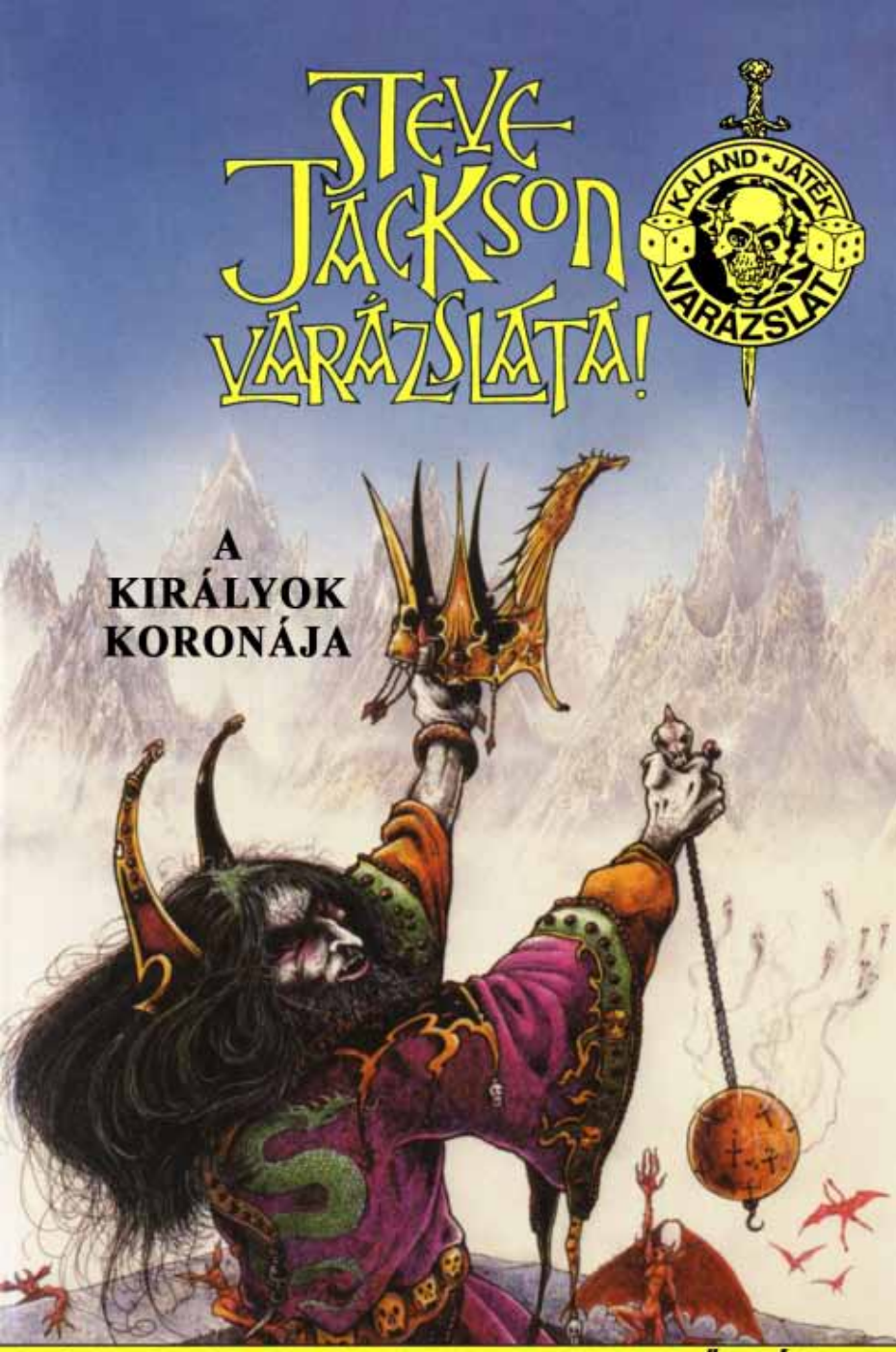
STEVE JACKSON VARÁZSLATA!

KALAND • JÁTÉK VARÁZSLAT

A KIRÁLYOK KORONÁJA



A SOROZAT NEGYEDIK, BEFEJEZŐ RÉSZE

KALAND * JÁTÉK
VARÁZSLAT

A KIRÁLYOK KORONÁJA

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe:
The Crown of Kings

Első kiadás:
Penguin Books Ltd, Harmondsworth,
Middlesex, England, 1985

John Blanche illusztrációival

Fordította:
Serflek Szabolcs

Fordítási hibajavítás:
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés:
runner

Borító illusztráció:
John Blanche

Borító szerkesztés:
runner

Copyright © Steve Jackson, 1985
Illustrations and cover copyright © John Blanche, 1985
Hungarian translation Serflek Szabolcs, 1993
Hungarian |z| Zagor.hu, 2011

Előszó

A Királyok Koronája a Kaland – Játék – Varázslat sorozat negyedik kötete, amely a *Shamutanti dombok*, a *Kharé – a csapdák kikötővárosa* és a *Hét Sárkánykígyó* című könyveket követi. A Kaland – Játék – Varázslat sorozat könyveit azonban úgy szerkesztettük, hogy minden egyes kalandkönyvet önállóan, egységes egészként is lehessen játszani, függetlenül attól, hogy az olvasó ismeri-e az előző részeket, vagy sem.

Ha új játékosa vagy a Kaland – Játék – Varázslat sorozatnak, akkor elképzelhető, hogy szeretnél megismerkedni a kalandjáték elejével is. Az első könyv, amely a *Shamutanti dombok* címet viseli, otthonodból, Analandból vezet el Kakhabad zord vidékeire, ahol varázstudományod segít át a veszélyes helyzeteken.

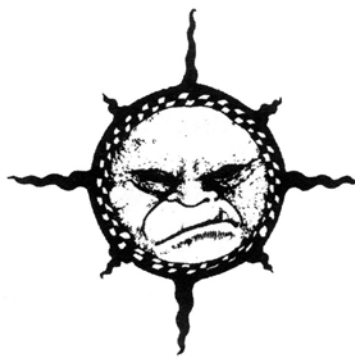
A Királyok Koronája egy önmagában is játszható kaland. Feladatod, hogy megszerezd a Királyok Koronáját, melyet a Főmágus személyesen őriz a Mampang erődben. Mielőtt azonban leszámolnál a Főmágussal, az Erőd csapdáin és szörnyűségein kell átverekedned magad.

Az új játékosok ebben a könyvben is megtalálnak minden szükséges adatot arra vonatkozóan, hogy miképp tudják harcosként megvívni csatájukat az ellenfeleikkel. Ha azonban a varázslatokban jobban megbízol, mint a kardodban, akkor indulás előtt át kell tanulmányoznod a kötet végén található *Varázslatok Könyvét*. Azok az olvasók, akik már az első három könyvön túljutottak, és ismerik a szabályokat, nyugodtan belevethetik magukat a kalandokba. Jellemzőiket, pontjaikat, felszerelési tárgyaikat és tudásukat magukkal hozták sorozatunk előző köteteiből.

Játék kezdőknek és haladóknak

A kezdők, ha akarják, egyszerűen, varázslás nélkül kezdhetik a játékot. A karddal és egyéb harci eszközökkel folytatott harc szabályai épp olyanok itt is, mint a többi eddig megjelent Kaland – Játék – Kockázat könyvben. Dobókocka segítségével és csak fegyverrel harcolsz a teremtmények ellen.

A gyakorlottabb játékosok azonban valószínűleg szívesen megpróbálkoznak egy magasabb fokozatú játékkal, melyben a harckészség kissé korlátozottabb, és a leghatásosabb fegyver maga a varázslat tudománya lesz – olyan eszköz, melynél nem létezik hatásosabb! A magasabb fokozatú játékot valójában igen könnyű elsajátítani. A kezdőknek sincs okuk rá, hogy ne próbálkozzanak meg azonnal a varázslással. A varázslatokat azonban a *Varázslatok Könyvéből* meg kell tanulni, s ez némi időt vesz majd igénybe. Minden játékos maga dönti el, milyen módját választja a játéknak, miképp vág bele a kalandokba.



Hogyan küzdj meg Kakhabad teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned adottságaidat. A 16–17. oldalon találod a *Kalandlapot*, melyen folyamatosan jelölheted „egyéni jellemzőidet" és kalandod részleteit. Ugyanitt jelölöd ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is, valamint mindazokat a felszerelési tárgyakat, kincseket és egyéb szerzeményeket, melyeket utad során találsz majd. Mivel ezek az adatok a játék során folyamatosan változni fognak, tanácsos a *Kalandlapról* fénymásolatot készíteni, vagy ceruzával írni rá, hogy azt újabb kalandjaid során is használni tudd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával. Ha a *harcos* szerepét választottad (az egyszerű játékot játszod), adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe. Ha a *varázsló* szerepét választottad (a magasabb fokozatú játékot játszod), csupán 4-et adj a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlapra*. A varázslók gyengébben küzdenek, mint a harcosok, viszont ezt a hiányosságukat varázslótudományukkal ellensúlyozzák.

Dobj mindkét kockával, és az eredményhez adj 12-t, majd 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 változni fognak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki a *kezdő* pontjaidat, mert szerezhetsz ugyan további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat, de összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve azokat a ritka eseteket, amikor erre külön utasítást kapsz.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívó tudásodat és általános harckészségedet mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. ÉLETERŐ pontjaid jelzik kondíciódat, akaraterődet, hogy túlélj egy-egy

helyzetet, továbbá eltökéltségedet és állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszámod, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. SZERENCSE pontjaid mutatják, mennyire vagy szerencsés ember. A szerencse és a varázslat az úr ebben a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdj meg valamilyen ellenféllel. Nemegyszer lehetőséged nyílik majd arra is, hogy elmenekülj, de ha nem élsz ezzel a lehetőséggel, vagy mindenképpen úgy döntesz, hogy megvívsz a teremtménnyel – úgy a csata a következőképpen zajlik:

Először jegyezd fel ellenfeled ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlap* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. Ellenfeleid pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával ellenfeled nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával a magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint ellenfeledé, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha ellenfeled TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, tehát haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő fordulót az 1. lépéstől elölről kezdheted.
4. Megsebezted az ellenfeledet, ezért vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod a SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd később).
5. Ellenfeled sebzett meg téged, ezért vonj le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd később).
6. Ellenőrizd ellenfeled ÉLETERŐ pontjait vagy a saját pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha a SZERENCSÉHEZ folyamodtál (lásd később).
7. Kezdd el a következő Fordulót: ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg a te ÉLETERŐ pontjaid vagy ellenfeledéi el nem fogynak (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Előfordul majd néha, hogy egynél több személy vagy ellenfél támad rád. Ilyenkor a könyv adja majd meg az utasítást, hogyan küzdj meg velük. Néha úgy kell megküzdened velük, mintha csak egy ellenféllel harcolnál, néha pedig külön-külön csapsz össze velük.

SZERENCSE

Kalandjaid során, akár csatában, akár olyan helyzetben, amikor a SZERENCSE dönthet sorsod felől (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 tedd próbára. Dobj mindkét kockával. Ha a kapott összeg *ugyanannyi* vagy *kevesebb*,mint jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha *magasabb* számot dobsz, mint jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald a következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy „*Tedd próbára a* SZERENCSÉDET!" Amikor ezt teszed, minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

A SZERENCSE HASZNÁLATA CSATÁBAN

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *Tedd próbára a* SZERENCSÉDET, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt-e vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon az ellenfeleden, akit éppen megsebeztél, vagy csökkenteni próbálod-e annak a sebnek a hatását, amelyet ellenfeledtől elszenvedtél.

Ha megsebezted ellenfeledet, a fent leírt módon *Tedd próbára a* SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉS vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. De ha nincs SZERENCSÉD, vagy a seb puszta karcolás, 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha ellenfeled sebzett meg téged, azért *Tedd próbára a* SZERENCSÉDET, hogy enyhítsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett az ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért, plusz 1 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól.

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

Ügyesség

Ügyesség pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ügyesség pontjaid számát. Egy Varázsfegyver növelheti ügyességedet, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy ilyen fegyvert használhatsz! Nem kaphatsz 2 jutalom ügyesség pontot, amiért két Varázsfegyvered van. Ügyesség pontjaid száma soha nem haladhatja meg a *Kezdeti* értéket, hacsak erre külön utasítást nem kapsz.

Életerő *és* élelmiszer

Életerő pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, miközben harcolsz és lelkesítő feladatokat vállalsz. Ahogy célodhoz közeledsz, életerő pontjaid száma veszélyesen csökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos! Hátizsákodban két étkezésre elegendő Élelmiszer van. Csak akkor állhatsz meg pihenni és enni, ha erre külön utasítást kapsz, és csupán egy adag élelmet fogyaszthatsz el minden ilyen alkalommal. Minden étkezésed után annyival növeld életerő pontjaid számát, amennyit a könyv utasításként megad. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel *Élelmiszerkészletedet!* Azt se feledd, hogy életerő pontjaid száma sohasem haladhatja meg a *Kezdeti* értéket, hacsak erre külön utasítást nem kapsz.

Szerencse

Szerencse pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen szerencsés vagy. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy az ügyességhez és az életerőhöz hasonlóan szerencse pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

Ügyesség, életerő és szerencse pontjaidat mindig visszaállíthatod a *Kezdeti* értékre, ha istennőd segítségét kéred (lásd később).

Mit tegyünk, ha nincs kéznél dobókocka?

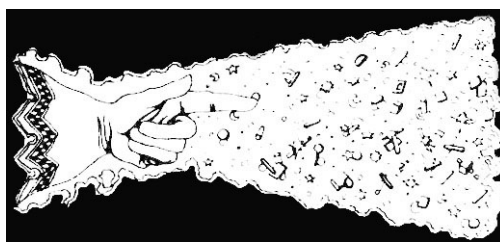
Ha nincs dobókockád, használd a könyv oldalainak aljában feltüntetett dobókockákat oly módon, hogy végigpörgetve a lapokat hirtelen megállsz, és az éppen nyitott oldal aljában lévő kockák számát használod. Ha csak egy kockával kell dobnod, úgy a berajzolt dobókockák közül az első számát használd. Ha két kockával kell dobnod, úgy a két kocka összegét használd.

Varázslók: Miként használjuk a varázslatokat?

Ha úgy döntesz, varázsló leszel, kalandjaid során lehetőséged nyílik rá, hogy varázsolj. A *Varázslatok Könyvében*, melyet a Játékkönyv végén találsz, felsoroljuk mindazokat a varázslatokat, amelyeket Analand varázslói jól ismernek és használnak. Mielőtt kalandjaidba belevágnál, ezeket alaposan át kell tanulmányoznod. Minden varázslatnak egy hárombetűs kódja van, s arra kell törekedned, hogy minél több kódot megtanulj a hozzá tartozó varázslattal együtt. Minden varázslat csökkenti az ÉLETERŐDET, és ha varázsolsz is, azért még külön ÉLETERŐ pontot kell fizetned – ez lesz a varázslat ÁRA. Az ajánlott alapvarázslatokkal gyorsan előrejutsz, viszont ezek nem igazán gazdaságosak; egy gyakorlott varázsló ezeket a varázslatokat csupán akkor fogja használni, ha ismeretlen varázslatok közül kell választani, vagy ha nem találja meg azt a tárgyat, amellyel egy kevésbé költséges varázslatot el tud végezni.

A Varázslatokra vonatkozó használati utasítást megtalálod a *Varázslatok Könyvében*.

EGYET AZONBAN NE FELEDJ! Miután belekezdtél kalandodba, már nem használhatod a *Varázslatok Könyvét!*



Libra - az igazságosság istennője

Kalandjaid során saját istennőd, Libra oltalmaz. Kilátástalan helyzetekben mindig segítségért fordulhatsz hozzá, de minden egyes kalandban csupán egyszer kérheted a segítségét. Ha a Shamutanti dombok között egyszer már segítségért fordultál hozzá, legközelebb csak akkor teheted meg ugyanezt, ha eléred Kharét.

Háromféleképpen segíthet neked:

Újraélesztés: Bármikor megkérheted, hogy állítsa vissza a *Kezdeti* értékre ÜGYESSÉGEDET, ÉLETERŐDET és SZERENCSÉDET. Erre a szövegben nem kapsz külön lehetőséget, tőled függ, akarod-e ezt egyáltalán, azt azonban ne feledd, hogy ezt egy kaland során csak egyszer teheted meg.

Menekítés: Amikor szorult helyzetben vagy, a szöveg alkalmanként lehetőséget ad rá, hogy segítségül hívd Librát.

Átkok és betegségek megszüntetése: Istennőd bármilyen átoktól vagy betegségtől megszabadít, melyet utad során szerzel. Erre a szövegben nem kapsz külön lehetőséget, te döntöd el, akarod-e egyáltalán. Azt azonban ne feledd, hogy egy kaland során erre csak egyszer van lehetőséged.

Felszerelés és élelmiszer

Kalandodat csak a legszükségesebb felszerelési tárgyakkal kezded. Van egy kardod és egy hátizsákod, melybe a felszerelésedet: kincseidet, különböző tárgyaidat és élelmedet teszed. A *Varázslatok Könyvét* nem viheted magaddal, mert Analand varázslói nem kockáztathatják meg, hogy az Kakhabadban avatatlan kezekbe kerüljön. Így aztán, miután utadnak nekivágsz, egyszer sem fordulhatsz segítségért ehhez a könyvhöz.

Övedre csatolva egy erszényben 20 Aranytallér lapul, amely az összes ismert vidék elfogadott pénzegysége. Pénz kell majd az élelemre, szállásra, vásárlásokra és megvesztegetésre, s a 20 Aranytallér nem fog sokáig tartani. Utad során igyekezned kell több pénzre szert tenni.

Élelmiszerkészleted (étel és ital) csupán két étkezésre elegendő. Amint azt majd tapasztalni fogod, az élelem igen fontos, ezért igencsak meg kell fontolnod, miképp használd fel. Sose pazarold az ételt: nem engedheted meg, hogy kifogyj belőle.

VARÁZSLAT! KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

ARANY ÉS KINCS

ÉLELEM

FELSZERELÉS ÉS MŰTÁRGYAK

JUTALOM, BÜNTETÉS, ÁTOK STB.

MEGFEJTÉS ÉS JEGYZETEK

HARC SZÖRNYEKKEL

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

A Királyok Koronájának legendája

Sok-sok évszázaddal ezelőtt, a Sötétség Korszakában, amikor a világnak szinte egyetlen pontját sem fedezték még fel, apró civilizációs fészkek léteztek csupán, melyeknek saját kultúrájuk és fajuk volt. Az egyik ilyen régió Kakhabad volt, egy sötét vidék a világ végén.

Bár számos hadvezér megkísérelte, Kakhabadot soha senkinek nem sikerült kormányoznia. A Zanzunu Csúcsokon túli civilizáltabb területekről elűzött gonosz teremtmények tömkelege szivárgott be fokozatosan Kakhabadba, és ez a vidék csakhamar elnyerte a Világvégi Féregverem elnevezést.

Amikor Chalanna, Femphrey nagy reformere megtalálta a Királyok Koronáját, a már felfedezett többi világrészen rend és civilizáció lett úrrá. A Korona segítségével Chalanna lett a keleti földrész legnagyobb birodalmának uralkodója. Ennek a Varázskoronának misztikus hatalma volt, birtokosát természetfölötti kormányzói és igazságtevői hatalommal ruházta föl. Chalanna azonban nem hódítani akart, hanem Femphreyvel szövetséges, békés városállamokat kívánt létrehozni. Ezért aztán mesés Koronáját bölcsen a szomszédos királyságok uralkodóinak adta át sorban, és annak segítségével ezek a földek is egytől egyig felvirágoztak.

Fontos tervet dolgozott ki. Minden uralkodó négy évre kapja meg a Királyok Koronáját, ezalatt rendet teremt országában, és csatlakozik Femphrey szövetségeseinek egyre nagyobb táborához. A Korona segítségével eddig Vaskövesd, Lendleland, Gallantaria és Brice királyságai virágoztak fel, szinte egyik pillanatról a másikra. Ismeretlen jelenség volt e vidékeken a háborúk minden fajtája.

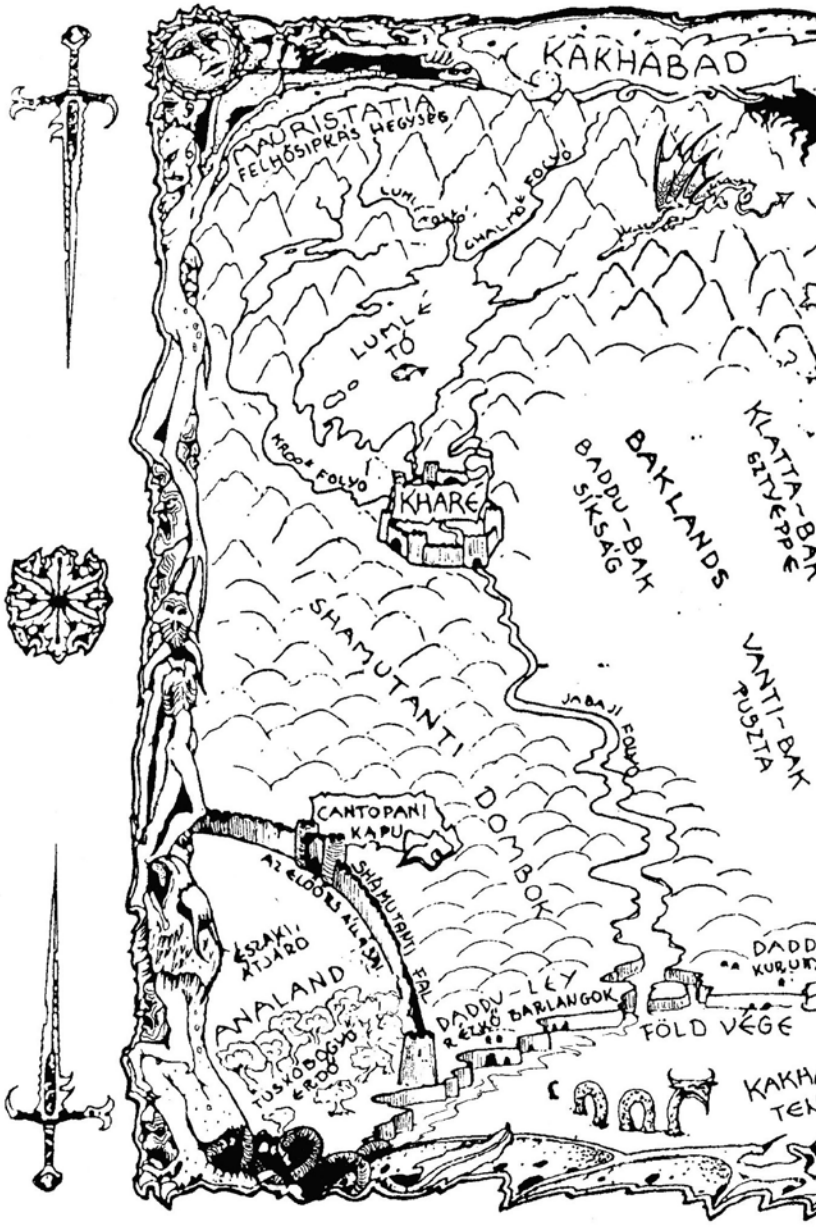
Így került a Korona színpompás ceremónia közepette Analand királyának kezébe, és ettől a naptól kezdve Analand óriási fejlődésnek indult. Senki sem tudta, miként képes a Királyok Koronája ily magasra emelni egy nemzetet. Némelyek ezt isteni erőknek tulajdonították, mások az ész erejét emlegették. Egy dolog azonban nem volt kétséges: az eredmény. Minden jól ment Analandban, mígnem leszállt a Fekete Hold éjszakája.

Elsőnek a király vette észre, hogy a Korona eltűnt. Azon a csillagtalan éjszakán a Koronát xameni Madáremberek ragadták fel,

és Kakhabad zord, törvényt nem ismerő vidékein át Mampang felé röpítették. Baklandból jött a hír, hogy a Koronát Mampang fővarázslójának vitték el, aki arra vágyott, hogy ő lehessen Kakhabad uralkodója. Bár Kakhabad veszélyes vidék volt, ez a hír egymagában sokkal nagyobb veszélyt jelentett a környező királyságokra. Kakhabadban nem léteztek törvények, hadsereg sem volt, az országot belső bajai, viszályai teljesen lefoglalták. A Királyok Koronájának segítségével Kakhabad a Femphreyi Szövetség valamennyi tagjának veszedelmes ellenségévé válhatott volna.

A Királyok Koronájának eltűnése után Analand elvesztette mindazokat a javakat és jótéteményeket, melyeket a Korona biztosított neki a két év alatt. A jog, a rend és az erkölcs hanyatlásnak indult. A királyban egyre inkább megrendült népe bizalma. A szomszédos területekről kíváncsian lesték, mi történik a határaikon túli vidékkel. Még olyan hangok is hallatszottak, hogy támadják meg Analandot.

Már csak egyetlenegy remény maradt. Valakinek el kell mennie Mampangba, és vissza kell szereznie a Királyok Koronáját, mivel a hadsereg soha nem lesz képes e feladat teljesítésére. Csak akkor szűnik meg az Analandot sújtó átok, ha ez az illető épségben visszatér a Koronával. Önként jelentkeztél erre a feladatra, küldetésed világos. El kell jutnod Kakhabadba, Mampang erődjébe, és meg kell találnod a Koronát!


KÁKHÁBAD
MAURISTATIA
FELHŐSIPKÁS HEGYSÉG
LUMLE FOLYÓ
CHALMÉ FOLYÓ
LUMLE TÓ
KHARE FOLYÓ
KHARE
BAKLANDS
BADDU-BAK SÍKSÁG
KLATTA-BAK GÍTYEPPE
SHAMUTANTI DOMBOK
JABAJI FOLYÓ
VANTI-BAK PUSZTA
CANTOPANI KAPU
AZ ELDORS ALATTI
SHAMUTANTI FAL
ÉSZAKI ÁTJÁRÓ
ANALAND
TUSKODOGOK ERDŐ
DADDU-LEY RÉZKŐ BARLANGOK
FÖLD VÉGE
KAKHA
TEN

FÖLDJE
ILKLALA FOLYÓ
TINPANG
ZANZUNU CSÚCSO
ILKLALA TÓ
VISCHI FOLYÓ
MAMPANG ERŐDITMÉNYE
FELSŐ XAMEN
ALSÓ XAMEN
NATA ERDEJE
AYANTI ERDŐ
KHARADAK FOLYÓ
NKOMANTI FOLYÓ
YADU
BARLANGOK
TENGERPART
AD
GER

1.

A Mampang Erőd körvonalai gigantikus karmokként mélyednek az ég kékjébe – ez a kép lebeg szemeid előtt. Bár ez küldetésed végső célja, a távolban feltűnő, zord tornyok láttán egyáltalán nem érzel megkönnyebbülést, hogy elérkeztél utad utolsó állomásához. Az érzés, ami hatalmába kerít, leginkább a hatalmas veszély hűvös érzékelésének érzése. Lassan közeledsz a Zanzunu legfelső csúcsán terpeszkedő, szikrázó felhőkkel övezett, hatalmas fellegvárhoz.

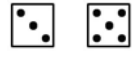
A haladás egyre nehezebbé válik, ahogy az ösvény átvágja magát az Alsó Xamenen. A Zanzunu hegy lábának környékét szemmel láthatóan kevés lény járja - az út göröngyös, elhanyagolt. Amint azonban az út anyagos és saras szakaszához ér, patanyomokat veszel észre a földön: már több naposak, az is lehet, hogy több hetesek. *De vajon miféle lény hagy ilyen nyomokat?*

A napot lassan sötét fellegek takarják el, és rohamosan sötétedik. Vihar van készülőben? A távolról felhangzó, tompa, elnyújtott dübörgés csak megerősíti ezt a gyanúdat. A legjobb lesz, ha felkészülsz a viharra. Már jócskán estefelé jár az idő, így aztán máskülönben is menedékhelyet kellene keresned. A sűrű növényzet között számos olyan hely kínálkozik, amely megvédene az esőtől, de ha aludni is akarsz, egy barlang sokkal biztonságosabb lenne.

Megállsz egy pillanatra, hogy megfontold, merre és milyen menedéket keress magadnak. Az útról letérvén keletre is és nyugatra is igen nehéz a haladás, és nincs olyan hely sem, ahol nyugodtan álomra hajthatnád a fejedet. Nincs mese, tovább kell menned az úton, észak felé. Előrenézel a távolba. Az ösvény néhány száz méter megtétele után egy szikla tövében jobbra fordul. Ha van egy kis szerencséd, a sziklafalban biztosan találsz egy barlangot vagy bemélyedést, ahol lepihenhetsz. Elindulsz hát a szikla felé.

Amikor az útkanyarulatba érsz, azt is látod, mit takar a sziklafal. És jelen pillanatban pontosan erre van szükséged. Nem is egy, hanem mindjárt *három* barlangnyílást is felfedezel! A hozzád legközelebb esőnek a legkeskenyebb a bejárata. A középső barlang elég nagynak tűnik ahhoz, hogy tüzet rakj odabent, bár lehet, hogy a barlang mély, ebből következően veszélyes. A harmadik barlang hasonló méretű, de ahogy végignézel az úton látod, hogy a patanyomok ebbe a barlangba vezetnek. Nos, melyik barlangban akarsz lepihenni?

A legkisebb barlangban?	Lapozz a **222**-re.
A középső barlangban?	Lapozz a **136**-ra.
A leghátsó barlangban?	Lapozz az **534**-re.

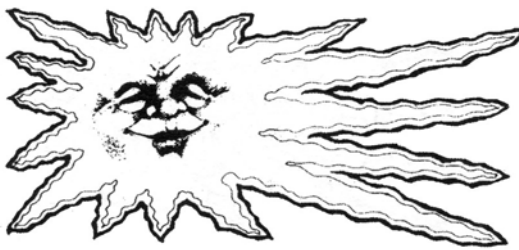


2.

A következő lépésnél beléd nyilall a fájdalom! Sajnos hozzáértél egy borotvaéles pengéhez, és az felvágta a lábadat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **349**, **180** vagy **249**.

3.

Kiválasztasz egy üveget, melyen a „Táns Húsgombócok" felirat díszeleg. Szádba teszel egy falatot. A neve ellenére az étel meglepően finom! A Hobgoblinhoz fordulsz, hogy megkérdezd, hogyan készítette, de az a szolgáinak osztogat parancsokat, és nem figyel rád. Melegség árad szét benned, miközben érzed, hogy a sebeid begyógyulnak, és izmaidba visszaköltözik az erő. A furcsa ételnek egészen különleges hatása van. Visszaállíthatod az ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékükre! Lapozz a **375**-re.



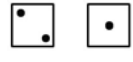
4.

A szoba a torony tetején van. Egyetlen ablak világítja meg a helyiséget, mely az ajtó mögött a padlón fekvő fényes tányértól eltekintve teljesen üres. A tányéron ételmaradványokat látsz. Ez kényelmetlen gondolatokat indít el benned. *Vajon egyedül vagy ebben a szobában?* A válasz egyértelmű *nem*. Ez azonnal bebizonyosodik, amikor enyhe érintést érzel a könyöködön.

– Jól vagy? Nem sérültél meg? – Szólít meg egy halvány, vékonyka hang. Megfordulsz, aztán mosoly ömlik el az arcodon, amikor Jannt, a Minimót pillantod meg, akivel Birritanti mellett találkoztál! – Áldottak legyenek az istenek! – mondja. – A barátom Analandból! Te jó ég, azt reméltem, ez nem fog megtörténni. Egészen biztosan az én hibám volt, hogy elfogtak. – A mosoly egy kicsit lehervad az arcodról, amikor eszedbe jut, mennyi bajt okozott ez a kis lény. Éppen eléggé örültél neki, hogy annak idején sikerült leráznod az Aprót, így lehet, hogy mostani felbukkanása nem is jó, hanem inkább rossz ómen. Mindenesetre arra nagyon kíváncsi vagy, hogy ő hogyan került fogságba a Főmágus tornyában.

– Elválásunk szomorú pillanat volt a számomra – kezdi mondókáját. – Úgy éreztem, hogy jó barátra leltem, akinek igazán szüksége van a segítségemre, hogy átkeljen Kakhabadon. Utánad jöttem. Kharében elvesztettelek – mivel én nem merészkedek a Kikötővárosba –, aztán a Bakföldeken kerestelek. Fenestra, a varázsló jó barátom, és tőle tudtam meg, hogy merre jársz. Az Ilklala tónál majdnem elcsíptelek, de te éppen előttem keltél át rajta. Pihenés nélkül nem tudtam annyit repülni, ezért megkellett kerülnöm a tavat. – Lepillantasz a kis lény szárnyaira – illetve a szárnyai helyére. – Azok a feketepofájú, moslék bélű hentesek! – morogja. – Levágták a szárnyaimat! A Vörösszemek fogtak el, és hoztak ide. Lenyesték a szárnyaimat, hogy ne tudjak elszökni.

Megkérdezed Jannt, vajon miért akarná a Főmágus, hogy a saját tornyába hozzon. – Nem, barátom, tévedsz. – Jann megrázza a fejét. – Ez nem a Főmágus tornya. Ez egy *börtöntorony*! A Főmágus legértékesebb foglyait őrzik itt. – Ez meglep. Ha elmondod neki Farren Whyde történetét, lapozz a **69**-re. Amennyiben inkább arra gondolsz, ideje valami szökési tervet kidolgozni, lapozz a **98**-ra.



5.

Beszélsz nekik egy keveset az utadról, gondosan ügyelve arra, hogy ne fedd fel annak igazi célját. Lenyűgözve hallgatnak, mivel a Szatírnőkben erős a vágy, hogy más tájakat is meglássanak, illetve halljanak róluk. Állandóan arról beszélnek, milyen utakat terveznek messzi földekre. Sajnos azonban a vágyaik sohasem teljesülnek, mivel csak a magashegységek ritka levegőjét képesek belélegezni. Számukra te valóságos csoda forrása vagy, és folyton nyaggatnak, hogy mesélj még többet a kalandjaidról, merre jártál, és milyen lényekkel találkoztál. Leteszik a fegyvereiket, és hárman elbeszélgettek egy darabig. – Nos, hadd tisztázzuk a dolgokat, utazó. Tény, hogy a mi birodalmunkon haladsz át, de már nem vagy az Alsó Xamenben. Ez a *Felső* Xamen. – Ez a hír megdöbbent. Közelebb vagy az Erődhöz, semmint gondolnád! Az Erőd felé pillantasz, de az elrejtőzik a hegyek körül kavargó, sűrű felhőkben. Ha az előbbi hír valóban igaz, az utad szinte a végéhez érkezett. Egy pillanatig elmerengsz, majd ismét arra eszmélsz, hogy a Szatírnők kérdésekkel bombáznak. A nagyobbik feláll. – *Többet* – mindent – szeretnénk tudni az utadról. Kérlek, tedd meg nekünk azt a szívességet, hogy eljössz a falunkba! A nővéreinknek is hallaniuk kell a kalandjaidat. - Ezt megfontolod. Nem akarsz időt vesztegetni felesleges locsogásra, de lehet, hogy a Szatírnőktől információhoz juthatsz az Erődöt illetően. Amennyiben elfogadod a meghívást, lapozz az **545**-re. Ha inkább közlöd velük, hogy még az éj leszállta előtt a Mampang Erődhöz kell jutnod, így köszönöd, de inkább továbbmennél, lapozz a **260**-ra.

6.

A súlyos ajtó zárva van. Mivel tömör fémből van, meg sem próbálod betörni. Ha van egy Ezüst Kulcsod, kipróbálhatod, hogy nyitja-e a zárat. Ha így teszel, lapozz a bele vésett számnak megfelelő fejezetpontra. Ha a történet értelmesen folytatódik, akkor sikerült kinyitnod a zárat, ha nem, a Kulcs nem jó ide. Ez esetben nincs más választásod, mint kopogni az ajtón. Lapozz a **178**-ra.

7.

Leültök egy kemény fapadra, miközben ő összeszedi magát. – Nem hiányzott ez az egész erőszak meg árulás – kezdi –, mivel én egy békés ember vagyok. Ez az istenátka Mampang az oka mindennek. Egyszerűen nem merek már megbízni a látogatókban. – Biztosítod róla, hogy nem fogod bántani, és megkéred, hogy beszéljen magáról. Lapozz a **79**-re.

8.

Háromféle úton mehetsz befelé, attól függően, hogy el akarod-e kerülni az udvaron lévő lényeket, vagy sem. Előtted balra egy csoport őrt látsz, rendetlen ruházatuk és hangos viselkedésük arra utal, hogy szolgálaton kívül lehetnek; ha feléjük indulsz, lapozz az **532**-re. Előtted jobbra egy másik csoport lényt látsz. Ők nagyjából hasonlóan festenek; ha többet meg akarsz tudni róluk, lapozz a **325**-re. Ha inkább mindkét csoportot elkerülöd, és egyenesen előre haladsz, lapozz a **135**-re.

9.

Gyorsan megfontolod a tennivalókat. Ha elmondod nekik, hogy azért jöttél, hogy felajánlj nekik egy kis ételt, amíg várnak, lapozz a **275**-re. Hogyha tudatod velük, hogy távolról jött utazó vagy, és az Erődben folyó ügyekről szeretnél felvilágosítást kapni, lapozz a **166**-ra. Amennyiben inkább megpróbálsz udvarias lenni, és megkérdezed, hogy van a kedves családjuk, lapozz a **200**-ra.

10.

Abban a barlangban töltötted az előző éjszakát, ahová patanyomok vezettek? Ha igen, lapozz a **247**-re. Ha nem, lapozz a **113**-ra.

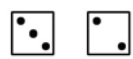
11.

Az üveg csúszós, amikor megfogod. Felemeled, miközben nem veszed le a szemed a lényről. Megrázod az üveget: nincs benne túl sok folyadék. De mielőtt kihúzhatnád a dugót, hogy megnézd, mi is van benne, a lény előrecsoszog. Ha felkészülsz a harcra, lapozz az **516**-ra. Hogyha inkább eldobod az üveget, és távozol a szobából, lapozz a **96**-ra.

12.

Felmérgesítetted a Vörösszemeket, és indokot szolgáltattál nekik a harcra. Előrántják a fegyvereiket, és neked rontanak. Hogyha a fegyvereddel küzdesz, lapozz a **159**-re. Ha inkább elmondasz, egy varázslatot, válassz:

ELT	TÜK	FEL	TEL	ALV
664	**748**	**708**	**639**	**720**



13.

Melyik gyertyával világítasz? Ha a véres gyertyával, lapozz a **38**-ra. Hogyha a közönséges gyertyával, lapozz a **72**-re.

14.

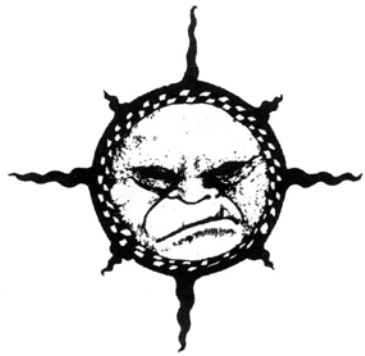
Fegyverrel a kézben beljebb merészkedsz a barlangba, szorosan követve a fal vonalát, hogy a hátad fedezve legyen. Nem találsz se rejtett folyosót, se újabb Jib-Jibeket. Az egész barlang három vagy négy méter mély lehet, és hál' istennek, üres. De amint körbetapogatsz, kezed valami hideget érint. Megragadod a tárgyat, és kiviszed a fényre, hogy megnézhesd, mi is az. Egy piszkos, öreg üveget találtál, melynek kupakja alaposan be van zárva. Az üveg maga sötétbarna színű, így nehéz megállapítani, vajon van-e benne valami. A súlya alapján üresnek mondanád, de ahogy megrázogatod, nagyon halk hangok szűrődnek ki belőle. Megkockáztatod, hogy kinyitod az üveget? Ha igen, lapozz a **318**-ra. Ha nem, lapozz a **99**-re.

15.

Felállsz a szobában, fegyverrel a kézben. A zaj az ajtó felé halad, és a hátadon végigfut a hideg, amikor egy sötét, otromba alak körvonalait pillantod meg az ajtónyílásban. Bármi is legyen az, az ajtót mindenesetre elzárta! A következő hang egy furcsa, pendülő hang, olyan, mint amikor kilőnek egy nyilat. A következő pedig egy sikoly – a te sikolyod! Valami átfúrta a karod. Megragadod a nyelét, és kirántod a húsodból. A markolat nem egy nyílvesszőé, ahogy elsőre feltételezted volna, hanem egy hosszú tüske markolata – olyan, mintha egy óriássün tüskéje lenne. Amint ezen gondolkozol, újabb pendülés, majd újabb sikoltás hallatszik, amint a következő tüske a lábadba áll. A harmadik pendülés eredménye már egy sokkal pontosabb lövés. A tüske a torkodat fúrja át. Ezúttal nem hallatszik sikoltás, csak egy tompa, gurgulázó hörgés. Kalandod itt véget ért.

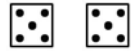
16.

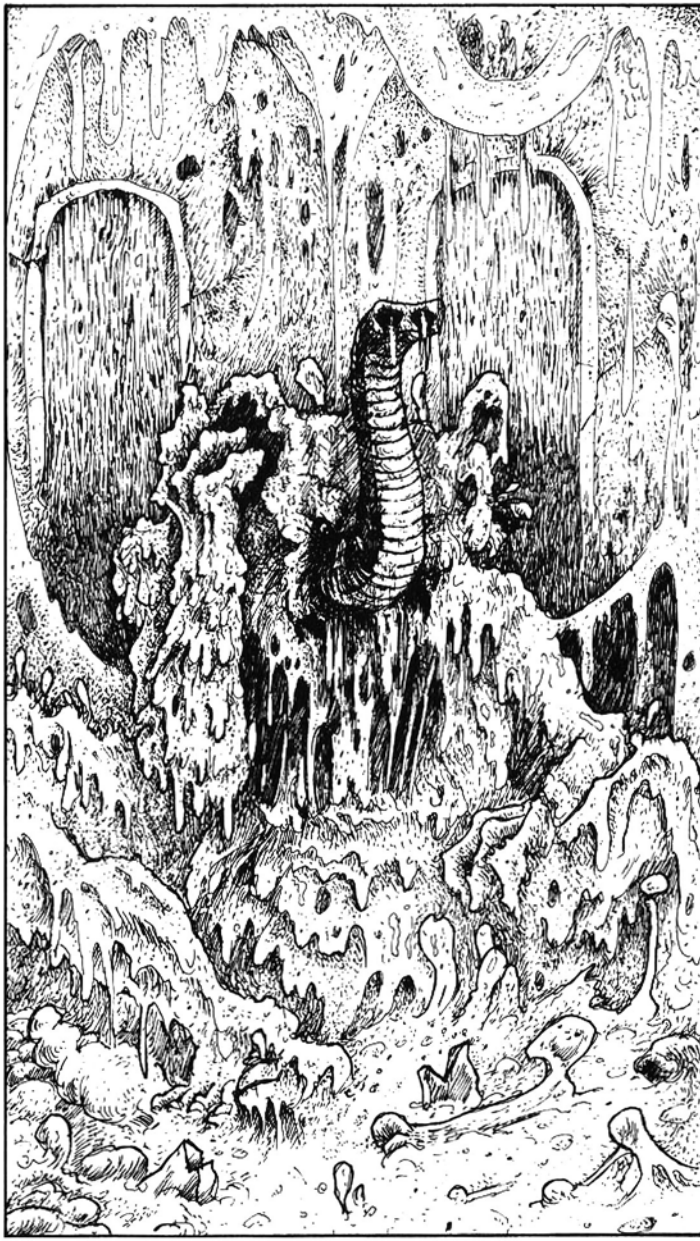
Semmi olyasmit nem találsz, ami különösebben hasznosnak bizonyulna, de egy ötlet felmerül a fejedben. Ha van egy erős fegyvered, mint például egy kard vagy egy dárda, megpróbálhatod beékelni a padló és a plafon közé, és így lent tartani a padlót. Azonban úgy fest a dolog, hogy a padlót egy olyan erős mechanizmus mozgatja, melynek még ez sem jelentene túl nagy gondot. Ezzel együtt megpróbálhatod a dolgot. És jobb lesz, ha sietsz! A padló már annyira felemelkedett, hogy le kell térdelned. Ha megpróbálod beékelni a kardodat, lapozz az **55**-re. Ha egy dárdát használsz erre a célra, lapozz a **134**-re. Ha egyiket sem kockáztatod meg, lapozz a **269**-re.



17.

Se a mágiád, se a fegyvered nem használ ennyi ellenfél ellen, így végső fegyverként a keményfa dárdádat veszed elő. Ahogy előrántod, az őrök nagyot néznek. Megérinted az egyiket a nyelével. Az őr a földre rogy! Ez feldühíti a társait, és öten feléd rohannak. Ütőként használva a dárdát egyszerre küzdesz meg velük. Nemsokára mindannyian a földre rogynak, halálos sebet kapván. A harc során azonban te is veszítettél 4 ÉLETERŐ pontot. A többiek a szent varázslat láttán határozottan idegesek lesznek. Újonnan felhorgadt önbizalommal feléjük rohansz, hogy velük is leszámolj. Néhány perc múltán ők is holtan hevernek a földön. Mindössze egy apró Gnóm maradt, aki most a sarokba húzódva remeg magában. Elgondolkozol: megkíméld az életét vagy sem? Szegény kis lény annyira nyomorultul fest… De nem. Ő sem kegyelmezett neked; miért lennél hozzá te kegyes? A dárdát átszúrod a torkán. Kimész a szobából, és a kettős ajtó felé tartasz. Lapozz a **392**-re.





18.

– Akkor indulj – feleli, és félreáll, hogy beléphess a szobába. Kinyitod az ajtót. Egy rövid folyosóra jutsz, mely egy másik ajtóban végződik. Kinyitod ezt a másik ajtót is. A mögötte lévő szoba meglehetősen gusztustalan látványt nyújt. Törött fatárgyak, fegyverek, csontok és üvegek hevernek szanaszéjjel a padlón, és vastag kocsonya borít mindent. A sarokban egy otromba külsejű, hólyagos bőrű lény pihen. Ijesztő pofája közepéből rövid, ormányszerű képződmény nyúlik ki. Jöttödre felrezzen, és lassan feltápászkodik. Két ajtó vezet tovább a szobából; az egyik pontosan szemben, a másik bal kéz felől. A lény közben már lábra állt; körülbelül akkora lehet, mint egy medve. Egyik kezét a füléhez tartja, mintha nem hallaná, hogy mit mondasz. De te eddig semmit sem szóltál. Ha nem törődsz a lénnyel, és az ajtókhoz rohansz, lapozz az **515**-re. Hogyha megállsz, és beszélsz vele, lapozz a **480**-ra.

19.

Az Ogre nagyot kuncog a tenyere mögött. – A kérdésem a következő: Mi a feleségem neve? – Te feldühödsz, és tiltakozol, hogy ennek a kitalálására semmi esélyed sincsen. De az Ogre rendíthetetlen. Az alku az alku. Ha elfogadod az érvelését, és hagyod, hogy azt tegyen veled, amit csak akar, lapozz a **285**-re. Hogyha inkább megküzdesz vele, lapozz a **270**-re.

20.

Odaadod neki az Aranyat, amit ígértél. Kapzsi módon pörgeti az ujjai között. – Nagyon jó. Mivel tartottad magad az alkuhoz, én is tartani fogom magam hozzá. Menj el a nagy, kettős Throben Ajtóhoz, mely a belső toronyba vezet, és suttogd a következőt: „Alaralamalatana." A kilincs el fog fordulni. De véts akár egy betű hibát is a jelszó kimondása közben, és a tudatod elvész. – Megköszönöd a jó tanácsot, és távozol. Lapozz a **141**-re.

21.

Mielőtt rátalálhatnál a kiválasztott tárgyra a hátizsákodban, a lény már neked is rontott. Lapozz a **296**-ra.

22.

Az elrohant Vörösszem az egész Erődöt fel fogja lármázni. Elvesztetted a titokban érkezésed előnyét, így most már nem alkalmazhatod azt a szabályt, mely arra vonatkozott, hogy máshová kell lapoznod, ha olyasvalakivel találkozol, aki gyanítja, hogy érkezni fog valaki Analandból. Folytasd tovább a történetet, és lapozz a **171**-re.

23.

A Madáremberek mérgesek. Visszautasítod a segítségüket. De abban hajthatatlan maradsz, hogy nem akarod követni a társukat a szobába. Azok előrántják fegyvereiket, és feléd indulnak. Ha fegyverrel küzdesz meg velük, lapozz a **462**-re. De varázsolhatsz is:

ANY	ALT	BUT	ELT	HOM
707	**647**	**790**	**758**	**605**

24.

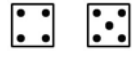
Beszélsz Colletusnak arról a holttestről, amit a barlangban találtál. – Igen, a Szatírnők! – bólint. – Az egyik furcsa szokásuk, hogy keresnek maguknak egy barlangot, ahol békességben meghalhatnak. A reszkető kór pestisként terjed közöttük. Épp tegnap beszéltem magával Sh'hourival erről a kórról. Tudod, én meg tudom gyógyítani, mert gyógyító erővel vagyok megáldva. Ők megígérték, hogy megvédenek, ha meggyógyítom őket. Természetesen belementem; ha valaki ilyen képességgel van megáldva, nem tarthatja meg önző módon saját magának. Minden beteg és szegény ember rendelkezésére kell állnia. – Megkérdezed, vajon megosztaná-e az erőit veled, hogy meggyógyítja-e azt a kórt, melyet esetleg összeszedtél a barlangban. Colletus bólint. Néhány másodpercig a homlokodon tartja a tenyerét. – Valóban, téged is megfertőzött a kór – közli. – De most már itt van, a kezemben. Meggyógyultál! – Megköszönöd a segítségét; szerencséd volt, hogy találkoztál vele. Ha tovább folytatod a beszélgetést, és az Erődről kérdezgeted, lapozz a **103**-ra. Hogyha szent emberként a segítségét kéred, lapozz a **283**-ra.

25.

Mindent megpróbálsz, hogy elérd a kettős ajtót, mielőtt a szobor újra támadna, de hasztalan. Ebben az állapotban nem vagy képes versenyezni ellenfeled iszonytató sebességével. Ismét rád üt, és – szerencse is kell a kalandozáshoz – ezzel az ajtók felé lök téged. Az ütés azonban igen kemény volt. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **224**-re.

26.

– Nem láttalak ezeken a vidéken még – feleli –, de valószínűleg a Főmágus tisztje lehetsz. Gyere, nyugodtan ehetsz a speciális raktáramból. Épp nemrég készítettem el néhány finom bogarat. Nos, hogy tetszik a dolog? – Hát, nem túl étvágygerjesztően. De a Hobgoblint sikerült becsapnod: valaki másnak hisz téged. Talán elenged anélkül, hogy fogyasztanál az undorító „finomságaiból”. Lapozz a **137**-re.



27.

– Ah, bárcsak megtennéd, idegen – sóhajt. – Ismét érdemes lenne élnem, ha a kínzóim a másvilágra kerülnének. De miért tennéd ezt meg értem? Meg tudnám hálálni a fáradozásaidat, de nem mondhatom el, mit tudok felajánlani, mivel senki nem tudhatja, hogy az én tulajdonomban vannak. De amennyire egy öreg, gyenge asszony képes rá, megjutalmazlak, ha megteszed ezt nekem. – Ha elfogadod az öregasszony ajánlatát, meg kell találnod azt a három lényt, akiket ő „kínzóknak" nevez, és meg kell ölnöd őket. Ha mindnyájan halottak már, vonj le 100-at annak a fejezetnek a számából, ahol átkutatod a holttestüket, és így visszajutsz az öreg koldusasszonyhoz. De most a **8**-ra kell lapoznod.

28.

Körbekutatod a falakat, hátha találsz titkos átjárókat, de mindhiába. Mindenesetre arra rájössz, hogy a szoba milyen célt szolgál. Lapozz a **182**-re.

29.

– Nocsak, megzavartak volna? – mondja a Szatírnő. – Ki ez? Áh, szóval egy embert hoztál a szórakoztatásomra! – A másik két lény tiltakozni próbál, de a Szatírnő rájuk sem hederít. Őrök érkeznek, és a barlang mélyére hurcolnak, egy nagy verembe. A verem széles ugyan, de nem nagyon mély. Viszont a közepén egy hatalmas és éhes Farkas tanyázik. – Nos nézzük, hogyan tud szórakoztatni minket ez az ember! – kacag a Szatírnő. Csettint egyet az ujjaival, téged pedig belöknek a verembe. Meg kell küzdened a Farkassal!

Farkas	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted, lapozz a **209**-re.

30.

A zavar végül alábbhagy, amint a varázslat hatása elmúlik. A lábad ismét a földet éri, és körülnézhetsz a környéken. Az Erődtől nem messze állsz, magasan a hegyek között, egy sziklák között kanyargó, keskeny ösvényen. Lapozz az **539**-re.

31.

Kinyújtod a választott tárgyat, és a kettős ajtó elé tartod, éppen a zár fölé. Utána vársz, hogy történjen valami. Nem kell sokáig várnod. Apró lyukak jelennek meg a fában a kezed körül. És mielőtt még reagálni tudnál, hegyes tűk röppennek ki a lyukakból. Fájdalmadban felüvöltesz, amint az apró tűk tucatjai átfúrják a húst a kezeden. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, plusz még annyit, amennyit egy kockával dobsz. Ha még életben vagy, lapozz a **63**-ra.

32.

Kimondod a jelszót, majd visszafojtott lélegzettel várod a hatást. Egy apró kattanás hallatszik, mely reménnyel tölt el. Összegyűjtöd minden bátorságodat és lenyomod a nagy kilincset. És az ajtó kinyílik! Sikerült hát áthatolnod két Throben Ajtón és a belső Erődbe bejutnod. Lapozz az **538**-ra.

33.

Megkönnyebbülten fellélegzel, amint a sötétből egy jól megvilágított szobába jutsz. A szemeidet annyira bántja a hirtelen fény, hogy be kell csuknod őket néhány pillanatra, amíg hozzá nem szoknak az új fényviszonyokhoz. Megkönnyebbülésedben sietősen belépsz az ajtón, de ezúttal túl gyors voltál. Az óvatosság nem ártott volna ebben az esetben.

Amint belépsz, a fényes szobába, kezek ragadják meg a csuklódat! Őrök! Fogságba estél! A két őrszem büszke zsákmányára, és a bal oldali falban lévő két ajtó felé vezetnek téged. Gurgulázó hangjuk szinte remeg az izgatottságtól, amint keresztüllöknek az egyik ajtón, hogy megmutassanak a kapitányuknak.

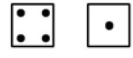
Cartoum, az őrkapitány egy papírokkal borított fa íróasztal mögött ül. Némileg meglepve veszed tudomásul, hogy nem olyan szörnyember, mint a többi őr. Magas, vékony testalkatú, vállaira hosszú haj omlik. Bár ember, annyit elsőre látsz rajta, hogy nem Analandról való. Valószínűleg Kakhabad keleti vidékeiről származhat. Ha szembefordulsz a kapitánnyal, hogy megtudd, mit akar mondani, lapozz az **508**-ra. Hogyha inkább megpróbálsz kitörni az őrök markából, mielőtt az ajtót még becsuknák mögötted, lapozz a **154**-re.

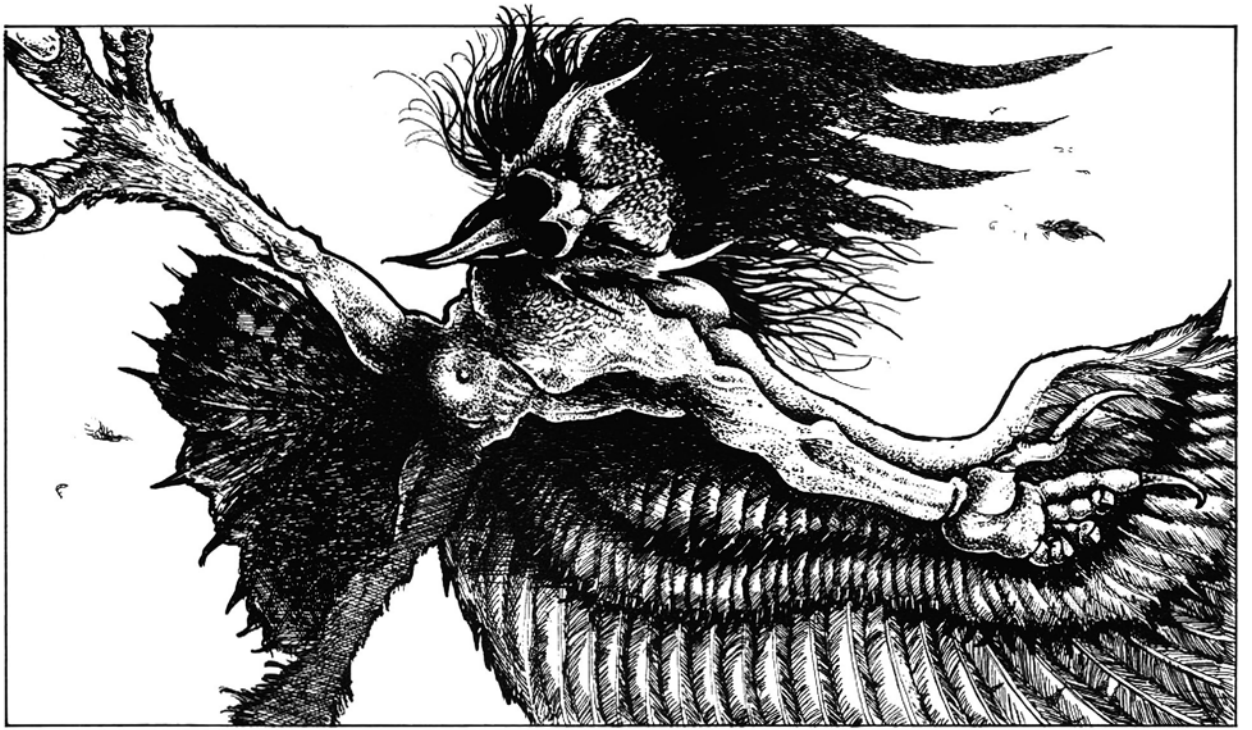
34.

A Vörösszemek hősugarat képesek lövellni a tekintetükkel. Ezt elég ritkán használják, mert még őrájuk is veszélyes lehet, ezért aztán a szemüket szinte mindig csukva tartják. Önvédelemből azonban (meg néha azért, hogy egy kis felfordulást okozzanak) kinyitják a szemüket. Minden egyes alkalommal, amikor megsebzel egy Vörösszemet, dobj egy kockával, hogy megtudd, a hősugár megégetett-e vagy sem. Minél többet használják azonban ezt a fegyvert, annál pontosabbak lesznek a sugarak. Ezért az első alkalommal, ha 6-nál kisebbet dobsz, a hősugár mellétrafált. Második alkalommal, már csak 5-nél kisebb dobással talál mellé, a harmadiknál 4-nél kisebbel, és így tovább. Ha a Vörösszem hősugara megégetett, dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból. Ha egy Vörösszem hősugara kétszer megéget, meghalsz. Most pedig lapozz vissza **225**-re, és fejezd be a harcot.

35.

A kapitány elhiszi a történetedet. El fog kísérni a Főmágushoz, hogy személyesen adhasd át az üzenetedet. Az őrök elengedik a karodat, és a kapitánnyal együtt kisétálnak a szobából. Átvágnak a világos termen, és a túloldalon lévő nagy ajtó felé tartanak. Lapozz a **301**-re.





36.

Továbbmész a hegy oldalába vágott, kanyargó ösvényen. Még két másik óriási fészek mellett haladsz el. Szerencsére semmi nyoma azoknak a lényeknek, akik ekkora fészkekben élnek. A megkönnyebbülés azonban kárászéletű, mert váratlanul egy remegő árnyék vetül előtted az útra. Felnézel, és egy nagy alakot pillantasz meg a levegőben, pontosan a Nap irányában. A lény hatalmas szárnyaival csapkodva tartja fent magát. Kezedből napellenzőt formálsz, hogy pontosabban ki tudd venni a teremtményt.

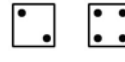
A lény hatalmas, tollas szárnyú emberre hasonlít. A szája helyén éles, kampó alakú csőr meredezik, kusza, fekete haja vadul lobog a szélben. Kezei és lábai éles, hosszú karmokban végződnek. A lény meredten bámul téged. Hát persze! Hiszen ez a Madáremberek földje! Ezek a lények a Zanzunu-vidék leghírhedtebb és legjobban gyűlölt lakói. A xameni Madáremberek felelősek elsősorban a küldetésed létéért, hiszen ők voltak azok, akik elrabolták a Királyok Koronáját az analandi királyi palotából! Mit teszel most? Ha fedezékbe bújsz egy útszéli bokor mögött, lapozz az **513**-ra. Ha inkább odaszólsz a lénynek és megpróbálsz beszélni vele, lapozz a **338**-ra.

37.

Az ajtó nincs bezárva. Mögötte egy furcsa, nagyjából félhold alakú szoba tárul fel. A szobában sötét van, mert a bal oldali falon lévő keskeny, csúcsíves ablak nem szolgáltat elég fényt. A szoba göcsörtös kőpadlója szalmával van felhintve. A jobb oldali fal távoli végében egy újabb ajtót fedezel fel. A legnagyobb benyomást azonban az az émelyítő rothadásszag teszi rád, mely belengi az egész helyiséget. Ha belépsz a szobába, és körülnézel, lapozz a **114**-re. Hogyha inkább itt hagyod ezt az ocsmány helyet, és megpróbálkozol a másik ajtóval, lapozz a **465**-re.

38.

Előhúzod a gyertyát a hátizsákodból, és koncentrálsz. Hirtelen reszkető kis láng jelenik meg a kanóc végén – éppen időben, mert az ajtó nagy dörrenéssel becsapódik mögötted! Egyedül maradtál a szobában, csak a gyertyád világít be egy kis területet. Váratlanul azonban a lélegzeted is eláll, amikor lenézel a padlóra! Szabálytalan időközönként éles pengék meredeznek a padló fadeszkáiból! Tökéletes egyensúlyérzékre van szükség ahhoz, hogy átvágj ezen a halálos labirintuson. Vajon képes leszel-e rá? A következő lépéseidet a **288** és a **367** közül választhatod.



