sikerül kicsorbítanod fegyvered hegyét. Minden harc során, amikor ezt a fegyvert használod, 1 ponttal csökkentened kell majd Támadóerődet. Lapozz a 7-re.

187.

Valamikor régen a Törpék megalkották Nagy Kvazírt, a Bölcsét, az istenek tanácsadóját. Mások azonban megölték őt és mézsört főztek a véréből. Mindenki, aki iszik ebből, hasonló bölcsességre tesz szert. Most már te is ezek közé tartozol. Kapsz 2 BÖLCSESSÉG pontot. Lapozz a 26-ra.

188.

Ahogy átlépsz a terem küszöbén, a valóság megremeg körülötted és a világ ismét megváltozik. Különös kődarabok kavarog körülötted, mindenféle kísértettények és furcsa alakok suttognak, villóznak. A fény erősödni kezd, a fátol felemelkedik, te pedig a hatalmas szurdok keleti oldalán találod magad. Megszabadultál az illúziótól.

A talajt előtted sűrű hó borítja, a levegő jégkristályoktól csillog. A hidegtől reszketve, de eltökélten indulsz el keleti irányba. Jobbodon egy hatalmas falat veszel észre, teteje magasabb, mint a legnagyobb hegycsúcs. Előtted és mögötted is addig húzódik, ameddig a szem ellát, túlvége hideg párába burkolózik. Lapozz a 40-re.

189.

A lány rád mosolyog és melléd lép, majd lábával elkezd eltakarítani a romokat az aranylő tárgy közeléből. Mit teszel?

Most támadsz rá?
Segítesz neki?

Lapozz az 5-re.
Lapozz a 113-ra.

190.

Az ajtó némán nyílik ki előtted, majd bezáródik a hátad mögött. A levegő itt még nedvesebb. Lámpásod fényében különös, lágyan

foszforeszkáló gazokat látsz, melyek a falakon, plafonon és padlón kapaszkodnak. Nyálka csepeg zöld és bíbor színű szálukról, a húsos indákon duzzadó zsákok tompa pukkanással szakadnak fel talpad alatt. Hamarosan átható bűz tölti meg a járatot.

Jobb oldaladon egy nagyobb halom gyom zöldes fényt áraszt magából. Mit teszel?

Közelebbről is megvizsgálod?

Lapozz a 49-re.

Amilyen gyorsan csak tudsz, továbbállsz?

Lapozz a 147-re.

191.

Lágy szellő borzolja meg a láncot, mely a kezédhez ér, és a mágia, ami megkötözött, megtörik. Gyorsan a közeledő Fenrisfarkas felé csapsz a láncsal, ami azonnal a nyaka köré tekeredik. A bestia pillanatok alatt egy nagyobb kutya méretére zsugorodik, szemeiben azonban még mindig veszély csillan. Mit teszel?

Magaddal viszed?

Lapozz a 69-re.

A lent tomboló tűzbe veded?

Lapozz a 47-re.

Itt hagyod, ahol vagy, és magadban folytatod az utad?

Lapozz a 161-re.

192.

Lábujjhegyen lopakodsz előre, majd egy jókora kolomp mellett bepillantasz a megvilágított barlangba. Egy kis olajlámpást látsz egy sziklatálatlalon, amit koszos kötányérok, csontmaradványok és rothadó ételmaradékok borítanak be. Az egyik sarokban hatalmas kőágy áll, benne pedig egy halom szörme alatt egy alakatlan test. A helyiség túloldalán egy alagút vezet tovább délnek. Mit teszel?

Átlopakodsz a barlangon?

Lapozz a 164-re.

Csendben körbe nézel, remélve, hogy rátalálsz valami értékesre?

Lapozz a 14-re.

Kolompolsz?

Lapozz a 32-re.



193.

