9.SZÁM / 2014 DECEMBER

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

2 KALAND
1 FÜZETBEN
A főhős itt is
Te vagy!

Visszatérés a Jégujj-hegységbe

A Sötétség eljövetele

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

9. SZÁM / 2014 DECEMBER

ZAGOR.HU

A művek eredeti címei
Return to the Icefinger Mountains
(Fighting Fantazine 9)

Ascent of Darkness
(Fighting Fantazine 11)

Fordította
Gergő és FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Michael Wolmarans
(Ascent of Darkness - Fighting Fantazine 11)

Borító szerkesztés
runner

Text © Ed Jolley, 2012
Illustrations © Brett Schofield, 2012
Text © Stuart Lloyd, 2013
Illustrations © Michael Wolmarans, 2013
Hungarian |ż| Zagor.hu, 2014

TARTALOM

Visszatérés a Jégujj-hegységbe
4

A Sötétség eljövetele
56

Visszatérés a Jégujj-hegységbe

Hogyan küzdj meg az Alvilág teremtményeivel?

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

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával állapítsd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A szemközti oldalon találod 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. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki *Kezdeti* pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, hogy mennyire vagy szerencsés. 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 füzet, 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 sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Lesznek olyan helyzetek, amikor egynél több személlyel vagy szörnnyel kerülsz szembe. Néha egyetlen ellenfélként kezelheted őket, máskor egyesével küzdetsz meg velük, de olyan is előfordulhat, hogy egyszerre kell mindőjükkel harcolnod. Ha egy teremtménynek tekintheted őket, akkor a harcot a szokásos módon kell levezetned. Mikor azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg velük, akkor is a szokásos eljárást kell alkalmaznod azzal a különbséggel, hogy amint legyőzted az egyiket, rögtön a következő veszi át a helyét! Ha egyszerre többen is támadnak rád, úgy egy Harci Körben minden támadód külön támadást hajt végre ellened, neked azonban el kell döntened, hogy melyikükkel veszed fel a harcot.

A kiválasztott ellenféllel a szokott módon harcolj. Az összes többi ellen is meg kell határoznod a Támadóerődet, ám ha ekkor a te Támadóerőd a magasabb, nem okozol neki sebzést, csupán kivédted a támadását. Azonban ha a te Támadóerőd a kisebb, ellenfeled a szokásos módon okozott sebesülést neked.

SZERENCSE

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

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

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

A SZERENCSE használata csatában

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

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha balszerencsés vagy, a seb puszta 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 sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

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

Visszatérés a Jégujj-hegységbe Kalandlap

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

ÉLELMISZERKÉSZLET:

JEGYZETEK:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

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 kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat élelmiszer elfogyasztásával tudod pótolni. Ezt a kalandot élelem nélkül kezded el, de később lehetőséged lesz rá, hogy vásárolj. Csak olyankor állhatsz meg enni és pihenni, amikor a szöveg erre külön lehetőséget biztosít, és akkor is csak egy adag élelmet fogyaszthatsz el. Egy adag élelem elfogyasztásával 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, és egy adag élelmiszert vesztesz. 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 füzetben. 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

Minimális felszereléssel vágsz neki a kalandnak. Az összes, amit magaddal viszel, a fegyvered, illetve a hátizsákod, amibe elteheted a tárgyakat.

Időnként a szöveg kifejezetten utasítást ad rá, hogy bizonyos tárgyakat magadhoz vegyél, vagy magadnál tarts: amikor ez történik, mindenképp fel kell írnod az adott dolgot a *Kalandlapodra*. Csupán akkor dobhatsz el tárgyakat, ha erre kifejezetten lehetőséget kapsz.

Háttértörténet

A rossz álmok visszatértek.

Volt idő, mikor az egész életed egy rémálom volt. Egyetlen nap leforgása alatt árvultál meg és váltál rabszolgává. Egy mágikus nyakörv kényszerítő hatásának köszönhetően, Orkok és Goblinok parancsait teljesítetted, akik egy rémség szolgálatában álltak, az úrnődében. Rendszeresen megrugdostak és megvertek, nem számított milyen jól végezted a munkádat. A legtöbb rabszolgatársad is félelemben tartott, akik rajtad vezették le a keserűségüket, mert gyerekként te voltál a legkönnyebb áldozat. Soha nem volt elég ételed és nyugodalmad sem. Ami a legrosszabb, az állandó félelem attól, hogy ez lesz az a nap, amikor téged választ, hogy belőled egyen, ezzel téged az egyik förtelmes élőhalott csatlósává változtatva.

Aztán harminc évvel ezelőtt a rémületnek vége szakadt. Végül valakinek sikerült megölnie, és a rabszolgák fellázadtak az állatok ellen, akik a szolgálatában álltak. Aznap szerencséd volt. Nem sokkal a lázadás előtt a konyhába vonszoltak egy kis extra munkára, mivel a személyzet egyik tagját egy dulakodásban megölték, így már egy kés volt a kezedben, mikor kitört a verekedés. Dupla szerencse. Épp akkor volt ott egy másik konyhai munkás, aki megsajnált, és a tomboló káosz közepette megvédelmezett téged, míg elnyomóid megfizettek a bűneikért. Magával vitt vissza a civilizációba, és új otthont talált neked földbirtokos rokonainál.

Ezek után még évekig felidéződött benned a rémálom pihenéskor, álmaid tele voltak zöld állatias arcokkal, a fogvatartóid által imádott szörny jeges tekintetével, és az iszonytató szépségű vérszívó boszorkánnyal, aki a végzetedet fagyos markában tartotta. Arra kényszerültél, hogy a szénapajtában aludj, így a sikolyaid nem ébresztették fel a ház többi lakóját. Végül a rossz álmok fokozatosan elhalványultak csakúgy, mint az emlékeid, megfakultak, akár a régi hegek.

Az utolsó csaknem húsz évvel ezelőtt volt. Tegnap éjszakáig. Szerencsére elég kevésre emlékszel abból, ami az agyadon átfutott, mielőtt hideg verítékben ébredtél, levegőért kapkodva, mintha az a pokoli nyakörv még mindig rajtad lenne, hogy minden ellenállást kiszorítson belőled. De egy képre tökéletesen emlékszel: az arcára; a szemei csukva vannak, de kezdenek nyílni, és a vérfagyasztó mosolyra, amikor kivillantja a szemfogait.

A hajnal közeledtével a rettegésed elmúlt, de mikor gondolataid elkalandoznak a nap további szakaszában, a gonosz mosolyának látványa visszatért. Végül úgy döntesz, teszel valamit ez ellen, és este a faluba indulsz, hogy meglátogasd Renisot, a megmentődet, a legrégebbi barátodat.

Mint mindig, most is örömmel fogad, de látod, hogy valami mégis nyugtalanítja. Mielőtt bármit is mondhatnál, kezét felemelve jelzi, hogy várj. Csak mikor mindketten a tűznél ültök, egy kupa világos sörrel a kezetekben kérdezi meg:
– Te is láttad őt?

Bólintasz, és rákérdezel, szerinte ez jelent-e valamit?

– Talán. A Fél-Agyarral való küzdelem óta rettegek ettől.

Minden akkori harc emléke összemosódott. Fél-Agyar az egyik Ork gúnyneve volt, akinek a parancsait teljesítetted. De emlékezetedben az ő végzete sem volt megkülönböztethető bármely más állatias felvigyázóidétól, bevallod, hogy fogalmad sincs, miről beszél barátod.

– Komolyan? Nem hittem volna, hogy bármelyikünk is el tudja felejteni.

Elmélkedve elhallgat, és ismerve az ő modorát, elnyomod magadban a késztetést, hogy megkérdezd, mit is értett ez alatt. Csak elmondja, majd ha készen áll – és néhány pillanattal később így is tesz:

– Feltételeztem, mind éreztük, de talán tévedtem. Csak egy pillanatig, nem is olyan túl hosszan.

Igazít egyet az inge gallérján, és egy izzadtságcsepp jelenik meg a homlokán. – A nyakörv ismét működésbe lépett, megfeszült, akár egy szúró kis fájdalom.

Egy korty sört gurítasz le hirtelen kiszáradt torkodon.

– Még most sem emlékszel? Nem, látom ez még teljesen új számodra. Azért volt annyira eltökélt szándékom, hogy mielőbb levágjam rólunk ezeket az átkozott nyakörveket. És azóta is ezzel az emlékkel kellett együtt élnem. Szembe kellett néznem annak lehetőségével, hogy talán mégsem halott. Így elkezdtem keresni egy fegyvert, ami elpusztíthatja, ha visszatérne.

– Egy karót? – kérdezed.

Reniso fanyarul mosolyog. – Bárcsak olyan egyszerű lenne. Nem, én erre gondolok – mutat bal halántékára. – A tudás. Kitalálni honnan nyeri az erejét, és talán ellene tudjuk fordítani. Vagy legalább távol tudjuk tartani tőle.

Szavai a gondolataidba vetítik azt a szörnyű lényt, akit a nő szolgált, és szemeid tágra nyílnak a rémülettől.

Reakciódat látva sietve rávágja: – Nem a Démon. Ő adott neki egy kevés hatalmat ez igaz, de ezen felül, ez vezette őt egy másik forráshoz. A Kristálybarlangokat egy ősi civilizáció romjaiból faragták talán még a földrészek szétszakadása előtt. Ezt találta meg ő az elveszett város mélyén, ami a hatalmának a legnagyobb részét képezi.

– Mit talált? – kérdezed.

Reniso összevonja szemöldökét. – Nekem csak töredék-információim vannak, a tudás nagy része elveszett vagy elpusztult. Mindig is bennem volt, hogy indítok egy expedíciót a barlangok mélyére, hogy lássam, mit találok ott, de egy részem sosem akart visszatérni.

A gondolat, hogy visszatérj azokba a pokoli barlangokba rettegéssel tölt el, de nem annyira, mint annak a lehetősége, hogy ő visszatérhet. Minden bátorságodat összeszedve felajánlod, hogy te elvállalod az expedíciót.

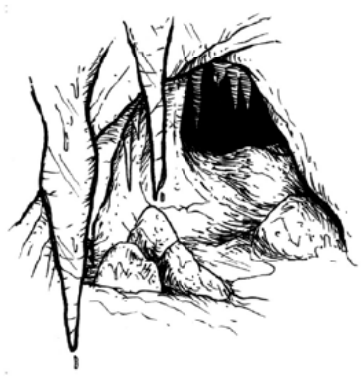
– Ez nagyon rendes tőled drága barátom, de nem mennél sokra, ha egyedül vágnál neki az útnak. Honnan tudnád, hogy merre, vagy mit keress?

– Legalább megpróbálom – vágod rá.

– A fiatalok mindig olyan türelmetlenek. Nem azt mondom, hogy ne menj csak, azt, hogy várj még egy kicsit. Nemrég megismertem egy tudóst Salamonisban, aki elég sokat gyűjtött össze abból a kevés információból, ami még fennmaradt. Meggyőztem, hogy velem is osszon meg néhányat. Amit az írásaiból tanultam három nap alatt, többet ért, mint az én összes tudásom.

– És ez még nem minden. Ide fog jönni, hogy vessen egy pillantást az én felfedezésemre. Lehet, már útnak is indult. Ha meg tudnánk győzni, hogy velünk tartson – igen velünk. Itt az idő, hogy megálljt parancsoljak a félelmeimnek – ennek a tudásnak a segítségével, és a te erőddel, lesz esélyem rá, hogy megtaláljuk azt, amivel biztosítjuk, hogy a boszorkány soha többé nem térhessen vissza. Vagy ha már megtette, hát megöljük vele.

Belegyezel, hogy megvárjátok a tudóst, de jobb lenne, ha elkezdenétek felkészülni az expedícióra, hogy mikorra ideér, már indulásra kész legyetek. Egy ideig még megvitatjátok Renisoval, mire lesz szükségetek, csak akkor hagyjátok abba, mikor már annyira elfárad, hogy nem bírja folytatni. Mielőtt elmész, figyelmeztet, hogy a mai beszélgetésről senki nem szerezhet tudomást. – Nem pusztult el az összes csatlósa akkor. Láttam már jeleit, hogy még mindig hozzá imádkoznak néhányan. Ha tudomást szereznek a tervünkről, az életünk egy lyukas garast sem ér majd.



Ahogy hazafelé baktatsz, gondolataid a következő megpróbáltatás és a szolgalét rég eltemetett emlékképei körül forognak. Nyugtalanít, mi lesz, ha a Hóboszorkány ténylég újra visszatér az életbe, vagy ami rosszabb, élőhalottként. Mikor hazaérsz, feltúrod azt a holmidat, amit az évek során felhalmoztál, amíg rá nem találsz arra a kardra, amit egy halott Goblintól zsákmányoltál, mikor a kivezető utat kerestétek a Kristálybarlangokból Renisoval. Mikor végre ágyba kerülsz, csak lassan jön álom a szemedre, és az is tele van nyugtalanító képekkel.

Másnap reggel felkeresed Stefet és Pitat, akik az elmúlt évtizedekben a munkaadóid és a családod voltak – az igazat megvallva nem is annyira családtagok, de soha nem bántak rosszul veled –, és elmondod nekik, hogy hamarosan távoznod kell. Sajnálattal hallják, mert nagyon jó munkaerő voltál, de ha menned kell, hát menned kell. Amíg el nem indulsz, addig folytathatod a munkát a birtokon a szokásos bérért. Soha nem voltak különös tekintettel az érzelmek kimutatására.

Egy szántóföldön töltött reggel után elcsomagolod az ebédedet, és a faluba sietsz, hogy ismét felkeresd Renisot. De hiába kopogtatsz, nincs válasz, és az ajtót félig nyitva találod, így belépsz. Attól a látványtól, ami bent fogad a hideg fut végig a hátadon, a kilincs kicsúszik elzsibbadt kezedből, és az ajtó becsapódik mögötted.

Az általában rendezett kunyhó borzasztó állapotban van. Összezúzott bútorok, törött tárgyak és kitépdesett könyvoldalak mindenütt. Ezt a helyet nem átkutatták, ez szándékosan pusztítás. Csak a káosz miatt.

Reniso házának romjai és a tárgyak csak egy mellékes részét képezik annak, amit a ház tulajdonosával tettek. Élettelen testét a középső fa oszlophoz kötözték, ami a tetőt tartja. A keze és a nadrág a jobb oldalán teljesen vérrel áztatott, ami valószínűleg abból a sebből származik, ami az életét oltotta ki. Az arcán lévő kifejezés arról árulkodik, hogy halála nem volt fájdalommentes. Észreveszed, hogy valami kis fehér dolog lóg ki a szájából.

Ennél is rosszabb, amit az előtte lévő padlón látsz. Egy végső üzenet tőle, amit az alatta keletkezett vértócsába mártott jobb lábával írt. Kissé maszatos és elmosódott, de még mindig tisztán kivehető a végső figyelmezetés: Vissza fog térni!

És most lapozz!

1.

Régi barátod holttestét bámulva keserűség, rémület és növekvő harag kavarog benned. Bárki is legyen felelős ezért, a saját és hitvány úrnője életével fog fizetni érte. Még egyszer Reniso gyötrelemtől eltorzult arcára emeled tekinteted, és megfogadod, hogy megbosszulod a halálát.

Ismét figyelmes leszel rá, hogy valami kilóg a szájából. Vajon mi lehet az? Ha megpróbálod eltávolítani, hogy megnézd, mi is lehet az, lapozz a **92**-re. Ha inkább itt hagyod a testet, és azonnal elindulsz, hogy meghiúsítsd a gyilkosai tervét, lapozz a **204**-re.

2.

Megmarkolod a lángoló kardot, és azon gondolkodsz, hol lenne a legjobb lesújtani vele a Démonra. Amint Denati meglátja, mire készülsz, a szeme kikerekedik a rémülettől: – Megőrültél? Lehet, hogy alszik, de ha megsebesíted, ki tudja, mit tesz veled megtorlásul. Azt hiszed, hogy magatehetetlen, csak mert úgy tűnik, hogy csapdába esett? Ne bökd szemen az alvó Démont.

Ha megfogadod a tudós tanácsát, lapozz a **103**-ra. Ha elhatároztad, hogy ez a legalkalmasabb pillanat, és lesújtasz a teremtményre, akinek sötét árnyéka rávetült egész eddigi életed nagy részére, lapozz a **129**-re.

3.

Egy erőteljes lökéssel kiszabadulsz a jég fogságából, ezzel leszakítva a bőrt a tenyeredről. Veszítesz 4 ÉLETERŐ és 2 ÜGYESSÉG pontot. A koporsó a híd szélén meginog, majd beleesik a szakadékba. A lenyúzott ujjaidban érzett fájdalom túlságosan leköt ahhoz, hogy lásd, mi történik a koporsóval, de végül a kezed eléggé elzsibbad ahhoz, hogy tudj másra is koncentrálni. Még ha nem is pusztítottad el teljesen a Hóboszorkányt, de szinte biztos, hogy lehetetlenné vált, hogy a megmaradt követői megtalálják testét és felélesszék. Csakis az időn múlik, hogy kezed begyógyul-e teljesen, de te mégis elégedett vagy. Lapozz a **49**-re.

4.

Másnap reggel amint felkel a nap, útnak indulsz. A testmozgás segít száműzni a borzalmas éjszaka utáni fáradságot. Denati nehezen tudja tartani a lépést veled, és többször is szándékosan le kell lassítanod miatta. Elnézésed kéri, amiért hátráltat, de biztosít, hogy még ebben a tempóban is eléritek célotok a nap végére.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény:

1	Lapozz a **134**-re.
2	Lapozz a **159**-re.
3	Lapozz a **271**-re.
4	Lapozz a **45**-re.
5	Lapozz a **199**-re.
6	Lapozz a **215**-re.

5.

Veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot. Amint ismét talpra küzdöd magad, rémisztő látvány fogad. A Hóboszorkány a koporsó tetején ül, és nyújtózkodik, mintha csak egy pihentető alvásban lett volna része. Rád emeli tekintetét, mosolyog, és kivillantja szemfogait. Ehhez képest sokkal barátságosabb volt az, amit a rémálmaidban láttál.

Dühtől elvakultan fegyvert rántasz, és a koporsó felé támolyogsz. Gyűlölt ellenséged valahogy kijátszotta a halált, de te megteszel mindent annak érdekében, hogy újra a pokolra küldd. Ha nálad van a lángoló kard, lapozz a **148**-ra. Ha bármilyen más fegyvert használsz, lapozz a **217**-re.

6.

Egy erőteljes húzással elrántod a karodat. A kéz szorítása nem enged, csuklóból kitörik, és egy lyukat hagy maga mögött, ahová a kocka belepottyan. Hátratántorogsz néhány lépést… és amikor feleszmélsz, egy jégből faragott kulcsot szorongatsz. Nincs jele sem a még néhány pillanattal ezelőtt téged fogva tartó fém kéznek, sem a lyuknak, amit a kéz letörése okozott.

Kivered ezeket a furcsa dolgokat a fejedből, és figyelmedet a kulcsra összpontosítod. Mivel jégből készült, nem valószínű, hogy sokáig kibírja, ha magaddal viszed, így hát valószínűleg az oszlop oldalában lévő kulcslyukba való. Leguggolsz, és a zárba csúsztatod. Pont beleillik, és simán elfordul. Lapozz a **130**-ra.

7.

Körülbelül húsz méter után a folyosó keleti irányba kanyarodik, és nem sokkal később véget is ér egy két méter mély barlang szájánál. A lámpád fényének határán valamin meg akad a szemed. Kicsit közelebb mész, hogy kiderítsd, mi is lehet az. A lábad azonban megcsúszik egy átlátszó jégfolton, és egy nagy kupacba esel a földön. Veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Ahogy körülnézel az új barlangban, világossá válik, mi vonta el a figyelmedet: több fagyott holttest lóg le a tetőről, fejjel lefelé. Egy kiáltás és egy tompa puffanás jelzi mögötted, hogy Denati is áldozatául esett annak a csúszós foltnak, ami téged is ide küldött. Miután meggyőződtél róla, hogy barátodnak nem esett semmi baja, lámpásodat felemelve megmutatod neki is a holttesteket. Ha van nálad egy darab pergamen, amelyen valószínűleg Törpe írás szerepel, lapozz a **102**-re. Ha nincs nálad ilyesmi, lapozz a **200**-ra.

8.

Nem messze balra észreveszel egy halom hó borította sziklát, ami jó lehet fedezéknek, ez némileg javítja esélyeidet a csatában, így azt kiáltod Denatinak, hogy arra fusson. Így is tesz, de túlságosan fáradt, így beéred őt. Megragadod a karjánál fogva, és gyorsabb tempót diktálsz, húzni kezded magaddal. Azonban kevesebb, mint húsz méter után a lába nem bírja, és zokogva a földre zuhan. Nem tudod rávenni magadat, hogy magára hagyd az öreget, így hát szembefordulsz üldözőiddel, eltökélve, hogy nem adod fel harc nélkül. Egy Hófarkas és két Toa-Suo tör előre a többektől, míg te karddal a kezedben várod őket. Küzdj meg mindhármukkal egyszerre.

Hófarkas	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7
Első Toa-Suo	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 9
Második Toa-Suo	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 10

Amint legyőzted az egyiket, azonnal lapozz a **171**-re.

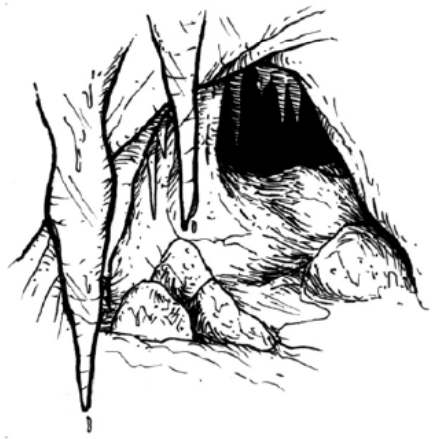
9.

Megtisztogatod egy kis darabon a talajt, ezzel jó kilátásod nyílik a keleti égboltra a tetőn lévő lyukon keresztül, természetesen nem közvetlenül a nyílás alatt, így egy kicsit védve vagy, ha esne hó az éjszaka folyamán. Ha még nem ettél ma, akkor most muszáj valamit, így visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot, ha alacsonyabb lenne, mint a maximális ÉLETERŐD. Ha már ettél korábban, és az ÉLETERŐD még mindig az *Kezdeti* érték alatt van, ehetsz ismét.

Lehetséges, hogy ezeket a barlangokat még mindig lakják, vagy a Hóboszorkány csatlósai talán találtak egy másik bejáratot, így te és Denati felválta őrt álltok, míg a másik alszik. Úgy döntesz, vállalod az első őrséget. Ha szert tettél bármire, mióta leereszkedtél a barlangba (a köteled nem számít), lapozz a **197**-re. Ha nincs nálad más, mint amit magaddal hoztál, lapozz a **112**-re.

10.

Egy hegyes jégcsap a fejed fölött megreped, és egyenesen feléd zuhan. Dobj egy kockával vagy *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha a dobott érték páratlan, vagy szerencséd van, elég gyorsan reagálsz, elgurulsz a jégcsap elől, és az ártalmatlanul széttörik a földön. Ha dobott érték páros, vagy nincs szerencséd, a jégcsap eltalál. Dobj ismét egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha túlélted, lapozz vissza a **216**-ra, és dobj újra.



11.

Te vagy ekkor fent, és olyan messzire mész, amilyen messze csak engedi a kötél. Ezután társaid felé fordulsz, és látod, hogy Denati elfelejtette Nowrinak adni a kötél másik végét, ezért rákiáltasz a tudósra.

– Hagyd, hadd menjen fel ő előbb – kiált vissza a nő. – Ehhez az emelkedőhöz egyikünk segítsége is elég kell, hogy legyen.

Nem vesztegeted az időt veszekedéssel, inkább kitámasztod magad, hogy ha a férfi esetleg megcsúszna, akkor is elbírd a súlyát, közben pedig aggódva figyeled, ahogy fokozatosan halad felfelé a párkányon. Mikor az öreg végül melléd ér, lehúzza a kesztyűjét, és a derekára kötött csomóval kezd el matatni.

Nowri türelmetlenül ciccegni kezd, végül rákiált. – Á, hagyjad. Elég széles ez a perem, nincs szükségem rá, hogy bárki a kezemet fogja.

Figyelmezteted a nőt, hogy ne kockáztasson feleslegesen, de ő rád sem hederít, és elindul. Denati ijedtségtől elkerekedett szemekkel kezdi a körmét rágni, miközben a harcos haladását figyeli. Ekkor a fejetek fölül hirtelen hangos vijjogás hangzik fel. Lapozz a **250**-re.

12.

Nem sikerül időben elugranod az állat útjából, ami aganccsal előre beléd csapódik. A lökés ereje letaszít a hegyhátról, amire az imént másztál fel, és kis híján elsodrod Denatit is, aki aggódva nézi, ahogy még több métert bucskázol lefelé, mire kiegyenesedik a talaj. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled az esést, intesz a tudósnak, hogy maradjon, ahol van, és lassan, fájó tagokkal visszamászol hozzá. Óvatosan ismét felkúszol a gerinc tetejéhez, de kipillantva az állatnak már nem látod nyomát, úgy tűnik, továbbállt. A lehetőséget kihasználva továbbsietsz, mielőtt még véletlenül visszatérne. Lapozz a **210**-re.

13.

Kirángatod a működőképesebbnek tűnő kapuszárnyat, ami hangosan megcsikordul. A mögötte induló járat teljes sötétségbe burkolózik, így kénytelen vagy lámpásodra hagyatkozni, hogy az világítsa meg az utadat. Több nagy termen is áthaladsz, Denati pedig a bútorok vagy más ott talált romok és lomok alapján elsorolja, mi minden lehetett az eredeti funkciójuk: egy fegyverraktár, egy étkező, egy hálóhelyiség…

– És ha hinni lehet a Vynheimben talált maradványoknak, valahol arra találjuk a célunkat – mondja, miközben egy alacsony kőajtóra mutat, melynek felszínébe további cyrantiani írásjeleket vésték. – A Versenyzők Termében helyezték haláluk után végső nyugalomra mindazokat, akik már bizonyítottak az Arénában, és általában velük együtt temették el a legbecsesebb tárgyaikat is. Lennél szíves kinyitni az ajtót? Úgy tűnik, ez is eléggé be van ragadva, és már nem vagyok olyan fitt, mint egykor voltam.

Némi erőlködés árán sikerül feltépned. Lefelé indultok tovább a túloldalon lévő rövid lépcsősoron, és egy hűvös, visszhangos terembe érkeztek, melyben több sorban álló koporsók sorakoznak.

– Készítettem néhány jegyzetet arra az esetre, ha sikerül idetalálnunk. Megkaphatnám a lámpást, amíg kisilabizálom őket?

Nem vagy oda a gondolatért, hogy meg kell válnod a fénytől ebben a mauzóleumban, így emlékezteted a tudóst, hogy neki is van egy lámpása. Miután segítettél neki begyújtani azt, elkezdi átvizsgálni a lapjait, hogy kitalálja, merre kell továbbindulnotok. Türelmetlen vagy, de nem akarsz nagyon eltávolodni a férfitól, attól tartva, hogy valaki – vagy valami – veszélyes van a közeletekben. Jobb híján a közvetlen környezeteteket vizsgálod át lámpásod fényénél, és kis híján szívrohamot kapsz, amikor megpillantod a közeli, haragos tekintetet. Lapozz a **75**-re.

14.

Ha a Sámánnak sikerült eloltania a tüzet, az első dolgod, hogy elővesszed tűzszerszámodat a hátizsákodból, és újra fényt gyújtasz. Ezután, vagy amint a harc véget ért, ha képes voltál, hogy távol tartsd a támadód a tűztől, segítesz Denatinak talpra állni. A ütéstől még kissé kábult, de sérülése nem néz ki túl komolynak.

Miután meggyőződtél róla, hogy társaddal minden rendben van, másfelé fordítod figyelmedet. Ha van nálad egy vaskulcs, lapozz az **56**-ra; ha nincs, lapozz a **198**-ra.

15.

A járat egy tágas terembe vezet, melynek közepén egy jókora kőpillér emelkedik. Öt oldala van, ezeket vésetek borítják, körülötte pedig padok sorakoznak, amik a legkülönfélébb állapotban vannak, de egy sincs, ami még ép lenne. Hét járat vezet ki innen, minden oszloplappal szemben egy.

Denati olvasni kezdi a szöveget, és hirtelen felkiált. – Ez a cyrantianiak útjelző táblája. Eszerint hamarosan elérjük a célunkat. Csak arra kell továbbindulnunk – mondja, és az egyik továbbvezető folyosó felé mutat.

Hacsak nem haltak meg a Hóboszorkány követői az ide vezető úton, úgy sejted, nemsokára szembe kell szállnod velük, és könnyen megeshet, hogy ez az utolsó lehetőséged arra, hogy egyél, mielőtt megbosszulhatnád Reniso halálát. Ha akarsz, most elfogyaszthatsz egy adag élelmet. Mikor készen állsz rá, hogy továbbindulj, lapozz a **100**-ra.

16.

Nincs az a túlméretes bandita, aki meg tudna félemlíteni, és rá tudna venni, hogy visszafordulj most, hogy ilyen messzire jutottál. Amint az Óriás kartávolságba ér, felé csapsz.

Fagyóriás ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Játssz le egy Harci Kört ellenfeleddel. Ha te nyered meg, lapozz a **78**-ra. Ha nem sikerül eltalálnod a bestiát, ne vonj le ÉLETERŐDBŐL, hanem lapozz azonnal a **115**-re.

17.

A járat hamarosan kiszélesedik. Az új terem közepén egy megfagyott szökőkút áll. Jobbodon egy omladozó kőlépcsősor vezet fel egy újabb alagúthoz, ami valamivel magasabbról nyílik. A terem túloldalán egy másik lépcsősort is látsz, mely sokkal jobb állapotban maradt meg, és ami ugyanahhoz a járathoz vezet. Ha a szökőkutat szeretnéd alaposabban megvizsgálni, lapozz a **237**-re. Ha a közelebbi lépcsősoron át indulnál tovább, lapozz a **136**-ra. Ha inkább a szemköztit választanád, lapozz a **105**-re.

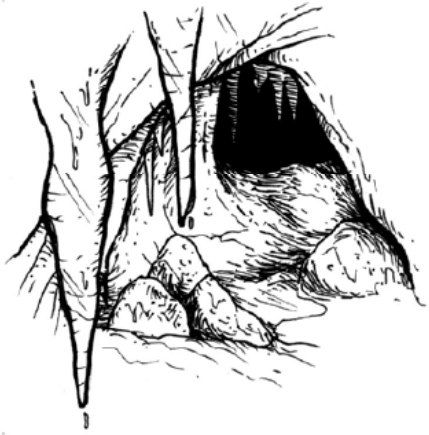
18.

A Hóboszorkány gonoszul felkacag, és felemeli karját, hogy így védje ki a támadásodat, majd a félelemtől és ijedtségtől hátrahőköl, amint a penge megvágja a tenyerét. Nem hullik vér a padlóra, de biztató a tudat, hogy képes vagy ártani neki a fegyvereddel, így folytatod a támadást.

Hóboszorkány ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 20

A Lángkard minden sikeres találattal 2 ÉLETERŐ pontot sebez ellenfeleden, melyet a szokott módon tudsz megnövelni egy sikeres *Szerencsepróbával*.

Ha a harc közben bármikor dupla értéket dobnál a bestia Támadóerejének megállapításához, azonnal szakítsd félbe a csatát, és lapozz a **203**-ra. Ha sikerül végezned ellenfeleddel, lapozz a **61**-re.



19.

Óráknak tűnnek, míg bámulod, hogy az a számtalan vadállat keresztülhaladjon a völgyön. Egyszer a farkasok izgatott csaholása miatt riadsz meg, egy pillanatig attól félsz, hogy téged szagoltak ki, de a csapat a másik oldalon lévő, néhány kevésbé szerencsés teremtmény felé indul meg. A farkasok Tao-Suo mestereiknek a hangja, amint a zsákmányt széttépik, óvatosságra intenek, és arra, hogy maradjatok ott, ahol vagytok, mozgásotokat csak a legszükségesebbre korlátozva; kizárólag arra, hogy ne fagyjatok meg, vagy hogy le ne álljon a keringés a végtagjaitokban, addig, míg a teremtmények fehér bundáját már nehéz megkülönböztetni a körülöttük lévő hótól. Ezután Denatival átsiettek a völgyön, olyan gyorsan, ahogy csak elgémberedett végtagjaitok megengedik. Lapozz a **170**-re.

20.

Balodon hirtelen megpillantasz egy kiugró sziklapárkányt, így arra veszed az irányt. Nem különösebben nagy, és le kell guggolnod, hogy aláférj. Mikor Denati is csatlakozik hozzád, kiderül, hogy még annál is szűkebb, mint eredetileg gondoltad. De ahogy a vihar egyre erősödik, úgy egyre jobban örülsz neki, hogy sikerült rátalálnotok erre a helyre, mert nem hiszed, hogy enélkül át tudtátok volna vészelni a vihart.

A hóvihar végül lassan alábbhagy, és nemsokára úgy érzed, hogy biztonságosan elhagyhatjátok a menedéketeket. Eltakarítod hát a vastag hóréteget, ami a szikla szélénél halmozódott fel, és továbbindultok a hegy oldalában. Lapozz a **210**-re.

21.

Az egyik szakaszon egy halom csonton kell átjutnotok. Denati azonban nem tud olyan nagyot lépni, mint te, és talpa egy alaposan lerágott combcsontra érkezik, ami hangos reccsenéssel törik ketté. A Sárkány azonnal felétek fordítja hatalmas fejét, és ahogy támadásra készül, gyorsan a fegyvered után kapsz. Lapozz a **72**-re.

22.

A kockába vájt szimbólumok arra utalnak hogy cyrantiani alkotás. Megvizsgálva Denati olyan igazgatottá válik, mint még soha. – Már évek óta tudjuk, hogy a versenyek és játékok szorosan összekapcsolódtak Cyrantiania széles körben imádott istenével, de ez az első alkalom, hogy egy játékra alkalmas eszközt láthatok, ami egyben egy vallási tárgy is. Ez az oldal az istenük nevét mutatja.

Megforgatja a kockát, ellenőrizve a többi oldalát is. – Kíváncsi vagyok, mire használták. Ez a jel az ő nyelvükön azt jelenti, „erő”… Ez teljesen új utat nyithat a cyrantiani kutatások terén. Feltéve persze, hogy valaha is visszajutok Salamonisba.

Az idős tudós magában motyogva elcsoszog pihenni, és rád hagyja az őrködést. A kockát ismét elrakva az élőhalott Orkra gondolsz, akitől szerezted, és elgondolkodsz azon, vajon még hány ilyen borzalom rejtőzik szerte a barlangokban. A képzeleted mindenféle szörnyűséges teremtménnyel népesíti be a lámpásod mögött megbúvó sötétséget, és rájössz, hogy csak saját magadat hergeled, ezért inkább arra a tényre próbálsz koncentrálni, hogy el akarod pusztítani a gonosz forrását, ami megfertőzte a hegyet. Lapozz a **137**-re.

23.

A belső rész a törésvonalak mentén szétnyílik, a szegmensek felfelé hajlanak, mint egy nyíló virág – kivéve, hogy egy virág szirmai annak központjából indulnak, míg a tál szegmensei annak peremétől. De amint felnyílnak, láthatóvá tesznek egy másik mélyedést, ami az első alatt rejlett, és ami egy jégből faragott kulcsot rejt. Értenyúlsz, és elveszed, de amit visszahúzod a kezed, a szegmensek egy pillanat alatt visszatáncolnak eredeti helyükre, a kocka pedig leesik az alattuk levő lyukba. Miután az utolsó szegmens is visszatért eredeti állapotába, az azokat elválasztó vonalak elhalványulnak, mintha soha nem is lettek volna.

A kulcsot valószínűleg itt kell használnod, nincs sok értelme zsebre rakni vagy a hátizsákodba tenni, hiszen ott nagyon gyorsan elolvadna. Annak reményében, hogy ez nem egy nyakatekert trükk, lehajolsz, és a kulcsot az emelvény oldalán lévő nyílásba helyezed. Beleillik, mire elfordítod. Lapozz a **130**-ra.

24.

Az idő szinte lelassulni látszik, ahogy a koporsó felé ugrasz. Látod az előrenyújtott kezed, a zuhanó jégcsapot, az ujjaidat, amint összezáródnak, miközben a közted és a jégdarab közti távolság egyre csökken… És hirtelen minden ismét felgyorsul. Győzelemittasan fogod a kezedben a végzetes tárgyat, amint a padlóra esel. Hátrafordulsz, felülsz, és visszasétálsz a haldokló férfi mellé. Arca előtt a földre hajítod a jégcsapot, hogy utolsó lélegzetvételekor még láthassa, ahogy reményeivel együtt darabokra törik. Lapozz a **122**-re.

25.

A saroktól nem messze a járat egy nagy kőíven vezet át. Két arcot látsz ennek jobb oldalába vésve, és két másikat a balba. A párosok egyik tagja felfelé néz, a másik lefelé, az egyik jobbra, a másik balra, így nincs két olyan arc köztük, amelyik ugyanarra tekintene. Mind a négy pofa fel van püffedve, és mindegyik csücsörít, mintha valamit nagyon fújnának. Több szimbólum is díszíti a központi ívet, és egy kis kis fatáblát is látsz a jobb oldalon ilyen szövegekkel, ami még most is meglepően jó állapotban van.

Az átjáró túloldalán egy tágasnak tűnő üreg terül el, melynek padlóját mintha törött üvegszilánkok borítanák.

– Megtennéd kérlek, hogy közelebb tartod a lámpásodat az íráshoz? – kéri Denati. Gyorsan eleget teszel a kérésnek, mire a tudós olvasni és fordítani kezdi a véseteket. – Azt írja, „A Négy Szél Terme." Nem meglepő.

Megkérded, mit ír a fatábla, majd, miután azt is elolvassa, elkomorul az arckifejezése. – Ez már sokkal kevésbé költői, ámde annál hasznosabb. „Vigyázat! Hulló jégcsapok."

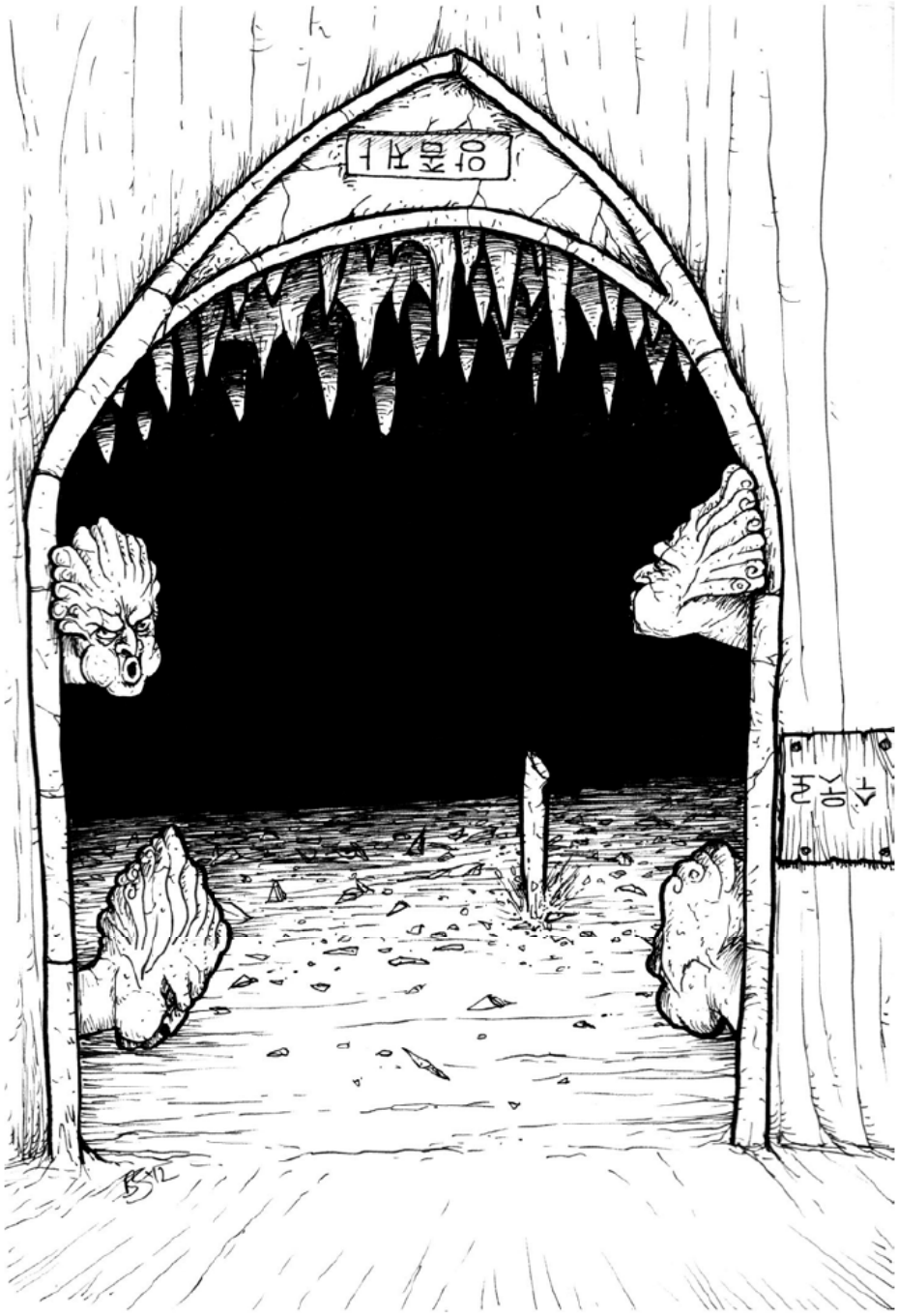
A nyíláson átnézve rájössz, hogy amit törött üvegnek hittél, azok valójában jégszilánkok, darabokra tört jégcsapok. Feltekintve tucatnyi másikat is észreveszel, amik a plafonról lógnak lefelé. Az egyik a szemed láttára törik le, és csapódik be a padlóba.

Ha meg akarod kockáztatni, hogy átkelj a Négy Szél Termén, lapozz a **249**-re. Ha inkább visszatérnél az előző elágazáshoz, és ott a lefelé lejtő járatban indulnál tovább, lapozz a **146**-ra.

26.

Colpas néhány percig még fölösleges kérdésekkel nyaggat titeket, de aztán belefárad a „mókába", és utatokra enged.

Öreg útitársad a korához képest egész jól tudja tartani a tempót, így még sötétedés előtt eléritek a kereskedelmi állomást a Jégujj-hegység lábánál. Elég alacsony áron kínálnak számotokra ételt és szállást, ezért úgy döntötök, hogy itt töltitek az éjszakát, és saját készleteiteket az elkövetkezendő napokra tartalékoljátok. (Ha eddig arra vártál, hogy ehess, ez egy megfelelő alkalom erre.)



Lehetőséged nyílik rá, hogy körbekérdezősködj az emberek között, kik indultak fel a hegyre, azonban ha Reniso gyilkosai keresztül is haladtak az állomáson, szinte biztosan nem keltettek semmilyen gyanút.

Az éjszaka folyamán további rémálmok gyötörnek, a Hóboszorkány és csatlósainak rettenetes képmásai mellé immáron betársul Reniso halott testének látványa is. Emiatt néhányszor felkiáltasz álmodban, ami azt vonja maga után, hogy néhány utazó, aki szintén itt tölti az éjszakát, időnként hozzád vágja fél csizmáját.

A következő reggelen a nappal együtt ébredtek, és azonnal folytatjátok utatokat észak felé. Lapozz a **150**-re.

27.

Mielőtt a kard a Démon húsához érhetne, egy villás nyelv vesz célba, és tekeredik a nyakad köré, felemelve a földről, és csonttörő erővel dobva téged falnak. Szerencsétlenségedre az elszenvedett sérülés gyötrelmes, de nem halálos. A Démonnak az áldozatok befejezte óta nem volt semmi szórakozása, és most itt az új játékszere. Mindent megtesz annak érdekében, hogy elnyújtsa megkínzásodat, alaposan meghosszabbítva ezzel szenvedéseidet.

28.

Olajszag árasztja el orrlyukaidat, és rájössz, hogy Denati a saját, meggyújtatlan lámpásában lévő olajjal öntött nyakon téged, valószínűleg abban a reményben, hogy az elegendően síkossá tesz téged ahhoz, hogy ki tudj szabadulni szorult helyzetedből. Amennyire csak tudod, felemeled saját lámpásodat, hogy minimálisra csökkentsd annak esélyét, hogy véletlenül felgyújtsd magad. Közben pedig mocorogni kezdesz, és legnagyobb megkönnyebbülésedre sikerül megmoccannod. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, ahogy a különböző testrészeidet felsértik a körülötted lévő sziklák, de végül sikerül kiérned egy szélesebb területre a túloldalt. Miközben próbálod letörölni magadról az olajat, Denati is felbukkan a hátad mögött. Ekkor jól leszidott, amiért ilyen kockázatot vállalt az olajjal, de a tudós csak vállat von. – Működött, nem? Na most, hová is kerültünk?

Közömbösségét látva megcsóválod a fejed, visszaveszed a hátizsákodat és továbbindulsz a hegy belseje felé. Lapozz a **124**-re.

29.

– A barlangban rossz mágia van – mordul fel a Barbár. – Gonosz emberek keresik fel. – Megpróbálod elmagyarázni neki, hogy te szembe akarsz szállni ezzel a gonoszsággal, de a férfi már nem figyel rád. Előrelép, és meglendíti a bunkósbotját. Nincs más választásod, meg kell védened magad a bolond alak támadásától.

Barbár ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

A fanatikus Barbár a haláláig harcol az általa gonosznak tartott emberek ellen. Ha túléled a csatát, lapozz a **126**-ra.

30.

– Komolyan képes lennél rám támadni? – kérdi a nő, ahogy felemeled a kardod. – Hát, azt el kell ismernem, van benned mersz! De már nem sokáig. – Azzal a hasad felé döf, neked pedig épp csak sikerül hárítanod a támadását. Ez a harc nem lesz egyszerű.

Harcosnő ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 14

A fegyver pengéje erős hőt áraszt, és valahányszor eltalál, nem csak megvág, de meg is éget. Emiatt ellenfeled minden sikeres találata 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést fog okozni a szokásos 2 helyett (sikeres *Szerencsepróbával* ezt 2-re tudod mérsékelni, míg sikertelenség esetében az ÉLETERŐ-veszteség 4-re nő). Ha túléled a csatát, lapozz a **116**-ra.

31.

Túl nagy a lendületed ahhoz, hogy időben meg tudj állni. Ahogy egyre közelebb kerülsz a szakadék széléhez, megnyugodva veszed tudomásul, hogy az valójában nem szakadék. A lejtő folytatódik, igaz, sokkal meredekebb szögben. A megnyugvás azonban rövid életű, és csak addig tart, amíg lábad el nem éri a meredekebb részt, és ki nem csúszik alólad. Ahogy hátraesel, elejted a lámpásod, ami előtted csúszik tovább hangos csattogások közepette. Vaksötétben vagy kénytelen várni, hogy ismét megállj. Semmit nem látsz, de érzed, hogy másodpercről másodpercre egyre gyorsabban száguldasz lefelé.

A hátad mögötti kiáltásból arra következtetsz, hogy Denati is úgy járt, mint te, most azonban az ő problémája apróságnak tűnik a számodra. Ismét kis fényfoltot pillantasz meg a távolban, mely azt jelzi, hogy a talaj hamarosan kiegyenesedik, továbbá hogy a lámpásod csodával határos módon nem aludt ki. Most már csak abban kell reménykedned, hogy te is épségben megúszod a landolást a csúszda aljában, ami egyre közeledik feléd… Lapozz a **155**-re.

32.

Felemeled lámpásod, remélve, hogy találsz itt egy megfelelő jégcsapot, és nem kell ismét átkelned az előző hídon. Bár lehet, hogy magából a hídból is le tudnál szelni egy szeletet. Vagy az nem számítana jégcsapnak?

A fényben megpillantasz néhányat, amik messze a koporsó fölött lógnak, kartávolságon kívül, és elkezdesz azon töprengeni, hogy hogyan tudnád letörni őket. Talán felhajíthatnál valamit, és leverhetnél egyet. Vajon Denati elérné őket, ha a válladra vennéd? Elbírná a koporsó a súlyodat, hogy arról felugorva próbáld meg letörni az egyiket?

– Arra is van néhány – hívja fel a figyelmedet a tudós néhány másikra, és amikor megnézed, merrefelé mutat, rájössz, hogy igaza van. Hátad mögött a plafon lejteni kezd, és megpillantasz néhány másik jelöltet, melyek ha nem is könnyen elérhetőek, de így is sokkal hozzáférhetőbbek, mint azok, amiket eddig vizslattál. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaidnak a száma, lapozz a **90**-re; ha nagyobb, lapozz a **242**-re.

33.

Ahogy áthaladsz a két csontváz között, hirtelen mindkettő feléd lendül. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaidnak a száma, lapozz a **114**-re; ha nagyobb, lapozz a **209**-re.

34.

Ha a magányos tetemmel szeretnéd kezdeni, mely a lábazathoz közel hever, lapozz a **245**-re. Ha az alagút szájában lévő két holtesetet vizsgálnád meg, lapozz a **162**-re.

35.

Felvetődik benned a gondolat, hogy a jeges csúcsok e szörnyetege ellen talán hatásos fegyver lehet a tűz. Ha korábban le lettél öntve olajjal, úgy túl nagy az esély rá, hogy te magad is lángra gyúlsz, ezért inkább gyorsan elveted ezt az ötletet. Ha nem, és megpróbálnál tüzet használni, hogy megfélemlítsd ezt a hatalmas bestiát, lapozz a **169**-re. Ha nem mered ezt megkockáztatni, vagy ha inkább közelharci fegyverrel támadnál rá a szörnyetegre, lapozz a **72**-re.

36.

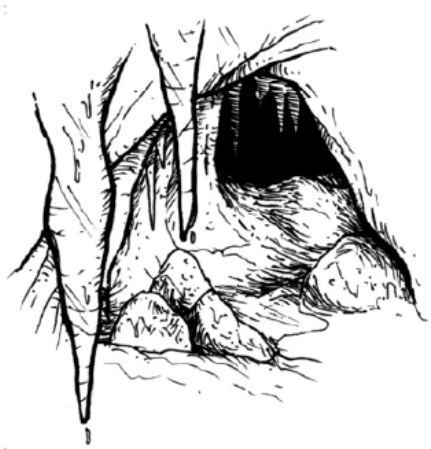
A keskeny résen át egészen a szurdokig visszaverekedni magatokat elég méltóságon aluli dolog, de hamarosan mindketten odakinn álltok, majd folytatjátok utatokat felfelé.

Végül eléritek az emelkedő tetejét, ahonnét elétek tárul a csupasz hegyoldal. Denati kelet felé mutat, amerre feltúrt hóösvényt láttok. – Biztos arról jöttek az Óriások. Lehet, hogy a vadak lakhelyére vezet. Szerintem jobb lenne, ha messzire elkerülnénk.

Egyetértesz a tudóssal, úgyhogy észak felé indultok tovább, és valahányszor lehetetlenné válik a haladás, nyugat felé kerültök. A nap fokozatosan lejjebb száll a láthatáron, és mielőtt még túlságosan besötétedne ahhoz, hogy biztonságban tovább tudjatok haladni, keresel egy védett helyet, ahol tábort verhettek az éjszakára. Ha ma még nem ettél, most mindenképp így kell tenned (ha ÉLETERŐD a *Kezdeti* értéke alatt van, akkor ugyanúgy visszanyersz 4-et). Ha már ettél korábban, akkor is elfogyaszthatsz egy újabb adagot. Denatival felváltva őrködtök az éjszaka folyamán, de csupán újabb rémálmok nehezítik meg az alvásodat, a hegy veszedelmes lakói elkerülnek titeket. Lapozz a **4**-re.

37.

Közelebb érve látod, hogy nem más, mint egy Havasi Róka, aminek egy ronda nagy hurokcsapda vágta át a torkát. Nyilvánvalóan egy prémvadász ügyködik idefenn, így jobb, ha nyitva tartod a szemedet. Más csapdák is lehetnek errefelé, és komoly sérülést okozhatnak, mint ahogy az erre járó Rókának. Figyelmezteted Denatit, hogy figyeljen oda, hová lép, majd folytatjátok utatokat felfelé. Lapozz a **247**-re.



38.

Denati nyugtatgatásai ellenére sem vagy meggyőződve arról, hogy ilyen egyszerűen lehetne legyinteni a figyelmeztetésre, ezért éberen figyelsz az esetleges veszélyekre, miközben lefelé lépdelsz a lépcsőkön a központi küzdőtérre, és elengeded a füled mellett a tudós motyogását arról, mennyire jó állapotban maradt meg a hely.

Hat másik lépcsősor is vezet le az arénába, melyek tetején újabb alagutak haladnak a város más részeibe. Miközben alaposan megnézed, hová lépsz, tekinteted a nyílásokon is járatod, ha esetleg mégis megpillantana titeket egy több száz éves őrző, aki a szabályszegőket hivatott megbüntetni.

– Arra! – kiált fel Denati, és hangjából érződik, hogy valamiféle válaszra számít tőled. Megnézed, mire mutat, mire két düledező, fémpántokkal megerősített ajtószárnyat pillantasz meg, amik a bal oldaladon nyílnak az aréna falából, két lépcsősor között félúton.

Ahogy elindultok a kijárat felé, amint rálépsz a vékony, fehér homokrétegre, kattogó hang üti meg a füledet a padló irányából, és rájössz, hogy rossz irányból számítottál a veszélyre. Lapozz a **157**-re.

39.

A szél egészen a terem jobb falához sodort. Emiatt ennél tovább már nem juthatsz jobbra, és amíg nem tudsz attól eltávolodni, addig valahányszor a szél balról megtaszajt, hozzálapít a falhoz, és így nem tudsz előre sem haladni. Ismét dobj egy kockával, majd vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal:

1: A szél egy kis időre alábbhagy, lehetőséget adva rá, hogy akadálytalanul folytasd az utadat a kijárat felé. Lépj egyet balra, majd dobj egy kockával, és az eredményből vonj le 1-et, hogy megtudd, hány métert haladtál előre.
2: Erős szembeszél lassít le, minden lépésért keményen meg kell küzdened. Dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány métert tudsz előre haladni.
5: Jobbról érkező széllöketek löknek balra, el a faltól, miközben egyenesen haladsz a barlangban. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány métert jutottál előrébb, és mozdulj egy métert balra is.
4: Jókora széllökés kap el hátulról, ami előretaszít, és kis híján felbuksz. Olyannyira kell koncentrálnod az egyensúlyodra, hogy nincs energiád oldalra lépni. Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez, hogy megtudd, hány métert haladtál előre.
3: Egy erős széllökés bal oldalról jobbra taszít, így képtelen vagy továbbmenni. Meg kell várnod, amíg a szél alábbhagy. Dobj újra.
6: Lapozz a **234**-re.

Ha sikerül legalább 25 métert megtenned előre a barlangban, lapozz a **172**-re. Ha nem, de sikerült egyet balra lépned, lapozz a **82**-re, és dobj az ottani táblázatnak megfelelően. Ha nem, dobj ismét az itteni táblázatot felhasználva.

40.

A szomorúságod lassan dühbe csap át, miközben továbbaraszoltok, és felírod Nowri halálát a listádra, amiért bosszút akarsz állni a Hóboszorkány követőin. Bár közvetlenül nem felelősek ezért, csak azért vagy most itt, mert fel akarják éleszteni úrnőjüket, te pedig meg akarod őket állítani. Ily módon, közvetve legalább részben ők okozták a harcosnő halálát, miattuk ért ilyen gyászos véget szegény. Ahogy továbbhaladtok, a párkány fokozatosan kiszélesedik, és végül egy sokkal könnyebben mászható emelkedővé válik. Lapozz a **210**-re.

41.

Az első dolog, ami eszedbe jut, az életed legrosszabb napja, a támadás, amikor elvesztetted szüleidet, és a Hóboszorkány szolgáinak karmai közé kerültél. Motyogsz valamit egy karavánról, amit megtámadtak, de közben borzalmasan érzed magad, hogy erre a szörnyű esetre építesz egy hazugságot.

A nő balra dönti a fejét, és elgondolkozik. – Nem vagy valami jó hazudozó.

Nem tudod letagadni a vádat, de még a szemébe se bírsz nézni.

– De mindegy is, ha nem kérsz a segítségemből, az nem az én dolgom. Még ha téged nem is volt érdemes megmenteni, akkor is biztos vagyok benne, hogy több jót tettem azzal, hogy végeztem velük, mint rosszat.

Azzal a nő hátat fordít neked, és elsétál. Egy ideig még nézed, és azon töprengsz, vajon helyesen cselekedtél-e, de végül Denati vonja magára a figyelmedet, és a segítségedet kéri.

– Így lesz a legjobb – mondja. – Soha nem tudhatod, ki segít az ellenségeidnek.

Folytatjátok az utatokat, és végül elértek egy olyan helyhez, ahol a szakadék elég keskeny ahhoz, hogy átléphessetek, innen pedig ismét észak felé tudjátok folytatni az utatokat.

A hátralévő néhány óra eseménytelenül telik el, és ahogy közeledik a napnyugta, találtok egy kőrakást, aminek a tövében valamennyire védve vagytok az időjárás viszontagságaitól, így ennek tövében letáboroztok. Most enned kell egy adag élelmet, amitől visszanyersz 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot.

Denatival felváltva álltok őrt az éjszaka során, ami szerencsére eseménytelenül telik el. Éjszakai vadak nem, csupán rémálmaid zaklatnak. Lapozz a **4**-re.

42.

A szikla mellkasodra és hátadra gyakorolt nyomása megnehezíti légzésedet, és ellen kell állj a késztetésnek, nehogy pánikba ess, de nem sokkal beljebb a hasadék kiszélesedik, és nemsokára elérsz ahhoz a ponthoz, ahol megfordulhatsz, szembe a nyílással, ahonnét jöttél. Átszólsz Denatinak, hogy tudasd vele, az út folytatódik tovább, majd nem kevés fújtatást és hörgést követően csatlakozik hozzád. Miután visszaveszed hátizsákodat a hátadra, elindulsz tovább, befelé a hegy belsejébe. Lapozz a **124**-re.

43.

Hirtelen izgalomtól eltelve Denati elkéri a csontkockát, amit a barlang felső szintjén találtál. Odaadod neki, és ő elkezdi tanulmányozni a rajta lévő szimbólumokat.

– Igen, ez erre való. Beledobod a tálba a kockát, és az határozza meg, milyen próbát kell kiállnod, hogy érdemesnek találtass a jutalomra, bármi is legyen az. – Fürkésző tekintettel adja vissza a kockát. – Hajlandó lennél szembenézni egy kihívással?

Ha szeretnéd elgurítani a kockát, ahogy az írás mondja, lapozz a **256**-ra. Ha inkább nem próbálsz szerencsét, itt hagyod az emelvényt, és továbbmész, lapozz a **17**-re. Amennyiben van nálad egy vas kulcsocska, és belepróbálnád a zárba, lapozz a **240**-re.

44.

A csizma remek talpának köszönhetően aránylag problémamentesen át tudsz kelni a hídon. Miután Denatinak nincs ilyen remek lábbelije, kötél gyanánt összecsomózzátok a pokrócaitokat (vagy a kötelet használjátok, ha még nálad van), és magad köré kötöd az egyik végét, ahogy átvágsz a szakadék fölött.

Bár így szinte esélytelen, hogy lecsússz, a kapaszkodó hiánya, és a hatalmas mélység eléggé nyugtalanít. Mikor végre biztosan átjuttok a túloldalra, intesz a társadnak, aki maga köré tekeri a kötél másik felét, és így kel át a mélység felett. Ahogy óvatosan lépdel, te folyamatosan feszesen tartod azt, felkészülve rá, hogy az öreg esetleg leesik, de feleslegesnek bizonyul az óvatoskodás, mivel a tudós biztos lábbal kel át az íven. Szellemileg azonban nagyon megviseli az átkelés, és szinte elájul, amikor hozzád ér. Megtartod, amíg megnyugszanak az idegei, és mikor készen áll rá, hogy folytassa az utat, elindultok a szemközti járaton át. Lapozz a **175**-re.

45.

Kora délután, ahogy felmásztok egy hegyhátra, egy Havasi Szarvast pillantotok meg, ami reménykedve kutakodik némi élelem után. Fogalmad sem volt róla, hogy ezek az állatok ilyen messzire is felmásznak élelemért, és azonnal felmerül benned a kérdés: lehet, hogy a közelben élő Barbárok vagy Fagyóriások tartanak egy kisebb csordát belőlük a húsukért? Az állat észrevesz titeket, és figyelmeztetően felétek szegezi tekintélyes méretű agancsát. Ha rátámadsz az állatra, lapozz a **110**-re. Ha megpróbálsz anélkül elhaladni mellette, hogy megijesztenéd, lapozz a **77**-re. Ha inkább helyben maradsz, és megvárod, hogy mit dönt a Szarvas, lapozz a **207**-re.

46.

A Hóboszorkány szemei a tieidbe fúródnak. Olyan erősen izzanak, mint a nap, de a bennük égő tűz fagyos és halott. Ha nem viselsz sisakot, lapozz a **133**-ra. Ha egy kristálysisakot viselsz, úgy annak előlapjának torzító hatása nem elég nagy ahhoz, hogy hátráltasson a csatában, azonban remekül semlegesíti a Hóboszorkány igen erősen hipnotikus pillantásának erejét. Egy pillanattal az előtt, hogy rájönne, képtelen a hatalma alá vonni, beviszel neki egy sikeres ütést. Vonj le 2-t az ÉLETEREJÉBŐL. Ha ezzel sikerül végezned vele, lapozz a **163**-ra. Ha nem, a szokott módon folytasd ellene a küzdelmet – a Hóboszorkány többet nem próbálkozik meg ezzel a trükkel. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **163**-ra.