39.

Legyengült állapotodban sokkal kisebb az ellenálló képességed, mint annak előtte. Az efféle piszkos étel elfogyasztása nem éppen a legbölcsebb lépés volt a részedről. Érzed, amint a gyomrod kavarogni kezd. Kimented magad a vendéglátódnál, és gyorsan félrevonulsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a gyomorcsikarás miatt. Lapozz a **8**-ra.

40.

A keskeny folyosón egyszerre csak két őr tud rád támadni. Az első pár már el is kezdte a harcot:

Első Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7
Második Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Minden kör elején ki kell választanod, hogy abban a körben melyik ellenfeled ellen fogsz harcolni. Vele szemben bonyolítsd le a kört a szokásos szabályok szerint, de a másik ellenfeled ellen is meg kell határoznod a Támadóerőtöket. Ha a második ellenfeled Támadóereje bizonyul nagyobbnak, ő is sebzett rajtad. Ha alacsonyabb, vagy egyenlő, akkor viszont te nem sebeztél rajta, mindössze csak kivédted a csapását abban a körben. Mihelyst levágtad a két őr valamelyikét, a másik pár egyik tagja átveszi a helyét.

Harmadik Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8
Negyedik Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted őket, lapozz a **129**-re.

41.

Azonnal gyanakodni kezdesz, hogy egy ilyen fontosnak tűnő ajtót nyitva találsz. Az átjárás ugyan biztosnak tűnik, de mi van, ha csapdába sétálsz bele? Felveszel egy fa rudat, mely az előtérben hevert. Éppen olyan hosszú, mint a Tölgyfacsemete, és ha akarod, magaddal viheted. A bottal megérinted az ajtót. Semmi nem történik. Kicsit jobban kitárod vele az ajtót, és akkor észreveszed a csapdát. Hatalmas lángcsóva csap fel a földből az ajtó mögött, és kénytelen vagy a szemed elé kapni a kezedet! Az ajtó közvetlenül az izzó lángok közé vezet! Kedved lehorgad. Úgy tűnik, erre nem lehet átmenni. Hagyod, hogy becsukódjon az ajtó. Ha megpróbálkozol a díszes ajtóval, azzal a gondolattal, hogy talán még visszatérsz ide egyszer, lapozz az **54**-re. Ha dupla vagy semmi alapon megkockáztatod, hogy átrohansz a lángokon, bármi is legyen a túloldalukon, lapozz az **541**-re.

42.

– A nevem Valignya – kezdi. – Mampang Kincstárnokának Első Segítője. Adót és Aranyakat gyűjtök be. Megkapom hát most az engem megillető aranypénzt? – Látod, hogy egyre türelmetlenebbé válik. A Jaguár morogni kezd az asztala alatt. Ha odaadod neki azt az Aranyat, amit annyira akar, lapozz az **542**-re. Hogyha továbbra is megtagadod az engedelmességet, lapozz a **132**-re.

43.

– Üzenet a Főmágusnak? – kérdezi. – Cartoun vagyok, a Főmágus őrkapitánya. Ne etess ezekkel a buta történetekkel. Azért jöttél, hogy felkutasd a vezetőnket, így van? – Ha beismered, hogy azért jöttél, hogy elpusztítsd Mampangot, lapozz a **122**-re. Ha tovább folytatod a hazudozást, lapozz a **243**-ra.

44.

A szoba mocskos és dísztelen. Mindössze egy asztalt és két széket látsz, és azokon sincs semmi különleges. Az asztalnak azonban van egy fiókja. Kinyitod, és egyetlen, nagy kulcsot találsz benne, mely egymagában függ egy kulcskarikán. Ha akarod, ezt magaddal viheted. Távozol a szobából. Az árkádsor végénél álló kétszárnyú ajtónak erős zárja van, így reméled, hogy ez a kulcs nyitja majd. Behallgatózol az ajtón, és miután nem hallasz semmit, megpróbálkozol a kulccsal. A kulcs jó! Elfordítod a zárnyelvet, és résnyire kinyitod az ajtót, hogy benézhess rajta. Lapozz a **467**-re.

45.

A szemeik felcsillannak, amikor látják, mennyire vagyonos vagy. Odaadod egyiküknek a 3 Aranytallért. – Nagyon jó – válaszolja. – Bölcs dolog a részedről, hogy tanácsot kérsz Mampang veszélyeinek legyőzéséhez. Mert sokan vannak, akik megtámadnának, és kirabolnának azért a vagyonért, amit magaddal hordasz. Sokan bizony… minket is beleértve! – Ezzel megindulnak feléd. Lapozz a **90**-re.

46.

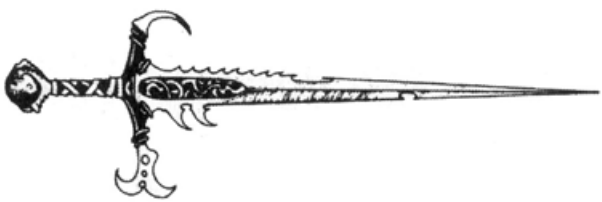
Elindulsz a hídon. Néhány méternyit haladtál már, amikor megcsúszol! A lábad átesik a kötélen, és ott lógsz kétségbeesetten kapaszkodva, nehogy a vesztedbe zuhanj. Sikerül végül megtartanod magad, de most el kell döntened, hogy tovább folytatod-e az utadat a hídon, vagy inkább visszafordulsz. Ha *úgy* döntesz, hogy visszafordulsz, kikapaszkodhatsz a híd szélére és megpróbálkozol a hegyen fölfelé vezető másik ösvénnyel, lapozz a **339**-re. Ha tovább akarsz haladni a hídon, dobj két kockával. Ha az eredmény ugyanannyi, vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **117**-re. Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **151**-re.

47.

Nincs más út. Lapozz a **256**-ra.

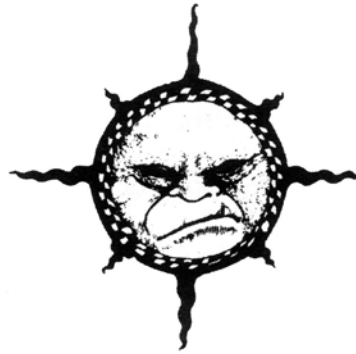
48.

A válaszod alaposan megdöbbenti őket. A szájuk kinyílik csodálkozásukban. – Egy analandi? Mampangban? Az biztosan nem lehet! – Az egyikük odafordul a társához, és gyorsan a fülébe súg valamit. Túl későn ismered fel, hogy baklövést követtél el. Az egyik Vörösszem megfordul és rohanni kezd az udvar túlsó vége felé. Bizonyára figyelmeztetni fogja az őröket, hogy egy analandi jutott az Erőd falai közé. A meglepetés előnyét tehát elvesztetted. Ha mind a hét baklandi Kígyót legyőzted, lapozz a **22**-re. Ha nem, lapozz a **171**-re.



49.

A többi Mampangi isten fejei is megjelennek egymás után a Hidra nyakain. Egy hatalmas, sárga szemű, fekete arc feléd fordul, és lassan leereszti a szemhéját. Amikor a szemei teljesen bezáródnak, a szobában uralkodó félhomály koromfekete sötétséggé változik. Lunara, a holdistennő sötétségvarázslatot mondott el! A vaksötétben hallod, amint a hatalmas lény feléd indul. Ha megfordulsz, és az ajtóhoz rohansz, lapozz a **250**-re. Hogyha hagyod, hogy közel érjen, és felkészülsz a harcra, lapozz a **324**-re.



50.

Egyre kevésbé tudod magad megtartani. Az ujjaid és a karod remegni kezdenek az erőlködéstől. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi, vagy kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **273**-ra. Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **133**-ra.

51.

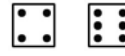
Átkutatod a padlót, de semmi érdekeset nem találsz. A lábadhoz gurított üveg kis mennyiségű étolajat tartalmaz – valószínűleg ezt itta a lény, és ettől lett olyan zsíros és ragacsos a szoba padlója. Ha akarod, elteheted az olajas üveget, de ha így döntesz, és több mint tíz tárgyat hordasz már magadnál, cserébe az egyiket itt kell hagynod. Ezek után távozol a szobából. Lapozz a **96**-ra.

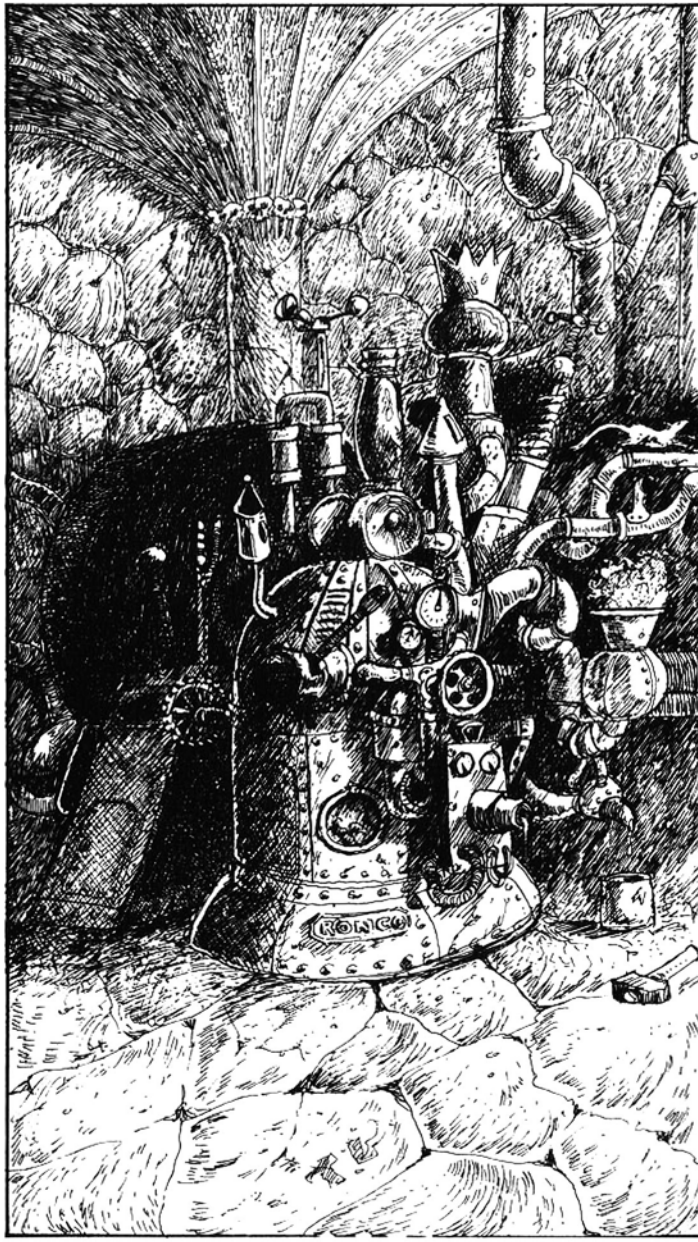
52.

Végre! A fal egyik részénél egy titkos ajtó körvonalait tapintod ki! Kinyitod az ajtót. Lapozz a **33**-ra.

53.

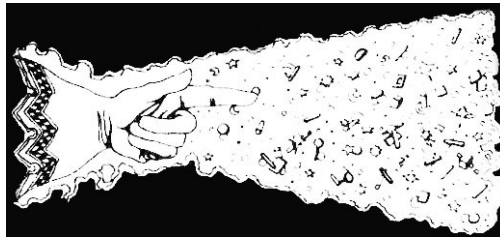
Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, az ajtó kicsapódik – lapozz a **112**-re. Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, az ajtó szilárdan csukva marad. Minden egyes alkalommal, amikor nekirontasz az ajtónak (a sikeres próbálkozást is beleértve), le kell vonnod 1 ÉLETERŐ pontot a szerzett zúzódások miatt. Ha akarod, addig próbálkozhatsz, amíg meg nem halsz, vagy az ajtó ki nem nyílik, de az a lehetőség is fennáll, hogy visszamész a bejárati szobához, és megpróbálkozol a másik ajtóval, mondván, hogy tévedtél. Ez utóbbi esetben lapozz a **18**-ra.




RONCO

54.

Az ajtó faragásai önmagukban érdekesek ugyan, de semmilyen hasznos információt nem kapsz tőlük. Megfogod a kilincset, és kinyitod az ajtót. Odabent egy csupasz szobát találsz, melynek közepén valamiféle mechanikus szerkezet pihen egymagában. Sárgarézből és vasból készült gép, kerekekkel, csövekkel, szíjakkal és egyebekkel alaposan megtűzdelve. Első ránézésre valamiféle fémmegmunkáló szerkezetnek tűnik, bár mozdulatlan, nem működik. Ha megpróbálod felfedezni, hogyan működik, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **460**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz az **514**-re. Ha nem akarod ilyesmivel vesztegetni az idődet, lapozz a **81**-re.



55.

Vársz, amíg a padló és a plafon közelebb érnek egymáshoz, majd beékeled a kardodat a kettő közé. A kard megszorul, majd elkezd görbülni. Meg sem kottyan a padlónak! Újabb izzadtság-cseppek gördülnek a homlokodról, amint kétségbeesetten körülnézel kiút után kutatva. Néhány másodperc múlva véglegesen bebizonyosodik terved kudarca: a kardod hangos pendüléssel kettétörik! Elvesztetted ezt a fegyveredet. Ha ez volt az egyetlen fegyvered, 3 ponttal kisebb lesz az ÜGYESSÉGED minden harcban, amíg nem találsz helyette egy másikat. De ez még túl távoli jövő, tekintettel arra, hogy a következő néhány perc leforgása alatt akár palacsintává is lapulhatsz! Lapozz a **269**-re.

56.

Előhúzod a fegyveredet, és előrelépsz. A zaj alábbhagy, amint belépsz a szobába. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **235**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **299**-re.

57.

A lényeket csak még jobban felizgatják az elkerülésükre irányuló próbálkozásaid. Feléd rohannak, és elállják az utadat. Ahogy átsétálsz köztük, elgáncsolnak. – Ügyetlen fajankó! – Kiáltja az egyik. – Nem nézel a lábad elé? Hogy merészeled megrúgni a barátom lábát, és még csak elnézést sem kérsz. Kérj bocsánatot azonnal! És nyald tisztára a cipőjét! – Feltápászkodsz a földről, és bocsánatkérésed jeléül csöndben bólintasz. De az biztos, hogy senkinek sem fogod lenyalni a cipőjét. A Vörösszem feléd nyújtja cipős lábát, miközben a másik kettő tovább sérteget. Felfortyansz mérgedben, megragadod a cipőt, és megcsavarod a lábát, mire a Vörösszem nagy puffanással elhasal. Ezzel azonban óriási hibát követtél el. Ez volt ugyanis az az ürügy, amire a Vörösszemek vártak. Mintha csak parancsszóra tennék, kinyitják a szemüket, és a karodra lövellik tüzes tekintetüket. Felüvöltesz a fájdalomtól, amint hat izzó hősugár szétégeti a karodat. Karod pillanatok alatt leszakad a testedről, és a földre pottyan. És ezzel együtt a reményeid is elszálltak. A fájdalom elviselhetetlen, és elveszted az eszméletedet. Amikor magadhoz térsz, a karod mellett, a földön fekve találod magad. Életben vagy ugyan, de már képtelen vagy befejezni a küldetésedet… Kalandod itt véget ér.

58.

Van nálad valami olyasmi, amit ez ellen a lény ellen tudsz használni? Ha igen, lapozz a **152**-re. Ha egyszerűen csak a kettős ajtó felé rohansz, ahogy a lábad bírja, lapozz a **363**-ra.

59.

Az ösvény bekanyarodik egy hatalmas szikla mögött, majd tovább folytatódik. Jelen pillanatban egy kicsit aggaszt a tény, hogy az ösvény az Erődöt rejtő hegy oldalában visz körbe téged. Nemsokára egy hatalmas szakadék állja el a Mampang felé vezető utadat. Valahogy meg kéne találni a módját, hogy átkelj rajta. Egy kicsivel odébb azonban választ találsz a problémádra – egy fahíd ível át a szakadékon. Ha megpróbálsz átkelni a hídon, lapozz a **183**-ra. Hogyha inkább az ösvényen mész tovább, lapozz a **257**-re.

60.

A Madárembereket egészen lenyűgözi az ajánlatod. Még sohasem láttak ilyen dárdát azelőtt. Miközben azok hárman belemerülnek a dárda tanulmányozásába, te csöndesen át tudsz lépni az ajtón. Lapozz a **479**-re.

61.

Egy aranypénzt csúsztatsz a tenyerébe. Az öregasszony megremeg. – De hiszen ez arany! – motyogja. – Legyenek áldottak az istenek! Még soha senki nem volt ilyen nagylelkű szegény Javinnéhez. Fogadd legforróbb köszönetemet, idegen. Javinnet egész életre a barátoddá tetted. De nem! El kell rejtenem az örömömet. Mert ha ezek az istenátka korcsok, akik bőségesen kiveszik a részüket abból, amit én nélkülözök, megtudják ezt, nagy bajom lesz belőle. És most még túl korai, hogy segítséget kérjek a schinni jóbarátaimtól. Nem, titokban kell tartanom a dolgot. El kell rejtőznöm.

A mondandójában több dolog is volt, ami felkeltette az érdeklődésedet. Mielőtt az öregasszony felszedelőzködne, hogy elrejtőzzön, még van egy kis időd, hogy kikérdezd. Ha azokról a „korcsokról" kérdezed, „akik bőségesen kiveszik a részüket abból, amit ő nélkülöz", lapozz a **302**-re. Hogyha inkább a schinni barátairól akarsz többet megtudni, lapozz a **372**-re. Amennyiben arról kérdeznéd, hogyan vesztette el a szeme világát, lapozz a **388**-ra.

62.

A lény teste hideg! A test hátradől a széken, majd lezuhan a földre. Szemmel láthatóan tökéletesen halott. De még egy meglepetés vár rád. A test nem férfié, hanem valamiféle nőé lehetett. Bár nagyjából emberalakja van, a lábai szőrösek, és patákban végződnek. Az arca emberi arc, de furcsa, kecskeszerű vonásokkal, és két szarvval a homlokán.

A sokkból hamar magadhoz térsz, és körbenézel. A barlang üresnek tűnik, és bőven elegendő hely áll rendelkezésre ahhoz, hogy itt letáborozz. Ha elkészíted a fekhelyedet, és talán eszel is egy keveset, lapozz a **293**-ra. Ha inkább megnézed a többi barlangot, lapozz a **419**-re.

63.

Túlélted ugyan az várudvar ajtajának halálos védelmi berendezéseit, de örömöd nem tart sokáig. A tűk ugyanis gyorsan ható méreggel voltak bekenve. Néhány perc elteltével kicsit álmosnak kezded érezni magad és szédülsz. Nem sokkal később elveszted az eszméletedet. A méreg hatékony és nincsen rá ellenszer. Kalandod itt véget ér.

64.

A vasgolyó a fejedbe csapódik oldalról, és ledönt a lábadról. A halántékodon ütött mély sebből folyni kezd a vér. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Kis időbe telik, amíg összeszeded magad, és belépsz a szobába. Lapozz a **251**-re.

65.

Bátran elindulsz a Hidra felé. Talán, ha akkor támadod meg, amikor a fejei még nem alakultak ki teljesen, még nem tud teljes erejével küzdeni. De a lelked legmélyén már nem vagy ennyire optimista. Hogyan küzdesz majd az istenek ellen? Közben újabb fej jelenik meg. Ez most zöld és pikkelyes, hegyes orral, és kopoltyúkkal a nyakán. Ez Hydana, a vizek istennője. Kinyitja a száját, melyből erős vízsugár süvít feléd, és ledönt a lábadról. Sajnos rosszul estél, és majdnem kificamítottad a csuklódat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Amikor felkelsz a földről, a Hidra már rád is veti magát.

Isten-fejű Hidra ÜGYESSÉG 17 ÉLETERŐ 24

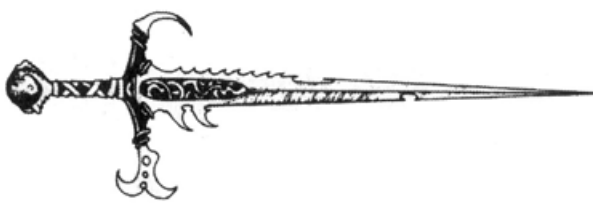
Az első kör után, ha te sebezted meg a Hidrát, lapozz a **458**-ra, ha ő sebzett meg téged, lapozz a **305**-re.

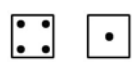
66.

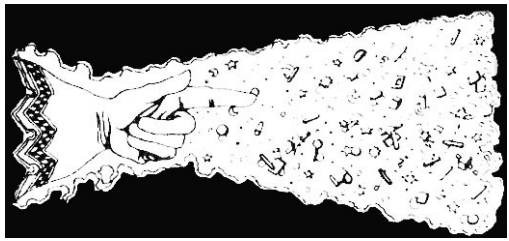
Valignya mindent elfogad, aminek művészi értéke van (például egy medál vagy ékszerek). Válassz ki valamit és ajándékozd oda neki. Ő el fogja fogadni, utána pedig a segítségét kérheted, hogy bejuss a belső erődbe. Ha van mit felajánlanod és ezt meg is teszed, lapozz a **276**-ra. Ha nincs mit felajánlanod, vagy van, de nem akarod odaadni neki, lapozz vissza a **160**-ra és válassz újra.

67.

Végigrohansz az átjárón mielőtt az Erődből egy élesebb szemű őrszem kiszúrna. Rohanás közben két földön fekvő, szolgálat közben alvó őrt pillantasz meg. Mellettük egy üres boroshordó árulkodik az okokról. Az őrök berúgtak! Ha rájuk sem hederítesz, csak továbbrohansz az átjárón, lapozz a **342**-re. Hogyha úgy véled, okosabb levágni őket, mert esetleg fel találnak ébredni, és észrevesznek, lapozz a **289**-re.







68.

Kicsit gyanakodva néznek rád, de azért szóba állnak veled. – Öreg Naggamante már élesíti a fejszéjét – csiripeli az egyik Madárember –, mivel a Főmágus új áldozatokat ígért neki. De hát ismered az öreg Küklopszot… Addig nem boldog, amíg legalább egy órán át nem kínzott valakit! Magát a Főmágust már jó ideje nem látták; bezárkózott a tornyába. Egyesek szerint látogatókat vár. Ennyi legyen is elég. – Búcsút intesz nekik, és távozol a szobából. Lapozz a **479**-re.

69.

Beszélsz Jannak arról az idős fegyverspecialistáról, aki felfedezte számodra a tornyot. A Minimó mosolyog. – Farren Whyde egyáltalán nem „fegyverspecialista" – feleli. – Az az ember maga a Főmágus volt, álruhában! És milyen ravasz egy ördög. Személyesen beszélt rá arra, hogy sétálj be a börtönébe, és légy a foglya – saját akaratodból! – Nem hiszel a fülednek. Hiszen találkoztál a Főmágussal – és hagytad bántatlanul elmenni! Ez bizony értékes információ volt. Ha még egyszer találkozol Farren Whyde-dal, tudni fogod, ki is ő valójában. Vonj le 111-et annak a fejezetpontnak a számából, ahol vagy, amikor ismét összefutsz vele, és lapozz az eredményül kijött pontra, hogy leszámolj vele. Most azonban a legjobb lesz sürgősen kidolgozni valami szökési tervet. Lapozz a **98**-ra.

70.

Ha megvizsgálnád a folyosó végénél lévő ajtót, lapozz a **144**-re, de csak akkor, ha ezt korábban még nem tetted meg. Vagy elhagyhatod az előcsarnokot. Ha ez utóbbit választod, és balra indulnál, a nagy, dupla ajtó felé, lapozz a **253**-ra. Hogyha elsétálsz az árkádsoron lévő ajtóhoz, lapozz a **493**-ra.

71.

Előhúzod a tekercset és elkezded kitekerni. De mielőtt még bármit is tehetnél, a lény feléd iramodik. Lapozz a **296**-ra.

72.

Előhúzod a gyertyát a hátizsákodból, és koncentrálsz. Hirtelen reszkető, kis láng jelenik meg a kanóc végén – éppen időben, mert az ajtó nagy dörrenéssel becsapódik mögötted! Egyedül maradtál a szobában, csak a gyertyád világít be egy kis területet. Váratlanul azonban a lélegzeted is eláll, amikor lenézel a padlóra! Szabálytalan időközönként éles pengék meredeznek a padló fadeszkáiból! Tökéletes egyensúlyérzékre van szükség ahhoz, hogy átvágj ezen a halálos labirintuson. Vajon képes leszel-e rá? A következő lépéseidet a **87** és a **239** közül választhatod.

DRÁKULA EGY
NYAKMASSZÁZS RENDEL
JOBB MA
EGY VEREB
MINTHA
HOLNAP
PÚZOK
JÖTTEM
LÁTTAM
HÁNYTAM
ITT VÓTAM
VÓTAM ITT
IMÓRE VÓTAM
ITT VÓTAM
A Goblin
moslék kaja
az Elfeknek
KALAND
CSATA
SZÁGULD
G.K.

73.

Lassan kinyitod az ajtót, és belesel a szobába. Odabent sötét van. A szoba egyetlen, vékony kis ablaka le van takarva. Amikor a szemed hozzászokik a sötéthez, akkor látod csak, miféle helyre jöttél. Ez az őrök latrinája! És amikor az elsőt lélegzed, a gyomrod felkavarodik. A bűz egetverő! A szoba igen mocskos, és a közepén lévő lyuk körül százával döngenek a legyek. Leküzdöd heves hányingeredet, de le kell vonnod 1 ÉLETERŐ pontot. Ha át akarod kutatni a helyiséget, lapozz a **186**-ra. Ha ezt inkább nem akarod, távozol innen, és megvizsgálhatod a másik ajtót (ha még nem tetted meg ezt korábban). Ez utóbbi esetben lapozz a **144**-re.

74.

Ez nem volt túl bölcs elhatározás. Amikor ugyanis kinyitod az ajtót és kirohansz az előcsarnokba, éppen belerohansz abba a három Madáremberbe, akik elől eredetileg menekültél! Ráadásul azok a Madáremberek is utánad jönnek, akiket a szobában hagytál, így valóságos Madárembergyűrűbe kerültél. Mielőtt még bármit is tehetnél, megragadnak és felröppennek veled, hogy az Erődbe vigyenek. Lapozz a **333**-ra.

75.

Csak bukdácsolsz a súlytalan térben, amíg a varázslat hatóideje lassan lejár, és a környezeted világosabban kivehetővé válik. Alattad egy alakot veszel észre, aki enyhén szólva ismerősnek tűnik. Az alak a torony kemény kőfalába vágott faajtó előtt áll. A fickó arcán szilárd elhatározás tükröződik, amint vállával megpróbálja betörni az ajtót. Ám ebben a pillanatban leereszkedsz a levegőből, és testetek eggyé válik. Felkészülsz a megrázkódtatásra. Lapozz a **102**-re.

76.

– Bah! – feleli. – Három Aranytallér? Hát az fejenként csak egy. És különben is, ha már egyszer ide fáradtál, minden Aranyadat el fogom venni! Vigyétek el ezt a nyomorult Fél-Orkot! – Az őrök durván megragadnak, és belöknek az ajtón – de csak azután, hogy elvették a pénzes zacskódat, és odaadták azt a kapitányuknak. Az életed hátralévő részét Mampang börtönében kell eltöltened. Amely idő szerencsére nem túlságosan hosszú…

77.

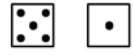
Felállsz, hogy távozz az asztaltól, amikor egy hang a neveden szólít. – Ne siess annyira, barátom. Engedd, hogy beszéljek veled! – A hang ismerősen cseng. Körülnézel, de senkit sem látsz. Ám a levegőben fokozatosan egy figura jelenik meg. A szellemalak ismerősnek tűnik, de csak akkor ismered fel véglegesen, amikor már teljesen kialakult. Shadrack! Megkérded tőle, mit keres itt. – Elfelejtetted az erőmet? – nevet. Visszaemlékszel az arcra a fában. – Ott lehetek, ahol akarok, és amikor akarok. De a most megtett távolság nagyobb, mint amekkorát valaha is megtettem, és ez fárasztó. Csak rövid ideig maradok itt. Sok veszélyt túléltél, és bebizonyítottad, hogy a királyságod érdemes bajnoka vagy. Én személy szerint azt kívánom, hogy sikerrel járj, de tudnod kell, hogy még számos veszély áll előtted. A Throben Ajtókat ki kell nyitnod, és az ő titkukat a Főmágus legravaszabb szolgái őrzik: Valignya, a zsugori, Naggamante, a kínzómester és még egy másik személy, akiről nem tudom, hogy kicsoda. Kevés szövetségesed van. De keresd Schinn Szamaritánusait, akik hozzád hasonlóan a Főmágus hatalomvágyának végét akarják látni.

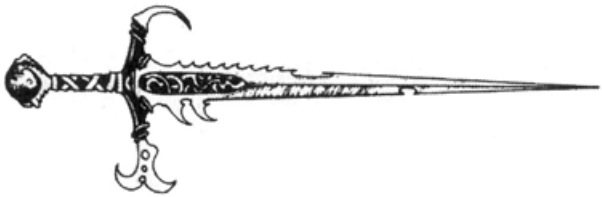
Megköszönöd Shadracknak a segítséget, majd megkérdezed, miért utazott ennyit, hogy átadja neked ezt az üzenetet. – Két nappal ezelőtt a Főmágus őrei megérkeztek a barlangomba. A fájdalom hatalma az ő kezükben van. Én öreg ember vagyok már, és nem bírnám sokáig a kínzásaikat. El kellett mondanom mindent, amit az utadról tudok. Az információért cserébe viszont tisztességesen megjutalmaztak: keresztre feszítettek a saját barlangom előtt. Ma reggel halt meg a testem. Hogyan bosszulhatnám meg másképp, amit egy öregemberrel tettek? A lelkem sokkal gyorsabban képes közlekedni, mint ők a lovaikkal. Előttük érkeztem ide, hogy segítselek, amivel tudlak.

Shadrack szellemalakja lassan halványulni kezd. Az ereje gyengülőben van. Amint eltűnik, megesküszöl, hogy megbosszulod az öreg remete halálát. Felállsz, hogy távozz. Ha kirohansz innen, vissza az udvarra, lapozz a **141**-re. Hogyha inkább balra fordulsz és ahhoz a szobához mész, amelynek ajtaja fölött az üzenetet láttad, lapozz a **428**-ra.

78.

Abban a barlangban töltötted az előző éjszakát ahol annak a furcsa kecskeszerű nőnek a holtteste hevert? Ha nem, lapozz a **153**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha viszont igen, lapozz a **24**-re.





79.

– Biztosíthatlak – mondja –, hogy nem Mampangból származom. Még csak nem is Kakhabad más területéről. A nevem Farren Whyde, és a királyságom Vérkrétakő, a Zanzunuktól nyugatra. A szakmám a tudomány, és különösen jól értek a fegyverekhez. Saját hazámban híres voltam a felfedezéseimről. A legutóbbi felfedezésem egy olyan gyújtópor, mellyel egy repülő tárgyat messzebbre el lehet juttatni, mint bármilyen kilőtt nyílvesszőt. És ez az átkozott felfedezésem volt az, amely felkeltette a Főmágus érdeklődését. Szövetségeseit, a horgas csőrű Madárembereket küldte el értem. Alvás közben leptek meg, és ezekben a ruhákban hoztak erre a pokoli helyre. Azóta itt dolgozom nála, és állandó fenyegetettségben élek. De attól tartok, a Főmágus ambíciói inkább a háború, semmint a békés fejlődés szolgálatába állítják a tehetségemet.

Te is elmondod neki a történetedet, de csak annyit, hogy a Főmágus a te királyságodat is megnyomorította azzal, hogy elrabolta a Királyok Koronáját. Az öregember bólint. – Hallottam már a Királyok Koronájáról. Azt mondják, a Főmágus állandóan magánál hordja. – Megkérdezed tőle, hol találhatod meg a Főmágust. – Ah, hát ez az a titok, amiben a segítségedre lehetek. Gyere velem! – Egy ablakhoz vezet, és kimutat rajta. – A Főmágus ritkán látogatja meg a Mampang Erődöt. – Leesik az állad. Akkor felesleges volt az eddigi utad? De Farren Whyde tovább folytatja: – Úgy véli, ez a hely nem eléggé biztonságos a számára. Azt hitette el a világgal, hogy az Erőd az otthona, de valójában ott lakik! – Szemeddel követed az ujjának irányát. A Felső Xamen távoli csúcsaira mutat – de semmi különöset nem látsz ott.

Felnyögsz. Ki kell jutnod épségben az Erődből és egy újabb utat kell megtenned? – De ne csüggedj, barátom! Hadd mutassak meg neked egy másik trükköt, amit az idők során megtanultam! – Farren Whyde tölcsért formál kezével a szája előtt, és egy eddig általad még soha nem hallott nyelven három szót kiált. Döbbent csendben figyelsz, amint a kiejtett varázsszavakból lassan kialakul a varázslat hatása.

A tornyon kívül váratlanul szikrázni kezd a levegő. Amint a szikrázás egyre feljebb emelkedik, az öregember története sokkal érthetőbbé válik. Egy másik torony jelenik meg a szemed előtt, most, hogy az azt védő láthatatlansági varázslatot Farren Whyde feloldotta egy pillanatra! Az öregember büszkén néz rád: – Az ott a Főmágus tornya. Ez az a hely, ahol a Főmágus tartózkodik! – Rájössz, hogy most kell elérned a tornyot – most, mielőtt az azt láthatóvá tévő varázslat hatása el nem múlik. Ha megkérdezed az öreget, hogy mit tanácsol ez ügyben, lapozz a **245**-re. Ha nem, akkor varázsolhatsz is:

DOK	YOB	TÁV	DEM	FUJ
587	**626**	**742**	**774**	**658**

80.

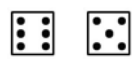
A kövér férfinak tetszik a teljesítményed. – Igazán nagyszerű harcos vagy – bólint. A Jaguár visszaoldalog az asztal alá, hogy a sebeit nyalogassa. – De harcos vagy sem, az árat akkor is meg kell fizetned, hogy beléptél ebbe a szobába. – Ez felmérgesít, és megkérdezed tőle, ugyan milyen jogon szed tőled vámot. Lapozz a **42**-re.

81.

Visszamész a fő előcsarnokba, és úgy döntesz, hogy továbbmész rajta. Ha a nagy, kettős ajtót vizsgálod meg, lapozz a **256**-ra. Hogyha inkább valami más út után nézel, lapozz a **47**-re.

82.

– Barátom – csiripeli a Madárember halk hangon. – Azt mondom, hogy te rejtegeted előlünk annak igazi okát, amiért idejöttél. De ez bölcs dolog. Az óvatosság a legnagyobb bölcsesség Mampangban. De véletlenül találtál ránk vagy sem, az biztos, hogy szerencsés felfedezést tettél, ugyanis mi jóval többet tudunk segíteni a küldetésed teljesítésében, semmint azt gondolnád. A nevem Peewit Croo. Minket úgy ismernek, mint Schinn Szamaritánusait, és a célunk az, hogy végezzünk a Főmágussal. Ő egy hatalomvágyó őrült, akit meg kell állítani! Találd meg a Királyok Koronáját. Ha sikerrel jársz, mindnyájunk kívánsága teljesül. Ha tudunk segíteni, megtesszük. Ha szükséged van ránk, csak fújj bele ebbe, és ha tudunk, azonnal ott leszünk, hogy segítsünk neked. – Peewit Croo egy apró Ezüstsípot ad át neked, amit gondosan be is teszel hátizsákodba. Megköszönöd a segítségét, és távozol a szobából. A Madáremberek a legjobbakat kívánják neked. Ezért a találkozásért 2 SZERENCSE pontot kaptál. Lapozz a **479**-re.



83.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **441**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **314**-re.

84.

Képességeid hasonlóan nagyszerűek, mint a Chawberry Akadémia harcmestereié. Nagyszerűen küzdöttél ez ellen a hatalmas szörny ellen. A fegyvered ismét megvillan, és egy fej ismét a porba hull, de megint csak két másik nő ki helyette. A jelenet kétségbeejtő, és ezért a figyelmed lanyhul egy pillanatra. A lény azonnal feléd csap. Lapozz a **305**-re.

85.

A tőr semmilyen mágiát nem hordoz, a kereskedő egyszerűen csak jól tudott eladni és megszabadult egy darab kacattól. Ha harcban használod ezt a fegyvert, 1 ponttal csökkentened kell a csata idejére az ÜGYESSÉGEDET, mivel ezzel a rozsdás pengével nagyobb művészet célba találni, mint egy közönséges karddal. Lapozz a **473**-ra.

86.

Kétségbeesetten megpróbálod leküzdeni a rosszullétet, de hiába. Kirohansz a szobából az előcsarnokba, de már igen rosszul vagy addigra. Felmerül benned a gondolat, hogy valaki talán meghall, de most már nem tehetsz ez ellen semmit. A folyosó végén lévő szobából kiszűrődő hangok arra utalnak, hogy balsejtelmeid beigazolódtak, és valaki valóban meghallott, de a felhangzó röhögés némileg megnyugtató. Valószínűleg az általad keltett hangok nem szokatlanok a latrina tájékán. Összeszeded magad, és felkészülsz a következő tennivalókra. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot; az előbbi tapasztalat meggyengített egy kissé. Lapozz a **70**-re.

87.

Lassan araszolsz előre a szobában. A következő lépéseidet az alábbiak közül választhatod: **488, 341** és **359**.

88.

Olyan halkan ugrasz le, amilyen halkan csak tudsz, és megfordulsz, hogy belépj az ajtón. Aááúááá! Ijedtedben nagyot ugrasz, amint szemközt találod magad egy nehéz páncélba öltözött őrrel! Az őr hozzád hasonlóan alaposan meglepődött, de most nagyot ordít. A kiáltásra odabentről három másik őr rohan ki, és körülvesznek téged. Ha megtámadod őket, lapozz a **40**-re. Ha inkább varázslással próbálkozol, az alábbiak közül választhatsz:

KÖD	LÁP	TEL	BUT	ZAV
766	**636**	**599**	**718**	**656**

89.

– Természetes, hogy elkísérünk – csiripeli a Madárember. Ketten előrelépnek, és kinyitják mögötted az ajtót. – Nálunk biztonságban leszel – jelenti ki büszkén. Benéznek, és látják, hogy tiszta a levegő, idegenül érzed magad köztük, amint egy sor furcsa, ugrásszerű lépéssel végigsétálnak az előcsarnokon. Téged szorosan tartanak tollas testük között. Félúton járhattok, amikor rádöbbensz, hogy nem egyszerűen közrefognak, de szorosan tartanak, hogy ne is tudj elszabadulni! Megpróbálod kiverekedni magad, de hiába. Lapozz a **333**-ra.

90.

A Felderítők előhúzzák kardjaikat, és felkészülnek az összecsapásra. Ha te is fegyvert rántasz, lapozz a **110**-re. Ha inkább varázsolni kezdesz, az alábbiak közül választhatsz:

KÖD	HAT	VAR	TEL	SÁP
739	**657**	**699**	**588**	**627**

Ha van nálad egy keményfa dárda, melyet egy szent ember áldott meg, és most használni akarod, lapozz a **313**-ra.

91.

A szoba ajtaja már nyitva áll, neked csak be kell lépned rajta. Ahogy arra számítottál, a falakat polcok borítják, rajtuk mindenféle csecsebecsék, dísztárgyak, csontok, szobrocskák és egyéb dolgok sorakoznak százával. Egy kövér, sárgabőrű kereskedő ül a sarokban lévő asztal mögött. Gyanakvó tekintettel néz végig rajtad. Úgy tűnik, hogy teljesen védtelen. Ezen el is gondolkodsz. Akkor vajon hogyan védi meg a cuccait attól, hogy az agresszív vevők el ne vigyek őket? Van pénzed? Ha igen, és vásárolnál tőle néhány dolgot, lapozz a **494**-re. Ha nem, megpróbálkozhatsz azzal, hogy ellopsz valamit. Ha így döntesz, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **116**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **267**-re. Ha se pénzed nincs, se lopni nem akarsz, kénytelen vagy távozni a szobából, és a folyosó végén lévő ajtónál próbálkozni – lapozz a **310**-re.

92.

Hogyan jutottál hozzá ehhez az üvegcséhez? Ha egy hölgytől kaptad, lapozz a **241**-re. Ha egy férfitől, lapozz a **278**-ra. Ha magad találtad, lapozz a **491**-re.

93.

Az ajtó egy rendetlen, piszkos lakószobába vezet. Egy bevetetlen ágy hever a sarokban, a fal mellett egy asztal és egy szék pihen. Az asztalon egy fémtál és egy kancsó áll. Alatta egy fadoboz nyúlik ki néhány centiméternyire. Ez lehet a kínzómester lakószobája. De lehet, hogy mégsem az. A szobában gyakorlatilag semmi olyasmi nincs, amit személyes tárgynak lehetne mondani. Lehet, hogy ez semmit sem jelent, mivel egy Ogre nem nagyon tart magánál személyes holmikat. Ha belépsz a szobába hogy alaposabban körülnézz, lapozz a **272**-re. Hogyha inkább távozol, és megpróbálkozol a másik ajtóval, amely a kínzókamrából vezet tovább, lapozz a **236**-ra.

94.

– Lehet, hogy igazad van – feleli, és ravasz tekintettel néz végig rajtad. – Felajánlod a szolgálataidat? – Bólintasz. – De honnan tudjam, hogy valóban harcos vagy, ahogyan állítod? Ha felbérellek, először is bizonyítanod kell, hogy érdemes vagy a szolgálatra. Hashi, kapd el! – Erre az asztal alatt heverő Jaguár felugrik, és neked ront. Kénytelen vagy megküzdeni vele.

Jaguár	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha megölted a ragadozót, lapozz a **146**-ra. Ha 2 pontnyira csökkentetted az ÉLETEREJÉT, és úgy döntesz, hogy megkíméled az életét, lapozz a **80**-ra.

95.

A recsegő hang hangosabb lesz, amint kinyitod az ajtót. Amikor már félig nyitva áll, láthatod, hogy egy rövid folyosóra vezet. A folyosóról két ajtó vezet tovább: az egyik jobb kéz felől, a másik a folyosó végén. De hirtelen hangokat hallasz! A nyikorgó ajtó felkelthette valakinek a figyelmét! Úgy döntesz, hogy gyorsan becsukod az ajtót, és más utat próbálsz meg. Ha a nagy, kétszárnyú ajtóval próbálkozol, lapozz a **253**-ra. Hogyha az árkádsor túloldalán lévő ajtóval, lapozz a **493**-ra.

96.

Alaposan megválogatva a lépéseidet végül eléred az ajtót, és lenyomod a kilincset. Egy folyosóra jutsz, mely a vége felé kiszélesedik. Elindulsz rajta. Lapozz a **124**-re.

97.

Megköszönöd neki a sört, és felhajtod. Nagy megkönnyebbülésedre a sör valóban sör, és nem valamiféle mérgezett ital. 2 ÉLETERŐ pontot kapsz. Ismét megköszönöd az ajándékot. – Ajándékot? – nevet a Vörösszem. – Mi senkinek sem adunk ajándékokat! A sör ára 2 Aranytallér! – A többiek is elkezdenek kacagni, és erősködnek, hogy ki kell fizetned a pénzt. Ha van 2 Aranyad, és fizetsz a sörért, úgy hagyják, hogy távozz – lapozz a **425**-re. Ha nincs 2 Aranyad, vagy nem akarsz fizetni, lapozz a **12**-re.

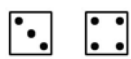
98.

A helyzet reménytelennek tűnik. Az ajtó igen erős, a zár irtóztató méretét pedig már láttad az előbb. Az ablak lenne még egy másik lehetőség, de meglehetősen magasan van. Ha ugranál, minden bizonnyal belehalnál. Talán az lesz a legjobb, ha megrohanod az őröket, amikor ételt hoznak? Ki tudja? Mit teszel?

Megpróbálod betörni az ajtót?	Lapozz a **120**-ra.
Megkérdezed Jannt, hogy ő mit gondol?	Lapozz a **414**-re.
Előveszel valamit a hátizsákodból?	Lapozz a **259**-re.

Vagy varázsolhatsz is:

SÁP	FAL	REP	ZUH	FÉM
673	**767**	**696**	**604**	**725**



99.

Ha van nálad étel, most ehetsz. Ha ma még nem ettél, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz az étkezéstől. Ha már ettél ma, csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz. Ha nincs nálad étel, természetesen nem változik az ÉLETERŐD. Jegyezd fel a szükséges változtatásokat a *Kalandlapodon*, és készülj fel az éjszakára. Lapozz a **384**-re.

100.

Lassan araszolsz előre a szobában. A következő lépésedet az alábbiak közül választhatod ki: **52**, **227** vagy **2**.

101.

Átmész a folyosón, és keresztülvágsz a Mucalytok szobáján. A következő folyosó végénél lévő ajtó a bejárati terembe nyílik. Az alacsony, zömök teremtmény, aki beengedett, már nincs itt. Kinyitod az udvarra nyíló ajtót, és kilépsz rajta. Az út szabad a nagy, kettős ajtóig. A fal mellett el is indulsz feléje. Lapozz a **392**-re.

102.

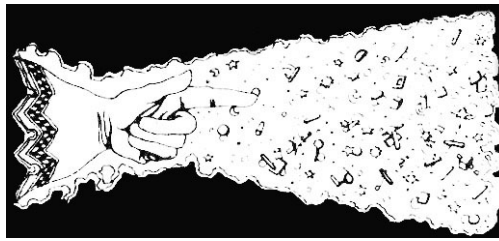
Az ajtó kirobban, te pedig fejjel előre berontasz a mögötte levő terembe. A szalma borította padlóra esel, és néhány bukfenc után megállapodván körülnézel a szobában. Egy egyszerű, üres szobába jutottál. Két ajtó vezet tovább belőle. Ha a bal oldali ajtóval próbálkozol, lapozz a **37**-re. Ha a jobb oldali a szimpatikusabb, lapozz a **465**-re.

103.

– Az Erőd? – kérdezi. – Miért? Ugye nem akarod meglátogatni? Mert ha igen, az idők végezetéig átkozott leszel! A gonoszság Mampangban mintha élőlény lenne, mert megfertőz mindenkit, aki akár csak a küszöbéig is merészkedik. Neked nincs ott semmi dolgod. Bánd meg most a bűneidet, és gyere velem, hogy áldozatot mutassunk be Throffnak – a magasnak! Az egyetlen igaz istennek mindenek fölött! A Föld istennőjének! Küzdj meg Mampang sötét démonjaival, és élj örök igazságban! Most! Bánd meg most bűneidet!

Az öregember egyre izgatottabbá válik, te pedig igazán nem akarsz vitába bonyolódni egy fanatikussal. Elmagyarázod neki, hogy te meg akarsz küzdeni a mampangi gonosszal, azzal a céllal hogy vagy legyőzöd, vagy belepusztulsz a próbálkozásba. Colletus végighallgat, majd megrázza a fejét. – A Mampangban lakozó sötét erőket senki sem győzheti le, csak maguk az istenek – feleli. – Amikor fiatalabb voltam, olyan, mint te, ez volt az én küldetésem az életben. De a mampangi átkozott istenek csúnyán elbántak velem! – Megérinti a szemeit. – De annyit érzek, hogy az akaratod szilárd. Nem mondhatok semmit, ami eltántorítana a küldetésedtől, így aztán azzal segítek neked, hogy elmondok egyet s mást arról, ami az Erődben reád vár. Gyere ide, és figyelj! – Szembefordul a Sóhajok Hídjával, és feltartja kezeit. Egy másik híd jelenik meg mellette, az előbbinél sokkal erősebb. – A Sóhajok Hídja nem más, mint illúzió – magyarázza. – Indulj el rajta, és félúton a létrehozó varázslat megszűnik, neked pedig halál a bátorságod jutalma. Ha az elhatározásod valóban olyan szilárd, mint amilyennek mondtad, három dolgot tudok neked ajándékozni, melyek segíthetnek az utadon. Van két varázsitalom. Az első visszaállítja az erődet, míg a másikat az istenek nevében áldottam meg. Harmadik ajándékom pedig egy Papi Sapka, mely szintén hasznodra válhat. És most menj! Cheelah szerencséje legyen veled!

Megköszönöd az öreg szent segítségét. Nyilván meghaltál volna, ha a titok ismerete nélkül próbáltál volna átkelni a hídon. Elteszed az ajándékaidat: a Gyógyító Italt, a Szenteltvizet és a Papi Sapkát. És érzed, hogy az öreg utolsó szavai sem légből kapott szavak voltak: megnövelheted 1 ponttal a SZERENCSÉD *Kezdeti* értékét, és visszaállíthatod jelenlegi SZERENCSÉDET 8-ra (ha most nagyobb, mint 8, ne változtass rajta). És most átmehetsz az igazi hídon a szakadék másik felére. Lapozz a **411**-re.



104.

Az egyik Felderítő elveszi a hátizsákodat, míg a másik segít kibújnod a köpenyedből, és felsegíti rád az övét. A köpeny meleg és kényelmes, de amint a Felderítő meghúzza a csatokat, a szoros kötés egy kicsit kényelmetlenné válik. Ha elpanaszolod ezt neki, és megkéred, hogy ne húzza meg a csatokat olyan szorosra, lapozz a **282**-re. Ha inkább csípős megjegyzést teszel arra nézve, hogy ez elég hatékony módszer arra nézve, hogy az ember más alakot vegyen fel, lapozz a **231**-re.

105.

A mutáció, amire várasz, lassan bekövetkezik. Jobb lábad fájni kezd, és a szemed láttára fokozatosan megváltozik a formája! Lábfejed összszezsugorodik, és hegyes csonk jelenik meg a helyén. Lassan farokká kezd alakulni! Így most csak egy lábad maradt, amin járhatsz, bár a másik lábaddal tudsz egy kicsit támaszkodni. Le kell csökkentened 3-mal a *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDET, és a jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidat is módosítanod kell, hogy ne haladják meg a csökkentett értéket. Ha készen vagy az indulásra, kiugrálsz a hátsó ajtón, mely továbbvezet az Erőd belseje felé. Lapozz a **448**-ra.

106.

Ártalmatlan megjegyzésed vérig sértette őket. Megpróbálod elsimítani az ügyet, de nem sok sikerrel. A legmagasabb Fekete Elf feléd indul, arcán gúnyos vigyor ömlik el. – Tanítsuk meg ezt a tetves embert jó modorra! – morogja. A másik kettő is feláll. Úgy tűnik közelharc lesz a dologból. Ha a fegyveredet használnád ellenük, lapozz az **510**-re. Ha inkább varázsolni akarsz, válassz:

VAR	MEN	POP	ALT	BŰZ
793	**614**	**775**	**727**	**671**

107.

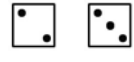
A Főmágus átalakulása már majdnem teljes. Ha gyorsan megtámadod a lényt, mielőtt még teljesen kiformálódott volna, talán lesz még némi esélyed. Ha nem vagy elég gyors, nem lesz esélyed egy ilyen alvilági istenség ellen.

Alvilági Démon ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha öt Körön belül legyőzted a lényt, lapozz a **351**-re. Ha nem, lapozz a **172**-re.

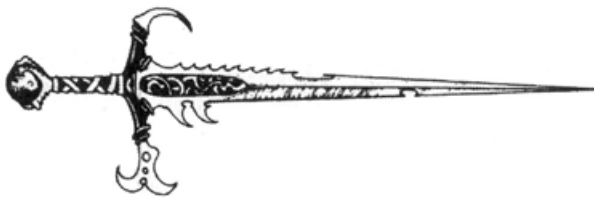
108.

A fészek és az aranytojás továbbra is titok marad számodra. Vajon hasznukat veszed, ha Madáremberekkel találkozol? Értékes a tojás egyáltalán? Vagy mindkettő pusztán csak valami luxusdísz? Rá fogsz valaha is erre jönni? Lapozz a **473**-ra.



109.

Ahogy megközelíted a csoportot, látod, hogy három lény beszélget egymással. Az alakjuk ismerős. Vékony, hosszúkás tagjaikat rongyos ruházat takarja. Amikor még közelebb érsz, látod azt is, hogy nagy szemeik vannak, de csukva tartják őket! Abban a pillanatban harckészültségbe helyezkedsz. Vörösszemek! Azonnal visszaemlékezel a Vörösszemekkel történt korábbi találkozásaidra. Megpróbálod elkerülni őket úgy, hogy gyorsan más irányba indulsz. Az egyikük azonban észrevett, és feléd kiált. Nyilván tisztában van azzal, hogy megpróbáltad kikerülni őket, és most idegesíteni akar egy kicsit. A többiek is feléd fordítják a fejüket, és odahívnak magukhoz. Ha odamész, ahogy kívánják, lapozz a **242**-re. Ha inkább nem törődsz a szitkozódásaikkal, és folytatod az utadat, lapozz a **216**-ra.



110.

A Felderítők körülvesznek, és együttesen rád rontanak. Minden Kör elején ki kell választanod, hogy abban a Körben melyik ellenfeled ellen fogsz harcolni. Vele szemben bonyolítsd le a harcot a szokásos szabályok szerint, de a többi ellenfeled ellen is meg kell határoznod a Támadóerőtöket. Ha a másik ellenfeled Támadóereje bizonyult nagyobbnak, ő is sebzett rajtad. Ha alacsonyabb, vagy egyenlő, akkor viszont te nem sebeztél rajta, mindössze csak kivédted a csapását abban a Körben.

Első Felderítő	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 4
Második Felderítő	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4
Harmadik Felderítő	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzted őket, lapozz a **340**-re.

111.

Az ajtó kinyílik. Lassan nyitod befelé – és ez igen bölcs döntésnek bizonyult. Az ajtó mögött ugyanis egy nehéz cséphadarót akasztottak fel oly módon, hogy az éppen az arcába csapódjon annak, aki meggondolatlanul belép rajta. Elkerülvén így a csapdát, belépsz a baljóslatú szobába. Lapozz a **251**-re, hogy megtudd, miféle szobába léptél be.

112.

Fejjel előre berepülsz a sötétségbe. Kemény, szalmával teleszórt talajra érkezel. Körülnézel, de a koromsötétben nem látsz semmit. Egy hang azonban megüti a füledet. A szoba egyik sarkából neszezés és kaparászás hallatszik, mintha valaki egy köteg száraz gallyat vonszolna a padlón. Ha megragadod fegyvered, lapozz a **15**-re. Hogyha inkább varázsolni kezdenél, válassz:

ALV	HAT	POR	TIV	TIL
682	**594**	**672**	**783**	**644**

113.

Még nincs teljesen világos, amikor felkelsz, hogy tovább folytasd az utadat. Nem tervezted meg pontosan, hogy hogyan fogsz bejutni az Erődbe, de biztos vagy benne, hogy egyáltalán nem lesz könnyű dolgod. Az éjszakai pihenés 2-vel megnövelte az ÉLETERŐDET (legfeljebb a *Kezdeti* értékéig), de ha semmit sem ettél tegnap, 3 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod. Összepakolod a cuccaidat, és elindulsz a kapu felé.

Ahogy közelebb érsz, a hatalmas fa kapuszárnyak föléd magasodnak. Kicsit izgulsz, nehogy észrevegyenek, de tudod, hogy amíg a nap fel nem kel teljesen, ez nem nagyon valószínű. Az Erőd éles körvonala a kora reggeli derengő égbolt ellenében ijesztő látvány, és nem tudod leküzdeni a kicsinység és kiszolgáltatottság érzését az Erőd hatalmas tömege mellett.

Odalépsz a kapuba vágott kis ajtóhoz. Kopogsz rajta, tudván, hogy ezzel felkelted az Őrök figyelmét? Ha igen, lapozz a **304**-re. Ha inkább egy varázslatot akarsz elmondani, az alábbiak közül választhatsz:

HOM	NYI	REP	ÁTE	ELT
791	**643**	**736**	**749**	**667**

114.

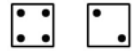
Megpróbálsz a lehető legnagyobb csendben belépni a szobába. Körülnézel, hátha találsz valami nyomot a padlón, mely lényekre vagy tárgyakra utalna, de semmit sem látsz. Meggyorsítva lépteidet, az ajtó felé tartasz. Félúton megtorpansz. A szoba távoli csücskében lévő valami felkeltette a figyelmedet. Hatalmas, medveszerű alak, de egyelőre nem mozdul. Ha odalépsz, hogy közelebbről is megvizsgáld, lapozz a **369**-re. Hogyha inkább rá se hederítesz, és továbbmész az ajtó felé, lapozz a **470**-re.

115.

Kellemesen elbeszélgetsz evés közben, és végül úgy döntesz, hogy ideje továbbmenned. 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha nem ettél a mai nap, illetve 1-et, ha már ettél. Lapozz a **8**-ra.

116.

Kellemesen rámosolyogsz a kereskedőre, aki visszabiccent, de továbbra is merően figyel. Mivel nincs rá esélyed, hogy bármit is ellopj titokban, egyetlen lehetőséget marad – ha felkapsz gyorsan valamit. A megfelelő pillanatban felkapsz egy marokra való ékszert az egyik közeli polcról, és az ajtó felé rohansz zsákmányoddal. A kereskedő meg sem mozdul, de amikor az ajtóhoz érsz, nyelvével csettint egyet. Ebben a pillanatban hegyes vastüskék vágódnak keresztbe az ajtón, és elzárják a kijáratot. Szerencséd van: éppen sikerül elkerülnöd, hogy felnyársaljanak. Legalábbis, majdnem sikerült elkerülnöd. De ahogy keresztülugrasz az ajtón, az egyik rúd átszúrja azt a kezedet, amelyikben a zsákmányodat tartod. Felüvöltesz fájdalmadban (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot), és gyorsan visszarántod a kezedet. Egy tárgyat azért így is sikerült ellopnod. Hogy megtudd, mi a zsákmányod, dobj egy kockával. Ha páratlan számot dobtál, lapozz a **382**-re. Ha párosat, lapozz a **417**-re.



117.

Sikerül megkapaszkodnod, miközben a híd ide-oda leng a súlyod alatt. Megkönnyebbülten fellélegzel, amikor átérsz a túloldalra. Tovább folytatod az utadat. Lapozz a **380**-ra.

118.

A Madárembereket egészen lenyűgözi az ajánlatod. Még sohasem láttak ilyen talizmánt azelőtt. Miközben azok hárman belemerülnek az ékszer tanulmányozásába, te csöndesen át tudsz lépni az ajtón. Lapozz a **479**-re.

119.

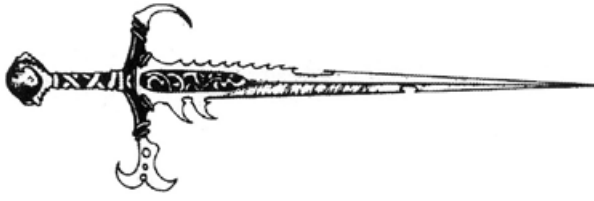
Sikerült leküzdened viszolygásodat, és átküzdöd magad a szobán, lábaddal félrerugdosva a köveket és fadarabokat, melyek a földön hevernek. Ha bármi is lenne itt, megtalálnád, hacsak nem a lyukba rejtették, mert az biztos, hogy senki nem kutatná át azt a gusztustalan lyukat. A kutatásod eredménytelen. A latrinában semmit sem rejtettek el. Legalábbis nem látsz semmi ilyesmit. De egyvalamit mégiscsak szereztél, ez a valami pedig az a betegség, mely kórokozóit az idebenn nyüzsgő legyek hordozták. Kezded egyre rosszabbul érezni magad. Egyelőre a hatás még nem túl drámai. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, valamint 1 ÜGYESSÉG pontot, de ez utóbbit csak harc idejére. Mire azonban eljutsz a Főmágusig – persze, ha túljutsz az akadályokon élve –, a hatás sokkal erőteljesebben fog jelentkezni. Egy újabb ÉLETERŐ és egy újabb ÜGYESSÉG pontot le kell vonnod, amikor a Főmágussal fogsz megküzdeni. Azután a hatás attól függ, hogy sikerül-e orvost találnod, mielőtt a kór végzetessé válna. Befejezheted ugyan a küldetésedet, de utána már nincs sok idődd hátra. És most úgy döntesz, hogy távozol a szobából. Lapozz a **70**-re.

120.

A Minimó figyelmeztet, hogy a próbálkozásod felesleges erőfeszítés. Te mindenesetre úgy döntesz, hogy megpróbálod. Összeszeded minden erődet, és nekirontasz az ajtónak. A kis lénynek igaza volt. Csak az idődet pocsékoltad, ráadásul igen fájdalmas módon. A vállad hatalmasat reccsen, amikor nekicsapódsz az ajtónak. Balsejtelmed nemsokára be is igazolódik: eltörted a vállcsontodat. Amikor mozdítani próbálod a karodat, égető fájdalom fut végig a mellkasodon. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 3 ÜGYESSÉG pontot. Ez a levonás egészen addig érvényes, amíg valamiféle gyógyulási módot nem találsz. Lapozz a **476**-ra.

121.

Felbosszantottad őket, így vendégszeretetről szó sem lehet. Ha meggondolod magad, és mégis elfogadod a sört, lapozz a **97**-re. Amennyiben visszahátrálsz, és megpróbálsz elindulni másfelé, lapozz az **57**-re. Hogyha várszi, mi fog most történni, lapozz a **12**-re.



122.

Büszke kijelentésed inkább bátorságról, mint intelligenciáról tanúskodik. Nem vagy abban a helyzetben, hogy különösebb fenyegetést jelents a számukra! A kapitány és az őrök hangosan felkacagnak. – Vigyétek ezt a nyomorult Fél-Orkot a pincékbe! – parancsolja a kapitány. Az őrök pedig teljesítik a parancsot. Fogságban kell letöltened életed hátralévő idejét. Szerencsére ez nem olyan túl sok… Kalandod itt véget ér.