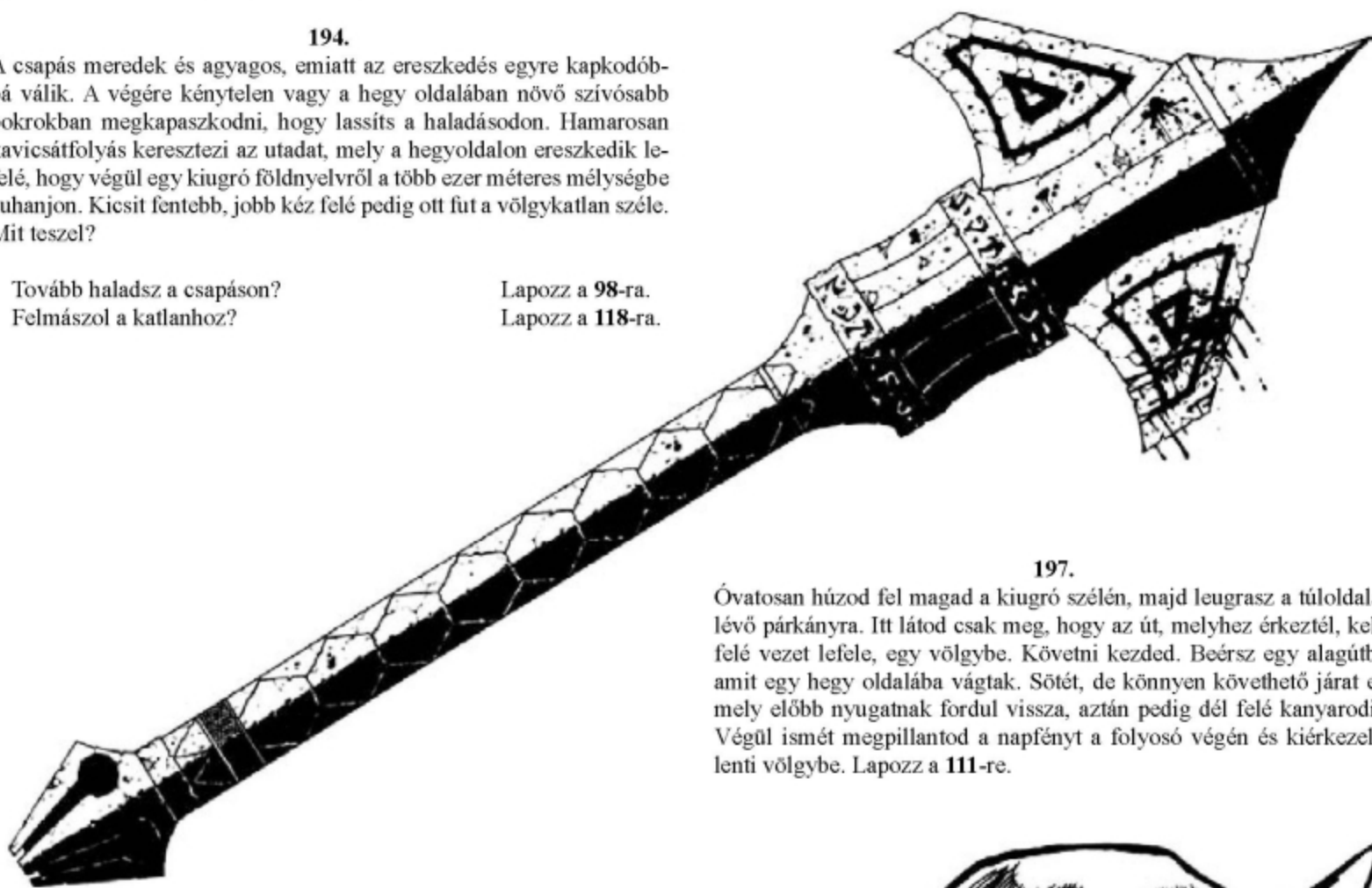
Előre indulsz, keleti irányba. A talaj továbbra is sziklás a talpad alatt, és teljesen üres, a fény sápadt és egyhangú. Végül egy jókora szakadékhöz érkezel, aminek túloldalán egy hosszú fal fut észak-déli irányba. Egy híd ível át mindkettő felett. Lapozz a 10-re.

194.

A csapás meredek és agyagos, emiatt az ereszkedés egyre kapkodóbbá válik. A végére kénytelen vagy a hegy oldalában növő szívósabb bokrokban megkapaszkodni, hogy lassíts a haladásodon. Hamarosan kavicsátfolyás keresztezi az utadat, mely a hegyoldalon ereszkedik lefelé, hogy végül egy kiugró földnyelvről a több ezer méteres mélységbe zuhanjon. Kicsit fentebb, jobb kéz felé pedig ott fut a völgykatlan széle. Mit teszel?