47.

– Hová mész? – kérdezi Denati. Elmondod neki, hogy jobban szét akarsz nézni, mire a férfi megcsóválja a fejét. – Felesleges. Ezen az emelvényen cyrantiani írás olvasható, ami szerint a felkelő nap majd megmutatja a helyes irányt.

A férfi felpillant a tetőn lévő lyukon át. – Már elkezdett besötétedni odakinn, szóval szerintem egyszerűbb, ha tábort verünk éjszakára, és itt megvárjuk, mit hoz a hajnal fénye. Ha most elkóborolsz, akkor lehet, hogy eltévedsz, megsérülsz vagy akár meg is halsz. Most, hogy tudjuk, hogy segítséget kaphatunk, szerintem az lesz a legjobb, ha megvárjuk azt.

Belátod, hogy az öregnek igaza van. Lapozz a **9**-re.

48.

Ügyesen leugrasz a néhány méterre alattad lévő padlóra. Denatinak nem fűlik a foga ahhoz, hogy kövesse a példád, ezért óvatosan továbbindul fölfelé, minden második fokot átlépve. A szerencse kedvez neki, és sértetlenül felér.

Mikor látod, hogy biztonságban van, a másik lépcsősorhoz lépsz. Ekkor rájössz, hogy az valószínűleg azért viseltesebb, mert a legtöbben nem akarták megkockáztatni a fájdalmat, és ezért inkább ezt az utat választották. Odafenn ismét csatlakozol társadhoz, és együtt elhagyjátok a termet. Lapozz a **15**-re.

49.

Lassan rádöbbensz, hogy kalandodnak még nincs vége. A városból való ki-, és a hegyről való lejutás biztosan tartogat még számodra kihívásokat, de ezekkel majd akkor fogsz megbirkózni, amikor eljön az idejük. Akár elveszett kincseket fedezel fel, akár új veszedelmeket, netalántán mindkettőt, semmi nem teheti semmissé a sikert, amit elértél. Legyőzted a Hóboszorkányt és hitvány szolgáját, megbosszultad szüleid és legjobb barátod meggyilkolását. És ami még ennél is több, hogy elűzted az árnyat, ami azóta a fejed felett függött, amióta az eszedet tudod, és megszabadultál a rémálmaidtól is. Bármit is tartogat számodra a jövő, most már reménykedve nézel szembe vele.

50.

A tűz fénye megvilágít egy vékony csontozatú öreg Barbár Sámánt, aki helyi ragadozók karmaiból és agyaraiból készített talizmánokkal van teleaggatva. Egy jókora csontbunkót tart a feje fölé, arra készülve, hogy lesújtson vele az előtte térdelő Denatira, a kék folt a homlokán jelzi, hogy a Sámán ott ütötte le.

Előrántod kardodat, erre a Barbár rád koncentrálja figyelmét. A ködbe burkolózó vakság a szemében, és az, hogy egyáltalán nem lát, egy cseppet sem hátráltatják. Egyik lábát felemelve arra készül, hogy eltapossa a tüzet. Aggodalommal tölt el a gondolat, hogy csapdába kerülsz a teljes sötétségben egy dühöngő ellenféllel szemben, ezért nekirontasz a kardoddal.

Barbár Sámán ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

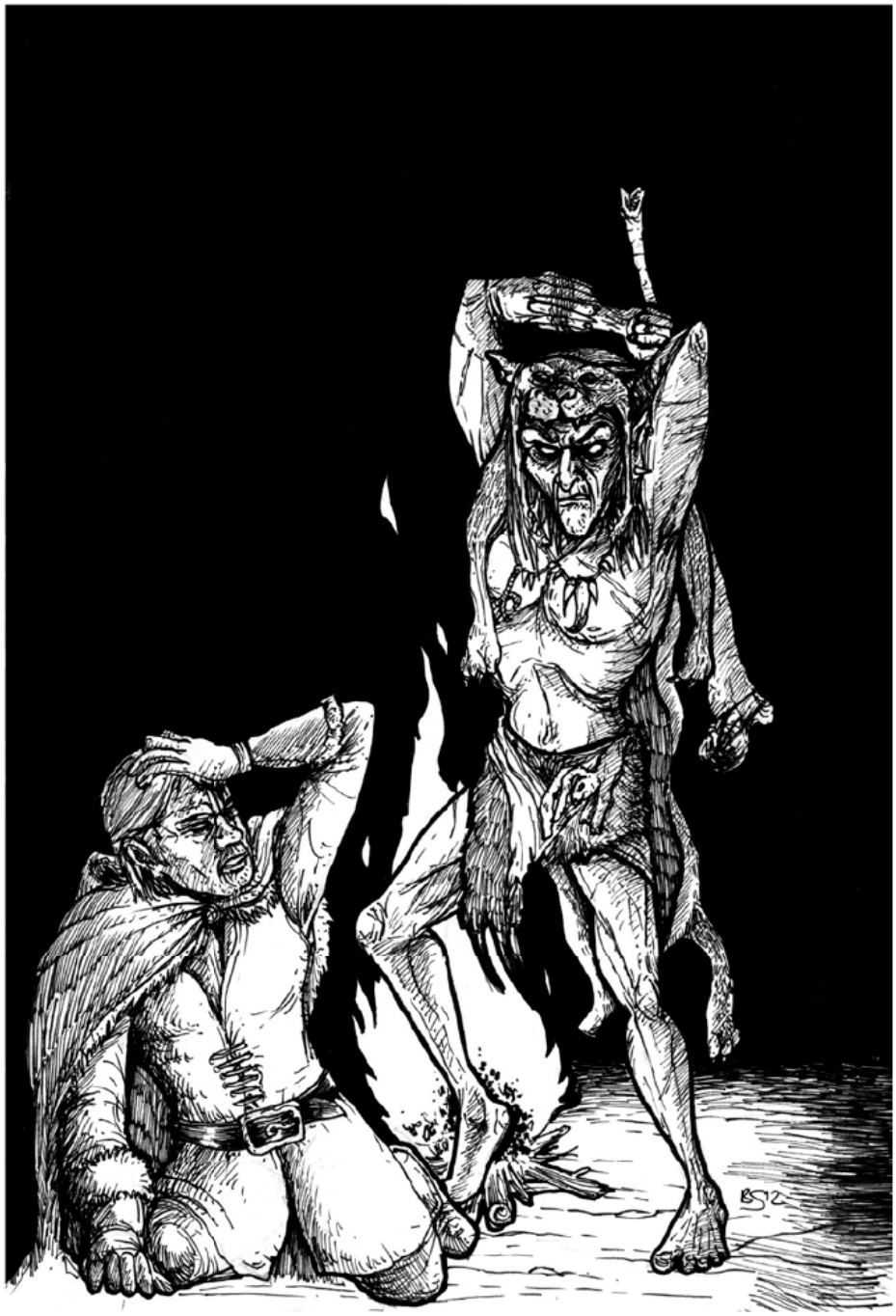
Ha ellenfeled nyer előbb egy Harci Kört, ne vonj le az ÉLETERŐDBŐL, de azonnal lapozz a **221**-re. Ha te mérsz rá először csapást, a megszokott módon küzdj meg vele. Ha nyersz, lapozz a **14**-re.

51.

Egy újabb rossz éjszakán vagy túl, és immáron Reniso teteme is csatlakozik a Hóboszorkány és gonosz szolgáinak rémképéhez. Fáradtan ébredsz a nyugtalan alvásból, de eltökélt vagy, hogy szembeszállj rémálmaid forrásával, és amint Denati is összeszedi magát, észak felé indultok.

Az idős tudós sokkal fittebb, mint gondoltad volna, így egész jó tempóban tudtok haladni. Még dél előtt eléritek a Jégujj-hegység lábánál lévő kereskedőállomást, és kérdezősködni kezdtek idegenekről, hátha szemet szúrtak valakinek Reniso gyilkosai. Nincs azonban szerencsétek, a gonosztevők vagy meghúzták magukat, vagy nem is jártak erre, ti pedig kénytelenek vagytok újabb információ nélkül továbbállni.

Hosszú órákon át tapossátok a vastag havat, sem emberrel, sem vadállattal nem találkoztok ez idő alatt, bár késő délután rábukkantok néhány mancsnyomra, ami alapján úgy sejted, hogy legalább két nagyobb állatfalka járhatott erre nem is olyan régen. Denati megjegyzi, hogy örül neki, hogy nem volt itt, amikor a nyomok gazdái erre jártak, és azt javasolja, siessetek tovább, hátha véletlenül vissza találnának térni. Úgy véled, van valami abban, amit mond, ezért megszaporázzátok a lépteiteket. Lapozz a **170**-re.



52.

Kezeiddel nem sikerül kapaszkodót találnod, csupán a porhavat markolod, a szirt csúszós, sima felszíne pedig nem kezdvez a lábadnak sem. Egyre lejjebb csúszol a szakadékba, és csak egy rövid időre sikerül megállnod, amikor a hónaljaid elérik a peremet. Sajnos nem élvezheted sokáig a nyugalmat, ugyanis súlyod minden igyekezeted ellenére is lehúz a mélybe. Épp mielőtt végleg a jeges mélységbe zuhannál, még megüti füledet a Farkasok és a Toa-Suok morgása, amint beérik Denatit. Szerencsére csak néhány másodpercig mardos a lelkiismeret azért, hogy magára hagytad a tudóst, mielőtt az esés végez veled.

53.

Felajánlásod nem tetszik az állatnak, azonban a ruhád alól elővillanó, csupasz csuklód már egészen más tészta. A Leopárd előre kap, és a következő pillanatban már össze is zárulnak rajta a fogai. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. A harapástól megriadva visszarántod a karodat, ezzel kibillentve a bestiát az egyensúlyából, ami erre leesik a trónusáról. Állkapcsa elereszt, de ügyesen talpra érkezik a hátad mögött, és már készen is áll az újabb támadásra.

Hóleopárd ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Az első Harci Kör során még elő kell húznod a fegyvered, emiatt nem fogsz tudni sebet okozni ellenfeleden. Ha megnyered azt a Kört, akkor csupán a támadását sikerül hárítanod. Ha ellenfeled győz, akkor természetesen a szokásos sebesülést szenveded el, ezt követően azonban már a szokott módon küzdhettek meg egymással. Ha te győzöl, gyorsan bekötözöd a sebedet, majd folytatod a mászást a célod felé. Lapozz a **210**-re.

54.

Társad lehúzza jobb kezéről a kesztyűjét, és az ajkához emeli jádeköves gyűrűjét. Ilyen közelről látod, hogy egy éneklő arc alakjára van faragva az ékszer. Denati nagyot fúj rá, mintha csak egy síp lenne, és egy kicsit meglep, hogy nem hallasz semmiféle hangot.

Legalábbis a gyűrűből nem. A terem plafonja felől azonban hangos recsegés-ropogás hangzik fel, és számtalan jégcsap leszakad. Dobj két kockával! Ha az eredmény 2–10, jegyezd fel ezt a számértéket a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **158**-ra; ha 11–12, lapozz a **187**-re.

55.

Intesz Denatinak, hogy maradjon, ahol van, amíg meg nem vizsgálod a barlang túloldalát, majd eloldalazol az egyik óriási könyök, majd mellkas mellett. Ahogy a szörnyeteg lehajtott feje alatt jársz, az hirtelen hosszan kilélegez, te pedig öklendezni kezdesz a mérgező gőzök miatt, amit beszívsz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, továbbhaladsz, de most már visszatartott lélegzettel, és nagy megkönnyebbüléssel veszed tudomásul, hogy a Démon túloldalán van egy továbbvezető járat, épp a másik könyöke tövében. Visszaaraszolsz, amíg ismét meg nem pillantod a tudóst, és intesz neki, hogy kövessen, majd a kijárathoz igyekszel. Lapozz a **183**-ra.

56.

Bár remélted, hogy a keskeny barlangszáj miatt a Fagyóriások felhagynak az üldözéseddel, egyiküknek mégis sikerült betuszakolnia a két karját, a vállait és a fejét, és most épp a többi részét próbálja meg beerőszakolni az üregbe. Amikor meglátja, hogy észrevetted, felüvölt: – Gyilkos! – Ezt követően tehetetlenül rázni kezdi feléd az öklét. Még ha nincs is esélye rá, hogy bejusson, akkor is elzárja előled a kivezető utat, így ha ki akarsz jutni innen, valamit mindenképp kezdened kell vele. Nagyot sóhajtasz, és ismét előhúzod a kardod.

Fagyóriás ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Bár ellenfeled be van szorulva a nyílásba, és így nem valami mozgékony, ahhoz, hogy eltaláld, túl kell jutnod csapkodó karjain, ezért nem kap semmilyen Támadóerő-levonást. Amikor először sikerül eltalálnod, lapozz a **152**-re.

57.

Elvéted az ugrást, és csak fél kézzel sikerül megkapaszkodnod a barlang szájánál. Másik kezeddel is próbálsz fogást találni, de csak a porhót sikerül markolnod, ami a fal tetején gyűlik össze.

Egy jókora kéz ragadja meg csonttörő szorítással a levegőben lógó bokádat, az ezt követő erőteljes rántás pedig elég ahhoz, hogy búcsút ints a kapaszkodónak. Támadód nem ereszt, miközben te lecsúszol a szurdok aljába, ezért kibicsaklik a lábad, arcod pedig a véres latyakba süllyed a küzdelmetek helyszínén. Tehetetlenül vergődsz, képtelen vagy kiszabadulni a fogásból, de még ha sikerülne is ez, már nem vagy olyan állapotban, hogy el tudj menekülni az Óriás elől. A másik szörnyeteg a fejedre helyezi hatalmas talpát, tovább csökkentve vergődési lehetőségeidet, és közben amennyire tud, lehajol hozzád. – Megölted a fivérem! – üvölti a füledbe.

Megnyomorítva, elsüketítve és fulladozva heversz előttük, és semmit nem tudsz tenni a koponyádat érő, egyre erősebb nyomás ellen. Végül a csontjaid már nem bírják tovább, és elpattannak. Innentől kezdve halálod már gyors, de a legkevésbé sem fájdalommentes.

58.

Ehetsz a készleteidből, míg társad vizsgálja a szentélyt. Ez egy körülbelül egy méter magas, hat oldalú bronz pillér, az oldalán faragott szimbólumok díszelegnek, a tetején pedig egy horpadt, tálszerű mélyedéssel.

Denati megvizsgálja a pillér minden oldalát, ajka lassan mozog, ahogy fordítja magának a feliratokat. Ahogy egyik kezével előrenyúl a hátsó felirathoz, másik kezével pedig a pillér szélébe kapaszkodik, a pillér kissé megremeg, és egy kicsit elfordul. Ez kissé meglepi a tudóst, de képes megőrizni egyensúlyát, és mivel semmi különös nem történik a pillér elfordulásának eredményeképp, megkér, hogy segíts neki teljesen elfordítani, hogy hozzáférjen a maradék faragványokhoz is. Így is teszel, és megkérdezed, mit jelentenek.

– Az első néhány oldala arról szól, hogy az isten hogyan is győzte le és börtönözte be ide a Démont. Ez egy próbáról szól, hogy cserébe valamilyen áldásban részesülhess. Fordítanál rajta mégy egyet? Egy oldalt még kimaradt.

Ismét eleget teszel a kérésnek, és meglepetésedre észreveszel egy kulcslyukat az épp most felbukkanó lapon. Ez nem érdekeli annyira Denatit, mint a vésetek, melyeket lassan fordít, az utolsó néhány szót hangosan kiejtve: – … dobd a kockát a tálba.

Ha van nálad egy csontkocka, lapozz a **43**-ra. Ha nincs, de van nálad egy fém kulcsocska, és megnéznéd, beleillik-e a nyílásba, lapozz a **240**-re. Ha egyik sincs nálad, vagy nem szeretnéd a nyílásba próbálni a kulcsot, akkor itt végeztél, és ideje továbbhaladnod – lapozz a **17**-re.

59.

Alig hallható csoszogás üti meg a füledet, ami valahonnan a terem közepe felől ered, így biztos vagy benne, hogy nem Denati az. Előrenyújtod lámpásodat, és fegyveredet a másik kezedben tartva lassan elindulsz arrafelé. A körülötted lévő fényfolt mintha minden megtett lépéseddel összezsugorodna, majd kitágulna, de egészen addig nem pillantasz meg semmi különöset, amíg…

A sötétből egy Ork tántorog elő. Testét jég és hó borítja, szemei üvegesek, egyértelmű, hogy már régen elhagyta földi porhüvelyét az élet. És mégis előretántorog. Egyik lógó kezében egy rozsdás fejszét szorongat, és oldalra dőlt feje minden lépéssel új lendületet kap, így könnyedén észreveszed a nyakán lévő fém nyakörvet. Ugyanolyat, amit egyszer, régen neked is viselned kellett, és ami minden bizonnyal még halála után is arra kényszeríti az Orkot, hogy engedelmeskedjen gyűlölt úrnője parancsának. A látvány egyszerre borzaszt el, és kelt benned szánalmat a teremtmény iránt: még egy ilyen hitvány szörnyeteg sem érdemel ilyen szörnyű sorsot.

Ahogy a fejsze nyelét markoló ököl felemelkedik, te is megemeled a fegyveredet, hogy lecsapj az előtted álló élőholtra.

Ork Zombi ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha sikerül véget vetned a szerencsétlen teremtmény szolgaságának, lapozz a **99**-re.

60.

– A barlangokban rossz varázslat munkálkodik – mordul fel a Barbár. Gyorsan elmagyarázod neki, hogy az ott lapuló gonosz forrását akarod elpusztítani. A férfi erre gúnyosan felhorkant, így jelezve, hogy erősen kétli, hogy képes lennél erre. Ettől függetlenül nem próbálja megakadályozni, hogy folytassátok az utatokat. Egy kicsit idegesen intetek búcsút neki. A Barbár még egyszer utánatok kiált. – Menjetek, bolond alföldiek, ölessétek meg magatokat!

Bár lenéző hozzáállása eléggé feldühít, úgy döntesz, nem ülsz fel a provokációnak, és folytatod a mászást. Lapozz a **210**-re.

61.

A láng alakú kard pengéje a Hóboszorkány mellkasába hatol, és egészen a markolatáig süllyed benne. A nő arca eltorzul a fájdalomtól és dühtől. – Harminc év! – mondja erőlködve, majd a fegyverrel együtt, ami a vesztét okozta, apró darabokra törik, melyek porként ülepednek le a koporsó aljába.

Az öregember, akit halottnak hittél, halkan felnyög, te pedig átugrasz a jégsír fölött, készen rá, hogy végezz az alakkal, de az igyekezeted feleslegesnek bizonyul, mivel ez volt a haldokló utolsó szava. Komor elégedettséget érzel, tudva, hogy az utolsó pillanatban sikerült megakadályoznod a gonosz terv beteljesülését, melyre a férfi az élete ily nagy részét feltette. Lapozz a **275**-re.

62.

A Toa-Suo teste egyenesen beléd csapódik. Egy kisebb hódombnak esel, és kiszalad belőled a levegő. A bestia súlya lenyomva tart, és miközben felemeli mancsát, hogy lesújtson rád, te igyekszel lerúgni magadról a bestiát. Folytasd a küzdelmet a szörnyeteggel, de mivel erősen korlátozott a mozgástered, a harc végéig vonj le 2-t a Támadóerődből. Ha ebből a hátrányos helyzetből is sikerül végezned a támadóddal, lapozz a **192**-re.

63.

Megmondod Denatinak, szerinted hány éves lehet Switor, mire a tudós tétován először az ifjú harcos sírján lévő egyik, majd egy másik cyrantiani számjegyhez érinti az ujját. Valami láthatatlan erő emeli meg a fedelet, ami először lassan előreemelkedik, majd balra csúszik, felfedve az abban heverő holttestet.

A szarkofágban lévő csontváz teljesen dísztelen, csupán a lábán látsz egy pár bakancsot. Ezek fémesen csillognak, de bőrnek látszanak, ezért úgy sejted, hogy Sárkánybőrből készültek. Óvatosan lehúzod az egyiket. A kora ellenére is rendkívül rugalmasnak tűnik, a talpat borító pikkelyek pedig még a legcsúszósabb talajon is jó tapadást biztosítanak.

A csizma tűnik az egyetlen kincsnek, amit itt megszerezhetsz, mivel Switor koporsójának fedele teljesen kitakarja a Mayar szarkofágját borító számjegyeket. Kicsit zavar a dolog, mert úgy gondoltad, hogy mindkét harcostól megszerezhetted volna a jutalmat, így Denatihoz fordulsz magyarázatért.

– Nos, végeredményben mondasz valamit. A felirat valóban a két harcos „jutalmaira" utalt, de könnyen lehet, hogy egyszerűen csak egy kulturális félreértésről van itt szó. Ne feledd, hogy a cyrantianiak évszázadokkal ezelőtt éltek, és az ő szokásaik nagyon mások lehettek, mint a mieink. Lehet, hogy az itt használt többesszám ellenére is csak az egyik kincset lehet megkaparintani. Vagy az is lehet, hogy előbb az öreg koporsóját kellett volna kinyitni, és a szöveget felvéső számára ez olyannyira evidensnek tűnt, hogy nem érezte szükségét ezt külön kihangsúlyozni. Vagy lehet, hogy valami egészen másról van szó. Sok mindent tudunk már a cyrantianiak életmódjáról és viselkedéséről, de százszor annyi dolog van, amiről fogalmunk sem lehet, amik talán örökre a régmúlt ködébe vesztek. Inkább örülj neki, hogy sikerült bármit is megszerezned.

Bár még mindig rendkívül bosszant a dolog, hogy elvesztetted a lehetőséget arra, hogy több zsákmányt szerezz, tudod, hogy a panaszkodással most nem mész semmire, ezért úgy döntesz, hogy inkább arra a feladatra koncentrálsz, aminek elvégzése miatt eredetileg felkerested a Versenyzők termét. Lapozz a **135**-re.

64.

Innen lentről a lejtő nem néz ki olyan meredeknek, mint csúszás közben. Ennek ellenére a visszajutás nem lesz egyszerű, és beletelne egy kis időbe. Mégis úgy hiszed, kapaszkodók kiásásával képes lennél a visszajutásra, az ismételt visszacsúszás veszély nélkül.

Hangos zihálás hangja üti meg a füled-et mögüled. Megfordulva rájössz, hogy Denatit legyőzte kíváncsisága, és már a sarkon túl jár. Szeretnéd tudni, mi váltotta ki belőle ezt a meghökkent reakciót, amit hallatott, ezért utánamész. A látványtól, ami elég tárul, neked is minden gondolatod elszáll, ami a lejtőn való jég ásásával volt kapcsolatban. Lapozz a **184**-re.

65.

Lámpádat eltakarva, hogy a Sárkánynak minél kevesebb esélye legyen felfedezni fényét, óvatosan egy nyílás felé veszed az irányt, amin keresztül kora esti fény szűrődik be. Barátod a nyomodban, sűrű, rettegett pillantásokat vet a Sárkányra. Dobj egy kockával! Ha a dobott érték 1 és 5 közé esik, lapozz a **191**-re. Ha a dobott érték 6, lapozz a **21**-re.

66.

Visszamész a jelzőoszlopos terembe, és némi erőlködés árán magaddal hozod az egyik törött padot is. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a megerőltetéstől.

Ehhez hozzákötöd a köteled egyik végét, a másikat a derekad köré tekered, és így indulsz el a hídon, erősen figyelve rá, hogy a fagyott jégre összpontosíts, ne pedig a két oldalán tátongó, hatalmas szakadékra. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **195**-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **238**-ra.

67.

Az első dolog, ami eszedbe jut, az az, hogy megpróbálod megsemmisíteni a koporsót, mivel úgy tűnik, ez a Hóboszorkány visszatértének a kulcsa, de bármennyire is igyekszel, még a legerősebb ütésed sem képes akár csak megkarcolni is a felszínét. Az sem segít, amikor leöntöd lámpaolajjal, és meggyújtod. Végső kétségbeesésedben belerúgsz egy nagyot, és míg ennek a legjelentősebb kimenetele az, hogy lüktetni kezd a lábad a fájdalomtól, a koporsó egy nagyon kicsit meg is mozdul. Hirtelen ötlettől vezérelve leguggolsz a koporsó mellé, és elkezded lökni.

A sír rendkívül nehéz, és hatalmas erőfeszítésedbe kerül mozgatni. Eleinte a szélébe kapaszkodva tudod finomabban is mozgatni, amikor erre van szükség, később azonban, amikor eléred a járatot, kénytelen vagy lezárni azt, mivel másféleképp nem fér be. Innentől kezdve lassan, nagyon lassan tudsz csak haladni, de egészen addig tolod, amíg el nem érsz a szakadék fölött átívelő hídhoz.

Amennyiben fémkesztyűket viselsz, lapozz a **205**-re; ha nem, lapozz a **252**-re.

68.

A szél rövidesen ismét alábbhagy, Denatival pedig továbbsiettek, amíg a szél ismét fúni nem kezd. Növeld meg eggyel a megtett útszakaszok számát. Ha már túl vagytok hét szakaszon, lapozz a **113**-ra. Ha még nem, lapozz vissza a **216**-ra, és dobj újra.

69.

A köteled egyik végét Denatinak hajítod, hogy az egyre rosszabb időben nehogy elveszítsétek egymást, és folytatod az utad a szélviharban, remélve, hogy sikerül valami normálisabb menedéket találnod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **20**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **182**-re.

70.

Amint az ajkadhoz érinted a jégcsapot, az megcsúszik, és kiszabadul a kezedből. A fagyott medencébe esik, a következő pillanatban pedig hangos recsegés-ropogás hangzik fel, amint a jégtömeg emberi alakot ölt. Az óriási teremtmény kilép a szökőkútból, és fagyott öklével feléd csap. Sikerül elugranod a csapás elől, és azonnal fegyvert rántasz, hogy megküzdj bizarr ellenfeleddel.

Jég Őrszem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

A közönséges kard 1 ÉLETERŐ pontos sebesülést ejt ellenfeleden (sikeres *Szerencsepróba* esetén 2-t, sikertelennél egyet sem). Ha a Sámán kőbunkójával harcolsz, akkor a szokott módon okozol neki sérüléseket, míg ha a Lángkardot használod ellene, akkor egyetlen sikeres csapás is elég ahhoz, hogy végezz a bestiával. Ha győzöl, lapozz a **179**-re.

71.

Az idegen kissé meglepődik kérdéseden, de válaszol: – A nevem Denati. Salamonisból utaztam ide, hogy találkozzak Renisoval, és megvitassunk bizonyos… régészeti ügyeket, melyek mindkettőnket érdekelnek.

Bizonytalansága bátorítóan hat, és arra utal, hogy tisztában van a Hóboszorkány követői által képviselt fenyegetéssel, így nagyobb az esélye annak, hogy elfogadja, semmi közöd nem volt Reniso meggyilkolásához. Kicsit halkabban megkérdezed tőle, hogy a Kristálybarlangok alatt meghúzódó városról beszél-e.

Felcsillan a szeme. – Ó! Tehát te is ismered. – Üdvözlésképp feléd nyújtja kezét, és meglátod, ahogy egy faragott jáde gyűrűn megtörik a sápadt napfény. Elfogadod a feléd nyújtott kezet, majd halkan közlöd Denatival, hogy rossz híred van számára. Figyelmezteted, hogy készüljön fel a sokkra, majd az ajtót elég szélesre tárod ahhoz, hogy bejöhessen rajta. Belép, majd szeme elkerekedik, amint meglátja, mi történt a kunyhóban és annak tulajdonosával.

– Egy perce találtam rá – magyarázod. – Úgy vélem, az ő követői tehették.

Az öreg megvizsgálja a holttestet és az azt körülvevő törmeléket. – Szegény ember. Minden felfedezése, minden tudása elveszett ebben a mészárlásban. Ezek gonosz napok.

Elmondod neki a Reniso és az általad kovácsolt, előző esti terveket, majd megkérdezed, hajlandó lenne-e elkísérni téged a barlangokba.

– Hegyet mászni az én koromban? – rázza meg fejét, majd úgy tűnik, újra fontolóra veszi a dolgot. – Ó, pedig lehetőségem lenne látni Cyrantis városát a saját szememmel, betehetném a lábam a Küzdelmek Színterére.

– És talán bíróság elé állíttathatnád azokat, akik ezért a borzalomért felelősek – teszed hozzá.

Zavartan bólint egyet. – Bocsáss meg, hogy elragadtattam magamat. Cyrantis elég régóta a szenvedélyem, és attól tartok, az elméleti tudás túl nagymértékű közönyhöz vezetett.

Kiegyenesedik. – Igazad van. A veszélyek dacára is mennem kell. Az pedig – mondja, miközben a vérrel írott üzenetre mutat – azt sejteti, hogy van még remény, hogy elhárítsuk a katasztrófát.

Ezek a szavak nem túl biztatóak számodra, így megkérdezed Denatit, hogy mit ért ez alatt.

– Azt írja, vissza *fog* térni, és nem azt, hogy már *visszatért*. Ha még nem tért vissza, van rá lehetőség, hogy megakadályozzuk. De nincs már sok időnk. Milyen hamar tudunk indulni?

Elmondod neki, hogy még nem szerezted be a megfelelő felszereléseket az útra. Egy pillanatnyi hezitálás után Denati fellebbenti köpönyegét, és egy erszénnyi pénzt vesz elő a zöld belső bélésbe varrt zsebéből. Átnyújta neked a pénzt, miközben megjegyzi: – Biztos vagyok benne, hogy sokkal jobban tudod, mire van szükségünk, mint nekem, és sokkal jobb alkut tudsz kötni a helyi kereskedőkkel is.

A piacon beszerzel két váltás téli ruhát, egy hosszú kötelet, két lámpást, néhány takarót, és hét étkezésre való elég élelmet mindkettőtök számára. Ha most észak felé akarod venni az irányt, lapozz a **261**-re. Ha inkább jelentenéd Reniso halálát a városőrségen, mielőtt elindulsz, lapozz a **121**-re.

72.

Ahogy előrántod a fegyvered, a Sárkány nagyra tátja a száját, és rádlehel. Dobj két kockával! Ha az eredmény nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, mivel a fagyos levegősugár, ami a bestia pofájából tör elő, telibe kap. Akár sikerül elkerülnöd az első támadását, akár nem, karddal kell folytatnod a küzdelmet a bestiával.

Ezüst
Sárkány ÜGYESSÉG 15 ÉLETERŐ 22

A harmadik Harci Kör után a bestia felemelkedik, és nagy levegőt vesz. Rájössz, hogy újabb jeges leheletre készül, így felkészülsz rá, hogy elugorj előle. Lapozz a **228**-ra.

73.

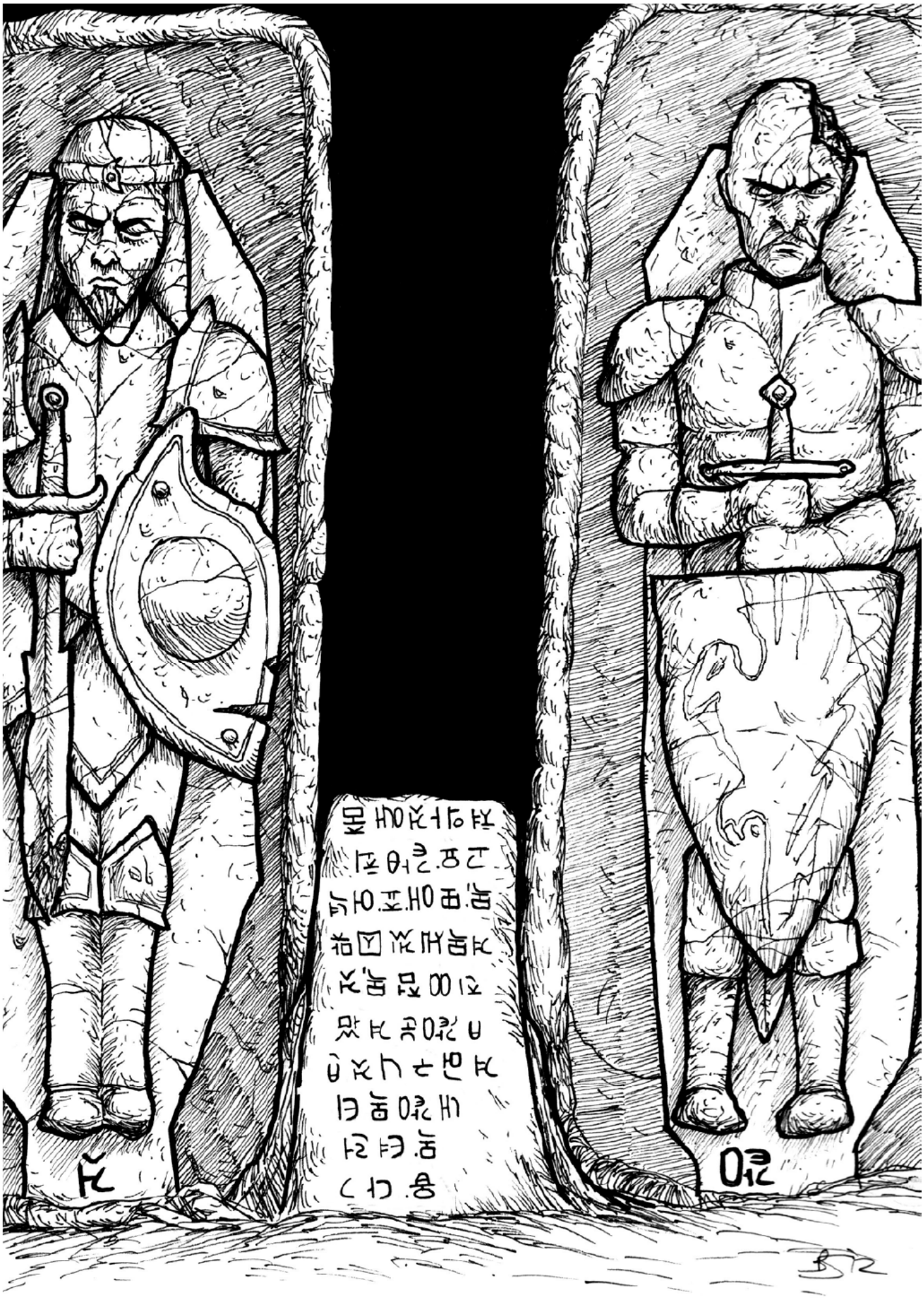
Igyekezeted sikerrel jár, a kötél a földre esik. Ahogy ismét összeszeded, eltöprengsz rajta, mennyire volt ez bölcs gondolat. Bár idelenn is hasznodra válhat a kötél, kénytelen leszel egy másik kijáratot találni, miután mindennel végeztél idelenn. A fenti sziklához már egészen biztosan nem fogod tudni újra hozzákötni azt, úgyhogy értelmetlen is tovább ezen tépelődnöd, így figyelmedet inkább a barlangban lévő dolgokra fordítod. Ha csatlakozol az emelvény mellett álló Denatihoz, lapozz a **125**-re. Ha inkább a földön heverő testeket vizsgálnád meg először, lapozz a **34**-re.

74.

A harcos észreveszi, ahogy mohón végigméred a fegyverét, és figyelmeztetően felemeli azt.

– Eszedbe se jusson – mondja összeszorított fogakkal. – Ezt Galntanka Főpapjától kaptam ajándékba. Egyféleképp érhetsz csak hozzá, ha felszabdallak vele.

A nő ezután feléd rúgja az egyik Toa-Suo levágott fejét. Ha annak ellenére is készen állsz rá, hogy megküzdj a kardért, hogy jelenlegi tulajdonosa nyilvánvalóan remekül ért a forgatásához, lapozz a **30**-ra. Ha inkább nem emelsz fegyvert megmentődre, lapozz a **254**-re.


용. 다ㄱ
및. 더 것
내 같이 및 더
거 대ㅋ 니 것 ㅂ
ㅂ 같이는 거 씀
지 이 쯤 및 것
거 및 서 것 ㅁ 말
및. 또 이. 조. 이 낙
고 요. 같 ㅂ 치
저 일 ㅏ 것 이 내 품
거
같이

75.

A kardod felé nyúlsz, de ekkor rádöbbensz, hogy az előtted lévő férfi csupán az egyik szarkofág fedelére vésett, életnagyságú szobor. Egy kicsit megnyugszol, de nem lankad a figyelmed, hisz jól tudod, hogy időnként a mozdulatlan tárgyak is életre kelhetnek, és rátámadhatnak az emberre.

A faragott férfi egy kardot és egy pajzsot tart a kezében, és valamiféle páncélt visel. A lába alatt, és a koporsó oldalánál lévő táblán cyrantiani írás olvasható. A tábla túloldalán újabb szarkofág emelkedik. Ennek aljában is szöveget látsz, bár ezek különböznek az első felirattól, és ennek a fedelére is egy alakot vésték.

A zárólapokon megpillantasz egy függőleges oszlopban futó írást is, és amennyire meg tudod állapítani, ezek mindegyik síron ugyanazt fogalmazzák meg. Lehet, hogy egy ima lehet a halottakhoz? Vagy talán egy figyelmeztetés, hogy senki ne zavarja meg a nyugalmukat?

– Megvan! – jelenti be Denati, és elfújja a lámpáját. – Továbbmehetünk? Vagy találtál valami érdekeset?

Megkérded a férfitól, mit jelentenek a korábban látott vésetek, mire a tudós az írások fölé hajol. – A széleken futó szöveg egy csomó szám. A tízesek és egyesek. A férfi lábánál pedig… „Mayar”… „Switor”? Nem olyan szavak, amikkel találkoztam volna korábban. A kontextus alapján azt mondanám, hogy az eltemetettek nevei.

– A köztük lévő kő érdekesebbnek néz ki, talán többet megtudunk belőle. Hadd lássam. „Itt nyugszik”… vagy „hever”… „Mayar, a hatalmas bajnok, fiával, Switorral”… nem biztos, hogy valójában vér szerinti rokonok voltak, minden tapasztalt gladiátor a szárnya alá vett néhány újoncot, hogy megtanítsa neki a küzdelem tudományát, és a legjobbakat fiaiknak vagy lányaiknak nevezték.

Azt kívánod, bár képes volna társad felismerni, mi az az információ, ami a jelen helyzetetekben hasznos lehet, és mi az, ami csak neki, mint régésznek jelent bármiféle hasznot is. Ettől függetlenül csendben maradsz, miközben az öreg motyogva folytatja a fordítást, helyenként közbevág a szövegnek, néha kijavítja saját magát, és végül sikerül összehoznia egy olyan verziót, amivel elégedett:

– Itt nyugszik Mayar, a hatalmas bajnok, fiával, Switorral, akik utolsó mérkőzésükön együtt küzdöttek. Haláluk napján éveik összege száznegyvenhét év volt. Mayar éveinek száma pedig kétszer akkora volt, mint Switoré akkor, amikor Mayar épp olyan idős volt, ahány évet Switor leélt. Mondd meg éveiket, hogy megkapd ajándékaikat.

A férfi felnevet. – Tipikus cyrantianiak. Ez egy próba. Egy elmepróba. Számold ki, hány évesen haltak meg, és megkapod azt, amivel eltemették őket. Ez lenne a szarkofágra faragott számok célja is, hogy így adhassuk meg a választ. És gondolom arra is van valamiféle jutalom, ha rosszul tippelünk… Bár hogy mi mit tekintünk hasznosnak, és ők mit gondoltak annak, nem mindig egyezik.

Ha elfogadod a régóta halott harcos kihívását, és megpróbálnád kinyitni Mayar koporsót, duplázd meg a korát, és lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha Switor kincse érdekel, lapozz az ő korának megfelelő fejezetpontra. Ha az eredményül kapott fejezetpontok első mondatában nem szerepel annak a harcosnak a neve, akivel próbálkoztál, lapozz a **227**-re. Ha nem akarod megkockáztatni, hogy megtudd, mi az a „jutalom,” amit a rossz választ adóknak szántak, felhagynál a kincsvadászattal, és inkább a valódi küldetésedre koncentrálnál, lapozz a **135**-re.

76.

Felemelve a lámpásodat megvizsgálod a barlang plafonját.

Szerencsére találsz egy három, vagy négy jégcsapból álló formációt, közvetlenül a koporsó felett, messze tőled. De ha Denati meg tudná ismételni azt a trükköt a gyűrűjével…

Megemlíted a férfinak a javaslatod, mire a tudós az ajkába harap. – Lehet, hogy működne, de nem lehet tudni, hogy pontosan hol találnák el a nőt, amikor földet érnek, és azt sem tudjuk pontosan, hogy is működik ez az egész. Könnyen lehet, hogy egy nem halálos sérülés akár fel is élesztheti.

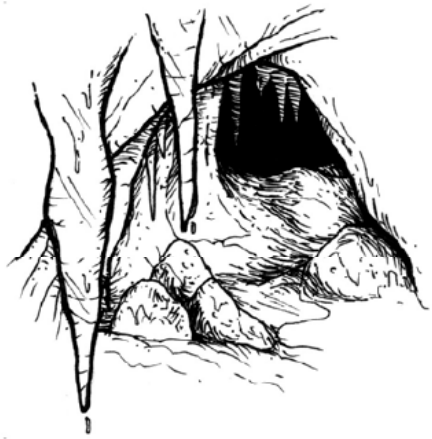
Látva kelletlen arckifejezésedet, hozzáteszi: – Különben is, vannak sokkal közelebbi jégcsapok is arrafelé. – Követed a kezét, ami mögéd mutat. Megfordulva belátod, hogy a tudósnak igaza volt. A terem plafonja lefelé ível, és megpillantasz néhány jégcsapot, ami alig két méterre van a padlótól. Odasietsz, hogy letörd az egyiket. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **90**-re; ha nagyobb, lapozz a **242**-re.

77.

Igyekszel a lehető legkevésbé fenyegető módon előre indulni. Egyenesen a következő emelkedő talajrészre szegezed a tekintetedet, de közben a szemed sarkából a Szarvast is szemmel tartod. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb, vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **143**-ra; ha nagyobb, lapozz a **110**-re.

78.

Az Óriás megbillen ütésed erejétől, és a szurdok falának esik. Kábultan a földre ejt valami fémes tárgyat, majd miután összeszedi magát, üvöltve rád veti magát, miközben a fejed felé hadonászik hatalmas kezeivel. Folytasd a csatát a szörnyeteggel. Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **131**-re.



79.

A Démon túl későn kel fel, hogy védekezni tudjon. A lángoló penge áthatol a mellkasán, és egészen a markolatig hatol. A lény felordít a fájdalomtól, mely majd megrepeszti a dobhártyád. A Démoni test halálkínjai közti első vonaglásaival a barlang falához röpít, és ahogy a szörnyeteg tovább tekergőzik, megreped a föld, egészen a plafonig. Süketen és kábultan semmi esélyed a menekülésre, az egész barlang összeomlik.

Bizonyos értelemben a küldetésed sikerrel járt, mivel a Démon halálával okozott erős lökéshullámok elpusztítják Cyrantist, és a Hóboszorkány maradványait egy rakat szikla és jég alá temetve csapdába ejti és megközelíthetetlenné teszi a követői számára. De ez nem egy olyan győzelem, amit meg is tudsz ünnepelni, mivel a pusztítás első pár másodpercében halálra zúzódsz, bár elérted célodat.

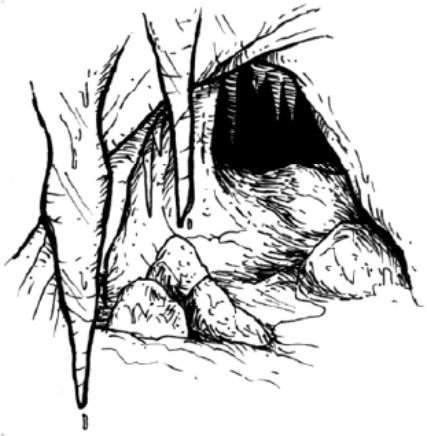
80.

A hasadék annyira szűk, hogy csak oldalazva tudsz keresztülmenni rajta. Hátizsákodat leveszed és kezedbe fogod, annak érdekében, hogy egyáltalán esélyed legyen az átnyomakodásra. Annak ellenére, hogy elővigyázatos vagy, szerzel néhány karcolást és horzsolást, miközben préseled magad befelé. Lámpásodat a másik kezedben kell tartanod, hogy lásd, mi van előtted, ezáltal kardodat nem tudod használni, míg el nem érsz egy szélesebb részhez. Ha elhatározod, hogy megpróbálsz keresztülvergődni a hasadékon, vagy nincs más lehetőséged, mivel a barlang bejárata beomlott, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL az elszenvedett karcolások okozta sérülések miatt, és lapozz a **258**-ra. Ha még ki tudsz menni azon az úton, ami ide vezetett, és nem akarod megkockáztatni, hogy beragadj, vagy egy zsákutcába érkezz, és msot visszatérnél a bejárathoz, lapozz a **36**-ra.

81.

Nem vagy elég gyors, a kulcs még azelőtt átzuhan a kezeid között, hogy el tudnád kapni. Beleesik a mélyedésbe, és ezernyi apró darabra törik. A szilánkok a kockával együtt eltűnnek. Elbuktál a próbán, de mivel hajlandó voltál próbát tenni, egy kisebb jutalmat azért kapsz: a kaland vége előtt egy alkalommal, mikor kockával kell dobnod (lehet akár harc is, de csak egy kockadobásra vonatkozik), dobás nélkül megválaszthatod annak eredményét. Jegyezd fel, hogy ez az engedmény csak az eldobandó kocka helyett használható. Ha már gurítottál, és nem tetszik az eredmény, nincs rá lehetőséged, hogy megváltoztasd.

Ha van nálad egy vaskulcs, és belepróbálnád a zárba, lapozz a **240**-re. Máskülönben végeztél, itt hagyod az emelvényt, és továbbmész – lapozz a **17**-re.



82.

Ahogy átkelsz a Négy Szél Termén, folyamatosan nyomon kell követned a haladásodat előre és keresztirányba. Amíg pontosan követed a mozgásodat, addig ez nem lesz nehéz feladat. A keresztirányú helyzetedet úgy kapod meg, hogy kiszámolod, hány métert haladtál jobbra, és mennyit balra. Ha a két érték egyezik, akkor éppen középen vagy. Ha nem egyeznek, akkor a két szám különbségének megfelelő méterrel vagy félrecsúszva. Például ha három métert haladtál balra, és öt métert jobbra, akkor a tényleges helyzeted két méterre jobbra a szoba közepétől. A mozgáshoz dobj egy kockával, és az eredményt vesd össze az alábbi táblázattal.

1: A szél egy kis időre alábbhagy, lehetőséget adva rá, hogy akadálytalanul folytasd az utadat a kijárat felé. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány métert haladtál előre.
2: Erős szembeszél lassít le, minden lépésért keményen meg kell küzdened. Dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány métert tudsz haladni.
3: Egy erős széllökés jobb oldalról balra taszít. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány métert haladsz előre, és mozdulj egy métert balra is.
4: Jókora széllökés kap el hátulról, ami előretaszít, és kis híján felbuksz. Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez, hogy megtudd, hány métert haladtál előre.
5: Balról érkező széllöketek löknek jobbra, miközben egyenesen haladsz a barlangban. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány métert jutottál előrébb, és mozdulj egy métert jobbra is.
6: Lapozz a **234**-re.

Ha sikerül legalább 25 métert megtenned előre a barlangban, lapozz a **172**-re. Ha nem, de keresztben három méterre eltávolodtál a középső úttól, lapozz a **201**-re. Ha jobbra tértél ki három métert, lapozz a **39**-re. Egészen addig dobj a kockával, amíg valamelyik feltétel nem teljesül.

83.

Társaiddal egyetemben megtorpantok a sziklafal előtt, amit meg kellene másznotok. Ahogy végigpillantasz rajta, azt kívánod, bárcsak lenne nálad valami rendes mászófelszerelés, vagy legalább egy hosszabb kötél, mielőtt elindulnátok. Így azonban az egyetlen lehetőségetek, hogy valami minimális biztonsággal haladjatok felfelé, és ez egy rendkívül fárasztó és sokszor ismétlődő folyamat. A köteled egyik végét hozzád, a másikat Nowrihoz kötitek. Először az egyikőtök indul el felfelé (felváltva mentek előre), és amilyen messze csak a kötél engedi, keres egy biztos kapaszkodót. Utána a másik is ezt teszi, végül pedig egyikőtök leoldja a kötelet, ledobja azt Denatinak, majd kettőtök segítségével az öreg is felmászik. A negyedik ilyen alkalommal a tudós morogva beismeri, hogy talán gyorsabb lett volna kerülőúton menni, de tudod, hogy innen visszamászni túlságosan veszélyes és időrabló lenne, ezért ragaszkodsz hozzá, hogy folytassátok az utat. Nem sokkal később a helyzet javul egy keveset, mivel elértek egy széles párkányhoz, ami felfelé halad, és a csúcs felé kanyarodik. Dobj egy kockával, hogy megállapítsd, ekkor melyikőtök van elöl. Ha az eredmény páratlan, lapozz a **11**-re; ha páros, lapozz a **142**-re.

84.

Olyan mélyen lapulsz, ahogy csak tudsz, miközben szemedet folyamatosan a Tao-Suokon és a Farkasokon tartod. Elhelyezkedsz, mert tudod, hogy ez egy darabig el fog tartani. *Tedd próbára* SZERENCSÉDET! Ha szerencséd van, lapozz a **19**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **264**-re.

85.

Százméternyi mászással később fájdalom hasít a bokádba, te pedig megbotlasz, és arccal előre a hóba esel. Megpróbálsz feltápászkodni, de a gyötrő fájdalom ismét fellángol a lábadban. Visszafordulva megállapítod, hogy egy hurokcsapda szorult rád, ez a szenvedésed oka. Most, hogy tudod, mi történt, könnyedén kiszabadítod magad, de a sérülés eléggé hátráltatja a továbbhaladásodat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. További hasonló csapdákra figyelve bicegsz tovább a hegyen. Lapozz a **210**-re.

86.

A jégben találsz egy keskeny repedést, amit ujjad hegyével megpróbálsz kiszélesíteni, remélve, hogy végül sikerül letörnöd azt a csuklóról. Ehelyett azonban csak annyit érsz el, hogy túlságosan nagy nyomást helyezel a körmeidre, és felszakítod azt az ujjad hegyéről. Amilyen kicsi a sérülés, annál fájdalmasabb, emiatt pedig nagyon nehéz lesz a tárgyak használata. Vesztesz 1 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot.

Úgy érzed, sokkal jobban jártál volna, ha inkább békén hagyod a holttesteket, úgyhogy magára hagyod a tetemeket. Ha már megvizsgáltad az emelvényt Denatival, lapozz a **9**-re. Ha még nem, és most meg akarod tenni, lapozz a **125**-re. Ha inkább a közeli alagútbejáratot néznéd meg, lapozz a **47**-re.

87.

A nap már elég alacsonyan jár, de te minél távolabb akarsz kerülni a Sárkány barlangjától, így folytatod az utat, míg a látótávolság már annyira lecsökken, hogy veszélyes lenne továbbhaladni. Egy kisebb üreget veszel észre a földben, így menedék gyanánt tábort versz benne éjszakára. Ha ma még nem ettél, akkor most muszáj, így visszanyerhetsz 4 ÉLETERŐ pontot, ha az elmúlt napok eseményeinek hatására ÉLETERŐD nincs a *Kezdeti* értéken. Ha már ettél korábban, most ismét megteheted, hogyha legutóbbi megpróbáltatásaid többet ártottak volna, mint amire fel voltál készülve.

Denatival felváltva őrködtök, míg a másik alszik. Az éjszaka eseménytelenül telik, bár a Sárkány csatlakozik a borzalmak sokaságához, melyek álmaidban kínoznak. Lapozz a **4**-re.

88.

Az áruló elkerüli a támadásodat, ajkához emeli a gyűrűjét, és ráfúj. Túlságosan lefoglalja ez a cselekedet ahhoz, hogy védekezzen, így a következő csapásoddal levágod a férfit. Hátad mögött felhangzik egy fura zaj, ahogy egy jégcsap szakad le éppen a plafonról. A reflexeidre hagyatkozva megpördülsz, és a koporsó felé veted magad, kétségbeesetten remélve, hogy sikerül eltérítened azt, mielőtt eltalálná a célpontját. Kétszer *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha mindkét alkalommal szerencséd van, lapozz a **24**-re. Ha csak egyszer, lapozz a **108**-ra. Ha mindkétszer elvéted a próbát, lapozz a **188**-ra.

89.

Valahogy sikerül megőrizned az egyensúlyodat, és állva maradnod, valamint még a lejtőn lefelé csúszva is képes vagy megtartani lámpásodat. Mindazonáltal nem tehetsz semmit azért, hogy megállítsd a csúszást, érzed, hogy nő benned az aggodalom, ahogy gyorsulsz előre, és csak egy rövid távot látsz be magad előtt. Mikor megpillantod a lejtő alját, gyakorlatilag már ott is vagy, és semmi esélyed sincs, hogy felkészülj a hirtelen megállásra. De a szerencse nem pártol el mellőled: míg a megérkezés a sík talajra egy kicsit megrázó, csupán meginogsz, és néhány lépés megtétele után már visszsza is nyered az egyensúlyodat. Ennek ellenére levegőért kapkodva megkapaszkodsz egy falban. Lapozz a **246**-ra.

90.

Önmagában az nem elég, hogy elérj egy jégcsapot. Egy olyat kell találnod, ami hosszú, és elég masszív ahhoz, hogy elpusztítsa a jégkoporsóban fekvő gonosz fagyott szívét, ugyanakkor elég vastagnak kell lennie ahhoz is, hogy rendesen meg tudd markolni a talpánál, és le tudd törni az egészet, ne pedig csak ketté. Természetesen nem sikerül elsőre, de néhány próbálkozás után sikerül szert tenned egy olyan fegyverre, amilyenre szükséged van. Tisztában vagy vele, hogy ha túl sokáig szorongatod, akkor el fog olvadni, ezért gyorsan visszasietsz a koporsóhoz, hogy használd is.

Miközben a jégcsap megszerzésével foglalatoskodtál, Denati felemelte a koporsó fedelét, amit az egyik oldalon egy díszes jégpánt tart a helyén. A tudós egy lépést tesz hátra, hogy kényelmesen odaférj az emelvényhez. Felemeled a jégcsapot, és lecsapsz a Hóboszorkány szíve felé. Lapozz a **230**-ra.

91.

A mélyedés a választóvonalak mentén szétnyílik, mindegyik szelvény lesüllyed néhány centit. Így egy kis lyuk keletkezik a közepén, amibe beleesik a kocka. Ezután ismét felemelkednek, és olyan tökéletesen összeforrnak, hogy a vonalaknak még csak nyomuk sem marad, te pedig itt maradsz üres kézzel. Majdnem üres kézzel. Mivel hajlandó voltál próbát tenni, egy kis jutalomban részesülsz. A kaland vége előtt egy alkalommal, mikor kockával kell dobnod (lehet akár harc is, de csak egy kockadobásra vonatkozik), dobás nélkül megválaszthatod annak eredményét. Jegyezd fel, hogy ez az engedmény csak az eldobandó kocka helyett használható. Ha már gurítottál, és nem tetszik az eredmény, nincs rá lehetőséged, hogy megváltoztasd.

Ha van nálad egy vaskulcs, és belepróbálnád a zárba, lapozz a **240**-re. Máskülönben végeztél, itt hagyod az emelvényt, és továbbmész – lapozz a **17**-re.

92.

Közelebbről nézve kiderül, hogy nem más áll ki Reniso szájából, mint egy darabka papír. Ha inkább nem vizsgálódsz tovább, és sarkon fordulsz, hogy elmenj, lapozz a **204**-re. Egyébként megragadod a papírt, de az nem mozdul. Egy halk fohásszal a bocsánatáért esedezve szelleméhez, hideg ajkai közé erőlteted mutató- és hüvelyujjadat, hogy eléggé szétfeszítsd állkapcsát, és borzongva vedd ki szájából az összegyűrt papírdarabot.

Valaki kopogtat az ajtón. Pár lépést hátrálva az összegyűrt papírt a zsebedbe rejted. Megvizsgálhatod a legközelebbi étkezési lehetőségnél. Ehhez jegyezd fel annak a fejezetnek a számát, ahol tartasz, és lapozz a **156**-ra.

Másodjára is kopogtatnak az ajtón, majd egy ismeretlen hang szólal meg: – Hahó? Van bent valaki? – Az agyadba villan, hogy az ajtó nincs is bezárva. Bárki is van odakint, ha benyit és meglát téged Reniso holteste mellett, a helyzet eléggé kínossá válhat. Megpróbálod összeszedni magad, az ajtóhoz lépsz, és résnyire kinyitod – de nem annyira, hogy a holttest kívülről is látható legyen.

A küszöbön egy idősödő, ismeretlen ember áll lila köpenyben. – Reniso? – kérdezi, de mielőtt elgondolkodhatnál, mit is válaszolhatnál, folytatja: – Nem, biztosan nem. Túl fiatal vagy. De ez az ő háza, nem? Egészen pontosan követtem az őr útbaigazítását. – Nem engedheted be az idegent, máskülönben meglátja a holttestet, és még azt hiheti, valami közöd volt hozzá. De ha elküldöd, valószínű, hogy vissza fog jönni ide, és mindenképp megtalálja a tetemet, aztán megadja a személyleírásodat a városőröknek, és még nagyobb bajban leszel. Annak érdekében, hogy nyerj egy kis időt, amíg kigondold, hogyan is tovább, megkérdezed a férfit, hogy ő kicsoda. Lapozz a **71**-re.

93.

– Egyetlen más alföldit sem láttam, csak titeket. – Úgy tűnik, a Barbárnak nincs kedve a csevegéshez, mivel amint megválaszolta a kérdéseteket, hátat fordít nektek, és továbbáll. Remélve, hogy szavai azt jelentik, hogy a Hóboszorkány követői előtt jártok, tovább folytatjátok a mászást. Lapozz a **210**-re.

94.

Hangos morgás tereli el a figyelmedet, ami a hátad mögül érkezik, a Barbár pedig kihasználja a remek lehetőséget, és bevisz egy alattomos ütést (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Folytasd a küzdelmet. Ha a kedvezőtlen helyzet ellenére is sikerül legyőznöd ellenfeledet, lapozz a **236**-ra.

95.

Több percig versenyeztek így a dűne oldalában, végül azonban egy kiáltást hallasz a hátad mögül, és azonnal megperdülsz. Denati lihegve esik előre, egyértelmű, hogy képtelen sokkal tovább futni. Tudod, hogy a segítsége nélkül nincs sok esélyed rá, hogy felfedezd az elveszett város titkait, de azt is látod, hogy a falkából csupán egy Farkas van aránylag közel hozzátok, ezért rákiáltasz társadra, hogy rohanjon tovább, te pedig kardot rántasz. A vadászok szerint a Toa-Suok bármilyen húst megesznek, így ha sikerül elég hamar végezned ezzel a bestiával, talán lekötnöd a többi figyelmét elég időre ahhoz, hogy kereket oldhassatok. Ahogy a vezérhím feléd ugrik, meglendíted a kardodat.

Hófarkas ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha sikerül öt Harci Körön belül végezned a bestiával, lapozz a **138**-ra. Ha az ötödök Kör végén még életben van, azonnal lapozz a **202**-re.

96.

Ahogy a láng alakú penge hozzáér ellenfeled anyagtalan testéhez, a Fantom egy fényes villanás közepette semmivé foszlik. A kard a fellobbanó energia egy részét a testedbe vezeti, felfrissítve téged. Állítsd vissza, ÉLETERŐD, ÜGYESSÉGED és SZERENCSÉD a *Kezdeti* értékére.

Most, hogy a veszély elmúlt, Denati feltápászkodik, és szégyenlős tekintettel melléd lép. – Sajnálom, hogy így magadra hagytalak, de az én koromban annak a lénynek egyetlen érintése is elég lehet, hogy megálljon a szívem. És egyébként is a te hibád volt, hogy ránk szabadult az a förtelem… – A kőszarkofág fedelére néz, és folytatja. – És második lehetőségünk sincsen.

A pillantását követve látod, hogy a kőlapok széleiről eltűntek a jelzések, végleg lezárva a szarkofágokat. Úgy döntesz, nem akarod jobban próbára tenni a szerencsédet azzal, hogy újabb sírokkal próbálkozol, ezért inkább továbbindulsz a teremben. Lapoz a **135**-re.

97.

Látva elhatározásodat, hogy nekivágj a veszélyes csarnoknak, Denati előveszi kőflaskáját, és nagyot húz a benne lévő erős italból. – Egy kis idegnyugtató – magyarázza, majd átnyújtja neked is. Ha iszol belőle, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

Ezután a férfi visszasüllyeszti a zsebébe. – Rendben van, induljunk. – Lapozz a **140**-re.

98.

Jobbra tőled, a sziklafalban jó egy méterrel a fejed fölött egy szűk nyílást veszel észre, mely jól jönne majd menedék gyanánt, amennyiben hóförgeteg söpörne végig a szoroson, bár nem lesz könnyű feljutni oda. Denati utolér, és észreveszi az arcodra kiült aggodalmat. – Valami baj van?

– Nem érzed a rengést? – kérdezed. Neki is éreznie kéne, mert egyre csak erősödik.

– Most, hogy mondod… Mi ez a zaj?

Te is kezdesz hallani egy lüktető hangot a remegéssel egyidejűleg. Ezek valahogy összefüggnek.