123.

A szörnyetegnek leckét kell adni. Az ordítása nem ijeszthet el téged attól, hogy a barlangjában töltsd az éjszakát! Ha kivont fegyverrel lépsz be a barlangba, lapozz a **286**-ra. Amennyiben inkább varázsolni kezdesz, válassz:

DOK	TÁV	MEN	ÁTE	TÜK
635	**607**	**782**	**697**	**669**

124.

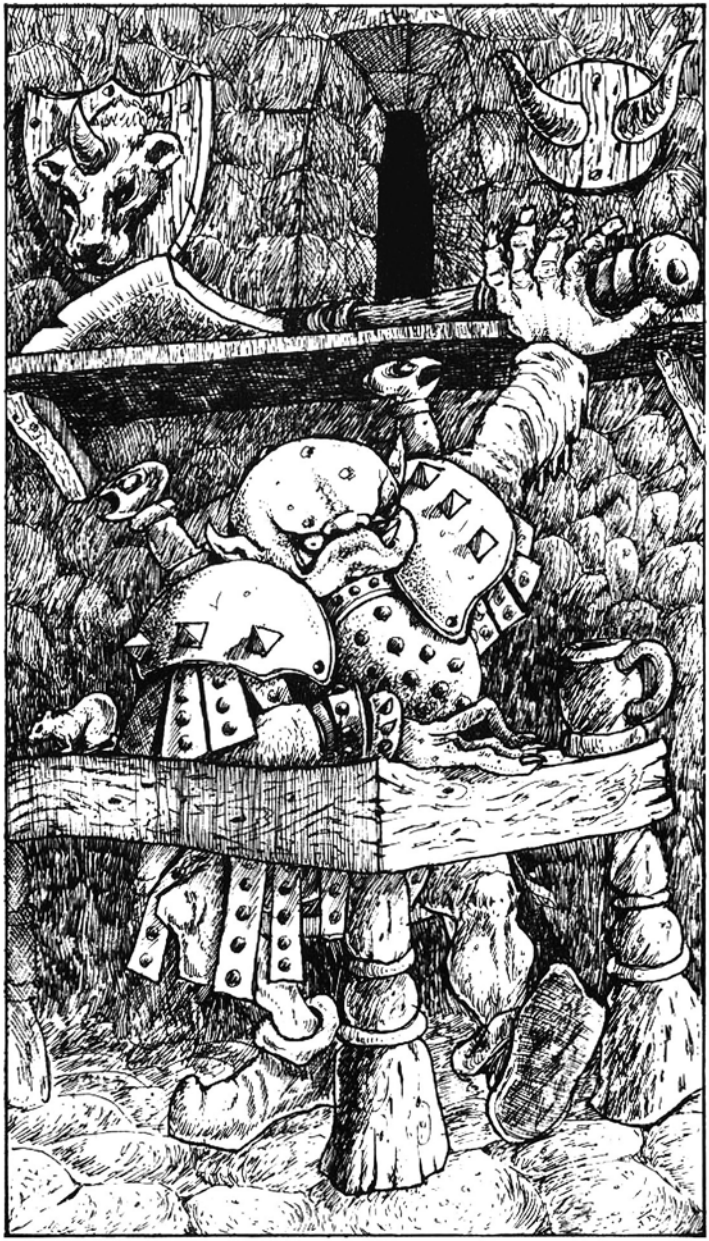
A folyosó kiszélesedik, és egy nyitott előcsarnokba érkezel, mely nyilván a fő közlekedési útvonalra esik. Számos folyosó nyílik az előcsarnokból, és két ajtót is találsz abban az irányban, amerre haladsz. Közvetlenül előtted hatalmas, nehéz, duplaszárnyú faajtót látsz. Lehet vagy három méter magas. Óvatosságra int azonban a tény, hogy ez résnyire nyitva áll. A másik ajtó, mely néhány méternyire balra áll, sokkal díszesebb. Fa keretét különféle faragások díszítik. Ha a nagy, kettős ajtón át folytatnád a vizsgálódást, lapozz a **41**-re. Ha inkább a kisebbik ajtóval próbálkozol, lapozz az **54**-re.

125.

– Kristatantiból, mi? – kacag a Vörösszem. – És arra számítottál, hogy ezt elhisszük? Te éppen annyira vagy odavalósi, mint mi. Ha Kristatantiból való lennél, nem úgy viselnéd a hajadat, ahogyan most. Az ottaniak hagyomány szerint magasan feltornyozzák a hajukat, és csontokkal és tűkkel fogják össze! – Erre mit mondasz? Ha közlöd, hogy nem Kristatantiból származol, hanem Analandból, lapozz a **48**-ra. Ha továbbra is ragaszkodsz ahhoz, hogy márpedig te igenis Kristatantiból jöttél, lapozz a **291**-re.

126.

Elővészed az élelmedet, és nekiállsz falatozni. Ha ma még nem ettél, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz. Ha már ettél ma, akkor csak 1 ÉLETERŐ pont a jutalmad. Ha befejezted az evést, lapozz a **358**-ra.



127.

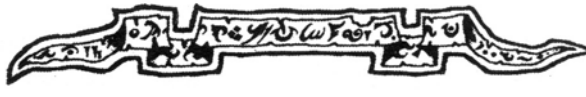
Finoman megnyomod az ajtót, mire az kilendül, és beléphetsz a mögötte húzódó, meglehetősen piszkos szobába. A sarokba egy asztal és egy szék van beállítva. Az asztalra borulva egy furcsa, sima bőrű, bőrpáncélba öltözött lény alszik. A fején nincsen haj – valójában annak sincs semmi nyoma, hogy a testén bárhol is lenne akár egy szál szőr is –, a vállai szélesnek és erősnek tűnnek. Amint belépsz, a lény horkan egyet, és felébred. Amikor meglát, felpattan, felnyúl a polcra a fejszéjéért, és agresszív hangon követeli, hogy mondd meg, miért zavartad meg az alvását. Ha kirántod a fegyveredet, és nekirontasz a lénynek, lapozz a **360**-ra. Hogyha elnézést kérsz a zavarásért, és megpróbálod megnyugtatni, lapozz a **466**-ra. Amennyiben te is felemeled a hangod, és visszaüvöltöd, hogy nem volt az orrára írva, hogy éppen alszik, lapozz az **506**-ra.

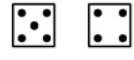
128.

A Goblin bajnok hatalmasat ordít. Ez csatakiáltás volt a többiek számára. Egy emberként (illetve egy Goblinként) köréd sereglenek, és ütlegelni, rugdosni és harapni kezdenek. Keményen küzdesz, de ekkora túlerő ellen te is tehetetlen vagy. Egy nagyobb rúgás a földre taszít. Vagy tucatnyi hegyes fogsor mélyed a húsodba. A fájdalom elviselhetetlen, így hangosan üvölteni kezdesz. De ez nem segít. Nemsokára a Goblinok elkészítik belőled nyomorult életük egyik legjobb vacsoráját. Kalandod itt véget ér.

129.

Gyorsan bezárod magad mögött a kapuba vágott ajtót, és belépsz a várba. Egy széles árkádsorban találod magad a főkapu mögött. Az utat egy másik kapu zárja el, legalább akkora, mint a bejárati kapu volt. Hatalmas, kétszárnyú kapu, nehéz, sárgaréz zárral. Balra és jobbra két kisebb bejáratot látsz, melyek az Erődöt körbevevő, több méter vastag falba vágott szobákba vezetnek. Melyik úton mész tovább? Ha a bal oldali ajtón át, lapozz a **206**-ra. Ha a jobb oldali ajtón át, lapozz a **493**-ra. Hogyha a kétszárnyú, nagy kapun át, lapozz a **253**-ra.





130.

Lehúzod a csizmákat a kapitánynak, és megígéred, hogy nekiadod őket, ha elenged. Egy darabig úgy tűnik, érdekli az ajánlat, de aztán csettint egyel az ujjával. Az őrök megragadnak, és átlöknek az ajtón, miután megszabadítottak hátizsákodtól és pénzes erszényedtől. Ezeket később a kapitány kapja meg. Végül is, miért engedne szabadon cserébe a csizmákért, amikor így is elveheti őket? A Mampang Erőd börtönében úgysem vennéd hasznát, hiszen innen életed végéig nem fogsz kiszabadulni. Ez azonban szerencsére nincsen túl messze. Kalandod itt véget ér.

131.

Még egyszer megpróbálnak rávenni, hogy fogadd el tanácsukat és vedd fel a köpenyt, de te hajthatatlan maradsz. Egyikük mérgesen felcsattan: – Csak vesztegetjük az időnket. Győzzük meg ezt a nyomorult embert a magunk módján! – Lapozz a **90**-re.

132.

Felmerül benned az ötlet, hogy felajánlod neki az Aranytallérjaid, ha bejuttat a belső erődbe. Az ötleted tett követi, és hamarosan rájössz, hogy gyakorlott alkudozóval állsz szemben, így bele kell menned a játékba. 1, 2 vagy 3 Aranytallért ajánlhatsz fel neki. Válaszd ki a „végső ajánlatodat", majd dobj egy kockával. Ha 1 Aranyat ajánlottál fel, 5-öst vagy 6-ost kell dobnod, hogy elfogadja. Ha 2 Arany volt az ajánlatod, 3–6-nál fogadja el. 3 Aranyas ajánlatot 2 és 6 közötti dobással fogad el. Ha sikerül megegyeznetek, lapozz a **20**-ra. Ha nem, vagy nem volt nálad elég Aranytallér, vagy egyáltalán nem is akartad megvesztegetni, lapozz a **160**-ra.

133.

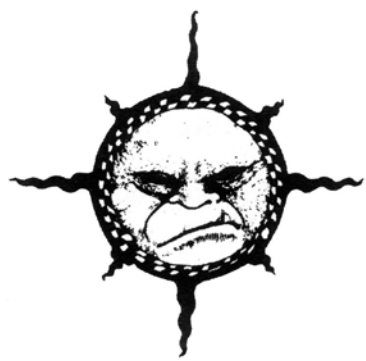
Próbálkozhatsz, ahogy akarsz, az ujjaid már egyszerűen nem bírják a kapaszkodást, és tompa puffanással pottyansz a földre. A zajra az őrök azonnal sarkon fordulnak, és rád merednek. Utána nagyot kiáltanak, kirántják fegyvereiket, és rád vetik magukat. Visszalépsz az ajtóba, remélvén, hogy így egyszerre nem férnek hozzád – no meg persze azt is, hogy továbbiak nem fognak megjelenni! Most pedig harcolnod kell (mivel az ajtóban állsz, egyenként kell megküzdened az őrökkel):

Első Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7
Második Őr	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7
Harmadik Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8
Negyedik Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted őket, lapozz a **129**-re.

134.

Vársz, amíg a padló és a plafon közelebb érnek egymáshoz, majd beékeled a dárdádat a kettő közé. Izzadva várod, mi lesz az eredmény. A fegyver megszorul, majd recsegni kezd, miközben te imát mondasz az összes létező és nem létező istenhez. Kitart a dárda? Néhány másodperccel később megkapod a választ. Reccs! Meg sem kottyant a padlónak! Tekinteted elborul, amint véglegesen bebizonyosodik terved kudarca. Elvesztetted egy fegyveredet! Ha ez volt az egyetlen fegyvered, 2-vel kisebb lesz az ÜGYESSÉGED minden harcban, amíg nem találsz helyette egy másikat. De ez még túl távoli jövő, tekintettel, arra, hogy a következő néhány perc leforgása alatt akár palacsintává is lapulhatsz! Lapozz a **269**-re.



135.

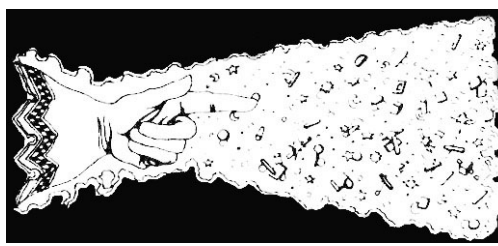
A várudvar távolabbi sarka felé közelítesz. Két hatalmas faajtó sötétlik a falban. Ha be akarsz jutni a toronyba, át kell haladnod rajtuk. Az ajtók előtt néhány méternyire egy furcsa formájú, jó két ember magas fémrúd áll ki a földből. Bal kéz felől nem látsz semmi érdekeset. Jobbra egy kisebb faajtót veszel észre a falban. Ha odamész a nagy faajtókhoz, hogy megnézd, be tudsz-e jutni rajtuk, lapozz a **397**-re. Hogyha inkább megvizsgálod a fém rudat, lapozz az **502**-re. Amennyiben a jobb kéz felőli kis faajtóhoz sétálnál oda, lapozz az **519**-re.

136.

Odamész a barlang bejáratához, és belesel. A barlangban uralkodó szag ugyan nem túl kellemes, de a hely biztonságosnak tűnik. Az egyetlen dolog, ami egy kicsit aggaszt, hogy nem látod a hátsó falat: akár nagyon mély is lehet a barlang. Ha inkább a másik két barlang közül próbálod ki az egyiket, és odamennél a legkisebb barlanghoz, lapozz a **222**-re. Hogyha a másik, nagyobb barlanggal próbálkoznál, lapozz az **534**-re. Amennyiben belépsz ebbe, lapozz az **507**-re.

137.

Odacsoszog hozzád, és egy élelmiszeres kamrához vezet. – Szolgáld ki magad! – javasolja. – Ezek pótolják az elvesztett életerőt. A katonák is az én speciális ételeimből kapnak, hogy nagyobb legyen az erejük. – Megpróbálod elmagyarázni, hogy valószínűleg félreértés történt; te egyszerűen csak a legrövidebb úton akarsz bejutni a toronyba. Ebben azonban vendéglátód nem tud segíteni, ráadásul sértve érzi magát, amiért visszautasítottad a főztjét. Hogyha eszel inkább gyorsan egy keveset, hogy a kedvére tegyél, lapozz a **3**-ra. Amennyiben közlöd, hogy neked most menned kell, lapozz a **297**-re.



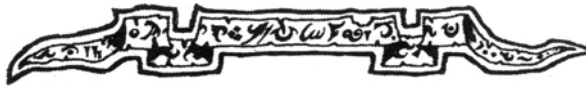
138.

A furcsa lény kinyújtja a kezét, majd néhány szót motyog. Valaminek a körvonala jelenik meg a kezén. Amint a tárgy vonalai lassan-lassan kirajzolódnak, és egyre felismerhetőbbé válnak, a szemed elkerekedik ámulatodban. *A Királyok Koronája!* Érte nyúlsz, de elhúzza előled. – Csak ne olyan gyorsan, ember! – nevet. – Üzletet kötöttünk. Ha odaadom neked a Koronát, azonnal távoznod kell erről a helyről. És hogy megbizonyosodjam róla, hogy nem akarsz ártani nekem, zálogul itt kell hagynod a fegyveredet. – Ha azt teszed, amit mond, lapozz a **234**-re. Ha nem, és inkább előrántanád a fegyveredet, hogy megküzdj vele, lapozz a **162**-re. Amennyiben egy varázslatot mondanál el, válassz:

LÁP	FIX	VAR	TIL	GOB
650	**786**	**687**	**706**	**730**

139.

Miközben előrehaladsz, figyelemmel tartod a folyosó mindkét oldalát, hátha életnek a nyomát fedezed fel. Amikor reszelő hangokat hallasz elölről, megtorpansz. A folyosó jobb oldalán két, vastag páncélba öltözött őr hever a földön. Nem mozdulnak, nyilván alszanak. Az egyikük egy felfordult boroskancsó nyakát szorongatja a markában. A kancsóból még szivárog egy kis bor. Hiszen ezek részegek! Megpróbálsz ellopózni mellettük. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **342**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **264**-re.



140.

Az ajtó nincsen bezárva, így kinyitod. Egy sötét folyosóra jutsz. Éppen azon gondolkodsz, hogy továbbmenj erre vagy sem, amikor zajt hallasz magad mögül az udvarról, és ez el is döntötte a kérdést. A lépések zaja egyre hangosabb és hangosabb lesz. Nem szabályos menetelésről van szó, de annyit tisztán hallani, tekintélyes számú őr közeledik! Elindulsz hát a folyosón, és bezárod magad mögött az ajtót. Néhány másodperc múlva a szemed hozzászokik annyira a sötétséghez, hogy legalább azt látod, merre megy a folyosó. Többé-kevésbé egyenesen vezet előre, majd először balra, aztán jobbra fordul. Végül egy ajtóhoz ér. Lapozz a **357**-re.

141.

Végigmész az előtéren és a Mucalyt szobáján is. A következő folyosó végénél hangokat hallasz az ajtó túl feléről. Kinyitod az ajtót. – Na, itt van! Én mondtam! Az analandi! És amikor elfogod azt a kutyát, ne feledd elmondani a mesterünknek, hogy én, Ridd, a Gnóm adtam neked ezt az információt. – Káromkodsz egyet: a kis Gnóm őröket hívott, hogy elfogathasson. A szobában legalább egy tucatnyi felfegyverzett őr nyüzsög. Egy emberként feléd ugranak. Van nálad megáldott, keményfa dárda? Ha igen, lapozz a **17**-re. Ha nincs, lapozz a **266**-ra.

142.

Elkezded az őr elleni harcot. A meglepetés előnye a tiéd, az őrnek viszont módjában áll erősítést kérni. Ahogy a harc folyik, az őr hangosan üvölteni kezd. Kiáltásaira hat újabb őr jelenik meg az ajtóban, és mielőtt még bármit is tehetnél, rád vetik magukat, és hátracsavarják a karodat. Egy őrmester jelenik meg ezután, és végigméri a harc színhelyét. Az egyik őr fájó karját babusgatja. Az őrmester alaposan leteremti az őrt ügyetlensége miatt, majd feléd fordul. Bólint egyet a téged fogva tartó két őrnek, majd megfordul, és kimegy a szobából. Az őrmester háta az utolsó dolog, amit még életedben látsz, mert ekkor hirtelen egy kard pengéje csúszik át hátulról a mellkasodon. Kalandod itt véget ér.

143.

Az Ogre eltűnődik egy pillanatra. – Huhh, amikor még új voltam a szakmában, volt egy különösen szép kínzásom – kezdi. – Egy Klattaembert lopáson kaptak és nem akarta elárulni, hová rejtette a lopott holmikat. Kis kaparótűkkel először is csontig levakartuk róla a húst, aztán üvegszilánkokat tettünk a szempillája alá, aztán elvágtuk az inakat a sarkánál. A fickó persze már az első kaparásnál elmondta, hová rejtette a lopott cuccokat, de rá se hederítettünk. Végül is nekünk is kell egy kis szórakozás, nem? De mit is kérdeztél? A Főmágus? A tornyában van, mint mindig. – És most ő kérdez tőled egyet. Lapozz a **19**-re.

144.

A szobából hangok hallatszanak ki. Odalépsz az ajtóhoz, és odatapasztod a füledet, hogy kiderítsd, mi folyik odabent, illetve hányan beszélgetnek. Csak két hangot hallasz, így valószínűleg csak néhány lény lehet odabent. De az ajtó hirtelen kivágódik! Mielőtt reagálhatnál, megragadják a csuklódat, és berántanak a szobába.

– Úgy véltem, hallottam valamit – mondja egy magas Fekete Elf az asztalnál ülő két társának. – Egy gusztustalan emberi lény. De nézd csak a bőre színét! Pfuj! Rémisztő! Képzeld el, milyen lenne ilyen bőrrel élni! – Azok ketten nagyot röhögnek, majd mindhárman feléd fordulnak. Mit teszel:

Te is nevetsz, hátha így barátságossá válnak?	Lapozz a **295**-re.
Kikéred magadnak, hogy sértegetni merészeltek?	Lapozz az **536**-ra.
Megpróbálsz kirohanni a szobából?	Lapozz a **335**-re.

145.

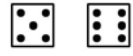
Az őrök azon nyomban rád ugranak. Egyszerre küzdj meg velük! Minden kör elején ki kell választanod, hogy abban a körben melyik ellenfeled ellen fogsz harcolni. Vele szemben bonyolítsd le a Kört a szokásos szabályok szerint, de a másik ellenfeled ellen is meg kell határoznod a Támadóerőtöket. Ha a második ellenfeled Támadóereje bizonyult nagyobbnak, ő is sebzett rajtad. Ha alacsonyabb, vagy egyenlő, akkor viszont te nem sebeztél rajta, mindössze csak kivédted a csapását abban a Körben.

Első Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7
Második Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha megölted őket, sorra kerítheted a kapitányt is:

Őrkapitány	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Mikor a kapitány ÉLETEREJÉT 6-ra, vagy az alá csökkentetted, dönthetsz. Ha meg akarod kímélni az életét, lapozz a **347**-re. Ha tovább akarsz harcolni vele, lapozz a **391**-re.



146.

Egy könnycsepp jelenik meg a kövér férfi szeme sarkában, amikor megadod a kegyelemdöfést kedvenc háziállatának. – Ez felesleges volt! – hüppögi. – Hashi! Mit tettél vele?! – Szembefordulsz a férfival. Odalépsz hozzá, és megragadod a torkát. Felbérelt harcos vagy, aki nem szokta megkímélni az ellenfelei életét. Követeled, hogy mondja meg, hogyan juthatsz be a toronyba. Közlöd, hogy van néhány elintézendő dolgod odabent, és megígéred, hogy visszatérsz, ha ismét fel akarna bérelni. – Ám legyen – sóhajt a férfi. – Ahhoz, hogy bejuss a toronyba, lépj az ajtó elé, és suttogd bele a jelszót a zárba: „Alaralaramalana". Az ajtó magától ki fog nyílni. És most eressz el! – Elengeded a férfit, és távozol a szobából. Lapozz a **141**-re.

147.

Libra folytatja: – Néhány rossz hírt is el kell mondanod neked, melyek hatással lehetnek a küldetésed sikerére. Az előző éjszakát ugyanabban a barlangban töltötted, mely a reszkető kór kiinduló helye. – Utána elmondja a kór tüneteit. Lapozz a **247**-re.

148.

Van nálad Ezüstsíp vagy Szenteltvíz a Tinpang folyóból? Ha igen, használhatod az egyiket. Hogyha az Ezüstsípot használod, lapozz a **800**-ra. Ha a Szenteltvizet, lapozz az **537**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **351**-re és válassz másik lehetőséget.

149.

Egyszerre kiáltanak fel: – Kharéból! – Az egyikük elmosolyodik, és megragadja a csuklódat. – Mi is Kharéból származunk, barátom, bár mi már régebb óta elhagytuk a kikötővárost. Ah, mennyire szeretnénk, ha elmondanád nekünk, mi történik most arrafelé. Mondd csak, a Slangg szent embere még mindig csodákat tesz? – Elmondod nekik a Slangg kápolnával kapcsolatos történetedet. Megdicsérnek bölcsességedért. – Ha valóban átmentél Slangg próbáján, tudni fogod a szent ember nevét – mondja az egyik Vörösszem. – Próbálom, próbálom, de valahogy nem emlékszem rá. Nem tudnád megmondani nekem? – A többiek furcsán néznek a társukra, de aztán nekik is derengeni kezd, hová akar kilyukadni. Próbára tesz. Mit válaszolsz?

Courga?	Lapozz a **195**-re.
Salen?	Lapozz az **570**-re.
Vangorn?	Lapozz az **549**-re.
Tristan?	Lapozz a **327**-re.
Nem tudom?	Lapozz a **457**-re.

150.

A felirat az ajtón felkelti az érdeklődésedet: „Az éjszaka kamrája." Megtorpansz egy pillanatra, mielőtt benyitnál. Mit tartogathat az Éjszaka kamrája? Éjszakai lényeket? Altatógázt? Csak egyetlen módja van, hogy ezt megtudd. Lenyomod a kilincset.

Az ajtó kinyílik, és látod, hogy odabent tökéletes a sötétség. Egyetlen fénysugár sem jön ki a szobából. Még a külső fények sem tudnak behatolni a szobába. Van gyertyád, amivel világítani tudsz? Ha van, lapozz a **13**-ra. Ha nincs, lapozz a **308**-ra.

151.

Már majdnem átértél a másik oldalra, amikor a lábad ismét megcsúszik. Kétségbeesetten próbálod meg elkapni a kötélhidat, hogy megkapaszkodj. Ezúttal azonban nem vagy ilyen szerencsés. A híd fel-alá hintázik, így mellényúlsz! Ijedtedben sikoltani sem tudsz, amint egyre lejjebb és lejjebb zuhansz, a lenti folyómeder felé. Kalandod itt véget ér – pedig már oly közel jártál célodhoz…

152.

Mivel próbálkozol?

Sárgahéjú gyümölccsel?	Lapozz a **21**-re.
Pergamentekerccsel?	Lapozz a **71**-re.
Mágikus iránytűvel?	Lapozz a **252**-re.
Folyadékos üvegcsével?	Lapozz a **92**-re.
Egyikkel sem?	Lapozz a **363**-ra.

153.

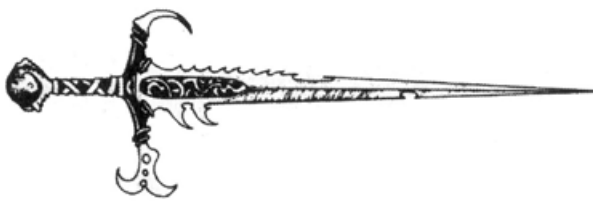
Eszedbe jut az üzenet, és hívni kezded Colletust. Vajon hogy fog festeni ez a titokzatos személy? Ott lesz egyáltalán? Egyáltalán életben van még? Ismét hívod, és nemsokára lépéseket hallasz a sziklán. A szakadék szélétől egy kicsivel odébb, egy alak jelenik meg. Egy öreg, kopasz férfi az, piszkos, hosszú, barna köpenye szolgálatkészen imbolyog utána, ahogy feléd közelít. – Ki szólít? – kérdezi. Először csendben maradsz – eléggé nyilvánvaló, ki szólította a nevén! De amint az öregember közeledik, látod, hogy nem feléd tart, hanem kissé a bal oldalad irányába. Az öreg *vak*! A szemeit feketére festette. Eszedbe jut a Kristatanli szokás. Ismét megszólalsz, és erre már ő is megleli a helyes irányt. – Nos? – csattan fel. – Ki vagy? És merre tartasz? Mit akarsz egy paptól, akit a feketeszem-átok sújt? – Ha Mampang Erődről kérdezed, lapozz a **103**-ra. Hogyha szent emberi képességeiről akarsz tudni, lapozz a **283**-ra. Amennyiben megkérdezed tőle, hogy ő, mint szent ember, képes-e gyógyítani, lapozz a **78**-ra.

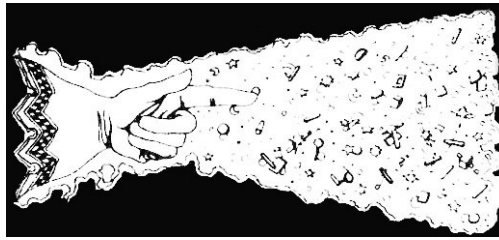
154.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **412**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **529**-re.

155.

Elmondod, hogy egy Dhumpus nevű szent ember nevelt fel Kharében, miután az édesanyád elhagyott. Édesanyád Slanggnak, a rosszindulat istenének hitét vette fel, és elsőként azt a feladatot kapta, hogy hagyjon téged meghalni, így bebizonyítva elhivatottságát. Innen származik az, hogy a beszéded keveréke a kikötőváros választékos nyelvének, és a délvidék szűk, célratörő beszédjének. Elmondod, hogy a Mampang Erődbe tartasz, mivel a Főmágus hívatott. A Főmágus nevének említésére a két inkvizítor gyorsan összepillant. Mintha félelem tükröződne szemükben. – Akkor folytasd az utadat, idegen – mondja az egyikük. – Nem akadályozzuk az utadat. Folytasd! – Nyilván félik Mampang erejét, te pedig közölted velük, hogy kapcsolatban állsz az ott lakozó gonosszal. Nem is akadályoznak tovább. Lapozz a **441**-re.





156.

Megpróbálsz nem pánikba esni, és mozdulatlanul állsz, miközben a padló lassan emelkedik. Ahogy várakozol, és abban reménykedsz, hátha megáll ez az egész szerkezet, észreveszed, hogy fogaidat annyira összeszorítottad, hogy véresre haraptad vele a szádat! A padló azonban csak nem akar megállni, és a fejed már csak néhány arasznyira van a mennyezettől.

A legjobb lesz, ha megpróbálkozol valamivel. Hogyha átkutatod a padlót, hátha találsz valami hasznosat, lapozz a **168**-ra. Amennyiben inkább a hátizsákodban nézel megfelelő segédeszköz után, lapozz a **16**-ra.

157.

A zárhoz hajolsz, és belesuttogod a jelszót. Vajon jól emlékeztél rá? Az ajtó ugyanis meg sem nyekken. Összegyűjtőd minden bátorságodat, és lenyomod a kilincset. Lapozz a **344**-re.

158.

Vendéglátód tökéletesen tisztában van mind a kiléteddel, mind pedig küldetésed céljával. Bár eddig jól leplezted az utadat, most már nyílt titok, hogy áthatoltál az Erőd védelmi rendszerén. Lapozz a **198**-ra.

159.

Küzdj meg a három Vörösszemmel! Minden kör elején ki kell választanod, hogy abban a körben melyik ellenfeled ellen fogsz harcolni. Vele szemben bonyolítsd le a Kört a szokásos szabályok szerint, de a többi ellenfeled ellen is meg kell határoznod a Támadóerőtöket. Ha valamelyik másik ellenfeled Támadóereje bizonyult nagyobbnak, ő is sebzett rajtad. Ha alacsonyabb, vagy egyenlő, akkor viszont te nem sebeztél rajta, mindössze csak kivédted a csapását abban a Körben.

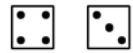
Első Vörösszem	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 3
Második Vörösszem	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 2
Harmadik Vörösszem	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 3

Amikor először sebzed meg a Vörösszemeket, lapozz a **316**-ra. Ha mindnyájukat legyőzted, úgy döntesz, hogy folytatod tovább az utadat – lapozz a **425**-re.

160.

– Úgy látom, van egy látogatónk, aki nem akar megválni az Aranyától! Vagy kedves barátunk valami mást akar felajánlani? – Ha felajánlasz gyorsan valamit a hátizsákodból, lapozz a **66**-ra. Hogyha kirántod a fegyveredet, és ráveted magad a kövér férfira és a Jaguárra, lapozz a **205**-re. Amennyiben elmondasz egy varázslatot, válassz:

KIN	DEM	ALT	BŰZ	TÁV
652	**693**	**621**	**763**	**735**



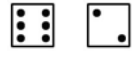
161.

Éppen idejében lépsz be a szobába, amikor három Madárember befordul a sarkon. Megkönnyebbülten fellélegzel, majd megfordulsz, és nekidőlsz az ajtónak. Ám ekkor a vér is megfagy az ereidben! Sajnos nem vizsgáltad meg először, miféle helyiségbe is nyitottál be. Hát most kiderült! Van egy régi Bakföldi szólás-mondás, mely most tökéletesen ideillik: „Fojtóbokorba bújni a Snattamacskák elől".

A szobában három újabb Madárembert pillantasz meg, akik lassan felállnak az asztaluktól, és kampós csőrük fölött rád bámulnak. Vajon mi lesz a reakciójuk? Hogyha megpróbálsz beszélni velük, lapozz a **9**-re. Ha kétségbeesetten kigondolsz egy jó mentséget, és távozol innen, amint az lehetséges, lapozz a **258**-ra. Amennyiben azon nyomban kirohansz a folyosóra, lapozz a **74**-re.

162.

Kihúzod fegyveredet, és elindulsz feléje. Ő azonban csak mosolyog. – Gondolod, hogy árthatsz nekem azzal a túlméretezett vajazó késsel? – gúnyolódik. – Tedd csak le! Mert ha akarom, az én szövetségesemmé tehetem. – Nem dőlsz be a fenyegetésnek. – Nos, jó. Legyen, ahogy akarod… – Mutogatni kezd a karjaival, és érzed, hogy a fegyvered egyre nehezebbé válik. Megpróbálod felemelni, de ekkor érzed, hogy a fegyver megpróbál kiszabadulni a markodból. Kis huzavona után kiszakítja magát a szorításodból, és hadonászni kezd a levegőben, mintha csak saját akarata volna! Legnagyobb rémületedre azonban nagy ívben megfordul, és neked támad. Állandó szabdalással a sarokba szorít téged. – És most, hogy teljessé legyen ez a kis műsor – folytatja a mágus –, egy kötélmutatvány következik! – Ismét hadonászni kezd a kezeivel. Ezúttal azonban egy kötél repül fel a levegőbe. Egy darabig engedelmes kígyóként ágaskodva vár a mágus parancsára, majd annak egyetlen csuklómozdulatára feléd iramodik, és körültekeri a csuklódat. Fogságba estél! – Őrség! – kiált a mágus. Az egyik falban kinyílik egy rejtett ajtó, három őr rohan be rajta, és megragadnak. Áthurcolnak azon az ajtón, amelyen bejöttek, és fellökdösnek egy keskeny, de igen magasra vezető lépcsősoron a torony tetejéig. Ott belöknek egy börtöncellába, és rád zárják az ajtót egy igen masszív zárral. Lapozz a **4**-re. Természetesen ne felejtsd el azt, hogy elvesztetted a fegyveredet, ezért ha harcra kerül sor, a harc idejére 3 ponttal kisebb lesz az ÜGYESSÉGED.



163.

Ha távozol a szobából, lapozz a **96**-ra. Hogyha kutatsz még egy kicsit, hátha találsz valami használható dolgot, lapozz az **51**-re.

164.

Az őrök csalódottak. Felajánlják, hogy kölcsönadnak neked 2 Aranytallért, ha megszorulnál, de ha győzöl, a nyereményedből 4 Aranyat kell majd visszafizetned nekik. Ha belemész ebbe, lapozz a **481**-re. Ha nem érdekel a dolog, lapozz a **397**-re.

165.

Magadhoz rögzíted a cuccaidat, majd megragadod a kötelet, és még egyszer ellenőrzöd, hogy elég stabilan van-e a fenti sziklához rögzítve. Hátralépsz egy párat, hogy röviden neki tudj futni. Utána nagy levegőt veszel, nekifutsz, és leugrasz a szegélyről. Ezután minden véget ér egy pillanat alatt.

Bár alaposan ellenőrizted a kötelet, az mégsem volt olyan stabil, mint amilyennek elsőre tűnt. Ez a kis csapda azoknak készült, akik – hozzád hasonlóan – ezen az útvonalon akarnának törvénytelenül bejutni a Mampang Erődbe. Miközben a levegőben lengsz, a kötél hirtelen nyúlni kezd, de annyira, hogy mire a túloldalra érsz, rengeteget vesztettél az eredeti magasságodból, és keményen a sziklafalnak csapódsz. Az ütközés erejétől azonnal elveszted az eszméletedet. A mélységbe való zuhanás végez veled, de szerencsére nem vagy eszméletednél, amikor ez megtörténik… Kalandod itt véget ér.

166.

Elhiszik a mesédet, vagy sem? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **68**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **370**-re.

167.

Leülsz az asztalhoz, hogy pihenj egy kicsit. Ha van nálad élelem, most ehetsz. Ha ma ez az első étkezésed, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ettél már a nap folyamán, akkor csak 1-et. Találkoztál kalandod folyamán egy Shadrack nevű illetővel? Amennyiben igen, lapozz a **77**-re. Hogyha nem, lapozz a **306**-ra.

168.

Gyorsan letérdelsz, és kutatni kezdesz a földön heverő szalma és szemét között. Rengeteg apró kavicsot és törött fadarabot találsz, de semmi olyasmi nincs, ami segítségedre lehetne. Az idő pedig sürget! A padló lassan, de biztosan emelkedik, és nemsokára már csak előregörnyedve tudsz állni. Hideg veríték gyöngyözik a homlokodon. Jobb lesz, ha átkutatod a hátizsákod, hátha találsz valami használhatót benne. Lapozz a **16**-ra.

169.

Megpróbáltad már a másik két barlangot? Ha még nem, és most a kisebbikkel tennél próbát, lapozz a **222**-re. Ha a középsőbe akarsz most bemenni, lapozz a **136**-ra. Ha már mindkettőt próbáltad, a legjobb az lesz, ha abban térsz nyugovóra, amit épp most vizsgáltál át – lapozz vissza az **534**-re, és válassz.

170.

A Madáremberek figyelmesen hallgatják a történetedet. Lenyűgözik őket az elmesélt kalandjaid. – Természetesen segítünk – jelenti ki az egyikük. – Tulajdonképpen, csak a „kereső” az, amire szükséged van a Korona megtalálásához. Gyere velem! – Visszamegy a hátsó szobába. Hogyha követed, ahogy kérte, lapozz a **203**-ra. Amennyiben inkább kint maradsz, és megkéred, hogy hozza ki, lapozz a **23**-ra.

171.

Megpróbálod utolérni a rohanó Vörösszemet, de a társai eléd állnak. Előrántják fegyvereiket, és támadnak. Ha fegyverrel veszed fel a küzdelmet, lapozz a **225**-re. Hogyha varázsolni akarsz, válassz:

NAP	FÉM	EME	ERŐ	POP
745	**584**	**695**	**660**	**590**

172.

Nem volt rossz próbálkozás, de nem vezetett sikerre. A Démon most már teljesen kifejlődve áll előtted. Odarohansz, hogy tovább üsd a fegyvereddel. Éppen előtte állsz, amikor a lény hatalmas orrából izzó lángnyelvek csapnak ki, egyenesen az arcodba. Arcod elé kapod a karodat, hogy tompítsd az iszonyú fájdalmat, de hiába. A hajad, a ruhád, mindened lángokban áll. Néhány másodperc múlva a földre rogysz, és lassan nem marad más belőled, csak apró hamukupac. Pedig már majdnem elérted a célodat… Kalandod itt véget ér.

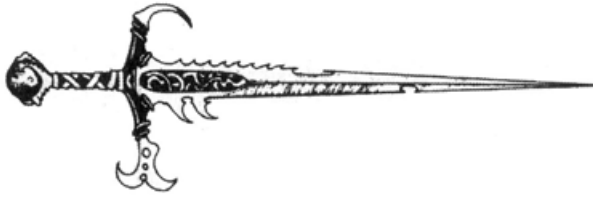
173.

Amint megemlíted a Koronát, az Elfek gyorsan egymásra pillantanak. – Miért? Ki akarja tudni? – kérdezi a legmagasabb Elf. A pillantásukból azt a következtetést vonod le, hogy inkább jobb nem erőltetned az ilyen témájú kérdéseket. Elnézés kérsz, amiért felhoztad a témát, és elmondod, hogy csak hallottad, hogy bemutatták az Erődben is, és remélted, hogy te is meg tudod nézni. – Csak az időnket rabolod, ember – folytatja az Elf. – A Főmágus kivételével senki sem kerülhet a Korona közelébe. Amióta azok az átkozott Schinn Szamaritánusok itt ólálkodnak a környéken, nem merjük megmutatni a Koronát senkinek. – Gyorsan témát váltasz. Lapozz a **377**-re.

174.

– Ha egy ideje már hordozod magadban a reszkető kórt, akkor kétségtelen, hogy hamarosan érezni fogod a hatását is – folytatja komoran Sh'houri. – De nincs minden veszve. Nemrég kaptuk a hírt, hogy Colletus, a szent ember képes meggyógyítani e betegséget. És ez a helyzet tragikuma. Ha ezt két nappal ezelőtt tudtuk volna, szegény Sh'himbli még most is élne. Mindenesetre, idegen, őt nem könnyű megtalálni, bár látták a sötét Erőd felé vezető úton. Ha megtalálod Colletust, így szólíthatod magadhoz. – Két tenyerét a szája elé teszi, és fütyülő hangot hallat. Ha jövőbeli kalandjaid során egyszer úgy véled majd, hogy tudod, hol van a szent ember, vonj le 30-at annak a fejezetpontnak a számából, ahol éppen vagy, és lapozz az eredményül kijött pontra, ez jelenti azt, hogy utánoztad a fütyülést.

Hogyha Colletus valóban ott van, ahol gondoltad, a következő napon meg is fog jelenni. Sh'houri tovább beszél: – És köszönjük a híreket a nővérünkről. – A Szatírnők meg akarnak ajándékozni valamivel, amiért híreket hoztál nekik. Sh'houri először is a Mampang Erődről beszél neked. – Vigyáznod kell az Erődnél – kezdi –, mert az egy igen kaotikus hely. Tartsd nyitva mindig a szemedet, és ne csak előre nézz, hanem hátra is, ha életben akarsz maradni! Az Erődbe vezető út a két Throben Ajtón keresztül vezet: ezek hatalmas, kétszárnyú ajtók, bár ennél sokkal többet jelentenek a rajtuk áthaladni szándékozók számára. Ne hidd azt, hogy őrizetlenek, mert aki elővigyázatlanul akarja kinyitni őket, az nagyon pórul jár. Egyszerű, vastag, kétszárnyú ajtók, és külsejük eltakarja igazi céljukat. – A Szatírnő észrevette, hogy figyelmesen hallgatod, és nagyon örül annak, hogy hasznos információkat adhatott neked. Amikor felállsz, hogy távozz, odalép egy társához, aki kirohan, és nem sokkal később egy bőrtáskával tér vissza. A táskában számos, hasznosnak tűnő tárgy van. Megengedik, hogy akármit elvigyél ezek közül, de csak úgy, ha mindegyik tárgyért cserébe itt hagyod egy, már meglévő felszerelési tárgyadat (ami nem lehet élelmiszer vagy Arany). Ha harcosként játszol, lapozz az **564**-re. Ha varázslóként játszol, lapozz a **435**-re.



175.

Óvatosan araszolsz előre a szobában. A következő lépéseid az alábbiak lehetnek: **349**, **554** vagy **2**.

176.

Ahogy közelebb mész a kétszárnyú ajtóhoz, árgus szemekkel figyelsz minden különösnek tűnő dologra. Az ajtó túloldaláról a lakók reggeli zsivaja hallatszik ki, amint az előttük álló napra készülnek fel. Arról a folyosóról azonban, amelyiken állsz, semmilyen hang nem hallatszik. Megfogod a hatalmas rézkilincset, és lenyomod. Az ajtó zárva van. Átnézel a két ajtószárny közötti keskeny résen, és látod, hogy egy vastag keresztléc tartja zárva az ajtót. Úgy tűnik, ha lenne megfelelő kulcsod, ki tudnád erről az oldalról is nyitni. Ha nincs kulcsod, akkor viszont más utat kell találnod. Ha visszafordulsz, és megpróbálkozol a jobb oldali ajtóval, lapozz a **206**-ra. Ha valami más terved van, lapozz a **193**-ra.

177.

Az étel nem túl tápláló, és nem is nagyon étvágygerjesztő. A kukoricakenyér és a búzadara nem éppen a leggazdagabb lakoma, amivel életedben találkoztál. Ennek ellenére 2 ÉLETERŐ pontot kaphatsz, ha ma még nem ettél. Ha már igen, akkor csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz. Evés után leülsz, és vársz. Lapozz a **214**-re.

178.

A kopogásodat valaki meghallotta. Egy hang szól ki: – Gyere be! – Hallod, amint kinyílik a zár. Kinyitod az ajtót, és belépsz. És abban a pillanatban ösztönösen hátra is ugrasz! Az ajtó fölött ugyanis egy hatalmas, tüskékkel teletűzdelt vasgolyó függ egy láncon. A nyíló ajtó hatására a vasgolyó feléd lendül – egyenesen bele a képedbe! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **190**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **64**-re.

179.

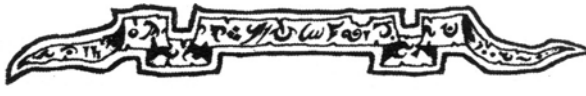
Kinyitod az ajtót. Amint azt nagyon helyesen kikövetkeztetted, a konyhába jutottál. Apró szolgalények, izgága, vékonyka hangú teremtmények nyüzsögnek mindenfelé, és ételeket készítenek az őrök számára. Az illat nem túl kellemes. A mai menü disznóhulladék és gyíkbelsőségek. A nyüzsgés közepén egy nagyobb méretű lény – egy Hobgoblin – áll, utasításokat osztogatva. Ahogy a szolgái ide-oda rohangálnak, néha fejbe csapja őket egy kisebb faággal. Senki nem vette észre, hogy bejöttél. Ha észreveteted magad, lapozz a **422**-re. Hogyha inkább megpróbálsz észrevétlenül átlopakodni a konyhán, lapozz a **437**-re.

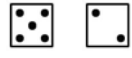
180.

A következő lépésnél beléd nyilall a fájdalom! Sajnos hozzáértél egy borotvaéles pengéhez, és az felvágta a lábadat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **249**, **227** vagy **349**.

181.

– Szóval ez az arrogáns féreg visszautasítja a segítségünket, mi? – csattan fel mérgesen a Felderítő. – Akkor mutassuk meg neki, miféle veszélyekkel kell szembenéznie itt, Mampangban! – Megsértetted a Felderítőket. Lapozz a **90**-re.





182.

Az ajtóból zajt hallasz, mire gyorsan sarkon perdülsz. A látványtól azonnal beindulnak az izmaid, és őrülten az ajtó felé ugrasz. De elkéstél! A nehéz vasrács már leereszkedett az ajtónyílásba, elzárván ezzel az utadat. Hát persze, gondolod. A válasz most már nyilvánvaló. Ebben a szobában senki sem lakik. Ez egy börtöncella! És a vastag rácsokat semmilyen erő – sem fizikai, sem mágikus – nem tudja szétfeszíteni. A Mampang foglya lettél. Kalandod itt véget ér.

183.

A fahíd meglehetősen erősnek tűnik. De te nem bízol benne, és úgy döntesz, hogy mielőtt átmennél rajta, előbb kipróbálod. Egy lábbal rálépsz a hídra, majd lassan a teljes testsúlyoddal ránehézkedsz, miközben szorosan markolod a kötélkorlátot. Amikor teljes súlyoddal ránehézkedtél a híd deszkáira, furcsa hang szólal meg, mintha magából a hídból jönne: Ooooooohhhhh! Ez a halk nyögés arra késztet, hogy leugorj a hídról. Amint ezt megteszed, a hang elhallgat. Mi volt ez? Ismét rálépsz a hídra, és a sóhajtás megismétlődik. Mész néhány lépést a hídon, és az halkan nyöszörög alattad: Ooohhh! Aaaahhh! Oooohhh! A nyögés ugyan meglehetősen nyugtalanító, de maga a híd elég erősnek bizonyul. Ha megpróbálsz átkelni rajta, lapozz a **424**-re. Ha inkább másik módot keresel a szakadékon való átkelésre, és megpróbálnál visszamenni a kötélhez, majd azon átlendülni, lapozz a **323**-ra. Amennyiben továbbmennél az ösvényen egy kicsit, hátha kínálkozik egy másik megoldás is, lapozz a **257**-re.

184.

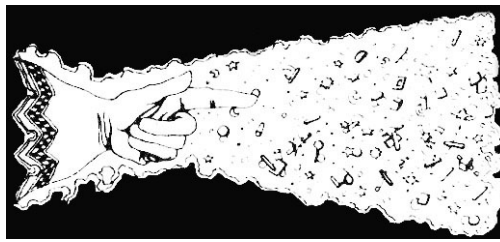
Váratlanul fájdalom hasít a fejedbe. Körbetapogatod a homlokodat, mi okozta a fájdalmat, és érzed, hogy a közepén egy nagy púp éktelenkedik, mely egyre csak nő és nő. Nemsokára egy hegyes szarv nő ki a fejedből. A húslabdák megtették a maguk hatását. Bár ez a szarv egy kicsit előnytelen külsőt kölcsönöz, a harcban jól fog majd jönni, ha éppen nincs nálad fegyver. Ha fegyvertelen vagy, és harcra kerül a sor, akkor a harc idejére csak 1 ponttal kell csökkentened az ÜGYESSÉGEDET, és figyelmen kívül hagyhatod a fegyvered elvesztésére vonatkozó ÜGYESSÉG-levonásokat. Kisétálsz a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

185.

Belepróbálod a kulcsot a zárba. Elég nehézkesen fordul el, mintha nem illene bele tökéletesen. Lapozz a **344**-re.

186.

Visszatartod a lélegzetedet, és beljebb lépsz a szobába. A szoba közepén ásítozó lyukhoz lépsz, és belenézel. A jelenléted felzavarta a legyeket, amelyek most zümmögve röpködnek körülötted. A lyukban felhalmozott anyag leírhatatlanul undorító, és már a látványától kavarogni kezd a gyomrod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **119**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **86**-ra.



187.

A Hobgoblin elhajítja a kötényét, és felkészül a bunyóra. Az egyik asztalról felkap egy trancsírozó bárdot, és azzal kezd hadonászni. Hogyha fegyverrel küzdesz meg vele, lapozz a **281**-re. Amennyiben varázsolni akarsz, válassz:

DOK	KIN	TÜK	VAR	TIL
602	**726**	**755**	**690**	**668**

188.

Dacosan megállsz, fegyvered a kezedben. Mindenfajta sértéseket vágsz a fejükhöz a családtagjaikat illetően. Azok ketten hamar felmérgesednek. A harcos hangulatot azonban megtöri az egyik lény, aki hangosan felkacag. – Nos, Sh'haarzha, egy belevaló fickóra leltünk most! Gondolod, hogy a nővérek szeretnének találkozni vele? Szerintem igen, nincs igazam? – A másik Szatírnő bólint, majd intenek, hogy kövesd őket a falujukba. Hogyha velük mész, lapozz az **545**-re. Amennyiben megragadod az alkalmat, és elrohansz előlük, hogy ha leráztad őket, tovább folytathasd a kalandodat, lapozz a **456**-ra.

189.

Gyorsnak kell lenned, hogy még azelőtt rohanj fel a lépcsőkön a Főmágushoz, hogy az őröket riadóztatnák. Erősen lihegve végül megérkezel a lépcső tetejére, a titkos ajtó elé. De hogy fogod kinyitni? Kipróbálod ismét a jelszót, mire az ajtó feltárul. Azonban már számítottak rád! Kemény kezek ragadnak meg, amint belépsz az ajtón. Kiáltozás hallatszik, majd egy magas, jó mocskos őr karjai között találod magad. Az ajtó mellett még két másik őrt pillantasz meg. Nem számítottál rá, hogy ilyen hamar felfedeznek! Lapozz a **430**-ra, hogy megküzdj az emberekkel.

190.

Éppen idejében ugrottál félre, hogy elkerüld a vasgolyótól származó ütést. A golyó elzúg a füleid mellett, a kiálló tüskék azonban így is felkarcolják a halántékodat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Belépsz a szobába. Lapozz a **251**-re.

191.

Elnézést kérsz baklövésedért és elmagyarázod, hogy ez csak „egy embertréfa” volt. A jövőben majd emlékezned kell rá, hogy az Elfekkel óvatosan kell bánni, mivel a humorérzékükbe nem tartozik bele a saját magukon való nevetés. De aztán megnyugszanak, így beszédbe elegyedhetsz velük. Hogyha arról kérdezed őket, hogyan tudsz beljebb jutni az Erődbe, lapozz a **377**-re. Amennyiben inkább arról, hogy tudnak-e valamit segíteni neked, hogy megtaláld a Királyok Koronáját, lapozz a **213**-ra.

192.

A férfi egészen megrémül tőled. Gyorsan beleegyezik, hogy mindent elmond, amit tud. Egyáltalán nem úgy fest, mint Mampang többi teremtménye. Hagyod, hadd mondja el a mondókáját. Lapozz a **79**-re.

193.

Ha egy, a kalandozásaid során szerzett tárggyal akarod megpróbálni kinyitni az ajtót, lapozz a **31**-re. Ha inkább varázsolnál, válassz:

DOK	MEN	FÉM	TÁV	TÉR
776	**649**	**741**	**640**	**761**

194.

Az ajtó lassan kinyílik, így beléphetsz a félhomályos szobába. A padlót enyhén csúszós kőlapok borítják, és úgy tűnik, a szobának egyetlen berendezési tárgya sincsen. Olajszag terjeng a levegőben. A szoba túlsó felén egy ajtót látsz, széleinél kicsit beszűrődik a kinti fény. Ha egyenesen keresztülvágsz a szobán az ajtóhoz, lapozz a **96**-ra. Ha előbb inkább alaposabban körbenézel, lapozz az **523**-ra.

195.

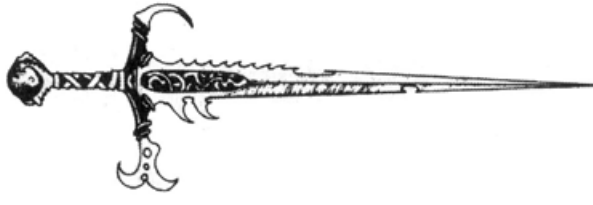
– Ha! – csattan fel a Vörösszem. – Ahogy vártam. Ez a vastagnyakú gézengúz egyáltalán nem Kharéból való! Próbáljátok csak elképzelni ezt a szent ember nevének! – Csalásodra fény derült. Lapozz a **12**-re.

196.

Félredobva minden óvatosságot, megragadod a kilincset, és lenyomod. Ez ugyan sikerül, az ajtó azonban nem nyílik ki! Zárva van! Káromkodsz egyet. Ha van nálad kipróbálásra érdemes kulcs, lapozz vissza a **224**-re, és próbáld ki azt. Ha a kulcs megfelelő, tudni fogod, mit kell tenned. Ha nincs nálad a megfelelő kulcs, szembefordulsz a lénnyel, aki már egészen közel ért – lapozz a **296**-ra.

197.

Azok egy szemvillanás alatt úgy csinálnak, mintha nagyon el lennének foglalva azzal, hogy a fegyvereiket és páncéljaikat fényesítsék. Egyikük megköszöni a jó tanácsot, te pedig megfordulsz, hogy távozz a szobából. Lapozz a **479**-re.



198.

Az ajtó egy irodaszerű helyiségbe nyílik. A padlót ismét szalma borítja, de a falakra térképek és diagramok vannak kitűzve. Ezek közül néhány a csillagokat ábrázolja, és az ablakon át egy furcsa készülék mered ki az égre. A szoba közepén álló asztal mögött egy dúlt kinézetű fickó ül, hosszú, fekete haja kusza szálakban meredezik minden irányba. Rád néz az orrára tűzött szemüveg fölött, és hűvös mosolyt küld feléd. Lehel, hogy ő maga a Főmágus?

– Kit látnak szemeim? – érdeklődik. – Mintha nem tudnám. *Az analandi!* Igazán kíváncsi vagyok, hogyan jutottál el egészen idáig. Gratulálok a bátorságodhoz, és kitartásodhoz. Igen értékes ellenfél vagy, de a szerencséd sajnos csak idáig tartott, mert most már nem gyáva Fekete Elfekkel és tökkelütött Klattaemberekkel kell szembenézned. – Határozottan kijelented, hogy az utad nem ér véget addig, amíg a Királyok Koronája vissza nem tér jogos helyére, az analandi királyi palotába. – Ja, igen – feleli. – A Királyok Koronája. És mi lenne, ha most gyorsan odaadnám, és mehetnél isten hírével? Tudod, már egy kicsit idegesít, hogy folyton itt van ez az átkozott vacak. – Ez bizony furcsa ajánlat. Hogyha beleegyezel, és megkérdezed, hol van a Korona, lapozz a **138**-ra. Amennyiben inkább kirántod a fegyveredet, lapozz a **162**-re. Ha varázslattal próbálkozol, válassz:

VAR	TIL	GOB	FIX	LÁP
687	**706**	**730**	**786**	**650**

199.

– A kedvenc fegyverem? – bámul bambán a levegőbe. – Hmmm. Azt hiszem, a korbácsom. Igen, a korbácsom! Abban nagyon jó vagyok. Egy legyet is levadászok vele, akár négy méterről is. Megmutassam? – Ehhez inkább nem ragaszkodsz, és továbblépsz a kérdésed másik felére, a Koronával kapcsolatosra. De nincs szerencséd. – Soha nem hallottam róla – válaszolja. És most ő következik a kérdésfeltevéssel. Lapozz a **19**-re.

200.

Furcsán néznek egymásra. Érdekes helyzet. Egy ember ront be a szobájukba, mintha szellemek üldöznék, majd kérdéseket tesz fel a családjukról! Ezt nem egészen értik. Az egyikük zavartan előrelép, és akadozó hangon válaszolja: – Áldott anyáink jól vannak. De mi ügyben jársz errefelé? – Hogyha előnyt kovácsolsz a zavarukból, elnézést kérsz a betolakodásért, és kijelented távozó szándékodat, lapozz az **527**-re. Amennyiben inkább elnézést kérsz, amiért megbántottad őket, és tovább folytatod a beszélgetést, lapozz a **429**-re.

201.

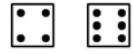
A kapitány érdeklődve hallgatja a történetedet, de még nincs meggyőződve arról, hogy igazat beszélsz-e, vagy hazudsz. Mennyire jó a meggyőző képességed? Dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **35**-re. Ha az eredmény nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **423**-ra.

202.

Fegyveredet magasra tartva, vad csatakiáltással a lényre rontasz. Az meg sem rezdül! A fegyvered belecsapódik a fejébe, és kettévágja a koponyáját. A lény még mindig nem reagál! Most már egészen biztos lehetsz abban, hogy semmi veszély nem fenyeget. Kinyúlsz, és megérinted a testet. Lapozz a **62**-re.

203.

Átvágsz a termen, és követed házigazdádat a szomszédos, sötét szobába. – Itt kell lennie valahol – motyogja. De amint belépsz a sötétbe, tompa ütést érzel a fejeden. Elveszted az eszméletedet. Lapozz a **333**-ra.



204.

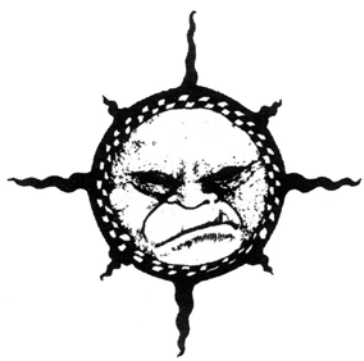
Megmutatod neki a keményfa dárdát, és elmondod, hogyan jutottál hozzá. – Ah. Sh'houri és a csapata – mosolyog. – Furcsa banda, és néha elég agresszívek, az biztos. A szívük azonban nem gonosz – még ha néha nincsenek is messze tőle! Add ide a dárdát! Ha kívánod, áldást helyezek rá. – Colletus a földre fekteti a fegyvert, és fölé helyezi a tenyerét, hogy megáldja. Mostantól ez a megáldott dárda hasznos segítség lesz a Mampang lényei ellen vívott harcodban. Megköszönöd a férfi segítségét, és a beszélgetést lassan a Mampang Erőd körüli témákra tereled. Lapozz a **103**-ra.

205.

Felugrasz az asztalra, és megragadod a férfi nyakát. A Jaguár fenyegetően felmordul. Te rászólsz Valignyára, hogy eltöröd a nyakát, ha nem parancsolja vissza az állatot. A férfi ezt kissé idegesen, de megteszi. Követeled, hogy mondja meg, merre juthatsz be a belső toronyba. Lapozz a **276**-ra.

206.

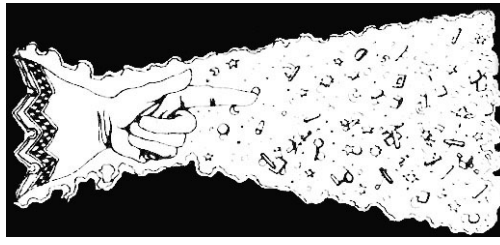
Az ajtó ugyan nincs bezárva, de a zsanérok rozsdásak, és ahogy nyitni kezded az ajtót, hangosan felnyikordulnak! Hogyha kivágod az ajtót, és fegyverrel a kézben berontasz a szobába bárki is legyen odabent, lapozz a **416**-ra. Amennyiben inkább az óvatosabb megoldás híve vagy, és lassan nyitod ki az ajtót, próbálva minél kevesebbet recsegtetni, lapozz a **311**-re.



207.

Torkodban dobogó szívvel kinyitod az ajtót, és bevágod magad mögött, hogy kirekeszd vele a Márvány Kost.

Megpihensz egy pillanatra, hogy összeszedd a gondolataidat. Már nincs messze a pillanat, hogy szembetalálkozz a Főmágussal. A küldetésed majdnem a végére ért! Bárcsak végeznél a Sötét Úrral, és megmentenéd a Koronát… Az ajtó egy csigalépcsőre nyílik. Felbaktatsz rajta, mígnem eléred a lépcsősor tetején álló ajtót. Az nincs bezárva, így kinyitod. Egy elegáns dolgozószobát vártál, díszes faliszőnyegekkel és könyvespolcokkal. A valóság ennek éles ellentéte. Lapozz a **321**-re.



208.

Az ezüstdarabok többet érnek, mint az arany, amit értük adtál, de nemsokára kiderül, hogy nem érték meg az árukat. Az erszény, amelyet a kerekedő nem adott el neked, képes rá, hogy mágikus úton újragyártsa ezeket a pénzdarabokat, így ő nem veszített semmit. Az ezüstdarabok azonban a saját erszényükön kívül minden más tároló-eszközt átégetnek és így nem maradnak meg semmiben. Ezt persze csak akkor veszed észre, amikor már elvesztetted őket. Nem sokkal az után, hogy a hátizsákodba helyezted őket, helyes kis lyukakat égetnek a zsákod aljába és kipottyannak belőle. Ezeken át ráadásul a felszerelési tárgyaid közül is kiesett egy. Húzd le a harmadik tárgyat a *Kalandlapodról* – no meg az ezüstöket –, majd lapozz a **473**-ra.

209.

– Remek harc volt! – jelenti ki Sh'houri, a Szatírnők Királynője, amikor kimászol a veremből. – És most, mi volt az, amit ez az ember el akart mondani nekem? – Ha a kakhabadi kalandjaidról mesélnél neki, lapozz a **371**-re. Hogyha inkább elmondod a Sh'himblivel történt találkozásodat – ezt persze csak akkor teheted meg, ha tudod, ki az a Sh'himbli –, lapozz a **354**-re.

210.