Tovább haladsz a csapáson?
Felmászol a katlanhoz?

Lapozz a 98-ra.
Lapozz a 118-ra.



195.

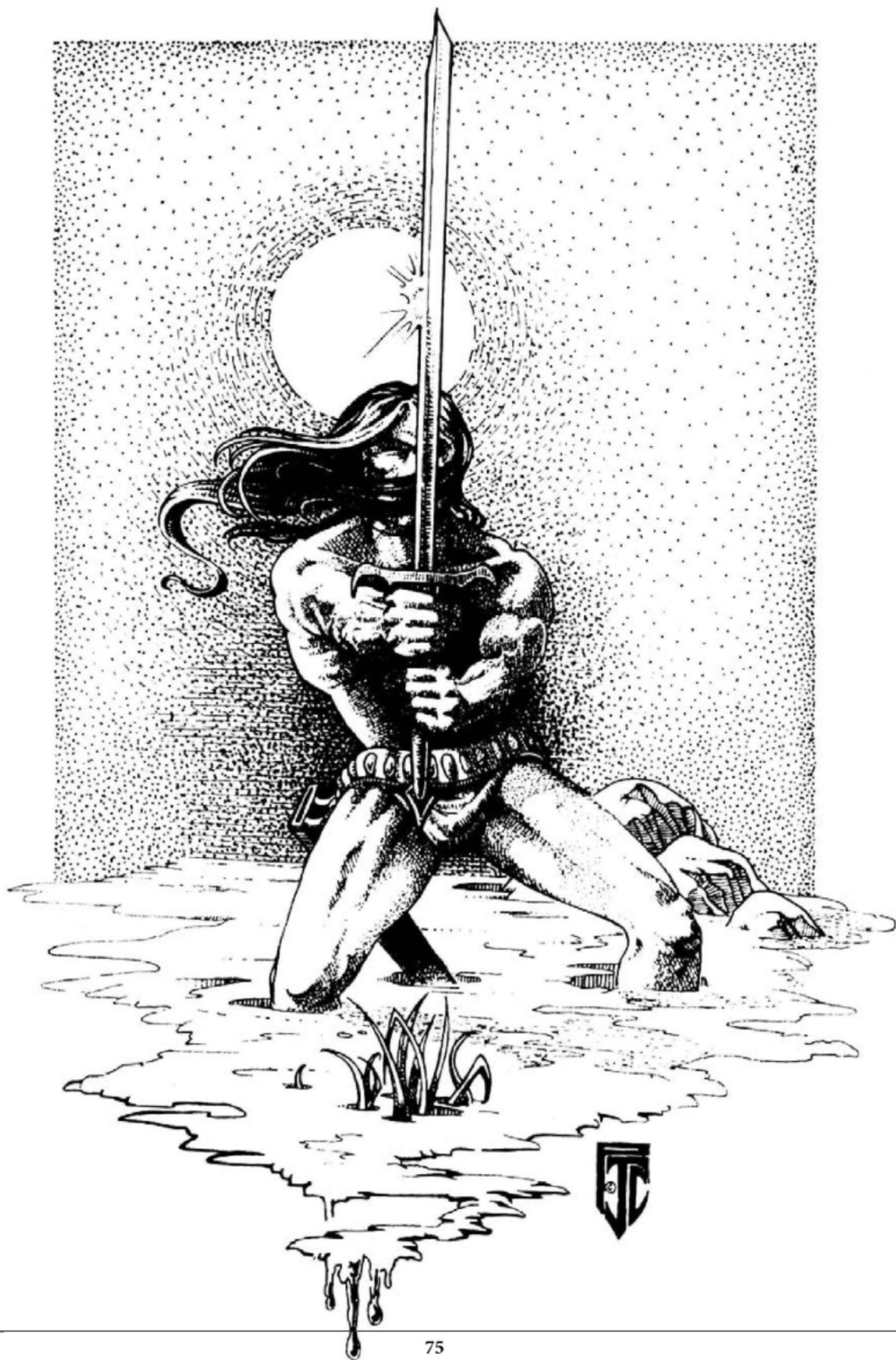
A katlan háromszáz méter széles lehet, és nagyon csúszós a felszíne. Jégdémonok ólálkodnak benne, amik arra várnak, hogy elkapjanak valakit, aki nem mozog, és jól lakmározzanak a húsából.