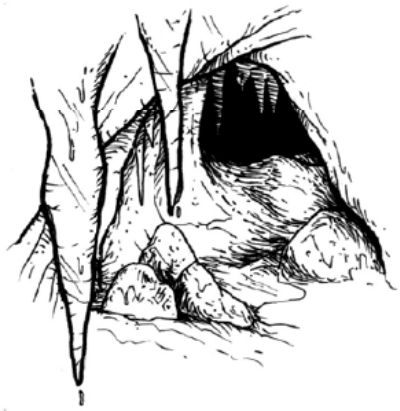
Hamarosan feltűnik a válasz is a szoros másik végén. Egy Fagyóriás fut lefelé a lejtőn, a föld megremeg minden egyes lépésénél. Amint észrevesz, összefüggéstelenül feléd ordít. Ha megpróbálsz kitérni az útjából, lapozz a **214**-re. Ha inkább kardot rántasz, és egy tapodtat sem mozdulsz, lapozz a **16**-ra.

99.

Ahogy az Ork a földre rogyik, kiveszed a fejszét elernyedt ujjaiból, és újra és újra lecsapsz a nyakán lévő nyakörvre, eltökélten, hogy megsemmisítsd korábbi szenvedéseid okozóját és szimbólumát. Csapásaid legalább annyiszor érik a földet vagy a szerencsétlen teremtmény valamelyik testrészét, mint a nyakörvét, és végül kimerülten rogysz térdre, túl kimerülten ahhoz, hogy tovább folytasd az eszetlen ütlegelést. A kicsorbult fejsze kiesik a kezedből, le a talajra.

Annyira nagy fáradtság vesz erőt rajtad, hogy szinte meg sem érzed az érintést a válladon, és Denati szavai is mintha a messzi távolból szólnának hozzád. – Azt hiszem, ma este én fogok őrködni. Te inkább pihend ki magad.

Az Orkhoz hasonlóan tántorogva mászol el a fekvőhelyedig, és liszteszsákként dőlsz el. Azonban nem nyom el az álom, ébren fekszel a helyeden, folyamatosan attól rettegve, hogy mi mást tartogat még számodra az éjszaka. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **220**-ra.



100.

Az alagút végén halovány fényt pillantasz meg, így meggyorsítod lépteidet. Ahogy közelebb érsz, és elkezded kivenni az út részleteit is, lelassítasz.

Az előtted nyíló barlang – már ha lehet ezt barlangnak nevezni – tetején egy lyuk tátong, melyen át elég napfény szűrődik be ahhoz, hogy a szemközti falból nyíló újabb járatig könnyedén elláss. Azonban a terem közepén átfutó szakadék – mely mind jobb, mind pedig bal felé olyan messzire húzódik, ameddig a szem ellát – alját már nem képes megvilágítani. Úgy tűnik, egy keskeny híd az egyetlen átjutási lehetőség, ami nem tűnik különösebben biztonságosnak. Először is nincs korlátja. Ha véletlenül rosszul lépnél, egészen biztosan lezuhannál a mélybe. De akár meg is csúszhatsz rajta, hiszen – és ez a másik riasztó dolog benne – az egész építmény jégből van. Elég vastag ahhoz, hogy nincs kétséged a szilárdságával kapcsolatban, de attól még nem lesz biztonságosabb az átjutás. Ha van nálad egy pár Sárkánybőr csizma, lapozz a **44**-re. Ha nincs, de még megvan a köteled, lapozz a **66**-ra. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **164**-re.

101.

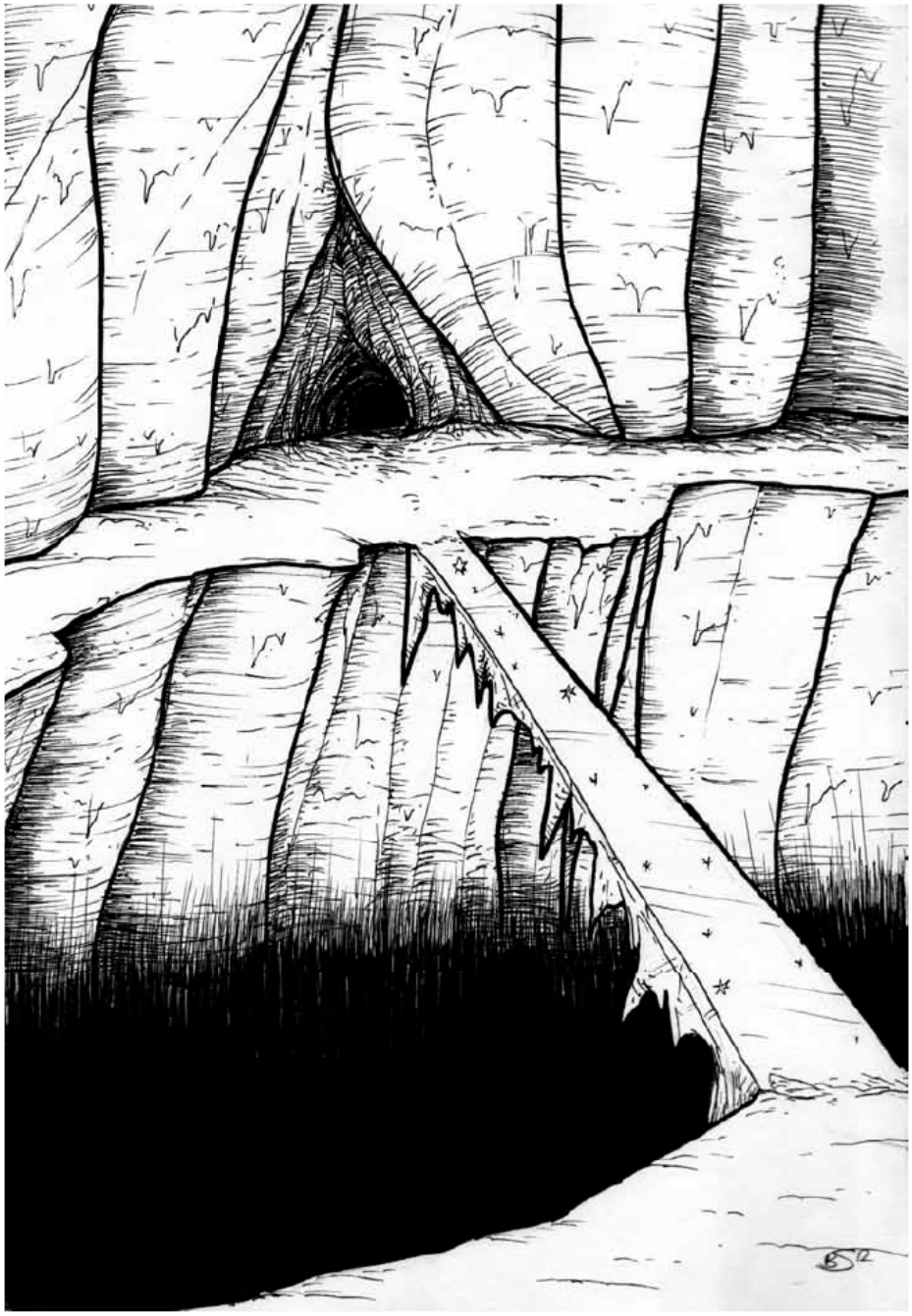
A bestia leugrik a szikla tetejéről, és elég jó helyzetben van ahhoz, hogy az első támadását ne tudd kivédeni (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ezt követően azonban már egyenlőbb feltételekkel küzdhettek meg egymással.

Hóleopárd ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd, nyugodtan folytatjátok az utatokat a hegyen. Lapozz a **210**-re.

102.

Denati szerint a holttestek a másik járat végén talált Sárkány áldozatai lehetnek. Ezt te is belátod, és megjegyzed, lennie kell egy másik útnak is, ami összeköti a két helyet, mert az nem létezik, hogy egy akkora hatalmas teremtmény keresztülhurcolja ezeket a testeket azon a járaton, amin te is átjöttél. Mivel a Sárkány figyelmét minden valószínűség szerint a déli átjáróra összpontosítja, ahol téged látott, ez az út jobb lehetőséget kínál az észrevétlen továbbjutásra. Figyelmezteted társadat, hogy maradjon csendben és legyen óvatos, majd lassan megindulsz az út egyik szélén – nem nagyon akarsz a holtak alatt átsétálni. Nemsokára lámpád fényében sikerül megállapítanod, hogy ez a barlang egy még nagyobba torkollik, szemed megerőltetve épp csak ki tudod venni a Sárkány hátsó fertáját. A bestia valóban rossz irányból számít rád. Lapozz a **65**-re.



103.

Bár kellemetlen még gondolni is arra, hogy akár egy kicsivel is közelebb merészkedj a nyugvó Démonhoz, most a legbölcsebb, amit tehetsz, hogy megpróbálod kideríteni, van-e más kijárat a szörny barlangjából. A bestia hatalmas terjedelme nem enged túl messzire látni, így keresztül kell rajta vergődnöd, hogy kiderítsd, van-e mögötte kijárat. Bal oldalt jó egy méter széles hely van elhaladni a lény mellett, jobbra viszont sokkal szűkebb hely vezet a Démon háta mögé, és hátaddal szorosan a falhoz kell lapulnod, ha nem akarsz hozzáérni a szörnyeteghez. Ha balra szeretnél menni, lapozz az **55**-re. Ha inkább jobbra térnél ki, lapozz a **177**-re.

104.

Megpróbálsz ismét feltápászkodni, de a hideg kiszívta minden erődet, és úgy érzed, nem vagy képes semmi másra, csak heverni a padlón. Valami vörös tölti be a látóteredet, és nagy nehezen felemelve a fejedet a Hóboszorkányt pillantod meg magad előtt, amint fölötted áll. Olyan erős félelem és gyűlölet önt el, hogy már csak dacból is megpróbálsz feltápászkodni, de aztán eláraszt a kétségbeesés érzése, és visszarogysz a talajra.

Egy karmos kéz ragadja meg a válladat, melyből bénító hideg áramlik a testedbe. Valami megcsókol, érzed, amint megfagy ereidben a vér, és jéggé fagyasztja a szívedet. Te vagy az első, aki csatlakozik a Hóboszorkány Jég-Ghoul seregéhez, mellyel hamarosan átveszi az uralmat egész Titán felett.

105.

Elindulsz felfelé a lépcsősoron, és épp mielőtt a közepén lévő kanyarhoz érnél, éles fájdalom hasít a lábadba, amitől felkiáltasz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Denati megkérdi, mi történt, mire te beszámolsz róla.

– Ó istenkém! – kiált fel. – Azt hiszem, sikerült választ találnod egy, a tudósok körében évtizedek óta folyó vitára.

Megkérded az öregtől, mire gondol pontosan. – Cyrantis egyik leghatalmasabb gladiátorának a legendájáról van szó. A megnyert párbajainak részletei ebből a szempontból lényegtelenek. Ami fontos, az a halálának körülménye, ami „a fájdalom és gyógyítás lépcsőjén" történt. Senki nem tudta pontosan, mit jelent ez, az egyik legkevésbé népszerű elmélet szerint azonban ez egy tényleges lépcsősor, mely rendszeresen energialöketet bocsájt ki magából, amikor rálépnek. Néha gyógyító erejűt, leggyakrabban ártót. Úgy tűnik, ennek az elméletnek van igaza.

Összeszorul a szíved, amint végigtekintesz az előtted húzódó lépcsősoron, és azokon a lépcsőkön, amik mögötted vannak. Ha bármelyikre rálépsz, megkockáztatod, hogy újabb fájdalomlöketek érjenek, de hacsak nem akarsz visszaugrani a padlóra – ami ebből a magasságból önmagában is egy veszélyes művelet, ami könnyen további sérülésekhez vezethet –, kénytelen vagy legalább néhányra rálépni ezek közül. Ha úgy döntesz, hogy megkockáztatod, hogy továbbmész, lapozz a **208**-ra. Ha inkább leugranál, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **48**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **267**-re.

106.

Rosszul számolod a távolságot, és nem sikerül elég nagyot ugranod. Melkassal előre csapódsz be a túloldali perembe. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kétségbeesetten próbálsz valami kapaszkodót találni, miközben lábaiddal a jeges falat kaparod valami kapaszkodó reményében. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **244**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **52**-re.

107.

Ahogy a Bagoly a mélybe zuhan, lepillantasz, remélve, hogy Nowri valahogy túlélhette a zuhanást, de mikor megpillantod a sziklák mellett heverő, összetört holttestet, már tudod, hogy kalandozó napjai véget értek.

Észreveszed, hogy Denati is ott áll melletted. – Meg kellett volna várnia a kötelet – mondja könnyeivel küszködve, remegő hangon.

Egy kicsit megbillensz, mire a tudós a karod után kap. – Nehogy te is leess. Ülj le, és pihenj, amíg kitisztul a fejed.

Tudod, hogy bölcs a tanács, ezért lekuporodsz a talajra, és tovább bámulod a mélyben heverő testet.

Denati melléd ül, és néhány perc elteltével így szól: – Nem szeretnék érzéketlennek tűnni, de tovább kell mennünk. Biztos vagyok benne, hogy nem akarja, hogy feladjuk a küldetésünket, csak mert ő meghalt.

Bólintasz, és feltápászkodsz, majd az öreget is felsegíted. Ő tétovázik egy pillanatig, majd a harc eredményeként mindenfelé szétszórt tollak egyike után nyúl.

– Úgy rémlik, a hegyek között élő barbár törzsek némelyike szerint ezek rendkívül erős totemek. Érdemes lenne magunkkal vinni néhányat, ha esetleg összefutnánk valamelyikükkel.

Elképedve veszed tudomásul, hogy a férfi még ilyen helyzetben is gondol erre, de szótlanul elfogadod a felajánlott tollakat, és a tudóst követve a füled mögé teszed őket (ne feledd feljegyezni ezeket a *Kalandlapodon*). Denati összeszed még néhányat, mielőtt felállna. Ha ebből a gyakorlatiasságból példát merítve visszamásznál a szirt aljára, hogy megszerezd Nowri mágikus kardját, mielőtt folytatnátok az utatokat, lapozz a **229**-re. Ha inkább tulajdonosánál hagyva azt a peremen folytatnád az utat felfelé, lapozz a **40**-re.

108.

A másodperc egy tört részével vagy csak gyorsabb a kelleténél, és ahelyett, hogy ellöknéd a zuhanó jégcsapot, épp az útjába kerülsz, és a hegye pont átszúrja a hátadat. A lendületed tovább visz előre, és összerezzensz, amint az első beléd nyilalló fájdalom hatására az ugrásod egy ügyetlen bukfenccé válik. Keményen csapódsz neki háttal a padlónak, még mélyebbre dőfve a jégcsapot, melynek véres hegye átszúrja a mellkasodat is. Ahogy az élet lassan elhagyja földi porhüvelyedet, oldalra fordítod a tekintetedet, és megpillantod magad mögött a koporsót. Lakója még mindig békésen alszik benne, és talán ez örökké így is marad, hacsak a Hóboszorkány egy újabb szolgája ide nem jut, és rá nem jön a titok nyitjára. Egyelőre azonban sikerült meggátolnod a terve sikeres véghezvitelét. Az elégedettség érzése egy kicsit eltompítja a fájdalmadat életed utolsó néhány másodpercében.

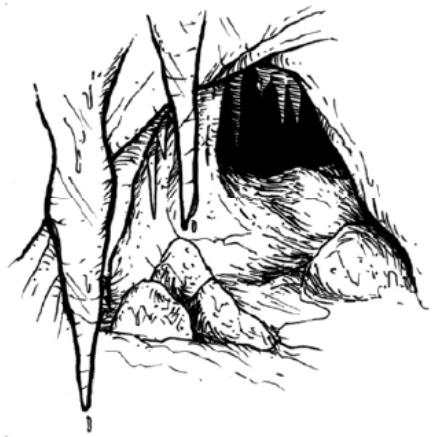
109.

Denati a halott Barbár Sámán mellé guggol, látszólag tudomást sem véve arról, hogy elzáródott a barlangból kivezető út.

– Ez érdekes – mondja, miközben egy zsinóron lógó, könnyű kis bőrerszényt nyújt feléd. Az oldalába egy lyukat vágtak, melyen át látható, hogy egy szimbólumokkal vésett kis fémkorongot tartalmaz. – Ez volt a nyaka körül. Szerintem ez egyike azoknak a játékzsetonoknak, amiket a cyrantianiak használtak. Egyre inkább úgy gondolom, hogy ez a barlang is valahogy kapcsolódik a város romjaihoz. Az a hátsó repedés nagyon úgy tűnik, mintha vezetne valahová…

Azt mondod, hogy megvizsgálod a repedést, mivel könnyen lehet, hogy ez az egyetlen továbbvezető út. A kijelentésed a legkevésbé sem aggasztja az öreget, mivel túlságosan izgatott a lehetőségtől, hogy végre rátalálhat a településre, amit oly régóta keresett.

Ha szeretnél, a repedés megvizsgálása előtt elfogyaszthatsz egy adag élelmet, és tartalékfegyverként magadhoz veheted a sámán csontbunkóját is. Ha készen állsz rá, hogy továbbindulj, lapozz a **80**-ra.



110.

A Szarvas hirtelen megrohamoz téged, patás lábai felcsapják háta mögött a porhót. Rájössz, hogy igen komoly sebet tudnának okozni neked, ha eltalálnának, így megpróbálsz elugrani az útjából. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **239**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **12**-re.

111.

A kocka pörög a tálszerű üregben, és ahogy megáll, lágy harangszót hallasz a fejed fölött. Felnézel, és egy ragyogó kulcsot veszel észre, ami kristályból vagy jégből készült, és a pillér fölött lebeg egy pár méterrel. A kulcs fénye elhalványul, és bármi erő is tartotta ott, megszűnik, és a tárgy zuhanni kezd. Ösztönösen megpróbálod elkapni. Dobj két kockával! Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **196**-ra; ha nagyobb, lapozz a **81**-re.

112.

Lámpásod fénye csupán a barlang egy igen kis részét világítja meg, eléggé meg kell erőltetned a szemeidet, hogy a környező sötétségben észre tudd venni, ha valami veszély közeleg. Egyre nő benned az elnyomás érzése, és hamarosan rájössz, hogy miért: a füleid kezdenek ráhangolódni a Kristálybarlangok hangjaira, amik a több éves rabság emlékeit elevenítik fel újra benned. Megpróbálsz a jelenre koncentrálni, ahol nem csupán egy tehetetlen rabszolga vagy, hanem egy bosszúálló, aki eltökélte, hogy megakadályozza, hogy korábbi elnyomója újabb gaztetteket kövessen el. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **137**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **59**-re.

113.

Most már jól látszik a terem kijárata, és úgy sejted, hogy már csak egy nekifutásra van szükséged ahhoz, hogy Denatival együtt biztonságba kerüljetek. Ahogy a toll játékát figyeled, döbbenten pillantasz meg valamit a tőled balra, a plafonról függő egyik jégcsaphoz ragadva, ami – ha jól sejted – egy papírsárkány lehetett egykoron.

Dobj ismét egy kockával! Ha az eredmény 1–5, lapozz a **265**-re; ha 6, lapozz a **10**-re, de jegyezd fel, hogy onnan majd ide kell visszatérned, nem pedig a **216**-ra.

114.

Lecsapsz az egyik csontvázra, ami azonnal csont- és fémhalommá hullik szét. A másik rád esik, de utána mozdulatlanul a válladra omlik, és csak egy pillanatodba kerül, hogy lerázd magadról.

Ahogy kifújod magad, Denati csendben megkérdezi, tisztában vagy-e azzal, mi történt. Azt tippeled, hogy a csontvázakat mozgató varázslat felsült, mire a tudós felnevet. – Attól tartok, a magyarázat ennél sokkalta egyszerűbb. Nem vetted észre az őket összekötő, kifeszített drótot, nekem pedig már nem volt időm figyelmeztetni téged, mielőtt belesétáltál volna, és magadhoz nem rántottad volna őket.

A földre esett csontok alaposabb vizsgálata valóban igazolja az öreg elméletét. Zavartan, hogy bedőltél egy ilyen primitív csapdának, továbbindulsz a járatban, most már direkt figyelve az esetleges bukózsinórokra és a hasonló szerkezetekre. Lapozz a **15**-re.

115.

Az Óriás beléd csapódik, és a lendülettől hátraesel. A következő pillanatban egy jókora sarok tapos rá az egyik válladra, ahogy a hatalmas bestia tudomást sem véve rólad rohan tovább a szorosban. Dobj egy kockával, és adj 1-et az eredményhez, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél emiatt. Ha a kockadobás eredménye páros volt, a sérülés a kardforgató karodat érte, így vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot is. Ha páratlan szám jött ki, úgy a másik sérült meg, így kevésbé komoly a baj, és csak 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz.

Denatinak a szoros falához lapulva sikerül sértetlenül megúsznia a kalandot, és most hozzád szalad, hogy felsegítsen. Ahogy talpra kecmeregsz, riadtan veszed észre, hogy bár az Óriás egyre távolodik tőletek, a talaj remegése tovább erősödik. Lapozz a **272**-re.

116.

Egy felhő takarja el a napot, ahogy kiveszed a kardot korábbi gazdája élettelen kezéből, és hirtelen bűntudat hasít beléd. Lehetséges, jó okok táplálták a kard utáni vágyadat, de hiba volt megmentődet ilyen „jutalomban" részesítened. Vesztesz 3 SZERENCSE pontot.

A lángoló kard ettől függetlenül immáron a tied. Valahányszor csatában használod, 2-vel megnövelheted Támadóerődet, és hacsak a szöveg másként nem rendelkezik, minden sikeres találatával 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz. Sikeres *Szerencsepróbával* ezt 5-re növelheted, míg sikertelennel 2-re csökkentheted.

Denati a tetem mellé lép, és rosszallóan megcsóválja a fejét. – Nem lett volna szabad ezt tenned. – Leguggol, a lábánál fogva megragadja a holttestet, és a szakadék felé kezdi húzni. – Nincs időnk rendesen eltemetni, de jobbat érdemel, semmint hogy itt hagyjuk a dögevőknek.

Megragadod a nő csuklóját, és a tudósnak besegítve olyan tessék-lássék temetésben részesítitek.

Ezt követően némán folytatjátok utatokat. Az éjszaka meglepő gyorsasággal közeledik, és nincs időtök ideális szálláshelyet találni. Mikor azonban már nagyon rosszra fordulnak a látási viszonyok, kénytelenek vagytok tábort verni.

Most el kell fogyasztanod egy adag élelmet, mely 4 elveszett ÉLETERŐ pontodat pótolja vissza.

Te vállalod az első éjszakai őrséget, Denatit pedig néhány órával később kelted fel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, egy jeges fuvallat sikeresen megakadályozza, hogy rendesen tudj aludni (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Akár sikerül pihenned, akár nem, az éjszakát nem zavarja meg vadállat. Lapozz a **4**-re.

117.

Jó fogást találsz a barlangbejárat pereménél, így könnyen fel tudod magad húzni.

Meglepő módon tűz ég bent, a fénye láthatóvá teszi, hogy csak a nyílás keskeny, néhány méterrel beljebb jelentősen kiszélesedik. Áttuszkolod magad azon a kis részen, ami közted és a tágasabb belső tér között maradt, aztán megdermedsz attól a látványtól, ami a szemed elé tárul. Lapozz az **50**-re.

118.

Dobj egy kockával, és ha élelmet helyeztél az oltár mellé, adj 1-et az eredményhez. Ha a végösszeg 1–2, a lelkek megsértődnek, amiért egy kívülálló járult elébük, és megátkoznak (vesztesz 1 SZERENCSE pontot). Ha az eredmény 3–4, semmi nem történik. Ha az összeg 5–6, elfogadják a felajánlásodat, és nyersz 2 SZERENCSE pontot.

Bármi is legyen az eredmény, továbbindulsz, fel a hegyre. Lapozz a **210**-re.

119.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Feltápászkodsz, és a koporsó felé tántorogsz, a következő pillanatban pedig a földbe gyökerezik a lábad a félelemtől, mikor megpillantod azt, amitől a leginkább rettegtél. A Hóboszorkány megmozdul, felül a sírban, és elmosolyodik. Tekintetében sokkal több a gonoszság, mint amit legrosszabb rémálmaidban elképzeltél.

A nő végignéz szolgájának mozdulatlan holttestén, ami a barlang padlóján hever, majd lassan feléd fordítja a fejét. – Megölted? Nem számít, elvégezte a feladatát.

Érzéketlenségét látva undor tölt el, ami erőt ad ahhoz, hogy lerázd magadról a bénultságot. A fegyvered még mindig a kezedben van. Felemeled, és legősibb, leggonoszabb ellenséged felé veted magad. Ha a Lángkardot használod, lapozz a **18**-ra; ha nem, lapozz a **217**-re.

120.

Pokrócköteled megállítja a zuhanásodat, de csak egy fél másodperced van rá, hogy megünnepeld a megmenekülésedet, a következő pillanatban ugyanis lefejeled a szakadék falát. Ezután kénytelen vagy felmászni a meredek falon is, ami önmagában is egy kimerítő feladat. Mindezek miatt 5 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha túléled a dolgot, második nekifutásra sikerül átkelned a hídon.

Miután biztonságba érkezel a túloldalt, leoldod magadról a kötelet, hogy Denati is át tudjon vele kelni, és bár az átkelés nyilvánvalóan egy megrázó élmény a számára, sikerül baj nélkül teljesítenie a feladatot. Amint eléggé összeszedi magát ahhoz, hogy folytathassátok az utatokat, továbbindultok a célotok felé vezető járaton át. Lapozz a **175**-re.

121.

A városőrök órákon keresztül vallatnak, próbálnak rávenni, hogy bevalld, te végeztél Renisoval. Bár „bizonyítékaik" nem mutatnak túl azon a két tényen, hogy ma a kunyhójában jártál, és többen is látták, hogy a piacon sok pénzt költesz el, nálad jobb gyanúsítottjuk nincs.

Úgy véled, a gyilkosság egyértelmű bizonyítéka annak, hogy a Hóboszorkány követői már ismerik a tervedet, ezért nem látod értelmét, hogy továbbra is titokban tartsd ezt, és elmondod az őröknek, hogy szerinted mi történt. Az őröket azonban nem tudod egykönnyen meggyőzni, és mivel rettenetesen feldühíti őket, hogy nem tudják belőled kihúzni azt, amit hallani akarnak, egy bolháktól nyüzsgő tömlöcbe zárnak, amíg ők is átvizsgálják a helyszínt. A tucatnyi csípéstől vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Az éj leszálltának közeledtével kénytelen-kelletlen eleresztenek. Stef igazolta, merre jártál reggel, és mivel egy ilyen tanult ember – aki ráadásul Salamonisból érkezett – igazolja, hogy ő adta kölcsön neked a pénzt, a vád, miszerint Renisótól loptad volna azt, gyorsan összedől. Nem marad más választásuk, végül kénytelenek elengedni.

Túlságosan veszélyes lenne ilyen késő este nekivágni az útnak, ezért másnap reggelig elhalasztjátok az indulást, remélve, hogy a késlekedés nem fogja rontani az esélyeket, hogy megállítsátok a Hóboszorkányt és szolgáit. Egy könnyű vacsora után (nem kell lehúznod Élelmiszerkészletedből, de ÉLETERŐ pontokat sem nyersz) mindketten nyugovóra tértek. Lapozz az **51**-re.

122.

Megakadályoztad, hogy a Hóboszorkány szolgája felébressze úrnőjét, de minden valószínűség szerint vannak még mások is Allansiában, talán olyan is, akinek ez a semmirekellő mindent elmondott, amit csak tudott erről a helyről, vagy jegyzeteket hagyott hátra, melyek lehetővé teszik számukra, hogy idejussanak. Visszatérsz a koporsóhoz, eltökélten, hogy megakadályozod, hogy bárki felélesztheszse annak szörnyűséges lakóját. Ha nálad van a Lángkard, lapozz a **224**-re; ha nincs, lapozz a **67**-re.

123.

Sikerül egy végső csapást mérned a csonthibridre, ami egy halomnyi csonttá esik szét. Nyomában, a levegőben lebegve egy kis, fehér fénygömböt pillantasz meg. Mielőtt bármit is tehetnél, a ragyogó golyóbis feléd suhan, a mellkasodnak csapódik, és csillogó szilánkokká robban szét. Jó érzés tölt el. Választhatsz, hogy 1 ÜGYESSÉG pontot nyersz-e vissza, 2 SZERENCSE pontot, vagy *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid számának a felét.

Denati felé fordulsz, és épp meg akarod tőle kérdezni, van-e bármi fogalma arról, ami most történt, de döbbent tekintetét látva elakad a szavad. – A Győztes Áldása! – motyogja halkan. Zavarodott tekinteted láttán tovább magyaráz. – A fennmaradt leletek szerint a cyrantianiak által itt imádott isten személyesen ajándékozza meg azokat a gladiátorokat, akiknek előadása különösen elnyerte tetszésüket. Ez a csata biztosan igazi ínyencség lehetett a számára, lévén itt nagyon régen nem járt senki.

A férfi leporolja a térdéről a homokot, majd folytatja: – Úgy vélem, most már probléma nélkül el fogjuk tudni hagyni az arénát.

Ezt hallva megkönnyebbülten a romos kapu felé indulsz. Lapozz a **13**-ra.

124.

A folyosó, amit felfedeztél, kanyarog egy darabig, majd végül kétfelé ágazik. Az egyik irányból enyhe szellőt érzel, iránytűdet ellenőrizve úgy tűnik, ez az út visszavisz délnek. A másik folyosó durván északkeletre vezet. Ha a szellő irányába indulsz, még ha az végső céloddal ellenkezőleg is visz, lapozz a **243**-ra. Ha inkább az egyenesebb utat választod, annak ellenére, hogy nem utal rá semmi, hogy a szabadba vezetne, lapozz a **7**-re.

125.

Ahol már Denati levakarta a havat, egy jégből faragott emelvényt látsz rajta ismeretlen betűkből álló felirattal.

– Ez cryantiani írás – suttogja áhitattal. – Az ősi varázslatoknak köszönhetően sikerült túlélnie az elmúlt évszázadokat.

Megkérdezed, mit jelent, mire ő nehézkesen fordítani kezd: – Egyvalaki, aki… Nem, ennek nincs semmi értelme… – Lefúj egy kis havat a felirat széléről. – Á igen. Az, aki látja az utat… nem, ez tárgyas ragozás… útját… most ez a szimbólum jelenthet bölcsességet vagy hatalmat…

Egy pár perc motyogás és önjavítgatás után, elkészül egy fordítással, amivel elégedett: – „Annak, aki a hatalom útját keresi, várnia kell, míg a nap felkel, és az majd megmutatja az utat." Nos, úgy hangzik, hogy a „hatalom útja" az, amit mi keresünk, tehát… – szemét elveszi a lábazatról, és nyugtalanul pillant körbe a teremben. – Azt hiszem, holnapig itt kell maradnunk, míg a nap felkel.

Egy pillantás a tetőn lévő lyukon át az égre megmutatja, hogy már kezd sötétedni, így úgy döntesz hogy itt akár tábort is verhetnél éjszakára. Aggaszt, hogy ha Denati nem lenne itt veled, nem lettél volna képes elolvasni és értelmezni a feliratot. Ha történne valami, ami megfosztana a tudásától, elég kevés esélyed lenne teljesíteni a küldetésedet.

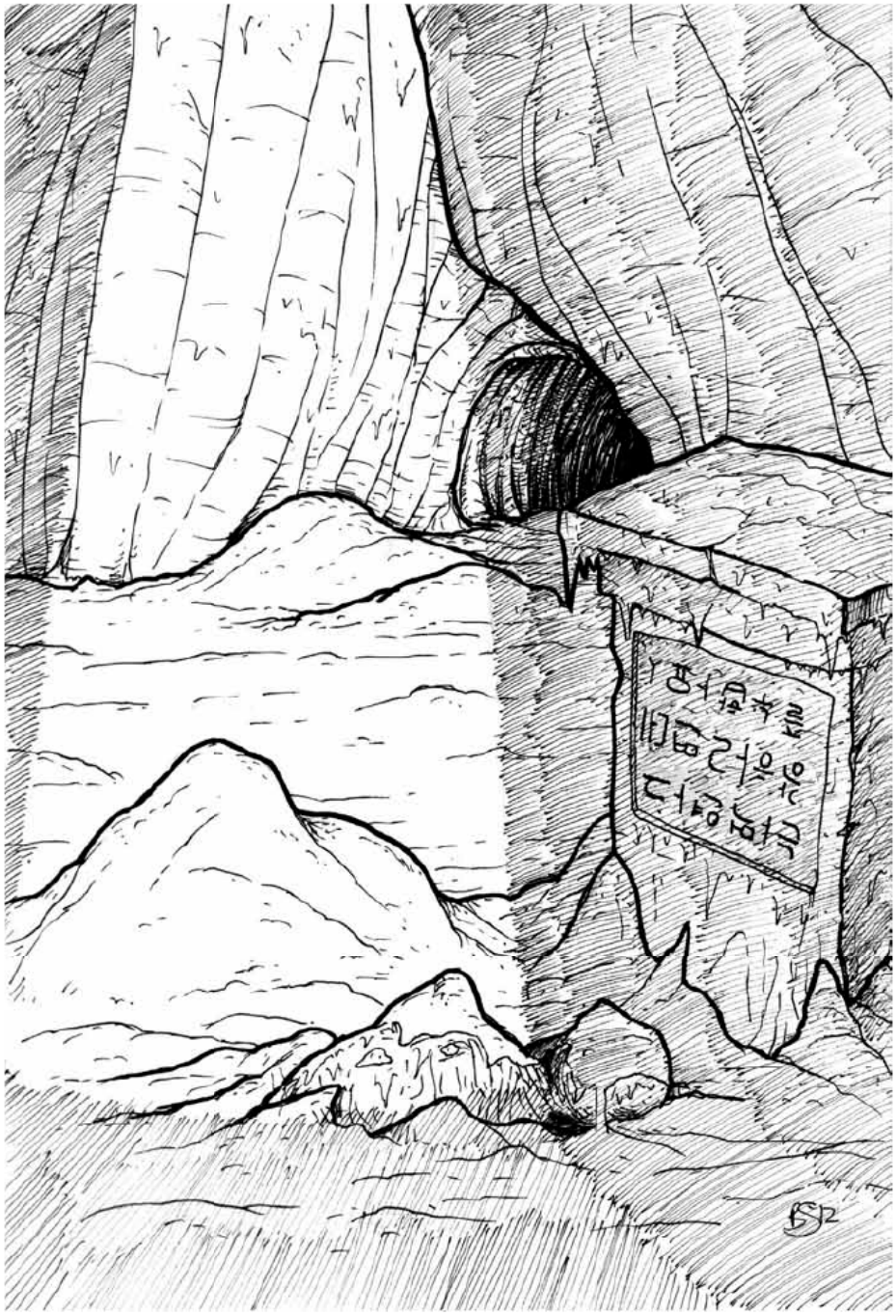
Akárhogy is, azon aggódni, ami talán soha nem fog megtörténni, nem a leghasznosabb módja az időd eltöltésének. Ha még nem vizsgáltad meg a földön heverő holttesteket, és most megtennéd, lapozz a **34**-re. Ha már megvizsgáltad őket, vagy inkább magukra hagynád azokat, lapozz a **9**-re.

126.

Utolsó csapásodtól egy átlagos ember bizonyára összerogyott volna, a Barbár azonban még mindig talpon áll. Őrült üvöltéssel veti rád magát, te pedig épp csak el tudod kerülni végső támadását. A férfi képtelen irányítani a lendületet, és egyenesen belerohan a szakadékba, amin az imént felmásztatok. Onnan, ahol állsz, pont végig tudod nézni, ahogy lezuhan a talajra, és ahogy teste egy párkányra csapódik, majd legurul róla, és eltűnik a mélyben, még a minimális esély is szertefoszlik, hogy esetleg túléli az esést. Kiráz a hideg a gondolatra is, hogy mi történt szerencsétlennel, ezért elfordulsz.

– Rendkívül veszélyes és kiszámíthatatlan nép ez – mondja Denati. – Induljunk tovább, mielőtt a társai is felbukkannának és kérdezősködni kezdenének.

Figyelmedet ismét a mászásra összpontosítva megfogadod a férfi tanácsát. Lapozz a **210**-re.



127.

Kardod lapja a Toa-Suo mellkasának csapódik, amikor a bestia mancsai talajt fognak. Ütésed ereje kibillenti egyensúlyából a fenevadat, aki hátratántorodik. Mielőtt a szörnyeteg lezuhanna a mélybe, egy pillanatra rettegést látsz megcsillanni a szemében, és rájössz, hogy ez nem egy egyszerű állat, hanem egy értelmes teremtmény. Ez persze nem változtat azon, hogy meg akart ölni téged. A tudat, hogy önvédelemből cselekedtél segít, de egyébként is borzalmas éjszakáidat ez az esemény aligha teheti még elviselhetetlenebbé. Lapozz a **192**-re.

128.

Átlépsz egy jégcsap maradványai felett, amit Denati gyűrűje letört a magasból. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz vissza a **82**-re, és dobj ismét a tábla alapján, de ha ismét 6-ost dobnál, ne törődj vele, csak dobj újra. Összesen annyiszor tekinthetsz el 6-os dobástól, amilyen számot akkor jegyeztél fel a *Kalandlapodra*, amikor Denati a gyűrűjét használta. Ha azonban annyira peches lennél, hogy az összes lehetőséget felhasználod, akkor az ezt követő alkalmak során már követned kell a táblázatban lévő utasításokat.

129.

Körbemész a barlang szélén, míg közvetlenül a Démon elé nem érsz, majd előhúzod a kardodat. A futó léptek zaja elárulja, hogy Denati inkább megpróbálkozik a csúszós lejtővel, mintsem hogy megvárja a történéseket. De biztos vagy benne, hogy nem jut messzire, és hogy miután megölted a Démont, meg tudod győzni, hogy csatlakozzon ismét hozzád.

Mindkét kezeddel megragadod a markolatot, majd fejed fölé emelve a kardot, annak hegyével pontosan oda célzol, ahol a szörny szívét sejted, bármi is legyen a szíve helyén. Egy erőteljes csapás, és kész.

A Démon szeme felpattan, és szinte sugárzik a rosszindulattól. Lesújtasz, remélve, hogy a gyilkos csapás eléri, mielőtt reagálni tudna.

Démon ÜGYESSÉG 14 ÉLETERŐ 20

Egy Harci Kört kell küzdened a szörnynyel. Ha sikerül eltalálnod ellenfeled, lapozz a **79**-re. Ha nem te nyered az első támadást, lapozz a **27**-re.

130.

Az emelvény oldala kitárul, hogy felfedje a benne lévő üreget, amiben egy különleges kialakítású sisakot találsz. A sisak rostélya átlátszó kristályból készült.

Kíváncsian veszed fel a sisakot, ami tökéletes illik a fejedre. A kristály egy kissé torzítja az előtted lévő teret, de néhány másodperc után minden kitisztul. Ahogy érzed, a sisak sem nem javítja, sem nem hátráltatja egyik képességedet sem, de legalább védelmet nyújt a fejednek. Eldöntheted hogy meg szeretnéd-e tartani vagy sem, majd otthagyod a szentélyt. Lapozz a **17**-re.

131.

Ahogy az Óriás teteme becsapódik a talajba, a fal mentén emelkedő hó egy része leomlik, de ennek szerencsére nincs semmi komolyabb következménye. Eszedbe jut a tárgy, amit a szörnyeteg elejtett, és körbekutakodsz a hóban, míg rá nem bukkansz egy nagy vaskulcsra, amit a zsebedbe süllyesztesz.

Ahogy zakatoló szíved kezd lelassulni, rájössz, hogy a föld remegése annak ellenére nem szűnt meg, hogy az Óriás, aki azt okozta, már mozdulatlan. Hacsaknem…

Egy második Fagyóriás tűnik fel a hasadék felső végében. Amint megpillantja a lábad előtt heverő hatalmas tetemet, megtorpan. Megkapaszkodik a sziklafalban, amint egy harmadik társa bukkan fel a háta mögött.

Az újonnan érkezetthez fordul, és elkiáltja magát. – Megölték Ushallt!

– Végezz velük! – üvölti a másik.

Az elöl álló Óriás ökölbe szorítja a kezeit, és torokhangon felüvölt. Lapozz a **260**-ra.

132.

Bár a nyílás nincs olyan magasan, mint az, ami a Barbár Sámán barlangjához vezetett, a jég, ami eredetileg oly sok gondot okozott a számodra, sokkal nehezebbé teszi innen a kijutást, és végül ismét visszacsúszol. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **266**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **154**-re.

133.

A Hóboszorkány elkapja a pillantásodat, és valahonnan a távolból érzed, hogy ujjaid eleresztik a Lángkard markolatát. A fegyver a lábad előtt a földre esik. Térdre rogysz, és közben felemeled a tekinteted, hogy ne törjön meg a szemkontaktus azzal a két ragyogó gömbbel, melyek teljesen átvették az akaratod felett az irányítást. Tulajdonosuk a kezébe veszi a fejedet. Ebben a pillanatban jeges hideg hatol az agyadba, majd szétárad a testedben. Azonnal megfagysz, és Jég-Ghoullá változol. Te leszel az első tagja annak a seregnek, amivel a Hóboszorkány hamarosan leigázza egész Titánt.

134.

Az időjárás egészen mostanáig igen kedvező volt, délre azonban sötét fellegek borítják be az eget, és havazni kezd. A szél is felerősödik, és rájössz, hogy egy hatalmas hóvihar közeleg. Ha megpróbálsz valami tessék-lássék menedéket építeni, lapozz a **231**-re. Ha továbbmentek, remélve, hogy útközben találtok egy megfelelő helyet, ahol átvészelhetitek az orkánt, lapozz a **69**-re.

135.

Ahogy elindulsz a koporsósorok közti egyik folyosón, felmerül benned a gondolat, hogy ha egy nekromanta megelőzött titeket, akkor lehetséges, hogy a sírok mindegyike élőholt szörnyetegeknek ad otthont, amik csak a megfelelő pillanatra várnak ahhoz, hogy előpattanjanak, és rátok vessék magukat. Lámpásod fénye csak egy kis területet képes bevilágítani, és minden szarkofág, amit megvilágít, árnyékot vet, amiben könnyedén megbújhat egy nyughatatlan halott. Lélegzetvételeitektől és lépteitektől eltekintve azonban teljesen néma a terem. Egyre nő benned a rettegés, hogy bármelyik pillanatban meghallod, amint két kőlap elmozdul egymáson, ahogy egy kéz eltolja nyughelyének sziklafedelét, lábak koppannak meg a kőpadlón, mely évszázadok óta nem rótta útját, de amit mozgásra bír egy ellenállhatatlan erő, és felébred benne a bosszúszomj az élők ellen, akik bemerészkedtek végső nyughelyére…

– Azt hiszem, arra kell befordulnunk. – A tudós hangja lágy, de mégis kis híján halálra rémiszt. Épp csak sikerül nem felkiáltanod a rémülettől, és beletelik majd egy percbe, amíg ismét lenyugszol, szíved abbahagyja a rémült kalapálást, te pedig ismét készen állsz arra, hogy továbbindulj. A folyosó, melyre rátértek, sokkal keskenyebb az előzőnél, és nagyon óvatosan kell lépkedned, hogy ne érj hozzá a két oldalatokon sorakozó koporsókhoz, hogy ne zavard meg a belsejükben porladó lakókat.

Végül egy alacsony járat szájához értek, és nagyon nehezen tudsz csak ellenállni a késztetésnek, hogy ne rohanj végig rajta fejvesztve, nem törődve azzal, mi fogad a túloldalon, csak hogy mihamarabb megszabadulj ettől a nyomasztó teremtől. Végül győz az óvatosságod, és ahogy közeledsz a nyíláshoz, úgy veszed észre a két alkóvot, melyben egy-egy csontváz strázsál. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **268**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **33**-ra.

136.

Bár a lépcsők közepei igen kopottasak, a szélük sokkal jobb állapotban van, így Denatival együtt sikerül mindenféle probléma nélkül feljutnotok az alagúthoz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **15**-re.

137.

Ahogy az előtted álló feladatra koncentrálsz, félelmed csillapodni kezd, és az őrséged végére már önbizalmad is visszatér. Ma nem zavarnak rossz álmok, és hacsak nem hagytad el tegnap az egyik takaródat, napok óta most van az első jó éjszakád. (Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.) Ha már egy takaródtól megváltál, a hideg átjár, míg alszol. A fagy majdnem olyan hatékonyan foszt meg a pihentető alvástól, mintha még mindig rémálmok gyötörnének, és nem nyersz vissza ÉLETERŐ pontot ez alatt a kis pihenés alatt. Lapozz a **220**-ra.

138.

Kirántod kardodat a Farkas teteméből, és közben riadtan veszed észre, mennyire közel kerültek hozzád társai és mesterei, miközben ti csatáztatok. Sarkon fordulsz, és futásnak eredsz. Gyomorforgató, szakadó zajok hangzanak fel a hátad mögül, ami jól jelzi, hogy legalább néhány üldözőtök nem tud ellenállni a még forró tetem hívásának. De nem lassítotok, még csak vissza sem tekintesz, hogy megnézd, hányan loholnak továbbra is a nyomotokban.

Messze előtted Denati tántorog tovább. Hirtelen megtorpan és gyötrelmesen felüvölt. Ahogy közelebb érsz hozzá, te is rájössz, mi miatt esett így kétségbe. Egy több méter széles szakadék húzódik előttetek mindkét irányba, ameddig a szem ellát. Számodra azonban ez egyáltalán nem tűnik olyan legyőzhetetlen akadálynak, mint idősebb társadnak. Biztos vagy benne, hogy könnyedén át tudnád ugrani, és ha valahogy Denatit is át tudnád juttatni rajta, az valószínűleg elég lenne a Farkasoknak és a Toa-Suoknak ahhoz, hogy felhagyjanak a hajkurászásotokkal. Vagy ha mégsem, legalább jobban védhető helyzetbe kerülhettek a hasadék túloldalán. Ez a legjobb lehetőség azóta, hogy felhívtátok magatokra a bestiák figyelmét. Azonban ha te átjutnál, az idős tudós pedig nem, akkor egészen biztos, hogy szörnyű halálra ítélnéd. Ha megkockáztatod az ugrást, lapozz a **181**-re. Ha inkább irányt változtattok, és a szakadékkal párhuzamosan futtok tovább, lapozz a **8**-ra.

139.

A Sárkány nagyra tátja a száját, és beborít jeges leheletével. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Csontig átfagyva tántorodsz vissza a sarokról, ahol egyenesen Denatiba botlasz bele.

Ez aztán a csípős szél – mondja a férfi, de amikor megpillantja az arcodra kiült tekintetet, elkomorodik, és megkérdezi, mi a probléma.

Nagy nehezen kinyögsz egyetlen szót magyarázatként az eltompult ajkaiddal, mire társad elsápad, és visszasiet a járaton. Utánatántorogsz te is, minden másodpercben arra számítva, hogy a Sárkány jeges lehelete ismét utolér, vagy ami még rosszabb, karmos mancsa kap feléd, de úgy tűnik, a teremtmény megelégedett azzal, hogy elkergetett titeket, és mindenféle probléma nélkül sikerül elérnetek az előző elágazásig.

Itt az északkelet felé vezető folyosón indultok tovább, remélve, hogy valami biztonságosabb helyre vezet. Lapozz a **7**-re.

140.

Egy óvatos pillantást vetve felfelé, átlépsz a boltíven, és szinte azonnal ledönt a lábadról egy erős fuvallat. Kicsit beledőlsz, és figyelmezteted Denatit a termet átszelő lökésekről. A tudós felkészül, majd ő is utánad lép. A következő pillanatban megfordul a szél iránya, és kis híján mindkettőtöket fellök.

A termen átkelni nem lesz egyszerű feladat így, hogy a szél szinte másodpercenként változik, és taszajtgat mindig másik irányba, a jégcsapok jelentette veszélyről pedig már ne is beszéljünk, melyek bármelyik pillanatban lezuhanhatnak. Lapozz a **82**-re.

141.

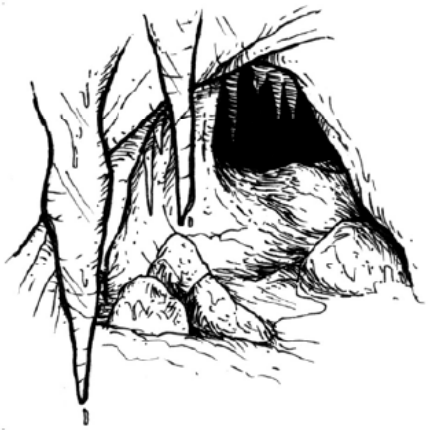
A pokróckötél egyik csomója nem elég erős, kiold, te pedig sikoltva a feketeségbe zuhansz. Esés közben valahogy sikerül nem elejtened a lámpásodat, így életed utolsó fél másodpercében az a megtiszteltetés ér, hogy Allansiában egyedüliként vethetsz egy pillantást a szakadék padlójára, ahol azon szerencsétlenek csontjai hevernek, akik nem tudtak megmaradni a hídon.

142.

Nowri továbbindul a párkányon, te pedig figyeled, ahogy halad, de közben nem tudod lerázni az érzést, hogy valami nincs rendben. Már több métert megtett, mikor rájössz, mi is az: nincs kötél! Izgatottságotokban, hogy ennyire megkönnyebbült az út, Denati elfelejtette átadni azt neki, mielőtt elindult volna.

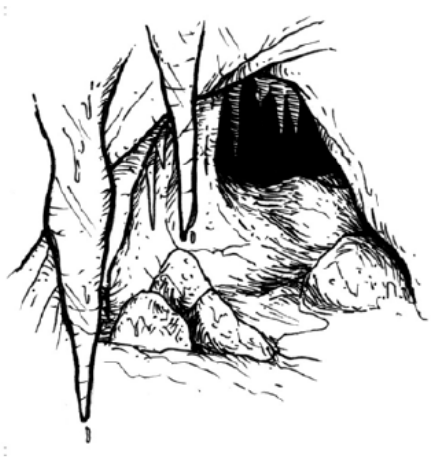
Figyelmezteted, hogy álljon meg, és várja meg, hogy átdobd azt neki, a tudós pedig lehúzza a kesztyűjét, hogy kioldja a csomót, a nő azonban visszaszól, hogy ne aggódjatok miatta, mivel elég biztos a dolgában, és nem kell a kezét fogni. Csak hogy be is bizonyítsa, a következő lépésnél épp a párkány szélére teszi a jobb lábát. Denati aggódva rágcsálja a körmét, miközben ezt a vakmerő mutatványt nézi.

Váratlanul hangos vijjogás hasít a levegőbe a fejetek fölül. Lapozz a **250**-re.



143.

Úgy tűnik, a Szarvas úgy dönt, hogy nem vagytok sem veszélyesek, sem pedig ehetőek, így elfordítja rólatok a tekintetét, és továbbindul, minden bizonnyal olyasvalamit keresve, ami a második kategóriába sorolható. Szólsz Denatinak, hogy siessen, mire a tudós is átmászik a háton, hogy csatlakozzon hozzád. Tovább folytatjátok utatokat a hegyen. Lapozz a **210**-re.



144.

Eleget tanultál már a nyelvről ahhoz, hogy felismerd, hogy ami az imént elhangzott, az nem teljesen pontos, és hogy kicsi rá az esély, hogy véletlen hiba legyen. A felismerés döbbenetes, ahogy annak következményei is. Több másodpercig csak állsz egy helyben, és bámulod a feliratot, ami sokkal többet elárult számodra annál, mint ami rá van írva.

Denati hangja térít hirtelen magadhoz. – Van mögötted néhány jégcsap, ahol a barlang plafonja lefelé ível.

A férfira nézel, aki már fel is emelte a koporsó fedelét, mely – most veszed csak észre – az egyik oldalán jégpánttal van az alsó részhez erősítve, és kis erőlködéssel addig löki, amíg az a túloldalra nem esik.

– Ne csak állj ott! Nem tudjuk, mennyi időnk van, mielőtt… – A tudós hangja elhal, amint észreveszi az arcodon ülő kifejezést, és elkomorodik. – Okosabb vagy, mint amilyennek látszol.

Egyetlen szót sikerül csak kipréselned magadból: – Miért?

Lapozz a **180**-ra.

145.

Minden erőfeszítésed ellenére sem tudsz szabadulni a bronzkéz szorításából, ami kérlelhetetlenül húzza a kezedet lefelé. Végül az ujjaid hegye a tál széléhez ér, és a fémkéz lecsúszik a tiédről, magával sodorva a kockát, ismét egybeolvadva a tállal, de szerencsére nélküled. A meglepődöttségtől hátratántorodsz, társad nem kis mulatságára.

A próba ugyan nem sikerült, de megúsztad súlyos következmények nélkül, (leszámítva az enyhe zavarodottságot) és mivel hajlandó voltál megpróbálni, nyersz egy kis jutalmat. Egy alkalommal, mikor kockával kell dobnod (lehet akár harc is, de csak egy kockadobásra vonatkozik), dobás nélkül megválaszthatod annak eredményét. Jegyezd fel, hogy ez az engedmény csak az eldobandó kocka helyett használható. Ha már gurítottál, és nem tetszik az eredmény, nincs rá lehetőséged, hogy megváltoztasd.

Ha van nálad egy vas kulcsocska, és belepróbálnád a zárba, lapozz a **240**-re. Máskülönben végeztél, itt hagyod az emelvényt, és továbbmész – lapozz a **17**-re.

146.

A forduló után körülbelül negyven méterrel a lámpásod fénye felfedi, hogy a padló egy szakadékban ér véget, mögötte csak sötétség honol. Megtorpansz, pontosabban megpróbálsz megtorpanni, mert csak most veszed észre, hogy a padló alig észrevehetően, de lejt, valamint a föld csúszóssága is eléggé megnehezíti a talpon maradást. Dobj két kockával! Ha a dobott érték kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **270**-re; ha nagyobb, lapozz a **31**-re.

147.

A tudós tette rendkívüli módon meglep, és elejted a lámpásodat, ami a padlóra esik és darabokra törik. Ez számodra rendkívül szerencsétlen, ugyanis Denati – annak reményében, hogy megfelelően síkossá tesz ahhoz, hogy ki tudj szabadulni szorult helyzetedből – a saját, meggyújtatlan lámpásának olajával öntött nyakon téged, a te lámpásodban égő tűz pedig begyújtja a kis tócsát, ami a lábadnál kezd el gyülekezni. A folyadék rendkívül könnyen ég, és elég alaposan átitatott, így társad jó szándékú hibájának köszönhetően pillanatokon belül égő fáklyává változol.

148.

A Hóboszorkány gúnyosan rád vigyorog, és előretartja a kezét, hogy hárítsa az első csapásodat. A penge felvágja a tenyerét, és bár a sérülés nem vérzik, ellenfeled arcára először fájdalom ül ki, majd félelem, végül pedig harag. Fürgén talpra szökken, és karomszerű körmeivel feléd csap, melyek épp csak elkerülik az arcodat, ahogy elugrasz a szörnyeteg elől. Bátorságot merítesz a tudatból, hogy ártani tudsz neki, felveszed vele a küzdelmet.

Hóboszorkány ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 20

A szörnyetegnek a Lángkard csupán 2 ÉLETERŐ pontos sebet képes okozni, valahányszor eltalálod, de sikeres *Szerencsepróbával* a szokott módon tudod növelni a sebesülést.

Ha a csata során bármikor duplát dobsz a Hóboszorkány Támadóerejének megállapításakor, hagyd félbe a csatát, és lapozz azonnal a **46**-ra. Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **163**-ra.

149.

Megragadod, majd megrázod a kötelet, megpróbálva kiszabadítani a szikla szorításából, ahova kötötted. *Tedd próbára* szerencséd! Ha szerencsés vagy, lapozz a **73**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **269**-re.

150.

Az idő hideg, de tiszta, és annak ellenére, hogy havon jártok, Denatival egész jó ütemben haladtok előre. Napközép után nem sokkal, mialatt épp egy nagyobb dűnén kaptattok fölfelé, halk morgásra és vicsorgásra leszel figyelmes elölről. Intesz társadnak, hogy maradjon csendben, és amilyen halkan csak tudod, folytatod a mászást, majd óvatosan kikukucskálsz a csúcs fölött, hogy megtudd, mi is lehet a másik oldalon.

A dűne egy völgybe vezet, ahol jelenleg egy tucat félelmetes vadállat és öt vagy hat Hófarkas halad át. A nagydarab lények hatalmasak, két lábon járnak, bozontos, fehér szőrük van és halványan Hobgoblinokra emlékezetnek téged, annak ellenére, hogy nagy testűek – mindegyik jó pár méter magas. Bár még soha nem találkoztál ilyen lényekkel ezelőtt, hallottál már vadásztörténeteket a rettegett Toa-Suokról, e vadak leírása egyezik azzal, amik a történetekben szerepeltek.

A vadászok szerint elég ritka, hogy a Toa-Suok ilyen messzire merészkednek délre, de előfordul, hogy egész törzsek gyűlnek össze egy magasabb cél érdekében, és amilyen határozottan halad keresztül ez a csoport a völgyön, úgy gondolod, hogy épp egy ilyen összejövetelre tartanak.

A ropogó hó hangja melletted azt jelzi, hogy Denati is felkapaszkodott melléd, és megfordulva látod, hogy már ott is áll a dűne tetején. Megakad a torkán a hang, amikor megpillantja az alant vonuló félelmetes állatsereget. Szerencsére a hang nem jut el a menetelő tömegig, így azok folytatják útjukat. Odaintesz társadnak, hogy hasaljon melléd, így kevésbé lesz észrevehető. Ha maradtok, ahol vagytok, míg a falka elvonul, és csak azután folytatjátok az utat, lapozz a **84**-re. Ha a késedelem elkerülése végett inkább megkockáztatod, hogy keresztüllopakodjatok a völgyön, közvetlenül a teremtmények mögött, lapozz a **233**-ra.

151.

Nincs vesztegetnivaló idődd, hogy minden apró dolgot megvizsgálj a hegyen, ami mellett elsétálsz. Bármi is történt a lénnyel, az nem érint téged, így figyelmedet ismét a mászásra összpontosítod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **247**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **85**-re.

152.

Kardod hegye az Óriás vállába fúródik, mire a bestia fájdalmas üvöltést hallatva kirántja felsőtestét a nyílásból. Eltűnik a szemed elől, ahogy hátraesik a völgyben. Földet érésének ereje azonban elég ahhoz, hogy a falon fentebb fekvő hórétegek megcsússzanak, és a napfény, mely néhány másodpercig besüt a barlangba, kihuny, amint a fehér halom ismét eltorlaszolja az épp csak megnyílt bejáratot.

Ha ki akarnád ásni magad, az nem csak nehéz lenne, de rendkívül veszélyes is, különösen így, hogy az Óriások minden valószínűség szerint tábort vertek odakinn, és csak arra várnak, hogy elhagyjátok az üreget, ezért úgy döntesz, hogy szétnézel idebenn, hátha találsz egy másik kijáratot. Lapozz a **109**-re.

153.

Normális körülmények között nevetséges lenne arra gondolnod, hogy sérülést tudsz okozni az előtted álló gigászi teremtménynek, de egy mágikus fegyverrel, különösen olyannal, amelyik tüzet köp, talán képes lennél megölni a szörnyet, és megszabadítani a világ undorító befolyásától. Ha meg szeretnéd próbálni levágni a fenevadat, lapozz a **2**-re. Ha inkább nem kockáztatod meg a megtámadását, lapozz a **103**-ra.

154.

Nem sikerült a landolás, és akaratlanul is felkiáltasz. Denati odasiet hozzád, hogy megnézze, mi történt, majd bejelenti, hogy lehet, hogy eltörted a lábad.

A barlang túloldala felől hangos morgás hangzik fel, ami figyelmeztet rá, hogy hamarosan még egy problémával kell szembenéznetek, a következő pillanatban pedig egy Ezüst Sárkány bontakozik ki a sötétből, és tekint le rátok megvetően. A nyilalló fájdalom ellenére is a fegyvered után kapsz, de már elkéstél. A Sárkány jeges levegőt fúj felétek, és az előbbi sérülésed fájdalmával együtt ez már több, mint amit el tudsz viselni. Elájulsz, és mire ismét magadhoz térsz, Denatival együtt már a plafonról lógtok lefelé a bestia többi áldozatával együtt. Még a legapróbb mozdulattól is elviselhetetlen fájdalom hasít végig a lábadban, és nemsokára ismét elveszted az eszméletedet. Talán még jó is, hogy többé már nem térsz magadhoz.

155.

Becsapódsz a lejtő aljában lévő vízszintes talajba, ami pontosan annyira fájdalmas, amilyennek képzelted, és még Denati is rád zuhan. Ez neki nagyon jól jött, te ugyanis sokkal puhább vagy, mint a talaj, amire amúgy érkezett volna, és így valószínűleg megúszta a dolgot komolyabb sérülések nélkül, te azonban nem vagy valami boldog emiatt. Dobj egy kockával, és felezd meg az eredmény (a törteket felfele kerekítsd), hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha a dobott eredmény 5–6, a vállad is elég csúnyán megsérült, és mostantól kezdve sokkal nehezebben fogod csak tudni használni – vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is.

Az egyetlen dolog, ami vigasztal, az az, hogy legalább nem a lámpásodra estél, az ugyanis egyikőtöknek sem tett volna jót. Ha túlélted ezt a kecsesnek egyáltalán nem mondható érkezést, lapozz a **246**-ra.

156.