Szembeszállsz ellenfeleddel. Rájöttél már a Főmágus titkára, és ezt közlöd is vele. Farren Whyde sápadtan hátralép. Dadogását mintha elvágták volna. Arckifejezése megváltozik, szeme összeszűkül. – Úgy! – kiáltja. – Az analandi tudja a titkunkat. Ellenségünk felkészültebb, mint azt gondoltuk volna. Fogadd gratulációmat a teljesítményedért. Egy ilyen embert jól meg kellene jutalmazni. Nos, a Királyok Koronájáért jöttél. Nyilván meg is akarod tekinteni. – Az öregember odasétál az asztalhoz, és kihúz egy fiókot, benyúl, és előhúz egy fényes, csillogó, gyönyörű szép koronát. A Királyok Koronáját! Az első pillanatban felismered az annyira szeretett kincset. És végre itt áll előtted szinte karnyújtásnyira!

De miközben te a Koronára figyelsz, Farren Whyde lassan kezd átalakulni. Megfordulsz, és szembeszállsz az öreggel, de ő már a földön fekszik hosszú ruháiban, szemmel láthatóan holtan, és az öregember holtteste fölött egy félelmetes lény kezd el formálódni a szemeid előtt. Gyorsan elfeledkezel a Koronáról, hogy szembeszállhass ezzel a lénnyel. Ez ugyanis egy hatalmas, bikafejű, patás lábú, szőrös, fekete testű Alvilági Démon! Orrlyukaiból füst szivárog. Gyorsan kell megtámadnod, mielőtt még teljesen kialakulna. Hogyha előrántod a fegyveredet, és nekirontasz, lapozz a **107**-re. Amennyiben inkább varázsolni kezdesz, válassz:

REP	FEL	EME	GAK	MEL
798	**628**	**683**	**717**	**582**

211.

– Látogató! – kiált fel a kínzómester, amint belépsz a szobába. – És érzem, hogy egy olyan, akinek van humorérzéke! Senki nem jön be ide, hacsak nem akar valamit Naggamantétól. Felajánlok egy alkut. Kérdezd meg, amit akarsz! Ha tudok segíteni, segítek. Utána viszont én teszek fel neked egy kérdést. Ha nem tudsz rá válaszolni, te leszel a szórakozásom tárgya a nap hátralévő részében. Nos, mit mondasz? – Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a **361**-re. Ha visszautasítod, lapozz az **557**-re.

212.

A Madáremberek egészen odavannak az ajánlatodtól. Még sohasem láttak ilyen szép nyakláncot. Miközben az ékszer tanulmányozásával vannak elfoglalva, te megragadod az alkalmat, és észrevétlenül kicsusszansz az ajtón. Lapozz a **479**-re.

213.

Amint megemlíted a Koronát, a Fekete Elfek gyors pillantásokat váltanak egymás között. – Szóval, te vagy az analandi, aki azért jött, hogy elrabolja a Koronát az urunktól! – mondja a vezetőjük. – Hát, ennél félelmetesebb ellenfélre számítottunk! A Főmágus bőkezűen meg fog jutalmazni bennünket, mikor tálcán nyújtjuk majd át a fejed! Cannu! Blindi! Szerezzük meg a jutalmat! Öljétek meg ezt az embert! – A három Elf villámgyorsan neked támad. Ha fegyvert rántasz, lapozz az **510**-re. Ha varázsolni akarsz, válassz:

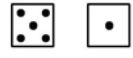
MEN	BŰZ	ALT	POP	VAR
614	**671**	**727**	**775**	**793**

214.

A kinti csődület némi reményt kelt benned. A zár megnyikordul, és négy őr lép be a szobába. Felállsz. Egy őrmester lép előre, majd hozzád fordul. – Analandi – kezdi –, különleges parancsot kaptam, személyesen a Főmágustól. – Fejedben már tervezni is kezded, hogyan szabadulj meg a kísérettől, mikor végső ellenfeled színe elé kísérnek, ám az utasítások nem úgy szólnak, mint amire számítottál. Az őrmester folytatja. – A Főmágus úgy döntött, hogy élve túl veszélyes vagy Mampang számára. Ezért azonnal kivégzünk! – Erre nem számítottál. Ijedtedben elsápadsz, egy pillanattal később pedig ájultan zuhansz a padlóra. Az őrök kegyesen, egyetlen kardcsapással végeznek veled ott, a helyszínen. Kalandod itt véget ér.

215.

Elhallgat, miközben köszöntöd. Sikerült hatnod szakmai büszkeségére. – Még soha senki nem dicsért így engem – sóhajt. – Nem tudom, mi járatban vagy errefelé. De ezek a kedves szavak köszönetet érdemelnek. Tudni akarsz a Throben Ajtókról? Nos, annyit mondhatok, hogy ha kimész innen a bal oldali ajtón, végül el fogsz érkezni egy Throben Ajtóhoz, ami nyitva lesz, de amint belépsz majd rajta, úgy fogod látni, mintha egy lángoló pokolba érkeznél. Ezzel ne törődj, mert ez nem más, csak illúzió, és csak azokat égeti meg, akik elhiszik a létezését. Az első alkalommal be kell rontanod a lángok közé. Bármilyen kis tétovázás vagy töprengés lerombolja az illúzióba vetett hitet – ne engedd félrevezetni magad az élethűségétől. Ez minden, amit el tudok mondani. De senkinek ne mondd el, hogy Naggamante felfedte előtted a titkát. Megköszönöd neki a tanácsot, és távozol. Úgy tűnik, teljesen megfeledkezett arról, hogy ő is kérdezni akart valamit. Ha követed a tanácsot, és mikor rátalálsz a nagy, kétszárnyú ajtóra, berohansz a lángoló tűzbe, az ott megadott hivatkozás helyett lapozz majd a **399**-re, mivel már tudod, hogy a tűz csak illúzió. És most lapozz a **230**-ra.



216.

Ahogy az a hozzájuk hasonlóaktól elvárható, feléd indulnak, hogy elállják az utadat. Megérzik, hogy megpróbálod elkerülni őket, így számukra azonnal áldozattá válsz, akivel jól el kell bánni. Az egyik Vörösszem kinyitja a szemét, és abban a pillanatban izzó hősugár csap ki belőle, és felégeti a lábad előtt a talajt. Ha irányt változtatsz, és a lények felé indulsz, lapozz a **242**-re. Ha folytatod utadat az eredeti irányba, lapozz az **57**-re.

217.

Leülsz vele, és enni kezdtek. Nagy darabokat tör le a kenyérből, és feléd nyújtja azokat. Megrágod a száraz kenyeret, és a kulacsában lévő vízzel leöblíted. Ha nagyobb az ÉLETERŐD, mint 8, lapozz a **115**-re. Ha kisebb, lapozz a **320**-ra.

218.

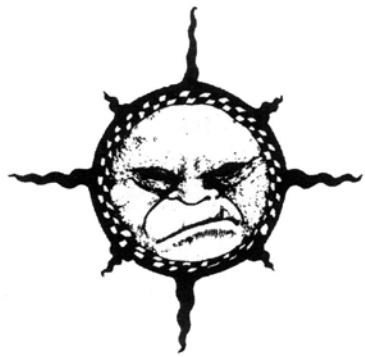
– A hazugságaidat azoknak az együgyűeknek tartogasd, akik el is hiszik! – kiáltja a Vörösszem. A többiek is mérgesek, amiért megpróbáltad átverni őket. Ha megpróbálsz elsétálni a csoport mellett, lapozz az **57**-re. Hogyha megvárod, hogy mi történik, lapozz a **12**-re.

219.

Ezek a lények valamiféle undorító, fekete bőrű őrültek. Átkutatod a holmijukat, de semmi különösebben érdekeset nem találsz. Mögöttük, a falon egy hosszú kürt lóg, valószínűleg azért, hogy riadót lehessen fújni vele. Túl hosszú, hogy könnyedén magaddal vihesd, ám ha mégis ezt akarod tenni, három tárgyat kell cserébe lehúznod a *Kalandlapodról*. Ezek mellett csupán 2 Aranytallért találsz a zsebeikben, és 1 étkezésnyi élelmet. Ezt elteheted, ha akarod, vagy itt el is fogyaszthatod. Ha meg akarod enni, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ma még nem ettél, és 1-et, ha már igen. Mikor készen állsz az út folytatására, lapozz a **342**-re.

220.

Óvatosan kinyúlsz, és megfogod a kilincset. A legrosszabbra készülsz, de megkönnyebbülten lélegzel fel, amikor nem történik semmi – itt nincs semmilyen csapda. Lenyomod. A kattanás normális zárhangnak tűnik. Az ajtó nincsen bezárva. Idegesen nyelsz egyet, majd szélesre tárod. Nem repül el a füled mellett nyílvessző, nincs hatalmas robbanás, sem semmi egyéb! Az ajtó tökéletesen átlagos. Egy fölfelé vezető csigalépcsőhöz értél. Belépsz az ajtónyíláson, és fellesel a lépcsőn. A tetején egy nehéz, széles, rézpántos ajtót látsz. Úgy tűnik, ez az egyetlen út, ezért elindulsz felfelé. A fenti bejárat igen díszes, szemmel láthatóan valami fontos helyre vezet. Talán a végső összecsapás vár rád mögötte? Lapozz a **198**-ra.

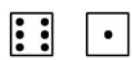


221.

A kis teremtmény félreáll, te pedig kinyitod az ajtót. Egy rövid folyosóra jutsz, mely egy ajtóban végződik, ami azonban zárva van. Ha be akarod törni, lapozz az **53**-ra. Ha inkább varázslattal próbálkozol, az alábbiak közül választhatsz:

PÉL	ÁTE	NYI	EME	TÉR
630	**795**	**702**	**662**	**750**

Ha inkább nem erre mész, hanem visszafordulsz, közlöd a kis lénynyel, hogy a rossz ajtót választottad, és inkább a másikon akarsz átmenni, lapozz a **18**-ra.



222.

Odalépsz a kis barlang szájához, és letérdelsz, hogy beless. Bár be tudsz mászni, a bejárat kicsit szűk. Amint a szemed hozzászokik a sötéthez, látod, hogy odabent a barlang szélesebb, és elég hely van bent, hogy kényelmesen eltöltsd az éjszakát. A túloldaláig azonban nem látsz el, ezért nem tudod megállapítani egyértelműen, hogy van-e valaki a túloldalon. Négykézlábra ereszkedsz hát, és bedugod a fejed a nyíláson.

– Oóóóóóúúúúúúú! – Vérfagyasztó üvöltés hasít bele hirtelen a levegőbe, és szinte megsüketülsz belé! Ösztönösen kirántod a fejed, el a veszély közeléből. A hang úgy hangzott, mintha valamiféle kutyától, vagy hasonló állattól származna. Talpra ugrasz, és előrántod a fegyveredet arra az esetre, ha az a valami odabent ki találna jönni. De nem történik semmi. Amikor megnyugodtál, döntened kell. Hogyha belépsz a barlangba, és szembeszállsz azzal a valamivel odabenn, lapozz a **123**-ra. Ha inkább megpróbálkozol a középsővel, lapozz a **136**-ra. Amennyiben a távolabbihoz lépnél, lapozz az **534**-re.

223.

Ahogy az árnyékok előre-hátra libegnek a szobában, megbillensz. Az egyik penge felhasítja a bokádat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő lépéseid az alábbiak közül lehetnek: **367** vagy **484**.

224.

A magas kétszárnyú ajtó zárva van. Gyorsan odamész, és eldöntöd, mi lesz a következő lépésed. Az idő szorít. A rohamozó szobor egyre gyorsabban robog feléd. Ha lenyomod a kilincset, és átlépsz az ajtón, lapozz a **196**-ra. Ha inkább megpróbálsz félreugrani a lény elől, amikor közel ér, lapozz a **415**-re.

225.

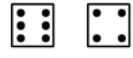
Küzdj meg a két Vörösszemmel. Minden kör elején ki kell választanod, hogy melyik ellenfeled ellen fogsz harcolni. Vele szemben bonyolítsd le a Kört a szokásos szabályok szerint. Ezután a másik ellen is meg kell határoznod a Támadóerőtöket. Ha ekkor a lény Támadóereje bizonyul nagyobbnak, megsebezett téged, ellenkező esetben viszont te nem sebzel rajta, mindössze csak kivetíted a csapását abban a Körben.

Első Vörösszem	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 3
Második Vörösszem	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 2

Amikor első alkalommal sikerül megsebezned valamelyik Vörösszemet, lapozz a **34**-re. Ha legyőzted őket, úgy döntesz, hogy folytatod az utadat – lapozz a **425**-re.

226.

A polcokon találsz néhány olyan tárgyat, mely a varázskönyv szerint egyes varázslatok elmondásához szükséges. Bármely két tárgyat megveheted tőle 8 Aranytallérért, hármat 10-ért, az ezt követőekért cserébe pedig darabonként csak 1-gyel kér többet. A következőket tudja felajánlani: Arany Ékszer, Sárga Por, Aranyhátú Tükör, Kristálygömb és Ékszerberakásos Medál. Döntsd el melyik(ek)et akarod megvásárolni, majd lapozz a **473**-ra.



227.

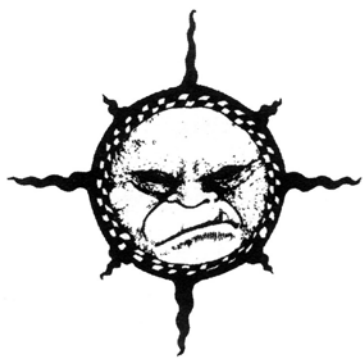
A következő lépésnél beléd nyilall a fájdalom! Sajnos hozzáértél egy borotvaéles pengéhez, és az felvágta a lábadat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **349**, **410** vagy **249**.

228.

Felküzdöd maga a kőrakás tetejére, hogy megnézd, mi terül el előtted. Mászás közben azonban a lábad megcsúszik, és alaposan kificamodik a bokád. Vesztesz l ÉLETERŐ pontot. A kőomlás másik felén sokkal szebb látvány fogad, mint amit remélni mertél. A földcsuszamlás éppen ott következett be, ahol a szakadék keskenyebb volt, és a leomló sziklák most erős hidat alkottak, melyen át szabad az út az erődítmény felé. Most már minden probléma nélkül átverekszed magad a túloldalra. Elérkeztél hát Mampangba, utad végső állomásához. Lapozz az **551**-re.

229.

Látomásaid végül abbamaradnak, és a világ ismét formát ölt körülötted. Ahogy a varázslat hatása elmúlik, visszakerülsz a normális környezetedbe. A börtöntorony eltűnt. Egy föld alatti barlangban vagy, mely furcsán ismerősnek tűnik. Emlékeid hirtelen visszatérnek, amikor meghallod azt a hangot, melyről azt hitted, hogy már sohasem fogod meghallani. Lapozz a **195**-re a *Varázslat!* sorozat első kötetében.



230.

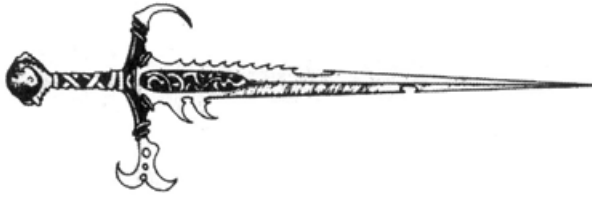
A kínzókamrából két ajtó vezet tovább. Mindkettő az előtted lévő falban áll, és a vár mélye felé vezet. Ha a bal oldali, sarokban álló ajtót választod, lapozz a **236**-ra. Ha inkább a tőle jobbra lévőn mész tovább, lapozz a **93**-ra.

231.

Csípős megjegyzésedre hangos nevetésben törnek ki. Elmondja, hogy valószínűleg senki nem fog felismerni, ha ezt a köpenyt viseled, mely egészen más formába szorítja a testedet. Most úgy festesz, mint egy Ogre lapockacsontja! Ezen ismét jót röhögnek. A köpeny viszont kezd fájdalmas lenni. Lapozz a **282**-re.

232.

Mit tudsz adni a kapitánynak? Van 3 Aranytallérod, amivel meg tudnád vesztegetni? Ha van, lapozz a **76**-ra. Ha van olyan medálod, amelyet a kalandod során találtál, lapozz a **290**-re. Ha van egy Borrinbőr Csizmád, lapozz a **130**-ra. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **385**-re.

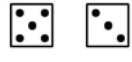


233.

Elindulsz a földön heverő rongycsomó felé, de meglepetésedre a kis kupac megmozdul, amint meghallja a lépteidet. A halom alatt egy lény aludt, amit most felébresztettél. Egy fej emelkedik ki a rongyok közül, majd feléd fordul anélkül, hogy kinyitná a szemeit. A fejet egy piszkos, formátlan, vakarózó alak követi. A figura megpróbálja valahogy elrendezni magán a rongyokat. Fogatlan szája mosolyra torzul, majd sipító hangon megszólít. – Szánj meg egy öregasszonyt egy rézpénzzel, hogy vehessen kenyeret! Áldjon meg az ég, ha segítesz egy szerencsétlen, vak öregasszonynak, akinek a napjai a végük felé járnak! – Egy koldus, gondolod, ráadásul vak is. A vakok néha jobban látnak, mint a sasszemű Felderítők. Megfontolod, hogy szóba állj-e a nővel. Ha odalöksz neki egy Aranytallért, és elbeszélgetsz vele egy kicsit, lapozz a **61**-re. Ha csak beszélgetsz, de pénzt nem adsz neki, lapozz a **287**-re. Ha inkább rá se hederítesz, és tovább folytatod az utad az udvaron, lapozz a **8**-ra.

234.

A földre fekteted a fegyveredet, és odarúgod hozzá, ahogy kérte. – Te szerencsétlen agyalágyult! – kiáltja. – Hogyan maradhattál életben eddig Kakhabadban, ha ennyire megbízol az idegenekben? *Őrség!* – A falban kinyílik egy titkos ajtó, és három tagbaszakadt őr ront be rajta a szobába, akik megragadják a karodat. – Nos, a barátunk küzdelem nélkül adta ide a fegyverét. Ez igen bölcs dolog volt tőle. Mutassátok meg az analandinak, mennyire hálásak vagyunk érte! – A katonák kivonszolnak azon az úton át, amelyen át bejöttek, majd felcipelnek egy csigalépcsőn a torony tetejébe, ahol elértek egy súlyos lakattal lezárt ajtóhoz. Ez egyértelműen valamiféle börtönterem bejárata lehet. Kinyitják, majd belöknek. Ne feledd azonban el, hogy elvesztetted a fegyveredet! Addig, amíg nem szerzel újat helyette, minden harc idejére 3 ponttal csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET. Lapozz a **4**-re.



235.

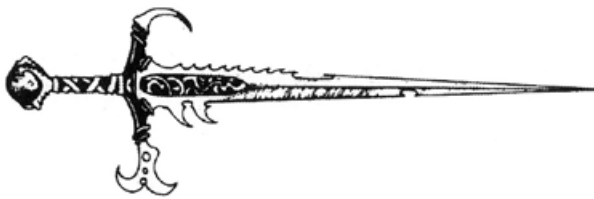
A Goblinok rád bámulnak, amint átsétálsz a szobán. Néhányan egymásra nézegetnek, hogy ki fogja megtenni az első lépést, de egyikük sem mozdul. Gond nélkül eléred az ajtót a másik oldalon. Lapozz a **426**-ra.

236.

Az ajtó egy boltíves árkádsorra nyílik, mely egy udvar szélén fut körbe. Elindulsz rajta, befordulsz az első sarkon, majd eltöprengsz egy kicsit azon, merre indulj tovább. A második fal közepe táján egy kis járat vezet erről az udvarról vissza a főépület felé. Ennek mindkét oldaláról ajtók nyílnak, és a távoli végén egy harmadikat is megpillantasz. Kicsit előrébb, a jobb oldalon egy cégtáblát lenget a szél. Az alábbi felirat áll rajta: „NYLOCK – Kereskedő – Nyitva." Még közelebb egy másik ajtón a következő felirat virít: „Belső szentély." Ha ebbe a legutóbbiba akarsz benyitni, lapozz a **140**-re. Hogyha megnézed, mit lehet a kereskedőnél vásárolni, lapozz a **91**-re. Amennyiben inkább végigmész az átjáróban, és távozol a végénél lévő ajtón keresztül, lapozz a **310**-re.

237.

A hét Sárkánykígyó érkezésed hírét vitte a Főmágusnak Mampangba. De mivel elpusztítottad mindegyiket, nemezised nem szerzett tudomást a küldetésedről. Ha a kalandod során valamikor olyan lénnyel találkozol, aki felismerne téged, mint „az analandit," figyelmen kívül hagyhatod azt a részt a szövegben. Ilyenkor vonj le 40-et a jelenlegi fejezetpont számából, és lapozz az így kapott új pontra, ahol is a szöveg már úgy fog szólni, hogy nem lettél felismerve. Ha a harmadik könyvben nem ölted meg mind a hét Sárkánykígyót, akkor nem lenne szabad ezt a pontot olvasnod a könyvben! Most pedig lapozz az **1**-re, és kezdd el a játékot.

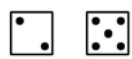


238.

A kövér férfi csettint az ujjával, és a szoba sarkából egy függöny mögül, egy vékony, sötét bőrű, lobogó fekete hajú lány lép elő. Arcát selyemfátyol takarja félig, kezében pedig egy tálcát tart, melyen egy ezüst teáskanna és két teáscsésze pihen. A felszolgáló lány tölt mindkettőtöknek, majd távozik a szobából. A kövér férfi átnyújtja az egyik teáscsészét. Te elfogadod, és teázni kezdtek. Itt nem ártott volna némi elővigyázatosság. Feltűnhetett volna, hogy a tea már készen várt, amikor megérkeztél. Amint befejezed az ivást, azonnal rájössz, hogy hibáztál; a teába kábítószert kevertek. Vendéglátód mindenáron meg akarata kapni az Aranyaidat. Miután elveszted az eszméletedet, kirabol, megöl, és kidob az Erődből valami elhagyatott helyre. Kalandod itt véget ér.

239.

Óvatosan lépkedsz a pengék között. A remegő gyertyafény megnehezíti az egyensúly tartását, de a következő néhány lépésedet biztonságban teszed meg. A következő lépéseidet az alábbiak közül választhatod: **262**, **359** vagy **488**.



240.

Visszaemlékezvén, mit ígértél Javinne-nak, körülnézel, és megkeresed az öreg koldusasszonyt. A nő időközben átkelt az udvaron a másik oldalon lévő nagy, kétszárnyú kapuhoz. Begyűjtesz a testekről pár bizonyítékot, mellyel alátámaszthatod majd az állításodat, és hozzászaladsz. Az öregasszony nagyon megörül a híreidnek: csukott szemeiből apró könnycseppek szivárognak elő. – Nem is tudod, mit jelent nekem, hogy megszabadultam a kínzóimtól – hüppögi. – Nagyon boldoggá tettél most egy öregasszonyt, és ezért megkapod a jutalmadat is. Tedd el ezt a függőt! Nekem ugyan nem sokat használt, de szerencsével van megáldva. – Amikor először nyakadba akasztod az ékszert, megnövelheted 1 ponttal a SZERENCSÉD *Kezdeti* értékét, és az éppen aktuális SZERENCSE pontjaidat is visszaállíthatod erre az új értékre.

Javinne tovább beszél. – Adok még egy tanácsot. Itt áll előtted az egyik Throben Ajtó. Ne próbáld meg kinyitni anélkül, hogy kiderítenéd a jelszót! Ha ismerném, elmondanám, de sajnos nem tudom. A jelszót Valignya ismeri, és hogy eljuss hozzá, először át kell jutnod a Mucalytokon. Vigyázz velük! – Átad még egy kis erszényt is, melyben egy apró, fényes fémből készült üvegcsét találsz. – Ez az üvegcse – magyarázza Javinne – néhány csepp Szenteltvizet tartalmaz a Tinpang folyóból. Gyógyító hatása közismert. Nekem nincs rá szükségem – az átkomon nem tud segíteni –, de neked bizonyára jól jön majd. – Megköszönöd Javinne segítségét, és elindulsz az ajtó felé. Lapozz a **135**-re.

241.

Előhúzod az üvegcsét, és megragadod a dugóját. Beszorult! A teremtmény pedig egyre nagyobb sebességgel közeledik feléd. Kétségbeesetten a szoborhoz vágod az üvegcsét, és amelyen mázlista vagy, pont telibe találod! Éppen a fején törik szét! Ebben a pillanatban a teremtmény megtorpan, és meginog. Mintha küzdene valamivel. Az üvegcsében lévő folyadék szaga erős savra emlékeztet téged, betölti a szobát, és reakcióba lép a lény testével. Gőz száll fel a nyakából, majd elveszti egyensúlyát, egyik lába megcsúszik és az oldalára dől. Ez elég is neked. Amíg a szobor mozgásképtelen, te megfordulsz, és teljes erődből rohanni kezdesz a szoba másik végében lévő ajtó felé. Biztonságban el is éred azt, de amikor visszanézel, meghűl ereidben a vér. A Márvány Kos talpra áll. A folyadék hatása nyilván kezd elmúlni! Lapozz a **224**-re.

242.

– Nahát, nahát, mi van itt? – kérdezi az egyik Vörösszem. – Courga tépje ki a szemem, ha ez a túltáplált galagonyabokor itt Mampangból való. Nos, honnan jöttél, hájfejűkém, és mit keresel errefelé? – Mit válaszolsz, honnan jöttél?

Analandból?	Lapozz a **48**-ra.
Kristatantiból?	Lapozz a **125**-re.
Kharéból?	Lapozz a **149**-re.

Ha nem akarsz beszélgetésbe elegyedni velük, rájuk sem hederítesz, hanem egyszerűen csak továbbmész, lapozz az **57**-re.

243.

A kapitány feldühödik. Int a két, karodat erősen tartó őrnek, akik arccal előre durván az asztalra löknek. Te azonban egész ügyes vagy. Ahogy előre tántorodsz, hátrarúgsz, és pontosan gyomorszájon találod a két fickót! Azok kétrét görnyednek, és elengedik a karodat! Ha most előrántod a fegyveredet, és felkészülsz a harcra, lapozz a **145**-re. Ha varázsolni akarsz, válassz:

ANY	TÁV	ZAV	FÉM	TÁN
747	**722**	**679**	**593**	**642**

244.

Lassan felemelkedsz a sziklád mögül, közben azonban szemedet egy pillanatra sem veszed le róluk. Elnézést kérsz, amiért beléptél a területükre, és elmondod, hogy nem tudtad, hogy az Alsó Xamen ezen része az ő fennhatóságuk alá tartozik. Amint beszélsz, a lények arckifejezése lassan megváltozik, és csodálkozva bámulnak egymásra. – Furcsa módon beszélsz, ember. Nem Kakhabadból való vagy? Még sosem hallottam ilyen különösen beszélni a nyelvet. – Erre mit válaszolsz? Ha elmondod, hogy délről jöttél, Analandból, lapozz az **5**-re. Amennyiben úgy véled, nem lenne okos dolog ezt az orrukra kötni, lapozz a **155**-re.

245.

– Segíthetek neked egy kicsit – feleli –, de hogy fogod-e tudni ezt használni vagy sem, azt nem tudom. Ezen az ajtón túl, bal oldalt tömör falat találsz. Abban azonban egy ajtó van elrejtve, mely jól védett a jogtalan behatolás ellen. Jelszóval lehet csak kinyitni. Az ajtó mögött egy folyosó nyílik, melyről lépcsősor vezet le az Erődön kívülre. Amikor a Főmágus még itt élt, ez volt az ő személyes menekülőútja. Tudom, hogy most mi jár a fejedben. Vajon tudom-e a jelszót? Sajnos nem. Mert ha tudnám, már réges-régen megszöktem volna. A másik lehetőséged az, hogy ismét átküzdöd magad az Erődön, és megtalálod a magad kijáratát. – Megköszönöd neki az információt, és kisietsz az ajtón. Ha balra fordulsz, hogy megvizsgáld a kőfalat, lapozz az **546**-ra. Hogyha lemész a lépcsőn, hogy megtaláld a magad kivezető útját, lapozz a **486**-ra.

246.

Átnyújtasz 3 Aranytallért az egyik Felderítőnek. – Bölcs vagy, hogy a tanácsunkat kéred – mondja a Felderítő. – Sok veszélyes lény él az erődben. – Várasz egy kicsit, hátha ennél többet is mond, de hiába. Tiltakozol, hogy ez az információ nem ért meg ennyi pénzt. A Felderítők nagyot kacagnak. Ha erővel lépsz fel, és visszaköveteled a pénzedet, lapozz a **90**-re. Hogyha inkább nem akarsz összetűzésbe keveredni velük, és belenyugszol, hogy ügyesen legomboltak rólad 3 Aranytallért, lapozz a **322**-re.

247.

A barlangban talált halott lény egy Szatírnő volt. Egy súlyos, fertőző kórságban pusztult el, melyet te is felszedtél azzal, hogy a barlangban töltötted az éjszakát. Ezt a kellemetlen betegséget reszkető kórnak hívják. Hatása egy nappal azután jelentkezik, hogy megfertőződtél, és amíg nem gyógyítanak ki belőle valahogy, két dologban nyilvánul meg. Egyrészt, mostantól nem nyerhetsz vissza ÉLETERŐ pontot: a betegség megakadályozza a tested megerősödését. Másodszor az agyadra is nyomást gyakorol, és igen nehezen tudsz majd koncentrálni. Mostantól, ha varázsolni akarsz, dobj egy kockával. Képzeld azt, hogy a választható varázslatok balról jobbra meg vannak számozva 1-től 5-ig. Ha a dobott eredmény is ebbe az intervallumba esik, úgy

csak azt a varázsigét választhatod, amelyiknek a sorszámát kidobtad. Vagyis amíg az agyadat eltompítja ez a betegség, nem tudsz arra koncentrálni, amire akarsz, és ennek néha kiszámíthatatlan következményei vannak. Ha 6-ost dobsz, akkor ezt a korlátozást figyelmen kívül hagyhatod, és azt az igét választhatod, amelyiket csak szeretnéd. Bölcs dolog lenne mielőbb gyógyírt találnod a reszkető kórra! Lapozz a **113**-ra.

248.

A láda nehéz, és megizzadsz, miközben kihúzod az asztal alól. A fedél és zsanérjai el vannak rozsdásodva, ezért kinyitni sem könnyű. Végül azonban sikerül, de őszinte csalódásodra a doboz teljesen üres. Miközben ezzel küszködtél, a szoba rendeltetésével kapcsolatos korábbi kételyeid megválaszolást nyertek. Lapozz a **182**-re.

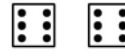
249.

A következő lépésnél beléd nyilall a fájdalom! Sajnos hozzáértél az egyik borotvaéles pengéhez, és az felvágta a lábadat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **175**, **227** vagy **410**.

250.

A bejárathoz rohansz. A sötétben azonban rálépsz egy kőre, és elvágódsz. Kiterülsz a földön, és bevered a térded a sziklás talajon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Felkelsz, és elbotorkálsz az ajtóig, amit nagy csattanással bevágsz magad mögött. Kénytelen vagy a folyosón lévő másikkal próbálkozni. Kinyílik!

Amint a szemeid lassan hozzászoknak a fényhez, látod, hogy a szoba kör alakú, és megnyugtatóan üres. Se ablak, se bútorzat nincs benne. A falak simák és kőszerű tapintásúak. Az ajtó pereménél hosszú vájatok húzódnak a padlótól a plafonig. A szoba túlsó oldalánál egy lépcsősort pillantasz meg – éppen, amit kerestél. Ha belépsz a szobába, és körülnézel, lapozz a **355**-re. Hogyha egyből átvágsz rajta a lépcsők felé, lapozz a **381**-re.



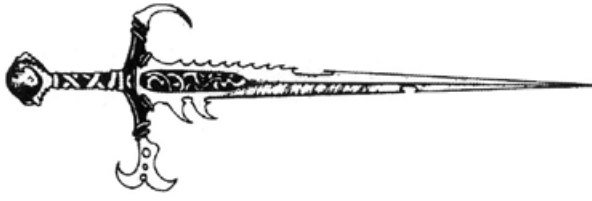
251.

A hatalmas szoba igen félelmetes látványt nyújt belülről. A falak feketék, és mindenfelé láncok vannak rájuk erősítve; ami bútorzat hiányzik a szobából, azt bőven pótolják a különféle ketrecek, rácsok, csapdák és mindenféle kínzószerszámok. A szoba sarkában egy igen undorító kinézetű Ogre áll. Az egyik szemét fekete szemfedő takarja, a kezében pedig egy hosszú korbácsot szorongat. Amint belépsz a szobába, torz vigyor jelenik meg a pofáján. – Nahát! – csattan a hangja. – Az analandi! A mester Sárkánykígyói tehát nem hazudtak. Már vártunk rád! Rengeteg plusz melót megspóroltál nekünk azzal, hogy egymagadban idejöttél, mert előbb-utóbb úgyis ebben a szobában kötöttél volna ki. És biztosan nem jó szántadból… – Kőkemény, reszelős hangon kacag, és mintegy saját viccét nyomatékosítva, csattint egyet a korbáccsal. Hogyan felelsz erre? Ha előrántod a fegyveredet, és megküzdesz vele, lapozz a **270**-re. Amennyiben gazdag jutalmat ígérsz neki, ha segít neked, lapozz a **373**-ra. Ha elmondasz egy varázslatot, válassz:

TEL	FÉM	POP	NAP	BŰZ
592	**619**	**794**	**752**	**709**

252.

Az iránytű azt mutatja, hogy a nagy, kétszárnyú ajtó felé van észak. Eközben a lény rohamozni kezd. Lapozz a **296**-ra.



253.

Ahogy közelebb mész a kétszárnyú ajtóhoz, árgus szemekkel figyelsz minden különösnek tűnő dologra. Az ajtó túloldaláról a lakók reggeli zsivaja hallatszik ki, amint az előttük álló napra készülnek fel. Arról a folyosóról azonban, amelyiken állsz, semmilyen hang nem hallatszik. Megfogod a hatalmas rézkilincset, és lenyomod. Az ajtó zárva van. Ahogy átnézel a két ajtószárny közti keskeny résen, látod, hogy egy vastag keresztléc tartja zárva az ajtót. Úgy tűnik, ha lenne megfelelő kulcsod, ki tudnád erről az oldalról is nyitni. Ha nincs kulcsod, akkor viszont másik utat kell találnod! Ha visszafordulsz, és a jobb oldali ajtó túloldalán próbálsz rálelni a kulcsra, lapozz a **206**-ra. Ha a bal oldali ajtóval tennél szerencsét, lapozz a **493**-ra. Ha valami más terved van, lapozz a **193**-ra.

254.

Megpróbálnak rábeszélni, hogy csatlakozz, de te rezzenéstelenül folytatod tovább az utadat. Az egyikük odarohan hozzád, hogy megdumáljon, de hiába. Végül feladja, és hagyja, hogy továbbmenj. Lapozz a **397**-re.

255.

Mielőtt bármit is tehetnél, a szobor már rád is veti magát! Erősen belefejel a gyomrodba, és a mögötted lévő falnak taszít. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan feltápászkodsz és összeszeded magad, a lény ugyanis ismét feléd fordul, és felkészül az újabb rohamra. Lapozz az **58**-ra.

256.

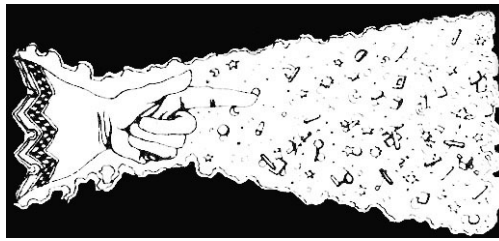
Azonnal gyanakodni kezdesz, hogy egy ilyen fontosnak tűnő ajtót tárva-nyitva találsz. Az átjárás ugyan biztonságosnak tűnik, de mi van, ha valójában egy csapdába sétálsz bele? Felveszel egy fa rudat, mely az előtérben hevert. A bottal megérinted az ajtót. Semmi nem történik. Kicsit jobban kitárod vele az ajtószárnyat, és akkor észreveszed a csapdát. Hatalmas lángcsóva csap fel a földből a túloldalon, és kénytelen vagy a szemed elé kapni a kezedet! Az út közvetlenül az izzó lángok közé vezet! Elkeseredsz. Úgy tűnik, erre nem lehet átmenni. Ha hagyod, hogy becsukódjon az ajtó, és megpróbálkozol a díszesebbikkel, azzal a gondolattal, hogy talán még visszatérsz ide egyszer, lapozz az **336**-ra. Hogyha mindent vagy semmit alapon megkockáztatod, hogy átrohansz a lángokon, bármi is legyen azokon túl, lapozz az **541**-re.

257.

Továbbmész a hegy oldalában. Körülbelül tíz percet sétálsz. Elkeseredsz, mikor megpillantod a kőomlást, mely két szikla között temette maga alá az utat. Erre nem tudsz továbbmenni, de talán átmászhatsz a kőomláson. Ha ezt tennéd, lapozz a **228**-ra. Vagy sarkon is fordulhatsz, és megpróbálhatsz valamilyen másik utat találni a hasadékon keresztül. Ha a lengőkötélhez mennél vissza, lapozz a **323**-ra. Hogyha a fahídhoz, lapozz az **59**-re.

258.

Mi lesz az ürügyed? Ha megkérdezed őket, hogy szeretnének-e enni egy keveset, miközben várakoznak, lapozz a **275**-re. Hogyha megpróbálsz blöffölni, és közlöd velük, hogy szedjék össze magukat, mert az Őrkapitány ellenőrző körútra indult, lapozz a **197**-re.

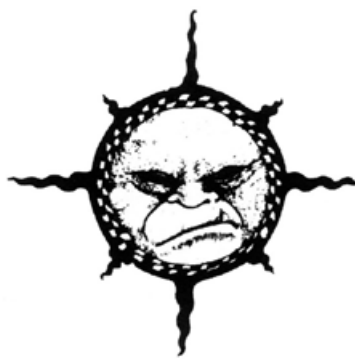


259.

Van nálad egy kis Ezüstsíp? Ha igen, talán segít, ha megfújod. Ha ezzel akarsz próbálkozni, lapozz a **274**-re. Ha nincs nálad, akkor hamar rájössz, hogy a többi felszerelési tárgyadnak sem veszed sok hasznát ebben a helyzetben. Ha kikéred a Minimó véleményét, lapozz a **414**-re. Hogyha megpróbálod betörni az ajtót, lapozz a **120**-ra. Amennyiben felkészülsz rá, hogy lecsapd az őrt, mikor az legközelebb erre jár az étellel, lapozz a **476**-ra.

260.

Alaposan meghökkennek, és meg is sértődnek egy kicsit, amiért visszautasítod a vendégszeretetüket. Megpróbálod elmagyarázni nekik, hogy nagyon szorít az idő, és sietned kell küldetésed végrehajtásában, de úgy tűnik, nem hallották meg magyarázatod, csak mérgesen néznek egymásra. Ha elköszönsz tőlük, és tovább folytatod az utadat, lapozz a **314**-re. Hogyha inkább *próbára tennéd* a SZERENCSÉD, hogy megtudd, mit tartogat számodra a sors, lapozz a **83**-ra.



261.

Arcod másodpercek alatt kezd átalakulni. A bőröd koromfeketévé válik, az arcodból és a kezedből mindenhonnan szőrök nőnek ki. Amikor teljes az átváltozás, tisztára úgy nézel ki mint az egyik őr, így a jövőben nem fognak felismerni. Valahányszor egy olyan helyre érsz a történetben, ahol felismernek, mint „az analandit," vonj le 40-et annak a pontnak a számából és lapozz az eredményül kapott fejezetpontra! A történet ugyanott fog folytatódni, azzal az egy különbséggel, hogy nem ismernek majd fel. És most úgy döntesz, hogy távozol a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

262.

Centinként araszolsz előre a szobában. A következő néhány lépésed az alábbi lehet: **87**, **488** vagy **52**.

263.

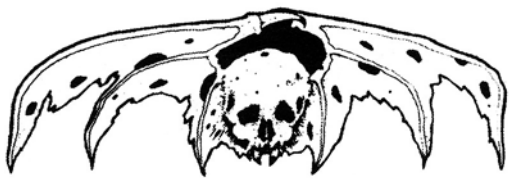
Kimész a szobából, és egy folyosóra jutsz. Eltűnődsz azon, vajon a zűrzavar riasztotta-e azt a zömök kis lényt, aki beengedett, de aztán eszedbe jut, amit a Mucalytok „kínzásáról" mondott. Lehet, hogy az ilyesféle dolgok meglehetősen mindennaposak errefelé. Ahol most állsz, két lehetőség kínálkozik a továbbhaladásra. Bal kéz felől egy ajtó nélküli, üres szobát látsz – az üres azt jelenti, hogy csupán egy asztalon és egy széken kívül nincs benne semmi más. Úgy tűnik, ez a hely megfelelő lenne arra, hogy megpihenj egy kicsit, és elfogyassz némi élelmet. Csupán a bejárati nyílásban lévő felemelt vasrács nyugtalanít egy kicsit. Veled szemben egy másik ajtót látsz, melyen az alábbi felirat virít: „Belépés csak azoknak, akik megfizetik az árát". Nos, merre indulsz? Ha bemész az üres szobába, hogy pihenj egy kicsit, lapozz a **167**-re. Ha megpróbálkozol a szemközti ajtóval, lapozz a **428**-ra.

264.

A csizmád megcsikordul a padlón, és a zajra az egyik őr horkant egyet, és felébred! Amint meglát téged, azonnal felpattan és hangos üvöltéssel a társát is felkelti. A két férfi lábra áll, és egy kicsit támolyogva szembefordul veled. A bor hatása szemmel láthatóan még nem múlt el teljesen! Az egyikük felveszi a kardját, és feléd indul, míg a másik a falon lógó, hosszú kürt után nyúl. Gyorsan kell cselekedned: és meg kell akadályoznod, hogy a másik alak elérje a kürtöt. A meglepetés, valamint az alkohol a te pártodon áll: ehhez az őrhöz egyetlen csapás is elég lesz.

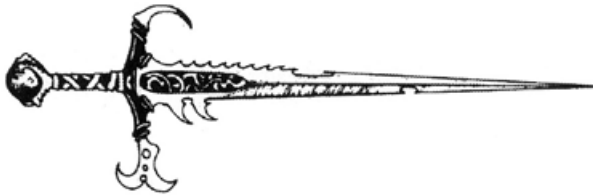
Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 2

Ha legyőzted két Körön belül, lapozz a **387**-re. Ha nem sikerült ilyen rövid idő alatt végezned vele, lapozz a **487**-re.



265.

Visszalépsz, hogy összeszedd a gondolataidat. Figyelmen kívül hagyhatod a figyelmeztetést? Vagy egy másik utat kellene keresned? Talán a kinti ajtót? Hirtelen felriadsz egy zajra. Mintha kívülről jönne. A legjobb az lesz, ha keresel egy búvóhelyet arra az esetre, ha a Főmágus egyik őre közeledne feléd. A szoba árnyékos sarka tűnik a legmegfelelőbbnek, így csöndesen a sötétbe mászol. A korábban már észrevett, alaktalan tömeg mögé talán elrejtőzhetsz. Persze abban még mindig nem vagy teljesen biztos, hogy mi is az valójában. A dolog mibenléte titok marad akkor is, amikor odalépsz hozzá, ám egyre több és több részletet tudsz belőle kivenni. Úgy gondolod, valami élettelen tárgy lehet, mert mindezidáig meg sem mozdult. Lehet, hogy egy nagy zsáknyi szemét? Az anyag egy picit mintha csillogna – olyan, mintha valamiféle hüllő bőréből készítették volna. Amikor rádöbbensz, mivel is állsz szemben, megtorpansz. Ebben a pillanatban az alak is megmozdul… Lapozz a **499**-re.

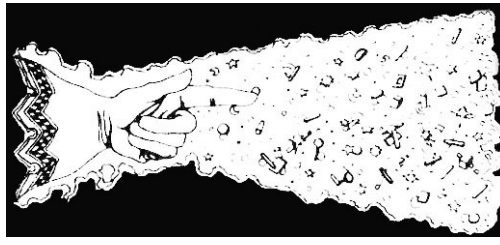


266.

Megpróbálod előhúzni a fegyveredet, hogy védd magad, de már elkéstél. Az őrök körülvesznek és a hátad mögé szorítják a karodat. A nyomorult kis Gnóm büszkén kihúzza magát, miközben az őrök kikísérnek a szobából. Fogságba estél, és már nem fogod tudni teljesíteni a küldetésed.

267.

Kedvesen rámosolyogsz a kereskedőre, aki visszabiccent, de továbbra is merően figyel. Mivel nincs rá esélyed, hogy bármit is ellopj titokban, egyetlen lehetőséged marad – ha felkapsz gyorsan valamit. A megfelelő pillanatban megragadsz egy marokra való ékszert az egyik közeli polcról, és az ajtó felé rohansz zsákmányoddal. A kereskedő meg sem mozdul, de amikor az ajtóhoz érsz, nyelvével csettint egyet. Ebben a pillanatban hegyes vastüskék vágódnak ki az ajtófélfából, hogy lezárják előtted a kijáratot. Ahogy keresztülugrasz rajtuk, az egyik rúd átszúrja azt a kezedet, amelyikben a zsákmányodat tartod. Felüvöltesz fájdalmadban (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot), és gyorsan visszarántod a kezedet. Kudarcba fulladt a lopási kísérleted, ki vagy zárva a férfi boltjából, és ráadásul alaposan meg is sebesítetted magad. Úgy döntesz, hogy megpróbálkozol a folyosó végénél lévő ajtóval. Lapozz a **310**-re.



268.

A barlang mélyen nyúlik a sziklás hegyoldalba. Ahogy beljebb haladsz, egyre nagyobb lesz a sötétség és a homály, hiszen csak a barlang bejáratán át beszűrődő halvány fény világítja meg az üreget. Kezeddel követed a bal oldali falat. Lábad véletlenül belerúg valami puhába. Ösztönösen hátraugrasz! Ez nem kő volt – alighanem állatszerűség lehetett! A félelmeid beigazolódnak, ahogy valami mocorogni kezd, majd morgás hallatszik abból az irányból. Váratlanul erős ütés éri a mellkasodat. Káromkodva hátratántorodsz. Éppen a lény és a bejárat között álltál, ezért míg te nem láttad ellenfeledet, a teremtmény végig figyelhette alakod mozgását a kinti fény háttere előtt! Az erős csapás miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

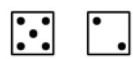
Visszarohansz a bejárat felé, nyomodban a morgó szörnnyel. Amint az üreg szájának közelébe érsz, a fényben már te is látod, mivel is állsz szemben. A jellegzetes fekete-fehér szőr és a bozontos farok kétséget sem hagy benned afelől, hogy egy hatalmas Bűzös Borz barlangjába törtél be! Ha kirohansz a barlangból és elmenekülsz a lény elől, lapozz a **469**-re. Ha kirántod a fegyvered, és megküzdesz vele, lapozz a **490**-re. Ha egyik lehetőség sem szimpatikus, és inkább varázsolnál, válassz:

ALV	TÜK	REP	KIN	ÁTE
638	**611**	**686**	**788**	**757**

269.

A padló lassan továbbemelkedik, te pedig egyre inkább kezdesz kétségbe esni. Már le kell feküdnöd a padlóra. Becsukod a szemeidet, hogy ne lásd a lassan, de biztosan közeledő, köves plafont… Végső elszántságodban karoddal próbálod meg visszatartani az iszonyú prést, mintha karod ereje elegendő lenne a szerkezet megállítására. De természetesen semmi eredménye nincs a dolognak.

De nem az a sorsod, hogy csúszómászó féregként pusztulj el ebben a szobában, a plafonra felkenődve. A csapda ennél okosabban lett kitalálva. A Főmágus ugyanis nem tud túl sok információt kinyerni halott ellenségeiből. Azonban sokkal jobbak az esélyei, ha először a kétségbeesésbe kergeti őket, és utána kezd bele a kivallatásukba. Amikor a plafon már a mellkasodat súrolja, és saját ziháló lélegzeted hője visszaverődik a kőről az arcodba, újabb zörejt hallasz. Mintha egy másik gépezet is működésbe lépne. Ez a zörej azonban megnyugtatóan hat, amint látod, hogy egy nagy repedés jelenik meg a plafon egybefüggő kőtömbjén, melyen át fény szűrődik be! Lapozz az **561**-re.



270.

Az Ogre korbácsát csattogtatva előrébb nyomul. Hát erre gondolt, amikor sportolni akart! A másik kezével felkap egy fejszét. Küzdj meg vele:

Ogre ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ellenfeled a harc közben folyton azzal próbálkozik, hogy elkapjon a korbácsával. Minden egyes Kör előtt dobj egy kockával a számára. Ha 1-est dobsz, akkor a korbáccsal körbetekert, így a következő három körben 3-mal le kell majd csökkentened ÜGYESSÉG pontjaidat, ennyi ideig tart ugyanis, amíg kiverekszed magad a fegyver szorításából. Ha legyőzted a kínzómestert, lapozz a **230**-ra.

271.

Úgy tűnik, elfogadják a magyarázatodat, bár abban nem teljesen biztosak, hogy igazat mondtál-e vagy sem. – Nos, még ha ez is az igazság – mondja a Vörösszem –, azt biztosan tudom, hogy van egy olyan szokás Kristatantiban, mely ellen biztosan nem fogsz fellázadni. A te fajtád rajong a söréért. Részeges disznók vagytok, az a helyzet. Na, akkor biztosan jól jön ez itt! – Előhúz egy flaska sört a zsebéből, és megkínál vele. Ha elfogadod a sört, lapozz a **97**-re. Hogyha közlöd vele, hogy már feladtad ezt a kristatanti-béli hagyományt, lapozz a **121**-re.

272.

Ha át akarod kutatni a falat rejtett ajtók után, lapozz a **28**-ra. Hogyha inkább kihúzod a ládát az asztal alól, és kinyitod, lapozz a **248**-ra.

273.

Sikerül megkapaszkodnod, de a terhelés igen komoly. Az ajtón már nem jön át több őr, ezért felmerül benned az a gondolat is, hogy mi lenne, ha lepottyannál a földre, és megpróbálnál a bejárat felé rohanni. Visszanézel az őrökre. És a reményeid azonnal szertefoszlanak…

Az őrök úgy döntöttek, hogy a korábban a szorosban észlelt zavarhoz végül is nincs sok közük, ezért megfordulnak és elindulnak vissza, az ajtó felé. Te pedig ott állsz az ajtó fölölt, széttárt tagokkal, mint egy vadásztrófea! Az őrök dühödten felkiáltanak és előhúzzák kardjaikat. Itt már semmit sem tehetsz. Megállnak alattad, és várnak, mikor ugrasz vagy esel le. Sem a fegyveredet nem húzhatod elő, sem varázslatot nem mondhatsz el, mert ha akár egyik kezeddel is elengednéd a kapaszkodót, biztosan lezuhannál. Az őrök pedig elkezdenek feléd szurkálni fegyvereikkel. Nincs esélyed! Előbb vagy utóbb elfogy az erőd és leesel, majd letepernek, megkötöznek és elszállítanak Mampang egyik börtöncellájába, ahol életed végéig fogoly maradsz. Kalandod itt véget ér.

274.

Az ablakhoz sétálsz és belefújsz a sípba. Éles, magas hang hallatszik. Belefújsz másodszor is. Az eget fürkészed és várod, hogy Peewit Croo és a társai megjelenjenek. És hívásod válaszra talál! A magasból, az Erőd irányából három Madárember ereszkedik le, szárnyukat csattogtatva. Hirtelen beléd hasít a kétely: vajon látják-e ilyen magasból, hol állsz? De a félelmeid eloszlanak, amikor visszaintegetnek, és odalebegnek az ablakod elé. Peewit Croo rád mosolyog. – Megvan a Korona? Sikerült meghiúsítanod a Főmágus terveit? – Szomorúan megrázod a fejed. A Madáremberek ezen elképesztően feldühödnek. – Tudod te, mit kockáztatunk azzal, hogy idemerészkedünk? – üvölti Peewit Croo. – Ha figyeltek minket, most minden elveszett – és mindez csak azért, mert egy nyomorult analandi tele van ígéretekkel, de harcolni azt nem tud! – Egy kicsit azért lejjebb veszi a hangját, amikor elmondod neki azt az információt, amit összegyűjtöttél eddig. – Rendben van, analandi – bólint. – Elviszünk a toronyból, bár ez könnyen az életünkbe kerülhet. És mindnyájunk érdekében nagyon remélem, hogy nem figyel minket senki. De azt a Manót nem visszük magunkkal, akár a barátod, akár nem. Ezek az átkos lények csak bajt okoznak mindenhol. – Odafordulsz Jannhoz, aki már búcsút is int neked. Ő már egyébként sem értékeli túl nagyra az életét így, megfosztva a szárnyaitól, küldetésed pedig nem fulladhat kudarcba. Elbúcsúztok egymástól, te pedig megkapaszkodsz Peewit Croo karmos lábába, és kirepültök az ablakon.

A Madáremberek a torony lábához szállítanak, és az Erődből kivezető titkos folyosó mellett tesznek le a földre. Minden jót kívánnak, majd gyorsan elrepülnek, nehogy elfogják őket. Ha ismét belépsz a toronyba, lapozz a **358**-ra. Amennyiben pihensz előbb egy kicsit, és elfogyasztasz egy kis élelmet, lapozz a **126**-ra.

275.

Mindhárman gyanakodva néznek rád. Éppen most ették meg az ebédjüket! Az egyikük kihúz egy kardot az asztal alól, és bólint a társainak. Itt harc lesz. Ha fegyverrel küzdesz, lapozz a **462**-re. Ha varázslattal, válassz:

ALT	ANY	HOM	BUT	ELT
647	**707**	**605**	**790**	**758**

276.

– Rendben van – bólint. – Elmondom, mi a jelszó, mellyel átjuthatsz a Throben Ajtón. – Te közbevágsz, és azt mondod, hogy bizonyítékot is akarsz látni, hogy a jelszó, amit elmond, valóban az igazi jelszó. Csalódás ül ki a férfi arcára egy pillanatra. Elmosolyodsz. A tipped bejött. Megpróbált becsapni. – Ravasz vagy, annyi biztos – feleli. – De legyen, ahogy te akarod. – Kihúz egy fiókot az asztalából, és elővesz belőle egy könyvet. A kézzel írott lapokon az udvar tervrajzai és a Felső Xamen különböző részeinek térképei díszelegnek. Figyelmedet inkább az előbbi kelti fel. A férfi egy kétszárnyú ajtó jelzésére mutat a rajzon, ami mellett az alábbi, értelmetlen szó van tintával írva: „Alaralatanalara." – Nos, ez a jelszó – mondja. – Suttogd bele a zárba, és az ajtó ki fog nyílni. Most pedig távozz, és hagyj magamra! – Kimész a fickó szobájából. Persze ez után a beszélgetés után nem vagy éppen a legjobb kedvedben. Nem tudod megállni, hogy távozás közben zsebre ne vágj egy kis erszényt, mely olyan hívogatóan hever az asztal szélén. Amikor kiérsz a szobából, megvizsgálod új szerzeményedet. Jól tippeltél: 10 Aranytallért találsz benne. 2 SZERENCSE pontot kapsz a sikeres tolvajlásért. Lapozz a **141**-re.

277.

– Jól tetted, hogy elhagytad a barlangot – folytatja Sh'houri –, különben mostanra már éreznéd a reszkető kór hatását magadon. – A Szatírnők meg akarnak ajándékozni valamivel, amiért híreket hoztál nekik. Sh'houri először is a Mampang Erődről beszél neked. – Vigyáznod kell odabenn – kezdi –, mert az egy igen kaotikus hely. Tartsd nyitva mindig a szemedet, és ne csak előre nézz, hanem hátra is, ha életben akarsz maradni! Az Erődön átvezető utat négy Throben Ajtó szegélyezi: ezek hatalmas, kétszárnyú, egyébiránt egyszerű ajtók, melyek kinézetre semmiben nem különböznek a többitől, bár ennél sokkal többet jelentenek a rajtuk áthaladni szándékozók számára. Ne hidd azt, hogy őrizetlenek, mert aki elővigyázatlanul akarja kinyitni őket, az nagyon pórul jár! – A Szatírnő észrevette, hogy figyelmesen hallgatod, és nagyon örül annak, hogy hasznos információkat adhatott neked. Amikor felállsz, hogy távozz, odalép egy társához, aki kirohan, és nem sokkal később egy bőrtáskával tér vissza. A táskában számos, hasznosnak tűnő tárgy van. Megengedik, hogy bármelyiket magaddal vidd, de csak úgy, ha mindegyik tárgyért cserébe itt hagyod egy már meglévő felszerelési tárgyadat (ami nem lehet sem élelmiszer, sem pedig Arany). Ha harcos vagy, lapozz az **564**-re. Ha varázslóként játszol, lapozz a **435**-re.

278.

Mielőtt még elérhetne, az üveget gyorsan a lény felé hajítod. Az eltörik, és a benne lévő folyadék beborítja a szobrot. Őszinte sajnálatodra azonban semmilyen hatása sincs! A szobor már majdnem elért hozzád. Lapozz a **296**-ra.

279.

Van nálad valami az alábbi tárgyak közül? Ha igen, felajánlhatod azt a Madáremberekeknek. Melyiket ajánlanád föl?

A Fa dárdát?	Lapozz a **60**-ra.
A szegecselt kutya-nyakörvet?	Lapozz a **212**-re.
A szerencsetalizmánt?	Lapozz a **118**-ra.

Ha egyik tárgy sincs nálad, lapozz vissza az **511**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

280.

Az ajtó továbbra is nyikorog, amint kinyitod, de ügyesen sikerül a lehető legkevesebb zajjal szélesre tárnod. Mögötte feltűnik egy rövid folyosó. Jobb kéz felől látsz egy újabb ajtót, ami mögött ha szétnéznél lapozz a **307**-re. A folyosó végén látsz egy másodikat is. Ha e mögé kukkantanál be, és még nem jártál ott, lapozz a **144**-re.

281.

Addig kell küzdened a Hobgoblin Szakáccsal, amíg 3-ra, vagy kevesebbre nem csökkented az ÉLETEREJÉT. Ezután el fog menekülni a harcból, visszarohan a konyhába, és elrejtőzik valahol.

Hobgoblin Szakács ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha sikerült legyőznöd, távozhatsz a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

282.

– Bizony szoros ez a ruha! – kacag a Felderítő. – Mivel pont ebből a célból lett tervezve. Hiszen mire lenne jó a Fogókabát, ha nem illeszkedne szorosan? – Azok hárman jóízűen kacagnak, miközben te megpróbálod megmozdítani a karodat. A szavaikra megijedtél egy kicsit – *Fogókabát!* Ezeket arra szokták használni, hogy a rabokat az egyik börtöncellából a másikba szállítsák. Túlságosan későn jöttél rá, miben mesterkedtek az áruló Felderítők. Sikerült elfogniuk. Kalandod és küldetésed itt véget ér.

283.

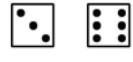
– Ekkora utat tettél meg, csak azért, hogy egy szent emberrel találkozz? – kérdezi. – Hát most találkoztál eggyel. Igazából én vagyok az egyetlen olyan pap ezen a vad környéken, aki még megtartja a törvényeket. Mit tehetek érted? – Úgy tűnik, a férfit egészen lenyűgözte, hogy idáig eljöttél azért, hogy őt megtaláld. Van nálad keményfából készült dárda? Ha van, lapozz a **204**-re. Ha nincs, megkérdezheted tőle, tud-e segíteni abban, hogy bejuss a Mampang Erődbe – lapozz a **103**-ra.

284.

A robajlás tovább folytatódik. Elveszted az egyensúlyodat, térdre esel, és csak ekkor döbbensz rá, mi is történik valójában. Ugyanis nem te voltál az ügyetlen, hanem *a padló mozdult meg!* Gyors pillantást vetsz az árkádsor felé. A sötét lépcsősor eltűnt, csak tömör kőfalat látsz a helyén! Sarkon fordulsz, hogy felmérd, mi módon szökhetnél ki innen, de mintha csak a kérdésedre válaszolna, a bejárati ajtó hangos csattanással becsapódik. És most már rájössz arra is, mik azok a vájatok a falban. A padló lassan emelkedni kezd, hogy hamarosan vékonyra préselve vessen véget az életednek! Ha átkutatod a padlón heverő törmelékeket, hátha találsz valamit, ami segíthetne, lapozz a **168**-ra. Hogyha várszs, reménykedve, hátha a padló csak egy darabig emelkedik, lapozz a **156**-ra. Amennyiben átnézed a tárgyaidat, melyiknek vehetnéd hasznát, lapozz a **16**-ra.

285.

Sorsod megpecsételődött. A kínzómester nem kegyelmez. A halálod lassú és igen fájdalmas lesz.



286.

Amint belépsz a barlangba, az üvöltés folytatódik. Elképesztően hangos. Néhányszor beleszúrsz a sötétbe, hogy a benti lényt figyelmeztesd, de nem találsz el semmit, csak a levegőt döfködöd. Beljebb nyomulsz, miközben vadul hadonászol magad előtt a kardoddal. Néhányszor eltalálod a barlang falát, de amúgy semmi különöset nem tapasztalsz. Az üvöltés hirtelen abbamarad, és érzed, amint valami megérinti a bokádat! Neszezést hallasz. Lenézel, és látod, amint a lábad között átszalad egy kis, szőrös állatka. Nem lehet nagyobb egy fej káposztánál. Idomtalan lábait elképesztő gyorsan szedi, amint a barlang kijárata felé szalad.

Megkönnyebbülten fellélegzel, majd nevetni kezdesz. Ez biztosan egy Jib-Jib volt. Bár most találkoztál először személyesen is egy ilyen lénnyel, az analandi bölcsektől már hallottál róluk korábban. Ezeknek a lényeknek se foguk, se karmuk nincsen, egyetlen fegyverük rettentő hangjuk, mely segítségével el tudják hitetni a potenciális támadóikkal, hogy egy rettentően erős és félelmetes szörnnyel állnak szemközt! Utánanézel az ártalmatlan kis lénynek, amint eltűnik odakint a növények között.