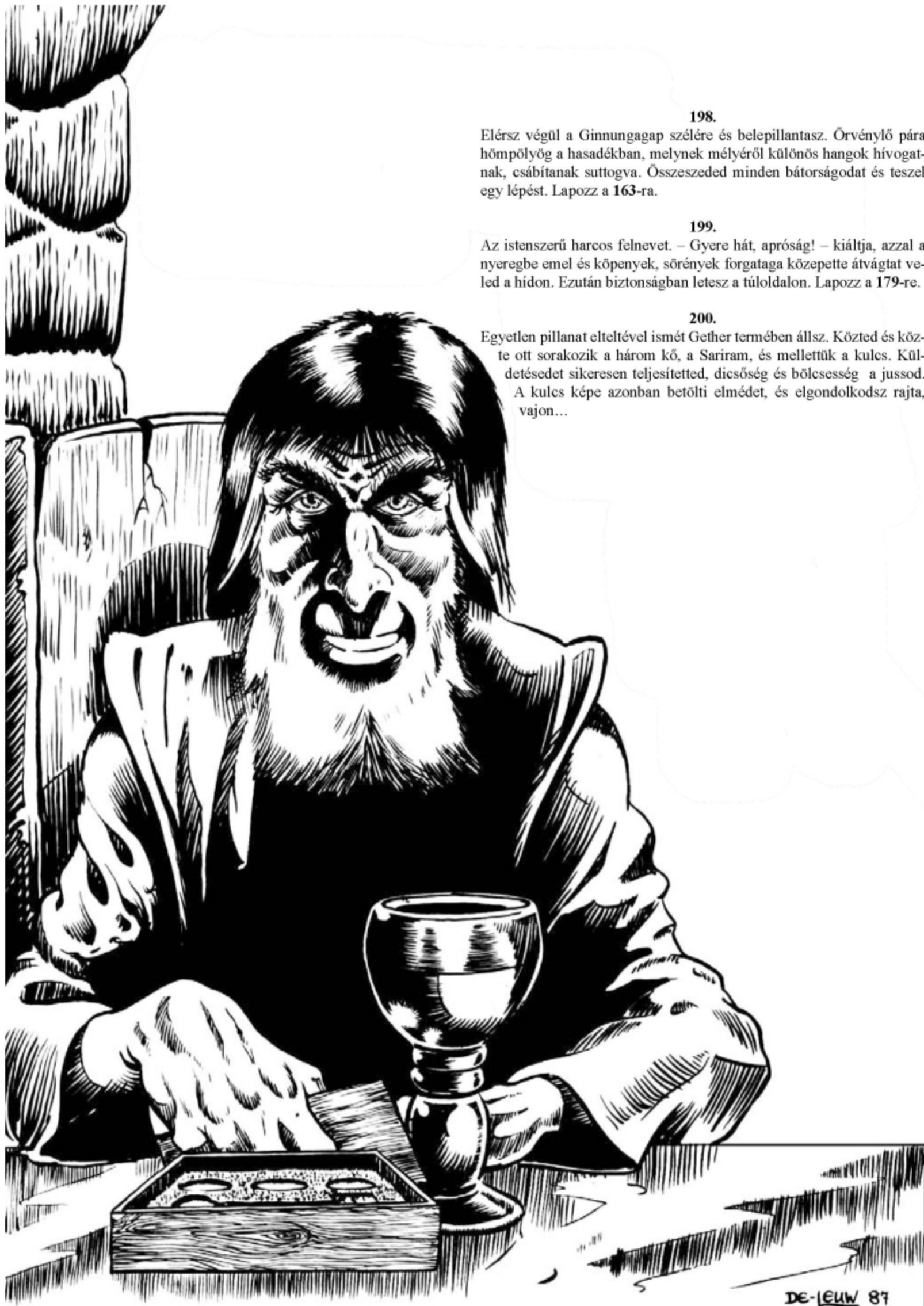
Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–4, sikerül megtenned ötven métert, ha azonban 5–6 az eredmény, felbuksz és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még azelőtt elfogynak ÉLETERŐ pontjaid, hogy átjutnál a befagyott vízén, a Jégdémonok utolérnek és kalandod véget ér. Ha túléled, úgy sikerül felmásznod a völgykatlan déli részén lévő egyik kiszögellésre. Lapozz a 197-re.