A papírt kisimítva rájössz, hogy egy régi könyv egy kitépett lapja az. A következő szöveg olvasható rajta:

mindenek felett imádtak, a Kurentz volt, a Megmérettetések Istene. Ez meglátszott legkedveltebb szórakozásaikban is: a gladiátorviadalokban, erőpróbákban és bonyolult, szerencsére vagy taktikázásra épülő más játékaikon is.

Ami viszont leginkább megkülönböztette Kurentz követőit azoktól, akik csupán kedvtelésből űzték ezeket, az az volt, hogy bár a győzelem érthető okokból egy kívánatosabb végkimenetel volt, mint a vereség, már magának a részvételnek is hatalmas volt a jelentősége. A cyrantianit, aki játszott és vesztett, még mindig többre tartották annál, aki egyáltalán nem játszott.

Emiatt nagyon alacsony volt azon arénamérkőzések száma, ami halálig tartott, és minden résztvevő kapott végül valamilyen díjat. Azon ritka esetekben, amikor egy mérkőzésnek valamiért mégis halállal kellett végződnie, úgy hitték, hogy a vesztest Kurentz áldása vigyázza, és a következő nemzedék tagjaként új életet kezdhet. Ezt a hitet támasztották alá a veteránok azon állításai is, amikor a napfordulók során a gladiátoriskolák növendékei közé felvett újoncok között egy-egy ifjúban egy rég elhullt küzdő férfiasságát vagy technikáját vélték felfedezni.

A halálig tartó viadalok győztesei elnyerték a jogot, hogy azt kérjenek Kurentztől, amit csak akarnak. Miután az írásos emlékek szerint ezen díjak nagy része a győztes vagyonának vagy státuszának emelkedése volt, ezt valószínűleg képletesen kell értelmeznünk. Azonban bizonyos tudósok (akik közül Hamaskis papja, Dugri a legismertebb) úgy hiszik, hogy az isten valóban teljesítette a diadalt aratók kérését, és a díjak anyagiassága inkább a résztvevők szűklátókörűségére vezethetőek vissza.

A legismertebb és legsikeresebb

A szöveg a mondat közepén véget ér. Lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnét idelapoztál.

157.

Valamilyen ismeretlen erő vonzza egybe a csontokat, amik az aréna padlóját borítják. Eredeti anatómiai szerepüktől függetlenül állnak össze, hogy egy soklábú szörnyeteget alkossanak, ami mint valami torz Óriás Pók, szalad feléd a homokon. Több „végtagja" is feléd nyúl, hogy rád támadjon, melyek mind másfajta csontban végződnek. Látsz egy combcsontot, egy medencét, egy vadmacska alsó állkapcsát, egy fél bordázatot és még néhány ujjat is. Denati rettegve húzódik be mögéd, miközben te felkészülsz rá, hogy megküzdj ezzel a szörnyeteggel.

Csontgólem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

A Gólem állábai segítségével minden körben többször is rád tud támadni. Ellenfeled minden körben aktuális ÉLETERŐ pontjainak felének (a törteket felfelé kerekítve) megfelelő számú támadást intéz ellened, neked pedig mindegyik ellen külön kell védekezned. Míg a bestia akár féltucat ütést is képes bevinni neked, te Körönként továbbra is maximum csak egyszer (a legelső támadáskor) vagy képes sebesülést okozni neki. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, hacsak nem a Lángkarddal vagy a Barbár Sámán csontbunkójával küzdesz, minden sikeres támadásod csupán 1 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz a szörnyetegnek (ezt sikeres *Szerencsepróbával* 2-re is tudod növelni, sikertelen próba esetén azonban egyáltalán nem okozol sebesülést a szörnyetegnek).

Ha ezen nehézségek ellenére is sikerül nullára, vagy az alá csökkentened ellenfeled ÉLETEREJÉT, lapozz a **123**-ra. Ha a te ÉLETERŐD csökken le a küzdelem során 4-re vagy az alá (még akkor is, ha 1 alá csúszik), a Harci Kör végén lapozz a **241**-re.

158.

Nagyjából tíz másodperc elteltével megszűnnek a recsegések, Denati pedig leereszti a kezét, és visszahúzza a kesztyűjét. A leglazábbak leestek, most már viszonylag biztonságban kelhettek át.

Ahogy átlépsz a boltíven, megroppannak a jégdarabok a lábad alatt, és hirtelen erős szél feszül neked. A közeli törött jégdarabok között valami színes dolgot is megpillantasz, így leguggolsz, hogy közelebbről is megvizsgáld azt. Legnagyobb megdöbbenésedre megállapítod, hogy egy sérült papírsárkány az, melynek közepén jókora lyuk tátong, ahol valószínűleg felnyársalta egy jégcsap.

– Hát ez meg hogy került ide? – kérded a tudóstól, majd megmutatod neki, miről is beszélsz.

– Ó, igen – mondja. – Emlékszem, hogy olvastam valamit arról, hogy a cyrantianiak sárkányeregető versenyeket rendeztek. Tedd el, állítólag szerencsét hoz.

Úgy döntesz, hogy kedvére teszel az öregnek, és miután megszabadítottad a nagyobb jégdaraboktól, a zsákodba teszed a ramaty állapotban lévő tárgyat. Ahogy ismét felállsz, kis híján feltaszít egy különösen erős széllöket, és figyelmezteted Denatit, hogy legyen nagyon óvatos. A férfi felkészül a viharra, majd utánad lép a terembe. Lapozz a **82**-re, de jegyezd fel, hogyha a 6-ost dobsz a termen való áthaladás során, akkor a jelzett fejezetpont helyett a **128**-ra kell majd lapoznod.

159.

Dél felé közeledve egy szinte függőleges sziklafal kerül az utatokba, amit meg kell másznotok. A feladatot eléggé megkönnyíti a rengeteg üreg, amik remek kapaszkodót nyújtanak. Denati egy kicsit nehezebben birkózik meg a feladattal, de miután ledobod neki a kötelet, ő is sikeresen felmászik. Ahogy felsegíted a peremen, a férfi szemei elkerekednek a félelemtől. Megfordulva nem kicsit lepődsz meg a Barbár látványától, aki könnyű vértben, szőrmeköpenyben, egy jókora bunkóval a kezében áll mögötted. Ha van nálad egy csontbunkó, lapozz a **190**-re; ha nincs, lapozz a **255**-re.

160.

Beszámolsz a nőnek a gonoszról, ami feltámadni készül e hegyek között, és szándékodról, hogy megakadályozd a visszatérését.

A harcos szemei elkerekednek. – Azt hittem, én vagyok itt a hős. Tudod, azzal, hogy a bajba jutott, védtelen utazó segítségére sietek. Fogalmam sem volt, hogy ilyen nemes küldetésed van. Már abban sem vagyok biztos, hogy valójában ez történt-e. Szívesen csatlakoznék hozzátok. – Hirtelen elszégyelli magát ezért a lelkes kirohanásért, és gyorsan komolyabb hangra vált át. – Úgy értem, rendkívüli megtiszteltetés lenne.

Denati csatlakozik hozzátok. – Nagyon veszélyes lehet – figyelmezteti a nőt.

– Egyel több ok rá, hogy még egy kard támogasson titeket – válaszol, majd feléd nyújtja a kezét. – Nowrinak hívnak.

Bemutatkozol, és Denatit is bemutatod neki. Ezután hármasban nyugat felé indultok, és olyan helyet kezdtek keresni, ahol biztonságban át tudtok kelni a szakadékon. Végül sikerül egy megfelelő helyre lelnetek, és továbbindultok északi irányba.

Menet közben Nowri beszámol néhány korábbi kalandjáról. Általában kereskedőknek dolgozik, a portékáikat védi, miközben Allansia veszélyesebb vidékein vágnak át, de időnként elvállal úgymond „figyelemreméltóbb" feladatokat is. Eddigi legnemesebb tette az volt, amikor Glantanka egyik templomát védte meg egy hordányi Orktól, amiért cserébe ezt a remek, láng alakú kardot kapta jutalmul.

Ahogy közeledik az éjszaka, találtok egy védettebb helyet, ahol letáboroztok. El kell fogyasztanod egy adag élelmet, de cserébe 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza, ha korábban vesztettél a Toa-Suokkal való találkozáskor.

Nowrival felváltva őrködtök az éjszaka során, és ha van is a közeletekben vadállat, elég eszük van ahhoz, hogy ne merészkedjenek a táborotok közelébe. Lapozz a **185**-re.

161.

Mielőtt a Sárkány bármit is tehetne, visszahőkölsz a sarkon, beleütközöl Denatiba, és majdnem fel is döntöd. Kissé bosszúsnak tűnik, de arckifejezése rögtön riadttá válik, amint a kiejted azt a szót, hogy „Sárkány."

Unszolásodra az öregember sarkon fordulva siet visszafelé, te pedig szorosan a nyomában követed. Míg az alagút nem a Sárkány testi adottságaihoz lett igazítva, addig fejét könnyen át tudja dugni a nyíláson, és nyaka is elég hosszú ahhoz, hogy egy darabig még hatótávon belül legyél egy esetleges támadáshoz. Szerencsédre a Sárkány nem mutat érdeklődést irántad, és nemsokára vissza is ersz az elágazáshoz. Bízva abban, hogy semmiféle kellemetlen meglepetés nem vár az északkeleti fordulóban, arrafelé folytatod utadat. Lapozz a **7**-re.

162.

A testeket takaró havat kiásva kiderül, hogy a magasabb egy Elf, a kisebb egy Törpe. A holtak bomlás jeleit mutatják, ami rendkívül szokatlan a megfagyott holttestek esetében. Semmi érdekeset nem fedezel fel egyik tetemen sem, de egy jéggel borított karpercen megakad a szemed a Törpe bal karján. Ha el szeretnéd távolítani a karperecet, lapozz a **232**-re. Ha még nem vizsgáltad meg a lábazat melletti testet, és most megtennéd, lapozz a **245**-re. Ha nem érdekelnek a fagyott testek, és már megvizsgáltad a lábazatot Denatival, lapozz a **9**-re. Ha most szeretnéd megnézi a lábazatot, lapozz a **125**-re. Ha inkább megvizsgálnád a közeli alagút bejáratát, lapozz a **47**-re.

163.

Felnyársalod a Hóboszorkányt a Lángkarddal. A nő arcára gyűlölködő tekintet ül ki. – Harminc év! – köpi feléd. Azzal teste ezernyi apró szilánkká esik szét, egy kisebb halmot alkotva a koporsóban. Ebben a pillanatban kardod pengéje is darabokra hullik, csupán egy rövid fémcsonk marad a kezedben, ami a markolatból nyúlik előre. Szomorú vagy, hogy elvesztettél egy ilyen remek kardot, de vigasztal a tudat, hogy beteljesítette feladatát.

– Királynőm! – hangzik fel a hátad mögött egy jajveszékelő hang. – Nem megölnöd kellett volna, csak felélesztened nekem! – Megfordulva Denatit pillantod meg, aki könnybe lábadt szemekkel tántorog feléd, kezében egy tört szorongatva. Meg kell védened magad a Hóboszorkány ezen áruló szolgájával szemben a fegyver csonkjával.

Hóboszorkány
Szolgája ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

A törött penge csak a szokásos sebet ejti, ráadásul Támadóerődet is le kell csökkentened 1-gyel a küzdelem időtartamára. Ha sikerül legyőznöd az árulót, lapozz a **275**-re.

164.

Az egyetlen dolog, amit ki tudsz találni, hogy valamivel biztonságosabbá tedd az átkelést, az az, ha a megpróbálod összekötni a pokrócaitokat. Mikor megállapítod, hogy Denati ezt egyedül is meg tudja oldani, rábízod ezt a feladatot, te pedig visszatérsz a jelzőoszlopos terembe, és onnan elráncigálod a hídig a legnehezebb padot, amit csak meg tudsz mozdítani (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a megerőltetéstől). Ehhez hozzákötözitek a rögtönzött köteletek egyik végét, a másikat magadra erősíted, és elindulsz az íven. Igyekszel közben nem arra gondolni, hogy bármelyik pillanatban lezuhanhatsz a szélen. Dobj két kockával, és adj 1-et az eredményhez. Ha az összeg kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **211**-re; ha ugyanannyi vagy nagyobb, lapozz a **262**-re.

165.

Hiába erőlködsz, semmit nem tehetsz azért, hogy kiszabadítsd a kezed a jég fogságából, az erőlködés hatására azonban egyre közelebb és közelebb kerül a faláda a szakadék széléhez. Túlságosan leköt az igyekezet, így észre sem veszed, mi történik, egészen addig, amíg a láda már annyira kilóg a semmi fölé, hogy dőlni kezd. Hiába a felismerés, nincs időd reagálni, nem tudod megakadályozni, hogy a koporsó a mélységbe zuhanjon, és mivel a kezed még mindig makacsul ragaszkodik hozzá, magával ránt téged is. Bár sikerült megakadályoznod, hogy a Hóboszorkány visszatérjen, legalábbis amíg követői rá nem jönnek arra, mit tettél a testével, és valahogyan vissza nem szerzik azt ebből a hatalmas mélységből, győzelmedért a saját életeddel fizettél.

166.

A csontkocka pörög a mélyedésben, amibe belehajítottad. Pont a tál közepén állapodik meg, majd onnan repedések hálózata indul meg az edény egész homorú felületén. Ezek azonban túl egyenesek és egyenletesen elosztottak ahhoz, hogy repedések legyenek; vonalak ezek, melyek tucatnyi szegmensre osztják fel a tálat. Érzed, hogy az emelvény megmozdul. Ösztönösen hátralépsz, mire az nagy sebességgel forogni kezd. A forgástól a kocka elkezd pattogni az üregben. Az emelvény forgása végül fokozatosan lelassul, majd megáll. A kocka a felvett lendülettől egy kicsit még tovább pattog, majd megáll az egyik szegmensben. ***Tedd próbára*** SZERENCSÉDET! Ha szerencséd van, lapozz a **23**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **91**-re.

167.

Komoran a Leopárdra nézel, és amikor az ismét rád mordul, te visszaüvöltesz. Denati, akinek fogalma sincs a helyzetről, megkérdi, jól vagy-e. Dobj hat kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid összege, az állat úgy dönt, hogy nem lenne bölcs dolog rád támadni, leugrik a szikláról, és valahol máshol keres magának áldozatot, magára hagyva téged és zavart társadat, hogy tovább folytassátok utatokat a hegyen – lapozz a **210**-re. Ha az összeg magasabb, tetted támadásra provokálja az állatot, ami teketóriázás nélkül rád veti magát – lapozz a **101**-re.

168.

Megmondod Denatinak, szerinted hány éves lehetett Mayar, mire a tudós tétován először az ifjú harcos sírján lévő egyik, majd egy másik cyrantiani számjegyhez érinti az ujját. Valami láthatatlan erő emeli meg a fedelet, ami lassan előre emelkedik, mire akaratlanul is teszel hátra egy lépést, hirtelen megrettenve attól, ami a sír belsejében vár rád. Azonban a tető jobbra csúszik, felfedve az abban heverő holttestet.

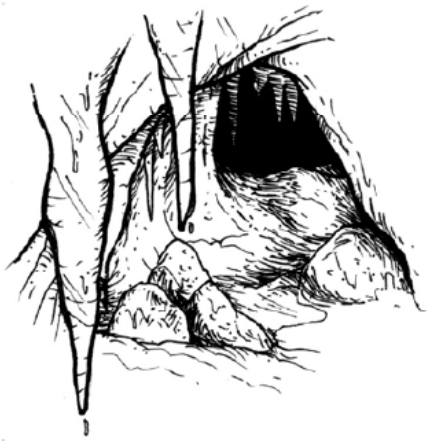
A tátongó szarkofágban egy ember csontváza van. A rég halott férfi karjai keresztbe téve pihennek a mellkasán, kezeit pedig egy pár páncélkesztyű borítja. Ettől eltekintve a kőszarkofág üres.

Még mindig egy kicsit idegesen átnyújtod Denatinak a lámpást, és előrenyúlsz, hogy kivedd a kesztyűket, melyek könnyedén lecsusszannak előző birtokosuk maradványairól. Ezután leveted saját kesztyűidet is, és felhúzod új szerzeményeidet. Remekül passzolnak rád, és meglepően melegek. Amíg ezeket viseled, 1 pontot adhatsz Támadóerődhöz az elkövetkező csaták során.

Most már nem tudsz hozzáférni a Switor sírján található szimbólumokhoz, mivel Mayar koporsójának fedele éppen befedi azt. Csalódottan jegyzed meg Denatinak, hogy azt mondta, mindkét férfi kincséhez hozzá lehet jutni, az öreg azonban csak vállat von.

– A tábla ezt sugallja, de nyilvánvalóan nem ez a helyzet. Hacsak nem egyszerre kellett volna felnyitnunk mind a két sírt. Meg kell értened, nagyon sok olyan szokásuk volt a cyrantianiaknak, amik számukra egyértelműnek tűnt, de amit azóta régen elfelejtett mindenki. Lehet, hogy megfeledkeztünk valamiről, ami a fejtörőt kiagyaló számára evidens volt. De nézd pozitívan a dolgot: legalább valami jó is kisült belőle.

Egy kicsit még mindig átverve érzed magad, de belátod, hogy semmit nem nyertek azzal, ha tovább ténferegtek itt. Folytatod utadat a célod felé. Lapozz a **135**-re.



169.

A zsebedbe nyúlsz valami éghető dolgot keresve, és ujjaid a pergamenre kulcsolódnak, amit az ide vezető járatok egyikében találtál. Bármit is írtak rá, az hasztalan számodra, ha itt lel a halál, ezért úgy döntesz, hogy beáldozod, cserébe azért, hogy javítsd az itteni túlélési esélyeidet. Mielőtt azonban ennél tovább jutnál a gondolatmenettel, a Sárkány nagyra tátja a száját, és jegeset lehel rád. Dobj két kockával, és adj 2-t az eredményhez! Ha a végeredmény kisebb, vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉGED, sikerül elkerülnöd a támadást – lapozz a **251**-re. Ha nagyobb, vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **251**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **273**-ra.

170.

A völgy után néhány száz méterrel egy gleccserszakadék zárja el az utat előtted, mely elég széles ahhoz, hogy biztosan ne tudd átugrani. Nincs más választás, elkezdtek gyalogolni a szakadék szélén, amíg eléggé leszűkül ahhoz, hogy te és Denati is biztonságosan át tudjatok kelni rajta. Ez a kis kitérő nagyjából egy órátokba került.

A szakadékon túl a legjobb út egyenesen vezet felfelé egy lejtőn egy árnyas szorosba. A hó ropog a lábad alatt, ahogy felfelé baktatsz. Nem sokkal később megálltok, hogy kifújjátok magatokat, és ekkor üti meg először a füledet a föld halk, ritmikus remegése. Aggodalommal tölt el annak a lehetősége, hogy egy lavina közeleg. Döbbenten bámulsz a mindkét oldalt meghúzódó meredek sziklás falra. Lapozz a **98**-ra.

171.

Ahogy beviszed a végső ütést, látod, amint a falka többi tagja is feléd indul, és összeszorul a szíved. Úgy sejted, tudnál még néhánnyal végezni, de túl sokan vannak ahhoz, hogy mindegyikkel leszámolhass.

A szemed sarkában valami mozgást veszel észre, és egy pillanatig azt hiszed, hogy oldalba támadnak, de a szőr, amit látsz, túl sötét ahhoz, hogy akár Farkasé, akár Toa-Suoé legyen. Ekkor a mozgó alak előbukkan a takarásból, és látod, hogy egy hosszú hajú harcos az, aki szőrme és páncél keverékét viseli. Kezében egy különös alakú kardot tart. A férfi összecsap az első közeledő Toa-Suoval, és egyetlen csapással lenyesi a bestia karját.

A karmos végtag kis híján arcon csap, de legalább visszatereli figyelmedet a még életben maradt ellenfeleidre. Folytasd a küzdelmet, amíg nem végzel mindegyikkel, vagy amíg meg nem ölnek. Ha te vagy a csata túlélője, lapozz a **274**-re.

172.

Elég közel jársz már a kijárathoz ahhoz, hogy megpillantsd. Vond le az eddig egyenesen megtett távolságból a szoba közepétől lévő távolságodat, majd az eredményt vond ki 30-ból, hogy megtudd, hány métert kell még megtenned (tehát ha eddig 28 métert tettél meg előre, és a középtől egy méterre balra vagy, akkor még három métered van a kijáratig). Ha a végeredmény kisebb, mint 1, akkor vedd úgy, hogy még 1 métert kell megtenned. Most pedig dobj újra.

1: Dobj még egyet, hogy megtudd, hány métert sikerült előre megtenned.
2: Dobj még egyet, és felezd meg az eredményt, hogy megtudd, hány métert sikerült előre megtenned.
3 vagy 5: Dobj még egyet, és vonj le 1-et az eredményből, hogy megtudd, hány métert sikerült előre megtenned.
4: Dobj még egyet, és adj hozzá 2-t az eredményhez, hogy megtudd, hány métert sikerült előre megtenned.
6: Lapozz a **234**-re, de jegyezd fel, hogy ha túléled a balesetet, onnan erre a fejezetpontra kell majd visszalapoznod, nem pedig a **82**-re.

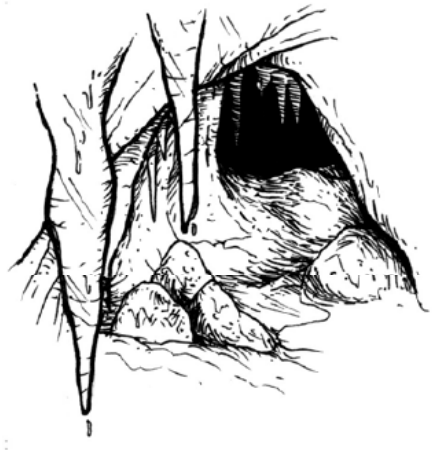
Ha ezzel sikerült elérned a kijáratig, lapozz a **265**-re. Ha nem, dobj újra a fenti táblázat szerint.

173.

A kard hegyét a Törpe csuklójához nyomod, és a meleg hatására a jég olvadni kezd. A bomló hús a Törpe karján égni kezd, és fulladozni kezdesz a füstjétől. Veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot.

A kellemetlenség ellenére mégis eléred a kívánt eredményt. A karkötő meglazul, így már el tudod távolítani a Törpe karjáról. Ez egy fémkarika, amihez három kopott fémlemez van erősítve. Mindegyik lemezbe egy alakzat van vésve: az elsőbe egy négyzet, a másodikba egy csillag, a harmadikba egy kör.

Az égő hús bűzétől még kissé émelyegve úgy döntesz, egy időre eleged van a halottakból. Ha már megvizsgáltad a lábazatot Denatival, lapozz a **9**-re. Ha most szeretnéd megvizsgálni, lapozz a **125**-re. Ha inkább a közeli alagút bejáratát vizsgálnád meg, lapozz a **47**-re.



174.

Most, hogy a csata befejeződött, Denati is felmászik a hegyhátra, és megkérdi tőled, hogy magatokkal akartok-e vinni némi Szarvashúst a későbbiekre. Nemet mondasz, elmagyarázva a tudósnak, hogy ami nálatok van, annak elégnek kell lennie, és hogy az állatot felvágni és elkészíteni nemcsak rendkívül időigényes, de igen mocskos feladat is lenne, és hacsak nem érlelitek meg rendesen – amire aztán tényleg semmiféle lehetőségetek nincsen most –, még az íze sem lenne az igazi.

– Akkor gondolom, folytatjuk a mászást – sóhajt fel az öreg. Bólintasz, és továbbindulsz. Lapozz a **210**-re.

175.

A járat egy kis terembe vezet, és amikor lámpásod fénye a közepén lévő tárgyra esik, megtorpansz. Meghűl ereidben a vér. Egy alacsony emelvényen egy átlátszó jégkoporsó emelkedik, melyben a Hóboszorkány teste fekszik. Egy test, ami harminc évvel ezelőtt porrá hullott szét, de ami valahogyan ismét teljesen ép, és most itt hever, előtted, mintha csak aludna, egy vörös ruhába öltöztetve. Még mindig vár rá, hogy megszállja a gonosz lélek, ami egykoron lakta. Vagy lehet, hogy már elkéstél?

Éppen csak ki tudsz venni néhány cyrantiani betűt a koporsó fedelén. Denati odatolakszik, hogy alaposabban is elolvashassa a feliratot, és az érintése hirtelen megtöri a rémületet, ami eddig fogva tartott. Kihasználod a lehetőséget, és közelebb lépsz a tetemhez, hogy alaposabban is megvizsgáljad. A test nagyon hasonlít ahhoz, ami mostanában az álmaidban jelenik meg, azonban a szeme mozdulatlan, és a gonosz mosolya sem annyira kihangsúlyozott. Talán még van időd rá, hogy megakadályozd az újjászületését.

– Mikor halt meg? – kérdi a tudós. Elmondod neki, hogy nagyjából harminc éve, mire a férfi nagyot nyel. – Akkor nincs sok időnk. E szerint a felirat szerint „Aki itt hever, harminc év elmúltával hatalmas erővel feltámad…”

Visszapillantasz a koporsóban fekvő alakra, félig arra számítva, hogy immáron éppen úgy néz ki, mint amire a rémálmaidból emlékszel, de továbbra is csak fekszik, mozdulatlanul, összekulcsolt kezeivel a hasán.

Várj egy kicsit, a felirat többi része bizalomgerjesztőbb – teszi hozzá Denati. – Igen, azt mondja, ismét feléled, „kivéve, ha szívét egy jégcsap átdöfi.” Még nem késtünk el!

Ha nálad van egy papírsárkány maradványa, lapozz a **76**-ra. Ha nincs, lapozz a **32**-re.

176.

Szemeid mostanra hozzászoktak a barlang szájából a belső részhez beszivárgó kis fényhez, innentől kezdve már nem kell levonnod 2-t a Támadóerődből. Ha te győzöl, lapozz a **14**-re. Ha a Barbár kerekedik felül rajtad, ismét Denatira fordítja a figyelmét, aki ugyanolyan szörnyű véget ér, mint amilyet te is.

177.

Rettegő társad figyelemmel kísér, míg előreindulsz, amíg csak bírsz, majd hátadat a jeges falnak vetve elkezdesz a araszolni a szűk résen a fal és az előtted elterülő Démon között. Dobj két kockával! Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **219**-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a **253**-ra.

178.

Colpas felismer, aljasul elvigyorodik, és mindenáron tudni akarja, mi dolgod van erre. Ezután, felkészülve a hosszas vallatásra elmeséled neki, hogy egy idelátogató tudóst kísérsz el egy expedícióra. *Tedd próbára* szerencsédet! Ha szerencséd van, lapozz a **26**-ra. Ha nincs, szerencséd lapozz a **226**-ra.

179.

A Jég Őrszem darabkái beterítik körülötted a padlót, és most már látod, hogy ezek közül néhány apró kis fémkorongokat tartalmaz megfagyva. Megmutatod ezt Denatinak, aki játékzsetonokként azonosítja ezeket, és azt mondja, talán azért dobták ezeket bele a kútba néhányan, hogy szerencsét hozzon nekik. Arra is emlékeztet, hogy vannak, akik a mai napig ezt teszik Allansiában valódi pénzérmékkel. Felveti azt a gondolatot is, hogy lehet, hogy megbűvölték a vizet, hogy megakadályozzák, hogy mások ellopják ezeket az adományokat, és azt javasolja, hogy hagyd békén a jeget, mert nem lehetetlen, hogy az Őrző ismét összeálljon. Ez szerinted is bölcs lépésnek tűnik, ezért úgy döntesz, továbbállsz. Ha a jobbodon lévő, romosabb állapotban lévő lépcsősoron indulnál tovább, lapozz a **136**-ra. Ha inkább a jobb állapotban lévőt választanád, lapozz a **105**-re.

180.

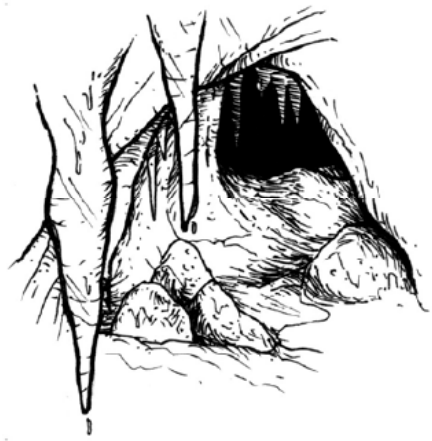
Az áruló szemei a koporsóban heverő testre merednek, miközben monoton hangon beszélni kezd. – Ez volt a feladatom. Hókirálynőm megosztotta velem a titkát, és elmondta, mit kell tennem, ha egy orgyilkos áldozatául esne. Így amikor eljött az a sötét nap, úgy tettem, ahogy utasított. Megkerestem az ide vezető utat, a koporsóba helyeztem hamvait, és kutatni kezdtem ezt a helyet, hogy rájöjjek a titkára. De a rengeteg tanulás eltérített, szem elől tévesztettem valódi célomat. Egészen addig, amíg Reniso kapcsolatba nem lépett velem, és a segítségemet nem kérte, hogy elpusztíthassa Királynőmet. Akkor rájöttem, mit kell tennem. Neki kellett volna a végső csapást mérnie, megkímélve engem attól, hogy lesújtsak rá felébresztése érdekében, de felismerte valódi szándékomat, így pusztulnia kellett. Így hát rád esett ez a feladat, a barátra, akit említett. De be akartam mutatni mindazt, amit kiderítettem, és ez a hiúság okozta a vesztemet, felfedve a megtévesztést.

A férfi erőt vesz magán, rád emeli a tekintetét. – Mivel nem tudlak rákényszeríteni, hogy megtedd azt, amit kell, magamnak kell a kezembe venni az ügyet.

Miközben beszél, lehúzza jobb kezéről a kesztyűjét, amit felemel. Eltökélted, hogy nem hagyod, hogy beteljesítse küldetését, így előhúzod a fegyveredet, és rá veted magad.

Hóboszorkány
Szolgája ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Amint elvesztesz a férfi ellen egy Harci Kört, ne vonj le magadtól ÉLETERŐ pontokat, hanem azonnal lapozz a **88**-ra. Ha sikerül végezned vele anélkül, hogy akár csak egyszer is eltalálna, lapozz a **122**-re.



181.

Rákiáltasz Denatira, hogy vigyázzon, és minden megmaradt erődet összeszedve a szakadék széle felé rohansz. Olyan későn rugaszkodsz el, amilyen későn csak mersz, remélve, hogy a lendületed épségben eljuttat a túloldalra. Dobj négy kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, sikerül épségben landolnod a túloldalon – lapozz a **222**-re. Ha az eredmény nagyobb, lapozz a **106**-ra.

182.

A szélben szálló hópelyhek megannyi tőrként csapkodnak felétek, és nemsokára rájössz, hogy még ha egy méternyire lennétek egy barlang biztonságot jelentő szájától, akkor sem vennéd azt észre. A kötél túlsó vége hirtelen meglazul, és a túlsó vége felé visszamenve megbotlasz Denati ernyedt alakjában. A férfi összeesett, már nem tud ellenállni a körülöttetek tomboló hóvihar erejének, és olyan erős a szél, hogy te sem tudsz felállni. Vastag hóréteg rakódik mindkettőtökre, és a hideg, metsző szél gyorsan kiszívja belőletek az erőt. Álomtalan alvásba süllyedsz, melyből már nem ébredsz fel – legalábbis élőként nem.

183.

Kis várakozás után látod társadat is felbukkanni, és mindketten hamar kisiettek a Démon barlangjából. Nem sokkal később a folyosón, lámpád fényénél meglátsz egy kis beugrót, ami úgy néz ki, mint egy kis szentély, tele faragványokkal. Denati megkérdi, lenne-e egy kis idő megállni, hogy közelebbről is tudjon rá vetni egy pillantást. Ha megálltok, lapozz az **58**-ra. Ha nem nagyon vagy meggyőződve arról, hogy tudományos kíváncsiságának kielégítésére kellene, hogy pocsékold az időt, lapozz a **17**-re.

184.

Az előtted elterülő látvány egyenesen a legrosszabb rémálmodat jeleníti meg, csak még borzalmasabban.

A számtalan veszélyek egyike, amivel szembenéztél a Kristálybarlangok rabszolgájaként, az volt, hogy feláldozzanak a Démonnak, amit a Hóboszorkány alattvalói annyira bálványoztak. A Boszorkány követői rendszeresen hajtottak végre szörnyű szertartásokat a hatalmas Démon képmása előtt, számos ragszolgát arra kényszerítve, hogy végignézze ezeket. A szertartás végével kiválasztottak egy rabszolgát, akit a szoborhoz löktek, majd azt megszállta a Démon lelke, hogy ily módon végezzen a szerencsétlennel.

A képmás megsemmisült, mikor a Hóboszorkány is elpusztult. Sose láttad pontosan, mi történt, és csak ellentmondó információkat hallottál: egyesek szerint a kalandozó, aki megölte a Boszorkány fizikai valóját, először úgy gyengítette meg, hogy szétzúzta a szobrot, míg mások szerint bosszúszomjas rabszolgák döntötték le a halála után, melynek köszönhetően már képtelen lett volna megtorolni a lázadást. Bármi is legyen az igazság, te már csak a darabjait láttad, mielőtt elhagytad a barlangokat, egyik darabját még keresztül is rúgtad a barlang padlózatán. Ennek a kis ellenszegülő mozdulatnak az ellenére is mindig ott magasodott föléd rémálmaidban.

A Démon igaz valójában még ennél is rosszabb, és épp ez az, ami eléd tárul, elfoglalva a kamra legnagyobb részét. Sokkal hatalmasabb, mint a szobor valaha is volt, csak a feje két méter magas. Esélyed sincs, hogy megsaccold, mekkora is lehet, mert derékmagasságban eltűnik a földben, de karba tett keze a hatalmas gyomra előtt vastagabb mint a te törzsed. Ernyedt kékes-szürke teste sápadtan csillog, és tompa fénnyel világítja be az egész barlangot.

Egy ideig mozdulni sem bírsz, nemhogy eloltsd a lámpádból áradó meleg fényt. Egyszerűen csak állsz ott, és várasz a félelmetes pillanatra, mikor a szörny borzalmas tekintetét reád szegezi, és bosszút áll a rúgásért. Fokozatosan rájössz azonban, hogy a szörnyeteg nincs tudatában a körülötte történteknek. És valóban, ha nem lenne a szörny mellkasának lassú fel és alá emelkedése, akár azt is hihetnéd, hogy halott.

Denati melletted szintén a Démon rémült varázsa alatt áll. – Lehet, hogy alszik? – suttogja.

A lefelé konyuló, hatalmas fej arra utal, hogy talán igaza lehet, és ez azt mutatja hogy a Démon nem különösebben könnyű alvó, hiszen már felébredt volna arra zajra, mikor megérkeztetek a lejtő aljára. Mindazonáltal bölcs dolog lenne, ha semmi fölösleges zajt nem csapnátok, mivel a szörny álmainak megzavarása valószínűleg végzetes következményekkel járna. Ha nálad van a lángoló kard, lapozz a **153**-ra; ha nincs, lapozz a **103**-re.

185.

Hajnalhasadáskor már mindannyian ébren vagytok, Denati pedig összevont szemöldökkel figyeli a napfelkeltét.

– Eltértünk a helyes iránytól – mondja. – Valószínűleg akkor történt, amikor azok az állatok vettek minket üldözőbe. Feltéve, hogy az általam tanulmányozott feljegyzések helyesek, innen egyenesen arra kellene továbbhaladnunk… – jelenti ki, miközben egy csipkés szirt felé mutat. – De elég veszélyesnek tűnik az út arrafelé. Biztonságosabb lenne egy hosszabb irányt választani, de ha így tennénk, sok időt elvesztenénk.

– Ha a Hóboszorkány tényleg olyan veszélyes, ahogy mondjátok, akkor nem vesztegethetjük az időt – mondja Nowri. – Én azt mondom, menjünk toronyiránt.

A nő válaszra sem várva megindul a Denati által jelzett irányba. A tudós vállat von, és utánaindul, neked pedig nincs más választásod, minthogy kövesd kettejüket. Lapozz a **83**-ra.

186.

Az Ork most már egyszer és mindenkorra halott. Hogy megbizonyosodj róla, hogy többé nem kel fel, és támad meg újra, felemeled rozsdás baltáját, és levágod a fejét. Csapásod erejétől a nyél eltörik, így a kezedben maradt darabot arra használod, hogy a nyakörvet megszabadítsd viselőjétől, majd messzire hajítod. Ez a győzelem önbizalmat ad, és így nyersz 1 SZERENCSE pontot.

Amint ellépsz a testtől, valami keményet érzel a talpad alatt. Felemeled a lábad, hogy megnézd, mire tapostál rá. Egy kis faragott csontkocka az, furcsa, vésett szimbólumokkal az oldalain. Ez bizonyára egyike azoknak a hasztalan csecsebecséknek, amivel az Ork magát díszítette. Úgy döntesz, hogy megtartod emlékül.

Ha még nem vizsgáltad meg a másik két testet, úgy döntesz, megbizonyosodsz róla, hogy nem élednek fel, és támadnak meg téged és Denatit – lapozz a **162**-re. Ellenkező esetben, ha már megvizsgáltad a lábazatot, amit barátod tanulmányoz, lapozz a **9**-re; ha még nem, lapozz a **125**-re. Ha megvizsgálnád a kamra egyik kijáratát, lapozz a **47**-re.

187.

Váratlanul egy sokkal hangosabb reccsenés hangzik fel, ami elnyomja a letörő és a padlón összezúzódó jégcsapok zaját. Denati kezei az oldala mellé esnek, és láthatóan elsápad. – Azt hiszem, jobb lenne, ha…

Mielőtt befejezhetné a mondatot, a Négy Szél Termének teljes plafonja beszakad, az ezt követő lökéshullám mindkettőtöket hátrataszajt. Szikla- és jégdarabok záporoznak a levegőben, amik csúnyán összevagdosnak. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Ha még mindig életben vagy, vársz, amíg a remegés alábbhagy, majd feltápászkodsz, és leporolod magad. A tudós szégyentől vöröslő képpel követi a példádat. – Figyelmeztettelek rá, hogy lehet, hogy félre fog sikerülni a dolog. – Előrehajol, hogy felvegye a fatáblát, ami szintén leesett, de kettétörik a kezében. A férfi nagyot sóhajtva elhajítja a darabokat. – Ha tudomást szereznek erről az egyetemen, soha nem fognak nekem megbocsájtani.

Valami színes dolog maradványát pillantod meg a törött kövek és jégcsapok között. Kíváncsian lehajolsz, hogy felvedd a talajról a tárgyat, ami néhány fadarabból és egy nagy vászonból áll.

– Azt hiszem, egy sárkány volt – mondja Denati. – A cyrantianiak régen versenyeket rendeztek, hogy ki tudja jobban eregetni őket. Úgy hitték, hogy az, amelyik feltapad a plafonra, majd leesik, szerencsét hoz.

A jószerencséről való értekezése azután, ami történt, olyannyira abszurd, hogy felkacagsz, majd egy hirtelen ötlettől vezérelve zsákodba teszed a maradványokat. A boltíven áttekintve látod, hogy hatalmas tömbök zárják el a továbbvezető utat, így nincs más választásotok, minthogy visszatérjetek az előző elágazáshoz, és ott a másik irányba folytassátok az utatokat. Lapozz a **146**-ra.

188.

Túlságosan gyors vagy, és teljesen elvéted a jégcsapot. Ahogy a padlóra esel, gyorsan oldalra gurulsz, és guggoló helyzetbe érkezel, ugrásra készen. Jeges hideg csap meg hirtelen a koporsó irányából, ami átsuhan rajtad. Dobj négy kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **119**-re; ha nagyobb, lapozz a **104**-re.

189.

Egy anyagtalan kéz hatol át a testeden, és ellenfeled érintése azonnal megbénít. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, fémes csilingelést hallasz, olyat, mintha egy pénzérme esett volna a földre. Ebben a pillanatban látod, amint a Fantom fokozatosan elhalványulva visszaszívódik a koporsó tetejébe.

Néhány perc elteltével Denati bukkan elő rejtekhelyéről, és egy kőflaskát emel a szádhoz. A benne lévő erős folyadék nagy része végigfolyik az álladon, és a földre csepeg, de ami kicsi a szádba jut, az segít elűzni a tompaságot, és másodperceken belül sikerül megmozdulnod, bár még elég merevek a tagjaid.

Ahogy teszel néhány tétova lépést, ismét meghallod a csilingelő hangot. Denati lehajol, majd keserűen felnevetve felvesz valamit a padlóról. – A „vigaszdíjad", amiért legyőztek! – Egy fémkorongot emel fel, melyre egy kört vésztek. – A korát tekintve sokkal többet ér, mint előző tulajdonosa gondolta volna, már ha sikerül találnod egy olyan gyűjtőt, aki hajlandó lesz megvenni tőled. De egyelőre biztosan nem érsz vele sokat.

Lassan sikerül ismét hozzászoknod a mozgáshoz, így úgy döntesz, hogy inkább nyugton hagyod a többi koporsót, és arra koncentrálsz inkább, hogy megtaláld azt, amiért idejöttetek. Lapozz a **135**-re.

190.

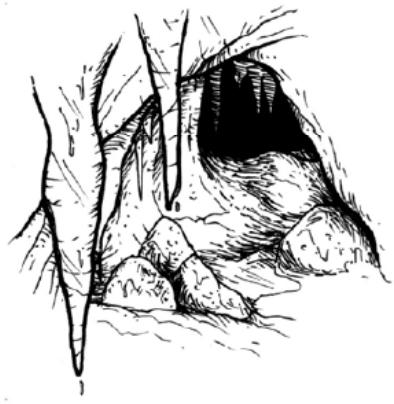
A Barbár pillantása a bunkódra esik. Felismeri azt, felemeli a sajátját, és hangos csataüvöltéssel rád veti magát. Biztos vagy benne, hogy felesleges lenne megpróbálnod elmagyarázni neki, miért kellett végezned annak előző tulajdonosával, ezért felkészülsz rá, hogy fogadd a csapását.

Barbár ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

A férfi eltökélte, hogy a haláláig harcol. Ha túléled az összecsapást, lapozz a **126**-ra.

191.

A barlang padlózatán csontok hevernek, melyeket gondos figyelemmel kerülgetsz, míg a biztonságba vezető úton araszolsz. Végül te és társad is eléritek a kivezető alagút szélét, kifújod a levegőt, melyet egészen mostanáig észrevétlenül tartottál vissza, majd folytatod utad a napfénybe. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel sikeresen elkerülted a konfrontációt a Sárkánnyal. Lapozz a **87**-re.



192.

Figyelmedet a többi üldöző felé fordítod, akik a szakadék túloldalán gyülekeznek. A Farkasok hirtelen vonyítani kezdenek, a Toa-Suok pedig a fejüket fogva hátrahőkölnek. Lehetséges, hogy így fejezik ki gyászukat elhullt társuk miatt? Egyetlen olyan történetet sem hallottál még ezekről a lényekről, ami arra utalt volna, hogy az éhségen bármi egyebet is éreznének elhullott társaik iránt, de az egyértelmű, hogy valami felzaklatta őket. Néhány másodperc után végül hátat fordítanak neked, és visszasietnek arra, amerről érkeztek, magatokra hagyva titeket.

Aggódva pillantasz le Denatira, hogy földet éréskor esetleg megsérült. A férfi össze van gömbölyödve, kezeit szorosan a szájához szorítja. Az egyértelmű, hogy az események megrázták lelkileg, de fizikailag sértetlennek tűnik. Végül lenyugszik egy kicsit, és miután felhúzta jobb kesztyűjét, ami valószínűleg az eséskor esett le a kezéről, kissé még mindig remegve feltápászkodik.

– Akkor mehetünk? – kérdi, te pedig e bátorságot látva elmosolyodsz.

Tovább tapossátok a havat, és legnagyobb megkönnyebbülésedre a következő néhány óra abszolút eseménytelenül telik el. Ahogy a nap lassan lebukik a látóhatár mögé, megnyúlnak az árnyak, ti pedig úgy döntötök, hogy tábort vertek az éjszakára az egyik széltől védettebb üregben. Most el kell fogyasztanod egy adag élelmet, de legalább újult erőre kapsz tőle, ha az eddigi kalandok során megsérültél.

Felváltva őrködtök a férfival az éjszaka során, de csak egy újabb rossz álom zavarja meg az pihenésedet. Lapozz a **4**-re.

193.

Rosszul méred fel a távolságot, és csak egyik kezeddel sikerül megragadnod a barlang száját. Az Óriások döngő léptei megtöltik a keskeny szurdokot. Biztos vagy benne, hogy halálra taposnának, ha elvesztenéd a kapaszkodót, és visszacsúsznál a közepére, ezért kétségbeesetten kapálózva próbálsz fogást találni a másik kezeddel is, hogy felhúzd magad. Az erőlködés miatt vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Egy közeli tűz táncoló fénye világítja be a barlangot, mely befelé haladva lejt, és pár méter után kiszélesedik. Átpréseled magad a keskeny járaton, majd mikor már szét is tudsz nézni odabenn, riasztó kép tárul a szemed elé. Lapozz az **50**-re.

194.

Előredőlsz, a lábad elhagyja a talajt, és a lámpásodat is elejted, ami zajosan csattog végig előtted a lejtőn. Egy fél másodperc múlva arccal előre landolsz a földön, mely a becsapódás erejétől még vissza is pattan egyszer (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Szerencsére van annyi lélekjelenléted, hogy ne ereszd azt vissza a padlóra, így elég kényelmetlen pózban csúszol végig hason a jeges talajon, de legalább nem horzsolod teljesen fel az arcod. Ennek megvan az a kétes jutalma is, hogy látod, ahogy lámpásod padlót fog, mikor elér egy vízszintesebb részhez a mélyben. Egyre nagyobb sebességgel suhansz előre, és bár valahol megnyugtató a tudat, hogy utad végén nem a semmibe fogsz kirepülni, ugyanakkor riasztó dolog látni az egyre gyorsabban közeledő földet… Lapozz a **155**-re.

195.

Sikerül baleset nélkül átjutnod a túloldalra, ahol gyorsan leoldod magadról a kötelet. Denati visszahúzza azt, majd ő is megköti saját magán, és utánad indul. Bár láthatóan retteg a zuhanás gondolatától, a tudósnak is sikerül biztonságban átkelnie, és hamarosan összeszedi magát annyira, hogy tovább tudjatok indulni az itt nyíló járatban. Ez alkalommal kénytelen vagy hátrahagyni a kötelet. Lapozz a **175**-re.

196.

Az ujjaid szorosan rázáródnak a kulcsra, mielőtt az összetörne a tálban, ahonnan a csontkocka megmagyarázhatatlan módon eltűnt. Ahogy gondoltad, a kulcs jégből készült, és ennek következtében nemsokára el is fog olvadni. De ha sejtésednek megfelelően valószínűleg beleillik az emelvény szélén lévő zárba, akkor ki fog tartani, amíg szükséged van rá. Beleilleszted a kulcsot a zárba, és elfordítod. Lapozz a **130**-ra.

197.

Megfordul a fejedben, hátha Denati tud valamit mondani azokról a tárgyakról, amiket itt lent találtál, és még mielőtt nyugovóra tér, megmutatod neki, hátha tud valami információt adni róluk. Ha van nálad egy karkötő, rajta fém lapocskákkal, lapozz a **257**-re. Ha az egyetlen dolog, amit itt lent, a barlangban szereztél, egy csontkocka, lapozz a **22**-re.

198.

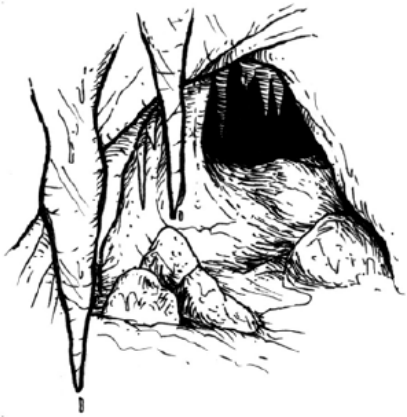
Magaddal viheted a Sámán csontbunkóját, mint tartalék fegyvert, ha szeretnéd. Bónusz ugyan nem jár vele, de néhány ellenféllel szemben hatásosabb lehet, mint a kardod.

Denatit jobban érdekli, amit a Barbár nyakában vél felfedezni egy zsinóron lógva, majd rögvest ki is rántja azt az állati részekből készültek közül. Egy vékonyka kis bőrtasak, melyen egy pici lyuk van metszve, hogy láttatni engedje, mit is tartalmaz: egy szimbólumokkal faragott, kopott fémlemezt.

– Nahát, ilyet! Ez úgy néz ki, mint egy cyrantiani szerencsejáték-zseton. Tudod, a cyrantianiak esetében a játék nem annyira az időtöltésük volt, hanem inkább az életük szerves része. – Átnyújtja neked a tárgyat, majd eltöpreng egy pillanatra. – Kíváncsi vagyok, hogy tette rá a kezét ez az őrült.

Tudós barátod a barlang hátsó fele felé fordul, és egy nagy hasadékra mutat, mely talán épp elég széles ahhoz, hogy átpréseljétek magatokat rajta. – Ezek a hegyek tele vannak átjárókkal. Lehetséges, hogy pont ez vezet minket a város romjaihoz.

Ha szeretnéd megvizsgálni a repedést, lapozz a **80**-ra. Ha inkább nem kockáztatod meg az ismeretlen barlangokat, és inkább azokra összpontosítasz, amelyikről tudod, hogy biztosan elvezetnek a városhoz, lapozz a **36**-ra. Akárhogyan is, ehetsz a készletedből, mielőtt folytatod utadat.



199.

Kora délután figyelmes leszel valamire a fehér hóban, nem sokkal jobbra tőled. Kicsi, szürke szőrméjű állatnak tűnik, körülötte vörös foltos a hó, minden bizonnyal vér. Ha meg szeretnéd nézni közelebbről, lapozz a **37**-re. Ha figyelmen kívül hagyod, és folytatod tovább utad, lapozz a **151**-re.

200.

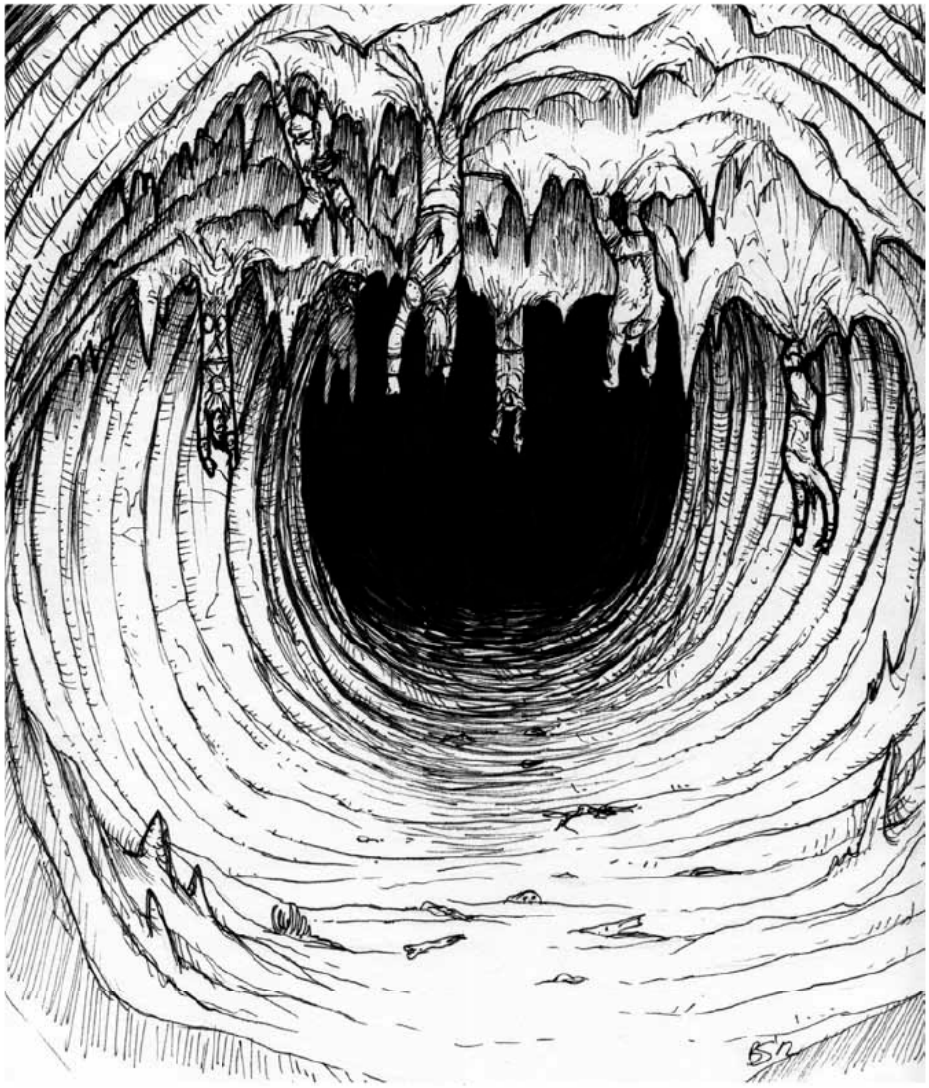
Megkérded Denatit, hogy ez a hely lehet-e az a temetési hely a városban, amit kerestek, de a tudós megrázza a fejét. – Nem, nem. A testeken lévő öltözékek túlságosan újszerűek. És ahogy itt lógnak, az nem mutat semmiféle tiszteletet a holtak iránt. Amikor legutóbb ilyet láttam, az egy disznótetem volt egy hentes… boltjában…

Beleborzongsz a gondolatba, ami a fejedbe hasított, és megpróbálod eldönteni mi tévő légy. Ha megpróbálsz visszamászni a nyíláson át, amin át beestél ebbe a barlangba, lapozz a **132**-re. Ha inkább továbbindulnál, remélve, hogy találsz egy könnyebb kivezető utat, lapozz a **213**-ra.

201.

A szél egészen a terem bal falához sodort. Emiatt ennél tovább már nem juthatsz balra, és amíg nem tudsz attól eltávolodni, addig valahányszor a szél jobbról megtaszajt, hozzálapít a falhoz, és így nem tudsz előre sem haladni. Ismét dobj egy kockával, majd vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal:

1: A szél egy kis időre alábbhagy, lehetőséget adva rá, hogy akadálytalanul folytasd az utadat a kijárat felé. Lépj egyet jobbra, majd dobj egy kockával, és az eredményből vonj le 1-et, hogy megtudd, hány métert haladtál előre.
2: Erős szembeszél lassít le, minden lépésért keményen meg kell küzdened. Dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (a törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány métert tudsz előre haladni.
3: Egy erős széllökés jobb oldalról balra taszít, így képtelen vagy továbbmenni. Meg kell várnod, amíg a szél alábbhagy. Dobj újra.
4: Jókora széllökés kap el hátulról, ami előretaszít, és kis híján felbuksz. Olyannyira kell koncentrálnod az egyensúlyodra, hogy nincs energiád oldalra lépni. Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez, hogy megtudd, hány métert haladtál előre.
5: Balról érkező széllöketek löknek jobbra, el a faltól, miközben egyenesen haladsz a barlangban. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány métert jutottál előrébb, és mozdulj egy métert jobbra is.
6: Lapozz a **234**-re.



Ha sikerül legalább 25 métert megtenned előre a barlangban, lapozz a **172**-re. Ha nem, de sikerült egyet jobbra lépned, lapozz a **82**-re, és dobj az ottani táblázatnak megfelelően. Ha nem, dobj ismét az itteni táblázatot felhasználva.

202.

Nem vagy elég gyors, Hófarkasok és Toa-Suok vesznek körbe, akik minden irányból egyszerre karmolnak és harapnak feléd. Bátran küzdesz, és hét vagy nyolc ellenfeled vérével is sikerül megöntöznöd körülötted a havat, de ilyen túlerő ellen esélytelen vagy. Végül tucatnyi sebből vérezve a talajra rogysz. Állkapcsok kapnak a torkod felé, és közben a távolból felhangzik Denati sikolya is, amint néhány szörnyeteg őt is széttépi.

203.

A Hóboszorkány szemei a tieidbe fúródnak. Olyan erősen izzanak, mint a nap, de a bennük égő tűz fagyos és halott. Ha nem viselsz sisakot, lapozz a **133**-ra. Ha egy kristálysisakot viselsz, úgy annak előlapjának torzító hatása nem elég nagy ahhoz, hogy hátráltasson a csatában, azonban remekül semlegesíti a Hóboszorkány igen erősen hipnotikus pillantásának erejét. Egy pillanattal az előtt, hogy rájönne, képtelen a hatalma alá vonni, beviszel neki egy sikeres ütést. Vonj le 2-t az ÉLETEREJÉBŐL. Ha ezzel sikerül végezned vele, lapozz a **61**-re. Ha nem, a szokott módon folytasd ellene a küzdelmet – a Hóboszorkány többet nem próbálkozik meg ezzel a trükkel. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **61**-re.

204.

Megfordulsz, feltéped az ajtót, majd riadtan felkiáltasz, amint megpillantod az odakinn álló férfit, aki jobb kezét ökölbe szorítva, felemelve tartja. Az alak is alaposan megijed, hátrál egy lépést, és bal kezével a mellkasához kap.

– Bocsásson meg! – mondja halk hangon. – Nem akartam megijeszteni. Épp be akartam kopogni, amikor kinyitotta az ajtót.

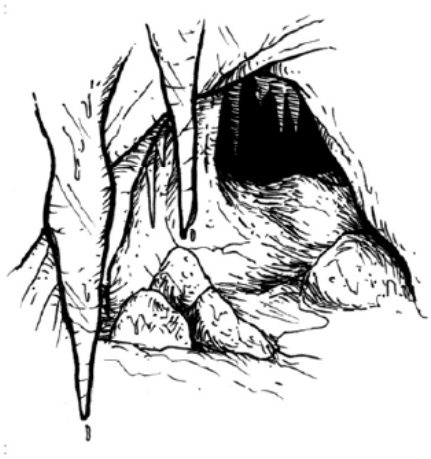
Ahogy lassan lenyugszol, végignézel az idegenen. Elég idős már, valószínűleg hatvanas éveiben járhat, és bíborszínű köpenyt visel. Ahogy ő is végigmér téged, elgondolkodó tekintet ül ki az arcára.

– De ön nem lehet Reniso, ahhoz túlságosan fiatal. Ez az ő háza, nem? Biztos vagyok benne, hogy erről beszélt a városőr.

Nem egyszerű a helyzeted. Ha beengeded az idegent a házba, akkor meglátja a testet, és könnyen lehet, hogy rossz következtetésre jutna. De ha megpróbálod elküldeni, előbb vagy utóbb valaki ismét ide fogja vezetni, és akkor még gyanúsabbnak fogsz tűnni. Nem vagy biztos benne, mit tegyél, ezért, hogy némi időt nyerj a gondolkodáshoz, megkérdezed az alakot, ki ő. Lapozz a **71**-re.

205.

Még egy utolsó, kemény lökés, és a koporsó lezuhan a mélybe. Esés közben megperdül néhányszor, végül eltűnik a sötétségben, és egy számodra alig hallható reccsenéssel becsapódik annak aljába. Még ha a Hóboszorkány követői valahogy rá is jönnének, mit tettél úrnőjük új testével, akkor sem lesz könnyű dolguk kimenteni azt. Ha csak annak az egyetlen kitartó szolgájának a teljesítményére is gondolsz, akivel találkoztál, akkor is kétled, hogy valaha is képesek lennének új életet adni gonosz mesterüknek. Lapozz a **49**-re.



206.

Hirtelen már nem tudsz továbbhaladni a résen. A szikla hasadnak és hátadnak feszülő nyomásától nehezedre esik a légzés, és amikor megpróbálsz visszaindulni, kénytelen vagy rájönni, hogy túlságosan beszorultál ahhoz, hogy bármelyik irányba is meg tudj moccanni. Denatiért kiáltasz, a tudós azonban messze nem elég erős ahhoz, hogy segítségedre legyen. – Várj egy kicsit, van egy ötletem – mondja, és egy pillanattal később egy fagyos és nyálkás anyaggal önt nyakon. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a **147**-re; ha 2–6, lapozz a **28**-ra.

207.

Halkan odasúgod Denatinak, hogy maradjon, ahol van, amíg mást nem mondasz, majd mozdulatlanul figyeled az állatot, remélve, hogy rájön, nem jelentetek számára veszélyt, és folytatja az élelemkeresést. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **110**-re; ha 4–6, lapozz a **143**-ra.

208.

Összesen tizenkét lépcsőfok van hátra a lépcsősor legtetejéig, de nem kell mindegyiket használnod felfele menet. Egy lépésből akár két fokot is kihagyhatsz, tehát elég minden harmadikra lépned. Ha ki akarod hagyni valamelyikeket, döntsd el, hogy melyikek lesznek ezek. Ezután dobj kétszer egy kockával, hogy megtudd, melyik lépcsőfok ad ki magából energialöketet. Ha az első dobás páratlan, akkor a második kockadobás eredményének megfelelő fok jelent veszélyt, míg ha páros az eredmény, akkor a második dobott számhoz hozzá kell még adnod 6-ot. Ha az így kapott lépcsőfok száma nem olyan fok, amit át akartál ugrani, akkor ismét dobj egyet. Ha az eredmény páratlan, vonj le magadtól annyi ÉLETERŐ pontot, míg ha páros, akkor írj fel magadnak annyit.

Denati szorosan a nyomodban jár (kivéve ha valamelyik foknál megsérülsz, azt ugyanis gondosan átlépi), és sértetlenül éri el az emeletet. Ezt követően mindketten továbbindultok a teremből kivezető folyosón. Lapozz a **15**-re.

209.