Na, de te eredetileg alvóhelyet kerestél éjszakára. Ez a barlang pedig egész jónak tűnik. A keskeny bejáratot könnyű védeni, és bár az üregben nem tudsz teljesen kiegyenesedni, bőven elég hely van idebenn ahhoz, hogy kényelmesen elférj benne. Még nem derítetted ugyan ki, mennyire mély a barlang, de semmi zörejt nem hallasz a sötétből. Ha leülsz enni egy kicsit, lapozz a **99**-re. Ha előbb megvizsgálod, vajon tényleg egyedül vagy-e a barlangban, lapozz a **14**-re. Amennyiben egyszerűen lefekszel és elalszol, lapozz a **384**-re.

287.

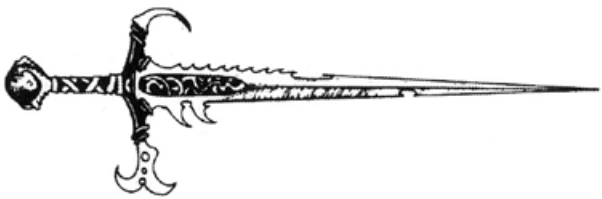
Elnézést kérsz az öregasszonytól, de közlöd vele, hogy nincsen nálad rézpénz. – Akkor bizonyára te is olyan nyomorult vagy, mint én – mondja. – Neked is ugyanaz a foglalkozásod, mint nekem? – Gyorsan jár az agyad, és igennel válaszolsz. Az öregasszony elmosolyodik, és rongyai mögé nyúl. – Koldustárs! Akkor rendezzünk egy koldulakomát! – Előhúz egy darab kenyeret és egy üveg vizet, és int, hogy foglalj helyet mellette, és egyél vele. Nem vagy teljesen biztos abban, hogy valóban ezt akarod-e tenni, tekintettel arra, hogy nem éppen a legtisztább állapotban van a fent nevezett kenyér. Ha visszautasítod az ajánlatát, lapozz a **8**-ra. Ha éhes vagy, és leülnél, hogy egyél vele, lapozz a **217**-re.

288.

Óvatosan lépkedsz a pengék között. A remegő gyertyafényben csak homályos foltokat látsz a teremből, de a következő néhány lépésedet biztonságban teszed meg. A következő lépéseidet az alábbiak közül választhatod: **440** vagy **352**.

289.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerült mindkét őrt megölnöd anélkül, hogy bármelyikük is felébredt volna – lapozz a **219**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **264**-re.



290.

Megemlíted neki a medált, és leírod a belsejébe festett arcképet. A kapitánynak leesik az álla. – Mutasd csak meg! – követeli. Sikerül rávenned, hogy vegye le kezedről a bilincset. Benyúlsz a zsákodba, hogy kihalászd az ékszert. Rájössz, mennyire fontos ez a medál, ezért gyorsan kiötlesz egy történetet, hogyan jutottál hozzá: elmondásod szerint egy gyönyörű asszonytól kaptad Kharében, aki utasított, hogy add át Cartoum kapitánynak, és mondd el neki, mennyire szereti. A férfi szeme sarkában egy könnycsepp jelenik meg. Gyorsan int az őröknek, hogy távozzanak, mert négyszemközt szeretne veled beszélni. Tovább mondod a történetet, és a kapitány figyelmesen lesi minden szavadat. Megígéri, hogy segít neked, cserébe azért, hogy elhoztad neki a medált. Előhúz a zsebéből egy kulcsot, melynek fejébe a 17-es számot vésték, és átadja neked. Ez képes kinyitni számodra a következő Throben Ajtót, mely a Főmágus tornyának tövében áll. Amikor odaérsz, vond le a kulcson látható számot annak a fejezetpontnak a számából, ahol éppen akkor vagy, és lapozz az eredményül kijött pontra. Udvariasan elköszönsz a kapitánytól, és magára hagyod, hogy nyugodtan sóvároghasson elveszett szerelme után. Lapozz a **463**-ra.

291.

Elmondod nekik, hogy épp az ilyen kristatanti szokások ellen lázadtál fel, amikor úgy döntöttél, hogy elhagyod a faludat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **271**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **218**-ra.

292.

– Nem vagy szomjas? Akkor talán egy kis táplálékot? – Összeüti a tenyerét, és a szoba sarkában lévő függöny mozogni kezd. Egy sötét bőrű, lobogó, fekete hajú szolgálólány lép elő, és egy ezüsttálcán forró levest szolgál fel neked. Az étel fenséges, fűszeres illatára összefut a nyál a szádban. Ráadásul az íze is pont olyan, mint az illata, ezért hamar elfogyasztod. – Nos, rendben van – mosolyog a kövér férfi. – Akkor most beszélgessünk egy kicsit. – Leülsz vele szemben, de érzed, hogy valami nincs rendjén. Szédülni kezdesz. A levesbe kábítószert tettek! Vendéglátód ismét elmosolyodik. A kapzsi fickó csak egyetlen dolgot akar tőled – az Aranyaidat! Néhány másodperc múlva elveszted az eszméletedet, így már nem éled meg, hogy minden kincsedet elveszik tőled, majd megölnek, végül holttestedet kihajítják a várból egy elhagyatott helyre. Kalandod itt véget ér.

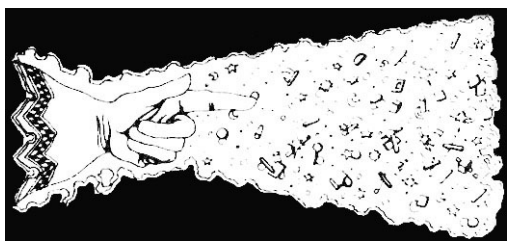
293.

Találsz egy kényelmesnek tűnő alvóhelyet az éjszakára. Ha van nálad élelem, most ehetsz, ha akarsz. Amennyiben így teszel, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ma még nem ettél, illetve 1 ÉLETERŐ pontot, ha már igen. Az éjszaka hamar leszáll, te pedig biztonságos helyről hallgatod a távoli vihar zajait. Nemsokára elnyom az álom. Lapozz a **384**-re.

294.

Megpróbálnak rábeszélni, hogy csatlakozz, de te rezzenéstelenül tovább folytatod az utadat. Az egyikük odarohan hozzád, hogy folytassa a győzködésedet. Ahogy közel ér hozzád, hirtelen megdermed. – Az analandi! – üvölti, amint felismeri az arcodat. – Őrök! Ide! Segítsetek elfogni ezt a férget! – Társai felfigyelnek a kiáltozásra, és azonnal feléd sietnek. Már az első Sárkánykígyó megérkezése óta várták az Erődbe való érkezésedet. A katonákat jó előre riasztották, és megadták nekik a pontos személyleírásodat is. A három férfi mindenképpen el akar téged fogni, így nincs más választásod, meg kell küzdened velük. Ha fegyverrel harcolnál ellenük, lapozz a **449**-re. Hogyha varázslattal, válassz:

TEL	POP	MEN	KÖD	PÉL
670	**784**	**711**	**613**	**732**



295.

– Legalább nem vesztek el a sötétben – mondod nekik; vagy legalábbis valami ilyesmit. Szavaidat mély csend kíséri, majd az egyik Fekete Elf hangos nevetésben tör ki. A másik kettő is csatlakozik hozzá. Megkönnyebbülten fellélegzel. Sikereden felbuzdulva megkérdezed, hogy a fekete bőrű lények hogy nem ütköznek állandóan egymásba a sötétben. A lények azonnal elhallgatnak. Nyilván nem találják túl szórakoztatónak e legutóbbi kis viccedet. Ha megfordulsz és az ajtóhoz mész, hogy távozz a szobából, lapozz a **335**-re. Ha megpróbálod folytatni a beszélgetést, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **191**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **106**-ra.

296.

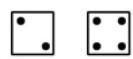
Mindent megpróbálsz, hogy elkerüld a lény csapását, de hiába. Fejjel az oldaladba rohan, és felken a falra. A koponyád betörik a kemény márványtömbökön. Élettelenül zuhansz a padlóra. Olyan közel voltál már a célodhoz, amikor vereséget szenvedtél a Főmágus talán legerősebb szolgájától, az Álmatlan Kostól.

297.

– Tiszt vagy nem tiszt – morogja mérgesen –, a stílusod nem jobb egy Vörösszeménél. Hogy mered visszautasítani az ajánlatomat? Mások a fegyverüket is ideadnák, csak hogy ehessenek a különlegesen elkészített ételeimből. Ne sérts meg, vagy számolj a következményekkel! – Ha meggondolod magad, és mégis inkább eszel valamit, csak hogy megnyugodjon, lapozz a **3**-ra. Hogyha inkább szembenézel az előbb említett következményekkel, lapozz a **187**-re.

298.

Követed a kötélhídhoz vezető csapást. A híd elég erősnek tűnik, de amikor rálépsz, veszélyesen lengeni kezd. A legrosszabb a dologban az, hogy ha leesel róla, a mélység akkora, hogy biztosan nem éled túl a zuhanást. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **117**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **46**-ra.



299.

Amint a szoba közepére érsz, hatalmas ordítás hallatszik az egyik falnak dőlt Goblin felől. A többiek erre akcióba lendülnek: egyikük feltápászkodik a földről és támolyogva feléd indul. Ennek a két karja különböző méretű: a jobb igen nagy és izmos. A lábai sem egyformák; a bal lába kétszer olyan vastag, mint a párja. Közvetlenül eléd áll, és rád vicsorítja a fogsorát. Lapozz a **332**-re.

300.

Belesuttogod a jelszót a zárba. Semmi különös nem történik, de te egészen biztos vagy abban, hogy pontosan emlékeztél vissza a jelszóra, ezért úgy döntesz, hogy kinyitod az ajtót. Lapozz a **344**-re.

301.

Amint a férfi kinyitná az ajtót, egy őr odahívja magához. A szoba közepénél találkoznak, és vad sugdolózásba kezdenek. Nyilván valami vészhelyzet van. A kapitány visszatér hozzád. – A mutánsok azok – mondja. – Ronda egy bagázs, és egy kicsit kicsúsztak a dolgok a kezeink közül. Most azonnal el kell mennem. De tessék, itt van a kulcs, amely kinyitja a Főmágus tornyának lábánál lévő Throben Ajtót! Add oda neki, mielőtt elmennél! – A kapitány elsiet. A kulcs oldalába a 17-es szám van vésve. Amikor majd az ajtóhoz érsz, vond le ezt annak a fejezetpontnak a számából, ahol éppen akkor vagy, és lapozz az eredményül kijött pontra! Most már beléphetsz az előtted álló szobába. Lapozz az **580**-ra.

302.

Hangjában undorral beszél az ellenségeiről. – Azok a pokolfajzat *Látvány-szörnyek!* – mondja –, vagy hogy a csudába hívják őket. Vékonyak, mint egy fiatal facsemete, és akkora szemük van, mint egy Bomba-gyümölcs! Valahonnan délről jöttek. Senki nem tudja, miért éppen Mampangot kellett otthonuknak választaniuk, de hát itt telepedtek meg. Szerintem elűzték őket a saját földjükről, merthogy bajkeverő társaság, az biztos. És megingathatatlanul hűségesek a Főmágushoz. Azt beszélik, a férfi analandi földeket ígért nekik, a Shamutanti domboktól délre, ha segítenek neki sötét üzelmeinek valóra váltásában. Én persze egyetlen könnyet sem ejtenék, ha mindnyájukat kiirtaná mondjuk egy jópofa fertőző betegség, mivel a balesetem óta abban lelik az örömüket, hogy állandóan engem kínoznak. – Ha felajánlod neki, hogy megszabadítod a kínzóitól, lapozz a **27**-re. Hogyha megkérdezed, hogy miféle balesete volt, lapozz a **388**-ra. Amennyiben inkább arról kérdezed, hogyan tudsz a legkönnyebben bejutni a toronyba, lapozz az **535**-re.

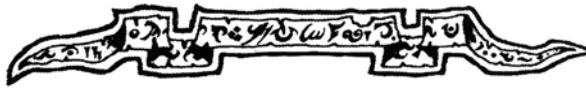
303.

Ahogy mondta neked, a gyertyák saját maguktól gyulladnak meg. A vérgyertya tovább ég, mint a közönséges. Most pedig lapozz a **473**-ra.

304.

Elgondolkodsz azon, hogyan juthatnál be az Erődbe. Van egypár bokor, amelyek mögött elrejtőzhetnél, ha sikerülne kicsalogatni az őröket. De van még egy lehetőség. A kapuba vágott kis ajtó fölött vastag fémpánt fut keresztbe. Gyorsan határozol. Felmászol az ajtóra, és felállsz a vaspántra. Ha az őrök kijönnek, te egyszerűen leugrasz mögöttük és berohansz a nyitott ajtón. Ez akár még működhetne is…

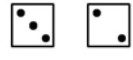
Kipróbálod, milyen megkapaszkodni a vasrúdon. Hát… Némi erőre van szükség, hogy megtartsd magad, de talán kibírod addig, amíg szükség van rá. Elhelyezkedsz hát, és lábaddal nagyot rúgsz az ajtóba. Néhány másodperc múlva az ajtó kinyílik. Egy tüskékkel díszített sisak jelenik meg előtted, mely alól szőrös, sötét arc kandikál ki és mordul fel. Az őrt meglepi, hogy senkit nem talál odakint. Szélesebbre nyitja az ajtót, és kilép elé. Érdemes lenne most leugrani és rátámadni a férfira? Nem, ez nem jó ötlet – a katona elég keménykötésűnek látszik. A szél megzörgeti az egyik bokor ágait, mire a férfi odamegy, hogy megvizsgálja. Valamit morog hangosan, majd körülnéz, de szerencsére téged még nem vett észre. Ha most leugrasz a vasrúdról, és besurransz az ajtón, lapozz a **88**-ra. Ha inkább kivársz, hogy megtudd, mit csinál az őr, lapozz a **496**-ra.



305.

A Hidra hatalmas farka korbácsként villan meg, és végigvág a mellkasodon. Felkészülsz a csapásra, valamint arra, hogy valószínűleg jó pár métert repülni fogsz tőle, de semmi sem történik. A farok ártalmatlanul áthalad rajtad! Ez meg hogy lehet? Ez az ütés elég lett volna ahhoz, hogy bárkit azonnal halálra zúzzon, te mégsem éreztél semmit. A következő pillanatban azonban már meg is van a megoldás: a Hidra nem élőlény – egyszerű illúzió csupán! Hirtelen összeáll a kép. A romlás bűze, amikor beléptél. Semmi életjel a lény részéről, amikor odaléptél hozzá. Becsukod a szemed, és ismét kinyitod. A szoba éppen úgy fest, mint amikor bejöttél. A halott teremtmény bőre ártalmatlanul hever a sarokban.

Most, hogy a varázslat megtört, ez a lény már nem tud ártani neked. Így már nyugodtan odaléphetsz a falban lévő ajtóhoz. De vajon, ha ebben a szobában mágia uralkodik, nem lehet, hogy az is védve van? Lapozz a **220**-ra.



306.

Felállsz, hogy távozz a szobából. Ha jobbra fordulsz, és visszaindulsz az udvar felé, lapozz a **141**-re. Ha balra fordulsz, és a feliratos ajtó felé haladsz, lapozz a **428**-ra.

307.

Az ajtó résnyire nyitva van, így hallgatózol egy darabig. Senki nincs odabent. Az orrod azonban meglehetősen kellemetlen szagokat érzékel a szoba irányából. Ha benyitsz a helyiségbe, hogy megvizsgáld, honnan jön ez a kellemetlen szag, lapozz a **73**-ra. Hogyha inkább az előtér másik végében lévő ajtót próbálod ki, és még nem jártál arra, lapozz a **144**-re.

308.

Belépsz a feketeségbe. Lábad szilárd talajon nyugszik. A hátad mögül nyikorgó hang hallatszik, majd hangos csattanás, amint az ajtó becsapódik. Semmit sem látsz a sötétben! Kénytelen vagy vakon végigbotorkálni a szobán, és egy másik kijáratot keresni. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **175**, **227** vagy **410**.

309.

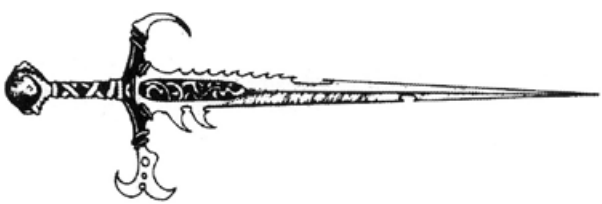
Bekiáltasz a barlangba, bárki is legyen odabent. Nincs válasz. Ismét kiáltasz, de megint nem kapsz választ. Ez a fickó vagy teljesen süket, vagy valami furcsa dolog történik itt. Kéznél tartva a fegyveredet, úgy döntesz, hogy ennek utánajársz. Kezeddel megérinted a vállát, de ebben a pillanatban nagyot ugrasz! Lapozz a **62**-re.

310.

Az ajtó egy folyosóra nyílik, melynek jobb oldali ága egyre szélesebbé válik, míg bal kéz felé zsákutcában végződik. Úgy döntesz, hogy jobbra indulsz a folyosón. Lapozz a **124**-re.

311.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **280**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **95**-re.



312.

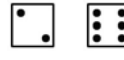
Elsuttogod a jelszót a zárnak. Semmi különös nem történik. Most meg kell fognod a kilincset, hogy kit tudd nyitni az ajtót. Lapozz a **344**-re.

313.

Két kézzel megragadod a dárdádat, és feléjük lendíted, hogy sakkban tartsd őket. Nem vagy túl járatos a dárdás harcmodorban, de most furcsán magabiztosnak érzed magad. Az egyik Felderítő rád ront, és a dárda azonnal oldalra lendül, hogy megvédjen téged, mintha saját akarata irányítaná. A férfi felüvölt fájdalmában, amint fegyvered hegye egyenesen a szemébe fúródik! Arcát tenyerébe temetve a földre zuhan. A második Felderítő feldühödik, mikor látja társa sérülését, kardjával rád veti magát. Dárdád ismét életre kel, és ezúttal a fickó mellkasát szúrja át, mielőtt az elérhetne téged. A harmadik menekülni kezd előled. Elhajítod a fegyvert, mely a levegőben elkanyarodik, és pontosan a menekülő lény hátába áll bele. Odalépsz az elsőként megsebesült teremtményhez, akinek kiáltásai időközben megszűntek. Immáron három halott hever a lábad előtt. Lapozz a **340**-re.

314.

– Állj! – kiáltja az egyik Szatírnő. – Nem távozhatsz, amíg engedélyt nem adunk rá! – Lépteidet vad rohanás váltja fel, immáron futva folytatod az utad az ösvényen. A lények előrántják fadárdáikat, és utánad hajítják, miközben menekülni próbálsz előlük. Dobj két-két kockával mindkét Szatírnőnek. Ha az eredmény kisebb, mint 7, a dárda eltalált, és 3 ÉLETERŐ pontot sebzett rajtad. Ha valamelyik dobás során két ugyanolyan szám az eredmény, akkor a dárda pontosan a hátad közepébe fúródik, és azonnal megöl. Ha viszont túlélted ezt a találkozót, a Szatírnők nem követnek tovább, így folytathatod a küldetésed teljesítését. Lapozz a **441**-re.



315.

Türelmetlenül várod a húsgolyók hatását. Hirtelen fájdalom hasít a fejedbe. Egyre erősebb lesz, a végén már nem tudod megállni, hogy hangosan üvölteni ne kezdj. A fejed kezd széthasadni! Kínodban tépni kezded a hajadat, de nincs menekvés. Ha a koponyád nagyobb lenne, jó hasznát tudnád venni a benne növekvő, túlméretezett agynak. De mivel jelenlegi kobakod mérete korlátozott, az agynövekedés miatt elzáródnak az erek, melyek táplálni tudnák. A fájdalomtól elveszted az eszméletedet, és többé nem ébredsz fel…

316.

A Vörösszemek hősugarat képesek lövellni a tekintetükkel. Ezt elég ritkán használják, mert még őrájuk is veszélyes, ezért aztán a szemüket szinte mindig csukva tartják. Önvédelemből azonban (meg néha azért, hogy egy kis felfordulást okozzanak) időnként körbepillantanak. Minden egyes alkalommal, amikor megsebzel egy Vörösszemet, dobj egy kockával, hogy megtudd, a hősugár megégetett-e vagy sem. Minél többet használják azonban ezt a fegyvert, annál pontosabbak lesznek a támadásaik. Ezért az első alkalommal, ha 6-nál kisebbet dobsz, a hősugár mellétrafált. Második alkalommal, már csak 5-nél kisebb dobással talál mellé, a harmadiknál 4-nél kisebbel, és így tovább. Ha az egyik Vörösszem hősugara megégetett, dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból. Ha másodszorra is eltalálnak ilyen módon, meghalsz. Most pedig lapozz vissza a **159**-re, és fejezd be a harcot.

317.

Halkan kiejted a szót a falnak, és vársz, hogy megmozduljon. Semmi nem történik. Türelmesen vársz, és közben azon gondolkodsz, mi legyen a következő lépésed. Váratlanul egy hang üti meg a füledet! De őszinte sajnálatodra ez nem a nyíló ajtó hangja, hanem a közeledő katonák bakancsaié. Amint arra az öregember is figyelmeztetett, az ajtót őrzik. Az őrszobán riadót váltott ki a próbálkozásod! Lapozz a **430**-ra, hogy megküzdj a katonákkal.

318.

Óvatosan eltartod magadtól az üveget, majd meghúzod a dugót, ám az azonban alaposan be van nyomva, és nem mozdul. Megpróbálod még egyszer, ezúttal már sikerül is megmozdítanod egy kicsit. Harmadikra pedig tompa pukkanással sikerül kinyitnod.

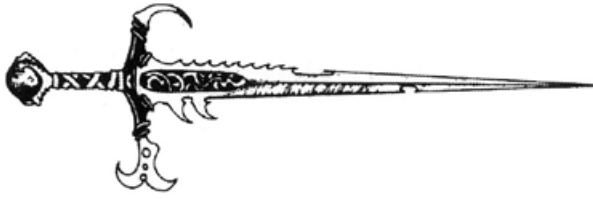
Belenézel az üvegbe, és egy apró pergamendarabot pillantasz meg benne. Nehézkesen ugyan, de egy kisebb ágdarabbal végül sikerül kipiszkálnod belőle. Kitekered, és elolvasod. Az írás egy számodra ismeretlen nyelven íródott, és hiába találgatsz hosszú perceken át, semmit sem tudsz megfejteni belőle. Ha akarod, magaddal viheted a szöveget, hátha találkozol majd egy olyasvalakivel, aki képes elolvasni, és hajlandó lesz neked is elárulni azt. Amikor először találkozol egy ilyen valakivel, vonj le 20-at annak a fejezetpontnak a számából, ahol éppen tartasz, és lapozz az eredményül kijött pontra. Ha az illető tudja, hogyan kell lefordítani a tekercs szövegét, a történet értelmesen fog folytatódni. Ellenkező esetben az, akivel találkoztál, sem tudta elolvasni az írást. Lapozz a **99**-re.

319.

Ha bemész az ajtón, lapozz a **127**-re. Hogyha inkább megrángatod a csengőzsinórt, lapozz az **560**-ra.

320.

Óvatosságod nem alaptalan. Ki tudja, miféle baktériumok nyüzsögnek a piszkos ételben? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **115**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **39**-re.



321.

A szoba meglehetősen szegényesen van díszítve. Valamiféle hálókamrára hasonlít. A falba vágott keskeny ablakok csak kevés fényt engednek be, annak ellenére is, hogy a nap már lenyugvó félben van. Egy íróasztal áll a szobában, de az is elég olcsó tákolmány. Amúgy senkit nem látsz odabent, így belépsz a helyiségbe. Az ajtó mögül zörejt hallasz, melyet egy hüppögés követ. Gyorsan odafordulsz. Az ajtó mögött egy kopasz fejtetejű, hosszú pizsamába öltözött, kövér ember áll, magasra tartott kezében egy rézedénnyel. – Hiába – hüppögi –, nem visz rá a lélek, hogy megtegyem! – Nyilván arról beszél, hogy eredetileg alaposan fejbe akart kólintani téged a tállal. Most mit teszel? Ha megpróbálod megnyugtatni hogy normálisan beszélhess vele, lapozz a **7**-re. Hogyha megfenyíted, amiért megpróbált megtámadni téged, lapozz a **192**-re.

322.

Az udvar szemközti felén két hatalmas faajtót pillantasz meg. Úgy véled, rajtuk át vezet az út a toronyba. Elindulsz feléjük. Lapozz a **135**-re.

323.

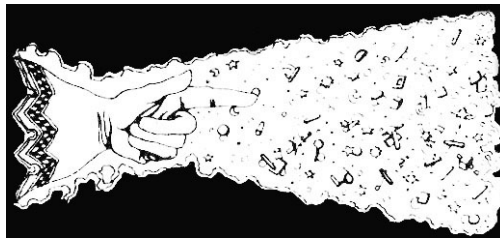
Megrángatod a kötelet. Úgy fest, elég erős ahhoz, hogy elbírja a súlyodat. Ha átlendülsz rajta a szakadék másik oldalára, lapozz a **165**-re. Hogyha inkább elmondasz egy varázslatot, válassz:

TÜV	MEN	DOK	TÜK	FUJ
612	**785**	**704**	**797**	**724**

324.

Csúszó hangot hallasz, amint a Hidra feléd vonszolja magát a padlón. A hang egyre erősebb lesz, amint a lény egyre közelebb ér hozzád. Rövid időre fény önti el a helyiséget. A holdistennő kinyitotta egyik szemét, megszüntetve a szobán ülő varázslatot, a látványtól pedig földbe gyökerezik a lábad. A lény már egészen fölötted tornyosul! Egy pillanatra pánikba esel, és felkészülsz az azonnali halálra, de aztán rájössz, mi is történik valójában. A Hidra körülfon téged, vadul harcolva a fejével, és bármilyen furcsa is, te ebből nem érzel semmit. Nem esik bántódásod. Erre csak egy magyarázat lehet: *ez a teremtmény nem igazi, pusztán csak illúzió!* Hirtelen összeáll a kép. A romlás bűze, amikor beléptél. Semmi életjel a Hidra részéről, amikor odaléptél hozzá. Becsukod a szemed, és ismét kinyitod. A szoba ismét pont úgy fest, mint amikor bejöttél. A halott lény teteme ártalmatlanul hever a sarokban.

Most, hogy a varázslat megtört, ez a teremtmény már nem tud ártani neked. Így már nyugodtan megpróbálkozhatsz a falban lévő ajtóval. De vajon, ha ebben a szobában mágia uralkodik, nem lehet, hogy a kijárat is védve van? Lapozz a **220**-ra.

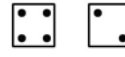


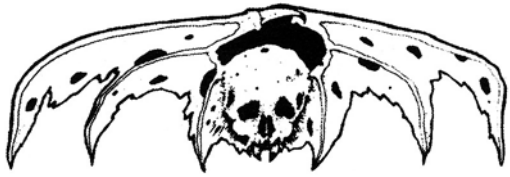
325.

Határozott lépésekkel keresztülvágsz az udvaron. Amint közelebb érsz az előtted álldogáló csoporthoz, felismered őket. Felderítők! Hatalmas szemeik már messziről elárulják őket. De vajon mit művelnek errefelé? Visszaemlékszel a Felderítő őrmester jókívánságaira, amikor elhagytad az előretolt helyőrséget. Ezek az ultralátással megáldott lények közeli szövetségesei Analandnak. Meglep, hogy ilyen helyen látod viszont őket. Vajon kémek lehetnek, akiket Mampangba küldtek, hogy beszivárogjanak? Vagy árulók, akik eladták lelküket a sötét hatalomnak? Ahogy végignézel rajtuk, látszik, hogy ők is felismerték a te hovatartozásodat, és nyilván az ő fejükben is hasonló gondolatok forognak. Gyanakodva szemléled őket, miközben közeledsz feléjük. Az egyikük int, hogy menj oda hozzájuk. Ha megteszed, amit kér, lapozz az **568**-ra. Hogyha inkább otthagyod őket, és tovább folytatod az utad, lapozz a **322**-re.

326.

– A kikötőváros lakosa vagy! – csattan fel az egyik Madárember. – Ha! Jót szórakoztunk már néhányszor arrafelé barátaim, nem igaz? Gyere! Ülj le közénk, és fogyassz egy kis kenyeret és szárított férget! – Beleegyezel, hogy leülsz, és eszel a kenyerükből, de a férgek elfogyasztását illetően – érthető okokból – nem mutatkozol túl lelkesnek. Ők azonban jót szórakoznak a vonakodásodon, és előhúznak egy kenyeret. Ha akarsz, ehetsz. Az evéstől 2 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza, ha a mai nap még nem ettél, illetve 1 ÉLETERŐ pontot, ha már igen. Végül felállsz, és távozol. Lapozz a **479**-re.





327.

– Micsoda? – krákogja vallatód. – Miféle név ez Kharé szent embere számára? Ez leginkább avanti Vad Erdei Embereire illik. Találgattál, az nyilvánvaló, de valami jobb is eszedbe juthatott volna. Pha! Nos, fiúk, mit csináljunk ezzel a csalóval? – Választásod nem sikerült valami jól. Lapozz a **12**-re.

328.

Leülsz és előveszed az ételt a zsákodból. Mielőtt azonban beleharaphatnál jól kiérdemelt vacsorádba, zajt hallasz a barlang mélyéről. Mi volt ez? Úgy hangzott, mintha valami lenne még a barlangban rajtad kívül! Leteszed a vacsorádat, és a kardodért nyúlsz. Nemsokára kiderül az is, kivel közösködsz egy üregen. Egy fekete, szőrös alak emelkedik ki a sötétből. Egy Bűzös Borz! Méghozzá egy éhes Bűzös Borz! Ha kardoddal veszed fel ellene a harcot, lapozz a **490**-re. Ha eldobod az ételedet és kirohansz a barlangból, vonj le 1 adag élelmet és lapozz a **469**-re. Hogyha elmondasz egy varázslatot, válassz:

TÜK	KIN	ALV	ÁTE	REP
611	**788**	**638**	**757**	**686**

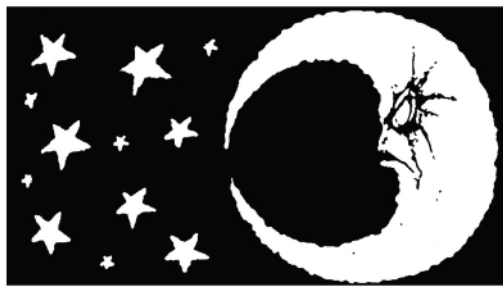
329.

Egy szemvillanás alatt félreugrasz. A lény elszáguld melletted, és hatalmas csattanással felkenődik a márványfalra. Az ütés elég nagy volt ahhoz, hogy egy páncélos Trollal is végezzen. Ellenfelednek azonban meg sem kottyan. Megfordul, és ismét célba vesz. Lapozz az **58**-ra.

330.

Odaállsz az ajtóhoz, és hallgatózol, remélve, hogy aki az előbb felállt, nem készül elhagyni a szobát. – … Varack hallott valamit az éjjeli őrségről – mondja egy reszelős hang. – … Schinn Szamaritánusai! Ő legalábbis rájuk gyanakszik. De én nem vagyok benne olyan biztos. Azok az átkozott Szamaritánusok! Ez nem az ő stílusuk. Nekik nincs szükségük arra, hogy aggódjanak az őrök miatt. Legalábbis addig nem, amíg azokat fel nem szerelik íjakkal, az biztos. De még így is aggasztó a dolog. Tucatnyi átkozott Madárember nyüzsög errefelé. És honnan tudhatnánk, melyikben lehet megbízni? Ha rajtam múlna, én mindegyiket kinyírnám. No, mindegy, megyek és ellenőrzöm a kaput. Azt hiszem, az ifjú Hyanginak igaza volt; én is hallottam a kopogást.

A léptek az ajtó felé közelednek. Ha vársz, amíg a fickó közel nem ér, hogy aztán kivágd az ajtót a közeledő arcába, lapozz a **446**-ra. Ha berontasz a szobába, hogy meglepd őket, lapozz az **553**-ra. Hogyha megpróbálsz gyorsan elrejtőzni, lapozz a **396**-ra.



331.

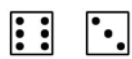
Amint hozzáérsz a kardhoz, halk zizegést hallasz, és érzed, amint egy ellenállhatatlan erő elkap. Lapozz a **451**-re.

332.

Küzdj meg a lénnyel!

Goblin Mutáns	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha hat Harci Kör alatt legyőzöd a Goblint, lapozz a **497**-re. Ha több időre volt ehhez szükséged, lapozz a **128**-ra.



333.

Elfogtak, és nem nézel valami rózsás jövőnek elébe. Foglyul ejtőid lehurcolnak az Erőd kazamatáiba és egy cellába vágnak. Fegyvereid és felszerelésed nélkül, megkötözött kézzel elég reménytelen helyzetbe kerültél. Elbuktad küldetésedet.

334.

A helyzet teljesen reménytelennek tűnik, ám hirtelen egy ötlet villan az agyadba, amint eszedbe jut a Dzsinn, amit Sh'houritól kaptál. Gyorsan előveszed a zsákodat, és beletúrsz. A Minimó egy kicsit aggódó tekintettel figyeli ténykedésed, de ez jelen pillanatban egyáltalán nem érdekel. Jó erősen megragadod az üvegcse dugóját és nagyot rántasz rajta. *Pukk!* Vársz, hogy most mi következik.

Szinte azonnal tiszta, fehér füst kezd el szivárogni az üvegből. Tekeregni kezd a levegőben a kezed fölött. Egy furcsán kongó hang szólal meg: – Megidéztek az anyagi síkra. Ki hívott? – Nem tudod biztosan, a Dzsinn barátságos lesz-e vagy sem, mindenesetre bemutatkozol és megkérdezed, tud-e segíteni neked szorult helyzetben. – Egy ember! – szólal meg ismét a hang. – Nagyon, nagyon rég nem szolgáltam már embert. Igen, ki tudlak szabadítani a börtönödből, sőt, ennél többet is tudok. De csak egyetlen feladatot hajtok végre. Gondold hát meg alaposan, mit kérsz tőlem. – Átgondolod még egyszer a problémát. A Dzsinn bölcs tanáccsal szolgált. Egy egyszerű kiszabadulás jó lenne, de nem lenne túl praktikus, ha egyszerűen csak a torony tövénél találnád magad és megint át kellene verekedned magad az egészen. Nem, ennél jobb kérésed van a Dzsinn számára.

Megkéred a lényt, hogy vigyen vissza a Főmágushoz! Ezzel két legyet is ütsz egy csapásra: kiszabadulsz a börtönből és azonnal eljutsz a végső ellenségedhez. A Dzsinn hangja ismét megszólal. – Hmmm. *Vissza* a Főmágushoz? Biztos vagy benne, hogy ezt akarod? Nos, rendben van. Legyen! – Egy kicsit aggaszt a Dzsinn hangjának óvatosságra intő színezete. Talán valamit rosszul mondtál? Mi a rossz abban, ha vissza akarsz menni a Főmágushoz? De már nincs időd, hogy ezt átgondold. Látod, amint a Dzsinn a szemed előtt nő meg! Az örvénylő alak már az egész szobát betölti. A varázslat készen áll, és te csak annyit érzel, hogy sodródsz, sodródsz a súlytalan, tejfehér semmiben. Lapozz a **631**-re.

335.

Sarkon fordulsz és kirohansz a szobából, majd bevágod az ajtót magad mögött. A Fekete Elfek nem követnek. Sőt, hangos, kárörvendő röhögésbe kezdenek mögötted. Elszégyelled magad, amiért ilyen gyáva voltál. A szégyenérzet miatt a következő harcban 1 ponttal csökkentened kell majd az ÜGYESSÉGED. Lapozz az **566**-ra.

336.

A szoba pontosan ugyanúgy fest, mint amikor előzőleg itt jártál. A gépezet továbbra is mozdulatlanul pihen középen. Nincs más lehetőséged, kénytelen vagy megpróbálkozni a lángoló szobával! Lapozz az **541**-re.

337.

Koncentrálni kezdesz, hogy el tudd mondani a varázslatot, Jann azonban állandóan megzavar. – Hidd el nekem, csak az idődet pocsékolod! – kotyogja. – Egyetlen varázslat sem működik, ha én a közelben vagyok. – Közlöd vele, hogy egy olyan varázslatot próbálsz találni, amit nem árnyékol le az ő aurája. – Csak nagyon kevesen vannak, akik tudnak olyan varázslatokat, amiket nem árnyékolnak le a Minimók védelme – mosolyog. – És nem akarom, hogy elpocsékold az erődet. – Van egyáltalán „pocsékolni való erőd", ahogyan az apró lény nevezte? Ha az ÉLETERŐD 8 vagy több, lapozz a **356**-ra. Ha kevesebb, lapozz a **389**-re.

338.

A Madárember lenéz rád, amint megpróbálsz kedélyesen eltársalogni vele. Szólásra nyitja a csőrét… Válasz helyett azonban éles kiáltás hallatszik, azzal a lény előre nyújtott karmokkal zuhanórepülésbe kezd – egyenesen feléd tart! Oldalra ugrasz, hogy elkerüld a csapását, de így is sikerül belemarnia a válladba és végigszántani húsodon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Úgy tűnik, ez a Madárember most nem igazán akar beszélgetni. Ha fegyverrel küzdesz meg vele, lapozz a **450**-re. Ha varázslattal, válassz:

ÁTE	MEL	FIX	REP	DEM
661	**598**	**701**	**778**	**716**

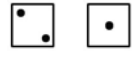
339.

Óvatosan lépkedsz a sziklás ösvényen, mely már annyira meredek, hogy egyes szakaszokon inkább *mászol*, mint gyalogolsz. Az előrehaladás rettentően fárasztó, így többször meg kell állnod pihenni. Ezzel még nem is lenne nagy probléma, de aggódva veszed észre, hogy a patanyomok ismét megjelentek. De ezúttal egészen frissek, nemrég keletkeztek a vihar után visszamaradt sárban. Hegyi kecskék lehetnek talán?

A távoli Mampang Erőd egyáltalán nem fest úgy, mintha közelebb került volna hozzád, de biztos vagy benne, hogy lassan el fogod érni célodat. Bekanyarodsz egy szikla tövénél, majd megtorpansz, ahogy a következő pillanatban egy dárda elsüvít a fejed mellett és a sziklának csattan. Ösztönösen lebuksz egy szikla mögé. *Mi volt ez?* A kérdésedre hamarosan választ kapsz. Két magas lényt pillantasz meg egy kicsit följebb az úton, akik egy-egy dárdát tartanak a kezükben. Hosszú hajuk egészen a derekukig leér. Felsőtestük emberi, ráadásul *női*! Arcuk – már amennyit látsz belőle – furcsa emberi és kecskeszerű vonásokat egyaránt tartalmaz, homlokukból pedig két zömök szarv mered elő. Alsó testük csak még jobban megerősítik félig állati eredetüket, lábaik ugyanis szintén kecskére emlékeztetnek és patában végződnek. *A patanyomok!* Mindketten egy-egy fából készült dárdát tartanak. Találkoztál már korábban ilyen lényekkel? Ha igen, lapozz a **378**-ra. Ha nem, lapozz az **522**-re.

340.

Első gondolatod az, hogy a harc zaja mások figyelmét is felkelthette az udvaron. Körbenézel. Néhányan valóban felfigyeltek, de az ehhez hasonló bunyók mindennaposak itt az Erődben, így nem tulajdonítanak neki túl nagy jelentőséget – amikor látják, hogy vége, visszatérnek saját dolgaikhoz. Átkutatva a Felderítők zsebeit 20 Aranytallérra (és még 3-ra, ha adtál nekik az előbb) bukkansz náluk. Az egyiküknél egy hátizsák is van, ebben két kis erszényt találsz. Az egyik Homokot, a másik egy Ragasztóval teli üvegcsét rejt. A hátizsák tartalmaz ezen kívül 3 étkezésre elegendő élelmet is. Az egyik Felderítő ujján zölden megcsillan valami, amit közelebbről is megvizsgálva Zöld Fémgyűrűnek bizonyul. Kétségtelen, hogy ezen tárgyak legtöbbje más, szerencsétlenül járt vagy átvert utazóktól származnak. Lapozz a **135**-re.



341.

Izzadtságcseppek jelennek meg a homlokodon. Az előrehaladás nehéz, mert a remegő gyertyák fényében az árnyak oda-vissza suhannak a szobában. De egyelőre sikerült elkerülnöd a pengéket. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **262**, **239** és **52**.

342.

Mikor már biztonságba vagy, nyugodtan megtervezed az utad következő szakaszát. Az éjszaka nincs már messze és fáradt is vagy. A legjobb lesz, ha találsz egy jól védett sarkot, ahol lefeküdhetsz és kipihenheted magad. Körbesétálsz, és találsz egy megfelelő barlangot, mely üresnek tűnik.

Elalvás előtt, ha akarsz, ehetsz. Az evéstől 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha a mai nap még nem ettél, illetve 1 ÉLETERŐ pontot, ha már igen. Ezután lefekszel és elalszol.

Az álmaid elevenek és ijesztőek. Meglehet, hogy Mampang hat rád ily módon. Éjszaka többször is felriadsz hideg verítékben fürödve. Alig tudsz pihenni, forgolódsz és fészkelődsz egész éjjel. Hűséges vagy még Librához, az istennődhöz? Ha igen, lapozz a **439**-re. Ha önként vagy erőszak hatására eltértél a hitétől, lapozz a **10**-re.

343.

Halkan kiejted a szót a falnak, és vársz, hogy megmozduljon. Semmi nem történik. Eközben azon gondolkodsz, mi legyen a következő lépésed. Váratlanul egy hang üti meg a füledet! De őszinte sajnálatodra ez nem a nyíló ajtó hangja, hanem a közeledő katonák bakancsaié. Amint az öregember figyelmeztetett, az ajtót őrzik. Az őrszobán riadót váltott ki a próbálkozásod! Lapozz a **430**-ra és küzdj meg az őrökkel.

344.

Előre nyúlsz és megragadod a kilincset. Érzed, ahogy valami bizsergő érzés fut végig a testeden, de ez is elmúlik egy pillanat alatt. Lenézel a kezedre. *Miért csinálod ezt?* Hátralépsz és körbenézel az udvaron. *Hol is vagy? És mit csinálsz itt? És KI is vagy egyáltalán?* Kétségbeesetten erőlteted az agyad, hogy választ találj ezekre a kérdésekre. De soha nem fogsz rájönni. A Throben Ajtónak – amin most próbáltál belépni – ugyanis megvolt a maga védelme a jogtalan behatolókkal szemben. Mindenkire, aki nem tudja a jelszót, de ki akarja nyitni az ajtót, ez a sors vár. *Üresre törlik az elméjét!* Minden tudásod és tapasztalatod elszállt, nem tudsz semmit se magadról, se a küldetésedről. Kalandod itt véget ér…

345.

A lény lehajtott fejjel végigsiet a folyosón. Türelmetlenül vársz, de nemsokára visszatér egy tál levessel. Ha akarsz, ehetsz. Az evéstől 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ma még nem ettél, illetve 1 ÉLETERŐ pontot, ha már igen. Ezután eldöntheted, merre mész tovább. A szoba bejárata mellett egy másik ajtót látsz. Ha ezen lépnél be, lapozz az **573**-ra. Ha akarod, visszamehetsz néhány lépést a folyosón és megpróbálkozhatsz azzal a jobb kéz felőli ajtóval, amit korábban elhagytál – lapozz az **517**-re.

346.

A lény nagyot üvölt, amint eltalálod. Tesz néhány lépést hátrafelé és magasra emeli a farkát. Utána feléd fordítja a fenekét, és kilövelli azt, ami a Bűzös Borz egyik legfélelmetesebb fegyvere: valami elképesztően büdös, és átható gáz tölti be a kis barlangot. Levegőért kapkodsz és kétségbeesetten küzdesz azzal, hogy benntartsd legutóbbi étkezésed maradványait. A Bűzös Borz ezenközben ismét támadásba lendül. Folytasd a harcot, de úgy, hogy a harc idejére 2-vel lecsökkented az ÜGYESSÉGED. Ha sikerül megsebezned a lényt, megpróbálhatsz elmenekülni – lapozz a **469**-re. Ha tovább folytatod a harcot és győzöl, lapozz az **558**-ra.

347.

A kapitány megköszöni nagylelkűségedet és megígéri, hogy megjutalmaz azért, mert megkímélted az életét. Az íróasztalához lép és kihúzza a fiókot. Te türelmesen várasz a jutalomra. De az ajándék nem egészen olyan, amilyenre számítottál. A fiókból a kapitány ugyanis egy már előre felajzott, kis kézi számszeríjat húz elő. Egy pendülés, egy szisszenés és a nyílvessző remegve megáll a mellkasodban. És hogy biztos legyen a dolog, a hegyére kent, gyorsan ható méreg azonnal működésbe kezd. Kalandod itt véget ér.

348.

Leszeded a lakat maradékát és felnyitod a kaloda tetejét. A széles orrú férfi nyakát és a csuklóját dörzsölgetve hátralép. Megköszöni neked a segítségedet, de a legjobban azzal van elfoglalva, nehogy valaki is észrevegye szökését. Ujjával egy csapat őrre mutat, akik a fal tövében valamiféle játékot játszanak. Abba az irányba fordítod a fejedet. Ebben a pillanatban ütést érzel a tarkódon és elveszted az eszméletedet. Lapozz a **418**-ra.

349.

A következő lépésnél beléd nyilall a fájdalom! Sajnos hozzáértél egy borotvaéles pengéhez, és az felvágta a lábadat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **410**, **227** vagy **249**.

350.

Lepihensz a fülkében, hogy egyél egy keveset. A mélyedés az egyik út menti szikla oldalába van vájva, ezért az előtted elterülő táj egy részét szemmel tudod tartani belőle. A csapás egy sziklás fennsíkra vezet le, majd ismét felkapaszkodik egy csupasz sziklára az Erőd felé. Mampang kapuját ugyan nem látod, de tornyainak csúcsai rémisztően meredeznek a kövek mögött. Már majdnem célodnál vagy.

Körbenézel pihenőhelyeden. A közelben tűz maradványait látod – valaki már járt itt előtted. A fülke falára pedig tintával egy rövid szöveget festettek. Odalépsz, hogy elolvasd. A figyelmeztető üzenetet a te nyelveden írták. Egy furcsa szimbólum – egy gyémánt, közepében egy kereszttel – vezeti be a szöveget, mely az alábbi:

Fogadd meg szavaimat! Ne közelíts tovább a Mampang nevű átokhoz! Minden egyes lépés, amit feléje teszel, egy lépés az örök kárhozat felé. Mert én, Colletus, voltam már ott, és visszatértem, így ismerem az igazi természetét. Ha nem fordulsz vissza a Sóhajok Hídjánál megtalálsz. Mentsd meg a lelkedet, amíg nem késő!

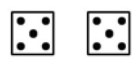
Colletus

Nem tudod, mennyire aktuális még az üzenet, de hogy a tartalma kicsit aggasztó, annyi bizonyos. Mindenesetre ha már idáig eljutottál, nem fogod feladni a küldetésedet. Összegyűjtőd a dolgaidat és nekilátsz az előtted álló útnak. 2 ÉLETERŐ pontot kapsz az imént elfogyasztott élelemért. Elindulsz tovább az úton. Lapozz az **539**-re.

351.

A förtelmes Démon a földre rogy. Körvonalai remegni kezdenek, majd szertefoszlanak, ahogy visszatér istenverte otthonába. Egyedül vagy hát a szobában a Királyok Koronájával és Farren Whyde testével. Odalépsz az öreghez. Halott. Az asztalhoz mész és kezedbe veszed a Koronát – bár tömör fémből készült, mégis meglepően könnyű. Óvatosan becsomagolod és beteszed a hátizsákodba. Most pedig vissza kell szállítanod Analandba. Ha kimész a szobából és óvatosan elindulsz lefelé a lépcsőkön, lapozz a **434**-re. Hogyha kinyitnád a hátizsákodat és szétnéznél benne, hátha találsz valamit, aminek hasznát vehetnéd, lapozz a **148**-ra. Hogyha elmondasz egy varázslatot, válassz:

POR	FEL	ALT	TIV	HAT
637	**743**	**591**	**781**	**703**



352.

Idegesen lépkedsz lábujjhegyen a pengék között. A remegő gyertyafény bizonytalan árnyékokat vet a falra, megnehezítvén ezzel a haladást. Az egyik alkalommal, amikor a fény megremeg, a lábad véletlenül hozzáér az egyik pengéhez. Az éles penge felhasítja a vádlidat, te pedig megbillensz. Kétségbeesetten hadonászol, hogy visszanyerd az egyensúlyod. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A következő néhány lépesedet az alábbiak közül választhatod: **223** vagy **484**.

353.

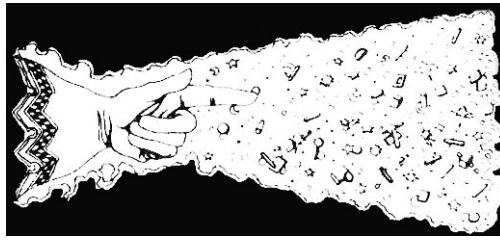
A nő egyik kezét a homlokodra, a másikat a nyakad hátsó részére helyezi és koncentrálni kezd. – Ez jó, nagyon jó – mosolyog. – A hozzád hasonlók nem tartoznak ide. Neked itt küldetésed van, bár nem tudom, mi lehet az. De nagy megnyugvás számomra a tudat, hogy nem veszélyeztettem Schinn Szamaritánusainak ügyét azzal, hogy megemlítettem a nevüket. – Van valami rontásod vagy betegséged? Ha van, lapozz a **489**-re. Ha nincs, lapozz a **436**-ra.

354.

Elmondod Sh'hourinak, hogy találkoztál Sh'himblivel előző nap a barlangban. A nő bólint. – Azt hiszem, mindnyájan erre számítottunk – mondja komoran. – Amikor Sh'himbli legutóbb a faluban járt, már megfertőzte a rettegett reszkető kór. Tudta, mennyire fertőző ez a betegség, ezért bátran eltávozott közülünk, hogy egy elhagyott helyen haljon meg. Ez a mi fajtánk szokása. Köszönöm neked a hírt. Attól tartok azonban, hogy mi nem szolgálhatunk jó hírrel számodra. A reszkető kór ugyanis *nagyon* fertőző. Ha az éjszakát abban a barlangban töltötted, egészen biztos vagyok benne, hogy te is megkaptad. – Abban a barlangban töltötted az éjszakát? Ha igen, lapozz a **174**-re. Ha nem, lapozz a **277**-re.

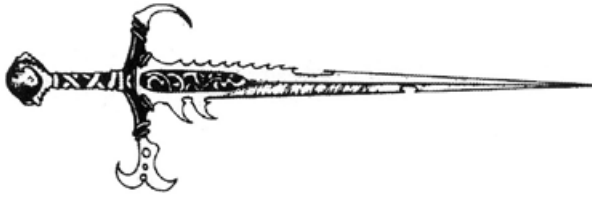
355.

A szoba padlóját por és szalma borítja. Ahogy lábaiddal körbetúrsz ezen, a lábad időnként valami keménybe ütközik. Ezek nagy része kisebb kődarab, de rábukkansz valamire, ami jóval könnyebbnek érződik. Lehajolsz és egy maszkot emelsz fel a földről! Teljesen feketére van festve és furcsa, groteszk arcot mintáz. Elteszed a hátizsákodba és folytatod a padló átkutatását, hátha találsz még valamit. Hirtelen azonban meghűl ereidben a vér. Lábaddal ezúttal egy jóval nehezebb valamibe rúgtál bele. Abban a pillanatban mély, morgó hang tölti be a szobát. Lapozz a **284**-re.



356.

– Mondd, melyik a legerősebb varázslatod – kérdi a Minimó –, én pedig elmondom, képes-e áthatolni a védelmemen. – Felsorolod legfárasztóbb igéidet, de az apró lény csak a fejét rázza, egészen addig, amíg el nem érsz az utolsóhoz. – A ZED varázslat! – sikolt fel. – Te ismered a ZED varázslatot! Ha ez igaz, akkor azt hiszem, megmenekültünk. Ez a varázslat biztosan elég erős. – Leesik az állad. Senki sem ismeri a ZED varázslat hatását. De akkor honnan tudhat bármit is róla a Minimó? Ha végig akarod hallgatni a történetét, lapozz a **374**-re. Ha inkább azonnal el akarod mondani a varázslatot, lapozz a **427**-re.



357.

Az ajtó egy rendetlen szobára nyílik. Egy bevetetlen ágy áll a sarokban, egy másik fal mellett pedig egy szék és egy asztal. Utóbbin egy tányér, egy fémkorsó és egy tál nyugszik, míg alatta egy faláda hever. Ez lehel a Főmágus egyik szolgájának a szobája. De lehet, hogy mégsem. A szobában gyakorlatilag semmilyen személyes tárgy nincsen. Ez persze nem jelent sokat, hiszen Mampang lakóinak többségének szinte semmi vagyona nincs. Ha át akarod kutatni a falakat rejtett átjárók után, lapozz a **28**-ra. Hogyha ki akarod húzni a ládát az asztal alól, hogy kinyissad, lapozz a **248**-ra.

358.

Körbetapogatod az Erőd falait, hátha megtalálod azt a titkos bejáratot, amelyen visszajuthatnál a toronyba. Hátad mögött azonban zaj támad, amitől egyből sarkon fordulsz. Semmit nem látsz, de kétségtelen, hogy közelharc hangjait hallod valahonnan. Recsegő, csattanó hangot hallasz a közeli fűből. Valami lezuhant az égből. Felnézel, és látod, hogy a harc nem a földön, hanem a levegőben zajlik! Madáremberek küzdenek Madáremberekkel. Egy másik lény is lezuhan melletted. Legsúlyosabb félelmeid beigazolódtak: felfedezték a Szamaritánusokat! Az Erőd falain Madárember íjászok jelennek meg, akik ellen nincs esélyük a barátaidnak. Lebuktattad őket azzal, hogy segítségül hívtad őket! Sajnos innen semmit nem tehetsz értük, így a legokosabb az, ha a saját biztonságodról gondoskodsz, mivel biztos lehetsz benne, hogy a győztesek alaposan át fogják kutatni a környéket a harc után. Végül megtalálod az ajtót és belépsz rajta. Lapozz a **189**-re.

359.

A szoba mintha hullámozna a remegő gyertyafényben, de ez csak a remegő árnyak játéka. Sikerül megtartanod az egyensúlyodat és biztonságban teszel egy újabb lépést. A következőt az alábbiak közül választhatod: **52**, **488** vagy **262**.

360.

Előhúzod a fegyveredet és gyorsan lecsapsz vele a lényre. Az felüvölt fájdalmában és a földre roskad. Nem hiszel a szemeidnek! Az ütésed erős volt ugyan, de annyira nem, hogy egyetlen csapással leteríts egy ilyen kemény ellenfelet. A földön fekvő alak nem mozdul. Lehajolsz hozzá és megvizsgálod. Márpedig ez *halott*! Egyetlen ütéssel leszámoltál vele! Átkutatod a ruháit, de csak 4 Aranytallért találsz nála. El kell döntened, melyik úton mész tovább. Ha visszatérsz a folyosóról nyíló ajtóhoz és azon mész tovább, lapozz az **517**-re. Ha megpróbálod a lény szobájának bal kéz felőli falából nyíló másik ajtót, lapozz az **573**-ra.

361.

Belemész az alkuba. Mi lesz az első kérdésed? Ha egyszerűen csak azokról a kínzási módokról kérdezed, amelyeket annyira élvezett az utóbbi időben, aztán megkérdezed tőle, merre találod a Főmágust, lapozz a **143**-ra. Ha megkérdezed, mi a kedvenc fegyvere, aztán a Királyok Koronája felől érdeklődsz, lapozz a **199**-re. Ha megdicsérted, milyen klassz kínzókamrája van, aztán megkérdezed tőle, mit tud a Throben Ajtókról, lapozz a **215**-re.

362.

Megvizsgálod a kalodát lezáró lakatot. Elég erősnek tűnik, de úgy véled, egy jó erős ütéssel le tudnád szedni. Ha fegyvereddel próbálod meg összetörni a zárat, lapozz az **505**-re. Hogyha elmondasz egy varázslatot, válassz:

TÁV	TÜV	TIL	DOK	EME
645	**700**	**729**	**768**	**674**

363.

Rád tör a pánik és amilyen gyorsan csak tudsz, az ajtó felé kezdesz rohanni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **512**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **296**-ra.

364.

Bölcs döntés volt. Néhány másodperc múlva egy harmadik őr jelenik meg az ajtóban, és morogva odakiált a másik kettőnek. Az első őr kopogás hangját utánozza és a távolba mutat valamerre. Valószínűleg azon töprengenek, miért nem látnak semmi mozgást a szoros irányából. Az egyikük részegséget mímel és tántorog egy kicsit, amelyen a másik kettő jót röhög. Most, hogy nem figyelnek rád, meggondolod, hogy leugorj és belopózz-e az ajtón. Az izmaid gyorsan kezdenek fáradni. Ha besurransz most az ajtón, lapozz a **474**-re. Ha várasz még, lapozz a **432**-re.

365.

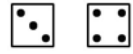
Körbenézel a szobában, de semmi érdekeset nem találsz. A Madáremberek kardot hordanak fegyverként. Ha szükséged lenne rá, magaddal viheted az egyiket. Mindegyiküknél 2 Aranytallér van – egyheti fizetésük –, így ha akarod, begyűjtheted mind a hatot. Az egyiküknél kenyeret is találsz, plusz egy erszényt, melyben valami furcsa étel van: *szárított férgek*! Ha akarod, magaddal viheted a kenyeret (2 étkezésre elegendő), de úgy döntesz, a kukacokból inkább nem kérsz. Ha akarsz, most ehetsz. Az evéstől 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha a mai nap még nem ettél, illetve 1 ÉLETERŐ pontot, ha már igen. Lapozz a **479**-re.

366.

Leülsz a barlang bejárata közelében egy olyan sziklára, amin kívülről nem látszol. Ha van nálad étel, most nekiállhatsz enni – lapozz a **328**-ra. Ha nincs nálad étel, kénytelen leszel éhesen lefeküdni, tábort verni és leheveredni aludni – lapozz az **574**-re.

367.

A szoba mintha hullámozna a remegő gyertyafényben, de ez csak a futkározó árnyak játéka. Sikerül megtartanod az egyensúlyodat és egy újabb lépést tenned sérülés nélkül. A következőt az alábbiak közül választhatod: **440** vagy **223**.



368.

Teljes erőből rohansz. Előtted egy nagy szikla pihen, mely legalább egy kevés fedezéket tud nyújtani a kőomlás ellen. Előre szaladsz, majd nagyokat zihálva letérdelsz mögé. Fejed fölött a földcsuszamlás egyre erősebbé válik. Kövek röpködnek körülötted, néhány kisebb darab fájdalmasan fejbe és hátba is csap. Hirtelen recsegő hangot hallasz, de már csak annyi idődd van, hogy felismerd a veszélyt – semmit nem tudsz tenni az ellen, hogy a sors végezzen veled. A recsegő hang a hatalmas sziklából jön, ami a csuszamlás erejének engedelmeskedve megindul a szakadék irányába. Még sikerül félreugranod, hogy ne rajtad guruljon végig, de ezzel kitetted magad a kőomlásnak. Kalandod itt véget ér.

369.

Az alak mibenléte akkor is titok marad, amikor odalépsz hozzá. Közelebbről persze már újabb dolgokat is észreveszel rajta. Úgy tűnik, valami tárgy lehet, mert mostanáig meg sem mozdult. Lehet, hogy egy nagy zsáknyi szemét az? A zsák egy picit csillog, mintha valamiféle hüllő bőréből készítették volna. Ám amikor rádöbbensz, mivel is állsz szemben, megtorpansz és lefagy az arcodról a mosoly. Ebben a pillanatban az alak is megmozdul… Lapozz a **499**-re.

370.

Az egyik Madárember azonnal átlát a szitán. – Te nem is utaztál semennyit! – rikoltja. – Ez a fickó itt be akart csapni minket! – Erre a másik kettő is feláll, így egyszerre három Madáremberrel nézel farkasszemet. Ha előhúzod a fegyveredet, lapozz a **462**-re. Ha inkább elmondasz egy varázslatot, az alábbiak közül választhatsz:

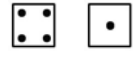
HOM	ALT	BUT	ELT	ANY
605	**647**	**790**	**758**	**707**

371.

Elkezded a történetedet Kharéval, és elmondod, hogyan fogtak el az őrök. A kaput kinyitó varázsige négy sorának keresését a Szatírnő igen izgalmasnak találja, és néhány társa is leül mellé hallgatni az elbeszélésedet. Két teljes órán át mesélsz nekik. Rémült arcokat vágnak, amikor elmondod a hét Sárkánykígyóval megesett kalandjaidat, sajnálkoznak Tek Kramin, az Ilklala tavi hajós halála fölött. Rossz hírét egész Kakhabadban jól ismerték. Amikor végül belefáradsz abba, hogy történeteket mesélj, a Szatírnők csalódottnak tűnnek. – Nem fárasztathatjuk ki a barátunkat – mondja Sh'houri. Elmondod nekik, hogy élvezted a beszélgetést, de most már indulnod kell az Erődbe.