197.

Óvatosan húzod fel magad a kiugró szélén, majd leugrasz a túloldalán lévő párkányra. Itt látod csak meg, hogy az út, melyhez érkezted, kelet felé vezet lefele, egy völgybe. Követni kezded. Beérsz egy alagútba, amit egy hegy oldalába vágtak. Sötét, de könnyen követhető járat ez, mely előbb nyugatnak fordul vissza, aztán pedig dél felé kanyarodik. Végül ismét megpillantod a napfényt a folyosó végén és kiérkezel a lenti völgybe. Lapozz a 111-re.





198.

Elérsz végül a Ginnungagap szélére és belepillantasz. Örvénylő pára hömpölyög a hasadékban, melynek mélyéről különös hangok hívogatnak, csábítanak suttogva. Összeszeded minden bátorságodat és teszel egy lépést. Lapozz a 163-ra.

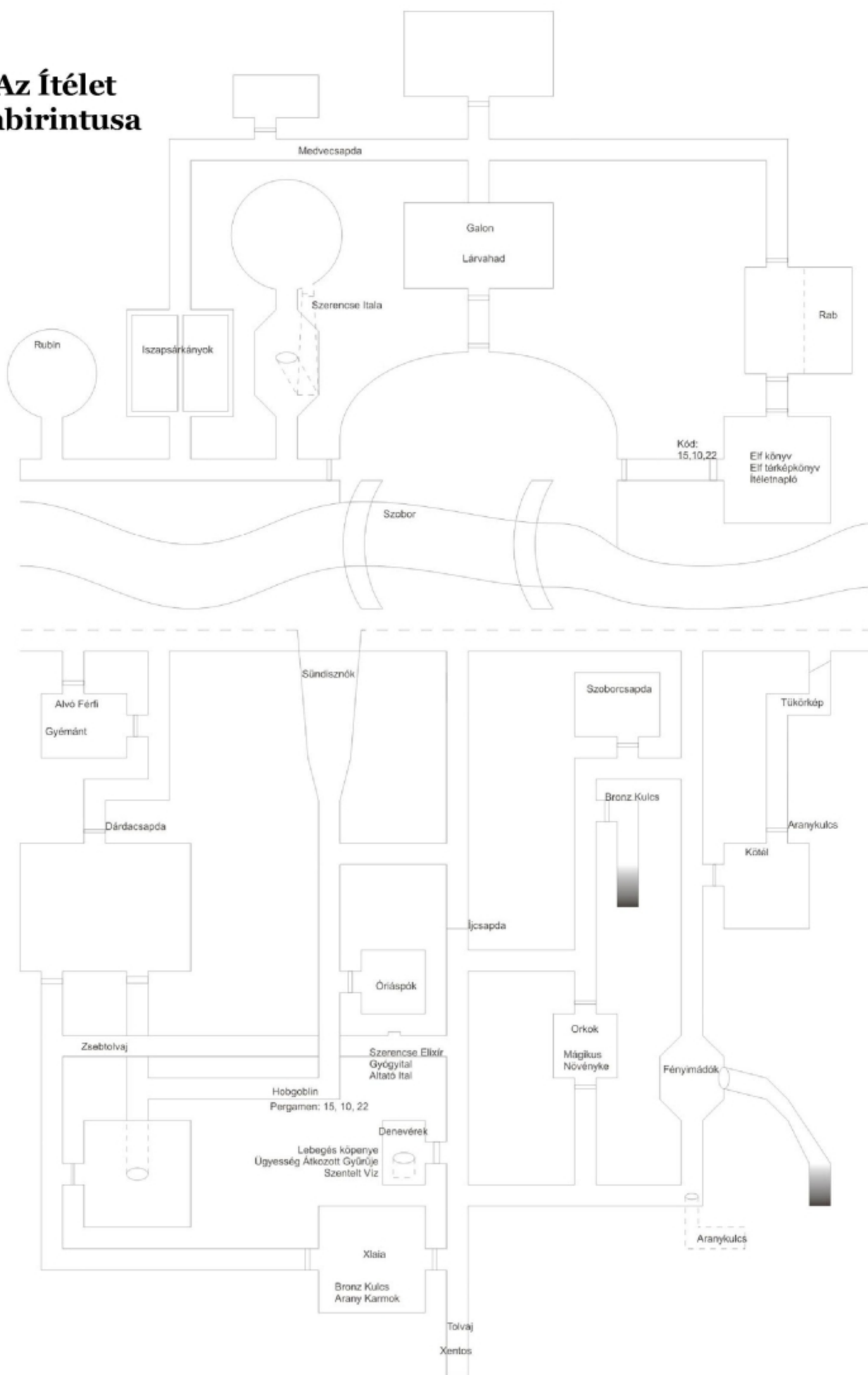
199.