Először a sírok közti, idegtépő séta, most pedig ez. Ez már több, mint amit megtépázott elméd képes elviselni. Pánikba esel, elhajítod a lámpásodat, és sarkon fordulva elmenekülsz csontváz-támadóid elől. Észre sem veszed, hogy eközben fellököd, és megtaposod szerencsétlen útitársadat is. A vaksötétben újra és újra akadályokba ütközöl, és egy idő után ráébredsz, hogy visszakerültél a Versenyzők Termébe, és hogy minden dolog, aminek nekimentél, az egy sír volt. Ez a felismerés megadja az utolsó lökést amúgy is rettegő elmédnek. Összefüggéstelenül makogva rogysz le a talajra, és többé nem térsz észhez. Akár kísértetjárta temető volt ez a hely korábban, akár nem, néhány nap elteltével a te megtébolyodott szellemed kezdi meg örök őrködését benne.

210.

Ahogy haladtok felfelé, Denati elkezd zihálni és kapkodni a levegőt, majd nem sokkal később te is elkezded érezni a magasság okozta ritkás levegő rossz hatását. Veszítesz 1 ÉLETERŐ pontot.

Megállsz, hogy hozzászokj az itteni körülményekhez, eközben ehetsz a készleteidből, míg megszokod a vékonyabb atmoszférát. Lassan légzésed könnyebbé válik, és mikor idősebb társad is készen áll, ismét útnak indulsz.

Egy órával később egy lyukat pillantasz meg magad előtt a földben, és már azon vagy hogy kikerüld, mikor Denati megragadja a karodat. – Hová mész? Ez… lehetséges, hogy a Kristálybarlangokba vezet. Legalább nézzük meg!

Nem messze az üregtől köteled egyik végét egy méretes kőhöz erősíted, másik végére rákötöd a lámpásodat, és óvatosan leengeded a sötétségbe. Hamarosan nyilvánvalóvá válik, hogy a tudósnak igaza lehet. A fény bizonyosan megmutatja, hogy az üreg egy tágas barlangba vezet. Nem túlságosan mély, még méterek maradnak belőle, mikor a kötél eléri a föld alatti kamra alját.

Miután meggyőződsz róla, hogy a kötél biztonságosan van rögzítve, lemászol rajta, és épségben eléred a talajt. Egy pillanat alatt kibogozod lámpádat, így körbe tudsz vele világítani a barlangban.

Hóréteg borít mindent, ami a nyílás szájánál a legvastagabb. Ennek ellenére kivehető egy központi lábazat, és nem messze tőle egy test van elterülve. Két másik halom – amik valószínűleg szintén holttestek, és az egyik jóval nagyobb, mint a másik – fekszik nem messze egy alagút szájától, ami a hegy belsejébe vezet. Van egy hasonló alagútbejárat a barlang ellenkező oldalán is.

Felszólsz Denatinak, hogy jöjjön le hozzád. Miközben ő idegesen aláereszkedik, te alul készen állsz rá, hogy elkapd, ha esetleg megcsúszna. Mihelyst a lába megérinti a talajt, a lábazat azonnal felkelti a figyelmét, és odasiet. Kesztyűjét lehúzva leseper egy kis havat, ami a lábazatot borítja, és közelebbről szemügyre veszi.

Ha vissza szeretnéd szerezni a köteledet, lapozz a **149**-re. Ha úgy érzed, nem éri meg az erőfeszítést, és inkább odamennél a lábazathoz, amit Denati tanulmányoz, lapozz a **125**-re. Ha közelebbről is megvizsgálnád a hóborította holttesteket, lapozz a **34**-re.

211.

Elővigyázatosságod feleslegesnek bizonyul, mivel probléma nélkül sikerül átkelned a szakadék felett, és bár a feladat egyáltalán nem mondható egyszerűnek, Denati sem csúszik meg, vagy esik le. Lemondasz arról, hogy visszaszerezd a pokrócokat, mivel úgy érzed, azzal már nagyon kihívnád magad ellen a sorsot, ezért hátrahagyod őket, remélve, hogy amikor legközelebb erre jártok majd, még mindig használható állapotban lesznek. Egyelőre azonban egyenesen mentek tovább. Lapozz a **175**-re.

212.

A nő elmosolyodik. – Nem tűnt tisztességes küzdelemnek, ezért úgy döntöttem, besegítek, hogy kiegyenlítettebbek legyenek az erőviszonyok. Egyáltalán hogyan sikerült magadra haragítanod ezeket? – Egy, a hátad mögül felhangzó kiáltás emlékeztet rá, hogy Denatinak lehet, hogy segítségre van szüksége, és a vállad fölött hátrapillantasz. A férfi az ajkához nyomja az ujját, mielőtt visszaereszkedik a hóba.

Úgy gondolod, hogy senki, aki a gonosz szolgálatában áll, nem segített volna a Toa-Suokkal szemben, de ez a nő akkor is egy vadidegen a számodra, és nem tudhatod, hogy bízhatsz-e benne. Ha megkockáztatod, hogy elmondod neki az igazat, lapozz a **160**-ra. Ha inkább kitalálsz valami történetet, lapozz a **41**-re.

213.

Bármi is végzett a plafonról lógó emberekkel, lehet, hogy még a közelben van, ezért óvatosan haladtok tovább a fal mentén, nehogy elhaladjatok valamelyik tetem alatt. Néhány méter megtétele után lámpásod fénye egy sokkal nagyobb barlangra esik, és újabb pár lépés megtételét követően elakad a lélegzeted, amint egy hatalmas teremtmény pikkelyén csillan meg a fény.

Megállsz, intesz Denatinak, hogy ő is tegyen így, és megpróbálod kivenni az alakot. Hamarosan rájössz, hogy egy óriási Ezüst Sárkány combja van szemben veletek. Szerencsédre a másik irányba néz, és még nem vett észre titeket. Az üreg túloldalán ráadásul napfényt látsz, ami talán egy kijáratot jelez. Feltéve persze, hogy át tudsz jutni a Sárkány jelentette akadályon anélkül, hogy felhívnád magadra a figyelmet. Lapozz a **65**-re.

214.

Egy ilyen szűk szurdokban nem lesz könnyű kikerülni a gyorsan közeledő Óriást. Ugrasz egy nagyot, hátha meg tudsz kapaszkodni a feletted lévő nyílás peremén. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **235**-re. Ha nincs szerencséd, nem ugrasz elég magasra, hogy elérd a peremet, és hiába próbálod megragadni a hófödte sziklafalat, visszaesel a földre – lapozz a **115**-re.

215.

Kora délutánra elértek egy nagyobb sziklához, mely felől mély morgás üti meg a fületeket. Felpillantva egy Hóleopárdot pillantotok meg, ami a kő tetején ül, és gyanakodva méreget titeket. Egy pillanatra megtorpansz. Nem akarsz hátat fordítani a bestiának, sem pedig útitársadat kitenni a támadásának, így megpróbálod eldönteni, mitévő légy most. Ha a legegyszerűbb megoldást választva rátámadnál a bestiára, lapozz a **101**-re. Ha inkább megpróbálsz némi élelmet adni az állatnak a készleteidből, lapozz a **263**-ra. Ha el akarod ijeszteni a közeletekből, lapozz a **167**-re.

216.

Mielőtt átléphetnél a boltíven, Denati a válladra teszi a karját. – Úgy gondolom, hasznos lenne, ha tudnánk, milyen irányba fúj a szél. Még jó, hogy összegyűjtöttük azokat a tollakat, ugye?

Tenyérrel felfelé előretartja a kezét, rátesz egy tollat, majd előre lép, és így szól: – Maradj szorosan a nyomomban.

Egy erős széllöket kapja ki a kezéből a tollat, felemeli azt a levegőbe, és először balra, majd jobbra sodorja. Téged is megpróbál elfújni, de te keményen állod a sarat. Ekkor a szél hirtelen alábbhagy, a toll pedig lágyan esni kezd a padló felé. – Most! Nyomás! – kiáltja oda neked Denati.

Több métert sikerül így megtennetek, mielőtt a szél ismét felerősödik, amikor társad szól, hogy álljatok meg, és elővesz egy újabb tollat. Figyeled, amint ez is felemelkedik a szél hátán. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–5, lapozz a **68**-ra; ha 6, lapozz a **10**-re.

217.

A Hóboszorkány megvető vigyorral nyúl előre, megragadja a fegyveredet, és közömbösen kettétöri azt. Felkiáltasz kínodban, amint a csonk jéghideggé válik, és hozzáfagy a kezedhez. A szörnyeteg elhajítja a letört darabkát, ami hangosan végigcsattog a padlón, majd megragadja a felkarodat. A beléd áramló hidegtől még a légzésed is lenehezedik, így szinte védekezni sem bírsz ellene.

– Benned aztán van mersz – mondja a Hóboszorkány. – Ez nem lesz hosszú életű, de ne aggódj, nem is lesz rá szükség. Csupán engedelmesnek kell lenned.

A szörnyeteg a nyakadba mélyeszti fogait, és hamarosan egy agyatlan teremtménnyé változol, egy inkább jég, mint hús szörnyeteggé, az első Jég-Ghoullá, melyekkel először Allansia, majd az egész Titán felett átveszi az uralmat.

218.

A kocka pörög a tálszerű üregben, végül megáll. Váratlanul, mielőtt még reagálni tudnál, egy vastag bronz kar tör elő a tálból, és megragadja azt a kezedet, amelyikkel a kockát dobtad. Ezután elkezd visszahúzódni, te pedig küzdeni kezdesz, hogy kiszabadulj a szorításából, mert nem szeretnéd megtudni, milyen szörnyű sors vár arra, akit behúz a tálba. Dobj négy kockával! Ha a dobott összeg kisebb vagy ugyanannyi mint az ÉLETERŐD, lapozz a **6**-ra; ha nagyobb, lapozz a **145**-re.

219.

Jobbra indulsz, amíg már láthatóvá válik egy nyílás a Démon mögött. Jelzed Denatinak, hogy kövessen, és addig araszolsz, míg elő nem bukkansz a szörny háta mögül. Ezt követően már könnyedén eléred a kijáratot. Lapozz a **183**-ra.

220.

A következő dolog, amire emlékszel, hogy Denati melletted guggol. – Már majdnem itt az idő – mondja.

Feltápászkodsz, és gyorsan elcsomagolod hálózsákodat, majd csatlakozol hozzá, és együtt nézitek, ahogy a közelgő hajnal elkezdi bevilágítani a sötét eget. Aggasz a gondoldat, és meg is kérdezed a férfitól, mennyire valószínű, hogy enynyi idő elteltével is működni fog még a dolog.

– Működnie kéne. Úgy értem, bármilyen varázslat is őrizte meg a feliratot az elmúlt néhány évszázad számára, az valószínűleg megőrizte minden más funkcióját is – nyugtat meg a tudós.

Egy aranysárga napsugár hatol át a tetőn lévő lyukon keresztül, egyenest a lábazatra, ahol megtörve egy, a barlang falán lévő helyre mutat. Denati átszáguld a termen, hogy megérintse a megjelölt helyszínt, mire a fal simán oldalra csúszik, felfedve ezzel egy harmadik alagutat.

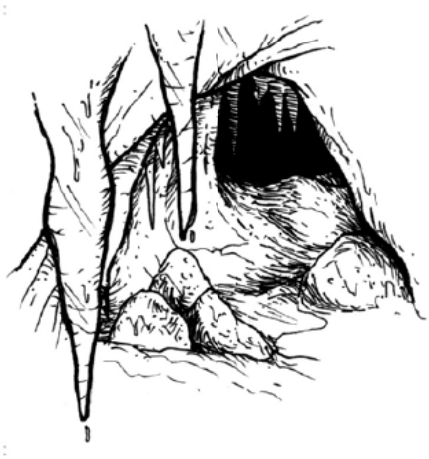
– Figyelemreméltó mérnöki munka – zihálja az öreg. Sürgetően fordul feléd: – Na gyerünk, nem tudom meddig lesz nyitva, vagy hogy akkor is nyitva marad-e, ha már a nap továbbhaladt.

Hamar átsietsz az új átjáró nyílásán, ami nem sokkal beljebb két felé ágazik. A jobb oldali húsz méteren keresztül lejt lefelé, mielőtt balra fordulna. A bal oldali körülbelül huszonöt méter felfelé haladás után jobbra kanyarodik. Megkérded Denatit hogy merre menjetek, erre ő vállat von. – A Salamonisban összegyűjtött cyrantiani maradványok között nincsenek várostérképek, úgyhogy a te tipped is éppen annyira lehet jó, mint az enyém.

Ha balra szeretnél fordulni, lapozz a **25**-re; ha inkább jobbra, lapozz a **146**-ra.

221.

A Barbár csupasz lábával szétrúgja az égő ágakat. A lángnyelvek sisteregve kialszanak, és szinte teljes sötétségbe borítják a barlangot. Ezzel a Sámán, aki mostantól kezdve a támadásodra összpontosít, jelentős előnyre tesz szert hozzád képest. Vonj le 1-et az ÉLETEREJÉBŐL, de a következő két Harci Kör idejére növeld meg Támadóerejét 3-mal. Ha ennyi idő alatt nem sikerül végezned vele, és van nálad egy vaskulcs, lapozz a **94**-re. Ha nincs nálad ilyen tárgy, lapozz a **176**-ra. Ha ellenfeled a második Harci Kör végén már halott, lapozz a **14**-re.



222.

Megfordulsz, és a szakadékon át Denatira tekintesz, aki elborzadt elismeréssel néz rád. Gyorsan lekapod a válladról lógó kötelet, erősen megragadod az egyik végét, és a többit áthajítod az idős tudósnak, azt kiáltva, hogy tekerje azt a derekára, majd ugorjon feléd.

Bár a férfit nyilvánvalóan megrémiszti a gondolat, a gyorsan közeledő falkától nyilvánvalóan még jobban retteg, ezért gyorsan maga köré tekeri a kötelet, egy hevenyészett kis csomót köt a végére, és előreugrik. Mikor a levegőben van, erősen megrántod a kötelet, elég lendületet adva neki ahhoz, hogy könnyedén átszelhesse a jeges szakadékot. Egy pillanattal később biztonságban terül el melletted a hóban.

A falka vezetői másodpercekkel később érnek el a túloldalra, és egy kicsit összeszorul a szíved, amikor látod, hogy az első Toa-Suo összegörnyed, és feléd veti magát. Még a levegőben van a bestia, amikor kardot rántasz, és nagyot csapsz vele támadód felé.

Toa-Suo ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Játssz le egy Harci Kört a bestia ellen. Ha te nyered meg azt, lapozz a **127**-re. Ha nem találod el, lapozz a **62**-re.

223.

A Barbár válaszként egy lépést elhátrál tőled, és komoran összevonja a szemöldökét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **60**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **29**-re.

224.

Előhúzod a kardot, miközben azon töprengsz, hogy a benne lévő mágia vajon elég erős-e ahhoz, hogy ártson a Hóboszorkánynak. Csak egyféleképpen derítheted ezt ki. A koporsó fölé hajolsz, a vámpírboszorkány mellkasa fölé emeled a lángnyelv formájú pengét, majd erősen ledöfsz vele. A penge ellenállás nélkül fúródik át egykori elnyomód törzsén, egészen a koporsó aljáig. Repedések jelennek meg a vastag jégen, és hirtelen egy vakító, fehér tűzlobbanás emészti el a benne heverő testet, egyúttal elporlasztva a kardot is. A hatalmas hőtől csúnyán megégeted a kezedet is. De örömödben szinte észre sem veszed a fájdalmat: a Hóboszorkány ismét halott, és biztos vagy benne, hogy nincs már rá mód, hogy visszatérjen ebből a halálból. Lapozz a **49**-re.

225.

Folytatod utadat az enyhén lejtő járatban, és nemsokára látod, hogy a távolban valami halvány fény dereng. Óvatosan haladsz tovább, amíg el nem érsz egy kapu maradványaihoz, melyből már réges-rég kirohadt a faajtó. Ennek tetején egy rövid, vésett jelsor fut végig, olyasmi, mint ami a Négy Szél Termének bejáratát is díszítette.

Ennek túloldalán egy jókora, kör alakú termet látsz, melybe egy kopottas kőlépcsősor vezet le onnan, ahol éppen állsz. Jobbra és balra teraszok húzódnak, a legfelsőre kőpadokat is faragtak. A terem középső, lesüllyesztett részénél mintha csontok lennének szétszórva.

– A Küzdelmek Arénája! – kiált fel Denati. Ahol cyrantiani gladiátorok küzdöttek, hogy elnyerjék isteneik és patrónusaik kegyeit.

Megkérded, hogy ezt jelentik-e a félfába faragott szövegek, mire a tudós megrázza a fejét. – Nem, mindenki, aki valamit is tud Cyrantisról, az tud az arénáról is. Az csak egy figyelmeztetés.

Elhessegeted a gondolatodat arról, hogy mit gondolsz a férfi értékrendjéről, és inkább megkérdezed tőle, mégis mit ír a szöveg.

– Á, semmi olyat, ami miatt ebben a korban aggódni kellene. Az ülések bizonyára a szerencsejátékosok területeit zárták körül, és csak azokat engedték ide, akiknek volt mit feltenniük a mérkőzésekre. Erre vonatkozik a figyelmeztetés is: „Menj vissza, kivéve ha van nálad egy korong." De az őrök, akik megbüntették volna a szabályt megszegőket, már több száz éve halottak.

– Ha jól értelmeztem a carsepolisi romok között talált szövegek ide vonatkozó részeit, akkor át kell kelnünk a gladiátorok lakhelyein, ami a központi arénából nyílik. Csak utánad…

Átlépsz a vésett figyelmeztetést tartalmazó boltív alatt. Ha van nálad egy kis korong, lapozz a **259**-re. Ha nem találtál ilyesmit eddigi utad során, lapozz a **38**-ra.

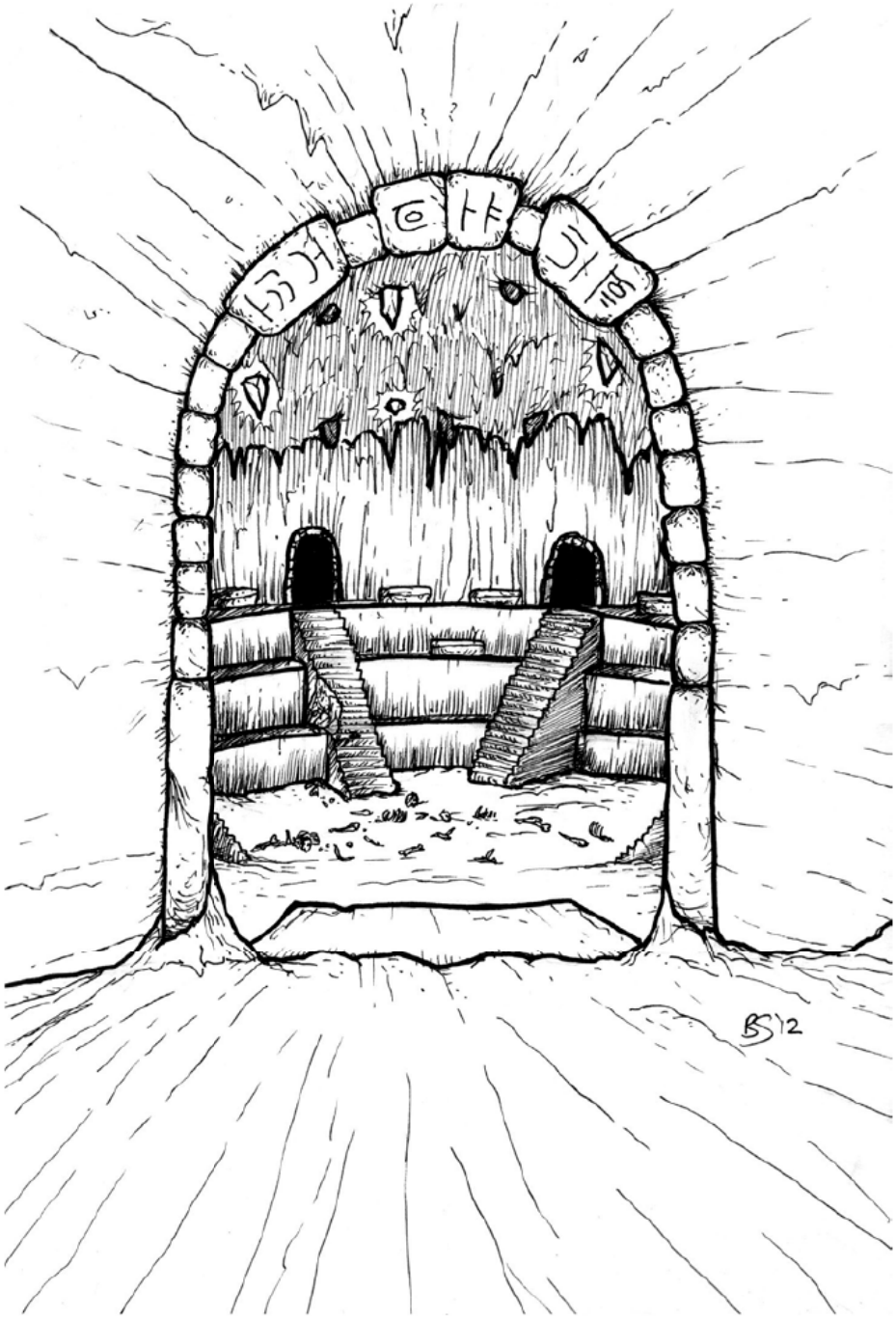
226.

Colpas perceken át kínoz értelmetlen kérdésekkel, végül azonban megakad valamin a tekintete, és azonnal hangszínt vált.

– Az ott vér a csizmádon? – kérdi.

Lepillantva te is látod, hogy bal lábbelid szélére némi megszáradt vér tapadt. Biztos beleléptél Reniso vérébe, amikor kiszedted a szájából a papírdarabot.

– Úgy vélem, magyarázattal tartozol – mondja győzelmes vigyorral, és gyorsan megkongat egy kis harangot, magára vonva a többi városőr figyelmét. Lapozz a **121**-re.



227.

Elmondod Denatinak, szerinted mi a helyes válasz, mire a tudós megnyom két szimbólumot azok közül, melyek a koporsó oldalán futnak végig. Különös, tompa sikoly hangzik fel a szarkofág mélyéről, mire az öreg elhátrál, és mögéd rejtőzik.

– Azt a számot nyomtam meg, amit mondtál – mondja tiltakozóan. – Biztosan elszámoltál valamit.

Egy ragyogó, túlvilági, nagyjából emberforma figura suhan ki a kőlap mögül, egyenesen feléd. Úgy tűnik, az a „jutalmad," hogy megküzdhetsz a gladiátorral, akinek képtelen voltál kinyitni a sírját. Ha a Lángkarddal vagy felfegyverkezve, lapozz a **248**-ra. Ha valami mást forgatsz, lapozz a **189**-re.

228.

Váratlanul fájdalmas tekintet ül ki a Sárkány pofájára, és a bestia jobbra-balra kezdi csapkodni a fejét – úgy tűnik, teljesen megfeledkezett rólad.

– Siess a napfényes járathoz – hallod Denati hangját a hátad mögül. – Gyorsan, mielőtt még elmúlik a hatása!

Bár kíváncsi vagy rá, miféle „hatásról" beszél az öreg, rájössz, hogy nem ez a megfelelő hely és idő a kérdezősködésre, úgyhogy a barlangból kivezető folyosó felé szaladsz, közben pedig igyekszel olyan messze maradni a bestiától, amennyire csak bírsz, nehogy a kíntól vonagló szörnyeteg eltaláljon. Denati kis híján tartani tudja veled a lépést, és hamarosan mindketten a szabadba vezető folyosón szaladtok.

Mikor már biztonságban vagytok, és kifújtátok magatokat, megkérded a tudóst, mégis mit tett a Sárkánnyal, mire az öreg felkuncog. – Ó, tanultam egyet s mást az évek során. De ez nem olyasvalami, amit csak úgy le tudnál másolni, úgyhogy nincs sok értelme megosztanom veled a titkot. Inkább csak légy hálás, hogy tudtam, mit kell tennem, mert kívülről nagyon úgy tűnt, hogy nem vagy a helyzet magaslatán.

Ezt hiába is tagadnád, a tudós segítsége nélkül minden bizonnyal nagy bajban lettél volna, de ettől még egy kicsit csalódott vagy, hogy nem osztja meg veled ezt a titkot. Látva csalódott tekintetedet, társad a köpenye zsebébe nyúl, és átad egy kis kőflaskát. – Ez segít enyhíteni a sárkánylehelet hidegét. Csak egy kortyot igyál, nagyon erős cucc.

Az égetett szesz egyetlen hörpintése is azonnal melegséggel tölt el. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

Visszaadod a flaskát az öregnek. – Remélem, lesz annyi esze a bestiának, hogy ezek után nem indul utánunk. Elég nagy sokkot kapott tőlem. De ha mégis elég bosszúálló vagy éhes ahhoz, hogy megkockáztassa a dolgot, jobb, ha nyitva tartjuk a szemünket.

Egyetértesz vele, és miután egy pillantást vetsz az iránytűdre, ismét elindultok észak felé. Lapozz a **87**-re.

229.

Ahogy elkezded megkötözni a kötél végét, Denati megkérdi, mire készülsz. Elmondod, mit tervezel, mire a tudós megrázza a fejét. – Veszélyes lehet istenek által ajándékozott dolgokat elvenni azok jogos tulajdonosától, még haláluk után is. Egyébként is, lehet, hogy a Bagolynak volt egy társa, ami most felbukkanhat, miközben te egy kötélen lógsz. Kétlem, hogy bármelyikünk is túlélné a mai napot. Ráadásul csak azért indultunk el ebbe az irányba, hogy visszanyerjünk némi elvesztegetett időt. Most lemászni, majd megint vissza, csak még tovább késleltetne minket.

Nincs gyomrod a férfival vitába szállni, ezért nagyot sóhajtasz, elteszed a kötelet, és továbbindulsz a párkányon. Lapozz a **40**-re.

230.

Valahol a lelked mélyén arra számítasz, hogy a Hóboszorkány az utolsó pillanatban felnyitja a szemeit, hogy emberfeletti sebességgel elkapja a csuklódat, és megállítja a jégcsapot, mielőtt annak hegyes vége megérinthetné őt, de a test mozdulatlanul tűri, hogy megmártsd a mellkasában a fagyott pengét.

– Elvégeztetett – kiált fel Denati.

A koporsóból hirtelen jeges energiahullám csap fel, ami ledönt titeket a lábatokról. Dobj öt kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz az **5**-re; ha nagyobb, lapozz a **104**-re.

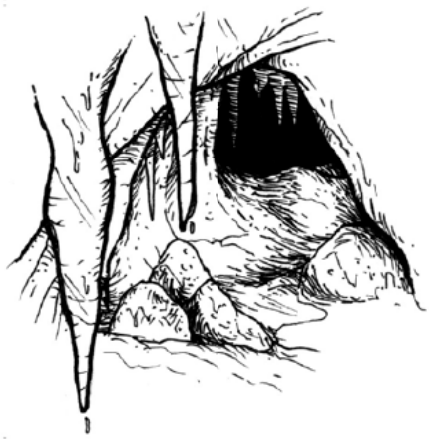
231.

Az erős szél miatt nem tudsz rendes sátrat állítani, ezért pakolsz néhány kéznél lévő, nehezebb követ a pokrócok széleire, és Denatival együtt ez alá bújtok be. Órákon át kuporogtok a sötétben, még a lámpást sem meritek begyújtani, attól tartva, hogy véletlenül felgyújtjátok a menedéketeket. Közben a fütyülő szelet hallgatjátok, és a rátok telepedő hó súlyát méricskélitek. Mire a vihar továbbáll, teljesen lemerevednek a tagjaitok. A ma esti alvásig 1-et le kell vonnod ÜGYESSÉGEDBŐL.

Az időjárás azonban végül megjavul, és ismét kimásztok a nyílt terepre. Lerázzátok a pokrócokról a havat, és folytatjátok utatokat a hegyek felé. Lapozz a **210**-re.

232.

A jég, mely a karkötőt borítja, a Törpe egész karját befedi, így eléggé megnehezíti annak eltávolítását. Ha úgy döntesz, nem éri meg a fáradtságot, lapozz vissza a **162**-re, és válassz más lehetőséget. Ha elhatározod magad, hogy megpróbálod, és van nálad Lángoló kard, és szeretnéd használni, lapozz a **173**-ra. Ha nincs nálad ilyesmi, vagy nem akarod használni, lapozz a **86**-ra.



233.

Várszz pár percet, amíg a bestiák elhaladnak előttetek, majd amikor már mindegyikük háttal van nektek, talpra állsz. Denati is így tesz melletted, és elkezdtek leereszkedni a lejtőn.

Talán nem voltatok elég halkak, vagy csak a sors akar kitolni veletek – bármi is az oka, az egyik Toa-Suo hátrapillant szőrös válla felett. A fehér hótakaró előtt nem tudja nem észrevenni társad bíborszínű köpenyét, és a rajtad lévő szőrmeöltözet sem sokkal kevésbé feltűnő. A Toa-Suo a társai felé vakkant valamit, mire a Farkasaikkal egyetemben sarkon fordulnak, és felétek kezdenek futni a hóban. Denatival ti is megfordultok, és menekülni kezdtek. Dobj négy kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐD, lapozz a **95**-re; ha magasabb, lapozz a **202**-re.

234.

A fejed felett lévő egyik jégcsap letörik, és feléd zuhan. Megpróbálsz elugrani előle. Dobj egy kockával!

Ha az eredmény 1 vagy 6, nem sikerül elugranod a jégcsap elől. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél.

Ha az eredmény 2, előreugrasz. Haladj előre 1 métert. Ha ezzel összesen 25 métert tettél meg, lapozz a **172**-re.

Ha 3-ast dobsz, egy métert ugrasz balra, kivéve, ha már a terem szélénél vagy, ekkor ugyanis már nincs hová ugranod, a jégcsap eltalál, és a fenti módon ki kell számolnod a sebesülésedet. Ha még nem voltál a falnál, de az ugrás miatt a terem közepétől 3 méterre kerültél, lapozz a **201**-re.

Ha 4-est dobsz, egy métert hátraugrasz. Vonj le 1-et a megtett távolságból (de ne feledd, hogy ez az érték soha nem csökkenhet 0 alá).

Ha 5-öst dobsz, egy métert ugrasz jobbra, kivéve, ha már a terem szélénél vagy, ekkor ugyanis már nincs hová ugranod, a jégcsap eltalál, és a fenti módon ki kell számolnod a sebesülésedet. Ha még nem voltál a falnál, de az ugrás miatt a terem közepétől 3 méterre kerültél, lapozz a **39**-re.

Hacsak nem kell máshová lapoznod, vagy nem ért halálos sebesülés, lapozz vissza a **82**-re, és dobj újra.

235.

Az ujjaid rátapadnak a nyílás sziklaperemére, és szorosan a falhoz lapulsz, hogy a rohanó Óriásnak több helye legyen. Bevillan, hogy barátodnak esélye sincs elkerülni a szembejövő monstrumot, képtelen vagy rá, hogy hátrafordulva ne a folyamatosan közelgő veszedelmet bámuld.

A rémült öregember térdre esik, majd arccal előre lezuhan, az Óriás pedig átlép rajta, még a léptei sem törnek meg, ahogy folytatja az iramot, egyenesen lefelé a szurdokba. A leérkezése következtében megrázkódik a talaj, elveszíted a fogást, és visszacsúszol a szorosba, de te és társad egyetlen karcolás nélkül megúsztátok ezt a találkozást, talán csak a büszkeségetek sérült meg egy kicsit. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

Ezek után figyelsz fel rá, hogy bár az Óriás távolodik tőled, a remegés nemhogy alábbhagyna, még jobban erősödik...

Lapozz a **272**-re.

236.

Átkutatod a zsákodat a tűzszerszámod után, és néhány próba után sikerül némi fényt csiholnod a barlangban. Már épp ellenőriznéd, hogy van Denati, amikor mély, de egyáltalán nem állatias üvöltés emlékeztet arra a zajra, ami a küzdelem során olyan hirtelen ért, és most gyorsan megperdülsz, hogy megnézd, mi okozta azt. Lapozz az **56**-ra.

237.

Úgy sejted, a szökőkút valamikor régen rendesen működött, most azonban teljesen be van fagyva az aljában lévő medence, a fősugár helyén pedig egy jókora jégcsap emelkedik a magasba. Megkérded Denatit, tud-e arról, hogy Cyrantisban különös tulajdonsággal rendelkező szökőkutak lettek volna, mire azt válaszolja, hogy még soha nem hallott ilyesmiről. Ha ennek ellenére le akarsz törni egy kisebb jégcsapot, és meg akarod azt nyalni, lapozz a **70**-re. Ha inkább továbbindulnál a jobbodon lévő, rozogább lépcsősoron, lapozz a **136**-ra. Ha a másik, jobb állapotban lévőn mennél fel, lapozz a **105**-re.

238.

Már túljutottál a híd felén, amikor megcsúszik a lábad egy folton, elveszted az egyensúlyod, és egy rémisztő másodpercig zuhanni kezdesz a szakadékban. Szerencsére a kötél megfeszül, és megállítja az esésed.

Megkönnyebbülésed csak addig tart, amíg bele nem csapódsz a szurdok falába, és miután magadhoz térsz, kénytelen vagy visszamászni oda, ahonnét elindultál. Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot.

Feltéve, hogy ezt túléled, ismét nekivágsz az átkelésnek, és ez másodszorra már sikerül is. Mikor biztonságba jutsz a túloldalon, eloldozod a kötelet, Denati pedig áthúzza magához, és magára köti. Bár az átkelés nyilvánvalóan őt is eléggé megrázza, sikerül elsőre átjutnia. Leoldja magáról a kötelet (ez alkalommal kénytelen leszel ezt hátrahagyni), és egy rövid pihenést követően, amíg mindketten összeszeditek magatokat a szörnyű élmények után, továbbindultok. Lapozz a **175**-re.

239.

Sikerül kitérned az állat támadása elől, de a Szarvas is igen fürge, így nem esik le a szirt mögötti lejtőn. Megfordul, és ismét célba vesz téged, de ezúttal már felkészülten várod a támadását, és nem csak hogy sikerül kitérned az útjából, még a szarvára is sikerül egy csapást mérned. Ekkor a bestia taktikát vált, és közelharcba bocsátkozik.

Szarvas ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha sikerül az állat ÉLETEREJÉT 6-ra, vagy az alá csökkentened, minden újabb Harci Kör előtt dobj egy kockával. Amennyiben az eredmény ugyanannyi vagy nagyobb, mint aktuális ÉLETEREJE, ellenfeled feladja a csatát, és elmenekül. Ha akarsz, ekkor még egy utolsó ütést mérhetsz rá. Hogyha sikerül végezned vele, lapozz a **174**-re. Ha elmenekül, segítesz Denatinak felmászni a hegyhátra, és folytatjátok utatokat a hegyen. Lapozz a **210**-re.

240.

Ez a szentély évszázadokkal ezelőtt épült. Bár nem teljesen lehetetlen, hogy annak a kulcsnak, amelyik beleillik a zárba, ki kellett bírnia több száz évet rozsdásodás nélkül, és később a hegyen lentebb látott Óriáshoz is hozzákerülhetett, ez közel sem valószínű, és igazából nem is ez a helyzet. A kulcs túl széles a zárhoz, és a próbálkozás, hogy beleerőszakold, pusztán időpocsékolás. Veszítesz 1 SZERENCSE pontot. Mást itt már nem tehetsz, így hát továbbhaladsz a folyosón. Lapozz a **17**-re.

241.

A csontvázszörnyeteg hirtelen, mindenféle figyelmeztetés nélkül darabjaira esik szét, és észreveszed, hogy néhány sebed elkezd beforrni. Visszanyered a csata folyamán elvesztett ÉLETERŐ pontjaid felét. (Abban a valószínűtlen esetben, ha még így is 1 alatt lenne az ÉLETERŐD, állítsd vissza azt 1-re.)

Zavartan pillantasz Denatira, és rámutatsz egy, a karodon lévő vágásra, ami a szemed láttára gyógyul be. Látszólag őt is meglepi a dolog, de aztán mintha megvilágosodna. – Hát persze, az itteni csaták a legritkább esetben végződtek halállal. Legalábbis a kultúra hanyatlásának végnapjaiig. És akik bátran harcoltak, még ha rosszul is, kaptak kisebb ajándékokat a részvételért. – A férfi felkuncog. – Most, hogy a cyrantianiak már nincsenek itt, gondolom az istenük döntött úgy, hogy megjutalmaz.

Te egyáltalán nem találod ezt ilyen szórakoztatónak, és csak kis vigaszt találsz benne, hogy egy szinte teljesen elfeledett istenség megmentett a valószínű haláltól, és csupán rendkívül fájdalmassá tette azt. Nem akarsz több időt eltölteni itt, attól tartva, hogy ellenfeled esetleg revansot akarna venni, a kapun át gyorsan elhagyod a termet. Lapozz a **13**-ra.

242.

Felnyúlva sikerül megragadnod az egyik jégcsapot, de csak annyit érsz el, hogy kettétöröd azt, a kezedben maradt darab pedig túlságosan rövid és vékony ahhoz, hogy a hasznodra lehessen. Másodszorra már magasabbra nyújtózkodsz, és megpróbálod a tövénél megragadni a következőt, és bár ez alkalommal sikerül egy megfelelő méretű fegyverhez jutnod, eléggé meghúzod az izmaidat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A fájdalomtól merev tagokkal sietsz vissza a koporsóhoz, még mielőtt a kezed melege teljesen megolvasztaná a jégcsapot, és szükségessé tenné, hogy harmadszorra is fel kelljen ágaskodnod.

Denati eközben nem tétlenkedett. Díszes jégpántok tartják a helyén a koporsó fedelét, így ahelyett, hogy letolta volna, a tudós kénytelen volt megemelni azt. A végeredmény azonban ugyanaz: a Hóboszorkányt immáron semmi nem védi, ahogy ott hever előtted. Felidézve mindazokat a szörnyűségeket, amiket megéltél kegyetlen uralma alatt, Reniso meggyilkolását, és mindazokat a nehézségeket, amiket az ide vezető út során kellett legyőznöd, csak azért, mert a nő nem volt hajlandó elfogadni a vereségét, magasba emeled a jégcsapot, és a szíve felé döfsz. Lapozz a **230**-ra.

243.

Nem sokkal később bebizonyosodik, hogy már mások is jártak itt előtted. A földön egy darab pergament találsz, rajta halvány jelekkel. Megmutatod Denatinak. Ő sem tudja megfejteni a megfakult szimbólumokat, de úgy gondolja, valamilyen Törpe jelzések lehetnek.

Óvatosan összehajtogatod és elteszed a papírost, hogy később, nyugodtabb körülmények között majd alaposabban is megvizsgáld, és tovább haladsz a folyosón, ami nemsokára élesen balra kanyarodik. Mihelyst befordulsz a sarkon, meghökkenve bámulsz közvetlenül egy óriási Ezüst Sárkány arcába. A Sárkány ugyanolyan meglepettnek tűnik, és kissé hátralép. Ekkor mögötte, a barlang hátsó részében egy folyosót pillantasz meg, melynek végében mintha napfény csillanna fel.

Ha meg akarod támadni a Sárkányt, lapozz a **35**-re. Ha inkább gyorsan visszaszaladsz arra, ahonnan jöttél, amíg a lény így meg van hökkenve, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **161**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **139**-re.

244.

Az egyik kezeddel sikerül megragadnod egy nagyobb követ, ami eléggé bele van ágyazva a jeges talajba ahhoz, hogy megtartsa a súlyodat, így sikerül felhúznod a lábadat a mélyből. Bár fájdalom és fáradtság járja át az egész testedet, kényszeríted magad, hogy felállj, mert tudod, hogy megpróbáltatásaidnak még messze nincs vége. Lapozz a **222**-re.

245.

A testet takaró havat elsöpörve kiderül, hogy ez egy Ork teteme, ütött-kopott páncélja mellett rozsdás fegyverek díszelegnek. Nyaka körül egy fém nyakörvet veszel észre, épp olyat, melynek a viselésére kényszerítettek téged is legutóbb, mikor a Kristálybarlangokban jártál. Szörnyű idők emlékei árasztanak el. Fintorogva fordulsz el, nem vagy hajlandó szembenézni a múlt szenvedéseivel.

Zúzmarás kéz ragadja meg a válladat. Ijedten szabadulsz az ismeretlen támadó szorításából. Megfordulva látod, hogy az nem más, mint a rég halott Ork. Most mászott ki a hó alól, és épp feléd tántorog. Nyakörve tompa fényt bocsát ki. Sietve húzod elő fegyveredet, hogy megvédd magadat az Ork Zombival szemben.

Ork Zombi ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **186**-ra.

246.

Bár gyakorlatilag sértetlenül megúszta, Denati mégis túlságosan remeg ahhoz, hogy segítség nélkül fel tudna állni, így fel kell segítened. Mihelyst talpra áll, egy kőflaskát húz elő köpenye belső zsebéből, és nagyot kortyol belőle. Kissé zihálva megjegyzi: – Még jó hogy nem üvegből van. – Azzal átnyújtja a flaskát. A benne lévő erős szesztől könnybe lábad a szemed, mégis jobban érzed magad, amint az enyhe égő érzés alábbhagy. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

Egy gyors körbepillantás után megállapítod, hogy az átjáró, ahol vagy, néhány méter után balra fordul. Ha befordulsz a sarkon, lapozz a **184**-re. Ha megnéznéd, hogyan is tudnál visszajutni a lejtőn, amin épp lecsúsztál, lapozz a **64**-re.

247.

Néhány száz méterrel később egy drót-hurkot veszel észre, ami egy földben lévő szeghez van erősítve. Denatinak is megmutatod. Ő a halvány nyomokra mutat a hóba, amik minden bizonnyal a prémvadász lábnyomai lehetnek, aki a csapdát állította, de azóta már a kavargó hó kissé elfújta a nyomait. A prémvadász nyomaiban haladva több csapdát fedezel fel és sikeresen kerülsz el, míg felfelé haladsz a hegyen. Lapozz a **210**-re.

248.

Hálás vagy érte, hogy olyan fegyverrel vagy felszerelkezve, mely képes sebesülést okozni a természetfeletti lényeknek, az olyanoknak, mint az is, amivel most szembekerültél. Előhúzod hüvelyéből a Lángkardot, majd kísértetellenfeled felé csapsz.

Fantom ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 2

Ha ellenfelednek sikerül még az előtt eltalálnia téged, hogy végeznél vele, ne vonj le ÉLETERŐ-pontokat magadtól, hanem lapozz a **189**-re. Ha anélkül végzel vele, hogy ellenfeled egyszer is megsebesíthetne, lapozz a **96**-ra.

249.

Ha van nálad egy Hóbagoly-toll, azonnal lapozz a **216**-ra. Ha ittál egy kőflaskából, lapozz a **97**-re.

Denati látja rajtad, hogy eltökélt szándékod átkelni a termen, így idegesen megköszörüli a torkát, majd így szól: – Azt hiszem, a segítségedre lehetek. Van nálam egy… tárgy, ami valószínűleg meg tudna tisztítani számunkra egy keskeny ösvényt. Feltéve, hogy úgy működik, ahogy kell. Van ugyan egy kis esély rá, hogy több kárt okozzon, mint hasznot, de ez igen valószínűtlen.

Ha úgy gondolod, megkockáztatod a dolgot, lapozz az **54**-re. Ha inkább nem kockáztatnád meg, hogy még nagyobb veszélybe keveredj, bármilyen kicsi is annak az esélye, lapozz a **140**-re.

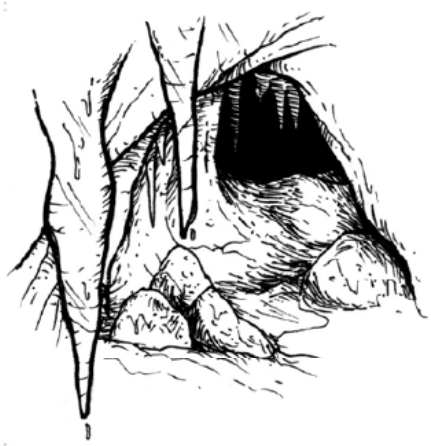
250.

Egy hatalmas Hóbagoly suhan le előre nyújtott karmokkal Nowri felé. A nő megtántorodik a hirtelen támadástól és a szirt széle felé dől, ami ekkor rendkívül keskenynek hat.

Felé indulsz, de mielőtt átvághatnál a köztetek lévő távolságon, leesik, és hangos kiáltás kíséretében a mélybe zuhan. Dühösen előrántod a kardodat, és a madár felé csapsz, aki újdonsült barátod halálát okozta.

Hóbagoly ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 11

Mivel a szirten nincs sok hely a mozgásra, 2-vel le kell csökkentened a Támadóerődet ennek a csatának az időtartamára. Ha te győzöl, lapozz a **107**-re.



251.

A Sárkány minden igyekezete ellenére is égve marad a lámpásod. Beledugod a pergamen egyik sarkát, ami azonnal lángra kap. A bestia hátrahőköl a tűztől, te pedig intesz Denatinak, hogy siessen, és adjon gyorsan valami éghetőt!

Néhány hevenyészett fáklya segítségével sikerül sakkban tartanotok a szörnyeteget, amíg a túloldali járaton át el nem hagyjátok a helyet. Hogy eltántorítsd az üldözésetektől, felgyújtasz néhány dolgot, majd tovább siettek a szabad ég felé. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült megmenekülnöd ebből a szorult helyzetből. Ezt követően északnak haladtok tovább. Lapozz a **87**-re.

252.

Ebben a pillanatban döbbensz rá egy problémára, amire egészen mostanáig nem gondoltál, annyira lefoglalt a célod elérése. Mielőtt visszatértél volna a járatba, folyamatosan mozgatnod kellett a kezedet, hogy megfelelő irányba állítsd a koporsót, azonban az utolsó szakaszon csak egyenesen kellett taszítanod azt, és a jeges hideg lassan lehűtötte a kesztyűdet, az ujjaidat és a tenyeredet, amik teljesen hozzáfagytak a láda falához. A koporsó falának veted egyik csizmás lábadat azon imádkozva, nehogy az is odaragadjon, és megpróbálod kiszabadítani magad. Dobj négy kockával!

Ha az eredmény kisebb vagy ugyananyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **3**-ra; ha nagyobb, lapozz a **165**-re.

253.

Nem vagy elég óvatos, és egy pillanatra hozzáérsz az előtted lévő, gumiszerű húshoz. Azonnal érzed, amint a pokoli teremtmény teste elkezdi elszívni az erődet. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha ez nem végez veled, gyorsan elhátrálsz a lénytől, amiatt aggódva, hogy esetleg a tőled ellopott erő elég ahhoz, hogy felébredjen, de úgy tűnik, a szörnyeteg nem vett rólad tudomást, és nyugodtan alszik tovább. Lapozz a **219**-re.

254.

A nő megvetően elvigyorodik, ahogy eltávolodsz tőle. – Gondoltam. Amint látod, hogy nem tudsz megfélemlíteni, egyből meghátrálsz. Hagynom kellett volna, hogy széttépjenek azok az állatok, te gyáva korcs. Takarodj a szemem elől, mielőtt meggondolom magam, hogy futni hagyjalak.

Mondandóját nyomatékosítva az egyik tetembe döf kardja hegyével, és halk sercegést hallasz. Kis füstpamacs száll fel a tetemből, és az égett hús szagától öklendezni kezdesz.

Csak addig húzod az időt, amíg segítesz Denatinak talpra állni, majd gyorsan megindulsz a szakadék mentén, és amint az elkeskenyedik annyira, hogy biztosan át tudjatok rajta kelni, észak felé veszitek az irányt. Egyszer a biztonság kedvéért hátratekintesz, hátha meggondolta magát a nő, és utánatok indult, de nyomát sem látod. Sőt, társadat leszámítva egyetlen más élőlényt sem veszel észre a nap hátralevő részében.

Ahogy közeledik az éjszaka, egy hóval beterített sziklahalmot veszel észre, ami némi védelmet ígér az időjárás elemei ellen, ezért ennek tövében tábort vertek. Most el kell fogyasztanod egy adag élelmet, amiért visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot.

Denatival felváltva őrködtök az éjszaka során, de ez az elővigyázatosság feleslegesnek bizonyul, mivel csupán a régi rémálmaid zavarják meg a nyugodt pihenésed. Lapozz a **4**-re.

255.

A Barbár a mellkasa előtt tartja a fegyvert, jelezve, hogy készen áll rá, hogy megvédje magát, ha a szükség így hozza. Nem látod okát, hogy harcba bocsátkozz vele, ezért nem teszel semmilyen agresszív mozdulatot. Felvetődik benned a gondolat, hogy ha valóban ezek között a hegyek között él az alak, akkor lehet, hogy tudna segíteni nektek. Ha meg akarod tudakolni tőle, hogyan tudnál a legegyszerűbben eljutni a Kristálybarlangokhoz, lapozz a **223**-ra. Ha megkérded, látott-e errefelé mostanában más idegeneket is – remélve, hogy belefutott Denati gyilkosaiba –, lapozz a **93**-ra. Ha inkább nem szólsz hozzá, hanem folytatod utadat a hegyek között, lapozz a **210**-re.

256.

Megrázod a csontkockát a markodban, és a horpadt tálba dobod. Dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobsz, lapozz a **111**-re. Ha 3-ast vagy 4-est, lapozz a **218**-ra. Ha 5-öst vagy 6-ost, lapozz a **166**-ra.

257.

Magát a karkötőt a közelmúltban készítették, egészen biztosan nincs még száz éves sem, ennek következtében nem nagyon érdekli a tudóst, de a rajta lévő lemezek már más tészta. – Úgy néznek ki, mint a cyrantiani szerencsejáték zsetonok, úgy gondolom, valaki megtalálta, és dísztárgyakként hasznosította őket.

A rávésett formák megvizsgálása után hozzáteszi: – Szerintem nem érnek valami sokat, legalábbis az eredeti felhasználók számára, de manapság olyasvalakinek, aki érdeklődik a cyrantianiak után, meglehetősen értékes. Ismerek egy gyűjtőt Ezüstvárosban, aki egész szép summát fizetne érte.

Ha találtál egy csontkockát is, lapozz a **22**-re. Ha csak a karperecet gyűjtötted be, hagyod Denatit pihenni, te pedig letelepszel, hogy őrt állj az este első pár órájában – lapozz a **112**-re.

258.

Tedd próbára SZERENCSÉDET, és vonj le 1-et a dobott értékből, ha előzőleg nem ettél a barlangban. Ha szerencséd van, lapozz a **42**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **206**-ra.

259.

Miközben lefelé lépdelsz a lépcsőkön, Denati aréna iránti lelkesedése egyre csak nő. – Igazán lenyűgöző, hogy ennyi idő után még mindig ilyen sok fénykristály működőképes. Ott fenn, látod őket?

Felpillantva gyűrűformában kirakott, ragyogó kristályokat pillantasz meg. Látsz néhány kis fekete pontot két fehér között, ahol egy magányos, nem működő darabot sejtesz, és látsz néhány nagyobb sötét foltot is.

Az aréna közepe felé vezető hét lépcsősor egyikén állsz, és a másik hat tetején is megpillantasz egy-egy boltívet, amiken át valószínűleg e rég kiürült város más részeihez lehet eljutni. Úgy sejted, hogy ha feladatodat sikerrel teljesíted, talán azokat a helyeket is lesz időd majd felkeresni. Kideríthetted, miféle kincsek maradtak épen az évszázadok során, most azonban nincs időd ilyen zavaró gondolatokra.

– Azt hiszem, arra kell továbbmennünk – mondja Denati, miközben két, vaspántokkal megerősített kapuszárny felé mutat, ami két bal oldali lépcsősor között nyílik a lenti aréna falából. Mindkettőn jól látszik az idő vasfoga, az egyiket már csak egy sarokpánt tartja a helyén. Megcsikordul lábad alatt a padlót borító finom, fehér homokréteg, amint a kijárat felé indulsz. Lapozz a **13**-ra.

260.

Nem igazán akarod kipróbálni magad egyszerre két Fagyóriás ellen közelharcban, mert még ha fölül is tudnál rajtuk kerekedni, akkor is csak az egyik figyelmét tudnád egyszerre lekötni, és a másik addig bizonyára végezne Denatival. Visszapillantva látod, hogy az első Óriás teste elég jól elzárja előttetek a visszavezető utat ahhoz, hogy ne legyen értelme arra próbálnotok elmenekülni. Az egyetlen reményetek az, ha a fejed fölött megpillantott barlangban kerestek menedéket.

Gyorsan felsegíted a barlang magasban lévő szájához idős társadat, aki nehézkesen felkapaszkodik, majd beljebb mászik. Ezt követően támadóiddal a nyomodban a levegőbe ugrasz, kétségbeesetten próbálva elérni a keskeny nyílás szélét. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb, vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **117**-re; ha nagyobb, lapozz az **57**-re.

261.

Az évnek ebben a szakában elég gyakoriak a rablótámadások, így mindig van néhány városőr szolgálatban a falu északi kapujában. Bár általában semmi okuk nincs rá, hogy háborgassák azokat, akik elhagyják a falut, néhány őr szereti kihasználni azt a kevés hatalmat, ami nekik adatott, hogy enyhítsék az őrszolgálat okozta unalmat.

Elég peches vagy ahhoz, hogy pont kifogj egy ilyen őrt, egy Colpas nevű fajankót, aki egyszer elkövette azt a hibát, hogy megpróbált beléd kötni, mikor még épp csak megérkeztél a faluba. Ha van nálad egy összegyűrt papírdarab, lapozz a **178**-ra; ha nincs, lapozz a **26**-ra.

262.

Épp ahogy áthaladsz a középső részen, megcsúszol egy folton, elveszted egyensúlyodat, és oldalra zuhansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **120**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **141**-re.

263.

Vállad felett lassan a zsákodba nyúlsz, közben próbálsz elkerülni mindenféle hirtelen mozdulatot, nehogy megijeszd az állatot. Rövid kutakodás után találsz némi élelmet, amit előre nyújtasz a sziklán trónoló nagymacska felé (húzz le egy adag Élelmiszert a *Kalandlapodról*). *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd vagy, az állat elfogadja adományodat, és hagyja, hogy Denatival együtt békében továbbhaladjatok a hegyen – lapozz a **210**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **53**-ra.

264.

A szél hirtelen irányt vált, és szagotokat egyenesen a lent haladó falka felé viszi. A Farkasok és a Toa-Suok szinte egyszerre fordulnak meg, és egy pillanattal később már rohannak is felétek.

Denatival talpra ugrotok, és embertelen üldözőitek morgásától és üvöltésétől követve szaladtok végig a dűne oldalán. Dobj négy kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **95**-re; ha nagyobb, lapozz a **202**-re.

265.

Már csak egy utolsó ugrásra van szükséged, és eléred a Négy Szél Termének kijáratát. Megtorpansz, kifújod magad, és ehetsz is, ha akarsz, vagy ha megsebesültél odabenn.

Miután továbbindulsz, hamarosan észreveszed, hogy a járat lejteni kezd. Nagyjából ötven méter megtétele után egy új járat fordul le jobbra, azonban mivel az előtted folytatódó folyosószakasz teteje beszakadt, és az utat teljes szélességében romok torlaszolják el, kénytelen vagy bekanyarodva folytatni az utad. Lapozz a **225**-re.

266.

Az esés következtében szerencsére csak a méltóságodon esett csorba, de arra is rájössz, hogy ha rosszul estél volna, komolyabb bajod is eshetett volna. És ami még rosszabb, lehet, hogy ezzel a sok zajongással magadra vontad annak a valaminek a figyelmét, ami ezeket a lógó testeket tárolta idebenn. Mindent egybevetve úgy érzed, jobban jársz, ha inkább megpróbálsz egy másik kijáratot keresni innen. Lapozz a **213**-ra.

267.

Leugrasz a lépcsőről a földre, de közben kificamítod a bokádat (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot).

Denati kissé idegesen inkább úgy dönt, hogy megkockáztatja a lépcsőket. Minden másodikra lép csak rá, és sikerül sértetlenül felérnie. Mikor látod, hogy biztonságban van, a másik lépcsősorhoz lépsz, és közben azon töprengsz, hogy az valószínűleg azért viseltesebb, mert a legtöbben nem akarták megkockáztatni a fájdalmat, és ezért inkább ezt az utat választották. Odafenn ismét csatlakozol társadhoz, aki előreenged a továbbvezető járatban. Lapozz a **15**-re.

268.

Lámpásod fénye valami mást is megvilágít: egy keskeny drótot, amit nagyjából mellkas magasságában feszítettek ki a beugrók között. Úgy sejted, semmi jó nem történhet, ha ezt véletlenül elszakítanád, ezért figyelmezteted Denatit, majd átbújsz alatta. A tudós követi példádat, és az esetleges veszélyre figyelve indulsz tovább az ismeretlenbe. Lapozz a **15**-re.

269.

A kötél nem enged, így muszáj otthagynod. Azzal a tudattal nyugtatod magad, hogy a küldetésed befejezése után is itt lesz majd, és probléma nélkül ki tudsz majd jutni a barlangból. Már persze feltételezve, hogy túl fogod élni a kalandot, és el fogod tudni hagyni ezt a szörnyű helyet… Ha odamész a lábazathoz, amit Denati tanulmányoz, lapozz a **125**-re. Ha közelebbről megvizsgálod a hó borította holttesteket, lapozz a **34**-re.

270.

Sikerül lefékezni magad még a szakadék előtt. Innen már látod, hogy a lejtő folytatódik tovább lefelé, de már sokkal meredekebb szögben, ahol már elég kevés esélyed lenne megállnod.

Megkésve eszedbe jut, hogy figyelmeztesd Denatit, hová lép, de mielőtt még bármit mondhatnál, egy nyögés jelzi mögötted, hogy már el is esett. Teste a lábadnak csapódik, ezzel előrébb tolva téged, és át a szakadék szélén. *Tedd próbára* SZERENCSÉDET! Ha szerencséd van, lapozz a **89**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **194**-re.

271.

Ahogy lassan véget ér a reggel, egy kisebb kőhalmot pillantasz meg, ami egészen biztosan nem természetes módon jött létre. Az alakzat ugyanis nagyjából egy emberi alakot formál. Felhívod rá Denati figyelmét, aki elmondja neked, hogy él erre néhány Barbár törzs, akikről tudni, hogy hasonló oltárokat építenek isteneiknek, és valahányszor segítséget kérnek tőlük, ajándékokat helyeznek el annak lábánál.

Ha te is szeretnél áldozni, úgy húzz le egy adagot Élelmiszerkészletedből, vagy hagyd itt valamelyik tárgyadat (de meg kell tartanod legalább egy fegyvert, a köteledet, a lámpásod, a téli ruháidat és a hátizsákod), majd lapozz a **118**-ra. Ha semmit nem akarsz az oltár mellett hagyni, és inkább távoznál, lapozz a **210**-re.

272.

Biztosan egy másik Fagyóriás közeleg. Talán több is, gondolod abból, amilyen erővel a talaj mostanra rázkódik. Annak tudatában, hogy Denatival elég kevés az esélyetek arra, hogy még több ilyen lényt kikerüljetek ezen a szűk helyen, és túl messzire jöttetek ahhoz a szorosban, hogy biztosan kiérjetek belőle, mielőtt a következő Óriás utolérne, úgy döntesz, hogy behúzódtok a fenti barlangba.

Társadnak túl magasan van ahhoz, hogy el tudja érni a peremet segítség nélkül, hát bakot tartasz neki, így fel tudja magát húzni, és bemászik.

Az első üldöző Óriás épp akkor jelenik meg a szurdok tetején, mikor arra készülsz, hogy kövesd társadat. Ugrasz, és megkapaszkodsz a barlang szájában, mielőtt a rohamozó Óriás túl közel kerülne. Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **117**-re. Ha az eredmény magasabb, lapozz a **193**-ra.

273.

A Sárkány támadása kioltotta lámpásod tüzét, így nincs lehetőséged könnyen tüzet gyújtani. Kénytelen vagy kardot rántani, és azzal harcolni. És ami még rosszabb, a fényforrásod elvesztése egyben azt is jelenti, hogy sötétben kell harcolnod, és emiatt minden Harci Körben 2-vel le kell csökkentened a Támadóerődet.

Ezüst
Sárkány ÜGYESSÉG 15 ÉLETERŐ 22

A harmadik Harci Kör után a bestia felemelkedik, és nagy levegőt vesz. Rájössz, hogy újabb jeges leheletre készül, így felkészülsz rá, hogy elugorj előle. Lapozz a **228**-ra.

274.

Felpillantasz támadóid tetemeiről, hogy megnézd, hogy áll megmentőd a falka többi tagjával, és most először tűnik fel, hogy a harcos valójában egy nő. Nyolc vagy kilenc tetem hever körülötte a hóban, és tisztelettel adózva figyeled, amint az utolsó Farkas oldalát is felhasítja. Felé indulsz, hogy csatlakozz hozzá, mire az életben maradt Toa-Suok úgy döntenek, hogy inkább felhagynak a támadással, és elmenekülnek arra, amerről érkeztek.

Azonnal megakad a szemed a harcos fegyverén. Pengéje mintha egy stilizált lángnyelv lenne. Visszaemlékezel, milyen könnyedén szelte le ellenfelei végtagjait, és rádöbbenve, hogy ehhez képest milyen kevés vért látsz a nő körül, rájössz, hogy a kard bizonyára mágikus. Talán még ahhoz is elég erős, hogy ártson a Hóboszorkánynak, ha esetleg nem sikerülne megakadályoznod a visszatérését.

Megmentőd üdvözlésképp feléd fordul. – Úgy tűnt, hogy szükséged van némi segítségre.