– Nem értem, miért akarsz arra a helyre menni – folytatja Sh'houri. – Törvénytelen és veszélyes hely az. Még az is csoda, hogy egy olyan hatalmas valaki, mint a Főmágus, képes volt eddig túlélni Mampangban. De azt mondják, jól védve van az őt körülvevő fegyelmezetlen csürhétől. Négy erős ajtó állja útját annak, aki be akar jutni a belső várba: a *Throben Ajtók*. Csak a Főmágus legmegbízhatóbb szolgái juthatnak át rajtuk. Ha találkozni akarsz vele, vigyázz a Throben Ajtókkal, mert veszélyesek azokra, akik nem ismerik az erejüket. Egyszerű, nehéz, kétszárnyú ajtóknak tűnnek, és semmi sem árulja el, mennyire veszélyesek. – Sh'houri látja, mennyire figyeled a szavait és nagyon örül, hogy tudott segíteni neked. Amikor felállsz, hogy távozz, int egy társának, aki elrohan és egy zsákkal meg egy fa dárdával tér vissza. Mindkettőt feléd nyújtja. – Ez egy remekbe szabott, keményfából készült dárda – mondja Sh'houri –, ami, úgy hiszem, segítségedre lesz küldetésed során. Ha valahol rá tudsz bukkanni Colletusra, a szent emberre, és rá tudod venni, hogy áldását adja rá, akkor még inkább. Ha sikerül rátalálnod arra a helyre, ahol jelenleg tartózkodik, a következő módszerrel tudod őt magadhoz hívni. – Ekkor két kezéből tölcsért formál a szája előtt és fütyülő hangot hallat. Ha valamikor a jövőben eljutsz ahhoz a helyhez, ahol véleményed szerint a férfi tartózkodik és ily módon próbálnád felhívni magadra a figyelmét, vonj le 30-at annak a fejezetpontnak a számából, ahol éppen tartasz és lapozz az eredményül kapott pontra. Ha Colletus valóban ott van, a férfi elő fog jönni. Sh'houri tovább beszél. – Colletus megpróbál majd meggyőzni arról, hogy ne menj az Erődbe, mert az egy átkozott, gonosz hely, amit szívből gyűlöl. Mondd akkor el neki, hogy azért mész oda, hogy elpusztítsd a gonoszt, és akkor segíteni fog. Ebben a zsákban pedig van néhány dolog, ami hasznos lehet számodra. De nekünk is csak kevés kincsünk van, ezért arra kell kérnünk, hogy ha választasz valamit a zsákból, akkor tegyél is vissza valamit helyette a saját tárgyaid közül.

A zsákban számos hasznosnak tűnő tárgy van. Ha harcosként játszol, lapozz az **564**-re. Ha varázslóként, lapozz a **435**-re.

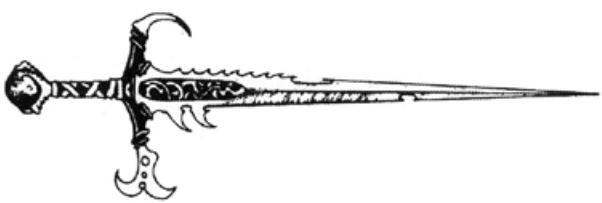


372.

– Ördög vigye a lelkemet! – nyögi. – Nem akartam a Szamaritánusokat egy idegennek megemlíteni. Most elárultam őket! – Megnyugtatod, hogy nem árult el senkit, hiszen az Erődben mindenki tud róluk. Semmit nem kotyogott ki. Közlöd vele, hogy szeretnél velük találkozni, mivel úgy tűnik, közös ügyért harcoltok. – Nem lehetek biztos benne, hogy igazat beszélsz – mondja –, mivel nem látom az arcodat. Engedd meg, hogy *érezzem* az őszinteségedet, és ha igazat beszélsz, többet is elmondhatok. De ne próbáld becsapni Javinnét, mert az ő kezei érzik az igazat. – Az öregasszony azt akarja, hogy kezét a fejedre és a nyakadra tehesse, mert „így tudja érezni", igazat mondtál-e. Ez nem valami kellemes dolog, tekintettel arra, hogy nem vagy abban biztos, hogy megbízhatsz benne, ráadásul ki tudja, milyen betegséget szedhetsz össze tőle? Megengeded, hogy rád tegye a kezeit? Ha hajlandó vagy alávetni magad ennek a próbának, lapozz a **353**-ra. Ha inkább nem, másra próbálod terelni a szót. Ha megkérdezed őt arról, hogyan vesztette el szeme világát, lapozz a **388**-ra. Ha arról érdeklődsz, hogyan juthatsz be a toronyba, lapozz az **535**-re.

373.

Mennyit ajánlasz fel a segítségéért? Ha 5 Aranytallért, lapozz a **452**-re. Ha 10-et, lapozz az **531**-re. Ha 13-at, lapozz a **478**-ra. Ha egyiket sem, hanem inkább kirántod a kardodat, lapozz a **270**-re.



374.

– Ha tudni akarod – kezdi Jann –, mi Minimók, többet tudunk a mágia művészetéről, mint a legtöbb varázsló. Mi megtiltottuk a varázslást a fajunkon belül, mert rossz tapasztalataink voltak vele. Hogy ez maga a mágia miatt volt, vagy a mi természetünk a hibás benne, azt nem tudjuk. De a varázslás és a hatalomvágy egyívású fogalmak voltak minálunk. Végül is nomád néppé züllöttünk le, akik kerülik egymást, mint a pestist. És mindez a mágia miatt volt. – A Minimó sóhajt egyet, majd folytatja a beszédét. – Mindenki úgy tudja, hogy a ZED varázslat Throbenből ered. De ez nem igaz. Itt, Mampangban tervezte meg Chronada, az idő istenének varázsló-papja. Egyikünk ellopta a titkot fajunk számára. Amikor a mieink szétszéledtek, a tolvaj elvitte a titkot Throbenbe és eladta azt egy nekromantának bizonyos… öööö… szívességekért cserébe. Ez a varázslat az igazi utazást valósítja meg és teljesíti ki – nemcsak távolságban, de *időben* is lehet vele utazni! Persze ennek is megvannak a maga veszélyei. Tökéletes koncentrálásra van hozzá szükség. Ha sikerül ezt a koncentrációt elérned, előre és hátra küldheted magad az időben. De mielőtt elmondanád ezt a varázslatot, erősen arra kell összpontosítanod, hol és mikor akarsz megérkezni. A képnek tökéletesnek kell lennie az elmédben, mert ha ez nem így van, akkor a varázslat kiszámíthatatlanul viselkedik majd. Ahogy az a throbeni nekromantával is történt, véletlen helyen és időben jelenhetsz majd meg! Ez minden, amit a ZED varázslatról tudok. De hogy mi módon kell varázsolni, az titok a számomra. És nem is akarom megtudni. – Lapozz a **402**-re.

375.

A Hobgoblin ismét feléd fordul, hogy lássa, mi az ábra. Amint megpillantja az üveget a kezedben, sikoltozni kezd! – Ó, nem, nem! - sikítja. - Ne *azt* az üveget! Bármit, csak azt ne! – Elmondod neki, hogy a Táns Húsgolyók igazán ízletesek, és csak az ő szakácsművészetét dicsérik. – Nem, nem! Nem érted! – magyarázza. – Azok nem Táns Húsgolyók. Nézd! – Az üvegcsén lévő címke félig el van szakadva, és az eleje lelóg. Amikor az asszonyság visszahajtja a kérdéses darabkát, teljesen elsápadsz. Az üvegben, amiből eszegettél, valójában „*Mutáns* Húsgolyók" vannak!

A Mutáns Húsgolyókat eredetileg egy throbeni gyógyszerész dolgozta ki, aki szövetséget kötött egy lázadó bríciai herceggel. Amikor kiderült, mi a Húsgolyók hatása, hódító célokra kezdték felhasználni. Ezek a hatásos kis golyók ízletesek, de halálosak. Szörnyű mutációkat indítanak be azokban, akik esznek belőlük. A bríciai herceg ily módon kitenyésztett, szörnyű mutánsok segítségével akarta megszerezni magának a trónt. És te épp most ettél ezekből a golyókból egy jókora adaggal! Lassan elkezdesz átalakulni. Mi fog történni? A hatás megjósolhatatlan, általában káros, néha végzetes, de időnként hasznos is lehet. Dobj két kockával és lapozz az összegnek megfelelő fejezetre, hogy megtudd, mi a hatás.

Dobás	*Fejezet*	*Dobás*	*Fejezet*	*Dobás*	*Fejezet*
2	**562**	6	**455**	10	**261**
3	**544**	7	**433**	11	**184**
4	**524**	8	**409**	12	**315**
5	**501**	9	**105**		

376.

Gyorsan rád pillant, majd megvonja hatalmas vállait, jelezvén ezzel, hogy semmi sincs a szobában. Valóban nem úgy fest, mintha túl sok dolog lenne odabent. Ha elhiszed neki és távozol, lapozz az **550**-re. Ha inkább megfenyegeted a fegyvereddel, lapozz a **482**-re.

377.

Elmondod nekik, hogy volt némi problémád azzal, hogy bejuss az Erődbe és megkérdezed, tudnának-e ebben segíteni neked. – Á, oda soha nem fogsz bejutni – mondja az egyikük. – Akkor nem, ha azt hiszed, hogy csak úgy átsétálsz majd a Throben Ajtókon. Ehhez itt egy kulcsot kell találnod. – Kifelé mutat. – De ha elég szimpatikus vagy az útba eső őrök számára… – A másik kettő rábámul társára, akinek egy kicsit eljárt a szája. Nekiállnak vitatkozni a saját nyelvükön, melyből te egy kukkot sem értesz, ezért úgy döntesz, ez a megfelelő alkalom arra, hogy távozz innen. Lapozz az **566**-ra.

378.

Eszedbe jut a barlangban lévő halott lény, és ezek nagyon hasonlítanak rá. Ez a tudásod talán a segítségedre lehet, ha a másik elvesztett társuk volt. De lehet, hogy jobb, ha csöndben maradsz, mert korábbi alvóhelyed valamiféle megszentelt hely is lehetett, melyet te óvatlanul megzavartál. Ha rákiáltasz a támadóidra és elmondod, mivel találkoztál, lapozz a **413**-ra. Hogyha inkább tartod a szádat és megvárod, hogyan reagálnak ők, lapozz az **522**-re.

379.

Alaposan meggondolva, mit mondasz, belesuttogod a jelszót a kilincs alatti zárba. Vajon jót mondtál? Nagy lélegzetet veszel és a kilincs felé nyúlsz. Lapozz a **344**-re.

380.

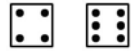
Az ösvény felfelé kanyarog a hegyoldalon. Továbbmész rajta, mígnem az eléd táruló látványtól önkéntelenül is megtorpansz. Bal kéz felé, magasan a sziklákon egy furcsa, ágakból, mohából és levelekből készült építményt pillantasz meg. Mintha egy óriási madárfészek lenne egy sziklapárkányon. Ha felmászol a hegyoldalon, hogy megvizsgáld azt a valamit, lapozz az **530**-ra. Ha inkább nem foglalkozol vele és folytatod tovább az utad, lapozz a **36**-ra.

381.

Belépsz a szobába és elindulsz a lépcsősor felé. Amennyire innen meg tudod állapítani, a lépcsők egyenesen a toronyba vezetnek fel. Két lépést sem teszel, amikor egy ijesztő, tompa, dübörgő hang üti meg a füledet. A hang a padló alól jön! Meggyorsítod lépteidet, de a csapda már működésbe lépett. Lapozz a **284**-re.

382.

Egy apró madárfészket kaptál fel, melyben egy aranytojást találsz. Fogalmad sincs azonban, ezek mire valóak lehetnek. Mindenesetre, ha akarod, magaddal viheted őket. De most gyorsan olajra kell lépned, mielőtt a kereskedő idehívná az őrséget. Besurransz a folyosó végén lévő ajtón. Lapozz a **310**-re.



383.

Gyorsan körbenézel, hogy megbizonyosodj róla, senki sem figyel. Szerencséd van, senki nem néz téged. Odalépsz a dombhoz és felmászol az oszlop tövéhez. Ha kardért nyúlsz, lapozz a **331**-re. Ha fejszéért, lapozz az **509**-re.

384.

Éjszaka kitör a vihar, tomboló zajai több alkalommal is felvernek álmodból. Hálás vagy a barlang nyújtotta menedékért. Odakinn csak úgy zuhog, sáros pocsolyák jelennek meg a barlang bejárata előtt. Reggelre azonban eláll az eső és a nap is meg-megjelenik néha az alacsonyan sodródó felhők között. Korán kelsz és felkészülsz az előtted álló napra. Amennyire innen meg tudod ítélni, estére elérheted az Erődöt. Ha ÉLETERŐD a *Kezdeti* értéke alatt van, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz a pihenésért. Ha tegnap egész nap nem ettél, 3 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod, mivel már farkaséhes vagy. Ha akarsz, magaddal vihetsz három kis kavicsot és egy kevés kőport a barlangból. De most már ki kell másznod a levegőre és folytatnod kell utadat.

Amint az Alsó Xamen előhegyeire mászol fel, észreveszed, menynyire kevés az állat a környéken. Egyes fajok nyilván elbújnának előled, de itt még csak *jelét* sem látod vadállatoknak. Talán a vidék nem túl vendégszerető. Az előrehaladás kétségtelenül egyre fárasztóbb lesz, és késő délelőttre már egészen meredek szakaszhoz érsz. A keskeny ösvény egy idő után kettéágazik. A jobb oldali ág felkanyarog a hegyoldalban, míg a bal oldali ágnál egy keskeny kötélhíd ível át egy szakadékon. Mind a két út abba az irányba vezet nagyjából, amerre az Erőd fekszik. Melyiket választod?

A jobb oldalit? Lapozz a **339**-re.
A bal oldalit? Lapozz a **298**-ra.

385.

A kapitány megpróbál kihallgatni, de te makacsul tartod a szád és semmit sem mondasz. A férfi végül belefárad a dologba és int az őröknek, hogy kísérjenek le a kazamatákba. Úgy gondolja, Naggamante majd megoldja a nyelvedet. Küldetésed véget ért. Senki nem menekülhet Mampang fogdáiból.

386.

A lény lassan, feltartott kézzel előrelép, mintha azt akarná jelezni, hogy nem kíván ártani neked. Megállsz előtte pár méterre és felé fordítod a füled, hogy halld, mit mond. A bestia beszélni kezd. Most már néhány szót is ki tudsz venni abból, amit mond – de ahogy közben lélegzik, leheletét is megérzed. A szájszaga elviselhetetlen! Köhögni és öklendezni kezdesz. A lélegzete olyan, mintha mérges gáz lenne! És ami azt illeti, a Mucalyt lehelete *valóban* egyfajta méreg, te pedig épp most szívtál be belőle egy lélegzetnyit – ami már halálos adag. Holtan rogysz a földre, a lény lábai előtt.

387.

A következő feladatod, hogy gyorsan levágd a másik Őrt is, aki épp leemeli a kürtöt a falról. Varázslat elmondására most nincs idő.

Második Őr ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **219**-re.

388.

– Szomorú történet az enyém – kezdi. – Sok-sok évvel ezelőtt, még fiatalkoromban, jártas voltam a gyógyító mesterségben. A mesterem egy Daddu-Yaduból származó gyógyító pap volt, akinek a hajója zátonyra futott a Földvég partokon, őt pedig partra mosta a víz. Ifjú és törtető fejjel Mampangba jöttem, azt gondolván, itt fogják a legjobban megfizetni a tudásomat. De ez a mesterem akarata ellen volt, aki azt szerette volna, ha délre utazok és a törvénytisztelő királyságoknak segítek. Ó, bárcsak hallgattam volna akkor bölcs szavaira! De a gazdagság ígérete elvakított és hosszú éveket töltöttem el jólétben Mampangban. A baj akkor kezdődött, amikor a Főmágus egy újfajta lényekből álló sereget kezdett toborozni. *Mucalytokat!* Ezek nyomorult lények, de nem ismernek félelmet. Szinte teljesen süketek és csak halkan, suttogva tudnak beszélni. Az egyiküket elém hozták, hátha tudok rajta segíteni. De ezeket az átkokat maguk az istenek helyezték őrájuk, így én nem tudtam eltávolítani! Hiába próbálkoztam, a hangjuk és hallásuk mit sem változott. A büntetésem egy „baleset" volt, mely ezt eredményezte! – Felemeli kezeit, egészen a szemeihez. Együtt érzel az öregasszonnyal, aki szomorúan lehorgasztja a fejét. Ha akarod, más témára térhetsz. Ha megkérdezed, hogyan juthatsz be a toronyba, lapozz az **535**-re. Hogyha esetleg azokról a „korcsokról" kérdezed, „akik bőségesen kiveszik a részüket abból, amit ő nélkülöz", lapozz a **302**-re. Ha inkább itt hagynád és tovább folytatnád a küldetésedet, lapozz a **8**-ra.

389.

Elmondod Jannak az összes varázslatodat. – Nos, rád hagyom a dolgot, ha annyira ragaszkodsz hozzá – mondja közönyösen. – De ha megfogadod a tanácsomat, meg sem próbálkozol velük! – Ha megfogadod a tanácsát és rajtaütést tervezel az őr ellen, lapozz a **476**-ra. Ha vársz, hátha valaki erre jár, lapozz a **214**-re. Ha *nem* hallgatsz Jannra és csak azért is kipróbálsz egy varázslatot, lapozz a **427**-re.

390.

Különféle morgások és mutogatások segítségével közli veled, hogy fordulj meg és menj végig a folyosón, olyan messze, amennyire csak tudsz. Ha a folyosó végén lévő fém ajtón átmész, jó úton haladsz a Throben Ajtó felé. Arról viszont halvány gőze sincsen, ezen a kapun hogyan lehet átjutni, és ő maga még sohasem volt annyira bent az Erődben. Ha úgy döntesz, hogy követed az utasításait, lapozz a **6**-ra. Ha inkább nem fogadod meg a tanácsát és megpróbálkozol azzal az ajtóval, mely a szobája bejárati ajtajával szomszédos, lapozz az **573**-ra.

391.

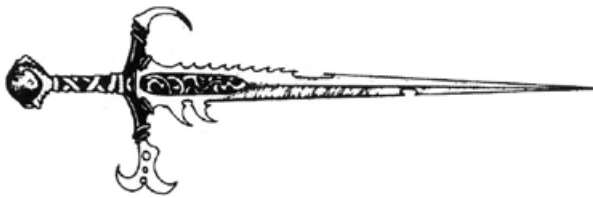
Nagyon bölcsen úgy döntesz, hogy a kapitány még mindig túl erős ahhoz, hogy elengedd. Ha úgy döntesz, hogy megkíméled az életet, miután már 3-ra, vagy az alá csökkentetted ÉLETEREJÉT, lapozz a **445**-re. Ha úgy döntesz, hogy addig vered, ameddig van benne élet, és sikerül végezned vele, lapozz a **463**-ra.

392.

Odalépsz a nagy, kétszárnyú ajtóhoz. Ha egy kulccsal próbálod meg kinyitni, lapozz a **185**-re. Ha jelszóval, lapozz a **498**-ra.

393.

Amint közelebb érsz a kalodához, látod, hogy valakit fogva tart. Egy nyomorult, emberszerű lény feje és kezei lógnak ki a lyukakból. Ahogy odalépsz hozzá, a férfi rád tekint. Most már azt is látod, hogy igen izmos a fickó, és nagyon kócos. Keskeny szemeiből, széles orrából és magas homlokából úgy véled, az ember valamilyen alfaja lehet. – Csúfolódj csak rajtam, amennyit akarsz – mondja. – Nem tudsz semmi olyat mondani nekem, amire két nap átokverte kaloda meg ne tanított volna. Hát sose lesz már vége a büntetésemnek? Könyörgöm: kímélj meg a szidalmaidtól és inkább adj valamit ennem. – Megállsz egy pillanatra, hogy elgondolkozz szavain. Ez a lény túl választékosan beszél a kinézetéhez képest. Ha adsz neki némi élelmet, ahogyan kérte, és van is nálad, lapozz a **408**-ra. Ha felajánlod neki, hogy levered a lakatot a kalodáról és szabadon engeded, lapozz a **362**-re. Hogyha itt hagyod inkább a szerencsétlen nyomorultat és tovább folytatod az utad, lapozz a **485**-re. Amennyiben megállsz és gúnyolódsz vele egy kicsit, lapozz a **431**-re.



394.

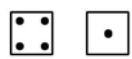
Meg kell küzdened az előtted álló Őrrel.

Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha van nálad megáldott keményfa dárda, az első sikeres találatod végez a férfival. Ha legyőzted, lapozz a **495**-re.

395.

Figyelmezteted a lényt, hogy nem akarod őt bántani, de meg fogod védeni magad. A bestia ismételten a füléhez tartja a kezét, hogy hallja, amit mondasz. Teli torokból üvöltve elismételed az előbbi figyelmeztetésedet. Erre végre reagálni látszik. Felemeli hosszú ormányát és halk hangokat hallat. Ha közelebb mész, hogy megértsd, mit akar mondani, lapozz a **405**-re. Hogyha egyszerűen faképnél hagyod a lényt, és távozol a szobából, lapozz a **96**-ra.



396.

Nincs az árkádsoron olyan hely, ahová el tudnál rejtőzni. Az ajtó nyílni kezd, így gyorsan mögé állsz. Egy nagydarab Őr lép ki rajta. Visszafojtott lélegzettel állsz és várod, mi történik. A férfi beleszimatol a levegőbe, majd megáll. Valami nincs itt rendjén. Legnagyobb elkeseredésedre hirtelen megfordul, megragadja az ajtót és félreránt-ja, te pedig ott állsz az orra előtt. Az őr rád mordul, majd előrántja a kardját. Meg kell küzdened vele, nincs idődd varázslat elmondására.

Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz az **563**-ra.

397.

Továbbmész és végül eléred az udvar szemközti falát. Megállsz a hatalmas, kétszárnyú ajtó előtt. Az udvar jobbra eső sarka felől egy másik lény igyekszik feléd a fal mentén. Lassú, idomtalan lény, sötét, gumiszerű bőrrel. Körülbelül akkora, mint egy medve, ezért úgy határozol, hogy hátralépsz és megnézed, ő mit kezd az ajtóval. Az odalép az ajtóhoz, szájával közel hajol a kilincshez, majd megragadja és lenyomja. A jobb oldali ajtószárny kinyílik, ő pedig belép rajta. Most neked is el kell döntened, mit teszel. Ha lemásolod a lény tetteit és te is odatartod a szádat az ajtóhoz, lapozz a **483**-ra. Ha inkább hagyod az ajtót és követed a jobb oldali falat az udvar szöglete felé, lapozz az **519**-re. Ha akarsz, elmondhatsz egy varázslatot is:

POP	FUJ	EME	NÖV	NYI
737	**618**	**596**	**773**	**632**

398.

Fegyvered ismét megtalálja a célpontját, miközben te elhajolsz a Hidra támadása elől. Egy másik fej pottyan a földre, ezúttal Hydana, a vizek istenének feje. De most is, mint korábban, két másik fej nő ki gyorsan helyette. Most Pangara következik, hogy kipróbálja rajtad erejét. Mély levegőt vesz, majd kitátja a száját, melyből viharos szél-lökés árad ki. Téged elsodor a légáramlat, és végigrepülsz a szobán, majd felkenődsz a szemközti falra. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Még mindig eltökélt vagy, így folytatod a támadást. Játszd le a következő Harci Kört. Ha megsebzed a lényt, lapozz a **84**-re. Ha ő sebez meg téged, lapozz a **305**-re.

399.

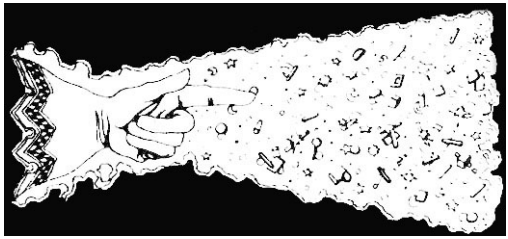
A lángok belenyalnak a ruhádba, az elviselhetetlen hőség égetni kezdi a testedet. De átláttál az illúzión. Amint továbbhaladsz a lángok között, lassan a hatásuk is elenyészik. A lángok hidegek. Nem érzed a tűz hőjét. A pokol túloldalán egy másik ajtót látsz, amihez kényelmesen odasétálsz. Lapozz a **150**-re.

400.

Nagyot nyelsz, majd nekifutsz a szakadéknak és elrugaszkodsz a széléről. Jó ugrás volt, de a szakadék olyan széles, hogy azt ember át nem hidalhatja. Ujjaid a sziklafal oldalába marnak, te pedig csak zuhansz, zuhansz, egyenesen a halálodba. Elbuktad küldetésed.

401.

Az utolsó őr nem lép előre. A gyáva úgy dönt, hogy inkább riadót fúj, így megfordul és nagyokat üvöltve végigrohan az udvaron. Néhány pillanat múlva egy egész szakasznyi felfegyverzett őr jelenik meg, akik mind feléd rohannak. Ennyi ellenfél ellen nincs esélyed. Foglyul ejtenek, és nem lehet kétséged afelől, milyen sors vár rád – míg utolsó ellenfeled minden bizonnyal különleges előléptetést kap majd a Főmágustól. Elbuktad küldetésed.



402.

A beszélgetés rendkívül hasznosnak bizonyult. Most már ismered a Varázskönyvedben szereplő legerősebb varázslat hatását *és* még azt is tudod, hogyan kell irányítani azt. Lapozz a **427**-re, hogy elmondj egy varázslatot. Ha most úgy döntesz, hogy használod a ZED varázsigét, az ott megadott helyett lapozz a **631**-re. Ez a jutalom azért, mert már tudod az ige titkát.

403.

Békén hagyod a sima bőrű lényt, visszahátrálsz a folyosóra és becsukod magad mögött az ajtót. Ha megpróbálkozol azzal az ajtóval, melyet a szobába vezető úton elhagytál, lapozz az **517**-re. Ha teljesen visszamész a kereszteződésig és a fémajtó felé vezető másik folyosót választod, lapozz a **6**-ra.

404.

Odalépsz a kis barlang bejáratához és letérdelsz, hogy benézhess. Bár be tudsz mászni, a bejárat kicsit szűk. Amint a szemed hozzászokik a sötéthez, látod, hogy odabent a barlang szélesebb, és elég hely van bent, hogy kényelmesen eltölthesd az éjszakát. Az üreg hátsó oldaláig nem látsz el, ezért nem tudod megítélni, mennyire mély. Négykézlábra ereszkedsz hát és bedugod a fejed a nyíláson.

Óóóóóóúúúúúúúú! Magas hangú visítás hallatszik hirtelen bentről, szinte megsüketülsz tőle! Ösztönösen kirántod a fejed, el a veszélytől. A hang úgy hangzott, mintha valamiféle kutyától vagy hasonló állattól származna. Talpra ugrasz és előrántod a fegyveredet, arra az esetre, ha az a valami odabent ki találna jönni. De nem történik semmi. Amikor megnyugodtál, döntened kell. Ha bemész a barlangba és szembeszállsz azzal a valamivel odabent, lapozz a **123**-ra. Ha a távolabbi barlanggal próbálkozol inkább, lapozz az **534**-re.

405.

A lény nem mozdul, amikor közel lépsz hozzá és a füledhez tartod a tenyeredet. A tekintete szinte szomorú, amikor feléd nyújtja az ormányát és a füledbe súgja, amit mondani akart. A hangok szavakká válnak, ahogy megfogalmazódik benned az üzenet…

Mielőtt azonban felfoghatnád, mit is akart mondani halk, suttogó hangján, lehelete úgy orrba vág, mintha savas felhő lenne. Köhögni és öklendezni kezdesz és hátra kapod a fejed. De már túl késő. A Mucalyt lehelete saját fajtársait leszámítva halálos mindenki számára. A tüdőnyi, amit belélegeztél belőle, megpecsételte sorsodat. Csak azért lehetsz hálás, hogy halálod gyors lesz.

406.

Belesuttogod a jelszót a zárba. Semmi szokatlan nem történik, de te biztos vagy benne, hogy jól mondtad el a jelszót, ezért úgy döntesz, hogy kinyitod az ajtót. Lapozz a **344**-re.

407.

A múlt emlékképei villannak fel a szemed előtt, amint súlytalanul és iránytalanul sodródsz a varázslat támasztotta folyamban. Végül kitisztul előtted a zavaros kép és ismét a földön találod magad. Még mindig nem egészen értvén, mi történt veled, körülnézel. Éjszaka van, te pedig egyedül fekszel egy kis kunyhóban, takarók alatt. Kétségbeesetten próbálsz kiugrani az ágyból, hogy kitaláld, hol vagy. De képtelen vagy rá. Valami ismeretlen erő megakadályozza, hogy felkelj szunyókálásodból és ólmos álmot hoz szemeidre. Szemhéjaid leragadnak, mintha ólomból lennének. Nem tudsz ellenállni az alvás késztetésének. Lapozz a *Varázslat!* sorozat első könyvének **1**-es fejezetpontjára.

408.

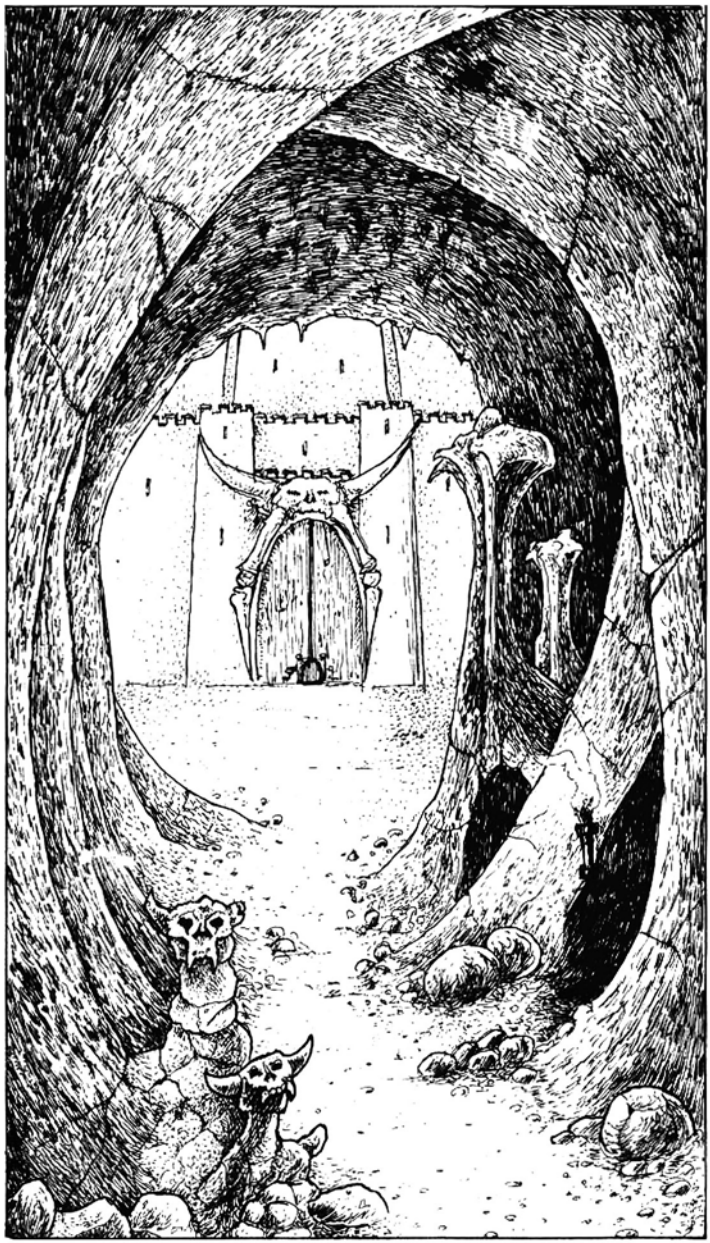
Kinyitod a hátizsákodat és előhúzol egy adag élelmet, hogy odaajándékozd a szerencsétlen lénynek. A fickó szemei egészen elkerekednek, amint meglátja az ételt. – Aaah, köszönet, idegen – mondja. – Jelen pillanatban még a lelkemet is eladnám egy falásnyi kenyérért. Remélem, te azért nem szabsz ilyen magas árat! – Elmosolyodsz, miközben feldarabolod az ételt és apránként a szájába helyezed. Vonj le 1 adag élelmet a *Kalandlapodról*. Ha most elbeszélgetnél vele, lapozz az **555**-re. Ha az élelemért cserébe információt követelsz tőle, lapozz a **444**-re. Hogyha te is leülnél mellé falatozni – és van még egy adag élelmed a hátizsákodban –, lapozz az **520**-ra.

409.

Az arcod sajogni kezd. Felemeled kezeidet, hogy megtapogasd és megpróbáld kideríteni, mi is a probléma, de azonnal vissza is rántod. Az orrod nőni kezdett! Egyre hosszabb és hosszabb lesz, míg végül már a szád elé lóg, és még mindig növekszik! Végül egy csinos kis ormánnyal lettél gazdagabb. Ez persze nem csak esztétikailag kellemetlen, de lélegezni is nehezebb vele. Csökkentsd le 2-vel mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐDET, egészen addig, amíg meg nem szabadulsz újonnan szerzett testrészedtől. Miután megemésztetted a történteket, távozol a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

410.

Lassan araszolsz előre a szobában. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **180**, **2** vagy **175**.

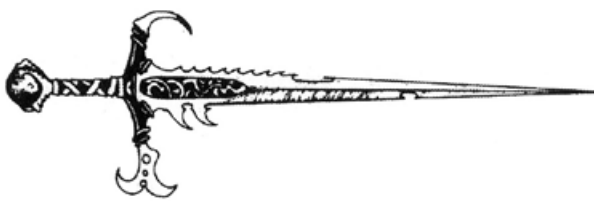


411.

A híd erős, meg sem kottyan neki a súlyod, amint átmész rajta. Másik végénél az út délre fordul és a hegy pereme mentén folytatódik. Maga az Erőd egy vulkánszerű hegycsúcs belsejébe épült. A peremen belül lapos fennsík található, mely ideális helyszínként szolgál az Erődnek: az építményt körbeölelő sziklák természetes védelmet biztosítanak. Ezen a sziklaperemen csak egyetlen átjáró vezet át. Már csak azt kell megtalálnod!

Feltételezed, hogy az ösvény az átjáró felé vezet, ezért elindulsz rajta. Az ég egyre sötétebb lesz, amint a nap lassan lebukik a láthatár mögé. Hosszú, fárasztó napod volt. Végül megpillantod magad előtt azt, amit eddig kerestél. Az ösvény kiszélesedik, majd egybeolvad a környező sziklákkal. Óvatosan lopózol előre, mert biztos vagy benne, hogy a hágót őrzik. Minden egyes lépéssel többet pillantasz meg az átjárón túl feltáruló fennsíkból, és amikor végül eléred annak bejáratát és átnézel rajta, az állad is leesik. Előtted áll a Mampang Erőd!

Lenyűgözve bámulod formáit. Csavart vonalú tornyok merednek az ég felé, mintha csak haldokló imát mondanának az istenekhez. Éles sarkok és kimeredő csúcsok tarkítják a falakat, amiken démoni vízköpők szobrai sorakoznak. A látvány maga elegendő ahhoz, hogy rengeteg bátornak mondott katona kedvét elvegye attól, hogy akár egyetlen lépést is tegyen felé – és rád is hasonló hatással van. Amíg be nem jutsz az erődítménybe, 1 ponttal le kell csökkentened az ÜGYESSÉGED. Gyorsan abbahagyod a nézelődést és végiggondolod, hogyan tudnál bejutni. Lehet, hogy vannak őrök a hágóban, de jelenleg egyet sem látsz. Ugyanakkor itt, a nyílt terepen egészen biztos, hogy a bentiek könnyedén megpillanthatnak téged. Ha óvatosan előrekúszol, vigyázva, hátha őrökkel futsz össze, lapozz a **139**-re. Ha átrohansz gyorsan az átjárón, mielőtt még észrevenne valaki, lapozz a **67**-re.



412.

Kiverekeded magad foglyul ejtőid karmából és megfordulsz, hogy kirohanj a szobából. A kapitány magas hangon néhány parancsot kiált és azonnal rádöbbensz, mennyire hiábavaló volt az előbbi akciód. Két újabb őr jelenik meg az ajtóban, és ahogy átrohannál köztük, öklükkel a gyomrodba vágnak. Kétrét görnyedsz a fájdalomtól és a padlóra rogysz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megragadnak és visszavisznek a kapitány elé. Lapozz az **508**-ra.

413.

Elmondod a két lénynek, miféle holttestet találtál abban a barlangban, ahol az előző éjszakádat töltötted. Először izgatottak lesznek, amikor meghallják a híreket, de aztán lehervad a kedvük, mikor közlöd velük, hogy a társuk már halott volt, amikor beléptél. – Ez nem jó hír a számunkra, de nem teljesen váratlan – mondja az egyik lény. – Sh'himbli két nappal ezelőtt tűnt el. A mi fajunknál hagyomány, hogy ha valaki meghalni készül, elvándorol tőlünk és keres egy megfelelő barlangot, ahol kilehelheti a lelkét. Így aztán nem lesz terhére a családjának, és a társai is reménykedhetnek benne, hogy csak eltévedt és egyszer még viszontláthatják. Sh'himbli azonban már jó pár napja súlyos beteg volt. Azt hiszem, mindnyájan tisztában voltunk vele, hogy meg fog halni. De azért köszönjük neked a bizonyosságot. – Meghívnak a falujukba, hogy velük egyél és a többieknek is beszámolj a történtekről. Ha velük tartasz, lapozz az **545**-re. Ha inkább visszautasítod az ajánlatukat és folytatod utadat, lapozz a **441**-re.

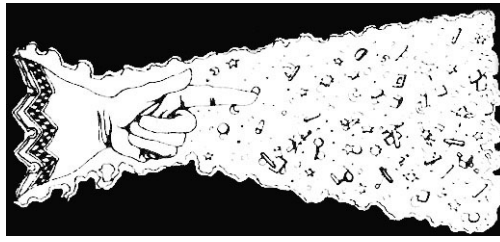
414.

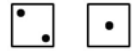
– Ha az én véleményemre vagy kíváncsi – mondja Jann –, a szökésnek még a *gondolata* is teljesen hiábavaló. Talán meg tudjuk támadni az őröket, amikor belépnek a cellába. De arra mérget vehetsz, hogy utána az egész díszes társaság a nyomunkban lesz. Ha a mágiában reménykedsz, azt is verd ki a fejedből. Amint azt te is tudod, mi Minimók a legtöbb varázslat ellen védve vagyunk, egy láthatatlan lepel leng körül minket. Csak a legerősebb varázslatok működnek a jelenlétemben. És Courgára mondom, nem fogok kiugrani a kedvedért az ablakon, csak mert kényelmetlen számodra a jelenlétem, úgyhogy ha ilyesmin törted volna a fejed, hát nagyon gyorsan felejtsd el! Ezeken kívül pedig az az egyetlen lehetőség, hogy várunk, hátha értünk küldenek. Valaki csak el akar majd veled beszélgetni. – Meggondolod mindazt, amit Jann mondott.** Mit teszel?

Megrohamozod az őröket, ha benyitnak?	Lapozz a **476**-ra.
Végiggondolod, milyen varázsigét tudnál használni?	Lapozz a **337**-re.
Várasz, hátha valaki érted küld?	Lapozz a **214**-re.

415.

Szíved vadul dobog mellkasodban, miközben megpróbálod eldönteni, hogyan tudnád elkerülni a lényt, ami már egészen közel ért hozzád. Lapozz a **296**-ra.





416.

Fegyverrel a kézben rontasz be az ajtón. A lábad beleakad egy fél téglába a padlón, aminek következtében fejjel előre zuhansz be a folyosóra és csúnyán felhorzsolod mindkét karod és térded (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Hülyén érzed magad. Nem egy szobába, hanem egy folyosóra törtél be – és senkit sem sikerült meglepned! A nagy zaj azonban, amit csaptál, felkeltette valakinek az érdeklődését, mert hangokat hallasz. A járatból két ajtó nyílik, az egyik jobb kéz felé – ha ezt akarod megvizsgálni, lapozz a **307**-re –, a másik pedig a folyosó végén – ha ezzel próbálkozol és korábban még nem nyitottál be itt, lapozz a **144**-re. Ha távozol innen és visszaosonsz az árkádsorra, ahol az előtted álló nagy, kétszárnyú ajtóval próbálsz szerencsét, lapozz a **253**-ra. Hogyha inkább a vele szemközt lévővel, lapozz a **493**-ra.

417.

Két gyertyát kaptál fel. Az egyik egy teljesen normális viaszgyertya, a másik vörös színű, ami egy Tűzróka szárított véréből készült. Mindkét gyertya saját magát gyújtja meg. A vörös tovább képes világítani, mint a közönséges. Ha akarod, elteheted a zsákodba szerzeményedet. Most azonban ideje olajra lépned, mielőtt a kereskedő őröket hívna. Besurransz a folyosó végén lévő ajtón. Lapozz a **310**-re.

418.

Amikor visszanyered az eszméletedet, kétségbeesetten veszed észre, hogy egy kalodába vagy bezárva! Az eltört zárat úgy feszítették be a reteszbe, hogy megszoruljon és ne tudd kifeszíteni. Megpróbálkozol ugyan ezzel, de végül be kell látnod, nem tudsz magadtól kiszabadulni. A korábban még a kalodában senyvedő ember most ott áll előtted. – Sajnálom, barátom, hogy ezt kellett tennem veled – mondja. – De tudod, a túlélésnek ez az egyetlen módja. Időre van szükségem, hogy ki tudjak szabadulni innét, és ha a kalodát üresen találnák, máris a nyakamon lennének az őrök. Ezen kívül némi felszerelésre is szükségem lesz az utam során. A hátizsákod és tartalma bizonyára igen hasznosnak bizonyul majd. – Tehetetlenül szemléled, amint szerzeményeiddel együtt távozik. A bestia csak azt nem mondta el neked, hogy három nap kalodára ítélték, melynek letelte után ki fogják végezni árulásért. A következő nap rajtad hajtják végre az ítéletét.

419.

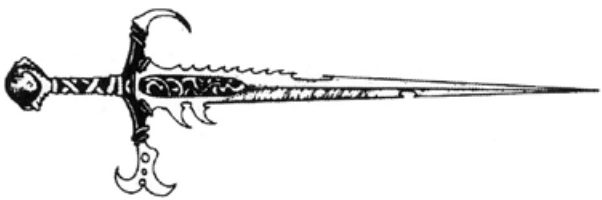
Megvizsgáltad már a másik két barlang valamelyikét? Ha a legkisebb barlanggal még nem próbálkoztál, és most megtennéd, lapozz a **222**-re. Ha a középső barlang maradt felderítetlen és azt néznéd meg közelebbről, lapozz a **136**-ra. Ha már mindkettőt kipróbáltad, a legjobb az lesz, ha abban a barlangban telepszel le, amelyikbe éppen most néztél be – lapozz a **293**-ra.

420.

Már semmit sem tehetsz az ellen, hogy a varázslat átrepítsen téged az időn. Most döbbensz rá, hogy milyen butaság volt ezt a varázslatot használni, mivel a hatása döbbenetes – és rémisztő is –, ha nem tudod irányítani. Márpedig erre képtelen vagy. Zavaros képek villannak át elméden egyre gyorsabban, míg végül ismét szilárd talajt érzel a lábad alatt. Nagy csattanással érkezel vissza a földre. Körülnézel. Egy sziklás fennsíkon vagy, melyet sziklaperem keretez. A környék ismerősnek tűnik. Mintha már jártál volna itt. *Hát persze! Mampang!* Így is van – az Erőd fennsíkján állsz, körülötted pedig a kialudt vulkán által feltornyozott sziklák sorakoznak. De hol van az erődítmény? Körülnézel, de nem látod sehol. Lassan eszmélsz csak rá, mi is történt. *A varázslat!* Abba az időbe jutottál vissza, amikor az Erőd még nem is épült meg, vagy messze a jövőbe vagy, azután, hogy már réges-rég lerombolták! De bármelyik idő legyen is, helyzeted reménytelen. Tovább próbálkozhatsz a varázslattal, amíg ÉLETERŐD ki nem merül, de abban biztos lehetsz, hogy mivel nem tudod irányítani azt, soha nem térsz vissza az Erődbe. Kalandod itt véget ért.

421.

Csatlakozol az őrökhöz, akik elmondják, hogyan kell játszani ezt a játékot, amik ők csak „Tízes”-nek neveznek. A játékosok egyesével dobónyilakat dobnak a táblára, ami fekete és fehér mezőkre van osztva. Ezek mindegyikébe egy-egy számot írtak. Ha a dobónyíl egy fekete mezőbe csapódik, a rajta lévő számot hozzá kell adni a pontszámhoz, ha fehér mezőt talál el, az ottani számot *le kell vonni* belőle. Nincs mindegyik játékosnak külön pontszáma, egyetlen közös ponttal játszanak, és a játékosok dobásai ezt a pontszámot módosítják folyamatosan. Az a játékos, akinek a dobása után az érték pontosan 10 vagy -10 lesz, megnyeri a játékot. Mondani sem kell, hogy a játék szerencsejáték. Mindenki 2 Aranytallért tesz be a játék elején és a győztes elviszi az egészet. Ha van 2 Aranytallérod és szeretnél játszani, lapozz a **481**-re. Ha nincs, vagy nem akarsz beszállni, lapozz a **164**-re.



422.

Arrogáns hangnemben megszólítod a Hobgoblint. A nyüzsgés azonnal leáll és egy pillanat alatt néma csend száll a helyiségre. A hatalmas lény feléd fordul és résnyire zárt szemekkel végigmér. Úgy tűnik, nem valami jó a látása. – Ki mondta, hogy abbahagyhatjátok a munkát? – üvölti a szolgáknak. – Lusta tetvek! Azonnal vissza dolgozni! Az őröket etetni kell! – A többiek ijedten ismét nekilátnak dolgozni. A Hobgoblin közelebb lép hozzád és tetőtől talpig végigmér. – Nos? – szólal meg. – A szakácsot hívtad. Mit akarsz? – Ha éhes vagy és ezért kérsz tőle valamit enni, lapozz a **26**-ra. Hogyha közlöd vele, hogy az őröknek nemsokára enniük kell, majd távozol a konyhából, lapozz a **448**-ra.

423.

A kapitány nem hiszi el a történetedet és elkezd kérdéseket feltenni. Lapozz a **385**-re.

424.

Rálépsz a hídra. Ahogy haladsz előre, a nyögés minden egyes lépésnél megismétlődik. Persze mostanra már megszoktad, így nem zavar különösebben, sőt, egy kicsit még mulattatónak is találod. Ami azt illeti, a helyzet komikuma még segít is egy kicsit megnyugodnod, enélkül ugyanis elég feszült lennél, ha esetleg lenéznél a hídról az alattad húzódó mély szakadékba. A következő pillanatban viszont már *tényleg* lefelé nézel és figyeled, amint feléd közeledik! A sóhajtozó híd teljes egészében eltűnt a lábad alól! Még csak emléke sem maradt, te pedig egyre növekvő sebességgel zuhansz a szakadék sziklás feneke felé. Soha nem tudod már meg a Sóhajok Hídjának titkát. Utolsó emléked a nyögő hang, amiből már csak bágyadt, gúnyos kuncogást hallasz…

425.

Bal kéz felől egy nagy rakás rongyot pillantasz meg a földön. Ha odamész, hogy közelebbről is megvizsgáld a halmot, lapozz a **233**-ra. Jobb kéz felől egy csoport emberféle lényt látsz – van valami ismerős a kinézetükben. Ha közelebb lépsz hozzájuk, hogy jobban szemügyre vehesd őket, lapozz a **325**-re. Ha inkább egyik látványosságnak sem szentelsz különösebb figyelmet és tovább haladsz előre, lapozz a **135**-re.

426.

Az ajtó a bejárati ajtóhoz hasonló módon van bezárva. Gyorsan megragadod a kilincset, eltolod a reteszt és kilépsz egy folyosóra. Az ajtót gondosan bezárod magad mögött. A folyosó nem túl hosszú és a vége felé kiszélesedik. Elindulsz rajta. Lapozz a **124**-re.

427.

Nem foglalkozol a Minimó intelmeivel a varázslással kapcsolatban és nekiállsz elmondani egy varázslatot:

REP	SÁP	ZUH	ZED	BUT
710	**666**	**694**	**753**	**601**

Ha ezek egyikét sem ismered, két lehetőséged maradt. Ha megtámadod az őröket, amikor ételt hoznak, lapozz a **476**-ra. Hogyha egyszerűen megvárod, amíg történik valami, lapozz a **214**-re.

428.

Odalépsz az ajtóhoz. A kilincsért nyúlsz, de mielőtt még megérinthetnéd, egy hang szólal meg bentről. – *Befelé!* De ne vesztegesd az időmet, hacsak nem Aranyat hoztál! – Belépsz. A helyiség előkelően van berendezve díszes tárgyakkal és szövetekkel. Egy mívesen faragott asztal mögött egy nagydarab, barna bőrű, nagy fülű, turbános, igen kövér férfi ül. – Ho-hó! – nevet fel. – Nahát, ki van itt? Nem túl kifinomult. És biztosan nem kereskedő. Talán valami szerencsevadász? Van pénzed a rongyaid alatt? 1 Aranytallér az ára, hogy beléptél a szobámba. És mi előre kérjük a fizetést, nem igaz, Hashi? – Lepillant maga mellé és megcirógatja a fekete Jaguárt, ami az asztal alatt heverészik. Ha odadobsz neki 1 Aranytallért, ahogy kérte, cserébe némi információért, lapozz az **542**-re. Ha megkérdezed tőle, mi a neve és mit csinál itt, lapozz a **42**-re. Hogyha közlöd vele, hogy véleményed szerint hatalmas vagyona védelmét inkább egy zsoldosra kellene bíznia, lapozz a **94**-re.

429.

Lágy hangon közlöd velük, hogy nagyon örülsz annak, hogy édesanyáik jól vannak, majd édesapáikról kezdesz érdeklődni. Azok fenyegető tekintettel néznek vissza. – Ne kérdezd! Az édesanyáink jól vannak. Elég, ha ennyit tudsz. És mi van veled? Hová valósi vagy? – A maguk módján tovább folytatják a kedélyes csevegést. Ha azt feleled, hogy Analadból jöttél, lapozz az **578**-ra. Ha Kharéból valónak vallod magad, lapozz a **326**-ra.

430.

Ha fegyverrel veszed fel a harcot az őrökkel, lapozz a **394**-re. Hogyha elmondasz egy varázslatot, válassz:

ZUH	GOB	YOB	ELT	FIX
712	**646**	**789**	**721**	**655**

431.

Nagyot nevetsz a szerencsétlen kárára. Szadista érzéseid felülkerekednek rajtad. Igen szórakoztatónak találod a fickót „hányáspofájú disznónak" nevezni és kijelenteni, hogy „kevesebb esze van, mint egy agyalágyult Goblinnak". Azt is közlöd vele, hogy még az is túl jó vég lenne számára, ha egy vödör Bűzös Borz ürülékbe fullasztanák bele. A fickó alaposan feldühödik, de amúgy nem tud mit csinálni. Mikor megunod a szidalmazását, továbbállsz. Lapozz a **485**-re.

432.

Amikor a röhögés lecsillapodott, az egyik őr ellép a többiektől és kinéz az átjáróra. Úgy tűnik, kiszúrta, hogy valami nincsen rendjén és tenyerét a szeme fölé helyezi, hogy jobban lásson. A kora reggeli ködben ez nem segít rajta, de az biztos, hogy *valami* felkeltette a figyelmét. Odavakkant valamit a másik kettőnek, majd kiált egy még hangosabbat, mire egy negyedik alak is megjelenik az ajtóban és csatlakozik társaihoz. Morgolódva és mutogatva nézik az átjárót. Ha már elég biztosnak érzed a helyzetet ahhoz, hogy leugorj és besurranj az ajtón, lapozz az **572**-re. Ha valami más terved van, lapozz az **50**-re.

433.

Vársz, hogy mi történik. De semmit sem érzel! Azon kevesek egyike vagy, akik immúnisak a Mutáns Húsgolyók hatásaival szemben! Nyugodt lélekkel távozol a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

434.

Kilépsz a szobából és elindulsz lefelé a lépcsőkön. Amikor leérsz, kinyitod a Throben Ajtót és átlépsz rajta…

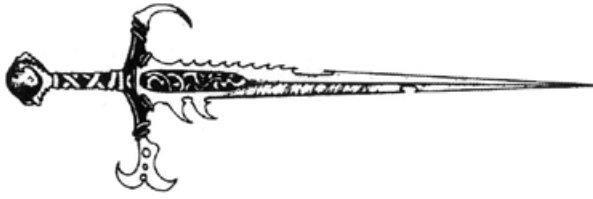
És ebben a pillanatban durva kezek ragadnak meg. Kiáltozás hallatszik. Egy magas, ocsmány pofájú őrrel találod szemközt magad. Az ajtó mellet további katonák állnak. Bár nem számítottál rá, hogy ilyen gyorsan felfedeznek, abban azért biztos voltál, hogy rázós lesz az Erődből kivezető út. Lapozz a **430**-ra és küzdj meg az őrökkel.

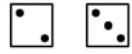
435.

A szemed elkerekedik, amint belenézel a zsákba. Számos olyan tárgyat látsz benne, melyeket a varázslataidhoz tudsz használni! Annyi tárgyat vihetsz el, amennyit csak akarsz, mindössze arra kell ügyelned, hogy mindegyik helyébe adjál valamit a felszerelésedből (pénzt és élelmet nem fogadnak el). Az alábbiakat találod a zsákban:

Tüzes Víz
Napékszer
Gyöngygyűrű
Egy pár Orrdugó
Réz Inga
Kristálygömb
Narancs Por

Miután végzel a csereberéléssel, távozol a faluból. Lapozz a **441**-re.





436.

Elveszi a kezét és nagyot sóhajt. – Azt hiszem, mindent el kellene mondanom, amit Schinn Madárembereiről tudok – mondja. – Érzem, hogy küldetéseitek igen hasonlóak. De nincs sok időnk. Mampang lényei közül nem mindegyik szolgálja a Főmágus gonosz terveit. Bár Xamen Madáremberei a legerősebb szövetségesei, néhányukat Schinnben – ami a Nagomanti folyó keleti partján fekszik – aggasztja a Főmágus hatalmának növekedése. Egy csapatuk már beszivárgott Mampangba és azt tervezik, hogy megbuktatják a varázslót. „Szamaritánusoknak" nevezik őket, a Főmágus pedig inkvizíciót állított fel, hogy kiirtsa őket szövetségeseinek soraiból. Természetesen ennek eredményeképpen számos hamis vád is született, melyek következtében hozzá hűséges Madárembert is megkínoztak és kivégeztek. Emiatt pedig sokuk zúgolódik és többen megkérdőjelezik csatlakozásuk helyességét. Lehetetlen megmondani, melyikük tartozik a Szamaritánusok közé, mivel ők csak úgy létezhetnek, ha ezt mindig titokban tartják. De van egy köszönési mód, amivel meg lehet őket különböztetni egymástól. Ha Madáremberekkel találkozol, kérdezd őket a családjukról. A Főmágushoz hűségesek csak az apjukról beszélnek, míg a Szamaritánusok az anyjukat szeretik. – Ez hasznos információ – nyersz 2 SZERENCSE pontot. Ha tovább folytatod a kérdezősködést és megkérdezed, hogyan lett belőle koldus, lapozz a **388**-ra. Hogyha inkább azt akarod megtudni, van-e valami jó tanácsa a toronyba való bejutáshoz, lapozz az **535**-re.

437.

Határozott lépésekkel vágsz át a konyhán. A szolgák körülötted nyüzsögnek, néha neki is ütköznek a lábaidnak, de senki nem próbál feltartóztatni. Legalábbis addig nem, amíg már félúton nem jársz. Ekkor egy rekedtes hang kiált utánad. – Állj! – üvölti a Hobgoblin. – Mit akarsz te itt Throg konyhájában? Ételt akarsz lopni, mi? A Főmágus tudja, hogy a tisztjeit szeretettel fogadom, nincs szükség arra, hogy lopakodj. Gyere velem! – Lapozz a **137**-re.

438.

Hová lyukadsz ki vajon? A múlt emlékei villannak el a szemed előtt összefüggéstelen sorrendben. Egy pillanatra saját születésednek lehetsz szemtanúja. Azután Torrepani lakói gratulálnak neked. Aztán az Időkígyóval küzdesz. Dobj két kockával, és lapozz az összegnek megfelelő fejezetre, hogy megtudd mi lesz a varázslat hatása.

Dobás	*Fejezet*	*Dobás*	*Fejezet*	*Dobás*	*Fejezet*
2	**447**	6	**75**	10	**407**
3	**518**	7	**229**	11	**500**
4	**733**	8	**631**	12	**420**
5	**30**	9	**579**		

439.

Rémálmaid közé azonban szerencsére egy megnyugtató álom keveredik. Istennőd, Libra megnyugtató arca jelenik meg és lágy hangon megszólal.

– Hűséges követőm, fáradtságos utad vége már elérhető közelségben van. A Mampang Erődön belül rengeteg veszély leselkedik rád, de eddigi tetteid bebizonyították, érdemes vagy a küldetés teljesítésére. Érdeklődéssel, időnként pedig félelemmel a szívemben követtem utadat. Azonban eddigi utad során mindig sikerrel jártál. És ehhez nem kellett sokat segítenem sem.

– A következő, végső üzenetem van a számodra. Könnyen lehet, hogy ez az utolsó segítség, amelyet számodra nyújthatok, mert az alvilági istenek, melyek Mampangot vigyázzák, annyira erősek, hogy még engem is képesek távol tartani. Az igazat megvallva magam is veszélyben vagyok már csak amiatt is, hogy hozzád beszélek. *Nem tudok segíteni rajtad, amíg az Erőd belsejében vagy.*

– Mivel az alvilági istenek védik Mampangot, ezért titkait kevesek ismerik. Egyet azonban elmondhatok: egy emberöltővel ezelőtt egy másik követőmnek sikerült megszöknie egy titkos alagúton át. Felfedezte a jelszót, amivel kinyílik az alagutat lezáró titkos ajtó. Ezt most megsúgom neked. – Istennőd lágyan egy szót suttog halkan a füledbe. Ha kalandod során valamikor használni akarod ezt a jelszót, vonj le 92-t annak a fejezetpontnak a számából, ahol éppen tartasz és lapozz az eredményül kijött pontra. Ha a megfelelő helyen használod a jelszót, a történet értelmesen folytatódik tovább és átmehetsz a titkos ajtón.

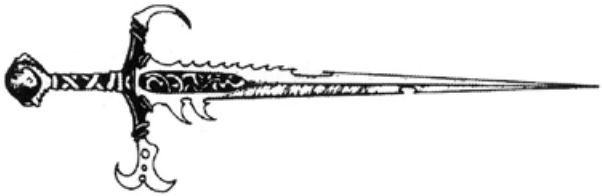
Ha az előző éjszakát abban a barlangban töltötted, amelyik előtt patanyomokat találtad, lapozz a **147**-re. Ha nem, lapozz a **113**-ra.

440.

Izzadtságcseppek jelennek meg a homlokodon. Az előrehaladás nehéz, mert a remegő gyertyafényben folyamatosan remegnek a szobát betöltő árnyak. De egyelőre sikerült elkerülnöd a pengéket. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **223** és **484**.

441.

Az ösvény továbbra is a hegyek felé emelkedik. A távolban a Mampang Erőd sötét tömege percről percre egyre nagyobbá válik, ahogy közelítesz. Estére egészen biztosan oda fogsz érni. Az út melletti sziklában egy kis fülkét találsz. Ha itt megpihennél és ennél, lapozz a **350**-re. Ha nincs élelmed, vagy nem akarsz megállni, lapozz az **539**-re.

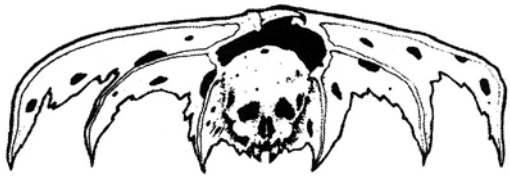


442.

Megpillantván a fegyveredet a lény előrecsoszog, mintha csak ő akarná bevinni az első csapást. Küzdj meg vele.

Mucalyt	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha ellenfelednek sikerül három sebet ejtenie rajtad, lapozz az **576**-ra. Ha még ez előtt legyőzöd, lapozz a **163**-ra.



443.

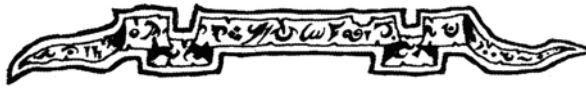
Mielőtt továbbmennél, átvizsgálod a szoba padlóján heverő szemetet. A sarokban egy rozsdás kard fekszik. Ha nincs fegyvered, magaddal viheted, de mivel ez nem tökéletes fegyver, harc során 1-gyel csökkentened kell ÜGYESSÉGED. Ha van már fegyvered, csak úgy viheted ezt magaddal, ha a felszerelési tárgyaid közül egyet itt hagysz érte cserébe (ez nem lehet pénz vagy élelem). Egy fadeszka alatt egy apró, csontokból készült karkötőt találsz. Ha akarod, magaddal viheted, azzal a két Goblinfoggal és 5 Aranytallérral együtt, amit még sikerült felfedezned a törmelék között. De most merre mész tovább? Ha azon az ajtón, mely szemben van azzal, amelyiken át bejöttél a szobába, lapozz a **263**-ra. Ha a másik falon lévővel tennél próbát, lapozz az **547**-re.

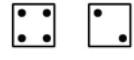
444.