Az istenszerű harcos felnevet. – Gyere hát, apróság! – kiáltja, azzal a nyeregbe emel és köpenyek, sörények forgataga közepette átvágtat veled a hídon. Ezután biztonságban letesz a túloldalon. Lapozz a 179-re.

200.

Egyetlen pillanat elteltével ismét Gether termében állsz. Közted és közte ott sorakozik a három kő, a Sariram, és mellettük a kulcs. Küldetésedet sikeresen teljesítetted, dicsőség és bölcsesség a jussod. A kulcs képe azonban betölti elmédet, és elgondolkodsz rajta, vajon...

Az Ítélet Labirintusa

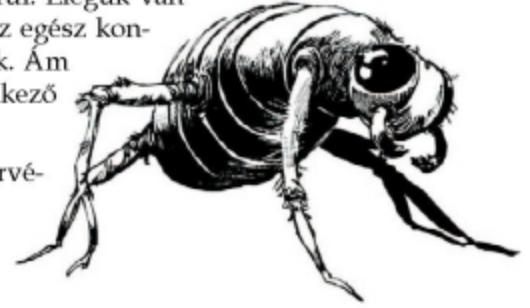


Hat dolog, amit a Kaland Játék Kockázat kalandok olvasása közben tudtál meg...

Az Ítélet Labirintusa

Most azt kell, hogy higgyük, hogy az Elfek nem vérezik össze a fegyvereket, és képtelenek megkülönböztetni a tör és a kard által okozott sebeket? Nem, ebben a kalandban az Elfek egyértelműen tudják, hogy valójában nem követted el azt a bűnt, amivel megvádoltak, csupán okot keresnek rá, hogy bedugjanak az úgynevezett Ítélet Labirintusukba. És miért is akarják, hogy ott legyél? A tény, hogy nem győzhetsz, hacsak nem rontasz el egy bizonyos **ÜGYESSÉG** próbát, mindent elárul. Elegük van az arrogáns, 12-24-12-es kalandozókból, akik úgy mászkálnak Allansia-szerte, mintha az egész kontinens az övék lenne, és csak okot keresnek rá, hogy az ilyenekből nyíl párnát csináljanak. Ám a „Labirintus, Mely Törvényes Okot Ad Az Önelégült, Magas Tulajdonságokkal Rendelkező Hősök Kivégzésére” valahogy nem hangzik olyan jól, ezért van a félrevezető név.

Tanulság: Ne hagyd, hogy megtévesszenek a bigottok, akik előítéleteiket próbálják a törvényesség köntösébe bújtatni a tisztességesnek hangzó zsargonjaikkal.



Anakendis Sötét Krónikái

Traskanndot egyszer, régen egy tragikus alaknak tekintették. Kokhíd lakói tisztességes kalandozónak hitték, aki képtelen volt ellenállni Anakendis sötét varázslatának, és végül a mágia rákényszerítette, hogy a gonosz mágust szolgálja, mígnem el nem érte a kegyes halál. Ám akkor valaki egy igen gusztustalan képet talált a szobájában, és kérlelhetetlenül arra a következtetésre jutott, hogy a férfi kedvenc szabadidős tevékenysége emberek borzalmas kínzásairól elmélkedni, és ami kevés még megmaradt a hős hírnevéből, az hamarabb foszlott semmivé, mint egy ördög létráján a létrafok.

Tanulság: Lehet, hogy tényleg van egy interjú abban a felnőtt magazinban, ami érdekelt téged, de soha senki nem fogja neked elhinni, hogy valójában ez vonzott benne.