Ha megkérded tőle, nem akar-e csatlakozni hozzátok, lapozz a **160**-ra. Ha inkább óvatosan csak a segítségét köszönöd meg, lapozz a **212**-re. Ha meg akarod szerezni a kardot, lapozz a **74**-re.

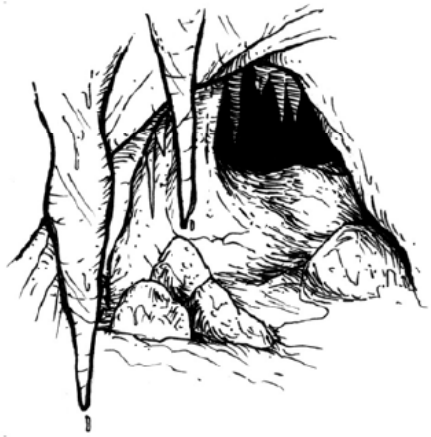
275.

Végre véget ér a rémálom. Bár nem sikerült megakadályoznod a Hóboszorkány visszatérését, gyorsan véget vetettél az életének. Utolsó szavai visszhangot vernek a fejedben, keserű emlékként, hogy milyen régóta várt a visszatérésre, csak hogy utána meghiúsítsd azokat.

Vagy valami mást jelentettek? Lehetséges, hogy a jövőről beszélt, és az újabb visszatéréséről? Hogy újra visszatér, és bosszút áll rajtad, amiért megállítottad? Visszapillantasz a koporsóra, és összeszorul a szíved, amikor megpillantod a koporsó fedelét, ami valahogyan ismét lecsukódott, benne az új test maradványaival. Egy halom törmeléknek nem lehetnek érzései, nem lehet arckifejezése, de mégis biztos vagy benne, hogy a jégdarabkák gúnyosan vigyorognak rajtad. Ami még jobban aggaszt, az az, hogy nem tudod ismét felfeszíteni a tetőt, és semmit nem tudsz tenni annak érdekében, hogy akár csak egy karcolást is ejts a jégen.

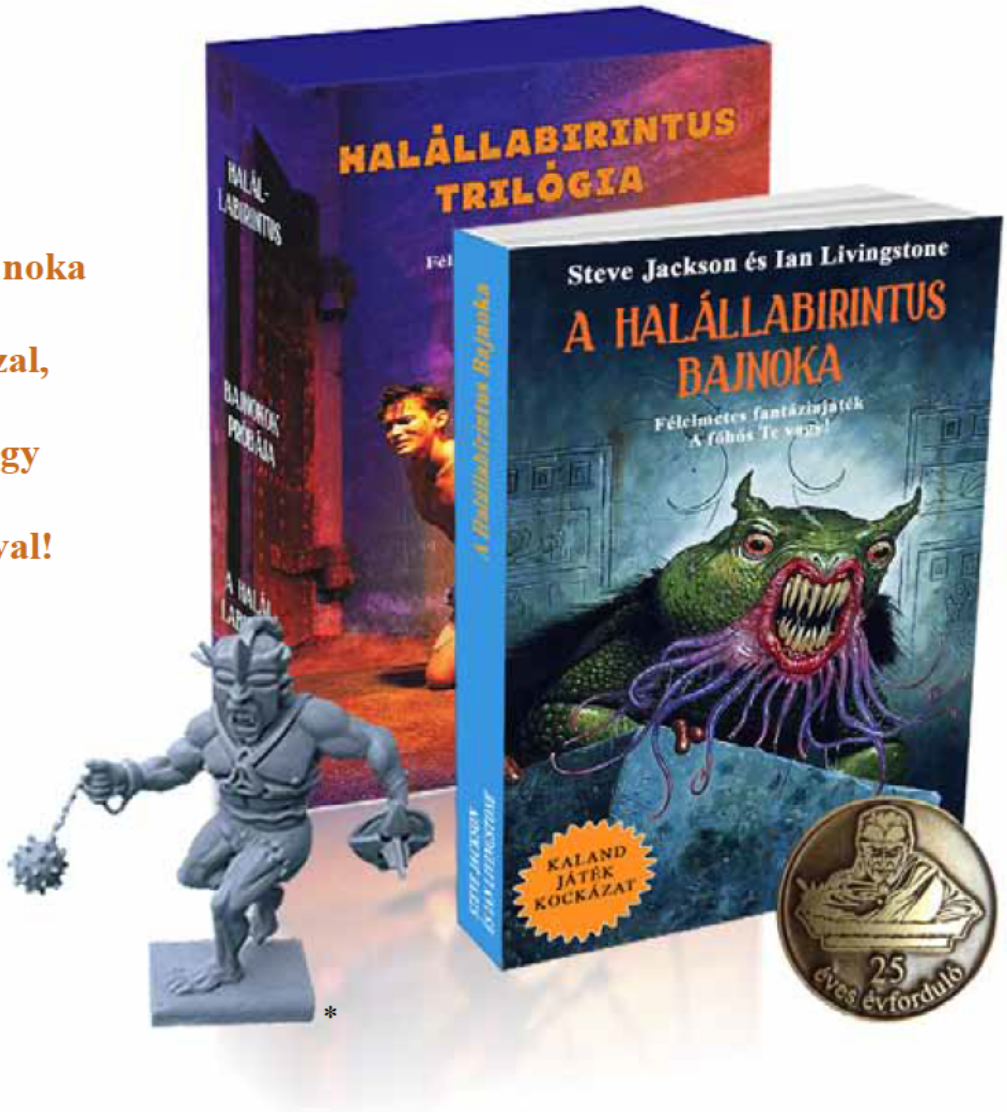
Aggasztó kérdések kavarognak a fejedben, miközben elhagyod a termet, és hazafelé veszed az irányt. Vajon vannak még más követői is a Hóboszorkánynak? Ha igen, ismerik a koporsó titkát? Vagy rá fognak tudni jönni maguktól? Lehet, hogy csak késleltetted a visszatérését? Lesz egy újabb hős, hogy harminc év múlva újra szembeszálljon vele?

Nagyon erős a gyanúd, hogy még hosszú, hosszú ideig nem fogsz tudni nyugodtan aludni.



Elkészült a 40. könyv!

A Halállabirintus Bajnoka Trilógia-díszdobozzal, Emlékérmével és egy Barbár-minifigurával!



Meg mersz próbálkozni ismét a Bajnokok próbájával?

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

Szukumvit báró hírnevét alaposan megtépázta az előző két bajnok, aki túljutott a Halállabirintusán. A gonosz azonban nem adja fel, és most még iszonyatosabb lényekkel, még agyafúrtabb csapdákkal szerelte fel az útvesztőt. TE, egy egyszerű szerencsevadász, csupán a dicsőségért vágsz neki a próbának – no meg a Vér-sziget uralásának lehetőségéért. Arra azonban még maga Szukumvit sem számít, hogy az idei Halállabirintusban őrá is veszély leselkedik…

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel
kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménnyel csapsz össze.

* a figurát készítette: www.vargamuhely.com

Hogyan küzdj meg Carsepolis ellenségeivel?

Carsepolis legtapasztaltabb harcosainak egyike vagy, nem egy, a Káosz teremtményei ellen vívott csatából sikerült győztesen kikeveredned. Éppen a Caarth-seregek ellen hadakozol a Koponyák Sivatagának északi határán, amikor egy megdöbbentő üzenetet kapsz, ami otthonodba hív vissza...

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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, hogy mennyire vagy szerencsés. 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:

A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a füzet, 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 sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egy-forma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, 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 meg fog sebezni téged (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ahogy hátat fordítasz neki. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd az így elszenvedett sebesülést. Csak akkor menekülhetsz el, ha ezt az adott fejezetpont kifejezetten megengedi.

SZERENCSE

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

SZERENCSÉDET a következő módon teheted próbára. Dobj három 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* SZERENCSÉD. Minden alkalommal, amikor próbára teszed SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

A SZERENCSE használata csatában

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

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha balszerencsés vagy, a seb puszta 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 sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes

A Sötétség eljövetele
Kalandlap

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

ARANY:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

KÓDSZAVAK ÉS JEGYZETEK:

HŐSI MUTATVÁNYOK:

	Dobás 4–6	3–6
Pajzsöklelés		
Pengezápor		
Gyengeség Kihasználása		

HŐSI ERŐK:	
Telak Ereje	
Pangara Gyorsasága	
Logaan Ravaszsága	
HŐSI HIBÁK:	
Önteltség	
Düh	
Achilles-ín	

csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE 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 kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Ebben a kalandban az élelem nem gyógyítja vissza az elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat, de találhatsz más módot arra, hogy ezt tedd. 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 füzetben. 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

Minimális felszereléssel vágsz neki a kalandnak. Karddal és dárdával vagy felfegyverkezve. Van egy pajzsod is, melyet nem csak csapások kivédésére, de támadásra, ellenfeled felöklelésére is használhatsz. Amíg pajzsod van, minden ellenfeled Támadóerejét lecsökkentheted 1-gyel. Ezen kívül egy acélsisakod is van. Nem viselsz páncélt, mivel úgy érzed, hogy az nagyon korlátozná a mozgásodat. Erszényedben 50 Aranytallér lapul. Kalandod elején egy sereget vezényelsz, melyet szekerek és hordárok kísérnek, megrakva minden földi jóval. Elegendő élelem és víz áll rendelkezésedre, és több más felszerelési tárgy is, ezeket azonban nem kell vezetned.

Hősi Erők és Hősi Hibák

Hatalmas harcosként szinte természetfelettivé sikerült fejlesztened képességeidet, de mint minden legendabéli hősnek, neked is megvan a gyengéd, ami akár a vesztedet is hozhatja.

Ki kell választanod egy Hősi Erőt, amit fel kell jegyezned a *Kalandlapodra*. Ez az Erő egyben a *Kezdeti* tulajdonságaidat is módosítani fogja.

Ezen kívül egy Hősi Hibát is választanod kell, amit szintén fel kell jegyezned a *Kalandlapodra*.

Hősi Erők

Telak Ereje

Mintha maga a csaták istene áldott volna meg, erődet és kitartásodat leginkább abban a csatában bizonyítottad harcostársaid előtt, melynek során megállás nélkül küzdöttél három napon keresztül, percnyi pihenőt sem engedve meg magadnak. Egy másik alkalommal puszta kézzel zúztad be egy hegyi Ork-város kapuját, hogy társaid behatolhassanak és kiirthassák a förtelmes bestiákat. Egy évtizede senki nem mert kihívni birkózásra, legutóbbi ellenfelednek ugyanis véletlenül összezúztad a koponyáját.

Kezdeti változás: Növeld meg 6-tal *Kezdeti* ÉLETERŐD.

Pangara Gyorsasága

Fürgeséged és futótehetséged legendákba illő. Azt beszélik, a szelek istene mosolygott rád. Tetteidnek híre messze földekre eljutott már. Egyszer oly gyorsan futottál, hogy sikerült megmaradnod a tenger vizén, annak a kalóznak a legnagyobb döbbenetére, aki hajón próbálta meg elhagyni városod kikötőjét. Máskor egy széles szakadékon ugrottál át, hogy végezz a Goblin íjászokkal, akik megpróbáltak lesből végezni társaiddal. Nincs az a vágtázó ló, ami lépést tudna tartani veled, vagy tovább bírná szusszal, és ez a fürgeséged halálossá tesz a küzdelmekben.

Kezdeti változás: Növeld meg 1-gyel *Kezdeti* ÜGYESSÉGED.

Logaan Ravaszsága

Azt beszélik, a szélhámosság istene fogadott kegyeibe. Retorikáddal még a legmakacsabb férfiakat is sikerül meggyőznöd, fürge észjárásoddal még legfelkészültebb ellenfeleidet is meg tudod lepni. Egyszer sikerült legyőznöd egy hatalmas Hidrát anélkül, hogy egyetlen csapást mértél volna rá. Addig szökelltél és futkostál, amíg mind a hét fejét csomóba nem verted, és a bestia egyszerűen megfulladt, képtelen volt levegőt venni. Amikor Orkok egy csapata fogott el, azt mondtad nekik, hogy a neved Senkisem. Miután sikeresen kiszabadultál a celládból, ellenállás nélkül hagytad el a várost. Egyetlen harcos sem moccant, miközben a börtönőr azt ordibálta, hogy *Senkisem kiszabadult!* Az is a te agyafúrtságodnak köszönhető, hogy Dracos kastélyának ostroma aránylag hamar véget ért. Egy hatalmas, belül üreges fasárkányt építettetek, és hagytatok az erődítmény kapuja előtt ajándékul, melybe katonákat rejtettetek. Ellenfeleitek bevontatták a szerkezetet az udvarra, és az éj leszálltával a bentiek kinyitották előttetek a főkaput. Seregeddel így sikeresen belopakodtatok, és mindenkivel végeztetek. Azt is beszélik, hogy ha nem is ravaszságoddal, de óriási szerencséddel minden nehéz helyzetből ki tudsz keveredni. Egyesek egészen odáig mennek, hogy Logaan kegyeltje van, aki egy későbbi, komoly feladat elvégzése miatt vigyáz rád.

Kezdeti változás: Növeld meg 2-vel *Kezdeti* SZERENCSÉD.

Hősi Hibák

Önteltség

Képességeiden csupán arroganciád tesz túl. Nem egyszer vágtad túlságosan is nagy fába a fejszédet, és ezzel nem csak magadat sodortad veszélybe, de barátaidat is. Sokan vesztették életüket a csatamezőn csak azért, mert te még nagyobb dicsőségről álmodoztál. A fogadásokon az ital hatására rendkívül hetvenkedővé válsz, ami visszatetsző a többi vendég számára, néha még párbajra is sor került. Szerencsére eddig mindet megnyerted, de óvatosnak kell lenned, nehogy egyszer olyasvalakit haragíts magadra, aki túltesz a képességeiden.

Düh

Hatalmas düh forrong benned. Hősi akaratodnak köszönhetően ezt általában sikerül kordában tartanod, de néha, amikor akár a bor, akár mások gúnyolódása kihoz a sodrodból, előtör belőled. Ilyenkor vörös köd száll a szemeid elé, és teljesen elveszted az önkontrollodat – barátra és ellenségre ugyanúgy rátámadsz. Még szövetségeseid is félik féktelen tombolásaidat, és sokan éppen emiatt nem hajlandóak veled együtt csatába vonulni. Ez a tulajdonságod eléggé megnehezíti, hogy barátokra lelj, és sokan abban a pillanatban menekülőre fogják, hogy megpillantanak. Egy agyafúrt ellenfél kihasználhatja ezt a gyengeségedet, mert ha sikerül addig piszkálnia, amíg irányíthatatlanná nem válsz, könnyebb célpontot nyújtasz.

Achilles-ín

Egy prófécia szerint az istenek egy nap olyan csapást mérnek rád, ami azonnal végez veled. Lehet, hogy ez egy gyenge csapás lesz, amit a legtöbben meg sem éreznének. Ez nem tántorított el a csatáktól, sőt, úgy véled, ettől csak még sebezhetetlenebbé válsz a veszéllyel szemben. Nem igazán törődsz az istenekkel, de ha valóban igaz a jövendölés, és különleges halál a sorsod, egészen biztos, hogy addig meg fognak óvni. Ha hozzád hasonló, hősi ellenfelekkel küzdesz meg, úgy elegendően nagy Támadóerőt dobva képesek lehetnek végezni veled. Amennyiben ez a helyzet, a szöveg erre kifejezetten figyelmeztetni fog.

Harc

Hősi Mutatványok

Erős harcos vagy, aki rengeteg harci fogást elsajátított már. Ez azt jelenti, hogy egy Harci Kör során valamilyen szokatlan mutatványt adhatsz elő, hogy így nyerj némi plusz előnyt ellenfeleddel szemben. Erre mindig a Kör legeslegvégén (a sebesülések levonása után) van lehetőség. Ha így tennél, döntsd el, hogy melyik mutatvánnyal próbálkoznál, és dobj egy kockával. Ha az eredmény megfelelő (lásd lentebb), a mutatvány sikerült, és a leírásának megfelelően alakulnak a dolgok. Ha a dobás nem jó, úgy valamit elrontottál, ellenfeled pedig egy extra támadáshoz jut, 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozva rajtad (attól függetlenül, hogy alapból mennyit sebezne). Összesen három ilyen mutatványra vagy képes, és attól függően, hogy milyen Hősi Erőt választottál, az egyiket különösen hatékonyan tudod végrehajtani.

Pajzsöklelés

Megfelelő dobás: 4–6 (vagy 3–6, ha Telak Erejét választottad).

Ezt csak akkor választhatod, ha a csata során pajzsot is használsz. Ha sikerül a mutatvány, pajzsoddal eltalálod az ellenfeledet, és kibillented az egyensúlyából: 2 ÉLETERŐ pontot veszít, és a következő Harci Körben 1-gyel csökken az ÜGYESSÉGE is.

Pengezápor

Megfelelő dobás: 4–6 (vagy 3–6, ha Pangara Gyorsaságát választottad).

A mutatványnak a segítségével egyszerre támadhatod az összes ellenfeledet egy olyan csapássorozattal, melyet képtelenek kivédeni. Minden ellenfeled automatikusan veszít 3 ÉLETERŐ pontot.

Gyengeség Kihasználása

Megfelelő dobás: 4–6 (vagy 3–6, ha Logaan Ravaszságát választottad).

Ezzel a mutatvánnyal sikerül találnod egy rést ellenfeled páncélján vagy védekezési technikáján, és ezen át be tudsz vinni egy gyors csapást. Kiválasztott ellenfeled innentől kezdve minden Körben (a jelenlegiben is) automatikusan veszít 1 ÉLETERŐ pontot. Ennek a mutatványnak a hatása halmozható, ha sikerül egy csata során egy ellenfeleden kétszer is használni, onnantól kezdve 2 ÉLETERŐ pontot veszít Körönként.

Háttértörténet

Idő: 1997 évvel Titán megteremtése után.
Helyszín: Allansia, a Koponyák Sivatagának északi határa.

A levegő száraz, minden lélegzetvétel felperzseli a torkodat. A vértől vörös homok szinte beleolvad a lenyugvó nap bíborába. Nyugtalanul fürkészed a láthatárt, várva, hogy érkezik-e újabb Caarth-támadás az éj leszállta előtt. Katonáid a kimerülés határán állnak: egész nap küzdöttek erős és agyafúrt ellenfeleikkel, akik ráadásul otthon vannak ezen a számotokra ellenséges terepen. Vitézséged és taktikai ismereteid segítségével sikerült győzelmet aratnod, de nagy árat fizettetek érte. A Caarth harcosok nem csak rendkívül szívósak, de gyorsak is, ráadásul méregtől csöpögő agyaraikkal küzdenek ellenetek, és hiába voltatok túlerőben, minden megölt bestiáért legalább két remek katonád hullott el. Ezer fős seregedből alig háromszáz maradt már csak életben.

Nincs jele újabb támadásnak, így megadod a jelet, hogy visszainduljatok Karnak Torba. Embereid megfáradt sóhajjal nyugtázzák a parancsot.

Élénken él még emlékezetedben ifjúkori látogatásod Karnak Tor határvárosába. Bár a Koponyák Sivatagának közvetlen közelében fekszik, a körülötte elterülő földek zöldellettek a növényektől, tökéletes volt gabonanövények termesztésére és állatok tenyésztésére. Azóta azonban a talaj egyre szikárabbá és porosabbá vált, és egyre több aratás maradt el a kiégett termés miatt. Mintha maga a sivatag tört volna északra, a földjeitekre. Szaporodni kezdtek a Caarth portyázók és a többi gonosz sivatagi lények támadásai, amitől a lakosok hamar harcedzetté és komorrá váltak. Négy hónappal ezelőtt azonban

egy hírnök érkezett Carsepolisba, aki segítségért könyörgött, mivel a kígyónépek immáron napi rendszerességgel ostromolták a települést. Ráadásul már nem csak a harcosok zargatták a lakókat, de bűbájosok is fel-felbukkantak, akik homokvihart idéztek, amit jószág és épület ugyanúgy megszenvedett. Ezért küldtek ide téged és légiódat.

Mikor visszaérkeztek a városba, nem fogadnak kitörő ünnepléssel. Az emberek már túlságosan hozzászoktak a folyamatos viszályhoz ahhoz, hogy érdekelje őket egyetlen csatának az eredménye abból a több százból, amit úgyis meg kell még vívniuk. Katonáid nem várnak parancsra, levetik fegyvereiket és páncéljaikat, majd kimerülten elterülnek az ágyaikon.

Te azonban mindig újabb és újabb haditerveken töröd a fejed. Felmászol a városfal legmagasabb tornyába, és a lenyugvó nap utolsó sugarainak fényénél látcsöveddel végigfürkészed a tájat. Ekkor pillantod meg az árnyakat.

A Caarthoknak nincs szükségük sátorra, a homokbuckák alatt alusznak. Hamar megtanultad felismerni a különös S-alakokat a homok felszínén, rég nem tudnak már ezzel a trükkel rajtatok ütni. Most rengeteg ilyet látsz, nagyjából egy órányi menetelésre a településtől. Megköszönöd szerencsecsillagodnak, hogy legalább néhány órát tudtok pihenni a következő támadás előtt. A hidegvérű hüllők ugyanis sem nem támadnak, sem nem mozognak éjszaka, a hideg sivatagi levegőtől ugyanis lassúak és kábák lesznek. Nyolc órád van még hajnalig, elég ahhoz, hogy katonáid kipihenjék magukat, majd rajtaüssenek a közeledőkön. A támadók sokan vannak, de nem egyszer bizonyítottad már Allansiának, hogy nagy túlerő ellen is helyt tudsz állni.

Sokan hiszik, hogy az istenek áldása van veled, de te csak mosolyogsz ezen. A győzelmeidet csak magadnak köszönheted. Borzalmas kínokat kiállva váltál ilyen erőssé, amilyen vagy, soha nem hátráltál meg egyetlen kihívástól, egyetlen nehézségtől sem. Csak így válhattál azzá a legendás harcossá, aki most vagy.

Elhagyod a tornyot, és visszatérsz a szállásodra, hogy aludj néhány órát, mielőtt újrakezdődik a mészárlás. Miután ellenőrzöd a fegyveredet és vértedet, ágyba bújsz, és azonnal álomba merülsz. Az istenek azonban nem akarják, hogy nyugodt estéd legyen, álmaidat ugyanis mindenféle különös álmok kísértik…

1.

Álmodban egy sziklás völgyben vagy, valahol otthonod közelében. Egy alak közeledik feléd, aki a talaj fölött lebeg. Ahogy közelebb ér, rájössz, hogy fakó, beesett arcú apád az. Nem mond semmit, csupán mereven figyel téged. Váratlanul puffanást hallasz, és fájdalom hasít a karodba. Oldalra tekintve egy nyílvesszőt látsz kiállni a válladból. Kínzó fájdalom járja át a testedet, mintha lángra lobbant volna a véred.

Felriadsz. A szállásodon vagy, az ágyadon heversz. Sötét van. Összeszeded a felszerelésed, elhagyod a szobád, és kimész a kastély udvarára, melyben elszállásoltak.

– Dilios! – kiáltasz oda az egyik felfegyverzett őrnek, aki a vízóra mellett áll őrt. – Mennyi az idő?

– Még két óra napkeltéig, Nagyuram – válaszol Dilios.

– Akkor riaszd az embereket. Fél órán belül legyen mindenki menetkész.

Háromszáz kézzel válogatott, elit katonád rövid készülődés után felsorakozik előtted, készen rá, hogy szembeszálljanak a rájuk váró Caarth-hordákkal. Némán vonultok ki a sivatagba, éberen keresve a gyanús formákat a homokban. Mikor a Caarthok pihenőhelyének közelébe értek, megálljt parancsolsz. Most te vagy előnyben – hideg van, és a hüllők lassúak lesznek –, de ki kell találnod, hogyan tudnád ezt a lehető legjobban kihasználni.

Ha úgy döntesz, hogy azonnal lerohanod ellenfeleidet, lapozz a **168**-ra. Ha inkább megpróbálod kedvezőbb helyzetbe vezényelni az embereid, lapozz a **63**-ra.

2.

Elhátrálsz a horda közeléből, megfordulsz, és szédítő sebességgel visszaszaladsz. Szinte csak egy elmosódott folt látszik belőled, ahogy a csapat mellett elrohanva kardoddal leszeled az egyik élőhalott fejét. A púpos rettegve és zavartan bámulja a történteket, ahogy serege egyesével elveszti a fejét. A Zombik sincsenek a helyzet magaslatán: fogalmuk sincs, merre vagy, így csak körbekörbe csoszognak, miközben egyre csak hullanak. Újra és újra lecsapsz, amíg nem marad más az úton, csak egy nagy halom lefejezett tetem. A púpos eközben visszamenekül a barlangjába. Ha utánamész, hogy végleg megtisztítsd Titánt ettől a gonosztól, lapozz a **126**-ra. Ha inkább mielőbb távoznál erről a romlott helyről, lapozz a **176**-ra.

3.

A kikötőben próbálsz egy kapitányt keresni, akit fel tudnál bérelni, de nincs az a pénz, amiért bármelyik is hajlandó lenne a szolgálatodba szegődni. Végül összefutsz egy kereskedővel, aki nyitottnak mutatkozik az ajánlatodra, de cserébe arra kér, hogy szabadítsd meg őt egy különösen kegyetlen kalóztól, aki régóta tartja rettegésben a partvonalat. – Az elmúlt hat hónapban két hajónyi rakományomat is elrabolta – panaszolja a férfi. Elmondja, hogy ellenfele a helyi ivókban szokott tivornyázni, és részletes leírást is ad róla. Végigjárod hát a helyeket, és felkutatod a magas, izmos, groteszk kinézetű alakot. Mikor rátalálsz, kihívod egy párbajra. A férfi kivillantja fekete fogait, előhúz egy rövid kardot, és rád támad.

Kalóz-kapitány ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, lapozz a **100**-ra.

4.

Megbotlasz egy gyökérben, Atalanta pedig elszáguld melletted. Nincs már messze a cél, de hacsak nincs nálad egy arany alma, amivel elterelhetnéd a figyelmét, nem fogod tudni legyőzni ellenfeledet. Ha van nálad egy, lapozz a **102**-re; ha nincs, lapozz a **145**-re.

5.

Telak temploma egy egyszerű kőépület, mely a város központjában áll. Kevés imádkozót látsz csak odabenn, ám több papot is, akik arannyal díszített páncélt viselnek, kezükben pedig buzogányt tartanak. A főpap hozzád lép. – Üdvözöllek a templomunkban, uram. Miben állhatunk rendelkezésére? – Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Héraklész* kódszó, lapozz a **158**-ra. Ha nem, a pap kétféle áldást tud felajánlani. Az egyiket a dárdádra mondhatja, minek eredményeképp a fegyver a szívét fogja keresni mindazoknak, akiknek vérében egyszer már megfürdött. Ez az áldás 100 Aranytallérodba kerül. Ha úgy gondolod, hogy hajlandó vagy ennyi pénzt áldozni érte, húzd le *Kalandlapodról* az összeget, majd jegyezd fel a *szívkereső* kódszót.

A másik áldás erős karokat adományoz neked, mindössze 50 Aranytallérért cserébe. Ha kifizeted az összeget, jegyezd fel, hogy a következő csatád során 1-gyel megnövelheted majd a Támadóerődet. Miután végeztél, távozol a templomból. Lapozz a **177**-re.

6.

Vuh temploma látott már szebb napokat is. Az istenség fejetlen, kartalan szobra áll a márványépület előtt, ami egykoron gyönyörű, fehér színben pompázott. A faajtókon át belépve egy üresen kongó terembe érkezel. Egyetlen alakot látsz csak itt, egy öreg papot, aki fehér talárban közeledik feléd. – Üdvözöllek Vuh, az életadó templomában. Miben segíthetek? – Ha van nálad egy aranykehely, lapozz a **143**-ra. Ha azt mondod, hogy szeretnél Vuh egyházához csatlakozni (és nem szerepel *Kalandlapodon* az *Ashra* kódszó), lapozz a **95**-re. Ellenkező esetben távozol – lapozz a **177**-re.

7.

Utolsó csapásoddal tövig nyomod kardodat a bestia oldalába. Az Ős nem rogyik a padlóra, hanem egy halk pukkanás kíséretében eltűnik, csupán apró bőrcafatok maradnak utána, melyek a benti szellő hatására elkezdenek szétterülni a barlangban. Ebben a pillanatban aranyló fény árasztja el az üreget, és ismét feltűnik a korábban látott nő. Ha rendelkezel az Achilles-ín Hibával, lapozz a **30**-ra; ha nem, lapozz a **151**-re.

8.

– Ilyen kavicsokat az erdőkerülőink használnak. Harc és vadászat közben felerősíti a képességeiket. – Mostantól kezdve valahányszor elvégzel egy mutatványt, a siker megállapításakor végzett dobáshoz hozzáadhatsz 1-gyet. Ráadásul amíg nálad van a kő, minden harc elején feláldozhatsz 3 SZERENCSE pontot cserébe azért, hogy az egész küzdelem során 1-gyel megnövelhesd a Támadóerődet. Lapozz vissza a **48**-ra.

9.

Elhajítod dárdádat, előhúzod a kardodat és pajzsodat, majd hangos harci üvöltést hallatva a Zombi-hordára veted magad. A púpos ráparancsol seregére, hogy végezzenek veled. Te kétségbeesetten szúrsz és csapsz a megelevenedett holtak felé, próbálva sakkban tartani és mozgásképtelenné tenni őket, míg azok karjaikkal és lábaikkal próbálnak megütni, megrúgni és lefogni. Hatalmas túlerővel nézel szembe, így képtelen vagy minden támadást elkerülni, de ennek ellenére sem adod fel a küzdelmet. Egyetlen ellenfélként küzdj meg a Zombikkal, de – mivel túl sokan vannak – amíg 10 alá nem csökkented összesített ÉLETERŐ pontjaikat, minden Harci Kör végén vonj le magadtól automatikusan 1 ÉLETERŐ pontot.

Zombi
Horda ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 25

Túlságosan dühöngsz ahhoz, hogy el tudj menekülni. Ha sikerül felülkerekedned a lényeken, lapozz a **173**-ra.

10.

Amikor meglát, a pap vidám arca elkomorul. – Látom, hogy nagy próbákon estél már át, uram, és örülök, hogy a szélhámos ravaszsága kisegített már. De azt is látom, hogy az egyensúly most a káosz felé billent, és segítenünk kell azt helyreállítani. – A férfi egy félreeső szobába vezet, melyben egy színesen ragyogó tavacska fölött egy Elvil lebeg. A pap a lény fülébe súg valamit, mire az a vízbe veti magát. Pár perc elteltével ismét a felszínre jön, és mond valamit a főpapnak. – Egy gonosz, és rendkívül erős lelet található a Varázslók Céhének archívumában. Azok, akik felborítanák az egyensúlyt, ezt kutatják. Találj rá te, hogy megments mindannyiunkat. – Írd fel *Kalandlapodra* az *archívum* kódszót. Logaan szolgája megáld – állítsd vissza SZERENCSE pontjaidat a *Kezdeti* értékükre. Ezután elhagyod a templomot. Lapozz a **177**-re.

11.

Mikor Berem eltalál, a tömeg hangos ujjongásba kezd, mindannyian gratulálnak a sikeréhez. Szégyenkezve távozol a helyszínről. Lapozz a **177**-re.

12.

Kiadod a parancsot az embereidnek, hogy vonják be a horgonyt és induljanak a Tűz-sziget felé, te pedig kihasználod a kínálkozó alkalmat, és lepihensz. Hajód hamarosan a nyílt tengeren suhan, te pedig megpillantod a Tűz-sziget szunnyadó vulkánjának messzi füstjét. Ahogy telnek az órák, úgy lesz a sziget egyre nagyobb és nagyobb. Távcsővel vizsgálódva embereket is ki tudsz venni, akik a parton sürögnek-forognak, de nem tudod megállapítani, hogy pontosan mit is csinálnak. Úgy negyedórányira vagytok úti célotoktól, amikor a gálya himbálózni kezd. A kapitányra nézel, aki tanácstalanul tekint vissza rád, ő sem tudja, ilyen nyugodt, tiszta időben mi okozhat ilyen erős hullámverést. Ekkor öt hatalmas, kígyószerű fejet látsz felbukkanni és fölétek tornyosulni. A lény dühösen tekint le rátok, készen rá, hogy lecsapjon a törékeny kis bárkára. A tengerészek moccanni sem bírnak a rémülettől. Egy óriási Hidrával néztek farkasszemet. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *szélroham* kódszó, lapozz az **57**-re. Ha van egy dárdád, amit el akarsz hajítani, lapozz a **74**-re. Ellenkező esetben lapozz a **147**-re.

13.

Pillanatnyi késlekedés nélkül átvágod a nyüszítő kölyök nyakát. Könyörgését és fenyegetőzését artikulálatlan bugyogás veszi át, amint vér árad a légcsövébe. Mikor már a padlón hever, saját vérében úszva, rájössz, hogy édesapád régi szobájában vagytok. És ami még rosszabb, hogy a zsákban, amit siettében próbált összepakolni, ott van szeretett szülőd néhány tulajdona is. Megpillantasz egy levelet, melyet személyes viaszpecsétje zár le. Felemeled, és elolvasod.

Gyermekem!

Miközben ezt a levelet írom, tudom, hogy már nincs sok időm hátra. Borzalmas titkot fedeztem fel, ami nem csak a várost, de egész Titánt megrázhatja. A Régi Istenek, Ashra, a fényhozó és Vuh, az életadó kultuszai évek óta gyengülnek. Elim, a sötéthozó imádata mindig is tilos volt városunkban, ehhez képest nagyon úgy tűnik, hogy immáron évek óta ők az a csendes és erős hatalom, akik a trón mögött állnak. Hogy pontosan mit csinálnak, még nem tudom, de abban biztos vagyok, hogy semmi jó nem sülhet ki belőle. Ha az Elimiták végeznének velem, neked kell befejezned a feladatomat, neked kell megmentened Carsepolist ettől a gonosztól. Egy nyomot adhatok. Elfogtam egy Elimitát, aki egy elveszett tárgy után kutatva betört a Varázslók Céhének archívumába, de ő maga sem tudta, mit is keres pontosan. Van odabenn valami, amit nagyon meg akarnak szerezni. Tudd meg, mi ez, és vagy pusztítsd el, vagy gondoskodj róla, hogy soha ne tehessék rá a kezüket.

Agamemnon

Apád levele rendkívül megrendít. Körbe kell kérdezősködnöd a városban, hogy többet tudj meg erről a dologról. Ha valahol az „A lépcsősoron felsétálva a hatalmas ajtókhoz lépsz" kifejezéssel találkozol, adj 10-et az éppen aktuális pont számához, és lapozz az összegnek megfelelő fejezetpontra, hogy a levélről kérdezősködj. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *archívum* kódszót. A zsákban észreveszed édesapád pecsétgyűrűjét, ha akarod, ezt is magadhoz veheted.

Most, hogy végeztél az udvaroncokkal, itt az ideje visszatérned édesanyádhoz. Lapozz a **174**-re.

14.

Felhajtod a nyugtatót, mire a dühöd lelankad. Ne feledd, hogy a következő csata során 1-gyel le kell csökkentened majd a Támadóerődet! Ekkor megérzel valamit. Megpördülsz, és egy feketébe öltözött nőt pillantasz meg, aki egy tőrrel a kezében lopakodik feléd. Az Elimita próbálta elterelni a figyelmedet, hogy közben orgyilkos társa végezhessen veled. Most viszont tisztességes küzdelemben mérheted össze vele az erődet.

Orgyilkos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha te győzöl, lapozz a **160**-ra.

15.

A lépcsősoron felsétálva a hatalmas ajtókhoz lépsz, és a mellette álló őröktől audienciát kérsz a királytól egy rendkívül fontos ügyben. Az őrök tisztelegve beeresztenek, de eléggé megváratnak az előszobában. Mire egy fehér taláros pap felbukkan, már eléggé ideges vagy. Ikunum főpap néven mutatkozik be. Soha nem hallottál még róla, pedig biztosra vetted, hogy minden fontos személyt ismersz a városban. – Rendkívül sajnálom, hogy a király nem tudja fogadni, uram, de esetleg én segíthetek valamiben? – Elmondod neki, hogy rendkívül fontos üzeneted van a király számára, és csak személyesen neki mondhatod el, mi is az. – Akkor máskor kell visszatérnie, a királyt ugyanis lefoglalják az állam ügyei. – Ikunum megkéri az őröket, hogy kísérjenek ki a palotából. Hat teljes vértezetet viselő, felfegyverzett őr lép hozzád. Nem akarsz összetűzésbe kerülni a királyi testőrséggel, ezért inkább távozol. Ha a palota környékén maradsz, és megpróbálod kideríteni, ki ez az Ikunum, és mire készül, lapozz a **191**-re. Ha visszatérnél a városba, és valahol máshol folytatnád a kutatást, lapozz a **177**-re.

16.

Bár hatalmas a túlerő, embereid jól tartják magukat a Caarth harcosokkal szemben, akik egyre-másra esnek összse harcosaid rendületlen rohama alatt. Ekkor megpillantasz valamit. Egy köpenyes hüllő áll valamivel messzebb tőletek, és egy kristállyal díszített bottal hadonászik, mely először csak derengeni kezd, de később a ragyogás egyre jobban felerősödik. Mindeközben a közvetlen közeledben újabb Caarth harcosok bukkannak elő a sivatag homokjából, katonáid pedig egyre nehezebben tudják csak védeni magukat a rengeteg ellenféllel szemben.

Ha a botos lényre akarsz támadni, lapozz a **218**-ra. Ha inkább harcosaidnak segítenél, lapozz a **206**-ra.

17.

Elszórakoztatod az embereket, és megkérded tőlük, nem akarnak-e elszegődni a háromevezősödre. Sokan hajlanak a dologra. Összesen 150 Aranytallért kellene fizetned az érdeklődőknek. Ha hajlandó vagy erre, jegyezd fel a változásokat a *Kalandlapodra* a *legénység* kódszóval együtt, majd lapozz a **177**-re. Ha nem akarsz ilyen sokat fizetni, és inkább barátoddal, a kereskedőkapitánnyal beszélnél (ha még nem tetted volna), lapozz a **64**-re. Ha elhagynád a fogadót, lapozz a **177**-re.

18.

Ebből a távolságból nem tudsz mellédobni. Dárdád belefúródik a púpos fejébe, ami szétrobban, sistergő, sárga folyadékkal borítva be mindent maga körül. A Zombik azonban még mindig közelednek feléd, és hamarosan körbevesznek. Megragadnak, ütlegelni és rángatni kezdenek a karjaikkal – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Eldobod a fáklyádat, kardot és pajzsot rántasz, hogy védd magad a támadók ellenében. Miszlikbe kell aprítanod a testeket, hogy megállítsd őket. Hatalmas túlerővel nézel szembe, így képtelen vagy minden támadást elkerülni, de ennek ellenére sem adod fel a küzdelmet. Egyetlen ellenfélként küzdj meg a Zombikkal, de – mivel túl sokan vannak – amíg 10 alá nem csökkented összesített ÉLETERŐ pontjaikat, minden Harci Kör végén vonj le magadtól automatikusan 1 ÉLETERŐ pontot.

Zombi
Horda ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 25

Ha ellenfeleid együttes ÉLETEREJE 15-re, vagy az alá csökken, elmenekülhetsz. Amennyiben így tennél, lapozz a **176**-ra. Ha megnyered a csatát, az utolsó élőhalott is elterül a talajon. Ha most átkutatnád a púpos barlangját, lapozz a **195**-re. Ha mielőbb magad mögött hagynád ezt a borzalmas helyet, lapozz a **148**-ra.

19.

Az üvegcse tartalmát felhajtva furán kezded érezni magad. A Sorsok Italából ittál, melynek hatása lehet jótékony vagy kártékony, de sosem lehet tudni előre, pontosan micsoda. Dobj egy kockával, hogy megtudd, mi történik veled…

Dobás	*Hatás*
1	Átok! Mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* SZERENCSE pontodból vesztesz 1-et.
2–3	A szerencse bolondja – amikor legközelebb harcon kívül *próbára kell tenned a* SZERENCSÉDET, automatikusan elbukod azt – a szokásos 1 SZERENCSE pont veszteséggel együtt.
4–5	A szerencse kegyeltje – a következő *Szerencsepróbádat* automatikusan megnyered, és még a szokásos 1 SZERENCSE pontot sem kell levonnod.
6	Áldás! Növeld meg 1-gyel a *Kezdeti* SZERENCSE pontjaid számát, majd állítsd vissza a jelenlegi pontjaidat az új *Kezdeti* értékre.

Miután megállapítottad a hatást, lapozz a **195**-re.

20.

Az udvaroncok hamar elhullanak a csapásaid alatt. Képességeid láttán néhányan elmenekülnek, de akik így tesznek, azok után eredsz, és még az előtt lemészárolod őket, hogy kijutnának az épületből. Ez a büntetésük, amiért ilyen modortalanul viselkedtek a házadban az édesanyáddal. Egyiküket egészen a szobájáig kergeted. Mikor rátöröd az ajtót, látod, hogy a nyomorultja a padlón hever, és keservesen kegyelemért könyörög. Mikor azonban meglátja arcodon a gyilkos tekintetet, taktikát vált. – Salamonis Koronahercege vagyok! Ha megölsz, háborút hozhatsz Carsepolisra. Lehet, hogy magunkban túl gyengék vagyunk a támadáshoz, de gondolj csak bele, milyen visszhangja lesz a halálomnak a többi városállamban. Ha megkegyelmezel, többé egy szót sem ejtek erről az esetről. – Ha rendelkezel a Düh Hibával, lapozz a **13**-ra. Ha megkíméled az alakot, lapozz a **120**-ra. Ha a következményekkel nem törődve megfizetteted vele a szemtelenségének az árát, lapozz a **13**-ra.

21.

– Ez a kesztyű vezeti majd a kezed a csatában, és gondoskodik róla, hogy ellenfeled megérezze a tüskék szúrását. – A segítségével minden csata során egyetlen alkalommal automatikusan megnyerhetsz egy Harci Kört, vagy sikerrel végrehajthatsz egy mutatványt. Lapozz vissza a **48**-ra.

22.

A bűbájos feje felé hajítod a dárdádat, a fegyver azonban ahelyett, hogy halálos sebet okozna rajta, néhány centire megáll a hüllő arcától, és ezer darabra forgácsolódik szét. A varázshasználó sértetlen marad. Húzd le a fegyvert *Kalandlapodról*. Átkozódsz magadban, amikor rájössz, hogy mágikus erőtér védi a lényt. De nincs időd rátámadnod, ugyanis a feléd rohanó harcos már csak egy karnyújtásnyira van tőled. Az arcán éktelenkedő csúnya sebből zöld vér szivárog, de ez nem akadályozza meg abban, hogy megkezdje kegyetlen támadását.

Caarth
Harcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül négy Harci Kör alatt végezned a bestiával (ne feledkezz meg arról, hogy használhatsz Hősi Mutatványokat is), lapozz a **184**-re. Ha a negyedik Harci Kör végén még mindig él az ellenfeled, lapozz a **77**-re.

23.

Hogyan próbálsz hozzájutni a gyümölcsökhöz? Ha megpróbálod megmászni a fát, lapozz a **36**-ra. Ha inkább megráznád a fát, lapozz a **49**-re. Ha valahogy megpróbálnád leverni az almákat, lapozz a **178**-ra.

24.

Továbbmész az úton, mikor a hátad mögül hirtelen kántálás üti meg a füledet. Megfordulva egy varázslót látsz, aki a carsepolisi Varázslók Céhének kék talárját viseli. A férfi rád mutat, majd az ujja hegyéből egy villámnyaláb pattan feléd. Ha rajtad van Vuh Leple, lapozz a **163**-ra. Ha nincs, nincs elég időd elugrani a mágikus lövedék elől, az beléd csapódik, és hátralök. Dobj két kockával, és adj 2-t az összeghez, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, a varázsló felemeli pálcáját, melyből zümmögő vörös fénynyaláb tör elő, amit kardként tart maga elé. Meg kell küzdened Erishummal, az Elimita varázslóval. Ha nálad van Ashra Botja, az fehér fénnyel felizzik. Ha ezzel küzdesz, az első sikeresen bevitt ütésed végez a férfival (a mutatványokból fakadó sebesülés nem módosul).

Erishum ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha te győzöl, lapozz a **103**-ra.

25.

Az őrök tisztelegve beeresztenek, és amikor meglátják édesapád pecsétgyűrűjét, egyikük azonnal a királyhoz rohan, hogy tájékoztassa az érkezésedről. Alig pár perc telik el, mikor az uralkodó megérkezik a váróterembe. Elolvassa a levelet. – Fogadd őszinte részvétemet, ifjú. Remek harcos és kiváló diplomata volt. Nem kívánhattam nála jobb tanácsadót. Úgy tűnik, még utolsó leheletével is engem próbált segíteni. Miután te vetted a nyakadba feladatának terhét, ami az enyém, az a tiéd is. Felajánlom embereimet, hogy segítsenek, amiben csak tudnak. – Írd fel *Kalandlapodra* a *legénység* kódszót. – Köztünk maradjon, de egy ideje már gyanítom, hogy valami sötét dolog van készülőben. Hatalmas papok bukkantak fel a semmiből, akik megkörnyékezték a gazdag és befolyásos embereket. Itt is van egy, akire gyanakszom, de még semmit nem sikerült rábizonyítanom. Igyekszem közel tartani őt magamhoz, remélve, hogy így rajta tudom tartani a szemem. Küldtem már utána kémeket, hogy kiderítsék, miben sántikál, de mindegyikkel végeztek. Ha bármit is ki tudsz róla deríteni, kérlek, oszd meg azt velem is. Most pedig távozz kérlek, fontos ügyekkel kell foglalkoznom. – Megköszönöd a királynak, hogy időt szakított rád, meghajolsz előtte, és visszatérsz a városba. Lapozz a **177**-re.

26.

Villámok ragyogják be időről időre az eget, de ezzel egy időben egy másik derengést is megpillantasz a tenger felől. A különös ragyogás egy ideig a víz felszínén táncol, majd a homokos partra ér, valamivel mögötted, és ott megtelepszik. Ha vissza akarsz menni, és megnézni, hogy mi az, lapozz az **52**-re. Ha inkább folytatnád az utadat, lapozz a **156**-ra.

27.

Megkéred a tanoncot, hogy vezessen az archívumba. Az ifjú több kanyargós lépcsősoron át vezet le egy hatalmas, üreges terembe, ami polcokkal van telepakolva, rajtuk tekercsek, könyvek és más leletek sorakoznak. Tűt keresel a szénakazalban. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **182**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **203**-ra.

28.

Belekortyolsz a folyadékba. Bor íze van, de ugyanakkor feltűnik az is, hogy a púpos dárdája okozta sebhelyed rohamosan kezd begyógyulni. Még egyet kortyolsz, és a karod ismét teljesen ép. Egy gyógynövényekkel fűszerezett bort találtál. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha akarod, magaddal viheted az üveget, melyben még egy hajtásra (és további 4 ÉLETERŐ pont begyógyítására) elegendő gyógyital van. Lapozz a **195**-re.

29.

Nem jutsz el addig, hogy az elgondolást tett is kövesse, ugyanis váratlanul égető fájdalom nyilall a hátadba. Megperdülve egy orgyilkos maszkkal takart arcát pillantod meg, aki másodszorra a mellkasodba döfi a tőrét. Ez az utolsó dolog, amit életedben látsz.

30.

A nő szó nélkül előrenyújtja egyik kezét, melyben egy aranykelyhet tart, a másikkal pedig az egyik ragyogó vizű pocsolya felé int. Megtöltöd a serleget, és megiszod a folyadékot. Azonnal jobban érzed magad. A sebeid a szemed láttára gyógyulnak be, és a fájdalom is rohamosan múlik. Erősebbnek érzed magad, mint korábban bármikor. Növeld meg *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat 2-vel, és állítsd vissza erre az új értékre a jelenlegi értéket. Mostantól kezdve immúnis vagy a mérgekre is. Ha a kaland hátralevő részében méreg miatt ÉLETERŐ pontokat vesztenél, hagyd figyelmen kívül ezt az utasítást. Ha pedig a szövegben a „méreg árad szét az ereidben" kifejezéssel találkozol, adj 10-et az éppen aktuális fejezetpont értékéhez, és lapozz az összegnek megfelelő fejezetpontra.

Miután megittad a vizet, feltűnik, hogy a ragyogás megszűnt, a kehely azonban még mindig nálad van. Írd fel azt a *Kalandlapodra*. Lapozz az **54**-re.

31.

Veszel egy kupa erős világos sört a jelenlévőknek, akik hamarosan rendkívül vidám hangulatba kerülnek, és tengerésznótákat kezdenek énekelni. Ezután egy kör mézsörre hívsz meg mindenkit, és a társaság lerészegedik. Ha rendelkezel a Düh Hibával, lapozz a **153**-ra. Ha az Önteltséggel, lapozz a **123**-ra. Ha egyikkel sem, lapozz a **17**-re.

32.

A férfi a szemedbe néz. – Látom, hogy Pangara igaz gyermeke vagy. Gyere velem. – Követed a főpapot, aki ilyen gyorsan meglátta benned a tehetséget. – Látom, hogy egy nagyon komoly feladatra szántak téged. Kérjük hát ki a látó tanácsát, hátha meghallotta, mit suttognak a szelek.

A pap egy félreeső terembe vezet, ahol egy fehér köpenyes, fiatal nő ül egy trónon. Édes illatú gőz gomolyog egy, a lábánál húzódó repedésből. A pap a nőhöz lép, és a fülébe súg valamit, mire az becsukja a szemét, és motyogni kezd. Elhallgat, és félredönti a fejét, mintha hallgatózna. Közben egyre nehezedik a légzése, és remegni kezd. Ezután elakad a lélegzete, egy pillanatra az egész teste görcsbe rándul, azután elernyed és visszahanyatlik a trónra. Aggódsz, de amikor a melletted álló papra nézel kérdő tekintettel, az egy biccentéssel jelzi, hogy minden rendben. A nő szeme ekkor felnyílik, és lassan hozzád sétál. Amikor megszólal, hangja mély és erőteljes, egyáltalán nem olyan, mint amire egy ilyen törékeny leánytól számítanál.

– Az Ősi ellenségek erőre kapnak, egy lelet után kutatnak a városban. Rég elfeledkeztek már róla, a Varázslók Céhe őrizte mostanáig. – A nő zavartan rád bámul, mintha még soha nem látott volna téged.

– Fogadd meg a látó tanácsát, barátom. Remélem, segítségedre lesz. A szelek istenének áldása kísérjen utadon. Sok szerencsét! Sokak sorsa múlik rajtad. – Írd fel *Kalandlapodra* az *archívum* és a *szélroham* kódszavakat. Lapozz a **177**-re.

33.

Egy órán át úszol, mire eléred a Tűz-sziget partját. Kimerülten terülsz ki a homokon. Mikor sikerül kifújnod magad, feltápászkodsz, és az Óriásrákokra nagyon odafigyelve elkezdesz körbeszimatolni. A távolból kiáltásokat hallasz, arra veszed hát az irányt. Nemsokára feltűnik néhány Gyíkember, akik ember rabszolgákkal cipeltetnek nagy márványblokkokat. Bizonyára itt akarják megépíteni Elim templomát. Magabiztosan, annak tudatában, hogy egyik rabszolgahajcsár sem jelenthet számodra komoly kihívást, előhúzod a fegyveredet, és csatára készen előlépsz a rejtekhelyedről. A Gyíkemberek idegesen méregetnek, végül tízen összeszedik annyira a bátorságukat, hogy ostorokkal és ívelt kardokkal felfegyverkezve megközelítsenek. Egyetlen ellenfélként küzdj meg a bestiákkal. Amíg összesített ÉLETEREJÜK nem csökken 10 alá, minden Harci Kör végén automatikusan vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot, mivel nem tudod az összes teremtmény csapását egyszerre hárítani. Ha egy mágikus dárdát használsz, az okozott sebzés 2-vel magasabb (a mutatványok okozta sérülésekre ez nem vonatkozik).

Gyíkember
Hajcsárok ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 18

Ha te győzöl, lapozz a **42**-re.

34.

A bajnok sok sebből vérezve a földre rogyik. Most már tiszta a templomhoz vezető út. Felkészülsz a végső összecsapásra. Lapozz a **164**-re.

35.

– Szóval túl tudod élni a dárdámat. De akkor is felnyársallak, mint egy disznót! – kiáltja a férfi. Ha rendelkezel a Düh Hibával, lapozz a **71**-re; ha nem, lapozz a **82**-re.

36.

A fát megmászni igen nehéz feladat, mert rendkívül magas, és csak kevés ága van a töve közelében. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha nem rendelkezel Pangara Gyorsaságával, adj 4-et az eredményhez. Ha elvéted a próbát, félúton leesel – vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz a **141**-re.

Ha sikerül a próba, sikerül feljutnod a csúcsra, ahol több különböző színű gyümölcsre is rátalálsz. Hármat sikerül leszedned, mielőtt úgy hallanád, hogy törni kezd az ág, amin állsz, úgyhogy gyorsan visszaereszkedsz a talajra, majd megvizsgálod szerzeményeidet. Az egyik egy ezüst alma, ami gyógyító erővel bír. Ezt bármikor elfogyaszthatod, kivéve amikor harcolsz, és ilyenkor visszaállítja ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. A másik egy bronz alma, ami vitézi erővel ruház fel. Ha a szöveg bármikor meg kérdezi, hogy rendelkezel-e akár Telak Erejével, akár Pangara Gyorsaságával, elfogyaszthatod a gyümölcsöt, és úgy folytathatod a történetet, mintha bírnál azzal a képességgel. A harmadik egy arany alma, az istenek almája, ha ezt megeszed 1-gyel megnövelheted *Kezdeti* SZERENCSE pontjaid számát, majd visszaállíthatod a jelenlegieket erre az új értékre.

Természetesen mindhárom almát csak egyszer eheted meg. A zsákmányoddal boldogan indulsz tovább. Lapozz a **141**-re.

37.

Amilyen gyorsan csak tudsz, elmenekülsz a Faember elől. Vesztesz 3 SZERENCSE pontot ezért a bolond és gyáva tettért, mivel egyáltalán nem biztos, hogy a lény ellenséges lett volna veled szemben. Továbbindulsz az erdőn át. Lapozz a **101**-re.

38.

A raktárhoz indulsz, hogy felszerelkezz. Ha nincs dárdád, most veszel magadhoz egyet. Egy zsákot teleraksz élelemmel, ami ki kell, hogy tartson majd az út során, elteszel öt fáklyát, tűzszerszámot és egy vizestömlőt is (írd fel mindezeket a *Kalandlapodra*). Végül felkeresed Chironton, a gyógyítót, aki a rendelkezésére álló rövid idő alatt legjobb tudásához képest ellátja a sebeidet (állítsd vissza ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékre). Mielőbb bosszút akarsz állni édesapádért, és meg akarod védeni szülővárosod, Carsepolist a láthatatlan veszedelemtől, így további késlekedés nélkül útnak indulsz. Órákon át gyalogolsz a füves pusztában, de az idő lassan enyhülni kezd, és a növényzet is egyre dúsabbá válik. Egy rövid időre ekkor megállsz, és elfogyasztod az ebédedet. Miközben a szárított húst rágcsálod, azon töprengsz, melyik utat válaszd hazafelé. A hegyeken átvágni rövidebb, de veszedelmesebb is, és a szóbeszéd szerint az erre járó emberek megtalálják a belső békéjüket. Átverekedheted magad az erdőn is, ahol a természet erői mindenkit alázatra tanítanak. Végül követheted a tengerparton haladó ösvényt, ami a legenda szerint sebezhetetlenné teszi mindazokat, akik száz napon át képesek rajta életben maradni. Ha a hegyek felé indulnál, lapozz a **213**-ra. Ha az erdőn vágnál át, lapozz a **138**-ra. Ha a part mentén haladnál, lapozz a **192**-re.

39.

A talizmánnak köszönhetően minden *Szerencsepróba* dobásának eredményéből levonhatsz 1-gyet. Lapozz a **121**-re.

40.

Amikor már karnyújtásnyira ér, felmutatod apádnak a pecsétgyűrűjét. Megáll. Úgy tűnik, valami megmoccant az elméjében. Képtelen megtörni a varázslatot, de a lelkében zajló belső vívódás következtében ájultan a padlóra rogyik. A pap szitkozódik, miközben te elszaladsz a fekvő test mellett. Lapozz az **50**-re.

41.

Ahogy a dárdád átsuhan a levegőn, egy újabb vessző talál el. Fegyvered ugyan eltalálja a támadód lábát, de az szakadatlanul folytatja a tüzelést. Megpróbálsz a csónakjához rohanni a parton, de mostanra túl sok nyílvessző talált már el, és sosem érsz el odáig. Végül, mikor már vagy tucatnyi vessző áll ki belőled, a földre rogysz, és többé nem kelsz fel.

42.

Miután végzel az utolsó Gyíkemberrel is, szólsz a raboknak, hogy ragadjanak fegyvert, és harcoljanak a szabadságukért. Így is tesznek. Elmondják neked, hogy a templom a sziget belsejében található, és csak az ösvényt kell követned. Egy órán át sétálsz anélkül, hogy bárkivel is találkoznál, mikor a dzsungel közepén elérsz egy kis kunyhóhoz. Ha be akarsz nyitni, lapozz a **169**-re. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **24**-re.

43.

– Dicséretes, hogy a fény istenének szolgája kívánsz lenni, manapság már csak kevesen imádják az elsőket. De mindazoknak, akik szolgálni szándékoznak, veszedelmes és kimerítő próbának kell alávetniük magukat. – Ha ennek ellenére is szeretnél oltárszolga lenni, lapozz a **122**-re. Ha inkább elhagynád a templomot, és visszatérnél a városba, lapozz a **177**-re.

44.

Némán jelzel embereidnek, hogy vegyenek fel támadóállást. Tucatnyian íjat vesznek elő, és valamivel hátrébb vonulnak, miközben a többiek dárdával a kezükben felkészülnek rá, hogy a homokban fekvő bestiákra támadjanak. Mikor már mindenki készen áll, hangos csatakiáltást hallatsz. A harcosok egy emberként döfik a homokba fegyverüket. A sivatag csöndjét emberek vérszomjas kiáltásai és Caarthok kínlódó sziszegése törik meg. A csatának azonban még messze nincs vége, újabb hüllők bukkannak ugyanis elő a homokból, kezeikben hajlított pengéjű szablyákat tartva. Íjászaid sortüze alatt a második támadóhullám is gyorsan elhull, de mintha sosem fogynának el, újabb lények bukkannak elő a homokból. Egy bőrpáncélos példány emelkedik fel előtted, hideg szemeiből semmiféle érzelmet nem sikerül kiolvasnod, miközben feléd közelít, hogy végezzen veled.

Caarth
Harcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha végzel vele, lapozz a **16**-ra.

45.

Túl sok minden történt. A villámcsapás robbanása, az utazás nehézségei és a harcok kimerítettek. Hullafáradtan rogysz le a földre a szirt tetején, megadva magad a halál édes ölelésének. Becsukod a szemedet, és többé már nem nyitod ki.

46.

Utolsó csapásod alatt a lény felsikolt, majd abbahagyja a támadást. A pap felnyitja a járólapot, üres szobát fedve fel előtted. Hová tűnhetett a teremtmény? Visszamászol a lépcsőkön, és követed a papot a templomba, ahol magához vesz egy kristállyal díszített végű, remekül megmunkált pálcát. Lapozz a **117**-re.

47.

A pap felsikolt, amint utolsó ütésed kettéhasítja a koponyáját. Ezután szétporlad, mintha csak homokból lett volna. Nem marad más utána, csak a fekete, ragyogó tőre. Ha magadhoz akarod venni, lapozz a **207**-re. Ha nem, elhagyod ezt a gonosz helyet. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *gyilkos* kódszó, lapozz a **167**-re; ha nem, lapozz a **152**-re.

48.

Bár minden ellened szólt, mégis sikerül a gyors lábú druida nő előtt átérned a célvonalon. A tömeg döbbenten szemlél titeket, a férfi azonban téged kiált ki győztesnek. Később egy lakoma és táncos mulatság keretében téged is befogadnak a közösségükbe, a vénember azonban egy idő után félrevon az ünneplőktől, hogy megajándékozzon a sikeres próbatételért. A férfi leteszi eléd az alábbi hét tárgyat, amiből hármat választhatsz. Melyek lesznek azok?

Egy fagyűrű?	Lapozz a **93**-ra.
Egy rézgyűrű?	Lapozz a **108**-ra.
Tüskés bőrkesztyű?	Lapozz a **21**-re.
Obszidián denevér-amulett?	Lapozz a **204**-re.
Egy fényesre csiszolt kavics?	Lapozz a **8**-ra.
Egy zöld fémből készült karkötő?	Lapozz a **146**-ra.
Egy fakard?	Lapozz a **60**-ra.

Ha kiválasztottad mind a három tárgyat, lapozz a **128**-ra.

49.

Egy ekkora fát megrázni és a gyümölcseit megszerezni nem semmi feladat. *Tedd próbára* ERŐDET, és ha nem rendelkezel Telak Erejével, adj 5-öt a dobáshoz. Ha nem sikerül a próba, alma nélkül kell továbbállnod – lapozz a **141**-re.