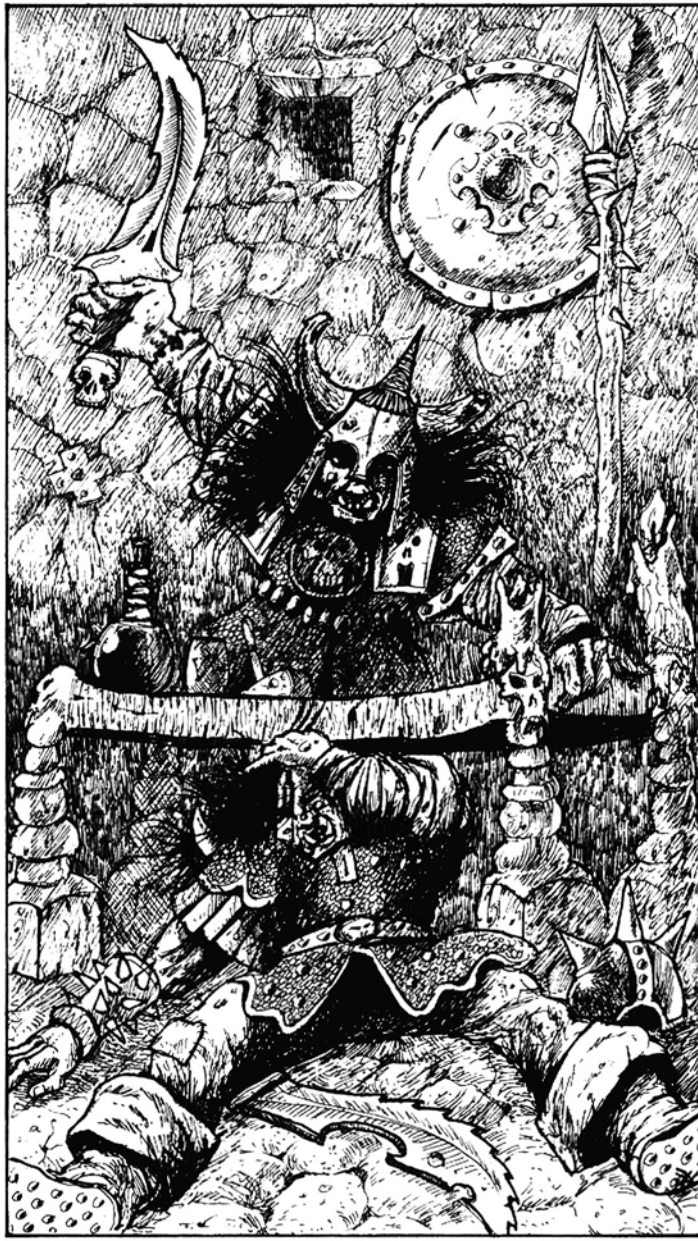
– Én… én nem – dadogja. – Nem mondhatom el, amit tudni akarsz. Úgyis a könnyen eljáró szám miatt kerültem ebbe a helyzetbe. Nem akarok már több bajt. – Ragaszkodsz hozzá, hogy beszéljen, és egy kicsit mintha engedne. – Talán szabadabban beszélhetnék, ha kiszabadítanál ebből a kalodából. Tudnál nekem segíteni? – kérdezi. Ha felajánlod neki, hogy kiszabadítod, lapozz a **362**-re. Ha úgy véled, most biztosabb helyen van, lapozz a **485**-re.

445.

A kapitány hálás, amiért megkegyelmeztél neki. Közlöd vele, hogy azért ne örüljön annyira, mert ha nem segít neked, itt helyben megölöd. – Az én életem már nem sokat ér – sóhajtja. – Hagytam, hogy megszökj, és a Főmágus kegyetlen úr. Az egyetlen reményem az, ha sikerrel jársz a küldetésedben. – Előhúz egy kulcsot a zsebéből, melyre a 17-es számot vésték. – Ez a kulcs nyitja a Főmágus tornyának tövénél álló Throben Ajtót. Enélkül nem tudnál bejutni a lakóhelyére. – Elveszed a kulcsot, a kapitányt pedig a székéhez kötözöd. Nem engedheted meg magadnak, hogy próbára tedd irántad való hűségét és urától való félelmét. Amikor a következő Throben Ajtóhoz érsz, megpróbálkozhatsz a kulccsal úgy, hogy a rajta lévő számot kivonod annak a fejezetpontnak a számából, ahol éppen tartasz, és az eredményül kijött pontra lapozol. Most pedig lapozz a **463**-ra.







446.

Kivárod a megfelelő pillanatot. Amikor a léptek megállnak, nagy lendületet veszel és válladdal nekirontasz az ajtónak. Az kivágódik és telibe találja az őrt, aki épp ki akarta azt nyitni. A férfi felüvölt fájdalmában és a földre rogyik. A szobában, ahová érkeztél, egy asztal és két szék található. Az imént balesetet szenvedett fickó társa felugrik az asztaltól és fegyvere után nyúl. Meg kell küzdened a két Őrrel, ám a harcban két előnyöd is lesz. Egyrészt egyiküket már kiütötted egyszer – a következő harc során első ellenfeled ÜGYESSÉGÉT 3-mal lecsökkentheted majd. Másodszor alaposan meglepted mindkettőjüket ezzel a vad berontással: ha az összecsapás során ellenfeleddel ugyanakkora Támadóerőt dobtok ki, úgy veheted, mintha a tied lett volna a nagyobb és így sebet ejtesz ellenfeleden. Ha fegyverrel küzdesz, lapozz a **453**-ra. Ha inkább varázsolni akarsz, az alábbiak közül választhatsz:

ELT	TÉR	GUM	PÉL	FEL
688	**738**	**756**	**765**	**641**

447.

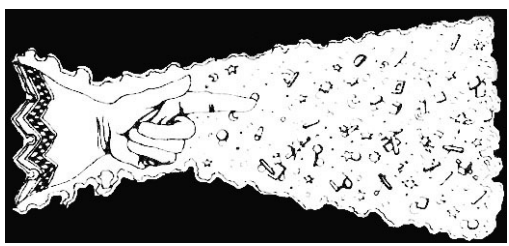
Életed és a világ története egy szemvillanás alatt elszáguld melletted. Jelenetek villannak fel a szemed előtt és teljesen összezavarnak. Vajon hol ér majd mindez véget? Az örvénylés lassan alábbhagy és a világ visszalassít normál folyásába. Lábad szilárd talajt ér. Körbenézel. Kihalt pusztaság nyúlik el körülötted, ameddig csak a szem ellát. Bakföldön lennél? A kérdésedre választ kapsz, amikor három madár repül el a fejed fölött. Hatalmas szárnyuk van, a fejük inkább hüllőére hasonlít, semmint madáréra. Szívedhez kapsz. *Antilocetek! Ez leheletlen!* A repülő hüllők ezen faja évszázadokkal ezelőtt kipusztult! Hirtelen minden megvilágosodik előtted. A ZED varázslat a legveszedelmesebb mindazok közül, amelyek a Varázskönyvedben szerepelnek. És nem a hatása miatt, hanem mert nehéz irányítani. Visszakerültél egy olyan időbe, mely réges régen elmúlt már. Vajon visszatalálsz innen? Talán, ha még egyszer használnád a varázslatot – ÉLETERŐD azonban nem fog sokáig kitartani. Akárhogy is, küldetésedet már nem fogod tudni teljesíteni…

448.

Elhagyod a konyhát és elindulsz egy folyosón, mely minden kétséget kizárólag az őrök étkezőtermébe kell, hogy vezessen. Néhány lépés megtétele után a folyosó élesen balra fordul. A kanyarulat mögül rekedtes hangokat hallasz, és ami ennél is nyugtalanítóbb, láncingek közeledő csilingelését! Mit tehetsz ebben a helyzetben? Ha ezek közeledő őrök, nem lenne túl okos dolog eléjük ugrani és felvenni velük a harcot. Hátralépsz, behúzódsz egy kis mélyedésbe a falban és megpróbálsz gyorsan kitalálni valamit.

Mintha csak a sors keze lenne a dologban, véletlenül rábukkantál egy titkos menekülési útvonalra. A fal ugyanis benyomódik egy kicsit, amint nekitámaszkodsz. Egy titkos ajtót találtál! Nincs más választásod, mint gyorsan besurranni rajta. Amint beugrottál, bezárod magad mögött az ajtót és megkönnyebbülten hallod, amint az őrök lépései végighaladnak a folyosón.

Egy sötét és nyirkos járatba jutottál, ami lassan ereszkedik lefelé, de amúgy egyenesen előre vezet. Nagy valószínűséggel más rejtett alagutak is torkollanak ide, de a sötétben meg vagy elégedve azzal, hogy egyszerűen végigsétálsz rajta. Némi süllyedés után az út emelkedni kezd, és nemsokára egy csukott ajtóban ér véget. Elhúzod a reteszt és kilépsz rajta. Lapozz a **236**-ra.



449.

Az őrök egyesével támadnak rád. Először az első kettővel küzdj meg.

Első Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8
Második Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha mindkettőt legyőzted, szembefordulsz a harmadikkal. Lapozz a **401**-re.

450.

Menekülésre nincs mód, élethalálharc következik.

Madárember ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted a lényt, lapozz az **543**-ra.

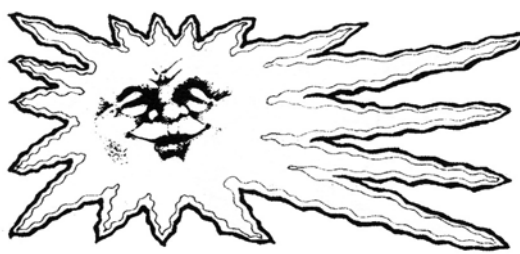
451.

Szembeszegülsz az erővel, de hasztalan. Előre repülsz és nekiütközöl a fémoszlopnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan rájössz, mi folyik itt: a rúd egy hatalmas mágnes, közepén egy mágneses kővel. És sajnos minden tárgyaddal együtt te is a mezejébe kerültél. A kezedet és lábadat könnyedén tudod mozgatni, de minden fémet tartalmazó felszerelésed szilárdan hozzátapad az oszlophoz. Lehetséges, hogy az őrök ezzel kutatják át az idegeneket, akik esetleg mágia segítségével rejtik el fegyvereiket. Csak egyetlen módja van annak, hogy elszabadulj az oszloptól, mégpedig hogy itt hagyod az összes olyan tárgyadat, ami fémet tartalmaz. Nekilátsz ennek. Húzd le az összes fémtárgyadat a *Kalandlapodról*. Ha nem maradt fegyvered, 3-mal kell csökkentened minden harcban az ÜGYESSÉGED, egészen addig, amíg másikat nem találsz helyette. Ezután a kis közjáték után odalépsz a kettős faajtóhoz. Lapozz a **397**-re.

452.

– *Öt* Aranytallér? Ez nevezed te jutalomnak? – nevet, azzal feléd lép. – Neeem, inkább megöllek, *aztán* elveszem az összes aranyad! – Ha előrántod a fegyveredet, lapozz a **270**-re. Ha elmondasz egy varázslatot, válassz:

POP	FÉM	BŰZ	TEL	NAP
651	**619**	**709**	**592**	**691**



453.

A két őrrel egyszerre kell megküzdened! Minden Harci Kör elején ki kell választanod, hogy melyikükre fogsz támadni. Rá a szokásos módon támadj. Ezután határozd meg a másik ellen is a Támadóerőtöket. Ha ekkor az ő Támadóereje bizonyult nagyobbnak, sikerült megsebeznie téged, míg ha megegyezik Támadóerőtök, vagy a tied a nagyobb, te nem sebzel rajta, mindössze kivédted a csapását abban a Körben.

Első Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6
Második Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha mindkettőjüket legyőzted, lapozz a **44**-re.

454.

Kimondod a jelszót, majd vársz. A kőfalban egy repedés jelenik meg, mely végigfut a fal egy darabján és ajtó formát ölt. A titkos kapu kinyílt! Szíved hevesebben ver, amint szélesre tárul és utat nyit neked. Éppen időben, ugyanis már hallod a csődületet a lépcsősor alja felől felszűrődni. Átlépsz a nyíláson és behúzod magad után az ajtószárnyakat.

Egy keskeny folyosón találod magad, melyből lépcsősor vezet lefelé. Hosszan gyalogolsz a kanyargós lépcsőkön, mígnem elérsz a legaljára, ahol is egy újabb ajtó zárja el az utadat. Zsanérjai hangosan nyikorognak, amint kitárod – nyilván már évek óta nem használták. A körülötte felhalmozódott piszok és por miatt elég nehéz kinyitni. A szíved hevesen kalapálni kezd, amikor felismered, hogy amint Farren Whyde is mondta, az ajtó az Erődön kívülre vezet! De mi van a rejtett toronnyal? Visszanyerte már a láthatatlanságát? Kinézel és megkönnyebbülten fellélegzel. Még mindig látható. Talán mindazok szavai, akik egyszer már látták a tornyot, hatástalanná teszik a rejtő varázslatot. Elindulsz hát feléje.

Az épületbe egy vastag, nehéz ajtón keresztül vezet az út. Megpróbálod kinyitni, de be van zárva. Dobj két kockával! Ha az eredmény *kisebb* mint az ÜGYESSÉGED, az ajtó kinyílik, te pedig beléphetsz rajta. Ha az eredmény *nagyobb vagy ugyanannyi*, mint az ÜGYESSÉGED (ez egy különösen strapabíró kapu), az ajtó nem enged. Minden egyes próbálkozás után (beleértve a sikereset) vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Egészen addig kell próbálkoznod, amíg sikerrel nem jársz vagy bele nem halsz a szerzett sérüléseidbe. Mikor végül sikerül bejutnod a toronyba, lapozz a **102**-re.

455.

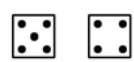
A Húsgolyók másodpercek alatt hatnak. Tüskék nőnek ki a hátadból, melyek átszúrjak a ruhádat. A kezeden és az arcodon pikkelyek jelennek meg. Hüllővé kezdesz átalakulni! Rémület nyilall beléd, amikor ráeszmélsz, hogy mi is történik. De van még egy mellékhatás, mely nem nyilvánvaló azonnal. *Beteges félelem a hüllőktől!* Ha további kalandod során bármikor hüllővel találkozol (például kígyóval, gyíkkal, Hidrával vagy Gyíkemberrel), *azonnal szörnyethalsz a látványtól!* Mindenáron el kell kerülnöd a hüllőket. Ezek után távozol a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

456.

A két lény felkísér a szikla mellett. Néhány méterrel lemaradva követed őket és a megfelelő alkalomra vársz, hogy meglóghass tőlük. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül kifognod egy ilyen lehetőséget és visszatérsz az ösvényre – lapozz a **441**-re. Ha nincs szerencséd, egész idő alatt rajtad tartják a szemüket – lapozz az **545**-re.

457.

Megrántod a vállad és bevallod, hogy a szent ember soha nem árulta el neked a nevét. A Vörösszemek bólintanak. – Soha senkinek nem mondta el az igazi nevét – mondja kihallgatód. – Azt mondják, egyedül Slangg ismeri valódi kilétét. – Megkönnyebbülten fellélegzel, majd kimented magad, mondván most már igazán menned kell. Nem akarod tovább húzni itt az idődet. A Vörösszemek látják, hogy egyre türelmetlenebbé válsz, így nem tartóztatnak tovább. Lapozz a **425**-re.



458.

Fegyvered remek ívben lendül előre és átvágja a lény egyik nyakát! A Hidra hátsó lábaira ágaskodva felüvölt, többi feje mérgesen néz rád. A levágott fej elgurul a padlón. De ekkor megremeg a lábad. A levágott helyére ugyanis *két* másik fej nő! A Hidráról szóló legenda tehát igaz. Glantanka, a napistennő rád néz, szemeiből pedig két fénysugár lövell ki, melyek átégetik a csuklódat. Felkiáltasz fájdalmadban és elejted a fegyveredet. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A következő Kör jön. Ha megsebzed a lényt, lapozz a **398**-ra. Ha ő sebez meg téged, lapozz a **305**-re.

459.

A Felderítők gyanakodva figyelnek, amint kinyitod a zsákodat, hogy oda add a nekik járó Aranyat. Hány Aranytallér van nálad? Ha több, mint 5, lapozz a **45**-re. Ha kevesebb, lapozz a **246**-ra.

460.

Elfordítasz néhány kereket, meghúzol pár kart, de látszólag semmi nem történik. Aztán a gép hirtelen megremeg! Megismétled, amit az előbb csináltál, mire a szerkezet ismét megrázkódik, de ezúttal egy kattanás-szerű hangot is hallasz és a hatalmas fémszörny működni kezd! Kerekek forognak, fogaskerekek hajtják egymást, dugatytyúk emelkednek-süllyednek és gőz száll fel a masinából. De még mindig nem tudod, mire való ez az egész. Aztán hirtelen fény gyúl az agyadban. A konstrukció arra szolgál, hogy késeket, kardokat és más, hasonló fegyvereket élezzenek vele. Hátsó részénél ugyanis egy hatalmas köszörűkő forog. Ha akarod, megélezheted vágófegyvereidet. Minden, amit a géppel megélezel, 1 ponttal megnöveli mostantól a Támadóerődet a soron következő összecsapások során. Amikor végzel, kikapcsolod a gépet és visszatérsz küldetésed teljesítésének problémájához. Ebből a szobából nem vezet tovább út, így kénytelen vagy visszatérni a fő előcsarnokba. Lapozz a **81**-re.

461.

Odalépsz a csoporthoz és megkérdezed, mit játszanak. Azok hárman meghívnak, hogy szállj be te is. Aztán az egyikük megrökönyödve rád bámul, majd hangosan felkiált. – Várjatok! Ez az analandi! Őrá figyelmeztettek minket! Most elkapjuk a szemétládát! Gyorsan! – A három fickó felpattan és előrántja fegyverét. Ha te is a fegyveredet használod ellenük, lapozz a **449**-re. Ha inkább varázsolni akarsz, gyorsnak kell lenned, de talán van még arra idődd, hogy elmondj egy varázslatot:

KÖD	MEN	PÉL	TEL	POP
613	**711**	**732**	**670**	**784**

462.

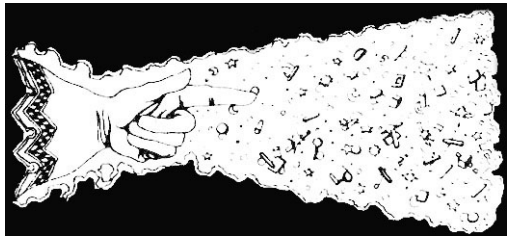
A Madáremberek éles karmaikkal és csőrükkel támadnak. A szoba szűk, ezért szerencsére egyszerre csak egy fér hozzád. Egyesével küzdj meg velük.

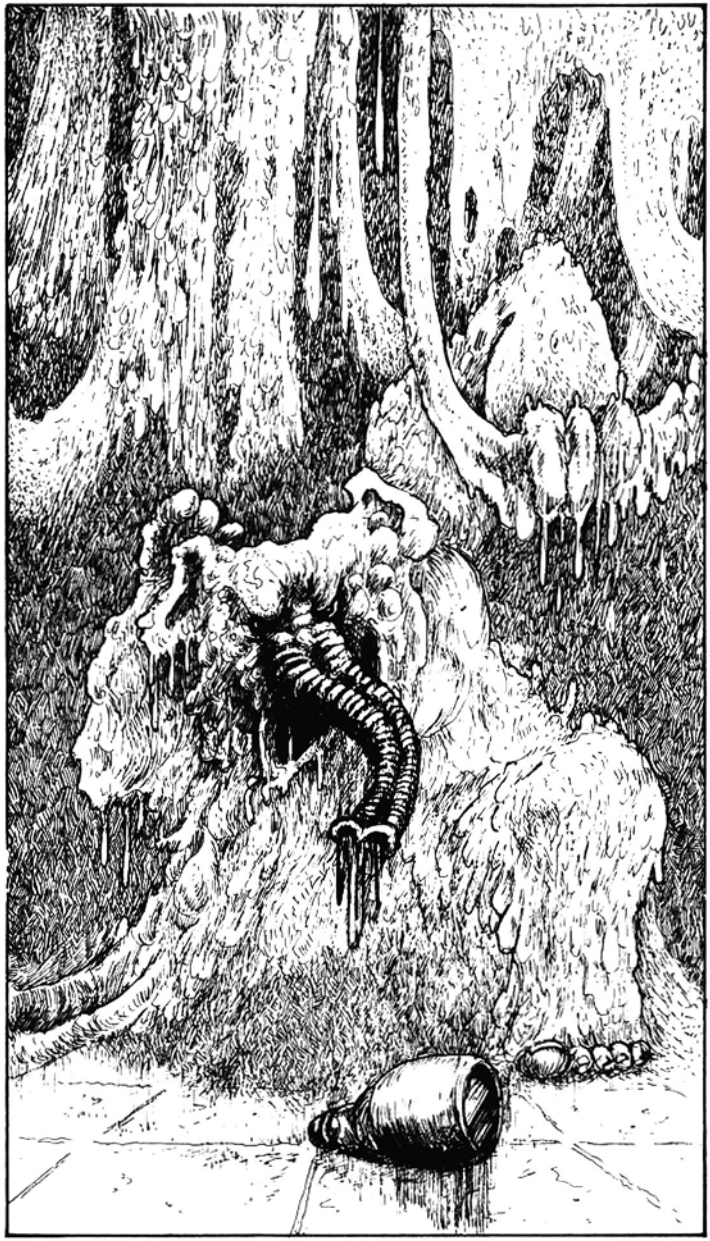
Első Madárember	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10
Második Madárember	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8
Harmadik Madárember	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha mindhármat megölted, lapozz a **365**-re.

463.

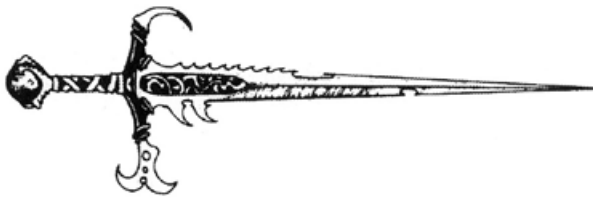
Elhagyod a szobát és átsétálsz a világos termen a túlsó végén lévő ajtóhoz. Amikor odaérsz, benyitsz rajta. Lapozz az **580**-ra.





464.

Egy medve méretű, idomtalan, hullámzó alak emelkedik ki a sarokból. Mozgása közben fellök egy üveget, mely mellette állt. A flaska az oldalára dől és feléd gurul, majd beleütközik a csizmádba és megáll. Ahogy a bestia lábra áll (már ha van neki egyáltalán), észreveszed, hogy masszív testét tompa csillogás veszi körül. Hólyagos törzse fölött egy kivehetetlen alakú fejet látsz, melyben két szempár villog, arca közepéből pedig egy ormány lóg ki. Hájas keze a füléhez emelkedik, mintha csak jobban akarná hallani, amit az előbb mondtál. De te nem mondtál semmit. Ha megpróbálsz beszélni vele, lapozz a **395**-re. Ha felkészülsz a harcra ellene, lapozz az **516**-ra. Hogyha inkább megvizsgálod a lábad előtt heverő üveget, lapozz a **11**-re.



465.

Lenyomod a kilincset és kinyitod az ajtót. A legrosszabbra felkészülve belesel a szobába. Sötét van odabent, és semmilyen hangot nem hallasz. Amint a szemed lassan hozzászokik a sötéthez, látod, hogy a helyiség kör alakú és megnyugtatóan üres. Se ablak, se bútorok nincsenek benne. A falak simák és kőszerű tapintásúak, az ajtó pereménél viszont hosszú karcolásnyomok húzódnak a padlótól a plafonig. A szoba túlsó felénél egy lépcsősort pillantasz meg – épp amit kerestél. Ha belépsz a terembe és körülnézel, lapozz a **355**-re. Ha egyből átvágsz rajta a lépcsők felé, lapozz a **381**-re. Hogyha nem foglalkozol ezzel a szobával és megpróbálkozol a másik ajtóval, lapozz a **37**-re.

466.

A lény hallgatja egy darabig a mentegetőzésedet, de aztán méregbe gurul. Rád üvölt, hogy azonnal takarodj el innen. Ha teszed, amit kér és visszamész a folyosón, lapozz a **403**-ra. Ha válaszul fegyvert rántasz, lapozz a **360**-ra.

467.

Az ajtó mögül eléd táruló látvány eléggé biztató. Egy hatalmas várudvart látsz, ahol az Erőd lakóinak kisebb csoportjai már kora reggeli dolgaikat végzik. Ez jó hír, ugyanis így valószínűleg el tudsz vegyülni köztük és továbbmehetsz az Erőd belseje felé anélkül, hogy bárkinek is felkeltenéd a gyanúját. Becsukod magad mögött az ajtót és kisétálsz az udvarra.

Megpróbálsz a lehető legtermészetesebben viselkedni és megcélzod az udvar túloldalát, ahol a Főmágus tornyának bejáratát sejted. Tisztában vagy azzal, hogy nagy valószínűséggel te vagy itt az egyetlen ember és ez már önmagában gyanakvásra adhat okot, ezért menet közben folyamatosan jobbra tartasz. Előtted egy csoport kényelmetlenül érdeklődő pillantásokkal fordul feléd, ami aggodalommal tölt el. Az egyikük rád mutat, mire a többiek is rád bámulnak. Fogalmad sincs, vajon ártóak vagy barátságosak a szándékaik. Ha nem törődsz velük és tovább sétálsz egyenesen, lapozz a **325**-re. Ha inkább bal kéz felé kanyarodsz el, egy kaloda felé, lapozz a **393**-ra. Ha a csoportot balról kerülöd meg, annak ellenére, hogy ezzel közel kerülsz egy másik csapat lényhez, lapozz a **109**-re.

468.

A kapitány kíváncsi tekintettel néz rád. Őt is meglepte, hogy ennyire hasonlítotok egymásra. Pár másodpercig farkasszemet néztek, majd körbepillantasz a szobában (a helyiséget a **375**-ös fejezetponttal szemben lévő rajz ábrázolja. Talán észreveszel rajta olyasmit, aminek később hasznát veheted). A kapitány végül leül, és megszólít. – Nos, kicsoda vagy? – kérdezi. – Egy behatoló? Vagy jogos megbízásod szólít ennyire mélyen az Erődbe? Nos? Elvitte a cica a nyelvedet? – Mit felelsz a kapitánynak? Ha azt mondod, üzenetet hoztál a Főmágusnak, lapozz a **201**-re. Ha azt, hogy azért vagy itt, hogy elpusztítsd az Erődben fészkelő gonoszt, lapozz a **122**-re. Hogyha inkább megpróbálod megvesztegetni valamivel a hátizsákodból, lapozz a **232**-re.

469.

Kirontasz a barlangból és beveted magad az aljnövényzetbe. Végül megállsz, hogy megtudd, üldöző d még mindig a nyomodban van-e. De a lény nem jött ki a barlangból. Úgy döntesz, inkább a másik két barlang egyikében keresel éjjeli menedéket. Ha a legkisebb barlanggal próbálkozol, lapozz a **404**-re. Ha a másikkal, lapozz az **534**-re.

470.

Odasétálsz az ajtóhoz és előrenyúlsz, hogy lenyomd a kilincset, de mielőtt hozzáérhetnél, egy hang kiállt fel a szobában. – *Megállj!* – figyelmeztet –, ne érintsd meg a kilincset! Senki sem léphet rá a csigalépcsőre, csak ha a Legfelsőbb akarja. Ha nem fogadsz szót, az életeddel fizetsz! – Körülnézel, de senkit sem látsz. A testetlen hang mintha magukból a falakból szólt volna. Érdemes megfontolni ezt a figyelmeztetést? Vajon az ajtó mögött csapda vár rád? Hogyan döntesz? Ha a hang kérése ellenére is lenyomod a kilincset, lapozz a **220**-ra. Ha inkább teszel egy lépést hátra és alaposan megfontolod a következő lépésedet, lapozz a **265**-re.

471.

A Madáremberek tudni akarják, mit keresel az Erődben, mivel csak nagyon kevés ember van a falai között. Ha beszámolsz nekik a küldetésedről, lapozz a **170**-re. Ha azt mondod, hogy kíséretre van szükséged az Erőd belseje felé, lapozz a **89**-re.

472.

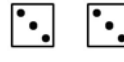
Ahogy közelebb mész a kétszárnyú ajtóhoz, árgus szemekkel figyelsz minden különösnek tűnő dologra. Az ajtó túloldaláról a lakók reggeli zsivaja hallatszik ki, amint az előttük álló napra készülnek fel. Arról a folyosóról azonban, amelyiken állsz, semmilyen hang nem hallatszik. Megfogod a hatalmas rézkilincset és lenyomod. Az ajtó zárva van. Átnézel a két ajtószárny közötti keskeny résen és látod, hogy egy vastag keresztléc tartja zárva az ajtót. Erre nem jutsz át. Ha a falon lévő másik ajtót vizsgálod meg inkább, lapozz a **493**-ra. Ha valami más terved van, lapozz a **193**-ra.

473.

Vásároltál valami mást is az eladásra kínált termékek közül? Ha igen, lapozz a tárgynak megfelelő lapra, hogy megtudd, milyen tulajdonságokkal rendelkezik.

Rozsdás kés	Lapozz a **85**-re.
Gyertyák	Lapozz a **303**-ra.
Varázslathoz szükséges tárgyak	Lapozz a **226**-ra.
Fészek tojással	Lapozz a **108**-ra.
Ezüstérmék	Lapozz a **208**-ra.

Ha már minden vásárolt dologról kiderítetted, hogy mire való, elbúcsúzol a kereskedőtől és átmész az utca végén lévő ajtón. Lapozz a **310**-re.



474.

Amilyen halkan csak tudsz, leugrasz és megfordulsz, hogy besurranj az ajtón. *Áááááá!* Nagyot ugrasz ijedtedben, amint egy állig felfegyverzett, páncélos őrrel találod szemközt magad! A fickó is hasonlóképpen meglepődik és nagyot üvölt. Négy alak vesz körbe pillanatok alatt. Nincs menekvés, meg kell küzdened velük. Ha fegyverrel támadsz rájuk, lapozz a **40**-re. Ha varázsolsz, válassz:

BUT	LÁP	ZAV	KÖD	TEL
718	**636**	**656**	**766**	**599**

475.

Küzdj meg a lénnyel!

Mucalyt	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha a bestia háromszor megsebzett, lapozz az **576**-ra. Ha háromnál kevesebb sebsüléssel sikerült legyőznöd, lapozz a **443**-ra.

476.

Körülbelül egy óra telik el, amikor egy őr jelenik meg, étellel a kezében. Ha meg akarod támadni, lapozz a **142**-re. Ha nyugton maradsz, elfogyasztod az ételt és megvárod, mi történik ezután, hisz valaki csak ki fog kérdezni nemsokára, lapozz a **177**-re.

477.

Felmászol a fészekig és nekiállsz átkutatni. Hirtelen megcsillan valami a napfényben. Egy kis halom gally alól egy gyönyörű, Aranyhátú Tükröt húzol elő! Gyorsan elrejted a hátizsákodban és körülnézel, van-e itt még más kincs is.

De miközben a kereséssel vagy elfoglalva, nem veszed észre a közelgő veszélyt. Végül azonban az egyre erősödő szárnycsattogás magára vonja a figyelmed és gyorsan hátrafordulsz. A fészek szélén három, hosszú, tollas szárnyú, emberforma lény áll és bámul rád rosszindulatúan. Kusza hajuk vadul lobog a szélben, lábukból erős, éles karmok állnak ki, arcukon félelmetes, horgas csőr meredezik előre. Madáremberek! Magadban csöndesen káromkodsz – rá kellett volna jönnöd. A xameni Madáremberek a leghírhedtebb és legfélelmetesebb lények közé tartoznak a Zanzunu hegyek környékén. Egyikük meglebbenti szárnyát és felröppen. A többiek követik példáját. Mielőtt bármit is tehetnél, a lények a levegőből feléd suhannak. Éles

karmaik mélyen belevágnak a húsodba, amint felemelnek a levegőbe, majd hangos kiáltás kíséretében elengednek az út fölött. Ekkora magasságból leesve biztos a halál, a válladban hasogató fájdalom pedig lehetetlenné teszi, hogy a varázslatra koncentrálj. Kalandod itt véget ér…

478.

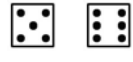
– *Tizenhárom* Aranytallér, mi? – néz nagyot az Ogre és megvakarja az állát. – Ez bizony szép summa. Ha ennyit fel mersz ajánlani, akkor Courgára mondom, több is van nálad. Szerintem a te fejed is többet ér, mint 13 arany! – Lapozz a **270**-re.

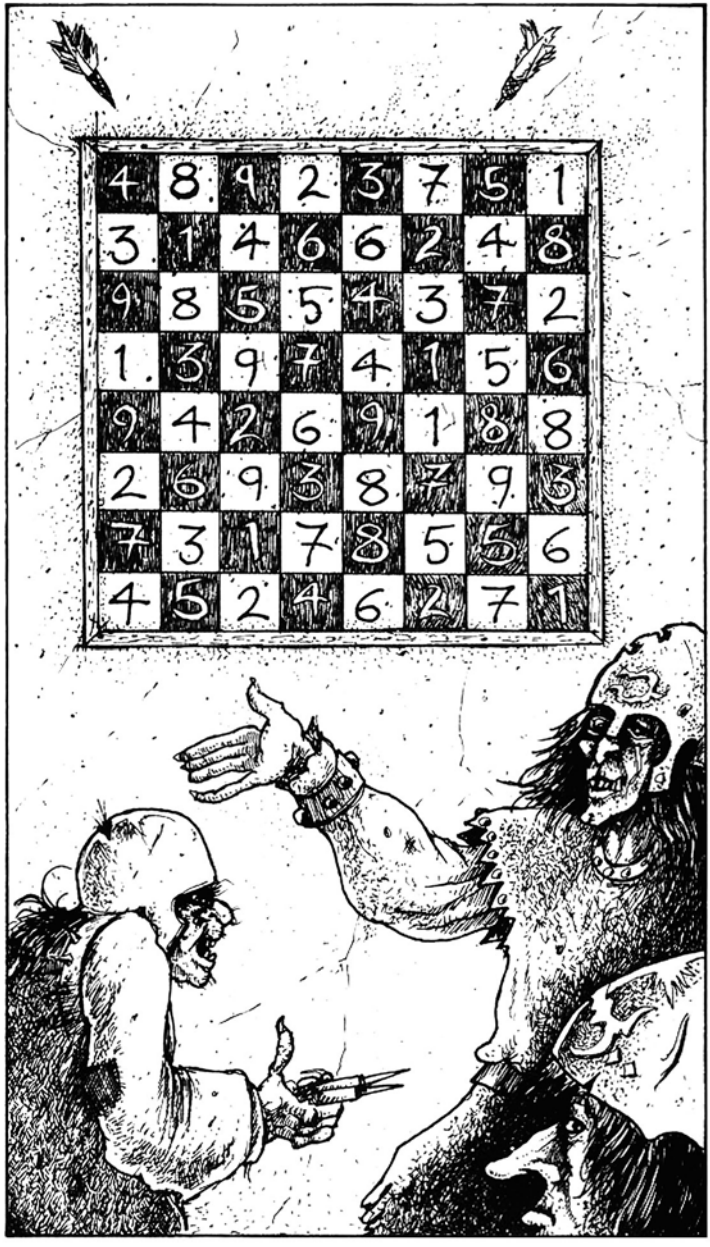
479.

Szétnézel, majd miután meggyőződtél róla, hogy senki nincs a közelben, óvatosan távozol a szobából. Tiszta a levegő. Csöndesen végiglopakodsz a folyosón, míg végül egy T-elágazáshoz érkezel. A balra vezető folyosó egy vastag fémajtóban végződik, mely fölött, mintha csak egy trófea lenne, egy darab kötél lóg hurokba kötve. Jobb kéz felé két ajtó közül is választhatsz. A folyosó bal oldali falában egy faajtó áll, míg a végében lévő félig nyitva áll és egy csengő zsinórja lóg mellette a falról. Ha a bal oldali folyosót választod és megpróbálkozol a végén lévő ajtóval, lapozz a **6**-ra. Ha jobbra fordulsz és a faajtót vizsgálod meg, lapozz az **517**-re. Ha végigmész a jobb oldali folyosón és a végénél lévő ajtót választod, lapozz a **319**-re.

480.

Felemeled a kezed és üdvözlöd a lényt. Az rád bámul, majd a füléhez emeli a kezét. Mintha nem hallana rendesen. Elüvöltöd ugyanazt, amit az előbb mondtál, mire a bestia megtorpan. Úgy fest, most már meghallott. De vagy dilis egy kicsit, vagy teljesen süket, mert másodszorra akkorát üvöltöttél, amekkorát csak tudtál. A lény valami hangot hallat, de nem érted igazán. Oldalra fordítod a fejed. Ez egészen úgy hangzott, mintha egy *értelmes mondat* lett volna, nem pedig egyszerű állati hang. Ha a lény tud beszélni, akkor nagyon sajnálod, hogy ilyen szerencsétlen testbe bezárva kell eltöltenie az életét. A szájából ismét halk hangok jönnek elő, de még mindig nem elég hangosak ahhoz, hogy megértsd, mit mond. A teremtmény feléd mozdul, mintha csak közelebb akarna menni hozzád, hogy a füledbe súghassa, amit akar. Ha megengeded, hogy közelebb jöjjön, lapozz a **386**-ra. Ha figyelmezteted, hogy tartsa a távolságot, miközben te átvágsz a szobán, lapozz az **515**-re.




4 8 9 2 3 7 5 1
3 1 4 6 6 2 4 8
9 8 5 5 4 3 7 2
1 3 9 7 4 1 5 6
9 4 2 6 9 1 8 8
2 6 9 3 8 7 9 3
7 3 1 7 8 5 5 6
4 5 2 4 6 2 7 1

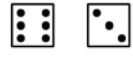
481.

A játék megkezdődik. Hogy megtudd, te nyertél-e, ténylegesen le kell azt játszanod. A szemközti oldalon megtalálod a Tízes tábláját. Végy a kezedbe egy tollat, ceruzát vagy más, hasonlóan vékony tárgyat és fogd meg úgy, mintha egy tőr lenne. Helyezd a bal (ha balkezes vagy, akkor jobb) könyöködet stabilan az asztalra és emeled fel a kezed, mintha szkanderozáshoz készülődnél. Helyezd a könyvet a karod elé. Fogd erősen a tárgyat és *döfd meg vele a könyvet* úgy, hogy közben a könyököd ne mozduljon el az asztalon. Ennek a döfésnek egyetlen, folytonos, villámgyors mozdulatnak kell lennie. Nem szabad lassúnak lenned, mert úgy könnyen azt a mezőt tudod eltalálni, amelyiket akarod. Ahol a ceruzád eltalálja a rajzot, oda repült a játékban a dobónyíl. Ha a tábla mellé találsz, az nulla pontot jelent. (Ha nem akarod a könyvet bökdösni, van egy másik lehetőséged is. Ha van egy tíz oldalú dobókockád, annak segítségével is megállapíthatod, melyik négyzetet találta el a dobónyilad. Ehhez dobj egyszer. Ha az eredmény 0, akkor a nyilad a legalsó sor alá csapódott be, ha 1, akkor a legalsó sor egyik oszlopába, és így tovább, egészen 9-ig, ami azt jelenti, hogy a legfelső sor fölé csapódott be a nyíl. Ezután dobj még egyszer. Ha most az eredmény 0, akkor a bal oldali oszlop mellé találtál, ha 1, akkor balról az első oszlopot találtad el, és így tovább, egészen 9-ig, ami azt jelenti, hogy az utolsó, jobb oldali oszlop mellé dobtad a dobónyilat. Ezután nézd meg, hogy a kiválasztott sor és oszlop metszéspontjában melyik négyzet található – ezt találtad el.) Ha *fekete* mezőt találsz el, a rajta lévő számot hozzá kell adnod az összesített pontszámhoz, míg ha *fehér* mezőn landolsz, akkora az értéket le kell vonnod a pontokból. Minden egyes játékos számára „dobnod" kell: először saját magadnak, majd egymás után a három őrnek. Aki először éri el, hogy a pontérték pontosan 10 vagy -10 legyen a dobása után, az nyer – és elviheti a játék elején beadott 8 Aranytallért.

Ha van elég pénzed, akár két menetet is játszhatsz, mielőtt az őröknek menniük kellene a dolgukra. Ha kifogysz a pénzből, vagy nem akarod folytatni a játékot, az első játszma után kiszállhatsz. Miután befejezted a játékot, lapozz a **397**-re.

482.

Megfenyegeted a lényt, hogy végzel vele, ha nem mondja el pontosan, mi van a szobában. A teremtmény ismét csak megvonja a vállát és közömbösen néz rád. Úgy döntesz, ideje beváltanod a fenyegetésedet. Lapozz a **360**-ra.



483.

Vigyázva rá, hogy hozzá ne érj, szádat a zárhoz illeszted, ahogy az előbb a lénytől is láttad. Semmi sem történik. Előre nyúlsz és megragadod a kilincset. Érzed, ahogy valami bizsergő érzés fut végig a testeden, de ez is elmúlik egy pillanat alatt. Lenézel a kezedre. *Miért csinálod ezt?* Hátralépsz és körbenézel az udvaron. *Hol is vagy? És mit csinálsz itt? És KI is vagy egyáltalán?* Kétségbeesetten erőlteted az agyad, hogy választ találj ezekre a kérdésekre. De soha nem fogsz rájönni. A Throben Ajtónak – amin most próbáltál belépni – ugyanis megvolt a maga védelme a jogtalan behatolókkal szemben. Mindenkire, aki nem tudja a jelszót, de ki akarja nyitni az ajtót, ez a sors vár. *Üresre törlik az elméjét!* Minden tudásod és tapasztalatod elszállt, nem tudsz semmit se magadról, se a küldetésedről. Kalandod itt véget ér…

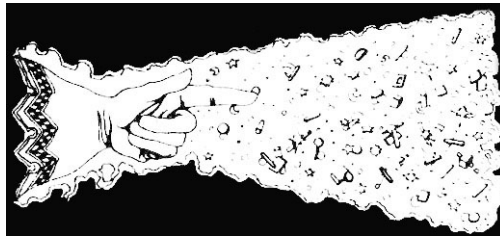
484.

Egy váratlan légfuvallat meglebegteti a gyertya lángját. A szoba elsötétül, majd egy pillanatra ismét világosodni kezd, amint a láng a kialvás ellen küzd. Éppen lépés közben vagy, amikor ez történik és a remegő fényben már nem tudod pontosan megállapítani, hova kellene tenned a lábadat. Éppen rálépsz az egyik pengére. Nagyot üvöltesz és ösztönösen visszarántod a lábadat, de eközben elveszted az egyensúlyodat és hátraesel… egyenesen bele vagy egy tucatnyi másik pengébe.

Ez volt az utolsó lépés kalandod során. Amikor a gyertya végül leesik össze-vissza vagdosott és kivérzett testedre, a láng mintha még erősebben világítana, mintha csak szerencsétlenségedből kapna új erőre. A vérgyertya nem csak a készítésekor használt fő alkotórészéről kapta a nevét, sokkal inkább az áldozatainak vére utáni vágyódásáról.

485.

Otthagyod a kalodát és továbbmész. Előtted négy őr álldogál egy kupacban a fal mellett. Néha egyikük hátralép és valamit a falnak dob. A többiek erősen figyelnek és bíztatólag morognak egymás között, néha még nagyokat is kacagnak. Ha odamész a csoporthoz, lapozz az **532**-re. Ha inkább elkerülnéd őket, így itt kell hagynod a falat, ki kell sétálnod az udvarra és közel kell menned az ott heverő nagy halom rongyhoz. Ha ez utóbbit választod, lapozz a **233**-ra.



486.

Leszaladsz a lépcsőkön. Kedved alaposan lehorgad, amikor végiggondolod, hogy ismét át kell verekedned magad az Erődön, hogy kijuss erről az átkozott helyről. Amikor leérsz a lépcső aljára, kinyitod a Throben Ajtót, és átlépsz rajta…

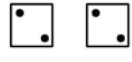
Ebben a pillanatban durva kezek ragadnak meg. Kiáltozás hallatszik. Őrök vesznek körül! Óvatlanságod igen kellemetlen helyzetbe hozott. Lapozz a **430**-ra és küzdj meg a férfiakkal.

487.

Miközben a társa lefoglal téged, az őr leakasztja a kürtöt a falról és teli tüdőből belefúj. Tekinteted elborul. Riadó! Az erősítést azonnal küldeni fogják! Gyorsan le kell vágnod ezt a kettőt és el kell rejtőznöd valahol. Folytasd a harcot az első őrrel, és ha legyőzöd, vívj meg a másodikkal is.

Második Őr	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha mindkét ellenfeleddel végeztél, lapozz az **577**-re.



488.

Óvatosan araszolsz előre a szobában. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **52** vagy **341**.

489.

– Ó, igen. És valami mást is érzek idebenn. Valami bűnös dolgot, ami mintha belülről tartana fogva. Valamit, amin Javinne tud segíteni. – Ismét koncentrálni kezd és érzed, ahogy a keze felmelegszik. A betegség kiszáll a testedből és az ő kezébe árad át. Javinne veleszületett gyógyító képessége megtisztított téged. Lapozz a **436**-ra.

490.

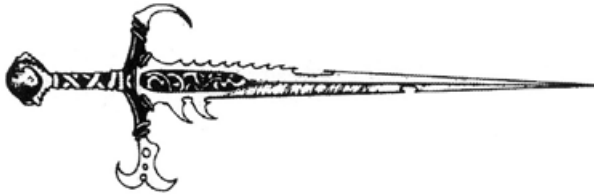
A Bűzös Borz hátsó lábaira áll és mellső karmaival csapkodva előrelép. Küzdj meg vele!

Bűzös Borz	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha mégsem akarsz megküzdeni a bestiával és inkább elmenekülnél, az *első* sikeres támadásod után még megteheted ezt – lapozz a **469**-re. A *második* sikeres támadásod után (tehát ha úgy döntöttél, hogy nem próbálsz elmenekülni a fenevad elől), lapozz a **346**-ra.

491.

Mielőtt még elérhetne, a feléd száguldó lényre dobod az üvegcsét. Az üveg széttörik, a folyadék pedig telefröcsköli a szobrot. Őszinte csalódásodra azonban semmi hatása sincsen rá! A teremtmény már egészen közel ért. Lapozz a **296**-ra.



492.

Végigmész a keskeny folyosón az ajtóig és behallgatózol. Mintha egy konyha hangjait hallanád, ahol a szakácsok serényen ételeket készítenek. Ha belépsz a helyiségbe, lapozz a **179**-re. Hogyha inkább a baloldali ajtóval próbálkozol, lapozz az **565**-re.

493.

A faajtó néhány centiméternyire nyitva áll, és ahogy közelebb érsz, rekedtes hangokat hallasz mögüle. *Őrök!* Ahogy közelebb lopódzol, hallod, ahogy egyikük hátratol egy széket, mintha épp felállna. Gyorsan kell döntened. Mit teszel?

Berontasz a szobába, meglepve azokat, aki bent vannak?	Lapozz az **553**-ra.
Maradsz az ajtóban és tovább hallgatózol?	Lapozz a **330**-ra.
Megpróbálsz a szemközti ajtón besurranni, hogy elrejtőzz?	Lapozz a **206**-ra.
Gyorsan odamész a kétszárnyú ajtóhoz?	Lapozz a **253**-ra.

494.

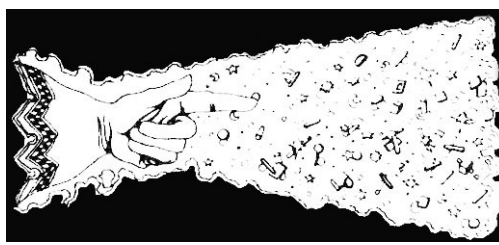
A kereskedőnél szép számú áru van felhalmozva. Átnézed a polcokat és érdeklődni kezdesz mindazokról, amiknek talán hasznát vehetnéd. A kereskedő egy rozsdás kést ajánl, mely állítása szerint mágikus fegyver, és csak most hajlandó megválni tőle potom 3 Aranytallérért. Van egy kétdarabos gyertyakészlete is. A férfi elmondja, hogy ezek parancsra meggyulladnak. Az egyik egy közönséges viaszgyertya, de a másik azonban „vérgyertya", melyet egy Tűzróka kiszárított véréből készítettek. Ezek ára együtt 2 Aranytallér. Van néhány varázsláshoz szükséges tárgya is – de ezek drágák, 5 Aranytallér darabjuk. Látsz egy madárfészket is, benne egyetlen aranytojással: ez mindösszesze 2 Aranytallérodba kerül, ha megveszed. Az egyik felső polcról egy ősrégi ezüstérméket tartalmazó erszény lóg le. Ez 4 Aranytallérba kerül, de csak az érméket veheted meg, az erszény nem eladó.

Döntsd el, hogy a fentiek közül mit akarsz megvásárolni, majd fizesd ki őket és lapozz az egyiknek megfelelő fejezetpontra.

Rozsdás tőr	Lapozz a **85**-re.
Gyertyák	Lapozz a **303**-ra.
Varázslathoz szükséges tárgyak	Lapozz a **226**-ra.
Fészek tojással	Lapozz a **108**-ra.
Ezüstérmék	Lapozz a **208**-ra.

495.

Az őr a földre rogyik, de egy másik már el is foglalja a helyét. És ha ezt is levágod, jön majd még egy, aztán még egy, és így tovább. A helyzet teljesen reménytelen. Még akkor sem győzhetnéd le az *összes* őrt, ha megáldott keményfa dárdával küzdenél. Csupán idő kérdése, hogy belefáradj a küzdelembe. A kísérleted, hogy visszaszerezd a Koronát, jó volt, de nem elég jó…

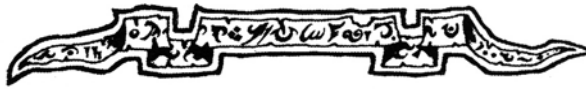


496.

Az őr vagdalni és szurkálni kezdi a bokrokat a kardjával, hátha megtalálja azt, aki kopogott az ajtón. De nem talál semmit. A zaj azonban felkeltette egy másik őr figyelmét is – aki a kapuban csatlakozik a társához. Valamit morognak egymás között és a távolba merednek. Itt az alkalom. Ha csendesen leugrasz a földre és besurransz az ajtón, lapozz az **556**-ra. Hogyha vársz, hátha még van odabent valaki, lapozz a **364**-re.

497.

A többi lény ámulva nézi, hogy bajnokuk a földre zuhan. Csend telepedik rájuk, amint rettegve bámulnak rád. Fegyveredet készenlétben tartva odalépsz az ajtóhoz. Lapozz a **426**-ra.



498.

Ismered a jelszót, ami nyitja az ajtót? Nos, mi az?

Alaralatanalara?	Lapozz a **32**-re.
Alaralamalatana?	Lapozz a **312**-re.
Alaralaramalana?	Lapozz a **157**-re.
Egyik sem a fentiek közül?	Lapozz a **379**-re.

499.

Az alak lassan életre kel. Pikkelyes teste megremeg és megfeszül, amint hatalmas izmok emelik fel a földről. Te csak tátott szájjal nézed, amint egy félelmetes lény bontakozik ki előtted. Ilyen lényről te még csak a legendákból hallottál. Ez egy Hidra!

Hüllővonásai azonban nem tökéletesek. Hét vaskos nyak tekereg a teste fölött, de a fejek *hiányoznak* róluk! Hogyan élhet ez a lény fej nélkül? A következő másodpercben máris választ kapsz kérdésedre. A nyakak végén lassan hét fej jelenik meg. Ezek azonban nem azok a kígyószerű hüllőfejek, melyekre számítottál volna, hanem furcsa, baljós emberi arcok. Az egyik szakállas, sima, fehér bőrű arcnak idomtalan pofazacskói vannak. Nagyot nyelsz, amikor felismered, kit is látsz magad előtt. Ez Pangara, a levegő istene! Egy másik nyakon egy szögletes vonású, világos narancs hajú női arc jelenik meg. A szemei helyén lévő izzó, vörös tűzgolyók róla is elárulják, hogy ki ő: Glantanka, a nap istennője! Lassan Mampang összes istene megjelenik a bestia nyakain. Ha ezek valóban az istenek, akkor nincs sok esélyed ellenük, hacsak nem reagálsz nagyon gyorsan. Hogyha előrántod a fegyvered és támadásba lendülsz, lapozz a **65**-re. Ha inkább elmondasz egy varázslatot, válassz:

ANY	REP	HOM	MEL	NÖV
603	**777**	**734**	**623**	**689**

Ha viszont megvárnád, hogy a többi fej is megjelenjen, lapozz a **49**-re.

500.

A varázslat ereje felragad és könnyű tollpiheként magával sodor. A múlt emlékei villámgyorsan cikáznak el melletted. A tempó végül lelassul és nagy puffanással szilárd talajra érkezel. A varázslat hatása lassan elmúlik. *De hova érkeztél?* Lapozz a **254**-re a *Varázslat!* sorozat második kötetében.

501.

Várasz, hogy bekövetkezzen a mutáció. Semmi testi elváltozást nem észlelsz, de hirtelen töprengeni kezdesz, vajon *miért* is várasz tulajdonképpen? A te mutációd az, hogy elvesztetted az emlékezetedet – mindörökre. A fegyveredet továbbra is jól tudod forgatni, de egyetlen varázslatodra sem emlékszel, így nem is használhatod azokat. És még szerencsésnek mondhatod magad, hogy azt nem felejtetted el, mi is a küldetésed! Végül tétován kisétálsz a konyhából a hátsó ajtón keresztül. Lapozz a **448**-ra.

502.

Az oszlopot cizellált díszítések borítják, mindenféle arcok és szimbólumok vannak belevésve. Elkerekednek a szemeid, amikor a talapzatánál két kardot és egy fejszét pillantasz meg! Ezek hasznosnak bizonyulhatnak számodra további kalandjaid során. Van azonban valami furcsa ezekben a fegyverekben. Olyan különös szögben hevernek az oszlop alján, mintha nem odatámasztva, hanem odaragasztva lennének. Ha közelebb lépsz, hogy megvizsgáld a fegyvereket, lapozz a **383**-ra. Ha inkább a kétszárnyú faajtóhoz mész, lapozz a **397**-re. Amennyiben elmondasz egy varázslatot, válassz:

CSA	DOK	TEL	FUJ	TÜV
754	**653**	**616**	**779**	**723**

503.

A bedugaszolt üveg felkelti a kíváncsiságodat. Megkérdezed, mi van benne, közben pedig elkezded kihúzni a dugót. – Várj! Ne! – kiáltja Sh'houri. – Nem szabad kiengedned a szellemet! – Gyorsan leteszed az üveget. – Ne félj, barátom – folytatja Sh'houri. – A szellemnek mindig tanácsot kell adnia, és egyáltalán nem ellenséges. Az üvegben egy hozzád hasonló, ámde régóta eltávozott utazó lelke pihen Dzsinn formájában. Hozzánk nem beszél, mivel mi nem az ő fajtája vagyunk. De ha magaddal akarod vinni az üveget, biztos vagyok benne, hogy a szellemtől hasznos tanácsot fogsz kapni a megfelelő pillanatban. Mivel a szellemet mi nem tudjuk használni, fizetség nélkül is elviheted. – A jövőben csak egyetlen egyszer használhatod a Dzsinn segítségét. Ez a hely a szövegben kettős csillaggal (**) lesz megjelölve. Ha ehhez a helyhez érkezel, vonj le 80-at az aktuális fejezetpont számából és lapozz az eredményül kijött pontra.

Hajtsd végre a szükséges módosításokat a *Kalandlapodon*. Ezután köszönetet mondasz a Szatírnőknek segítségükért és elhagyod a falujukat. Lapozz a **441**-re.

504.

Alig öt lépést teszel a szobában, amikor hirtelen megtorpansz! Lehet, hogy csak a furcsán beeső fény teszi, de meg mernél rá *esküdni*, hogy a szoba közepén lévő alak megmozdult! Ekkor megnyikordul valami, ami csak megerősíti a gyanúdat. A szobor lassan életre kel! Amint előre lépdelsz, feléd fordul talapzatán. Két újabb lépést teszel, mire a szobor lábai megmozdulnak és lelép a talapzatról a földre. Van valami természetellenes a mozgásában. Abnormálisan gyorsak a mozdulatai. Bár a tömege hatalmas, mégis alig egy másodperc kellett neki ahhoz, hogy elhagyja az emelvényét. Ezután mindenféle figyelmeztetés nélkül neked ront!

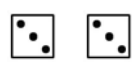
Lehajtja a fejét és elképesztő sebességgel rohan egyenesen feléd. A lábait szinte nem is látod, olyan gyorsan mozognak! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **329**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **255**-re.

505.

Dobj két kockával, hogy megtudd, sikerült-e a próbálkozásod. Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, a zár eltörik – lapozz a **348**-ra. Ha az eredmény nagyobb, próbálkozásod nem járt sikerrel és ismét meg kell próbálnod a dolgot. Ha kétszer egymás után nem sikerült eltörnöd a zárat, megsérül a fegyvered és az elkövetkező harcok során 1-gyel le kell majd csökkentened az ÜGYESSÉGEDET, ha ezzel küzdesz. Ha bármikor úgy döntenél, hogy abbahagyod a zár püfölését és inkább sorsára hagynád a fickót, lapozz a **485**-re.

506.

Dühösen visszaüvöltesz a lényre és a fegyveredért nyúlsz. A teremtmény meglepetten hátralép és valamit elkezd motyogni. Vagy megrémült, vagy nagy benyomást tettél rá, mert megadóan lehajtja a fejét és várja a következő szavaidat. Ha megparancsolod, hogy mondja el neked a belső torony felé vezető leggyorsabb utat, lapozz a **390**-re. Ha utasítod, hogy keressen számodra valami élelmet, lapozz a **345**-re. Hogyha megkérdezed, mit tartogat a szobájában, lapozz a **376**-ra.

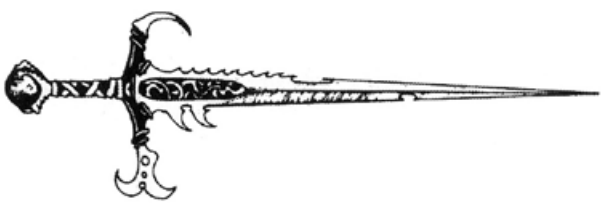


507.

A barlang igen tágas. Belépsz és körbenézel, hogy megállapítsd, kell-e bármilyen veszélytől tartanod. Úgy tűnik, minden a legnagyobb rendben. Ha biztos, ami biztos alapon a barlang hátsó, sötét részeit is át akarod vizsgálni, lapozz a **268**-ra. Ha letáborozol és esetleg eszel egy keveset, lapozz a **366**-ra. Ha csak egyszerűen elnyúlsz és már alszol is, lapozz az **574**-re.

508.

– Az analandi! – kiált fel a kapitány magas hangon. – Jó munkát végeztetek. Erről jelentést teszek az urunknak. – A két őr büszkén kihúzza magát és valamit morognak egymás között. A kapitány mélyen a szemedbe néz, majd visszaül az íróasztalához. – Előbb azonban – szólal meg – ki kell kérdeznünk a foglyunkat. – Miközben a kapitány téged méreget, gyorsan körbenézel a szobában. (A helyiséget a **375**-ös fejezetponttal szemben lévő rajz ábrázolja. Talán észreveszel rajta olyasmit, aminek később hasznát veheted.) A kapitány a szándékaid felől kezd kérdezősködni. Ha azt feleled, hogy személyes üzenetet hoztál a Főmágusnak, lapozz a **43**-ra. Ha azt, hogy el akarod pusztítani az Erődben lakó gonoszt, lapozz a **122**-re. Hogyha vesztegetésképp megpróbálsz valamit felajánlani a kapitánynak a hátizsákodból, lapozz a **232**-re.



509.

Amint hozzáérsz a fejszéhez, halk zizegés hallatszik és valami elképesztő erő ragad meg és lök az oszlop felé. Lapozz a **451**-re.

510.

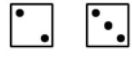
Sikerül megvetned a lábadat az ajtóban, így egyszerre csak egy ellenfél tud rád támadni.

Első Fekete Elf	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6
Második Fekete Elf	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7
Harmadik Fekete Elf	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha mindhármukat legyőzted, távozol a szobából. Lapozz az **566**-ra.

511.

A szoba üres. Megkönnyebbülten fellélegzel és nekitámaszkodsz az ajtónak. A Madáremberek karmainak csattogása a kőpadlón egyre hangosabb lesz, ahogy közelednek. Éppen előtted egy másik ajtó áll, néhány centiméternyire kinyitva. Éles hangok hallatszanak az ajtó mögül, mintha valaki meghallott volna. Az ajtórésben egy fej jelenik meg. Reményeid romba dőlnek: egy Madárember sasszemei bámulnak rád! Odakárog a többieknek, mire két társa is megjelenik az ajtóban. Lassan odasétálnak hozzád. Gyorsan kell gondolkodnod. Ha megfordulsz és visszamenekülsz előlük a folyosóra, lapozz a **74**-re. Ha megpróbálod egy kicsit enyhíteni a hangulatot azzal, hogy közlöd, az édesanyáik minden bizonnyal büszkék lehetnek rájuk, lapozz az **567**-re. Ha megpróbálsz felajánlani nekik valamit a hátizsákod tartalmából, lapozz a **279**-re.



512.

A lény teljes erejéből az oldaladba ront. Az ütközés ereje a szoba közepe felé repít. Összerezzensz, ahogy a bokádon erős fájdalom hasít át. Biztos vagy benne, hogy kibicsaklott. De nincs más választásod, bicegve elindulsz az ajtó felé. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Miközben te feltápászkodsz, a szobor már fel is készült a következő rohamra. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **25**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **296**-ra.

513.

Éppen idejében bújtál fedezékbe. A Madárember suhogva lecsap, éles karmai csak centiméterekkel kerülnek el. Ellenfeled nagyot visít, majd ismét felröppen, hogy újabb rohamot indítson. A bokorban rejtőzve persze nem tarthatod magad sokáig. Hirtelen egy gondolat merül fel az agyadban. Meglehet, hogy más Madáremberek is lehetnek a közelben! A legjobb az lenne, ha gyorsan rátámadnál a bestiára és remélnéd, hogy egyik társa sem szúrja ki a harcotokat. Ha fegyverrel küzdesz ellene, lapozz a **450**-re. Ha varázslatot használsz, válassz:

FIX	REP	MEL	DEM	ÁTE
701	**778**	**598**	**716**	**661**

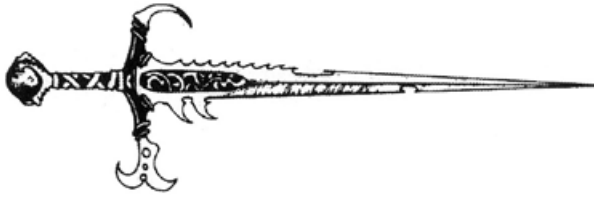
514.

Hiába próbálkozol, nem vagy képes rájönni, hogyan működik ez a gépezet, vagy hogy mi célt szolgálhat. Végül feladod és úgy döntesz, tovább folytatod a küldetésedet. A szobából nem látsz másik kijáratot, ezért visszamész a fő előcsarnokba. Lapozz a **81**-re.