A Dervis Köve

Miközben Alasiyan legimpozánsabb házában kutatsz kincsek után (magyarul éppen kifosztod), tulajdonosa egy bizarr korcsot, egy Troll, Hobgoblin és Ghoul ösökkkel is büszkélkedhető lényt szabadít rád (és hidd el nekem, nem akarod elolvasni azt a rajongói regényt, ami leírja, pontosan hogy is tenyésztik az ilyeneket). Ám a természet ezen megcsúfolójával való küzdelem messze nem a legkülönösebb része a találkozásnak. Nem, az ez után következik. Egy fickó, épp mielőtt megpróbálná szénné égetni a képedet, fogja magát és bemutatkozik, mintha valamilyen nívós vacsorát rendezne éppen, és nem egy élethalál harc kellős közepén tartanátok. A rákövetkező fejezetponton folyó csatánál meg is lepődtem, hogy nem ír semmi olyasmit, hogy „Minden Harci Körben dobj egy kockával. Ha az eredmény 1-2, a Mágus-Kormányzó kedélyesen eltársalog veled az időjárásról.”

Tanulság: Csak mert valaki udvarias veled, még nem jelenti azt, hogy nem veszélyes.



Halállabirintus

Gondold végig azt az eseménysorozatot, amikor téged és Thromot, a Barbárt a Törpe Próbamester le-
tesztelte. A kobrakapós próba után meg kellett oldanod egy anagrammát, amit ha elrontottál, akkor
nem folytathattad a feladatot. Ha ez sikerült, még meg kellett küzdened egy bestiával is, végül
pedig pihenhetél egy keveset, amíg Throm is elvégezte ugyanezeket. És most jön a dolog ér-
dekes része. A Próbamester közli veled, hogy egykori társad is kiállta a próbákat, és mivel csak
egyikőtöket engedheti tovább, most meg kell küzdenetek egymással. Thromnak nincs ez ellen
kifogása, ugyanis a kígyó elkapása közben az állat megharapta és most túlságosan kába ahhoz,
hogy felismerjen téged, egykori barátját. És ebben az állapotban sikerült megoldania egy ana-
grammát? Annak a Thromnak, aki nem is olyan régen hatalmas megvetést tanúsított az írott szó
íránt? Nagyon úgy tűnik, hogy övéi között a műveltek közé tartozott, ám kevésbé értelmes tár-
sainak gúnyolódása miatt kénytelen volt elrejtetni intelligenciáját és minden bizonnyal csak azért
vágott neki a Halállabirintusnak, mert szükségét érezte, hogy bizonyítsa törzse kevésbé olvasott
tagjainak a férfiasságát. Vajon miféle mélyenszántó társalgásokat folytathattatok volna, ha a körül-
mények nem kényszerítettek volna rá, hogy hű kardoddal szabdald fel a férfit?

Tanulság: Ne becsüld le barátaidat. Könnyen lehet, hogy van valami rejtett tehetségük.



A Tűzhegy Varázslója

- Zagor! Mégis miért ölték meg? Egyáltalán semmiért!

De most komolyan, mi olyat tett, amivel kiérdemelte a halált? Nézzük csak... a háttértörténet
szerint kesztyűt visel és kártyákkal játszik. Nos, ez valóban eléggé nehézkessé teszi számára
a keverést és az osztást, de nem igazán teszi jogossá a kalandozó kényelmére otthonában el-
helyezett mágikus ereklyével való szétporlasztását és a harmincegy könyvvel későbbi folyto-
nossági hiba beiktatását, nem? Tény és való, a Warlock magazinban található kibővített verzió
valamivel részletesebb. Otthont ad a kellemetlenebb nem humán lények számára (ennyit a jó
szomszédságról) és a gabona is elég ramaty állapotba került, ami nyilván az ő hibája, mi? Meg-
lep, hogy senki nem állítja, hogy tarajos götévé változott (csak aztán jobban lett). A közelben
élő népek persze azt állítják, hogy ő gonosz, és valószínűleg valami rosszban sántikál, drága
hősünknek pedig ennyi már elég is, hogy lerohanja Irakot - akarom mondani hogy felkutassa
Zagort és megölje. Legalábbis egyelőre.

Tanulság: A vádaskodásnak és rémhír-terjesztésnek hosszú távon igen kellemetlen követke-
zményei lehetnek. Először ellenőrizd a kapott információk hitelességét.