Ha sikerül a próba, három termés is a földön landol. Megvizsgálod a szerzeményeidet. Az egyik ez ezüst alma, ami gyógyító erővel bír. Ezt bármikor elfogyaszthatod, kivéve amikor harcolsz, és ilyenkor visszaállítja ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. A másik egy bronz alma, ami vitézi erővel ruház fel. Ha a szöveg bármikor megkérdezi, hogy rendelkezel-e akár Telak Erejével, akár Pangara Gyorsaságával, elfogyaszthatod a gyümölcsöt, és úgy folytathatod a történetet, mintha bírnál azzal a képességgel. A harmadik egy arany alma, az istenek almája, ha ezt megeszed 1-gyel megnövelheted *Kezdeti* SZERENCSE pontjaid számát, majd visszaállíthatod a jelenlegieket erre az új értékre.

Természetesen mindhárom almát csak egyszer eheted meg. A zsákmányoddal boldogan távozol. Lapozz a **141**-re.

50.

Ikunumra rontasz, de a férfi rád emeli a tőrt, amiből fekete lángnyelvek csapnak ki rád. Ha nincs rajtad Vuh Leple, 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mivel a tűz felperzseli a bőrödet és a húsodat. Ha rajtad van a Lepel, a lángok ugyan beborítanak egy pillanatig, de semmit nem érzel belőle, a következő pillanatban pedig már röpülnek is vissza a gonosz papra, aki felüvölt fájdalmában – vonj le tőle 6 ÉLETERŐ pontot. Elkeseredetten lépdelsz Ikunum felé, készen rá, hogy végezz vele, és megbosszuld a családod. Ellenfeled Elim tőrét forgatja, a sötét isten egyik erős leletét.

Ha szerepel *Kalandlapodon* akár az *Ashra*, akár a *Vuh* kódszó, ha ellenfeled akár csak egyszer is eltalál, azonnal meghalsz, a tőrben lakozó mágia elpusztít. Ez nincs hatással a mutatványokból fakadó sebesülésekre.

Ha Ashra Botjával küzdesz és megnyersz egy Harci Kört, azonnal végzel Ikunummal, az isten fénye szétporlasztja a gonosz isten szolgáját. A mutatványokból fakadó sebesülés ebbe nem számít bele.

Ha rajtad van Vuh Leple, 1-gyel lecsökkentheted a pap Támadóerejét.

Ikunum ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 15

Ha végzel vele, lapozz a **47**-re.

51.

Hangosan fütyül a füledben a szél, miközben zuhansz, és amikor becsapódsz a vízbe, úgy érzed, mintha egy Troll husángja csapott volna meg. Elmerülsz Hydana néma birodalmában. A víz sötét, de megpillantasz valami ragyogást, ami feléd közelít. Amikor már elég közel ér, sikerül egy gyönyörű Sellő alakját felismerned, körülötte pedig Izzóhalakat. A lény kézen fog, és maga után kezd húzni az óceánban. Először megriadsz, egyből arra gondolsz, hogy levegőhöz kell jutnod, de amikor nagyot nyelsz a tengervízből, úgy érzed, képes vagy azt belélegezni. Valamiféle mágia működik itt. Végül elértek egy sziklaszirthez, amiből egy barlang nyílik. A sellő elereszti a kezed, és a nyílás felé int. Rád mosolyog, majd búcsút int, és elúszik. Úgy sejted, van valami odabenn, ami a segítségedre lehet. Lapozz a **114**-re.

52.

Visszatérsz a partra. Ahogy lábad a homokba fúródik, a ragyogás feléd lebeg, hamarosan a közeledbe ér. Ekkor jössz rá, hogy mi is az valójában: egy aranyruhát viselő, gyönyörű nő az, aki rád néz. Elmosolyodik, majd belebeg egy barlangba, ami annak a szirtnek az aljából nyílik, ahonnét visszafordultál, és amit egészen mostanáig észre sem vettél. Ha követni akarod, lapozz a **114**-re. Ha mielőbb vissza akarsz térni Carsepolisba, és inkább ismét nekivágnál a mászásnak, lapozz a **156**-ra.

53.

Utolsó csapásod alatt rommá törik az Elementál. Épp csak annyi időd van, hogy megpillants egy kék köpenyes varázslót, kezében a tőrrel, mielőtt kámforrá válik. Tucatnyi varázsló ront be ekkor a terembe, köztük Platonusszal, a céhmesterrel. Beszámolsz neki a történtekről, és arról, hogy mi tűnt el. Hamar kiderül, hogy a tolvaj egy Erishum nevű társuk volt, aki nagy hatalommal bír és aki csak nemrégiben ért el befolyásosabb rangot a céhen belül. – Soha nem bíztam meg benne – mondja Platonus. – Meg kell tudnunk, pontosan mit lopott el, és hogy mik lehetnek ennek a következményei. – Lapozz a **201**-re.

54.

Épp ahogy távoznál, feltűnik, hogy a kisebb pocsolyák ismét elkezdenek izzani. Közelebbről megvizsgálva őket észreveszed, hogy mindegyik mélyén egy tárgy pihen. Egy női hang szólal meg a fejedben, és közli veled, hogy ezek közül kettőt magaddal vihetsz. Melyikek lesznek azok?

Rubinnal díszített markolatú kard?	Lapozz a **136**-ra.
Mesterien kovácsolt acélsisak?	Lapozz a **88**-ra.
Gyémántköves ezüstgyűrű?	Lapozz a **162**-re.
Gondosan megmunkált szárnyas szandál?	Lapozz a **75**-re.
Zöld kövekkel kirakott arany karperec?	Lapozz a **161**-re.
Egy aranyszobor?	Lapozz a **208**-ra.
Egy ólomszobor?	Lapozz a **179**-re.

Ha kiválasztottad mindkét tárgyat, lapozz a **155**-re.

55.

A hatalmas Caarth felé rohansz, aki széles vigyorral fogadja közeledtedet, mivel biztos benne, hogy élvezni fogja, ahogy összeroppant majd. Mikor már elég közel kerülsz a bestiához, az feléd lendíti izmos lábát. Túl közel vagy már hozzá ahhoz, hogy elkerüld a támadást, így kénytelen vagy a pajzsoddal hárítani. Ha rendelkezel Telak Erejével, lapozz a **61**-re; ha nem, lapozz a **210**-re.

56.

Dicsekedve kijelented, hogy nincs az a próba, amin elbuknál, és állsz a vén druida kihívása elé. A férfi csak mosolyog, és int, hogy kövesd. Lapozz a **193**-ra.

57.

A semmiből hirtelen erős szél kerekedik, ami felkapja a háromevezőst, és félrelöki, el a Hidra közeléből. A szörnyeteg azonban az üldözésetekre indul. – Elhagyni a hajót! – kiáltod, miközben a bestia egyik feje az orr felé közeledik, belecsapódik, kettétöri az, titeket meg a levegőbe repít. Hangos csobbanással ersz vizet, és kétségbeesetten kezdesz úszni a sziget irányába, miközben a Hidra megsemmisíti a járművedet. De legalább már nem foglalkozik veled. Lapozz a **33**-ra.

58.

Bajnokuk halálától megrettenve a Caarth harcosok csalódottan sziszegve visszavonulnak. Embereid boldogan ujjonganak, miközben a támadók eltűnnek a sivatag mélyén. Örülsz, hogy ez történt, mivel katonáid már közel járnak a teljes kimerültséghez. A rajtaütés így is sikeres volt. Több száz Caarth tetem hever mindenfelé, te azonban alig egy tucatnyi embert vesztettél. Lelkesítő beszédet mondasz, majd utasítod seregedet, hogy térjenek vissza Karnak Torba megünnepelni a napot. Lapozz a **219**-re.

59.

A fogadó tele van tengerészekkel és kalandozókkal, akik két csata vagy hajóút között iszogatnak békésen. Remek alkalom kínálkozik rá, hogy ha akarsz, megpróbálj legénységet verbuválni a háromevezősödre. Ha meghívnál mindenkit egy italra (ez 50 Aranytallérodba kerül), lapozz a **31**-re. Ha inkább az egyik kereskedőhajó kapitányához lépnél oda, lapozz a **64**-re. Ha nem akarod egyiket sem tenni, és inkább visszatérnél a városba, lapozz a **177**-re.

60.

Bár fából készült, a kard mégis olyan kemény, mintha acélból lenne. A fegyver mágikus erővel bír, és a csaták során 1-gyel megnöveli a Támadóerődet. Ha pedig egy sikeres támadást követően *Szerencsepróbát* teszel az okozott sebesülés megnövelése érdekében, a szokott 2 helyett 4 további pontnyi veszteséget okozol ellenfelednek. Lapozz a **48**-ra.

61.

Pajzsod sikeresen felfogja a rúgás erejét, majd legendás erődet kihasználva megtaszajtod a bestiát. Hangos reccsenés hallatszik, amint a szörnyeteg combcsontja felcsúszik a bajnok csípőjébe. A szörnyeteg felüvölt a kíntól, és elterül a talajon. Gyorsan lecsapsz a nyakára, hogy elhallgattasd a fenevadat. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Héraklész* kódszót, majd lapozz az **58**-ra.

62.

Ahogy felhajtod az italt, érzed, amint erő árad szét az ereidben. A karjaid és lábaid fájdalmasan nőni kezdenek. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, a következő csatád során azonban 1-gyel megnövelheted majd Támadóerődet. Növesztő italt ittál. Az üvegcsében még 3 kortyra elegendő folyadék található. Bármely csata előtt ihatsz ebből, ha akarsz, ugyanilyen hatással. Lapozz a **195**-re.

63.

Némán jelzed embereidnek, hogy vegyenek fel támadó helyzetet. Ha rendelkezel Logaan Ravaszságával, lapozz a **67**-re; ha nem, lapozz a **44**-re.

64.

Thaloshoz lépsz, egy fűszerkereskedőhöz, aki elsősorban a várostól délre fekvő területekkel üzletel. Elcsevegtek a sivatagról és a délebbre elterülő dzsungelekről, végül a tárgyra tereled a szót, és felajánlod neki, hogy felbérelnéd őt a legénységével együtt. – Egyelőre nincs fűszerem, amivel üzletelhetnék, úgyhogy miért is ne? 500 Aranytallérért cserébe a tied vagyok. – Hosszas alkudozás után sikerül valamivel lejjebb nyomnod az árat: 400 Aranytallérra, vagy egy mágikus gyűrűre, karkötőre vagy amulettre, egy aranykehelyre vagy egy mágikus fegyverre (akár a dárdádat, akár a kardodat ajánlod fel ilyen célra, hazatérhetsz, hogy a helyébe egy közönséges fegyvert végy magadhoz). Ha hajlandó vagy megfizetni ezt az árat, a *legénység* kódszóval együtt jegyezd fel a változást a *Kalandlapodra*. Ha nem, és inkább fizetnél mindenkinek egy kör italt 50 Aranytallérért cserébe, lapozz a **31**-re. Ha elhagynád a fogadót, lapozz a **177**-re.

65.

Ha magadhoz veszed a harci kalapácsot, itt kell hagynod a kardodat. (Ha erre nem vagy hajlandó, visszakapod a kalapácsért kifizetett pénzedet). A fegyver mágikus, és könnyedén össze lehet vele zúzni a sziklát. Lapozz vissza a **121**-re.

66.

A bajnok felé hajítod a dárdádat, aki elkapja, és a homokba hajítja azt. Húzd le a fegyvert a *Kalandlapodról*. A hüllő undorodva mér végig.

Ha elfogadod a kihívását, úgy lapozz a **106**-ra. Ha kihasználod, hogy kihagy a támadók figyelme, és rohamra küldöd ellenük az embereidet, lapozz a **87**-re.

67.

Katonáid hálóval fedik le a Caarth harcosok fekhelyeit. Mikor ezzel végeztek, jelzel, hogy emeljék fel dárdáikat. Mikor mindenki készen áll, parancsra várva, hangos csatakiáltást hallatsz. A harcosok egy emberként döfik a homokba fegyverüket. A sivatag csöndjét emberek vérszomjas kiáltásai és Caarthok kínlódó sziszegése töri meg. És hiába törnek elő a bestiák föld alatti nyughelyükről, a hálók megfogják őket. Könnyedén végeztek a túlélőkkel, akik képtelenek szabadulni súlyos kötelékeikből. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *Odüsszeusz* kódszót. A csatának azonban még messze nincs vége, újabb hüllők bukkannak ugyanis elő a homokból, kezeikben hajlított pengéjű szablyákat tartva. Sereged is kardot ránt, és kegyetlen küzdelem veszi kezdetét. Lapozz a **16**-ra.

68.

A padlóhoz vágod a gömböt, mire a benne lévő füst teljesen megtölti a szobát. Akaratlanul is belélegzed az anyagot, és azonnal elálmosodsz. Mielőtt bármit is tehetnél, a padlóra rogysz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, pár perc elteltével magadhoz térsz. Ha akarod, elteheted a másik gömböt. Lapozz vissza a **107**-re. Ha nincs szerencséd, néhány Gyíkember rád talál, és tétovázás nélkül lemészárol. Kalandod itt véget ér.

69.

Ashra temploma nagy, de kezd már meglátszani rajta az idő vasfoga. Az épület belseje szinte teljesen üres. Úgy tűnik, a Régi Istenek már nem annyira népszerűek az emberek köreiben. Egy öreg, fehér talárt viselő pap lép hozzád, kezében egy kristályvégű bottal. – Üdvözöllek Ashra, a világ fényének hordozójának templomában. Miben segíthetek? – Ha azt mondod, hogy szeretnél Ashra egyházához csatlakozni (és nem szerepel *Kalandlapodon* a *Vuh* kódszó), lapozz a **215**-re. Ellenkező esetben távozol – lapozz a **177**-re.

70.

Ahogy a dárdád a levegőben suhan, egy újabb nyílvessző talál el (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Fegyvered azonban, melyet Telak áldása kísér, mellkason találja az íjászt. A férfi előredől, és többé nem kel fel. A csónakhoz szaladsz, hogy megbizonyosodj róla, valóban kimúlt. Visszaszerzed a dárdádat (húzd le *Kalandlapodról* a *horzsolás* kódszót), majd a háromevezősödhöz indulsz. Lapozz a **12**-re.

71.

Kezd elhatalmasodni benned a düh. Legszívesebben kettétörnéd ennek a bárdolatlan férfinak a nyakát. Ha van nálad egy üveg nyugtató, és meg akarod inni, lapozz a **14**-re; ha nincs, lapozz a **175**-re.

72.

– Megvan benned, ami ahhoz kell, hogy Vuh követője legyél – mondja a pap, miközben az oltárhoz vezet. Ott a szenteltvíz-tartóból kiemel némi vizet, és a homlokodra csöpögteti. – Megóvod a világ életét és megvéded a sötétség erőivel szemben. – Ahogy a férfi kántálni kezd, a szenteltvíz-tartó ragyogni kezd. A pap is észreveszi ezt. – Úgy tűnik, Vuh rád akarja ruházni az Élet Gyűrűjét. – A pap átnyújt neked egy ezüstgyűrűt, melyre a Jó és az Élet rúnáit vésték. A tárgyat csak csatában használhatod, egészen pontosan egy Harci Kör legvégén. Ha így teszel, 6 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza, ezt azonban egy csata során csak egyszer teheted meg. Most már te is Vuh egy oltárszolgája vagy. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Vuh* kódszót. Lapozz a **177**-re.

73.

A csata zaja tucatnyi őr figyelmét keltette föl, akik mindannyian döbbenten nézik a nő holttestét. Ezután átkutatod Ikunum szobáját, míg a többiek, akik a legkevésbé sem bíznak a főpapban, őrt állnak körülötted. Több levelet is találsz, melyekben különféle személyekkel levelez Elim, a sötétség ősi istenének idejéről és a király megbuktatásáról. Az árulásra utaló bizonyítékokkal felszerelkezve az őrök kíséretében felkeresed Ikunumot, és bejelented, hogy le van tartóztatva. A főpap erre csak elmosolyodik, majd egy füstfelhő kíséretében eltűnik. Lapozz a **220**-ra.

74.

A Hidra egyik feje felé hajítod a dárdádat. Sikerül eltalálnod a bestia egyik szemét, ami felüvölt kínjában. Húzd le a fegyvert a *Kalandlapodról*. – Hajót elhagyni! – kiáltod, és mindannyian a vízbe vetitek magatokat, miközben a bestia lecsap a fejeivel a könnyű háromevezősre, és ripityára töri azt. Kétségbeesetten kezdesz a Tűz-sziget felé úszni, hálát adva az égnek, hogy a szörnyeteg már nem veled foglalkozik. Lapozz a **33**-ra.

75.

Ezek a szandálok nagy sebességgel ruházzák fel a viselőjüket. A kaland során egyszer hívhatod segítségül a bennük rejlő mágiát. Használhatod őket úgy, mintha rendelkeznél Pandora Gyorsaságával, vagy egy csata idejére megnövelheted 3-mal a Támadóerődet. Lapozz vissza az **54**-re.

76.

Égető kín hasít beléd, amint az egyik villám az égből egyenesen beléd csap! Vesztesz 8 ÉLETERŐ pontot. Csúnya égésekkel és több nyílt sebbel térsz magadhoz, utóbbiak némelyikéből még mindig szivárog a véred. Sötét van, a vihar már továbbhaladt, te azonban még mindig veszélyben vagy. Ha nem sikerül nagyon gyorsan ellátnod a sebeidet, könnyen lehet, hogy ez lesz a véged. Különös derengést pillantasz meg a tenger irányából, mely a homokos part felé közelít, nagyjából abba az irányba, ahonnét jöttél. Ha úgy döntesz, visszaindulsz, hogy megtudd, mi a furcsa jelenés forrása, lapozz a **139**-re. Ha továbbindulsz abban a reményben, hogy még időben eléred Carsepolist, lapozz a **154**-re.

77.

A bűbájos befejezi a varázslást, mire perzselő fuvallat teríti be a csatateret. Úgy érzed, lángol a bőröd, tüdőd éget, ahogy levegőt veszel. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. És ami még rosszabb, a forró levegőben a hidegvérű hüllők felgyorsulnak. Mostantól kezdve ebben a csatában minden Caarth ellenfeled ÜGYESSÉGÉT növeld meg 1-gyel. Lapozz vissza a **218**-ra, és fejezd be a csatát.

78.

Hatalmas erőddel sikerül kis híján feldöntened az Őst. Miközben előrántod a kardodat, a lény igyekszik visszanyerni egyensúlyát. Félelmetes megjelenése ellenére a teremtmény meglepően puhány.

Ős	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd, lapozz a **7**-re.

79.

Az utat hamarosan sűrű fasor állja el, pedig meg mernél esküdni rá, hogy korábban nem voltak ott. Aztán rájössz, hogy Faemberek kerítettek be. Túl nagy a túlerő ahhoz, hogy akár elmenekülhess, akár felvehesd velük a harcot. Az ágak addig csapkodnak, amíg már nem tudsz tovább mozogni. Trágyaként végzed.

80.

Belekortyolsz a folyadékba, de azonnal ki is köpöd. Olivaolaj. Ha be akarod kenni vele a bőrödet, lapozz a **196**-ra; ha nem, lapozz a **195**-re.

81.

Lesétálsz a kikötőbe, ahol a háromevezősöd is pihen. Remek hajó, készen áll a kihajózásra. Nem kell neki más, csak egy legénység és egy úti cél. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *legénység* és a *tőr* kódszó, és útnak kívánsz indulni, lapozz a **118**-ra. Ha nem rendelkezel a *legénység* kódszóval, és szeretnél most embereket toborozni, lapozz a **3**-ra. Ha visszatérnél a városba, lapozz a **177**-re.

82.

Ha rendelkezel az Önteltség Hibával, lapozz a **113**-ra; ha nem, lapozz a **157**-re.

83.

Ahogy eltalálod Beremet, a tömeg hangos éljenzésbe kezd. Tucatnyian lépnek hozzád, hogy feliratkozzanak a hajódra. Írd fel *Kalandlapodra* a *legénység* kódszót. Elhagyod a fogadót és visszatérsz a városba. Lapozz a **177**-re.

84.

Mindenki legnagyobb döbbenetére – és főként a tiedre – sikerül beérned Atalantát, míg végül fej fej mellett nem szaladtok. De vajon képes vagy még egy utolsó erőfeszítésre a végső győzelemért? Ha rendelkezel Telak Erejével, lapozz a **48**-ra. Ha nem, *tedd próbára* ERŐDET, és adj 5-öt a dobott értékhez. Ha sikerül a próba, lapozz a **48**-ra; ha elbukod, lapozz a **4**-re.

85.

Elhajítod az arany almát, ami ellenfeled lába előtt esik a talajra. A kivételes szépségű gyümölcs teljesen megbabonázza a nőt, aki felveszi és megvizsgálja, majd zsebre teszi, és ismét futásnak ered. De időközben legalább sikerült beérned őt. Lapozz a **84**-re.

86.

Bár olyannyira simára polírozták, hogy akár tükörként is használhatnád, és tele van róva díszítésekkel, a pajzs nem mágikus. Másrészről semmivel sem roszszabb, mint a régi, ezért úgy döntesz, hogy megtartod. Jegyezd fel *Kalandlapodra* az új szerzeményedet. Lapozz vissza a **121**-re.

87.

Kihasználva, hogy a Caarth bajnok magára vonta a támadók figyelmét, embereid megrohamozzák a hüllőket. Több kígyóember is életét veszti, mielőtt még rájöhetnének, mi történik körülöttük. De látod, hogy a hatalmas bestia egyik katonádat felnyársalja hatalmas, kétélű kardjával, majd a holttestet a levegőbe hajítja, és közben mintha meg sem érezné a csapásokat, amik érik. Végezned kell ezzel a szörnyeteggel, még mielőtt kivégezné minden harcosodat.

Meg kell küzdened a lénnyel, aki minden Harci Körben, amíg ÉLETEREJE 10 alá nem csökken, bemutat valamilyen mutatványt. A Támadóerők és sebesülések megállapítása után dobj egy kockával. Ha az eredmény 3–6, ellenfeled visszakézből is megsebesít a kardjával, amivel 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. Ha az eredmény 1–2, a mutatványa félresikerül, és ezt kihasználva egy ellentámadással te okozol neki 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést. Ekkor te is megpróbálhatsz bemutatni egy mutatványt a Caarth bajnokon.

Caarth
Bajnok ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz az **58**-ra.

88.

Ezt a sisakot egy nagy hatalommal bíró varázsló készítette egy harcos barátjának, és igen gyors észjárással áldja meg a hordozóját. A kalandod során egyetlen alkalommal hívhatod segítségül a sisakot. Vagy használhatod úgy, mintha rendelkeznél Logaan Ravaszságával, vagy pedig biztosíthatod segítségével, hogy egy csata során minden egyes mutatványod sikerrel járjon. Lapozz vissza az **54**-re.

89.

Emberfeletti sebességgel rohansz el a harcos mellett, és mártod meg dárdádat a bűbájos gyomrában, aki összerogyik, és elterül a homokban. Írd fel *Kalandlapodra* a *Perszeusz* kódszót, majd lapozz a **214**-re.

90.

Meg kell küzdened édesapáddal. A mozdulatai szögletesek és merevek, de attól még kérlelhetetlenül közelít feléd.

Agamemnon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 16

Ha győzöl, írd fel *Kalandlapodra* a *gyilkos* kódszót. Dühösen, bosszúszomjasan eredsz a pap nyomába. Lapozz az **50**-re.

91.

Utolsó csapásod alatt rommá törik az Elementál. Épp csak annyi időd van, hogy megpillants egy kék köpenyes varázslót, kezében a tőrrel, mielőtt kámforrá válik. – Erishum volt az, egy újonnan kinevezett társunk és egy társadalmi törtető. Soha nem bíztam meg benne – mondja Platonus. – Meg kell tudnunk, pontosan mit lopott el, és hogy mik lehetnek ennek a következményei. – Lapozz a **201**-re.

92.

Ez a dárda mágikus, hüllők és fajtársaik ellen plusz sebesülést képes okozni. Húzd le régi dárdádat, és jegyezd fel ezt a helyébe. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *horzsolás* vagy *szívkereső* kódszó, azokat is húzd le. Lapozz vissza a **121**-re.

93.

– Ez a gyűrű képes rád ruházni az erdő erejét. – Amíg viseled, megnövelheted *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat 2-vel, és minden sikeres támadásod okozta sebesülést 1-gyel (a mutatványok okozta sebesülések továbbra is változatlanok maradnak). Lapozz vissza a **48**-ra.

94.

Minden erődet bevetve próbálsz végezni láthatatlan támadóddal a sötétben.

Ismeretlen
Támadó ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ha győzöl, lapozz a **46**-ra.

95.

– Mindig keresünk új oltárszolgákat, de csak olyanokat, akik már most is közel állnak az istenekhez. – Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Héraklész*, *Odüsszeusz* vagy *Perszeusz* kódszavak valamelyike, lapozz a **110**-re. Ellenkező esetben az öreg arra kér, hogy később térj majd vissza – lapozz a **177**-re.

96.

Előhúzod a kardodat, és felkészülsz rá, hogy megküzdj a Faemberrel, aki ágaival csapkodva harcol ellened. Ha rendelkezel Logaan Ravaszságával, lapozz a **216**-ra; ha nem, harcolj!

Faember ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 20

Ha *elmenekülnél*, lapozz a **37**-re. Ha te győzöl, lapozz a **166**-ra.

97.

Felhajtod az italt, és azonnal szörnyű fáradtság és álmosság kerít hatalmába. Egy erős nyugtatót ittál, amit a púpos még élő áldozatok kiütésére használt, hogy azután nyugodtan Zombivá tudja őket változtatni. Ha nem rendelkezel Telak Erejével, a következő csatád során 1-gyel le kell majd csökkentened Támadóerődet. Ha akarod, magaddal viheted az üvegcsét, még egy kortyra elegendő folyadék van benne. Használhatod altatószernek, vagy magadon is, ám ennek csak akkor van értelme, ha a Düh Hibával bírsz. Ha a szöveg arra utasít, hogy emiatt lapozz valahová, egy alkalommal dönthetsz úgy, hogy inkább felhajtod a folyadékot, és úgy folytatod az olvasást, mintha mi se történt volna. Ne feledd, hogy ha nem rendelkezel Telak Erejével, akkor a folyadék elfogyasztását követő csatában is le kell majd 1-gyel csökkentened Támadóerődet. Lapozz a **195**-re.

98.

Amilyen gyorsan csak tudsz, a csónakhoz rohansz, miközben a füled mellett tovább fütyülnek a célt tévesztett veszszők. Azonban hatalmas sebességed ellenére is eltalál még egy nyíl (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Szerencsére még az előtt eléred támadód, hogy kimúlnál. A férfi kissé idegesen hajítja el a fegyverét, és ránt elő egy rövid kardot. Meg kell küzdened vele.

Íjász ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 14

Ha megnyered a csatát, visszatérsz a saját hajódhoz. Lapozz a **12**-re.

99.

A férfi nyomába eredsz, lábaid azonban összecsuklanak alattad. Zihálni kezdesz, egyre nehezebben veszed a levegőt. Rájössz, hogy a nyílvessző mérgezett volt. Méreg árad szét az ereidben, majd elsötétül a látásod. Többé nem térsz magadhoz.

100.

A kalózkapitány sok sebből vérezve a padlóra rogyik. Levágod a fejét, amit bizonyíték gyanánt átadsz a kereskedőnek. A férfi rendkívül boldog, hogy üzletének veszedelme végre halott, és beleegyezik, hogy bárhová elvisz téged. Írd fel *Kalandlapodra* a *legénység* kódszót. Ha rendelkezel a *tőr* kódszóval is, és azonnal útnak akarsz indulni, lapozz a **118**-ra. Ha egyelőre visszatérnél a városba, lapozz a **177**-re.

101.

Az erdő lassan ritkulni kezd körülötted. Több napi utazást követően zöldbe öltözött erdőkerülők és fehér taláros druidák egy kis táborára akadsz. Mikor megpillantanak, kéttucatnyi felajzott íj emelkedik a magasba és szegeződik egyenesen rád, készen rá, hogy kilyuggassanak, ha akár csak a legkisebb gyanús mozdulatot is teszed. Az egyik druida feléd lép. – Üdvözöllek, Carsepolis hőse. Tudjuk, ki vagy, és hogy miért jöttél ide. De ettől még tény marad, hogy behatoltál a földünkre, ezért be kell bizonyítanod, méltó vagy rá, hogy továbbengedjünk. Ha képes vagy rá, bántatlanul távozhatsz. Ellenkező esetben vissza kell fordulnod, és meg kell kerülnöd a területünket. Egy plusz napodba fog kerülni a dolog, de biztosak vagyunk, hogy egy ilyen hatalmas harcosnak ez nem fog problémát okozni. Ez a legjobb, amit tehetsz, ha úgy érzed, nem vagy elég rátermett, mert ha elbuksz a próbatételen, a büntetésed halál. – Ha rendelkezel az Önteltség Hibával, lapozz az **56**-ra. Ha elfogadod a kihívást, lapozz a **193**-ra. Ha inkább elkerülöd az erdő kérdéses részét, lapozz a **116**-ra.

102.

Elhajítod az almát, ami épp a célvonal előtt ér földet. Atalanta felemeli a gyümölcsöt, és látszólag teljesen elmerül a mennyei gyümölcs szépségében, még téged sem vesz észre, amint elrohansz mellette, keresztül a célvonalon. Lapozz a **48**-ra.

103.

A dzsungel fokozatosan domboknak adja át a helyét. Amikor a terep kicsit kitisztul, egy fehér templomot pillantasz meg a távolban. A középső épület már elkészült, a körülötte állókat azonban még mindig építik, vagy csak az alapjuk van kijelölve. Ott vannak az ellenségeid, akiken meg kell bosszulnod édesapád halálát. Elég jó sebességgel haladsz, és senkivel nem találkozol út közben. Mikor épp egy völgyből kaptatsz kifelé, hangos kiáltás üti meg a füledet. – Ez lenne Carsepolis legnagyobb hőse? Ha a fény és élet istenei csak ennyit tudnak felmutatni, akkor egészen biztos, hogy Titán sötétségbe borul! – Felpillantva egy izmos férfit látsz, aki egy dárdát tart a kezében. Megvetéssel a szemében tekint le rád, majd feléd hajítja a fegyverét. Ha rendelkezel az Achilles-ín Hibával, lapozz a **142**-re; ha nem, lapozz a **194**-re.

104.

A lövedék a Lepelbe csapódik, majd arról visszapattan a varázslóra! Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztett ellenfeled. A férfi ezután felemeli a pálcáját, melyből zümmögő vörös fénynyaláb tör elő, amit kardként tart maga elé. Meg kell küzdened Erishummal, az Elimita varázslóval. Ha nálad van Ashra Botja, az fehér fénnyel felizzik. Ha ezzel küzdesz, az első sikeresen bevitt ütésed végez a férfival (a mutatványokból fakadó sebesülés nem módosul).

Erishum ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha te győzöl, lapozz a **107**-re.

105.

Összetöröd a gömböt a padlón, mire a szoba kesernyés füsttel telik meg, ami marni kezdi a szemeidet és a tüdődet. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kimenekülsz a kunyhóból, amíg az ki nem szellőzik. A másik gömböt magadhoz veheted, ha akarod, és összetörheted egy csata előtt. Ha így teszel, mind te, mind pedig ellenfeled automatikusan veszítetek 1 ÉLETERŐ pontot minden Harci Kör végén. Lapozz a **103**-ra.

106.

Előhúzod a kardodat, és szembeszállsz a bajnokkal, aki elvigyorodik a gondolatra, hogy hamarosan összezúzhatja a koponyádat.

Meg kell küzdened a lénnyel, aki minden Harci Körben, amíg ÉLETEREJE 10 alá nem csökken, bemutat valamilyen mutatványt. A Támadóerők és sebesülések megállapítása után dobj egy kockával. Ha az eredmény 3–6, ellenfeled visszakézből is megsebesít a kardjával, amivel 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. Ha az eredmény 1–2, a mutatványa félresikerül, és ezt kihasználva egy ellentámadással te okozol neki 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést. Ekkor te is megpróbálhatsz bemutatni egy mutatványt a Caarth bajnokon.

Caarth
Bajnok ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 16

Ha legyőzted, lapozz az **58**-ra.

107.

A varázsló halott. A kunyhót átkutatva több tekercset, könyvet és különös folyadékokat és gázokat tartalmazó üveggömböt is találsz. Az írott szövegek teljesen idegenek a számodra, de ha akarsz, az üveggömbökkel szerencsét próbálhatsz. Mindegyikből kettő van, és ha akarod, összetörheted őket, hogy megtudd, mi történik. Mit teszel?

Összetörsz egy fekete folyadékot tartalmazó gömböt? Lapozz a **133**-ra.
Összetörsz egy fehér füstöt tartalmazó gömböt? Lapozz a **68**-ra.
Összetörsz egy zöld füstöt tartalmazó gömböt? Lapozz a **105**-re.

Ha inkább továbbállnál, lapozz a **103**-ra.

108.

– Ez egy napgyűrű. Ha megdörzsölöd, fáklyaként világítja be a környezetedet. De ennél többre is képes, égető hősugarat képes az ellenfeleidre bocsájtani. – Minden csata legelején használhatod a gyűrűt arra, hogy 6 ÉLETERŐ pontos sebet okozz egyik ellenfelednek, ám eközben te is vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a **48**-ra.

109.

A nyílhegyre kent méreg hatástalan ellened. Kihúzod magadból a vesszőt, és körbenézel, de már nyomát sem látod az íjásznak, aki rád támadt. Ha korábban felé hajítottad a dárdádat, lapozz a **209**-re; ha nem, lapozz a **124**-re.

110.

– Az élet istenének, Vuhnak a követőjévé válhatsz, de előbb be kell bizonyítanod, hogy méltó vagy erre. Sokan élnek e városban olyanok, akik a sötét isteneket imádják, és csak azért élnek, hogy elvegyék a jó emberek életét. Azt hallottuk, hogy egy korrupt papság szerez egyre nagyobb befolyást. Ezt úgy érik el, hogy végeznek a leghangosabb kritikusaikkal. Sokáig tartott, mire rájöttünk, hogyan lehetséges, hogy ezeket az embereket éjszaka, az ágyukban ölték meg, amikor senki nem törte be az ajtót, de végül rájöttünk, mi az elkövető. Egy Életlopó az, egy szárnyas förtelem, ami általában a hegyekben él. A gonosz papoknak valahogyan sikerült uralmat szerezniük az egyik fölött, és arra használják, hogy végezzenek az ellenségeikkel. Pusztítsd el az Életlopót, és Vuh oltárszolgájává válhatsz. Én irtózom ezektől a szörnyektől. Nyilván tudni akarod, merre találod. Megtudtam, hogyan tudod felhívni magadra a figyelmét. A téren elvégzem a szükséges rituálét. A mesterei meg fogják érezni az erős jót, és kétségtelenül kiküldik majd az Életlopót, hogy szimatolja ki a forrását. Ekkor végezhetsz vele. – Ha beleegyezel a tervbe, lapozz a **115**-re. Ha nem, és inkább visszatérnél a városba, lapozz a **177**-re.

111.

Éppen inzultálni kezdenéd te is az Elimität, amikor a denevér-amuletted hirtelen felmelegszik. Megpördülsz, és egy feketébe öltözött nőt pillantasz meg, aki egy tőrrel a kezében lopakodik feléd. Az Elimita próbálta elterelni a figyelmedet, hogy közben orgyilkos társa végezhessen veled. Most viszont tisztességes küzdelemben mérheted össze vele az erődet.

Orgyilkos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha te győzöl, lapozz a **160**-ra.

112.

Ez a kard mágikus. Ha csata megkezdése előtt sikeres Szerencsepróbát teszel, a küzdelem idejére megnövelheted 1-gyel a Támadóerődet. Azonban ha elvéted a próbát, 1-gyel le kell azt csökkentened. Lapozz a **121**-re.

113.

Ha van nálad egy obszidián denevéramulett, lapozz a **111**-re. Ha nincs, visszszakézből te is sértegetni kezded az Elimität, amíg szúró fájdalmak nem hasítanak a hátadba. Miközben a férfi elterelte a figyelmedet, egy Orgyilkos lopakodott mögéd. Még egy utolsó, éles fájdalmat érzel a fejednél, utána elsötétül a világ.

114.

Egy jókora barlangban találod magad. Meggyújtasz egy fáklyát, és végighaladsz a szirt mélye felé vezető alagúton, ami végül egy nagy üregben ér véget, melynek közepén egy kis medencében egy tavacskányi víz gyűlt össze. A terem oldala mentén több kisebb pocsolyát is látsz, ezek kísérteties fénnyel ragyogják be a helyet. Mielőtt bármit is tehetnél, valami mocorogni kezd a középső vízgyűjtőben. Csápok kezdenek el kiemelkedni a mélyéből, amiket hamarosan egy hatalmas, nyálkával borított fej követ. Végül a dagadt, szárnyas test maradéka is feltűnik. A beesett szemű szörnyeteg végigmér, majd hangos ordítást hallatva rád veti magát. Soha nem láttál még ilyen bizarr teremtményt, de hallottál már az „Ősökről", akik még az első háborúk idején járták Titán földjét. Mindenféle teremtményt teremtettek akkoriban a harcoló felek, azzal az egyetlen céllal, hogy végezzenek a másik oldal teremtményeivel. A Sötét Istenek egyik ilyen kreatúrájával hozott össze a balsors. Próbálod nem elveszteni a fejed. Ha a lényre hajítod a dárdádat, lapozz a **119**-re. Ha megrohamozod, lapozz a **170**-re. Ha *elmenekülsz* a barlangból, lapozz a **185**-re.

115.

Hát legyen. Amikor leszáll az éjszaka, a vén pappal és több ifjabb társával együtt felkeresitek Carsepolis egyik terét. A fiatalok nagy körbe állnak körülöttetek, tömjént füstölnek, és kántálni kezdenek, miközben az öreg felemelt kézzel középre áll. Néhány percig semmi nem történik, utána azonban ragyogó fény borítja be a férfit. Ekkor üti meg a füledet a csapkodó szárnyak hangja, amit egy hangosabb puffanás kísér, mintha valami földet ért volna a téren. A papok abbahagyják a kántálást, és lámpásaikkal a zaj felé világítanak. Egy vékony, inas, szárnyas humanoid teremtményt pillantasz meg, aminek hosszúkás arca és nagy fülei vannak. Egy pillanatig hunyorog a hirtelen fénytől, de azután morogva megindul feléd. – Hátrább, szolgáim! – utasítja őket a pap, miközben te kivont karddal közelítesz a lény felé. A fenevad vicsorogva várja, hogy lecsapj rá. Az első alkalommal, hogy ÉLETERŐD 12-re, vagy az alá csökkent a csatában, a papok gyógyító varázsigét mondanak rád, ami 6 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza, és az ezt követő 3 Harci Kör idejére 1-gyel megnöveli a Támadóerődet is, de ezt csak egyszer tudják megtenni.

Életlopó ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Ha sikerül végezned a bestiával, visszatértek a templomba. Lapozz a **72**-re.

116.

Sarkon fordulsz, és visszaindulsz abba az irányba, ahonnét érkeztél. Ha korábban végeztél egy Faemberrel, lapozz a **79**-re. Ha nem, egész jó iramban tudsz haladni az erdőben és a mögötte húzódó síkságon. Több napig menetelsz, mire egyik reggel, amikor az eget még éppen csak vörösre festik a felkelő nap első sugarai, megpillantod a láthatáron otthonod, Carsepolis ragyogó falait. Hamarosan hazaérkezel. Lapozz a **183**-ra.

117.

– Megvan benned a mennyei fény – mondja a pap. A homlokodhoz ereszti a pálca végét, és motyogni kezd. A kristály felragyog, a fénye egyre erősödik, míg végül vakítóvá nem válik. – Még soha nem történt ilyen – mondja döbbenten a férfi. – Úgy tűnik, Ashra valami nagy feladatra választott ki téged, és azt akarja, hogy ezt a botot használva küzdj meg valamilyen, a világot fenyegető sötétséggel. Ha ezzel a pálcával lesújtasz Elim, a sötétség Régi Istenének egyik követőjére, az azonnal kimúlik, semmivé foszlik. – Írd fel *Kalandlapodra* Ashra Botját és az *Ashra* kódszót. Visszatérsz a városba. Lapozz a **177**-re.

118.

Lemész a kikötőbe, hogy ott találkozz a legénységeddel. Fütyülő hangot hallasz, és egy nyílvessző áll bele a mellkasodba. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Körbenézve megpillantod az íjászt, aki egyszer már megpróbálta megakadályozni a városba való bejutásodat. Egy hajóban ül, valamivel távolabb a nyílt vízen, és ijesztő sebességgel lövi feléd a vesszőket. Egy második a válladat súrolja (vesztesz további 2 ÉLETERŐ pontot). Ha a támadó felé hajítod a dárdádat, lapozz a **125**-re. Ha közelharcban próbálsz végezni vele, lapozz a **211**-re.

119.

Dárdád belefúródik a teremtmény puffadt testébe. Az felüvölt fájdalmában, miközben a sebből zöld nyálka kezd szivárogni. Ekkor előhúzod kardodat, hogy végezz a teremtménnyel. Félelmetes megjelenése ellenére meglepően puhány ellenfél.

Ős ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 5

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **7**-re.

120.

Futni hagyod az udvaroncot, aki nem győz hálálkodni a nagylelkűségedért. Cserébe felajánl neked egy varázsgyűrűt, az Igézet Gyűrűjét, amit viselve az emberek barátságosabban viselkednek majd veled. Írd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*. Olyanokon természetesen nem működik, akik alapból dühösek rád valami miatt. Elteszed az ajándékot, majd figyelmezteted az udvaroncot, hogy többé a színét sem akarod látni. Lapozz a **174**-re.

121.

A piacon a legkülönfélébb termékeket árulják Carsepolis kereskedői. Közönséges tárgyat nem tudnak ajánlani, azokat megtalálod saját otthonodban is, de több különleges, ritka mágikus tárgyra is ráakadsz, ami hasznosnak bizonyulhat akár most, akár a későbbiekben. Az alábbiak közül bármit megvehetsz.

Gyógyital (100 Aranytallér)	Lapozz a **197**-re.
Szerencsetalizmán (150 Aranytallér)	Lapozz a **39**-re.
Ezüst dobótőr (250 Aranytallér)	Lapozz a **188**-ra.
Mesterien kovácsolt, csillogó pajzs (100 Aranytallér)	Lapozz a **86**-ra.
Aprólékosan kidolgozott kard (500 Aranytallér)	Lapozz a **112**-re.
Fémnyelű, könnyű dárda (500 Aranytallér)	Lapozz a **92**-re.
Kékes fényű fémből kovácsolt harci kalapács (500 Aranytallér)	Lapozz a **65**-re.

Miután végeztél a piacon, visszatérsz a városba. Lapozz a **177**-re.

122.

– Ha a fény szolgája kívánsz lenni, szembe kell nézned a sötétséggel – mondja a pap, majd int, hogy kövesd. Egy lépcsősoron át a templom mélyébe, a város alá vezet. – Mindenhol sötétség van eltemetve, Ashra igaz oltárszolgái azonban képesek ezeket előhívni, majd elűzni. – Ekkor eléritek a folyosó végét, és a pap is elhallgat. Felemel egy járólapot, ami alatt vaksötét van. – Szembe kell szállnod a lent lappangó lényekkel – mondja. Leereszkedsz a feketeségbe vesző lépcsősoron, és ahogy az öreg visszahelyezi a helyére a követ, a fentről beszűrődő gyenge fény is kihuny. Lapozz a **217**-re.

123.

Hogy legénységet szerezz, beszámolsz az embereknek korábbi hőstetteidről, melyek minden egyes ismétléssel egyre abszurdabbá és abszurdabbá válnak. Egymagadban elvitorláztál Khulba, végeztél a Krákennel, elfogtad Allansia hét kalózurát. Ekkor egy harcedzett, sebes, szemfedőt viselő férfi közbeszól. – Nem igaz, én végeztem Allansia hét kalózurával. – Ő Berem, egy tengerészkapitány kalandozó, aki valóban megölte az imént említett haramiákat. De nem hagyhatod, hogy az igazság a hősi történeted útjába álljon, ezért lehazugozod a fickót. – Akkor küzdjünk meg, hogy kiderüljön, melyikünk mond igazat. – A férfival együtt elhagyjátok a fogadót, majd előhúzzátok kardjaitokat. Ebben a küzdelemben nem használhatod a pajzsodat! Egészen addig tart a küzdelem, amíg egyikőtök meg nem nyer egy Harci Kört. Most nem használhatod a mutatványaidat sem.

Berem ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Ha te nyersz meg hamarabb egy Kört, lapozz a **83**-ra. Ha ellenfeled talál el először, lapozz a **11**-re.

124.

Végül eléred Carsepolis kapuját. Az őrök vigyázzba vágják magukat, és tisztelegve köszöntenek, amikor közelebb érsz hozzájuk. A masszív kapukon átlépve végigmész az utcákon, míg el nem éred otthonodat. Kézzelfoghatóan nyomott hangulat ül a településen, mintha nyomasztó köd telepedett volna az emberekre. Fellépdelsz a kúriádhoz vezető lépcsőkön, melynek bejárata mellett búskomor tekintettel áll a gondnok. Amikor megpillant, kissé felderül a tekintete. – Nagyuram…

– Üdvözöllek, Stelios – szakítod félbe. – Amint végeztem az otthonomat megszállt kártevőkkel, megfelelőképp is üdvözöllek majd. – Határozott léptekkel haladsz végig a folyosókon, követve a rekedtes mulatság hangjait, míg el nem érsz a díszterembe. Édesanyád a hosszú asztal egyik végében ül, mely rogyásig van rakva finom étkekkel, körülötte pedig bárdolatlan udvaroncok zabálnak disznó módjára. Amint megpillantanak téged, azonnal elhallgat mindegyik. – Én vagyok e ház ura, ti pedig most eltakarodtok innen!

– Valóban? – kérdi az egyik részeg udvaronc, aki kis híján elesik, miközben felál az asztal mellől. – Nem fogsz nekem parancsolgatni, amikor már az apád leszek! – A többiek hangosan felröhögnek az ízléstelen viccen.

– Ha így áll a helyzet – mondod faarccal –, akkor meg kell, hogy ölj.

A fiatalok mindannyian rövid kardot rántanak, nagyon úgy tűnik, hogy várják a harcot, abban reménykednek ugyanis, hogy végzel a vetélytársaikkal. Részeg magabiztossággal közelednek feléd. Amikor már csak tízlépésnyire vannak tőled, te is előhúzod a kardod és leemeled a hátadról a pajzsod. Örömmel fogod móresre tanítani ezeket a szemtelen ficsúrokat. Egy ellenfélként küzdj meg az udvaroncokkal. Amíg összesített ÉLETEREJÜK 10 alá nem csökken, minden Harci Kör végén automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, mivel nem tudod hatékonyan kivédeni mindannyiuk támadását.

Udvaroncok ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 18

Ha legyőzöd őket, lapozz a **20**-ra.

125.

Miközben az íjász újabb nyilakat lő feléd, te elhajítod a dárdádat. Ha rendelkezel mind a *horzsolás*, mind pedig a *szívkereső* kódszavakkal, lapozz a **70**-re; ha nincs felírva mindkettő a *Kalandlapodra*, lapozz a **41**-re.

126.

Hátadra csatolod a pajzsodat, előveszel egy fáklyát és berohansz a barlangba. A sötétből valamilyen zöldes nyálka repül feléd, és beborít valami különös, ragacsos anyaggal. Ha rendelkezel Telak Erejével, gond nélkül letéped magadról a cuccot. Ha nem, úgy a massza lelassít – a púpos elleni csata során csökkentsd le 1-gyel Támadóerődet. A következő pillanatban feltűnik ellenfeled. Egy tőrrel az egyik, három fekete folyadékkal teli kis üveggolyóval a másik kezében ugrik elő a homályból, miközben a halálod kívánva artikulátlanul üvölt. Az első három Harci Kör végén feléd hajít egyet-egyet a kis golyókból, melyek összetörnek, és a tartalmuk azonnal lángra kap. A Támadóerők és sebzések megállapítása után dobj egy kockával. Ha az eredmény 4–6, ellenfeled eltalál, és a gömb tartalma rajtad fog tüzet – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha az eredmény 1–3, sikerül elhajolnod a lövedék elől, és kihasználva az alkalmat megcsapod a púpost, 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozva neki. A saját mutatványaidat ezt követően mutathatod be, ha akarod. Nincs időd rá, hogy lekapd a hátadra erősített pajzsot, így nem élvezheted az abból adódó bónuszokat, és nem hajthatsz végre olyan mutatványt, amihez szükség lenne rá. Éget a vágy, hogy végezz ezzel az undorító lénnyel, és ez csak tovább erősödik benned, amikor észreveszed, hogy sárga vére bugyogva sistereg, ahogy a talajra hullik.

Púpos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd, utolsó szúrásoddal felnyársalod a lényt, aki hátradől, majd elterül a kőpadlón, de az esés hatására teste darabokra szakad, és sárga, sistergő vére szétfolyik körülötte. Ha át akarod vizsgálni a barlangot, lapozz a **195**-re. Ha késlekedés nélkül távoznál innen, lapozz a **148**-ra.

127.

Beszámolsz a Faembernek a Caarth-fenyegetésről, a magának utat törő sivatagról és a carsepolisi fenyegetésről. – Hümm – válaszol a lény. – Az emberek intrikái hidegen hagynak, de azt én sem akarom, hogy a föld sivataggá váljon. Tessék, tedd ezt el. Az istenek eledele, jól jöhet még a küldetésed során. – A Faember leereszti egyik ágát, és átnyújt neked egy bronz almát – írd fel a *Kalandlapodra* –, ami vitézi erővel ruház fel. Ha a szöveg bármikor megkérdezi, hogy rendelkezel-e akár Telak Erejével, akár Pangara Gyorsaságával, elfogyaszthatod a gyümölcsöt, és úgy folytathatod a történetet, mintha bírnál azzal a képességgel. Megköszönöd a Faember ajándékát, majd búcsút intesz neki. Lapozz a **101**-re.

128.

Remekül érzed magad az ünnepségen. A druidák ellátják a sebeidet (állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékre). Reggel búcsút intesz Atalantának és a törzs többi tagjának, és folytatod az utadat. Egész jó sebességgel kelsz át előbb az erdőn, majd a mögötte húzódó síkságon. Több napig menetelsz, mire egyik reggel, amikor az eget még éppen csak vörösre festik a felkelő nap első sugarai, megpillantod a láthatáron otthonod, Carsepolis ragyogó falait. Hamarosan hazaérkezel. Lapozz a **183**-ra.

129.

Megrohamozod az Elementált, de képtelen vagy megsebezni. Rövid úton összezúz kőökleivel.

130.

Ahogy a bűbájos befejezi a varázslást, perzselő fuvallat teríti be a csatateret. Úgy érzed, lángol a bőröd, torkod és tüdőd égetnek, ahogy levegőt veszel. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. És ami még rosszabb, a forró levegőben a hidegvérű hüllők felgyorsulnak. Mostantól kezdve, amíg vissza nem tértek a városba, minden Caarth ellenfeled ÜGYESSÉGÉT növeld meg 1-gyel. Lapozz vissza a **206**-ra, és fejezd be a csatát.

131.

Atalanta a nézők üdvrivalgása közepette egyre távolabb ér tőled. Minden elveszett… hacsak nincs nálad valami, amivel meg tudnád állítani. Ha van nálad egy arany alma, lapozz a **85**-re; ha nincs, lapozz a **145**-re.

132.

A nyelvedre cseppented a folyadékot, és abban a pillanatban új erő tölt el. A színek mintha élesebbek lennének, a szagok pedig erősebbek. Életelixírt ittál. Növeld meg *Kezdeti* ÉLETERŐ pondjaidat 2-vel, majd állítsd vissza a jelenlegi értéket az új *Kezdeti* értékre. Lapozz a **195**-re.

133.

A padlóhoz vágod a gömböt, mire annak tartalma szétfolyik, és azonnal lángra kap. Épp időben menekülsz ki a kunyhóból, a következő pillanatban ugyanis egy kisebb robbanást hallasz, valószínűleg a másik üveggömb adta meg magát. A kunyhóból sűrű, fekete füst száll fel, biztos vagy benne, hogy hamarosan az egész épület lángokban fog állni. Úgy döntesz, nem időzöl el itt többet, inkább továbbállsz. Lapozz a **103**-ra.

134.

A lépcsősoron felsétálva a hatalmas ajtókhoz lépsz, majd bekopogtatsz a Varázslók Céhének bronz kopogtatójával. Egy fiatal, kék talárt viselő tanonc nyit ajtót, és üdvözöl a Céhnél, majd megkérdezi, hogyan lehet a segítségedre. Ha szerepel *Kalandlapodon* az *archívum* kódszó, lapozz a **27**-re. Ha a Céh vezetőjével akarsz kérni kihallgatást egy sürgős ügyben, lapozz a **190**-re. Ha már beszéltél vele, és nem rendelkezel az *archívum* kódszóval, nincs mit tenned itt, úgyhogy visszatérsz a városba – lapozz a **177**-re.

135.

Felemeled a pajzsodat, és ellenfeled felé tükrözöd a nap fényét, miközben a hajó felé szaladsz. Nyílvesszők fütyülnek el a füled mellett, és bár gyakorlatilag vakon tüzel az íjász, mégis telibe kap egy vessző (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Szerencsére még az előtt eléred támadód hajóját, hogy kimúlnál. A férfi kissé idegesen hajítja el a fegyverét, és ránt elő egy rövid kardot. Meg kell küzdened vele.

Íjász ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 14

Ha megnyered a csatát, visszatérsz a saját hajódhoz. Lapozz a **12**-re.

136.

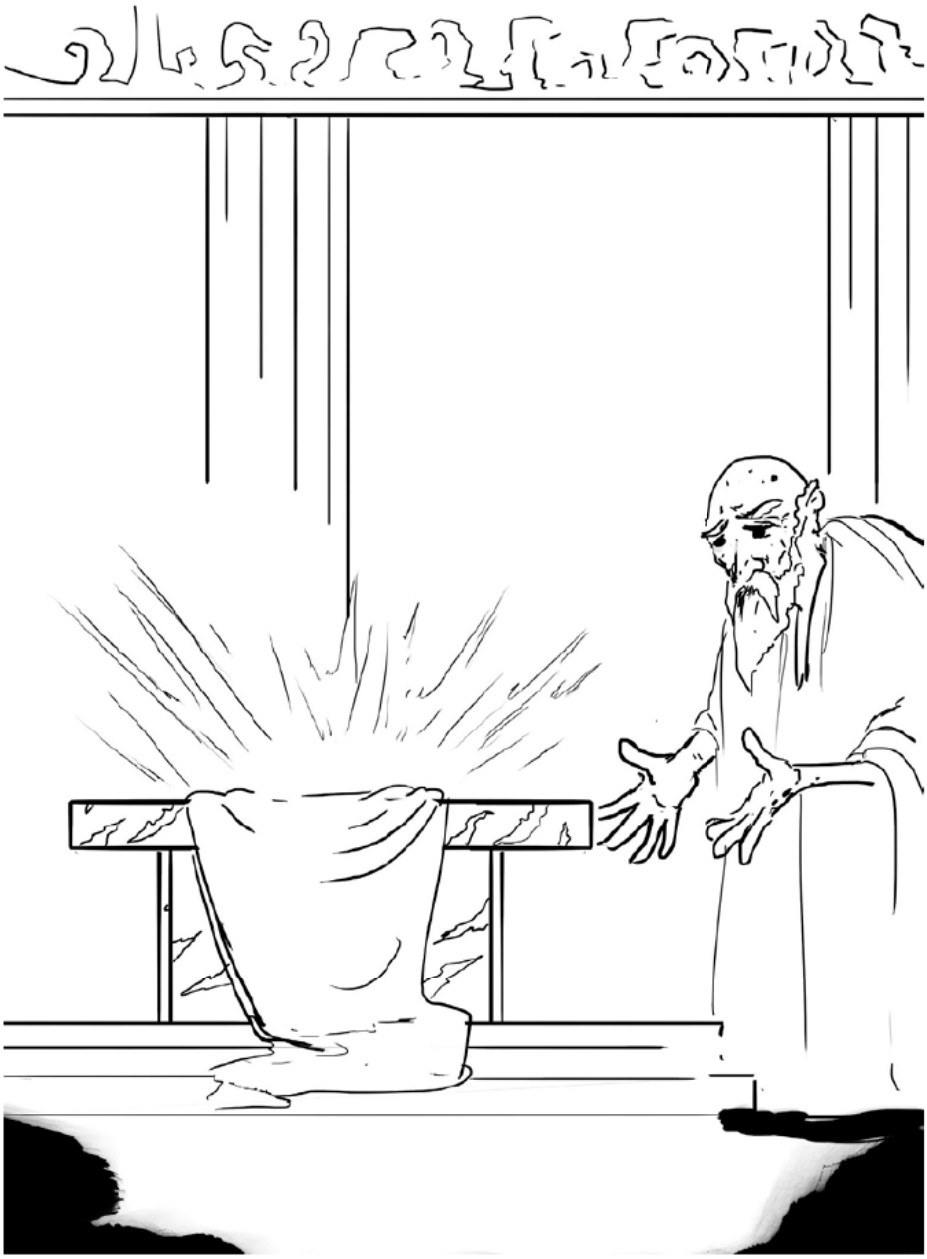
Ahogy megragadod a kardot, fura bizsergést érzel, amint a benne lévő mágia átjárja a karodat. Ennek a mágikus kardnak a pengéjét lángok fogják körbe harc közben. Valahányszor eltalálod egy ellenfeledet, a lángnyelvek átterjednek rá, és komoly sebesülést okoznak. Miután legalább egy sikeres találatot sikerül bevinned (a mutatványok nem számítanak ebbe bele), és így lángra gyújtanod egyik ellenfeledet, az minden egyes Harci Kör legvégén automatikusan veszít 1 ÉLETERŐ pontot. Ha pedig egy sikeres találat után sikeres *Szerencsepróbát* teszel az okozott sebesülés növelése érdekében, a szokott 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontnyi sebzést okozol. Lapozz vissza az **54**-re.

137.

Logaan temploma épp úgy néz ki, mint bármelyik másik épület, de mindenki tudja, miféle különös dolgok folynak a falai között. Színes talárú papok vonulnak ki-be a főbejáraton. Ahogy belépsz az épületbe, a főpap üdvözöl. – Üdvözöllek a szélhámos templomában, uram. Miben lehetünk szolgálatára? – Ha szerepel *Kalandlapodon* az *Odüsszeusz* kódszó, lapozz a **10**-re. Ha akarsz, 50 Aranytallért fizethetsz, cserébe azért, hogy visszanyerj 1 SZERENCSE pontot (ezt akárhányszor megteheted). Miután végeztél, távozol, és a város egy másik részében folytatod a kutatást. Lapozz a **177**-re.

138.

Utad során egyre fásabb tájon haladsz, hamarosan egész sűrű erdő vesz körül, ahol szabályosan utat kell vágnod magadnak a sűrű aljnövényzetben. Az éj leszálltával megállsz pihenni egy kicsit, de rendkívül nyugtalan vagy, szeretnél mielőbb hazatérni, hogy segíthess édesanyádon, ezért rövidesen továbbindulsz. Mikor már teljesen besötétedik, fáklyát gyújtasz, amitől csak még tovább nő az aggodalmad, a tűz ugyanis messzire jelzi minden vadállatnak és banditának, hogy merre jársz. Hosszú órák után egy tisztáshoz érkezel, melynek közepén egy gyönyörű almákat termő, magas fa áll. Közelebbről megnézve a növényt látod, hogy nem közönséges gyümölcsök ezek, ugyanis fémesen csillognak, arany, ezüst és bronzszínben pompáznak. Hallottál már korábban ehhez hasonló jelenségekről, és a szóbeszéd szerint ezek a termések rendkívüli hatalommal bírnak, éppen ezért mindenfelé nagy rájuk a kereslet. Ha belekóstolnál valamelyik megbűvölt almába, lapozz a **23**-ra. Ha inkább továbbállnál, lapozz a **101**-re.



139.

Kínlódva sántikálsz végig a parton. Ahogy lábad a homokba fúródik, a ragyogás feléd lebeg, nemsokára a közeledbe ér. Ekkor jössz rá, hogy mi is az valójában: egy aranyruhát viselő, gyönyörű nő. Rád néz, és mikor észreveszi fájdalmadat, együttérzés suhan át az arcán. Ezután belebeg egy barlangba, ami annak a szirtnek az aljából nyílik, ahonnét visszafordultál, és amit egészen mostanáig észre sem vettél. Ha követni akarod, lapozz a **114**-re. Ha mielőbb vissza akarsz térni Carsepolisba, és ismét nekivágnál a mászásnak, lapozz a **154**-re.

140.

Megmászod a kiszögellést, de menet közben felhorzsolod a lábadat egy élesebb sziklán (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és írd fel *Kalandlapodra* a *horzsolás* kódszót). Miután visszaszerzed a dárdádat, folytatod az utadat. Aggódva, hogy újabb merénylők is lesben állhatnak, igyekszel mindig a magasban maradni utad végső szakaszán. Lapozz a **124**-re.

141.

Épp ahogy eldöntenéd, mitévő légy, a hátad mögül susogást hallasz. Megfordulva legnagyobb megdöbbenésedre egy feléd lépegető fát veszel észre. Egy Faember az! – Nem lenne szabad ellopnod az almáimat – mondja a lény lassú, mennydörgő hangon. Ha beszámolsz a lénynek a küldetésedről, lapozz a **127**-re. Ha újabb almákat akarsz szerezni, és ezért hajlandó vagy megküzdeni a teremtménnyel, lapozz a **96**-ra. Ha *elmenekülnél* előle, lapozz a **37**-re.

142.

Ha rajtad van Vuh Leple, lapozz a **181**-re; ha nincs, a fegyver belefúródik a nyakadba, te pedig belefulladsz a saját véredbe.