Az országút harcosa

2023-ban, miután a Föld lakosságának 85%-a kihalt (egy részük valamilyen betegségtől, más részük pedig a társadalom felbomlása
következtében), a civilizációt újjáépíteni kívánó túlélőket fenyegető legnagyobb veszélyt a hotelek léte jelenti. Komolyan. Fontos kül-
detésed során, miközben távolodsz, ha úgy döntesz, hogy valamelyik éjszakát egy hotelban töltöd, egy bekattant vallási fanatikus le-
hetőséget kap rá, hogy tönkre tegye a járgányodat és így megakadályozzon téged célod

elérésében. Ha a hazaúton állsz meg egy ilyennél, Manuel gonosz verzi-
ójával futsz majd össze, aki hozzád vágja néhány kis állatkáját, akik
halálos fertőzést adnak át neked. Biztos lehetsz benne, hogy az
elkövetkező években az ifjú tréfamesterek játékpátkányo-
kat fognak aggatni a te tiszteletedre emelt szoborra, mivel
hősietlen halálod szinte követeli az ilyesfajta gúnyolódást.

Tanulság: Nincs semmi szégyenletes a kényelmetlenség-
ben. Ne keresd feleslegesen a luxuskörülményeket, csak ha
biztos vagy benne, hogy meg tudod fizetni az árát.



A következő Játékfüzetben további izgalmas tanulságok-
kal fogunk jelentkezni a Kaland Játék Kockázat világából...

Steve Jackson és Ian Livingstone
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1. Halállabirintus 1989
2. A Tűzhegy Varázslója 1989
3. Az országút harcosa 1989
4. A Gyilkkirály 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

Fantázia Harcos kötetek:

1. Űr-Örgyilkos 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.-el 1993
8. Csillaghajó 1993
9. Csillagközi Fejvadász 1993
10. Lopakodó Lelkek 1993
11. A halál Seregei 1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

- TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötet:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötet:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme 2009
2. A Pusztító 2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjszarkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység démonai 2010
8. Éjfél 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 Vérturkász útvesztője 2010
15. A Kétélű Jósolat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011

Kaland Játék Kockázat weboldal



- könyvismertető
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

A következő Zagor.hu játékfűzet várhatóan 2011. novemberében készül el:



3 új kalandjáték:

Feltámadás

A Próbátétel Temploma

Az Aljas Mágus

és térképek...

Ne feledd: A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

A Lebegő Város

Titokzatos múltú kalandozó vagy egy világban, ahol az évszokok nem az idővel változnak, hanem a hellyel. A Tél Földjén találkozol a haldoklóval, akinek utolsó szavai hírnévvel és gazdagsággal kecsegtetnek. Csupán annyit kell tenned, hogy megtalálod a mesés Lebegő Várost és megmentesz egy Törpét, akinek rossz szokása, hogy hagyja magát elrabolni. De vajon tényleg jól értelmezted ezeket a szavakat...?

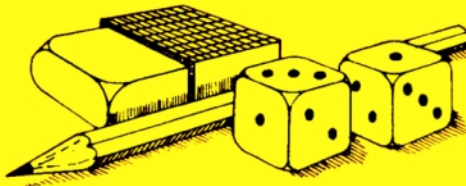
A Változások Földje

Miután elhagytad a Lebegő Várost, elegend lesz a Tél Földjéből és vissza kívánsz térni otthonodba, a Nyár Földjére. Az út azonban az Őszön, a Változások Földjén vezet át. A szóbeszéd szerint a növények szokatlanul gyorsan nőnek itt, és életük könnyen végződhet gyors virágzással majd halállal. A viharok is nagy veszélyt jelentenek mindazokra, akik neki mernek vágni a tájnak. Te mindezek ellenére elindulsz az Őszbe.

Az Elveszett Föld nyomában

Miután eltöltöttél némi időt Gether társaságában, úgy döntesz, ideje elvégezned a feladatot, amit a Moha Hajadon bízott rád. Kalandozóként bölcsességed, erőd, kitartásod és ügyességed nem egy veszedelmes kalandon segített már át a múltban. És mikor ebbe is belekezel, ismét szükséged lesz mindezen tulajdonságaidra.

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezében van!