143.

Valami remegni kezd a zsákodban. Kinyitva megpillantod, hogy a kehely az. A pap félelemmel vegyes ámulattal tekint a tárgyra. – Ez Vuh egyik elveszett ereklyéje. Hogyan került hozzád? – Beszámolsz az öregnek a történetről. – Nos, úgy tűnik, az istennek nagy tervei vannak veled. Van itt valami, amire szükséged lehet. – A pap elveszi tőled a kelyhet (húzd le a *Kalandlapodról*), majd az oltárhoz vezet, amit egy fehér lepel fed le. – Ez itt Vuh Leple. Azt beszélik, hogy annak, aki visszahozza a serleget a templomba, szüksége lesz erre, hogy Elim, a sötétség istenének és Vuh ellenségének követőin győzelmet arathasson. A lepel képes megállítani és a varázslóra visszaverni mindenféle ellenséges Elimita varázslatot, és más módon is megoltalmazhat. – Írd fel Vuh Leplét a *Kalandlapodra*. Megköszönöd a pap segítségét, és visszatérsz a városba. Lapozz a **177**-re.

144.

Felmutatod a tanoncnak édesapád levelét. Amint megpillantja a pecsétet, azonnal elrohan, hogy odahívja Platonust, a céhmestert. A férfi barátian üdvözöl, és biztosít együttérzéséről a szörnyű eset kapcsán. Aggódva olvassa végig a tekercset. – Át kell kutatnunk az archívumot – mondja. A férfi ezután kanyargós lépcsősorokat követve levezet egy óriási, barlangszerű terembe, ami szekrényekkel van tele. Ezeken tekercsek, könyvek és más leletek sorakoznak. Egy tűt kerestek a szénakazalban. Platonus motyog valamit, mire egy kis, ragyogó gömb emelkedik fel a tenyeréből. – Ez egy kereső ige – magyarázza. – Képes megtalálni a legrégibb itt lévő dolgot. – A varázslóval együtt követitek a fénygolyót, ami egy dísztelen, kék fényben derengő dobozhoz vezet titeket, ami csak azzal lóg ki a többi közül, hogy semmiféle díszítést nem látsz rajta. Ha nem lenne ilyen különös színe, teljesen elveszne a többi ütött-kopott fémdoboz között.

Óvatosan felnyitod. Amint ezt teszed, úgy érzed, mintha elhalványultak volna a fények. Egy tőrt látsz benne, amit fekete acélból kovácsoltak, és amiből kézzelfoghatóan árad a gonoszság és sötétség aurája. Alig egy másodpercig időzik rajta a szemed, amikor hangos reccsenés hallatszik, és mindent beborít a por és a füst. Amikor végre kitisztul a levegő, egy hatalmas Földelementált pillantasz meg, ami a padlón át tört magának utat, és ami most épp veled szemben áll, készen rá, hogy hatalmas ökleivel összezúzzon. Ha nincs mágikus fegyvered, Platonus int egyet a kezével, és a kardod pengéje mágikus energiával telik meg. Ha egy harci kalapácsod van, azzal harcolva minden sikeres támadásod 2 plusz ÉLETERŐ pontnyi sebet okoz rajta (tehát a szokásos 2 helyett 4-et; a mutatványok sebzése változatlan marad). Ellenfeled minden sikeres ütése 4 ÉLETERŐ pontos sebet okoz rajtad. Minden Harci Kör végén automatikusan csökkentsd ellenfeled ÉLETEREJÉT 2-vel, mivel a varázsló is beszáll a csatába. Meg kell küzdened vele!

Föld-elementál ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Ha legyőzöd, lapozz a **91**-re.

145.

Ahogy végül átesel a célvonalon, erdőkerülőkkel találod szembe magad, akik megfeszített íjaikkal egyenesen rád céloznak. Nem tudod elkerülni a féltucatnyi kilőtt nyílvessző mindegyikét, melyek a mellkasodba fúródnak, az egyik ráadásul egyenesen a szívedbe. Meghalsz, mielőtt még elterülnél a talajon.

146.

A karperec gyógyító erővel bír és immúnissá tesz mindenféle méreggel szemben. A kaland hátralévő részében ha méreg hatása miatt ÉLETERŐ pontokat vesztenél, hagyd figyelmen kívül ezeket az utasításokat. Ha pedig valahol a „méreg árad szét az ereidben" szöveget olvasod, adj 10-et az éppen aktuális fejezetpont számához, és lapozz az újonnan kapott fejezetpontra. Ezen kívül a karkötő minden megnyert csata végén 3 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Lapozz vissza a **48**-ra.

147.

A Hidra fejei lecsapnak a háromevezősre, porrá zúzva azt. Az utolsó dolog, amit látsz, az a hatalmas, fogakkal teli száj, amint bezáródik feletted.

148.

Magad mögött hagyod a barlangot meg a belőle áradó halál és gonoszság bűzét, és továbbindulsz a hegyeken át. Több kimerítő, ámde eseménytelen utazással töltött nap után az egyik reggelen, mikor még csak kel fel a nap, és első sugarai épp csak kezdik vörösre festeni az eget, a távolban megpillantod otthonod, Carsepolis ragyogó falait. Majdnem hazaértél. Lapozz a **183**-ra.

149.

Megkóstolod az olajos folyadékot, de semmiféle hatása nincs. Ezután megpróbálod a bőrödbe kenni, de így sem csinál semmit. Végül belemeríted a kardodat. Ahogy kiemeled a pengét, látod, hogy az ragyog. Lecsapsz egy sziklára, ami azonnal kettényílik. A köcsögben a megbűvölés olaja van. A kaland hátralevő részében a fegyvered mágikus fegyverként viselkedik, és ha megnyersz egy Harci Kört, a szokott 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést tudsz okozni ellenfeleidnek. (A mutatványok okozta sebesülések nem változnak.) Lapozz a **195**-re.

150.

Apád lába elé hajítod a gömböt. Amint belélegzi a fehér füstöt, azonnal a padlóra rogyik, és álomba merül. Hallod, amint a pap szitkozódni kezd, miközben te visszatartott lélegzettel a nyomába eredsz. Lapozz az **50**-re.

151.

A nő szó nélkül előrenyújtja egyik kezét, melyben egy aranykelyhet tart, a másikkal pedig az egyik ragyogó vizű pocsolya felé int. Megtöltöd a serleget, és megiszod a folyadékot. Azonnal jobban érzed magad. A sebeid a szemed láttára gyógyulnak be, és a fájdalom is rohamosan múlik. Erősebbnek érzed magad, mint korábban bármikor. Növeld meg *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat 2-vel, és állítsd vissza erre az új értékre a jelenlegi értéket. Mostantól kezdve immúnis vagy a mérgekre is. Ha a kaland hátralevő részében méreg miatt ÉLETERŐ pontokat vesztenél, hagyd figyelmen kívül ezt az utasítást. Ha pedig a szövegben a „méreg árad szét az ereidben" kifejezéssel találkozol, adj 10-et az éppen aktuális fejezetpont értékéhez, és lapozz az összegnek megfelelő fejezetpontra.

Miután megittad a vizet, feltűnik, hogy a ragyogás megszűnt, a kehely azonban még mindig nálad van. Írd fel azt a *Kalandlapodra*. Lapozz az **54**-re.

152.

Édesapád felriad, és amint megpillant, boldogan átölel téged. Visszatértek a partra, ahol még látjátok, ahogy az egykori rabok bekergetik a dzsungel mélyébe a Gyíkembereket. Amikor észrevesznek titeket, örömmel fogadnak, és elvezetnek egy kikötőhöz, ahol néhány háromevezős hajó horgonyoz. Édesapáddal együtt elvezetitek a rabokat Carsepolisba, ahol hatalmas lakomát rendeztek. Édesanyád örömében sírva fakad, amint meglátja, hogy férje életben van. Mindannyian remekül érzitek magatokat a mulatságon, sokat nevettek és táncoltok. A király ígéretet tesz rá, hogy megtisztítja a várost Elim imádóitól, és megköszöni neked, amiért végeztél a szekta vezetőivel. Lapozz a **186**-ra.

153.

Te is kiveszed a részed az ivászatból, sajnos azonban az alkohol a fejedbe száll. Vidám hangulatod hamarosan ingerlékenybe csap át. Ekkor valaki neked sétál, négy kupa mézsört ütve ki a kezedből, amik a padlóra esnek, és tartalmuk szanaszét folyik. Mielőtt bárki bármit mondhatna, eldurran az agyad, és ököllel teljes erőből képen törlöd a fickót, amitől szerencsétlen alak átrepül a termen. Az egyik mulatozó megpróbál megállítani, de felrúgod, amitől nekiesik egy asztalnak. Ezután előrántod a kardodat. A vendégek riadtan, sikoltozva menekülni kezdenek előled. Két, jól láthatóan ideges őr bukkan fel, és indul el feléd előreszegezett dárdákkal. Vérszomjasan a tömegre próbálod vetni magad, az egyik őr azonban sikeresen megdöf (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ez elég időt ad az embereknek ahhoz, hogy elhagyják a fogadót, majd nemsokára egy egész szakasz érkezik, hogy megfékezzen. Bezárnak az épületbe, ahol dühödten tombolva törszzúzol, nem kímélve sem üveget, sem bútort, míg az alkohol hatása le nem gyűr, és ájultan el nem terülsz a padlón.

Hasogató fejfájással ébredsz egy börtöncellában, tele megbánással a történtek miatt (vesztesz 2 SZERENCSE pontot). Kárpótlásul 500 Aranytallért fizetsz a fogadósnak a pusztításért, amit véghezvittél (ha nincs ennyi pénzed, húzd le az összes pénzedet). Ezt követően szabadon eresztenek. Lapozz a **177**-re.

154.

Az út hosszú és gyötrelmes, minden lépéssel kínzó fájdalom hasít végig a lábadon. A vihar elállt, így meggyújtasz egy fáklyát, hogy az bevilágítsa az utadat. Persze nem vagy túl boldog, mert így gyakorlatilag világgá kürtölöd a közelben lévő szörnyeknek, merre jársz. A legrosszabb félelmeid válnak valóra, amikor az egyik sziklafal tetején járva hangos vijjogás hangzik fel a levegőből. Pechedre nem madártól származik a hang. Feltekintve egy csapatnyi Hárpiát veszel észre, amik a tenger felől közelítenek feléd. Emberi áldozatokat keresnek, hogy megkínozhassák és megölhessék. Már észrevettek, és sebesen repülnek az irányodba. Csak úgy kerülheted el őket, ha a tengerbe veted magad. Ha így tennél, lapozz a **202**-re. Ha inkább felvennéd velük a harcot, előrántod a kardodat és felkészülsz a támadásukra. Egy ellenfélként küzdj meg a csapattal.

Hárpiák ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 18

Ha csata közben *elmenekülnél*, és inkább a tengerbe ugranál, lapozz a **202**-re. Ha megnyered a csatát, lapozz a **45**-re.

155.

Új reménnyel eltelve hagyod magad mögött a barlangot, és folytatod az utadat, mely eseménytelenül telik el. Napokon át menetelsz a parton, mielőtt ismét a szárazföld belseje felé veszed az irányt. Végül egyik reggel, amikor az eget még éppen csak vörösre festik a felkelő nap első sugarai, megpillantod a láthatáron otthonod, Carsepolis ragyogó falait. Hamarosan hazaérkezel. Lapozz a **183**-ra.

156.

Folytatod utadat Carsepolis felé. A vihar elvonult, így meggyújtasz egy fáklyát, hogy az bevilágítsa az utadat. Persze nem vagy túl boldog, mert így gyakorlatilag világgá kürtölöd a közelben lévő szörnyeknek, merre jársz. A legrosszabb félelmeid válnak valóra, amikor az egyik sziklafal tetején járva hangos vijjogás hangzik fel a levegőből. Pechedre nem madártól származik a hang. Feltekintve egy csapatnyi Hárpiát veszel észre, amik a tenger felől közelítenek feléd. Emberi áldozatokat keresnek, hogy megkínozhassák és megölhessék. Már észrevettek, és sebesen repülnek az irányodba. Csak úgy kerülheted el őket, ha a tengerbe veted magad. Ha így tennél, lapozz a **202**-re. Ha inkább felvennéd velük a harcot, előrántod a kardodat, és felkészülsz a támadásukra. Egy ellenfélként küzdj meg a csapattal.

Hárpiák ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 18

Ha csata közben *elmenekülnél*, és inkább a tengerbe ugranál, lapozz a **202**-re. Ha legyőzöd őket, az út hátralevő része eseménytelenül telik el. Napokon át menetelsz a parton, mielőtt ismét a szárazföld belseje felé veszed az irányt. Végül egyik reggel, amikor az eget még éppen csak vörösre festik a felkelő nap első sugarai, megpillantod a láthatáron otthonod, Carsepolis ragyogó falait. Hamarosan hazaérkezel. Lapozz a **183**-ra.

157.

Érzékeid veszélyre figyelmeztetnek. Megpördülsz, és egy feketébe öltözött nőt pillantasz meg, aki egy tőrrel a kezében lopakodik feléd. Az Elimita próbálta elterelni a figyelmedet, hogy közben orgyilkos társa végezhessen veled. Most viszont tisztességes küzdelemben mérheted össze vele az erődet. Ha rendelkezel az Achilles-ín Hibával, és ellenfeled bármikor 11-et vagy 12-t dob a Támadóereje kiszámításakor, és ezzel a támadással meg is nyeri a Kört, sikerül a nyakadba döfnie a fegyverét, és azonnal végeznie veled.

Orgyilkos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha te győzöl, lapozz a **160**-ra.

158.

– Látom, hogy nagy harcos vagy, aki sok mindent elért már az életében, és aki előtt még nagyobb tettek állnak. Gyere velem. – A pap egy félreeső terembe vezet, ahol egy emelvényen egy fényes fémpajzs pihen. A férfi imát kezd mormolni, mire képek villannak fel rajta. Túl gyorsan pörögnek ahhoz, hogy ki tudd venni, pontosan mit ábrázolnak, de mintha magadat látnád egy dzsungelben, majd a háromevezősödön a tengeren. Varázslókat látsz magad körül. A képek elhalványulnak, a pap pedig feléd fordul. – Nagy próbák állnak előtted, uram. Erős ellenség lapul e városban, aki egy rég elveszett, nagy erejű lelet után kutat. Úgy tűnik, ez a valami a Varázslók Céhének archívumában van elásva. Menj áldásommal, szerencse kísérjen utadon. – Írd fel *Kalandlapodra* az *archívum* kódszót. A pap ezek után megáldja a dárdádat is, hogy keresse azok szívét, akik vérében korábban megmártották. Írd fel *Kalandlapodra* a *szívkereső* kódszót. Végül rád is elmond egy áldást, hogy karod sose hagyjon cserbe a csatákban. A következő küzdelem során 1-gyel megnövelheted a Támadóerődet. Ezek után elhagyod a templomot, hogy máshol folytasd a keresést. Lapozz a **177**-re.

159.

Dárdád átsuhan a levegőn, és karon találja a férfit. Hallod, amint az alak felkiált fájdalmában, mielőtt menekülőre fogná a dolgot. Utánaeredsz. Lapozz a **99**-re.

160.

A férfi kifogyott a cselekből, leugrik a dombtetőről, és kardot ránt, készen rá, hogy közelharcban küzdjön meg veled. Amíg ÉLETEREJE 10 alá nem csökken, addig minden Harci Körben, közvetlenül a Támadóerők és sebesülések meghatározása után megpróbálkozik egy mutatvánnyal. Ilyenkor dobj egy kockával! Ha az eredmény 3–6, 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ám ha 1–2, akkor ő veszít 2 ÉLETERŐ pontot. Ezt követően te is megpróbálhatsz saját mutatványaiddal.

Elimita
Bajnok ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 19

Ha legyőzöd, lapozz a **34**-re.

161.

Ez az aranykarkötő erőt adományoz a viselőjének. A kaland során egyetlen alkalommal használhatod úgy, mintha rendelkeznél Telak Erejével, vagy pedig egy csata során megnövelheted az általad okozott sérüléseket 4-gyel (a mutatványokból fakadóakra ez nem vonatkozik). Lapozz vissza az **54**-re.

162.

Ez az ezüstgyűrű egy felfrissítő gyűrű. Kalandod során egyetlen alkalommal használhatod arra, hogy visszaállítsa ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat azok *Kezdeti* értékére. Lapozz vissza az **54**-re.

163.

A lövedék a Lepelbe csapódik, majd arról visszapattan a varázslóra! Dobj két kockával, és adj az összeghez 2-t, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztett ellenfeled. Ha ezzel a támadással legalább 10 ÉLETERŐ pontos sebet okoztál neki, ott helyben meghalt – lapozz a **103**-ra. Ha még életben van, felemeli pálcáját, melyből zümmögő vörös fénynyaláb tör elő, amit kardként tart maga elé. Meg kell küzdened Erishummal, az Elimita varázslóval. Ha nálad van Ashra Botja, az fehér fénnyel felizzik. Ha ezzel küzdesz, az első sikeresen bevitt ütésed végez a férfival (a mutatványokból fakadó sebesülés nem módosul).

Erishum ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha te győzöl, lapozz a **103**-ra.

164.

Megmászod a templom lépcsőit, és belépsz anélkül, hogy bárki megpróbálna feltartóztatni. Odabenn egy öreg, fehér taláros férfit látsz, aki egy fekete acéltőrt tart a kezében. – Megjövendölték az érkezésedet, fiatal, mint ahogy az áldozatot is, amit meghozol. Itt van az, ami felajánl téged Elimnek. – Egy másik férfi lép elő az egyik oszlop mögül. Meglepetésedben eláll a lélegzeted, amikor rájössz, hogy édesapád az! – Mindannyian azt hittétek, hogy halott, de a méreg csupán a tetszhalál állapotába vitte, épp csak annyira, hogy irányíthassam. Vissza fog térni Carsepolisba, hogy a parancsaim szerint cselekedjen, és megerősítse szorításom a nemesi családokon. Most pedig végezz a gyermekeddel!

Apád kivont karddal lépdel lassan feléd. Üres tekintetén nem látszik, hogy hallaná, amint kérleled. Talán van rá mód, hogy megállítsd anélkül, hogy végezz vele. Ha nálad van édesapád pecsétgyűrűje, lapozz a **40**-re. Ha van nálad egy fehér füstöt tartalmazó üveggömb, lapozz a **150**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **90**-re.

165.

A fénnyel sikerül száműznöd magad körül a sötétséget, leszámítva egy kis foltot közvetlenül előtted. Ellenfeled maga a sötét! A szörnyeteg egy pillanatra elhátrál előled, de utána megindul feléd. Megküzdesz a lénnyel, és közben igyekszel elkerülni jeges érintését.

Árnyék ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **46**-ra.

166.

A Faember hangos reccsenés kíséretében elterül a talajon. Az ágai között rálelsz egy bronz almára, amit magadhoz vehetsz. A termés vitézi erővel ruház fel. Ha a szöveg bármikor megkérdezi, hogy rendelkezel-e akár Telak Erejével, akár Pangara Gyorsaságával, elfogyaszthatod a gyümölcsöt, és úgy folytathatod a történetet, mintha bírnál azzal a képességgel. Ekkor azonban feltűnik, hogy több másik fa is elkezdett mocorogni és recsegni-ropogni, mivel pedig nem akarsz egy egész hordányi ilyen lénnyel megküzdeni, úgy döntesz, hogy gyorsan kereket oldasz. Lapozz a **101**-re.

167.

Nehéz szívvel emeled fel édesapád testét, és cipeled vissza a tengerpartra. A Gyíkemberek a dzsungelbe menekülnek az emberek lázadása elől. Mikor az egykori rabok megpillantanak, kitörő örömmel fogadnak, és egy kikötőhöz vezetnek, ahol egy kisebb flottányi háromevezős áll. Az egyiket elkötve a felszabadítottakkal egyetemben visszatérsz Carsepolisba, ahol méltó temetést rendezel édesapádnak. Ezután magadra öltöd a ház urának palástját, és eltökéled, hogy legalább olyan jó munkát végzel, mint szeretted tette egykoron.

168.

Némán jelzel embereidnek, hogy vegyenek fel támadóállást, és mikor már mindenki készen áll, hangos csatakiáltást hallatsz. A harcosok egy emberként döfik a homokba fegyverüket. A sivatag csöndjét emberek vérszomjas kiáltásai és Caarthok kínlódó sziszegése törik meg. A csatának azonban még messze nincs vége, újabb hüllők bukkannak ugyanis elő a homokból, kezeikben hajlított pengéjű szablyákat tartva. Egy bőrpáncélos példány emelkedik fel előtted, hideg szemeiből semmiféle érzelmet nem sikerül kiolvasnod, miközben feléd közelít, hogy végezzen veled.

Caarth
Harcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha végzel vele, lapozz a **16**-ra.

169.

A kunyhó ajtajához lépsz, és bepillantasz. Odabenn egy férfit látsz, aki a carsepolisi Varázslók Céhének kék talárját viseli. Egy asztal mellett ül, és egy könyvet olvas. Ha belépsz, és üdvözlöd, lapozz a **172**-re. Ha betörve rátámadsz, lapozz a **212**-re. Ha magára hagyod, és folytatod az utadat, lapozz a **24**-re.

170.

Megrohamozod a teremtményt, és pajzsszal előre nekicsapódsz. Ha rendelkezel Telak Erejével, lapozz a **78**-ra. Ha nem, előrántod kardodat, és szembeszállsz a teremtménnyel. Félelmetes megjelenése ellenére meglepően puhány ellenfél.

Ős ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **7**-re.

171.

Ahogy a folyadék végigfolyik a torkodon, különös bizsergést érzel. Ekkor megpillantod a pohárra ragasztott címkét, melyen ez áll: „MÉREG". Elejted az edényt, ami darabokra törik a padlón, és várod a véget, de különös módon nem történik semmi. Ekkor eszedbe jut, hogy szokták ezzel a címkével jelölni az ellenmérgeket tartalmazó fiolákat is. A folyadék, amit megittál, egy időre – de legalábbis a kaland végéig – immúnissá tesz a mérgekkel szemben. Ha a szöveg bármikor arra utasít, hogy méreg miatt ÉLETERŐ pontot vesztesz, nyugodtan hagyd figyelmen kívül az utasítást. Ha pedig a „méreg árad szét az ereidben" kifejezést látod, adj az éppen aktuális fejezetpont számához 10-et, és lapozz az így kapott fejezetpontra. Most pedig lapozz a **195**-re.

172.

Belépsz, és üdvözlöd az öregembert. Az felpillant, rád néz, és rád mutat. Egy tűzgolyó pattan ki az ujja hegyéből, és tör az irányodba. Ha Vuh Leplét viseled, lapozz a **104**-re. Ha nem, de rendelkezel Pangara Gyorsaságával, sikerül elugranod a golyó útjából. Ha egyikkel sem rendelkezel, *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, elkerül a varázslövedék, ha nincs, akkor eltalál: dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. A varázsló ezután felemeli a pálcáját, melyből zümmögő vörös fénynyaláb tör elő, amit kardként tart maga elé. Meg kell küzdened Erishummal, az Elimita varázslóval. Ha nálad van Ashra Botja, az fehér fénynyel felizzik. Ha ezzel küzdesz, az első sikeresen bevitt ütésed végez a férfival (a mutatványokból fakadó sebesülés nem módosul).

Erishum ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha te győzöl, lapozz a **107**-re.

173.

A púpos berohant a barlangba. A vörös köd nem múlik, eltökélted, hogy kiontod gonosz vérét, amíg már nem kap többé levegőt. Berontasz a barlangba. Lapozz a **126**-ra.

174.

Édesanyád még mindig a díszteremben van, ahol a szolgálókkal takaríttatja fel a mocskot, amit az udvaroncok és te okoztatok. Mikor megpillant, hozzád rohan, hogy átöleljen, és közben örömében zokogni kezd.

– Annyira boldog vagyok, hogy ismét látlak. Nem tudom eléggé megköszönni, hogy kiebrudaltad innen ezeket az undorító alakokat. De most meg kell, hogy bosszuld, ami apáddal történt. Forgasd fel a várost, tudd meg, kik a felelősek a haláláért, és végezz velük.

Megesküszöl, hogy addig nem nyugszol, amíg a gyilkosok életben vannak. Mikor otthonod végre ismét tisztává válik, kettesben elfogyasztotok egy finom vacsorát, és a gyógyítók ellátják a sebeidet. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Igazi áldásnak érzed, hogy megtisztítottad a házat a mérgező elemektől. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Édesanyád átnyújtja örökséged egy részét is: több száz Aranytallér értékű érméket, drágaköveket és ékszereket. Jegyezd fel *Kalandlapodon*, hogy 1000 Aranytallér van nálad. A kikötőben vár rád egy háromevezős gálya is, amihez új legénységet kell találnod, a régit ugyanis édesanyád elbocsátotta a haláleset után. Ha pedig korábban elvesztetted a dárdádat, magadhoz veszel egy újat.

Miután mindennel végeztél, a városba indulsz, hogy kiderítsd, ki ölte meg édesapádat. Merre kezded a kérdezősködést?

A piacon?	Lapozz a **121**-re.
A kikötőben?	Lapozz a **81**-re.
A fogadókban?	Lapozz az **59**-re.
A Varázslók Céhénél?	Lapozz a **134**-re.
A palotában?	Lapozz a **15**-re.
Pangara templomában?	Lapozz a **199**-re.
Telak templomában?	Lapozz az **5**-re.
Logaan templomában?	Lapozz a **137**-re.
Ashra templomában?	Lapozz a **69**-re.
Vuh templomában?	Lapozz a **6**-ra.

175.

Vörös köd ereszkedik a szemedre, és az Elimitára rontasz. Azonban nem számolsz azzal az illúzió-varázslattal elrejtett veremmel, amibe egyenesen belerohansz. Több métert zuhansz, mielőtt vagy egy tucatnyi karó felnyársalna.

176.

Elmenekülsz a barlang és annak gonosz lakói elől. A gyávaságod miatt vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Több napon át utazol még a hegyeken át, az út hátralévő része rendkívül fárasztó, de eseménytelen. Egyik hajnalban, amikor az ég még vörös a felkelő nap fényében, és épp csak az első sugarak kezdik megvilágítani a tájat, a távolban megpillantod Carsepolis ragyogó falait. Már majdnem hazaértél. Lapozz a **183**-ra.

177.

Visszatérsz Carsepolis központjába, hogy folytasd a nyomozást. Hová látogatnál el most?

A piacra?	Lapozz a **121**-re.
A kikötőbe?	Lapozz a **81**-re.
A fogadókba?	Lapozz az **59**-re.
A Varázslók Céhéhez?	Lapozz a **134**-re.
A palotába?	Lapozz a **15**-re.
Pangara templomába?	Lapozz a **199**-re.
Telak templomába?	Lapozz az **5**-re.
Logaan templomába?	Lapozz a **137**-re.
Ashra templomába?	Lapozz a **69**-re.
Vuh templomába?	Lapozz a **6**-ra.

178.

Kövekkel, ágakkal, minden kezed ügyébe akadó dologgal dobálva próbálod leesésre késztetni az almákat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD, és ha nem rendelkezel Logaan Ravaszságával, adj 4-et a dobott eredményhez. Ha nincs szerencséd, nem sikerül egyetlen gyümölcshöz sem hozzájutnod – lapozz a **141**-re.

Ha szerencséd van, sikerül három termést is leverned a magasból, melyeket alaposabban is megvizsgálsz. Az egyik egy ezüst alma, ami gyógyító erővel bír. Ezt bármikor elfogyaszthatod, kivéve amikor harcolsz, és ilyenkor visszaállítja ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. A másik egy bronz alma, ami vitézi erővel ruház fel. Ha a szöveg bármikor megkérdezi, hogy rendelkezel-e akár Telak Erejével, akár Pangara Gyorsaságával, elfogyaszthatod a gyümölcsöt, és úgy folytathatod a történetet, mintha bírnál azzal a képességgel. A harmadik egy arany alma, az istenek almája – ha ezt elfogyasztod 1-gyel megnövelheted *Kezdeti* SZERENCSE pontjaid számát, majd visszaállíthatod a jelenlegieket erre az új értékre.

Természetesen mindhárom almát csak egyszer eheted meg. A zsákmányoddal boldogan indulsz tovább. Lapozz a **141**-re.

179.

Ahogy felemeled a szobrot, távoli nevetést hallasz. Logaan, a szélhámos szobra az, ami nagy szerencsét fog hozni neked. Növeld meg 1-gyel *Kezdeti* SZERENCSÉDET, és állítsd vissza a jelenlegi értéket az új összegre. Mostantól kezdve valahányszor harcon kívül *Szerencsepróbát* kell tenned, nem kell levonnod magadtól 1 pontot, ráadásul minden megnyert csata legvégén visszanyersz 1 SZERENCSE pontot is. Lapozz vissza az **54**-re.

180.

A talizmán felforrósodik a nyakadban. Megperdülve egy nőt veszel észre, aki épp készül a hátadba döfni egy tőrt. Előrántod a kardodat, és felkészülsz rá, hogy megküzdj vele. Ha rendelkezel az Achilles-ín hátránnyal, és támadód bármikor 11-et vagy 12-t dob a Támadóerejének megállapításakor, ezzel meg is nyeri az adott Harci Kört, sikerül a nyakadba döfnie a fegyvert, és azon nyomban végeznie veled.

Orgyilkos ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd, lapozz a **73**-ra.

181.

A dárda, úgy tűnik, a nyakadat célozta meg, de az utolsó pillanatban valami ismeretlen erő megállította. A fegyver a földre hullik. Lapozz a **35**-re.

182.

Több órányi eredménytelen kutatást követően már épp kezdenéd feladni az erőlködést, de ekkor megakad a szemed valamin. Egy egyszerű, fémdobozt szúrsz ki, mely kékes színnel dereng, ám mégis kilóg a többi közül, ezen ugyanis semmiféle díszítést nem látsz. Ha nem lenne ilyen különös színe, teljesen elveszne a többi ütött-kopott fémdoboz között. Óvatosan felnyitod. Amint ezt teszed, úgy érzed, mintha elhalványultak volna a fények. Egy tőrt látsz benne, amit fekete acélból kovácsoltak, és amiből kézzelfoghatóan árad a gonoszság és sötétség aurája. Alig egy másodpercig időzik rajta a szemed, amikor hangos reccsenés hallatszik, és mindent beborít a por és a füst. Amikor végre kitisztul a levegő, egy óriási Földelementált pillantasz meg, ami a padlón át tört magának utat, és ami most épp veled szemben áll, készen rá, hogy hatalmas ökleivel összezúzzon. Ha nincs mágikus fegyvered, lapozz a **129**-re. Ha van, azzal szállsz szembe az ellenfeleddel. Ha egy harci kalapácsod is van, minden sikeres támadásod 2 plusz ÉLETERŐ pontnyi sebet okoz rajta (tehát a szokásos 2 helyett 4-et; a mutatványok sebzése változatlan marad). Ellenfeled minden sikeres ütése 4 ÉLETERŐ pontos sebet okoz rajtad. Meg kell küzdened vele!

Föld-elementál ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Ha legyőzted, lapozz az **53**-ra.

183.

Egy sziklán ülve eszed élelmed maradékát, amikor a távolban mozgást veszel észre. Arra tekintesz, és egy bőrzekés férfit pillantasz meg, aki egy íjjal céloz rád. Azután elereszti a vesszőt. Mielőtt megmozdulhatnál, a nyíl beleáll a válladba. Ha válaszként felé hajítanád a dárdádat, lapozz a **159**-re. Ha a nyomába erednél, lapozz a **99**-re.

184.

Mielőtt még a harcos teste kiterülhetne a földön, a bűbájoshoz rohansz, és felnyársalod a kardoddal. A varázshasználó a homokba roskad. Lapozz a **214**-re.

185.

Amilyen gyorsan csak tudsz, elmenekülsz a szörnyeteg elől. Végül visszaérsz a homokos partra, ahol kicsit kifújod magad, mielőtt folytatnád az utat. Ha rendelkezel az Achilles-ín Hibával, lapozz a **45**-re. Ha nem, utad hátralévő része eseménytelenül telik el. Aztán az egyik reggelen, mikor még csak kel fel a nap, és első sugarai épp csak kezdik vörösre festeni az eget, a távolban megpillantod otthonod, Carsepolis ragyogó falait. Majdnem hazaértél. Lapozz a **183**-ra.

186.

Ahogy a lakoma az éjszakába nyúlik, egyre inkább várod a hajnalt, mely egy új korszak kezdetét jelzi nem csak nektek, de az egész városnak is. Hála neked, a város megszabadult a gonosz szolgáitól, és édesapád ismét elfoglalta az őt megillető helyet otthonotokban. Bebizonyítottad mindenkinek, hogy bátor és félelmetes harcos vagy, aki előtt nagy jövő áll. Semmi nem tűnik lehetetlennek. Úgy érzed, mintha egymagad meg tudnád állítani a Caarth fenyegetést. Talán tényleg így van. Ahogy a nap lenyugszik Carsepolisban, arra gondolsz, milyen dicső napok várnak rád, és milyen csodálatos év lesz az 1998-adik.

187.

Az íjász rendületlenül tüzel rád. Próbálsz a hajójához sietni, hogy megküzdj vele, de túl sok találatot kapsz, és sosem érsz el odáig. Végül, mikor már vagy egy tucatnyi nyílvessző áll ki belőled, összerogysz a kikötő partján, és többé nem kelsz fel.

188.

Ezt a mágikus dobótőrt minden csata legelején használhatod egyetlen alkalommal. Ilyenkor automatikusan eltalálja ellenfeledet, és 2 ÉLETERŐ pontos sebet okoz rajta. Ha nem menekülsz el a csatából, a végén visszaszerezheted a fegyvert. Lapozz vissza a **121**-re.

189.

Áttörsz a Zombik között, próbálva magasabbra jutni, de miközben ezt teszed, az élőhalottak feléd csapnak. Az egyiknek sikerül áttörnie a védelmeden, és karmaival végigszántja a karod (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). De sikerül a terved, feljebb jutsz az emelkedőn, ellenfeleid pedig tántorogva megindulnak feléd. Nagyobb kavicsokat hajigálsz rájuk, sziklákat gördítesz le, amik további köveket mozdítanak ki a helyükből, és egy kisebb földcsuszamlást sikerül előidézned, ami magával ragadja támadóidat, és kilapítja őket. Visszasietsz a lejtőn, és meg is találod a vérrel és hússal tarkított kőrakást. Az egyik példány még mozog, próbálja kiszabadítani magát, így gyorsan lecsapsz rá. A barlang bejárata még mindig szabad, a púposnak azonban nyoma veszett. Ha utánaindulsz a barlangba, lapozz a **126**-ra. Ha inkább magad mögött hagynád ezt a gonosz helyet, lapozz a **176**-ra.

190.

Fél órán át várakozol, mire egy öreg, sötétkék talárt viselő varázsló bukkan fel a váróteremben. De nem a céhmester, még csak nem is valamelyik rangidős varázsló, akit te ismersz. – Jó napot, Erishum vagyok, a helyettes céhmester. Miben segíthetek? – Elmondod, hogy fontos ügyben jársz itt, de csak személyesen a céhmesterrel beszélhetsz. – Bármit elmondhat nekem, amit neki – mondja a varázsló. Mikor azonban továbbra is ragaszkodsz hozzá, hogy a felettesével beszélj, türelmetlenül feléd legyint. – Úgy tűnik, nem jutunk egyről a kettőre, úgyhogy… – Mielőtt bármit is tehetnél vagy mondhatnál, a városközpontban találod magad. Lapozz a **177**-re.

191.

Elhagyod a palotát, de nem a kerten át a kapu felé vezető úton indulsz tovább, hanem a fal mellett futón. Egyenesen egy őrjáratba futsz bele, de mikor látják, hogy ki vagy és mit csinálsz, magadra hagynak. – Sosem bíztam ebben az Ikunumban – motyogja az egyik. – A szállása a palota hátsó részében van, a földszinten. – Megköszönöd a segítséget, és továbbindulsz. Mikor elérsz a főpap ablakához, óvatosan bekukucskálsz, hátha van odabenn valaki, de senkit nem látsz. Azon töprengsz, hogy bemásznál, hátha találsz odabenn valami árulkodót. Ha van nálad egy denevér-amulett, lapozz a **180**-ra; ha nincs, lapozz a **29**-re.

192.

Homokos parton sétálsz végig, és Hydana tengerének hullámaiban gyönyörködsz, melyeken Glantanka lenyugvó napjának sugarai olyan csodálatosan visszaverődnek. Alkonyatkor megállsz vacsorázni és egy kicsit lepihenni, de nyugtalan vagy, mielőbb haza akarsz érni, hogy megvédd édesanyád és elpusztítsd a városodra leselkedő láthatatlan veszedelmet. Alig fél órányi alvás után felriadsz. Ahogy a csillagok fénye egymás után kialszik, rájössz, hogy viharfellegek gyülekeznek a távolban. Ahogy telik az éjszaka, egyre közelebb érnek hozzád, hamarosan villámok villanását látod, és mennydörgés morajlása is hallatszik. Egy kőszirten állsz, amikor elkezd szakadni az eső, és bár a szél is próbál letaszajtani a mélybe, és hideg vízcseppek záporoznak rád, te szakadatlanul mész tovább. A villámok most már a közvetlen közeledben csapnak le. Ha rendelkezel az Achilles-ín Hibával, lapozz a **76**-ra; ha nem, lapozz a **26**-ra.

193.

A druida egy rövid, fehér talárt viselő, fiatal nőhöz vezet. – Ő itt Atalanta, a leggyorsabb futónk. Ha sikerül megelőznöd egy versenyen, áldásunkkal és ajándékainkkal folytathatod az utadat.

A tábor lakói körétek gyűlnek, hogy szemtanúi legyenek a megmérettetésnek. A druida türelmesen megvárja, hogy mindenki elcsendesedjen és ti ketten felálljatok a startvonalhoz. – Rajt! – kiáltja el magát a férfi, mire a nő riasztó sebességgel nekilódul, te pedig egyre kétségbeesettebben loholsz utána. Ha rendelkezel Pangara Gyorsaságával, lapozz a **205**-re. Ha nem, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj **5**-öt a dobott eredményhez. Ha sikerül a próba, lapozz a **84**-re; ha nem, lapozz a **131**-re.

194.

A dárda feléd suhan, de sikerül még időben felemelned a pajzsodat, hogy kivédd a végzetes csapást. Lapozz a **35**-re.

195.

Óvatosan, hogy még véletlenül se érj hozzá a folyadékhoz, átkutatod a barlangot. Ha korábban elhajítottad, most felszedheted a dárdádat. A púpos egy jókora barlangban lakott. Egyik végében egy nagy kőasztalt találsz, melyet rozsdás sebészszerszámok, sárga folyadékot tartalmazó üvegcsék és testrészekkel teli bödönök borítanak. A másik oldalon egy büdös szőrmékből megrakott ágyat látsz, körülötte megpenészedett ételmaradékokkal. Észreveszel egy kisebb asztalt is, rajta lombikokkal, kerek talpú flaskákkal, mérőpoharakkal és különös löttyöket tartalmazó fiolákkal – egyszóval tipikus alkimista-segédeszközökkel. A folyadékok egy része akár hasznos is lehet a számodra, de vajon elég bátor vagy ahhoz, bármelyikbe is beleigyál? Ha nem akarod a szerencsédet kísérteni, és inkább sietve távoznál – elvégre nincs itt semmi más, amit tehetnél –, lapozz a **148**-ra. Ha bátor vagy, döntsd el, melyikkel tennél egy kísérletet.

Egy színtelen és szagtalan folyadékot tartalmazó, kicsi agyagkancsóval?	Lapozz a **97**-re.
Egy zöld üveggel, melyben nagyjából egy liternyi vörös folyadék van?	Lapozz a **28**-ra.
Egy nagy agyagkorsóval, amiben színtelen, csípős szagú ital van?	Lapozz a **200**-ra.
Egy kis fiolával, melynek tartalma a szemed láttára változtatja a színét?	Lapozz a **19**-re.
Egy színtelen, de fekete folyadékkal pöttyökben szennyezett itallal?	Lapozz a **171**-re.
Egy kis agyagkorsóban lévő olajos, sárga anyaggal?	Lapozz a **80**-ra.
Egy cseppnyi ezüstös folyadékot tartalmazó fiolával?	Lapozz a **132**-re.
Egy bugyogó, zöld italt tartalmazó üveggel?	Lapozz a **62**-re.
Egy agyagköcsöggel, amiben zöld, olajos ital van?	Lapozz a **149**-re.

196.

Ahogy a folyadékot a mellkasodba és a karjaidba dörzsölöd, bizsergő érzés jár át. Rádöbbensz, hogy az olajat megáldották. Mostantól kezdve minden csatában figyelmen kívül hagyhatod a legelső sebesülés (legyen az az ellenfél fegyveréből, vagy valamilyen mutatvány következtében származó seb) okozta ÉLETERŐ-veszteséget. Ezen kívül ha egy elvesztett Harci Kör után *próbára teszed a* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd az elszenvedett sebesülést, és szerencséd van, a szokásos 1 helyett 2 ponttal csökkentheted a sérülés mértékét. Lapozz a **195**-re.

197.

Egy kortynyi folyadék van az üvegcsében, amit csatán kívül bármikor elfogyaszthatsz. Ha ezt teszed, visszaállítja ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Lapozz vissza a **121**-re.

198.

Kéttucatnyi Zombi közeledik feléd csigasebességgel. Ha rendelkezel Logaan Ravaszságával, és megpróbálsz valamilyen cselhez folyamodni, lapozz a **189**-re. Ha rendelkezel Pangara Gyorsaságával, és folyamatosan körözve küzdenél meg ellenfeleiddel, lapozz a **2**-re.

Ha meggondoltad magad, és mégis inkább *elmenekülnél*, lapozz a **176**-ra.

Ha úgy döntesz, hogy megküzdesz velük, felemeled dárdádat és pajzsodat, hogy megpróbáld egyszerre távol tartani őket magadtól, és fedezékedből ledöfni a fejüket, hogy agyukat szétloccsantva mozgásképtelenné tedd őket. A púpos közben utasítja őket, hogy támadjanak rád, a megelevenedett holtak pedig karjaikkal és lábaikkal próbálnak megütni, megrúgni és lefogni. Hatalmas túlerővel nézel szembe, így képtelen vagy minden támadást elkerülni, de ennek ellenére sem adod fel a küzdelmet. Egyetlen ellenfélként küzdj meg a Zombikkal, de – mivel túl sokan vannak – amíg 10 alá nem csökkented összesített ÉLETERŐ pontjaikat, minden Harci Kör végén vonj le magadtól automatikusan 1 ÉLETERŐ pontot.

Zombi

Horda	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 25

Ha a csata során bármikor úgy döntesz, hogy *elmenekülsz*, lapozz a **176**-ra. Ha legyőzöd őket, és a púpos után eredsz a barlang mélyébe, hogy végérvényesen megszabadítsd Titánt ettől a veszedelemtől, lapozz a **126**-ra. Ha inkább mielőbb elhagynád ezt az undorító helyet, lapozz a **176**-ra.

199.

Pangara temploma egy nagy és csodálatos építmény a kikötő közelében, ő ugyanis az egyik istennő, akihez a tengerészek imádkoznak, hogy nyugodt útjuk legyen a tengeren. Amikor belépsz, tengerészek, imádkozók és szürke csuhát viselő papok tucatjait pillantod meg. Egyikük hozzád lép. – Nagyuram – köszönt. – Miben lehetünk szolgálatodra? – Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Perszeusz* kódszó, lapozz a **32**-re. Ha áldást kérsz, hogy biztonságban átkelhess a tengeren, és hajlandó vagy ezért 50 Aranytallért fizetni, írd fel *Kalandlapodra* a *szélroham* kódszót. Dolgod végeztével elhagyod a templomot. Lapozz a **177**-re.

200.

Ahogy felhajtod a folyadékot, az azonnal végigégeti a torkodat. Holttestek tartósítására használatos italt ittál! Érzed, amint a méreg szétárad az ereidben, és elkezdi kikezdeni a szerveidet. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **195**-re.

201.

Platonusszal és még néhány másik varázslóval egyetemben órákon át nyálazzátok a könyveket. Végül a céhmester talál rá arra, amit kerestek, de nem tűnik valami boldognak. Sőt, kifejezetten aggódva néz fel. – Attól tartok, hogy Erishum Elim Tőrét lopta el, a sötétség ősi istenének egyik nagy erejű fegyverét. Ha Elim egyháza ekkora hatalomra tesz szert, mindannyian halálos veszélybe kerülünk. Ősi káoszba és sötétségbe fogják taszajtani a világot.

– De hová ment? Van erre valami tipped? – kérded tőle.

– Igen – válaszol Platonus. – A fürkészőink lekövették a teleportáló varázslatot. Úgy tűnik, hogy a Tűz-szigetre szökött, Allansia partjaitól nem messze. Lehet, hogy a szekta ott építi ki a támaszpontját. Attól tartok, hogy erőinket lefoglalja a város védelme és a mágikus kémek felderítése, így ennél többet nem segíthetünk rajtad. Hajóval kell odajutnod. Sok sikert.

Írd fel *Kalandlapodra* a *tőr* kódszót.

Megköszönöd a varázslók segítségét, és visszatérsz a városba. Lapozz a **177**-re.

202.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **51**-re. Ha nincs szerencséd, az esés végén sziklákba csapódsz. Nem marad más belőled, csak egy kis vörös folt a partvonalon.

203.

Hosszú órákat töltesz el a kereséssel, de nem jársz eredménnyel. Végül úgy döntesz, hogy feladod a dolgot, és másfelé próbálsz meg kérdezősködni. Lapozz a **177**-re.

204.

A druida a bőrszíjánál fogva megemeli az amulettet, és a nyakadba akasztja. – Ha hordod, a talizmán felforrósodik, amikor valaki ártó szándékkal közeledik feléd, és a csata során is segíti a koncentrációdat. – Minden harc során egyetlen körben vagy megnövelheted 2-vel a Támadóerődet, vagy megnövelheted 4-gyel az okozott sebesülést. Lapozz vissza a **48**-ra.

205.

Iszonyatos sebességednek hála nem maradsz le sokkal Atalantától, de a nő még így is fokozatosan távolodik tőled. Minden erődre szükséged lesz ahhoz, hogy megnyerd ezt a versenyt. Ha rendelkezel Telak Erejével, lapozz a **48**-ra. Ha nem, *tedd próbára* ERŐDET, és adj 5-öt a dobott értékhez. Ha sikerül a próba, lapozz a **48**-ra; ha elbukod, lapozz a **4**-re.

206.

A közeledő Caarth harcosokra rontasz, az egyiküket pajzsoddal fellökve teszed ártalmatlanná, majd egy másik felé fordulsz.

Caarth
Harcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

A második Harci Kör végén lapozz a **130**-ra. Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a **214**-re.

207.

Amint hozzáérsz a tőrhöz, minden érzés megszűnik. Eggyé válsz a nagy ürességgel. Feketeség ereszkedik rád, amint a fegyver kitöröl téged az életből.

208.

Ahogy felemeled az aranyszobrot, érzed, hogy elmúlik a fáradtságod és begyógyulnak a sebeid. Throff, a föld és gyógyítás istennőjének szobra ez. Növeld meg *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid értékét 2-vel, és állítsd vissza a jelenlegi értéket az új összegre. Mostantól kezdve figyelmen kívül hagyhatod az első, ellenfeled által okozott sebesülést (a mutatványok nem számítanak ide). Lapozz vissza az **54**-re.

209.

A dárdád egy sziklakiszögellésen hever. Ha vállalod a mászást, ami a visszaszerzésével jár, lapozz a **140**-re. Ha nem, húzd le a *Kalandlapodról*. Amilyen gyorsan csak tudsz, a város felé indulsz. Úgy döntesz, hogy majd később szerzel egy másik dárdát ahelyett. Aggódva, hogy újabb merénylők is lesben állhatnak, igyekszel mindig a magasban maradni utad végső szakaszán. Lapozz a **124**-re.

210.

A bajnok rúgásától hátratántorodsz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A hüllő gonoszul elvigyorodik, és feléd indul, miközben megpörgeti a kezében tartott dupla pengéjű kardot.

Meg kell küzdened a lénnyel, aki minden Harci Körben, amíg ÉLETEREJE 10 alá nem csökken, bemutat valamilyen mutatványt. A Támadóerők és sebesülések megállapítása után dobj egy kockával. Ha az eredmény 3–6, ellenfeled visszakézből is megsebesít a kardjával, amivel 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. Ha az eredmény 1–2, a mutatványa félresikerül, és ezt kihasználva egy ellentámadással te okozol neki 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést. Ekkor te is megpróbálhatsz bemutatni egy mutatványt a Caarth bajnokon.

Caarth
Bajnok ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 16

Ha végzel ellenfeleddel, lapozz az **58**-ra.

211.

Ahogy az íjász felé rohansz, egy újabb nyílvessző csapódik beléd (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Vajon sikerül még az előtt elérned, hogy tűpárnát csináljon belőled? Ha rendelkezel Pangara Gyorsaságával, lapozz a **98**-ra. Ha fényesre polírozott pajzsod van, lapozz a **135**-re. Ha ezek egyikével sem bírsz, lapozz a **187**-re.

212.

Berontasz a kunyhóba, és a varázslóra csapsz a fegyvereddel, aki leesik a székéről. Ha Ashra Botját használtad a támadáshoz, ellenfeled a szemed láttára porlad szét – lapozz a **107**-re. Ha nem, a férfi feltápászkodik, és felemeli a pálcáját, melyből zümmögő vörös fénynyaláb tör elő, amit kardként tart maga elé. Meg kell küzdened Erishummal, az Elimita varázslóval.

Erishum ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha te győzöl, lapozz a **107**-re.

213.

Miközben a nap lassan nyugovóra tér, elindulsz a dombok közt kanyargó úton. Szem előtt tartva feladatod sürgősségét csupán két rövid órára állsz meg aludni egy fa tövében, mielőtt továbbindulnál. A fű egyre ritkásabbá válik, a táj pedig meredekebbé, ahogy a sötétben nekivágsz a kaptatósabb szakasznak. Ma este a hold sem ad fényt, így fáklyával világítod meg magad előtt az utat, de az nem hoz megnyugvást, épp ellenkezőleg: úgy érzed, ezzel tökéletes célpontot nyújtasz a magányos utazókra leselkedő banditák számára. Elég jó ütemben haladsz a sziklás lejtőkön és meredek szirtfalakon. Végül jó néhány méterre észreveszel egy alakot. Nagyjából emberinek tűnik, és egy barlang szája mellett áll. Ezután feléd fordítja tekintetét, és megpillantod a vak arcán csüngő, rothadt húson lakmározó lárvákat. Egy Zombi áll előtted. Az élőholt lassan felnyög, mire legalább kéttucatnyi sorstársa csoszog elő a hegy gyomrából. Egy köpenyes púpos is felbukkan, aki egy dárdát cipel a kezében. – Nahát, micsoda remek példány vagy. Azt hiszem, veled is bővíteni fogom élőholt seregemet. Örökké Elimet fogod szolgálni. – Azzal az alak feléd hajítja a dárdáját, ami szokatlan gyorsasággal és pontossággal repül feléd, és még mielőtt reagálni tudnál, belefúródik a karodba. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha rendelkezel a Harag Hibával, lapozz a **9**-re – ezen borzalmas teremtmények és a púpos gúnyolódásának együttes hatására elönti agyadat a harag, és őrjöngve támadsz a torzszülöttekre, hogy mielőbb megszabadítsd Titánt a fajtáiktól.

Ha nem bírsz ezzel a Hibával, és te is a púpos felé akarod hajítani a dárdádat, lapozz a **18**-ra. Ha kardoddal megküzdenél a Zombikkal, lapozz a **198**-ra. Ha *elmenekülnél*, lapozz a **176**-ra.

214.

A Caarth velőt rázó sikoly kíséretében dől hátra. Már csak egyetlen harcos áll előttetek. A bestia három méter magas, nem visel vértet, két kezében egy hatalmas kardot és egy pajzsot tart. Hangosan üvöltve keres magának ellenfelet.

Ha elfogadod a kihívást, lapozz az **55**-re. Ha még nálad van a dárdád, és azt a hüllő felé hajítanád, lapozz a **66**-ra. Ha kihasználod a zavart, és utasítod embereidet, hogy rohamozzák meg a még életben lévő támadókat, lapozz a **87**-re.

215.

– Mindig keresünk új oltárszolgákat, de csak olyanokat, akik már most is közel állnak az istenekhez. – Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Héraklész*, *Odüsszeusz* vagy *Perszeusz* kódszavak valamelyike, lapozz a **43**-ra. Ellenkező esetben az öreg arra kér, hogy később térj majd vissza – lapozz a **177**-re.

216.

Meggyújtod a fáklyádat, és kardod helyett azzal veszed fel a harcot ellenfeleddel. A Faember ösztönösen elhátrál a lángok elől, de félelme ellenére is támadni kezd téged az ágaival.

Faember ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 20

Ha *elmenekülnél*, lapozz a **37**-re. Ha te nyersz, lapozz a **166**-ra.

217.

Semmit nem látsz. A meleg, nedves levegő fokozatosan lehűl, neked azonban fogalmad sincs róla, miért történhet ez. Ekkor valami hideget érzel, ami hozzáér a karodhoz, majd szétárad az egész testeden. Egy gyors mozdulattal elhátrálsz a hideg forrásától, előrántod a kardodat, és lecsapsz abba az irányba. Földöntúli sikolyt hallasz, amint a fegyvered belehasít valamibe. Ha van nálad olyasvalami, amivel fényt tudsz csiholni, lapozz a **165**-re; ha nincs, lapozz a **94**-re.

218.

A harcosok felé kezdesz rohanni, közben pajzsoddal hárítod a rád záporozó kardcsapásokat. Látod, hogy az egyikük egyenesen feléd rohan. Ha rendelkezel Pangara Gyorsaságával, lapozz a **89**-re. Ha nem, rájössz, hogy ellenfeled még az előtt el fogja állni az utadat, hogy rátámadhatnál a bűbájosra. Ha dárdádat felé hajítva próbálnád megállítani a varázstudót, lapozz a **22**-re. Ha nem, néhány méterre a hüllőtől kénytelen vagy megtorpanni, a harcos ugyanis közétek lép. Arcán egy csúnya vágásból zöld színű vér csordogál, de ez nem akadályozza meg abban, hogy hevesen rád támadjon.

Caarth
Harcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 7

Ha sikerül négy Harci Kör alatt végezned a bestiával (ne feledkezz meg arról, hogy használhatsz Hősi Mutatványokat is), lapozz a **184**-re. Ha a negyedik Harci Kör végén még mindig él az ellenfeled, lapozz a **77**-re. Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **214**-re.

219.

A kastélyba visszatérve meglepetten pillantod meg Telemechust, apád testőrét és családod legbizalmasabb szolgáját. Csak úgy süt róla, hogy valami nagy bánat nyomja a lelkét.

– Nagyuram – szólít meg. – Azonnal beszélnünk kell négyszemközt.

A szállásodhoz vezeted, ahol hellyel kínálod, majd egy serlegbe bort nyújtasz át neki.

– Uram, sajnálom, hogy ilyen szörnyű hír hozója vagyok, de el kell mondanom, hogy édesapja tizennégy nappal ezelőtt elhunyt. Úgy tűnik, az öreg kor ragadta el, de mint azt Ön is tudja, apja erős és egészséges férfi volt, egészen halála napjáig. Úgy véljük, valami sokkal vészjóslóbb dolog áll emögött. De hogy pontosan micsoda, azt nem tudom. Édesanyja ezt a levelet bízta rám. – Telemechus átnyújt neked egy levelet, melyet családod viaszpecsétje zár le. Némán átveszed, és olvasni kezded.

Gyermekem!

Remélem, jól halad a sötétség erői ellen viselt csatád. De attól tartok, ezek az erők immáron városunk falán belül is úgy támadnak, mint azon kívül. Szomorúan tudatom veled, hogy édesapád egy gyáva méregkeverő keze által elhunyt. Hirtelen történt a dolog a vacsoraasztalnál, és azt gyanítom, hogy az a szekta áll a dolog mögött, akiket a társadalmunkból próbált kigyomlálni. Mint azt te is tudod, rengeteg karizmatikus és alattomos alak próbál beférkőzni a hatalmas és befolyásos emberek társaságába, de ezek annak ellenére is rendkívüli sikereket értek el terveik megvalósításában, hogy egy tagjukkal végeztél. Mióta a Caarth fenyegetés miatt távoztál, különös és veszedelmes dolgok folynak körülöttük. Nem tudjuk, mit terveznek, de egy új kor eljöveteléről és a „nagyok" visszatéréséről beszélnek. Apád ezt a nyomot próbálta felgöngyölíteni, mielőtt elhalálozott volna. Attól tartok, nem tudom, mit sikerült kiderítenie, soha nem beszélt erről, mert aggódott, hogy a tudás veszélybe sodorna engem is. Úgy tűnik, nem tévedett. Most, alig egy héttel halála után ifjú udvaroncok kezdték ellepni otthonát, ahogy hiénák gyülekeznek az oroszlán teteme körül. Rendkívül bosszantanak folyamatos udvariaskodásukkal és követelésükkel, hogy hozzámenjek egyikükhöz. Kérlek hát, hogy térj vissza otthonodba, bosszuld meg apád halálát, és védj meg ezektől az undorító piócáktól.

Szeretettel,
Édesanyád, Heléna.

Hosszú percekig csak állsz a döbbenettől. Mikor elhagytad otthonod, még minden rendben ment, most pedig édesapád meghalt, házadat pedig gyáva haszonlesők özönlötték el.

– Még ma este haza kell indulnom. Telemechus, itt kell maradnod, és biztosítanod kell a határ védelmét, amíg visszsza nem térek. Most pedig felkészülök az útra. – Lapozz a **38**-ra.

220.

Beszámolsz a történtekről a királynak, aki megköszöni a segítségedet. – Hálával tartozok azért, hogy felfedted előttem az áruló kilétét. A küldetésed során ami az enyém, az a tied is. Parancsolj az embereimmel, ha úgy kívánod. – Írd fel *Kalandlapodra* a *legénység* kódszót. – Régóta gyanítottam, hogy valami sötét dolog van készülőben. Hatalmas papok bukkantak fel a semmiből, akik megkörnyékezték a gazdag és hatalmas embereket. Mindig is gyanakodtam Ikunumra, de semmit nem sikerült rábizonyítanom. Küldtem már utána kémeket, hogy kiderítsék, miben sántikál. Kettővel közülük végeztek, most már tudom, hogy ki tette. Ha bármi másról is tudomást szerzel, kérlek, oszd meg azt velem is. Most pedig távozz kérlek, fontos ügyekkel kell foglalkoznom. – Megköszönöd a királynak, hogy időt szakított rád, meghajolsz előtte, és visszatérsz a városba. Lapozz a **177**-re.

Steve Jackson és Ian Livingstone
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1.	Halállabirintus	1989
2.	A Tüzhegy 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-Orgyilkos	1992
2.	A Mélység Rabszolgái	1992
3.	A Ketheri Maffia	1993
4.	Robot Kommandó	1993
5.	Égi Fejedelem	1993
6.	Lázadók Bolygója	1993
7.	Találkozás F.E.A.R.-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 kötete:

1.	A Shamutanti Dombok	1992
2.	Kharé - A Csapdák Kikötővárosa	1992
3.	Hét Sárkánykígyó	1992

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

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 Tüzhegybe	2009
4.	Vérescsont	2010
5.	Éjsárkány	2010
6.	A Múmia Átka	2010
7.	A Mélység démonai	2010
8.	Éjféli Tolvaj	2010
9.	A Lidérckastély mélyén	2010
10.	A Tüzhegy Varázslója (színes)	2010
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Élőholtak szigete	2010
13.	Vihargyilkos	2010
14.	A Vérfarkas üvöltése	2010
15.	A Kétélű Jóslat	2011
16.	A Káosz Ura	2011
17.	Sardath ostroma	2011
18.	A Kard Mestere	2011
19.	Varázstörő	2011
20.	A Hercegek viadala AHÚ	2011
21.	A Hercegek viadala AVÚ	2011
22.	Őrjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tüzhegy Varázslója (25.évf.)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

	A Varázslatok Könyve	2010
	A Királyok Koronája	2011

Kaland Játék Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

A következő Zagor.hu játékfüzet várhatóan 2015. májusában készül el:

2 sci-fi kalandjáték:

Éjféli Bosszú

Az úr rabtartói

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

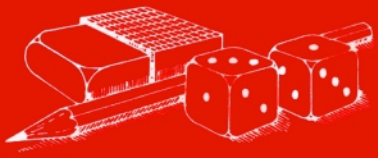
Visszatérés a Jégujj-hegységbe

Huszonöt évvel ezelőtt a Hóboszorkány jégkorszakba akarta taszítani Titánt, de gonosz terveit szerencsére meghiúsította egy kalandozó. TE azon rabok közé tartozol, akik ennek köszönhetően elnyerték szabadságukat, és azóta is élik békés, nyugodt életüket. A múlt borzalmai azonban új életre keltek, NEKED pedig vissza kell térned a barlangokba, ahonnét egyszer már sikeresen elmenekültél. Tényleg lehet, hogy a Hóboszorkány visszatér? És ha igen, vajon képes leszel megállítani?

A Sötétség eljövetele

Carsepolis legtapasztaltabb harcosainak egyike vagy, nem egy, a Káosz teremtményei ellen vívott csatából sikerült győztesen kikeveredned. Éppen a Caarth seregek ellen hadakozol a Koponyák Sivatagának északi határán, amikor egy megdöbbentő üzenetet kapsz, ami visszahív az otthonodba...

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezedben van!