515.

Ahogy előrelépsz, a lény is feléd mozdul. Valószínűleg nem tetszik neki a modorod, mert az egyik hatalmas, hólyagos karjával feléd nyúl, csakhogy beledöngöljön a padlóba. Ha karddal harcolsz ellene, lapozz a **475**-re. Ha varázsolni akarsz, válassz:

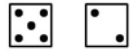
TÜK	ZAV	ALV	TÉR	BŰZ
744	**609**	**715**	**780**	**665**



516.

A lény lassan áthelyezi a testsúlyát, mintha csak érezné, hogy a szándékaid ellenségesek. Ha kirántod a fegyveredet, lapozz a **442**-re. Hogyha inkább varázslatot használsz, válassz:

KIN	TÜV	POR	NAP	DEM
633	**606**	**675**	**740**	**762**



517.

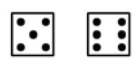
Az ajtó ugyan nincs zárva, de elég nehéz lenyomni a kilincsét. Látszólag könnyedén le tudod nyomni, ám elég nehézkesen akar csak kinyílni. Többször is meg kell ezzel próbálkoznod, mire rájössz a trükkjére: a kilincs alatt találsz egy kis reteszt, amit folyamatosan nyomni kell. Az ajtó végül kinyílik, te pedig belépsz a szobába és elkerekedett szemekkel nézed az odabent uralkodó káoszt…

Hangos zsivaj üti meg a füledet. A helyiségben legalább egy tucatnyi groteszk lény nyüzsög. Apró, gusztustalan teremtmények ezek, sötét bőrükön pattanásszerű dudorok éktelenkednek. Leginkább Goblinokra emlékeztetnek, de elképesztő mutációk láthatóak rajtuk. Egyiküknek apró, csökevényes lábai vannak, melyek alig néhány centire emelik csak fel testét a talajtól. Egy másiknak hatalmas, teletömött krumplis zsákra emlékeztető feje van. Egy harmadik a sarokban ül, csiripel és csapkod a karjaival, mintha csak madár lenne. Egy negyediknek egyáltalán nincsenek végtagjai, a teste viszont kígyószerűen feltekeredve hever a talajon. A látvány rémületes. A szoba másik feléből egy ajtó nyílik, és nagyon úgy tűnik, ez az egyetlen továbbvezető út. Ha előrántod a fegyveredet és átvonulsz a szobán, lapozz az **56**-ra. Ha amilyen gyorsan csak tudsz, az ajtóhoz rohansz, lapozz az **571**-re. Ha elmondasz egy varázslatot, válassz:

TEL	SÁP	KÖD	TIL	NAP
728	**622**	**677**	**698**	**799**

518.

Amikor a lábad szilárd talajt ér, körülnézel. Nem erre számítottál, de a környék furcsán ismerős. Az ég lassan sötétedik, nemsokára leszáll az éj. Egy lármás kocsma előtt állsz egy szemetes utcán. Várasz egy kicsit, majd belépsz a kocsmába. Lapozz a **110**-re a *Varázslat!* sorozat második könyvében.

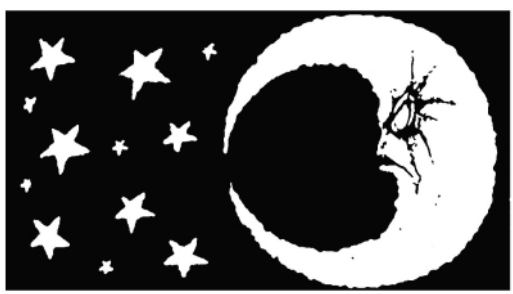


519.

Elindulsz a fal mellett az udvar sarka felé. Egy apró faajtóhoz érsz. Óvatosan kinyitod, ám az hirtelen kivágódik! Egy apró, tömzsi lény jelenik meg, és megkérdezi, mit keresel errefelé. – Nos? – kérdi. – Mit akarsz idebenn? Lefogadom, hogy a Mucalytokat jöttél kínozni, mi? Hát akkor gyere! No mi van, csak nem inába szállt a bátorságod? Nem fog harapni, ne aggódj! Ott lesz balra! Igyekezz! – Közlöd vele, hogy nem áll szándékodban „a Mucalytokat kínozni". A lény felvonja a szemöldökét. – Nem? Throffra, akkor meg mi a fenét keresel itt? A Tüskésekkel nem akarhatsz találkozni. Akkor *mit* akarsz? – A lény mögött egy kis szobát látsz, melyből két másik ajtó nyílik. Ha azt mondod, hogy a bal oldali ajtón akarsz átmenni, lapozz a **18**-ra. Ha azt, hogy a jobb oldalin, és jobban teszi, ha nem próbál az utadba állni, lapozz a **221**-re.

520.

Leülsz mellé és te is enni kezdesz. Az evéstől 2 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha a mai nap még nem ettél, illetve 1 ÉLETERŐ pontot, ha már igen. Beszélgettek egy kicsit, de hamar rájössz, hogy a kalodába zárt férfi mindig kitérő válaszokat ad, amikor az Erőd szóba kerül. Annyit azért sikerül kihámoznod a beszélgetésből, hogy a Főmágus valami „nagy dologra" készül, és hogy a terveit egy „Schinn Szamaritánusainak" nevezett csoport akadályozza folyamatosan. Ennél többet azonban nem tudsz kihúzni belőle. Lapozz a **485**-re.



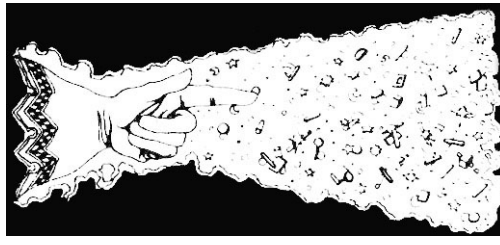
521.

Házigazdád ismeri a küldetésedet és a kilétedet is. Idáig sikerült álcáznod magad, de most már mindenki tudja, hogy bejutottál az Erődbe. Lapozz az **561**-re.

522.

Az egyik lény odakiált neked. – Lépj előre, kis ember! – vakkantja. – Lépj előre, hogy lássunk, te gyönge szívű béka! És mondd csak meg, ki adott engedélyt arra, hogy a Szatírnők birodalmán áthaladj. – Ha teszed, amit parancsol, lapozz a **244**-re. Ha előrántod a fegyveredet és valami hasonló sértőt kiabálsz vissza, lapozz a **188**-ra. Hogyha varázsolni kezdenél, válassz:

TÜV	ZAV	GAK	TÁN	CSA
746	**772**	**685**	**760**	**620**



523.

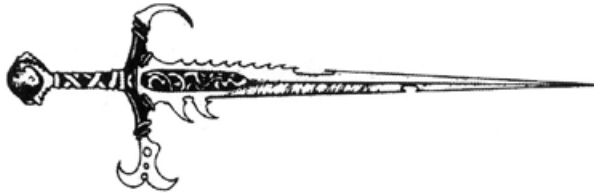
Jól meg kell nézned, hová lépsz, de ettől eltekintve a szoba elég biztonságosnak tűnik. Az olajszag az egyik sarokban erősebb, mint máshol. A lábad egyszer csak valami puhát és zsírosat érint. Belerúgtál valamibe, ami most mocorogni kezd! Ha vársz, hogy kiderüljön, mibe is rúgtál bele, lapozz a **464**-re. Ha pánikszerű gyorsasággal elhagyod a szobát, lapozz a **96**-ra.

524.

Nyugtalanul vársz, mi lesz a mutáció hatása. Hirtelen nőni kezdesz. Csuklód hájat ereszt, mellkasod is megduzzad. Tested minden pontján hatalmas zsírtömegek jelennek meg! Amikor véget ér az egész, kiderül, hogy majdnem testsúlyod kétszeresére híztál meg. Többé már nem tudsz olyan gyorsan és ügyesen mozogni, mint azelőtt. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, továbbá 2-t mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL. Végül egy hátsó ajtón át kitámolyogsz a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

525.

Sh'houri szemügyre veszi a pergamentekercset. – Igen – bólint. – El tudom olvasni a szöveget. Ezt Sh'howna írta, a falunk egyik örege, akinek egy ideje nyoma veszett. – A Szatírnő egészen elmélyed az irományban. Nyilvánvalóan valami számukra fontos dolgot találtál. – Köszönet illet, idegen, amiért elhoztad ezt nekünk – szólal meg végül. – Olyan ügyekről szól az üzenet, melyek a mi fajunk titkai kell, hogy maradjanak, de azt mondanom sem kell, hogy egy számunkra nagyon fontos dologra bukkantál rá. Ezért jutalmat érdemelsz. - Kifejezed örömöd, amiért segíthettél nekik, utána beszélgetni kezdtek az utazásaidról. Lapozz a **371**-re. A beszélgetés után egy zsákban tárgyakat fognak előhozni és felajánlják, hogy ezek közül bármit elvihetsz, ha cserébe otthagysz valamit nekik. Mivel visszajuttattad nekik a pergament, *semmit* nem kell majd cserébe itt hagynod.



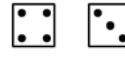
526.

Az öregember szeme megrezdül! Az izmok mozogni kezdenek arcán, ahogy lassan visszatér az élet a holttestbe. Amikor elég ereje összegyűlt már, Farren Whyde felül és rád néz. A tekintete üres. Semmire sem emlékszik a szobával és veled kapcsolatban, ezért elég sok idődd elmegy azzal, hogy elmondd neki a nemrég történteket.

– Ó, barátom, ha ez igaz – mondja végül –, akkor az életemet köszönhetem neked. Sőt, ami ennél is több, a Femphrey Szövetség minden egyes lakója a békés és gazdag jövő reményét köszönheti neked. De a próbálkozásod hiábavaló, ha nem tudod visszavinni a Királyok Koronáját Analandba. Talán van rá mód, hogy meghálálhassam bátorságodat. – Odalép az íróasztalhoz és a legalsó fiókból egy bársonyzsákot húz elő. Ebből egy apró, tiszta kristálygömböt vesz elő és belenéz. – Ha még életben vannak – mondja –, a Szamaritánusok biztosan segíteni fognak. Ó, igen, ott van velük Croo. – Te is belenézel a gömbbe. Egy mérges Madárember alakját látod, amint pattogó hangon parancsokat osztogat társainak. – Ő Peewit Croo – mondja Farren Whyde –, Schinn Szamaritánusainak Fővezére. Ők is gyűlölik Mampang hatalmát, ezért hajlandóak lesznek segíteni neked, hogy biztonságban hazatérj otthonodba. Ezzel magadhoz szólíthatod őket. – Egy apró ezüstsípot nyújt át neked. Lapozz a **800**-ra.

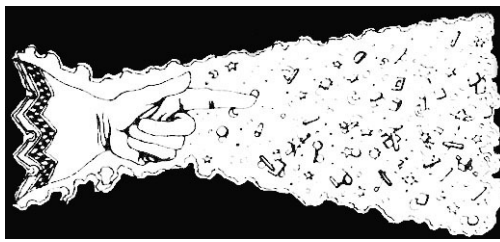
527.

A Madáremberek összenéznek, majd a saját nyelvükön néhány szót váltanak, melyet nem értesz ugyan, de annyit azért ki tudsz belőle hámozni, hogy ők sem tudnak mit kezdeni a helyzettel. Úgy döntesz, kihasználod zavarukat és távozol. Lapozz a **479**-re.



528.

Izgatottan magukhoz intenek, ezért meggyorsítod lépteidet. Három Felderítő alkotja a csoportot, és érdekes módon egyáltalán nem idegenkedsz tőlük. Analandban ugyanilyen Felderítők állomásoznak az ország határain, mivel elképesztően jó látásukkal ideális határőrzőknek bizonyultak. Ám hamar visszatér óvatosságod, amikor belegondolsz, ezek vajon mit keresnek itt, Mampangban? Egyikük odahúz a csoporthoz. – Figyeltünk, ahogy beléptél az udvarba, és úgy gondoltuk, hogy felhívjuk a figyelmedet néhány itteni veszélyre. Egy hozzád hasonló idegen könnyen bajba keveredhet. De mi nem vagyunk jótékonysági intézmény. A segítségünket meg kell fizetned. A jó tanácsért 3 Aranytallért számítunk fel. – Ha elfogadod az ajánlatot, lapozz a **459**-re. Hogyha közlöd velük, hogy nem tartasz igényt a segítségükre, lapozz a **181**-re.



529.

Hiába küzdesz, semmi eredménye nincs. Az őrök szilárdan fogva tartanak. Amikor a szorítás fájni kezd, feladod a reménytelen dulakodást és szembenézel a kapitánnyal. Lapozz az **508**-ra.

530.

A fészekhez nem vezet fel út. Kénytelen vagy magad felmászni a sziklafalon, ügyelve arra, hogy ne potyogtasd el a felszerelési tárgyaidat. Mászás közben többször is megcsúszik a lábad – ilyenkor a vér is meghűl ereidben –, de csak kisebb kavicsokat rúgsz le a falról. Végül felérsz a sziklapárkányhoz. Ahogy arra számítottál, a fészek leginkább egy hatalmas saséra hasonlít, de mindenfajta rekeszek és lyukak is vannak benne, ahová tárgyakat lehet elrejteni. Ha megvizsgálod ezeket a rejtekhelyeket, lapozz a **477**-re. Ha úgy véled, először nem a lehetséges kincsre kellene gondolnod, hanem arra, miféle lény élhet ilyen óriási fészekben, és úgy döntesz, hogy most azonnal lelépsz innen, visszamászol az útra és tovább folytatod a kalandozást, lapozz a **36**-ra.

531.

– Tíz Aranytallér, mi? – Az Ogrét szemmel láthatóan érdekli az ajánlatod. – És mit akarsz cserébe tudni? – Ha először dicsérni kezded, milyen remekül felszerelt kínzókamrája van, aztán a Throben Ajtókról kérdezed, lapozz a **215**-re. Ha afelől érdeklődsz, melyik volt a legélvezetesebb kínzása az utóbbi időben, majd megkérdezed, hol találhatod meg a Főmágust, lapozz a **143**-ra.

532.

Ahogy közelebb ársz, látod, hogy a csoport valamilyen társasjátékkal vannak elfoglalva. Eltűnődsz azon, vajon nem hívod-e ki magad ellen a sorsot azzal, hogy nyílegyenesen odasétálsz az őrökhöz, de még ha így is lenne, ha most hirtelen irányt változtatnál, az is biztosan gyanút keltene. A lények egyelőre nem vettek észre. A játék abból áll, hogy dobónyilakat hajigálnak egy falra erősített táblára. Amikor odaérsz, az egyik férfi éppen távozni készülődik, miközben a többiek megpróbálják rávenni, hogy maradjon még egy kicsit. Az őr azonban hajthatatlan. Amikor a társai meglátnak téged, intenek, hogy szállj be helyette a játékba. Ha odamész hozzájuk, hogy megtudd, miféle játékot játszanak, lapozz a **461**-re. Ha inkább közlöd velük, hogy sürgős dolgod van és nem ársz rá játszani, lapozz a **294**-re.

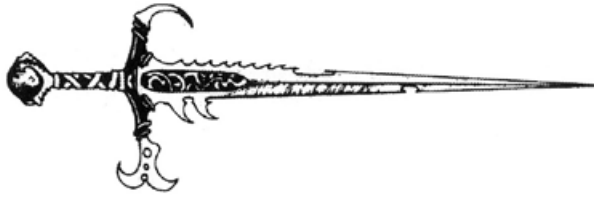
533.

Remélve, hogy bármi is legyen a szobában, az nem fogja tudni megállapítani, melyikőtök a valódi, előhúzod a fegyveredet, hátha szükség lesz rá. Vajon bejön a trükköd? Lapozz a **15**-re.

534.

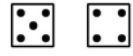
Elővigyázatosan közelíted meg a barlang bejáratát. Megállsz és megvizsgálod, mennyire frissek a patanyomok. Nagy megkönnyebbülésedre elég régieknek tűnnek. De bármiféle lényhez is tartozzanak a nyomok, a be- és kivezető nyomok alapján úgy tippeled, ketten vagy hárman járhattak erre közülük. Belesel a barlangba. Elég mély, de amúgy üres – legalábbis ameddig belátsz. Megragadod a fegyveredet és belépsz a félhomályba.

Alig teszel néhány lépest, mikor megtorpansz! Kicsit beljebb egy kövön egy alak ül a sziklafalnak támaszkodva! A lény emberszerűnek tűnik, ráadásul teljesen meztelen, de nem mozdul. Hosszú, sörényszerű haja végigomlik a hátán, ami szerencsére feléd néz – ellenkező esetben már egészen biztosan észrevett volna. Ha rákészönsz, hogy felhívd magadra a lény figyelmét, lapozz a **309**-re. Ha odarohansz és megtámadod, mielőtt még bármit is tehetne, lapozz a **202**-re. Ha egyedül hagyod és inkább valahol máshol keresel menedéket, lapozz a **169**-re.



535.

– A toronyba csak egyetlen út vezet – mondja. – De ha nem ismered a Throben Ajtókat, attól tartok soha nem jutsz be oda. Ezeket az átjárókat a throbeni Nekromanták Céhe készítette és látta el védő varázslattal. Mindnek megvan a maga titka, legyen az akár kulcs vagy jelszó. Ám e titok ismerete nélkül soha nem fogsz átjutni rajtuk. És mindegyiket halálos csapdák őrzik. – Megköszönöd az információt. Informátorod mindenáron el akarja rejteni a tőled kapott kincset, ezért gyorsan faképnél is hagy. Lapozz a **8**-ra.



536.

Gúnyosan megjegyzed, hogy pont ilyen választ vártál egy hozzájuk hasonló, tudatlan fatuskóktól. A reakciójuk azonnali. Mindhárman felugranak és megragadják fegyvereiket. Ha te is kirántod a kardodat, lapozz az **510**-re. Ha inkább mágiát használnál, válassz:

ALT	VAR	MEN	BŰZ	POP
727	**793**	**614**	**671**	**775**

537.

Odalépsz az öregember holttestéhez. Bepermetezed Szenteltvízzel, majd várod, mi történik Farren Whyde-dal. Lapozz az **526**-ra.

538.

Az ajtó lassan kinyílik. Amint elég szélesre tárult, átléped a küszöböt. A kapu mögött egy rövid utcát találsz, mely a belső torony felé vezet. Két irányba ágazik el. Bal kéz felé egy vastag faajtóhoz érkezik, mely a torony főbejáratának tűnik. Azonban előtte Madáremberek állnak! Ketten vannak, és beszélgetés közben néha jóízűeket kacagnak. Nem vettek észre téged. Az ajtó mögül aztán egy fej bukkan elő és szól nekik, hogy menjenek ők is be. Ha elég gyors vagy, ez lehet a nagy lehetőség a számodra, hogy észrevétlenül belógj a toronyba. Másrészről ha valahol Madáremberek nyüzsögnek, az a legkevésbé sem biztonságos hely. Jobb kéz felé az utca egy kisebb ajtóhoz vezet. A mellette lévő kis ablakon gőz szivárog ki, és mindenféle hangok – beszélgetés, csattogás hangjai – szűrődnek ki rajta. Lehet, hogy ez a munkások bejárata? Merre indulsz? Ha a bal oldali utat választod és megkockáztatod, hogy összefuss a Madáremberekkel, lapozz az **565**-re. Ha a kiszűrődő zajok ellenére is a jobb oldali ajtót vizsgálod meg, lapozz a **492**-re.

539.

Elindulsz az ösvényen. Egy darabig lefelé vezet, aztán keresztülvág egy sziklás fennsíkon. Egy nagyobb kő mellett befordul, majd egy sziklába vágott, rövid alagúton vezet át. A járat túloldalánál kétfelé ágazik szét. Az ösvény maga egyenesen halad tovább előre. Ha ezen mész tovább, lapozz az **59**-re. Bal kéz felől egy másik, rövidke ösvény vezet egy kiszögelléshez, ami egy keskeny szakadékra tekint ki, ennek túloldalán, pontosan szemben, pedig egy másik kiugró sziklanyelvet pillantasz meg. A hasadék egy kicsivel szélesebb annál, semmint hogy simán át lehessen ugorni felette, de a szirt fölött egy lengőkötél van fellógatva a sziklára. Valószínűleg a hozzád hasonló, gyalogos utazóknak szánták átkelésre. Ha megvizsgálod a kötelet, lapozz a **323**-ra.

540.

Varázslatod lassan kezd működni – túl lassan. Amint elkezdesz felemelkedni, a Démon befejezi átváltozását. Előre ugrik és hatalmas, karmos mancsával feléd csap, felhasítja a mellkasodat, az ütés erejétől pedig a földre zuhansz! Felüvöltesz fájdalmadban, ahogy véred lassan átáztatja öltözéked. Gyötrelmeid szerencsére hamarosan véget érnek. Ahogy felnézel, utoljára még megpillantod a pokoli bestia hatalmas, fekete lábát, ami a fejedhez közelít. Az ezt követő, undorító reccsenést szerencsére már nem hallod…

541.

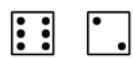
A bot segítségével ismét szélesre tárod az ajtószárnyakat. Robajló lángok hője csap az arcodba. Szilárd elhatározással beugrasz a lángnyelvek közé. Ez bátor, de ostoba tett volt. Odabent akkora a hőség, hogy azonnal tüzet fog a ruhád, a hajad, a húsod és egy pillanat alatt felforr a véred. Vadul üvöltve próbálsz menekülni a fájdalom elől, hiába. Haldoklásod szerencsére nem tart sokáig.

542.

A kövér fickó arca felderül, amikor kinyitod az erszényedet. Előveszel 1 Aranytallért és átadod neki. – Köszönöm, barátom, köszönöm. De hol is tartottunk? – Kérdezni kezdesz az Erődről, de vendéglátód feltartja a kezét. – Mielőtt beszélgetnénk, nem innál egy teát? – Ha elfogadod a meghívását, lapozz a **238**-ra. Ha inkább közlöd vele, hogy nem vagy szomjas, lapozz a **292**-re.

543.

Mikor a Madárember kileheli a lelkét, az ég felé emeli a fejét és megpróbál egy utolsó, segélykérő kiáltást kipréselni magából. Amint rájössz, mi a szándéka, meglendíted kardodat és villámgyorsan átmetszed a gégéjét. A sikoltás tompa, bugyogó hörgésbe fullad. Pihensz néhány percet, majd tovább mész az úton. Lapozz a **441**-re.



544.

Lüktető fájdalmat érzel a válladban. Rémületedre egy dudor kezd nőni a hónaljadból. Megvárod, hogy a fájdalom a dudor növekedésének befejeztével elmúljon. Mikor megnézed az eredményt, egy harmadik kart találsz magadon, mely kardforgató karod alá nőtt! A fájdalomtól és a sokktól 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz, de mostantól ezzel a kezeddel egy második fegyvert tudsz forgatni. Ezentúl ha harcra kerül sor, úgy küzdhetsz, mintha kettő lenne belőled. Végül egy hátsó ajtón át távozol a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

545.

Körülbelül húsz percnyi mászás után a két Szatírnő megáll egy kicsit és bevár téged. Kecskeszerű lábaikkal sokkal ügyesebben mozognak ezen a terepen. Kicsit hitetlenkedve néznek rád, amikor végül lihegve utoléred őket. Egyikük előre mutat, hogy te is lásd, hova igyekeztek. A hegyoldalban egy széles sziklakiszögellést látsz, nyilván ez lehet falujuk főtere. Fél tucat Szatírnő figyel titeket a környező barlangok bejárataiból. Kísérőid a szirt mögötti sziklafal közepén tátongó legnagyobb barlangnyílás felé vezetnek.

Amikor az üreg bejáratához értek, a két őrt álló Szatírnő egyike előrelép, egyik kíséröd – név szerint Sh'haarzha – azonban int neki, hogy álljon félre az útból. – Ez egy világutazó nomád. Találkoznia kell Sh'hourival. – Az őr visszatér posztjára, ti pedig beléptek a fáklyákkal alaposan megvilágított barlangba. Számos kisebb járat nyílik a nagy előtérből. Az egyik ilyen nyílásból egy idősebbnek tűnő Szatírnő lép elő. Ha elmondasz neki mindent, amire csak kíváncsi az utazásoddal és a Xamenen kívüli világgal kapcsolatban, lapozz a **371**-re. Ha Sh'himbliről beszélsz – és tudod is, ki az a Sh'himbli, lapozz a **354**-re. Hogyha megvárod, amíg ő kérdez, lapozz a **29**-re.

546.

Körbetapogatod a követ, hátha megtalálod a titkos ajtót. Semmi nyom. Megpróbálkozhatsz a jelszóval is. Mit mondasz?

Alaralatanalara?	Lapozz a **317**-re.
Ganthankamonta?	Lapozz a **343**-ra.

Ha egyiket sem akarod kipróbálni, lapozz a **486**-ra.

547.

Az ajtó zárva van. Úgy döntesz, hogy békén hagyod és megpróbálkozol a másikkal. Lapozz a **263**-ra.

548.

A kövér férfi csettint az ujjával, majd néhány szót kiált a Jaguárjának. A bestia kivillantja fogait, amikor felismeri a parancsot: *Támadj!* Kiugrik az asztal alól és rád veti magát.

Jaguár	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

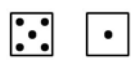
Ha megölted a lényt, lapozz a **146**-ra. Ha inkább csak magadat véded, de nem akarsz végezni az állattal, lapozz a **205**-re, miután 2-re, vagy az alá csökkentetted ÉLETEREJÉT.

549.

– Ez sértés! – kiáltja a Vörösszem. – Nemcsak hazudott nekünk ez a nyomorult itt – mert ha ő Kharéból való, akkor én vagyok maga a Főmágus –, de gyilkosnak nevezte Slangg szent emberét ez a fajankó! – Úgy fest, rosszul tippeltél. Lapozz a **12**-re.

550.

Ha visszafordulsz és megpróbálkozol azzal az ajtóval, amely előtt korábban eljöttél, lapozz az **517**-re. Ha azzal az ajtóval próbálkoznál meg, amely a lény szobájából nyílik, közvetlenül a bejárat mellett, lapozz az **573**-ra. Mindeközben a csupasz lény egyik sunyi szemét végig rajtad tartja…



551.

Elindulsz a szakadék mellett futó ösvényen, de most már az Erőd felőli oldalon. Hirtelen dübörgő hangot hallasz, úgyhogy gyorsan körbepillantasz. Sem magad előtt, sem pedig a hátad mögött nem látsz semmit, de amikor felnézel, meghűl a vér az ereidben. Magasan fenn a hegyoldalban kövek kezdenek legördülni! Te pedig éppen a kőomlás útjában vagy! Gyorsan el kell döntened, mint tegyél. Ha rohanni kezdesz, remélvén, hogy még időben kiérsz a veszélyeztetett területről, lapozz a **368**-ra. Ha összeszeded minden bátorságodat és átugrasz a szakadék másik oldalára, arra az útra, amelyiken korábban jöttél, lapozz a **400**-ra. Hogyha elmondasz egy varázslatot – de ha a varázslat nem bizonyul hatékonynak, már nem lesz időd a menekülésre!), válassz:

BŰZ	FUJ	FÉM	FAL	POR
624	**731**	**654**	**751**	**617**

552.

A férfi feláll és egyetlen szót kiált. – Őrség! – Ebben a pillanatban egy rejtett ajtó csapódik fel mögötted. Három őr ront be rajta, és mielőtt akár egy lépést is tehetnél, szorosan megragadják a karodat. Átlökdösnek az ajtón, majd felvonszolnak a torony tetejére. Ott kinyitnak egy súlyos ajtót és behajítanak rajta. Lapozz a **4**-re.

553.

Megragadod a fegyveredet és felkészülsz a támadásra. Utána nekiugrasz az ajtónak és berontasz a szobába. Két kócos, piszkos őr ül odabent egy asztalnál. Hirtelen érkezésed teljesen meglepte őket. Feltápászkodnak az asztaltól és megragadják fegyvereiket. A meglepetés miatt annyi előnyöd lesz a közelharc során, hogy ha valamelyik Harci Körben ugyanakkora lesz a Támadóerőd, mint kiválasztott ellenfelednek, úgy tekintheted, mintha eltaláltad volna őt. Ha karddal küzdesz meg a két fickóval, lapozz a **453**-ra. Ha varázsolsz, válassz:

TÉR	FEL	ELT	PÉL	GUM
738	**641**	**688**	**765**	**756**

554.

Lassan araszolsz előre a szobában. A következő néhány lépésedet az alábbiak közül választhatod: **249**, **227** vagy **100**.

555.

Letérdelsz a kaloda mellé és segítesz neki enni. Közben megkérdezed, miért zárták ide. – Nem az én hibám volt – sóhajtja. – Az az átkozott nyelvem már megint eljárt. Ha néhány korsóval már megittam, néha nem is tudom, miket beszélek. Nem ez az első alkalom, hogy a lepcses szám bajt hozott a fejemre. – Egy pillanatra elgondolkodsz azon, egyáltalán ki fogsz-e tudni húzni valamilyen hasznos információt a fickóból. – És mi van veled? – kérdezi. – Velem ellentétben te biztosan nem Mampangból való vagy. Mi hozott ide az Erődbe? Te is a Főmágus hadárusa vagy? – Aztán hirtelen elhallgat, mintha rádöbbent volna, hogy túl sokat mondott. Hiába biztatod, többet nem hajlandó beszélni. Ha megpróbálod beszédre ösztökélni azzal, hogy felajánlod neki a szabadságát, lapozz a **362**-re. Ha megpróbálod megfenyegetni, hogy mondjon többet a Főmágus „hadárusairól”, lapozz a **444**-re.

556.

Amilyen halkan csak tudsz, leugrasz és megfordulsz, hogy besurranj az ajtón. *Áááááá!* Nagyot ugrasz ijedtedben, amint egy állig felfegyverzett, páncélos őrrel találod szemközt magad! A fickó is hasonlóképpen meglepődik és nagyot üvölt. Négy alak vesz körbe pillanatok alatt. Nincs menekvés, meg kell küzdened velük. Ha fegyverrel támadsz rájuk, lapozz a **40**-re. Ha varázsolsz, válassz:

BUT	LÁP	ZAV	KÖD	TEL
718	**636**	**656**	**766**	**599**

557.

– De hát hogyan is utasíthatnál vissza? – kacag az Ogre. – Hiszen mi más választásod van? Persze, ha ezt akarod, ám legyen. – Csattint egyet a korbácsával és előrelép. Ha kirántod a fegyveredet, lapozz a **270**-re. Hogyha elmondasz egy varázslatot, válassz:

POP	FÉM	NAP	TEL	BŰZ
676	**619**	**770**	**592**	**709**

558.

Amint csapásod hatására a lény eldől, kilépsz a barlangból, hogy szívj egy kis friss levegőt. Pihensz egy keveset, majd visszatérsz a barlangba, hogy befejezd a vacsorádat. A leszálló sötétség lassan arra késztet, hogy megvesd az ágyadat, mielőtt még teljesen besötétedne. Lapozz a **384**-re.

559.

A nyöszörgés hamarosan abbamarad és a lény mozdulatlanul a sarokba dől. Ha megkockáztatod, hogy átkutatod a szobát, lapozz az **51**-re. Ha inkább azonnal távozol, lapozz a **96**-ra.

560.

Csengő hangja hallatszik odabentről. Kis idő múlva egy különös arc jelenik meg az ajtónyílásban. A figura bőre teljesen sima és szőrtelen, vállai szélesek, ajkai pedig álnok mosolyra húzódnak. Rád dörren, hogy miért húztad meg a csengőt. Ha elnézést kérsz, amiért megzavartad, lapozz a **466**-ra. Hogyha agresszív köszöntésére vicsorogva válaszolsz, lapozz az **506**-ra.

561.

Amikor a közeli halál sokkja levonult, felülsz és körülnézel. A padlót szalma borítja, de a falakon térképek és táblázatok sorakoznak. Ezek közül számos a csillagokat ábrázolja. Az ablakon át egy furcsa, csőszerű készülék mered az égre. A szoba közepén álló íróasztal mögött egy vézna, fekete, tüskés hajú figura üldögél. Félhold alakú szemüvege fölött rád pillant és baljóslatúan elmosolyodik. Lehetséges, hogy ő a Főmágus?

– Kit látnak szemeim? – szólal meg. – Mintha nem tudnám. *Az analandi!* Igazán kíváncsi voltam, képes leszel-e eljutni idáig. Gratulálok a bátorságodhoz és a kitartásodhoz, barátom. De a szerencséd sajnos csak idáig tartott. Mert most már nem gyáva Fekete Elfekkel és tökkelütött Klattaemberekkel kell szembenézned. – Határozottan kijelented, hogy az utad addig nem ér véget, amíg a Királyok Koronája vissza nem tér jogos helyére, az analandi királyi palotába. – Ó, igen – feleli. – A Királyok Koronája. Mi lenne, ha most gyorsan odaadnám és mehetnél isten hírével? Tudod, már egy kicsit idegesít, hogy folyton itt van ez az átkozott vacak. – Ez bizony furcsa ajánlat. Ha beleegyezel és megkérdezed, hol van a Korona, lapozz a **138**-ra. Ha inkább kirántod a fegyveredet, lapozz a **162**-re. Hogyha varázslattal próbálkozol, válassz:

VAR	TIL	GOB	FIX	LÁP
687	**706**	**730**	**786**	**650**

562.

A mutáció végzetes – a belső szerveid teljesen átrendeződnek. Ezt nincs esélyed túlélni. Halálos kínok között fetrengve múlsz ki Throg spájzának padlóján.

563.

Ahogy az őr a földre rogy, te is hátralépsz, hogy összeszedd magad egy kicsit. De ebben a pillanatban az ajtó ismét kinyílik és egy *újabb* őr lép ki rajta, karddal a kezében. A harc elkerülhetetlen.

Második Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted az őrt és kinyitnád az ajtót, hogy megnézd, mi van a szobában, lapozz a **44**-re. Hogyha úgy döntesz, hogy a legjobb az lenne, ha olajra lépnél és inkább a nagy, kétszárnyú ajtó felé indulsz, lapozz a **176**-ra.

564.

A zsákban számos gyógyhatású gyümölcs hever. Legfeljebb négy darabot vehetsz el közülük, de mindegyikért cserébe itt kell hagynod egy-egy tárgyadat (ami nem lehet étel, sem pedig pénz). Minden egyes gyümölcsöt – értelemszerűen – csak egyszer fogyaszthatsz el, de ekkor 4 ÉLETERŐ pontot gyógyít rajtad. Harc kivételével bármikor ehetsz belőlük. Látsz még egy bedugaszolt üveget is. Ha ezért is szeretnél adni cserébe valamit, lapozz az **503**-ra. Ha inkább nem viszed magaddal az üveget, búcsút intesz a Szatírnőknek és továbbindulsz. Lapozz a **441**-re.

565.

Az ajtóhoz lopózol és behallgatózol, visszatértek-e a repülő bestiák. Hangokat – Madárember hangokat – hallasz valahonnan bentről, de az ajtó biztonságosnak tűnik. Kinyitod és belépsz rajta.

Egy széles előcsarnokba jutottál, mely mélyen benyúlik a toronyba. Mindkét falon ajtók sorakoznak, némelyik ezek közül nyitva van. Az egyik mellett észreveszel egy fegyverállványt is. Ha nincs kardod, most leemelhetsz róla egyet. Ám hirtelen hangok ütik meg a füledet a folyosó vége felől. Valaki közeledik! Úgy döntesz, hogy gyorsan elrejtőzöl az egyik ajtó mögött. Ha az első bal oldalon lévő mögé ugrasz be, lapozz a **161**-re. Ha a legközelebbi jobb oldali mögé bújnál be, lapozz az **511**-re.

566.

Továbbmész a folyosón, átmész az ajtón és kiérsz az árkádsorra. Hogyha most balra fordulsz és a kétszárnyú ajtók felé indulsz, lapozz a **472**-re. Ha a szemben lévő ajtóval próbálkozol, lapozz a **493**-ra.

567.

Ezzel csak még jobban felmérgesíted őket. – Bah! - kiáltja az egyikük. – Ne merd az anyáinkat említeni a jelenlétünkben. Minket az apáink tanítottak vadászni és harcolni. – Tovább közelednek. Ha folytatod velük a beszélgetést, lapozz a **471**-re. Ha nem, és inkább előrántod a kardodat, lapozz a **462**-re. Hogyha elmondasz egy varázslatot, válassz:

ELT	HOM	BUT	ANY	ALT
758	**605**	**790**	**707**	**647**

568.

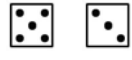
Izgatottan magukhoz intenek, ezért meggyorsítod lépteidet. Három Felderítő alkotja a csoportot, és érdekes módon egyáltalán nem idegenkedsz tőlük. Analandban ugyanilyen Felderítők állomásoznak az ország határain, mivel elképesztően jó látásukkal ideális határőrzőknek bizonyultak. Ám hamar visszatér óvatosságod, amikor belegondolsz, ezek vajon mit keresnek itt, Mampangban? Egyikük odahúz a csoporthoz. – Felismertünk, ahogy átléptél a Throben Ajtón. Gondolod, hogy nem számítottunk rád, analandi? Amióta az első Sárkánykígyó visszatért, azóta vár rád a Főmágus. De segíthetünk álcázni magad. Vedd fel ezt a ruhát itt. – Ha felveszed a felkínált ruhát, lapozz a **104**-re. Ha óvatosságod nem engedi, hogy elfogadd a segítségüket, lapozz a **131**-re. Hogyha rájuk támadsz, lapozz a **90**-re.

569.

Az Ogre gondolatai világossá válnak számodra. Főleg arra gondol, mit szeretne veled művelni, és ezek a dolgok bizony nem lennének valami kellemesek rád nézve. De megérzed a fickó karakterének egy másik vonását is. Elképesztően büszke a birodalmára, melyet az is kifejez, hogy a kínzókamra meglepően tisztán van tartva. Talán egy kis hízelgés jobb belátásra téríti, ezért kifejezed tiszteletedet műhelye iránt. Lapozz a **215**-re.

570.

A Vörösszem a társaihoz fordul. – Ahogy gyanítottam! Te egyáltalán nem Kharéból jöttél. Ez az imposztor csak a bajt keresi itt! Nos, ontsunk egy kis vért! – A tipped nem vált be. Lapozz a **12**-re.



571.

Átrohansz a szobán az ajtóhoz. Futásod sebessége elárulja hogy félsz, ezért a Goblinok akcióba lendülnek. Egyikük feláll és elindul feléd. Ennek a lénynek a karjai különböző méretűek; a jobb oldali elképesztően vastag és izmos. Ezt az ellentétet a lábai is tükrözik, ugyanis a balnak kétszer akkora az átmérője, mint a jobbnak. Közvetlenül eléd áll és kivicsorítja a fogait. Lapozz a **332**-re.

572.

Csöndesen leugrasz a földre és az őrökre pillantasz. Azok még mindig az átjáró vizslatásával vannak elfoglalva. Tiszta a levegő. Hangtalanul besurransz az ajtón át, az Erődbe. Lapozz a **129**-re.

573.

Az ajtó egy rövid folyosóra nyílik. A jobb oldali falba egy ablak van vágva, ezen át árad be a napfény a helyiségbe. Kitekintve egy hatalmas torony lábazatát látod az udvar túlsó felén. A bal oldali falban van egy ajtó. Ha benyitsz rajta, lapozz az **517**-re. Ha nem akarod, végig kell menned a folyosón és az ott lévő ajtóval kell szerencsét próbálnod – lapozz a **194**-re.

574.

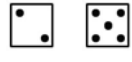
Találsz egy területet, ahol viszonylag puha a talaj – jó hely lenne ez az éjszakai pihenésre. Hátizsákodat párnának használva kényelmesen elhelyezkedsz. A nap eseményei még egyszer átvillannak az agyadon. Fáradtnak érzed magad. Nagy teljesítmény, hogy idáig is eljutottál. A Főmágus szolgái ellen vívott harcok bármikor balul üthettek volna ki, és akkor nem feküdnél itt. Mekkora szerencséd volt idáig! Ezek a gondolatok forognak a fejedben, miközben lassan elnyom az álom.

De a sorsod nem az, hogy nyugodtan töltsd el az éjszakát. Úgy látszik, a barlang igen kedvelt pihenőhely, és egy hatalmas Bűzös Borz már korábban otthonának nyilvánította azt. A lény, miközben éjszakai vadászatán járt, idegen szagot érzett és követni kezdte. Ekkor bukkant rá a behatolóra a vackában. Egy pillanatra még felébredsz, de csak azért, hogy még megpillantsd a Borz félelmetes állkapcsát, amint összezáródik a nyakad körül…

575.

Jann megrázza a fejét, de azért sok szerencsét kíván, miközben te felmászol az ablakba. Bízva a varázslat sikerében a párkány szélére lépsz. Letekintve szédítő mélység tárul a szemed elé. De összeszeded minden bátorságodat – és kiugrasz!

Normális körülmények között a varázslat megóvott volna a lezuhanástól és piheként lebegve érkeztél volna meg a földre odakint. De – bár neked erről fogalmad sem volt – a varázslat nem működött. A Minimókat ugyanis olyan aura veszi körbe, melyek a legerősebbeket leszámítva minden varázsige létrejöttét megakadályozzák. Bátor lépésed hiábavaló volt. Vad halálsikolyodat messzire viszi a szél, miközben végzeted felé zuhansz.



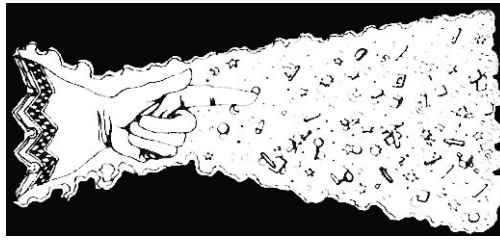
576.

Miközben legutóbbi sebedet ápolod a Mucalyt hozzád hajol. Arca elé emeli az ormányát és rád lehel. A bűz elviselhetetlen! Köhögni és öklendezni kezdesz, és még nem is tudod, hogy ezek utolsó lélegzetvételeid. A Mucalytek lehelete ugyanis halálos méreg mindenki számára, aki nem a saját fajából való. A lény arcára mosolyszerű kifejezés ül, miközben te a földre rogysz.

577.

A két őr ugyan holtan fekszik a lábad előtt, mégis igen levert vagy. Sikerült riadót fújniuk! Az Erőd felé pillantasz és elkeseredetten leereszted a fegyvered. A várfal oromzatáról hatalmas, szárnyas lények szállnak feléd. Madáremberek! És túl sokan vannak ahhoz, hogy eredményesen felvehesd ellenük a harcot. Úgy döntesz, a legjobb az lesz, ha elrejtőzöl és visszarohansz a hágóhoz. Ahogy megfordulsz, megremeg a föld és nagy robajjal hatalmas vasrács emelkedik ki előtted a talajból a kapunál! A másik irányba fordulsz, a fennsík felé, de újabb robaj következik. A föld szétválik előtted. Átugrasz a repedésen, de ebben a pillanatban egy másik vasrács vágódik ki a repedésből. Felkiáltasz fájdalmadban, amint az egyik tűhegyes vasrúd átszúrja a lábadat.

Reménytelen jövő elé nézel. Súlyos sebet kaptál, a Madáremberek pedig hamar megérkeznek. Elbuktad a küldetésedet.



578.

Azok hárman összenéznek. – Analandból, mi? – kérdezi az egyikük. Egy kicsit még csiripelnek egymásnak. – Ha Analandból jöttél, bizonyára hallottál a Királyok Koronájáról. Érdekel téged ez a kincs? – Ha azt mondod, hogy semmi közöd nincs a Koronához és nem is érdekel, hanem inkább arról szeretnél hallani, hogy mit tudnak a Főmágusról és a szolgáiról, lapozz a **68**-ra. Ha közlöd velük, hogy igenis érdekel a Korona és megkérdezed, miért érdekli ez őket, lapozz a **82**-re.

579.

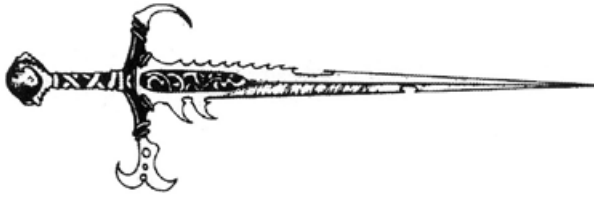
A múlt eseményei villannak el melletted összefüggéstelenül, majd a tempó lassulni kezd és nemsokára ismét a földön találod magad. Káromkodsz, amikor érzed, hogy víz tolul a csizmádba. Egy mocsár kellős közepére érkeztél és bokáig állsz a sárban. Váratlanul recsegő hangokat hallasz. Valami közelit! Lapozz a **136**-ra a *Varázslat!* sorozat harmadik kötetében.

580.

Az ajtó egy hatalmas terembe nyílik. A szoba szélein árkádsor fut körbe. Fali tartókba tűzött fáklyák világítják be remegő fénnyel a teret. A falakat és a padlót is márvány borítja. A terem másik falán egy hatalmas, kétszárnyú ajtót pillantasz meg.

Bár senkit sem látsz, a terem közepén álló hatalmas valami felkelti az érdeklődésedet. Egy márványszobrot látsz egy talapzaton, ami éppen feléd néz. A félhomály miatt csak a formáját tudod nagyjából kivenni. Körülbelül akkora lehet, mint egy bozontos kutya vagy talán egy birka. Ettől eltekintve azonban semmi sincs a helyiségben. Ha óvatosan lépkedve elindulsz a kétszárnyú ajtó felé, lapozz az **504**-re. Ha inkább elmondasz egy varázslatot, válassz:

NAP	ZUH	DEM	HOM	POR
705	**595**	**659**	**719**	**771**



581.

A földre dobott fogakból Goblinok emelkednek ki, utasításokra várva. Megparancsolod nekik, hogy fogják el az íróasztal mögött ülő alakot. A férfi figyelmesen nézte, amint teremtményeid megjelentek. Amikor azok felé indulnak, ő is elmond egy varázslatot, és mielőtt egyetlen lépést is tehetnének, ugyanannyi felfegyverzett, páncélos Hobgoblin jelenik meg, hogy feltartóztassák őket! Elkeseredett verekedés tör ki a két mágikus csapat között. Bár Goblinjaid derekasan küzdenek, sem erőben, sem felszereltségben nem tudnak ellenfelei lenni a férfi bestiáinak. Hamarosan mindnyájan elpusztulnak. A tüskés hajú férfi diadalmasan elmosolyodik, majd ismét rád emeli tekintetét. Lapozz az **552**-re.

582.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A varázslatoddal létrehozott tűzlabdát teljes erőből a lény mellkasának hajítod. A Démon nagyot üvölt, amint a hatalmas, lángoló gömb a testébe csapódik és lángra lobban. Szerencséd volt, hogy a bestia még nem alakult ki teljesen, így varázslatod képes volt sebet ejteni rajta. Teljes formájában ugyanis még ez az erős fegyver sem hatott volna rá. Most azonban nincs más dolgod, mint hátralépni és kényelmesen figyelni, ahogy égő karjaival hadonászva megpróbálja eloltani a testét marcangoló tüzet. Végül egyre lassabbak lesznek a mozdulatai. Lapozz a **351**-re.

583.

A kaparászó hang elhallgat. Hirtelen pattanásszerű hangot hallasz és valami keresztülsüvít a levegőn. Nem tudod ugyan pontosan, mi történt, és túl sötét van ahhoz, hogy rendesen láss. De az biztos, hogy nem érzed magad itt biztonságban. Úgy döntesz, hogy öt illúziómásolatod takarása alatt elindulsz az ajtó felé. Biztonságban eléred a bejáratot. Közben még kétszer hallod a fenti hangot és most már egészen bizonyos vagy benne, hogy *valami* lő rád. Bezárod az ajtót magad mögött, visszasétálsz az előző szobába, és kinyitod a másik ajtót. Lapozz a **18**-ra.

584.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Zöld Fémgyűrű? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **769**-re. Ha van, felhúzod az ujjadra és elmondod a varázslatot. A varázslat működik. Támadóid meglepetésére eltűnsz, majd a menekülő Vörösszem előtt jelensz meg ismét! Az beléd ütközik és mindketten a földre zuhantok. Addigra a többiek is rájönnek, hogy mi történik és odasietnek, hogy segítsenek a társukon. Lapozz a **12**-re.

585.

Várszz, hogy hasson a varázslat. De nem történik semmi! Biztos vagy benne, hogy helyesen mondtad el, mégsem működik. Érthetetlen. Lapozz vissza a **98**-ra és döntsd el, mivel próbálkozol ezután.

586.

Most el kell döntened, mi lesz a következő lépésed. Ha odalépsz az oszlophoz és megvizsgálod a fegyvereket, lapozz a **383**-ra. Ha a kétszárnyú ajtóhoz mész, lapozz a **397**-re. Hogyha a sarokhoz sétálsz, hogy megvizsgáld az ottani ajtót, lapozz az **519**-re.

587.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Gyógyital vagy Bodzaszörp? Ha nincs, a varázslat nem működik. Ha valamelyikből van nálad, elmondhatod a varázslatot, hogy *Kezdeti* értékére állítsd vissza az ÉLETERŐDET. Lapozz a **245**-re.

588.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Papi Sapka? Ha nincs, a varázslat nem működik. A Felderítő Harcosok egyike odalép hozzád és telibe talál: vesztesz további 2 ÉLETERŐ pontot – lapozz a **110**-re. Ha van, lapozz a **787**-re.

589.

Elmondod a varázslatot és a barlang bejárata felé tartod a tükröt. Ismét felhangzik az üvöltés, amire egy másik felel. Úgy tűnik, vad küzdelem van készülőben! Ekkor azonban *valami* elszalad a lábad mellett és kirohan az üregből. A lény egy nagyobb káposzta méretű, tömzsi lábú kis szőrcsomó! Közvetlenül utána egy hasonló lény rohan lélekszakadva. *Jib-Jibek!* A két apróság nemsokára eltűnik a bokrok között. Bemászol a meglehetősen alacsony barlangba. Ha nekilátsz a vacsorádnak, lapozz a **99**-re. Hogyha előbb alaposabban átkutatod a barlangot, lapozz a **14**-re. Ha egyszerűen csak lefekszel aludni, lapozz a **384**-re.

590.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs, a varázslat nem működik és a Vörösszemek neked rontanak – vonj le 2 ÉLETERŐ pontot és lapozz a **225**-re. Ha van, rámondhatod a varázslatot annyira, ahányra csak akarod. Döntsd el, hány kavicsot töltesz meg mágiával, majd lapozz a **769**-re.

591.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Réz Inga? Ha nincs, a varázslat nem működik. De ha van is nálad, semmilyen élőlény nincs a szobában, amit el tudnál altatni! Feleslegesen pocsékoltad az ÉLETERŐDET. Lapozz vissza a **351**-re és válassz valami mást.

592.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kis Papi Sapka? Ha nincs, a varázslat nem működik és az Ogre rád támad – vonj le 2 ÉLETERŐ pontot és lapozz a **270**-re. Ha van, felveheted, hogy kifürkészd ellenfeled gondolatait. Lapozz az **569**-re.

593.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Zöld Fémgyűrű? Ha nincs, a varázslat nem működik és 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz az őrök támadása következtében – lapozz a **145**-re. Ha van, felhúzhatod az ujjadra és felhasználhatod a varázslatot arra, hogy máshol jelenj meg. A kapitány és az őrök őszinte csodálkozására eltűnsz a szobából és éppen az ajtó előtt jelensz meg újra. A fickók teljesen megzavarodva átkutatják utánad a szobát, időt hagyva ezzel a menekülésre. Lapozz a **463**-ra.

594.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot és öt hasonmásod jelenik meg körülötted. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 6, lapozz az **533**-ra. Ellenkező esetben lapozz az **583**-ra.

595.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Most már védve vagy a magasból lezuhanás ellen. Ha a szobában vannak vermek, nem lesz semmi bajod. Lapozz az **504**-re.

596.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Végigmondod a varázslatot és ujjaddal a zárra mutatsz. Hatalmas villámnyaláb kapja telibe a zárat – de még csak meg sem perzseli! Lapozz vissza a **397**-re és válassz valami mást.

597.

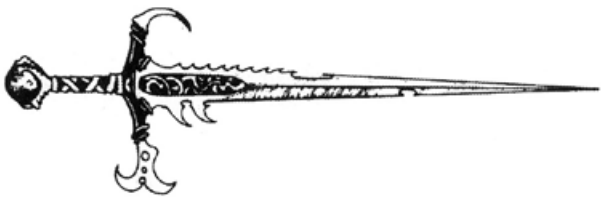
A homokot a földre szórod a lény elé és elmondod a varázslatot. Hirtelen egy kis tócsa futóhomok jelenik meg előtte. Reménykedve figyeled, amint a Hidra a futóhomok felé vonszolja testét, majd belép az ingoványos területre. De nincs szerencséd. A bestia túl nagytestű ahhoz, hogy el tudjon süllyedni egy ilyen kis tócsányi futóhomokban. Lapozz a **65**-re.

598.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A varázslat hatására izzó tűzlabda jelenik meg a kezedben. A Madárember felé hajítod és ahogy az egyre közelebb ér célpontjához, vakító villanással tucatnyi kisebb tűzgolyóvá robban szét! A lény nem tudja röptében elkerülni a halált hozó tüzet, száraz tollai azonnal meggyulladnak. Kétségbeesetten csapkod égő szárnyaival, de hiába. Tompa puffanással zuhan a földre, néhány méternyire tőled. Lapozz az **543**-ra.

599.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy kis Papi Sapka? Ha nincs, a varázslat nem működik és az őrök 2 ÉLETERŐ pontnyit sebeznek rajtad – lapozz a **40**-re. Ha van, a fejedre teszed és elmondod a varázsigét. Érzed, hogy olvasni tudod annak a támadódnak a gondolatait, akire éppen támadsz, ezek azonban elég egyszerűek. Mindegyik azt akarja, hogy elsőnek márthassa beléd a pengéjét. A gondolatukat olvasva el tudod ugyan kerülni csapásaikat, de arra hamar rájössz, hogy ezzel nem fogsz beljebb jutni az Erődbe. Kirántod hát a fegyveredet. Lapozz a **40**-re.



600.

Felveszed a kis Papi Sapkát, és az egyik lényre koncentrálsz. Arra gondol, hogy a szeméből kilövellő, halálos hősugarat fogja használni, de valamitől fél, ezért nem tette ezt meg eddig. Aztán elhatározása hirtelen megszilárdul, és kinyitja a szemét – ebben a pillanatban ugrasz el a lény elől. A hősugár felégeti a talajt, éppen ott, ahol eredetileg álltál. Ahogy számítottál rá, a Vörösszem úgy dönt, hogy követ a tekintetével. A másik két teremtmény mögé ugrasz, akik fájdalmasan nyüszítenek, amint társuk hősugara átégeti a torkukat! Nemsokára már csak a holttesteik hevernek a földön. A megmaradt Vörösszem rémülten hátrahőköl, amikor felfogja, mit művelt. Gyorsan becsukja a szemét, és rettegve remegni kezd. Most már gond nélkül oda tudsz hozzá lépni, hogy végezz vele. Most, hogy mindhárman holtan hevernek a talajon, úgy döntesz, tovább folytatod az utadat. Lapozz a **425**-re.

601.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Bármi okból is mondtad el ezt a varázslatot, megrémülsz, amikor látod, hogy semmi hatása nincsen! Talán rosszul mondtad el, vagy valami megakadályozza a létrejöttében. Lapozz vissza a **427**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

602.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Gyógyító Ital? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Hobgoblin megsebez – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **281**-re. Ha van nálad ilyen, elmondod rá a varázslatot, miközben megiszod. A Hobgoblin mindenesetre nem nézi tétlenül, amíg iszol. Kiragadja a kezedből az üveget, és egyetlen húzással felhajtja! Az Ital gyógyító hatásának köszönhetően visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Mivel azonban varázslatod ellenfeledre is hatott, ÉLETEREJÉT 4-gyel meg kell növelned az összecsapás előtt! Lapozz a **281**-re.

603.

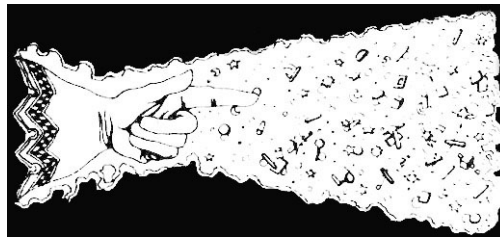
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Függetlenül attól, hogy van-e nálad Arany Ékszer, a varázslat nem működik ez ellen a lény ellen. Lapozz a **65**-re.

604.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, hogy védve legyél a zuhanás hatása ellen. Ha akkor most ki akarsz ugrani az ablakon, lapozz az **575**-re. Ha inkább egy másik lehetőséget veszel fontolóra, lapozz vissza a **98**-ra, és válassz mást.

605.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad homok? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Madáremberek megtámadnak – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **462**-re. Ha van nálad homok, eléjük szórod a padlóra, hogy a varázslat elmondása után egy kis területen futóhomok alakuljon ki. Az egyik lény belelép, és azonnal süllyedni kezd! Kiabálni kezd valamit a társainak, mire azok – látván a veszélyt – meglebbentik szárnyaikat, és a levegőbe emelkednek. Süllyedő társuk fölé repülnek, és könnyedén kiemelik őt a csapdából. Terved kudarcba fullad! És hogy a probléma még komolyabb legyen, a Madárembereket elképesztően felmérgesítette az iménti jelenet. Rád rontanak, éles karmaik mélyen belevágnak a húsodba. A tervük az, hogy magukkal ragadnak, és a saját magad által teremtett homokcsapdába ejtenek bele. És sajnos szorosan fognak, hármuk ellen így nem tehetsz semmit…



606.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza az **516**-ra, és válassz újra. Ha van nálad, akkor segítségével nagymértékben megnövelheted az erődet. Lapozz a **442**-re, és küzdj meg a lénnyel. Hamar rá fogsz jönni, hogy hiába vagy sokkal erősebb a normálisnál, ezzel nem mész semmire a lény masszív, hólyagos teste ellen.

607.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Kristálygömböd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **123**-ra, és válassz újra. Ha van Kristálygömböd, lapozz a **796**-ra.

608.

A Démon nagyot üvölt, ahogy a Szenteltvíz megérinti a bőrét. Gőz száll fel a testéről, ahová a folyadék fröccsent. Reméled, hogy ez már a lény halálüvöltése volt. Vajon az volt? Hatásos varázslatot használtál? Lapozz a **172**-re.

609.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot. Először semmit nem veszel észre rajta, de aztán örömmel fedezed fel, hogy a mozdulatait már nem tudja olyan jól összehangolni, mint azelőtt. A hatalmas test úgy viselkedik, mintha teljesen össze lenne zavarodva! A sarokba kúszik, és ormányát vadul lengeti, mintha csak a mennyezetet próbálná eltalálni. Úgy döntesz, kihasználod a lehetőséget, és megpróbálsz elsurranni mellette. Amint azonban ezt teszed, a lény váratlanul kijózanodik, és egy kar csapódik a mellkasodnak. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **386**-ra.

610.

Szádhoz emeled a Furulyát, és játszani kezdesz. Mielőtt azonban egyetlen hang is kijönne a hangszerből, a kapitány kiüti azt a kezedből, és az őrök rád támadnak. Lapozz a **145**-re, és küzdj meg velük. A harc közben egyikük sajnos rálép a hangszeredre, mely ettől több darabra törik, így le kell húznod a *Kalandlapodról*.

611.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Aranyhátú Tükröd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Bűzös Borz 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **490**-re. Ha van nálad, lapozz a **663**-ra.

612.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **323**-ra. Ha van nálad, úgy lapozz a **678**-ra.

613.

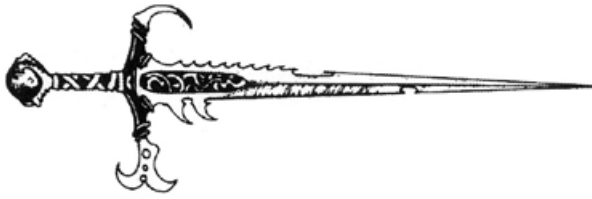
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és várod, hogy sötétség ereszkedjen a várudvarra. De hiába. Ez a varázsige nem működik a szabadban. És miközben reménykedve vársz, az egyik őr hozzád lép, és kardjával telibe talál. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **449**-re.

614.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és vársz, hogy valami ötlet merüljön fel az agyadban, hogyan lehetne megúszni ezt a helyzetet. Az ige szerint azonban nincs könnyű menekülési útvonal. Nincs más választásod, harcolnod kell, és várni az első adandó alkalomra, hogy elmenekülhess! Lapozz az **510**-re.

615.

Előhalászod a Gömböt a hátizsákodból, és belemondod a varázslatot. A Kristálygömb belsejében tejszerű anyag gyűlik össze, mely hullámzani és örvényleni kezd, és amikor a kép kitisztul, egy széles várudvart pillantasz meg benne. A kép szélén mindenféle alakok teszik a dolgukat, de középen egy magas fémoszlop áll, tövénél különféle fegyverekkel. Egy őr közelít hozzá, kinyújtott karddal. Mikor már csak pár lépésre van tőle, fegyvere hirtelen elindul a levegőben, az oszlop felé. A férfi erőlködik; jól látszik, hogy nem kis erőfeszítésébe kerül megtartani a kardot. Végül egy erőteljes rántással kiszabadítja fegyverét a különös vonzásból, hanyatt esik a földön, és kacagni kezd. Társai köré gyűlnek, és ők is csatlakoznak a nevetőhöz. Mit jelenthet ez? Egy dolog azért biztos: jelen pillanatban nem sok hasznát veszed a jelenetnek. Ha megfordulsz, és a bal oldali ajtóval próbálkozol, lapozz a **493**-ra. Ha a jobb oldalihoz lépnél, lapozz a **206**-ra. Amenynyiben egy másik tárgyat veszel elő a hátizsákodból, hogy megpróbálj átjutni a kétszárnyú ajtón, lapozz a **31**-re.



616.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Papi Sapka, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel senkit nem találsz a környéken, akire alkalmazni lehetne. Úgy döntesz, hogy odalépsz a fegyverekhez, és megvizsgálod őket. Lapozz a **383**-ra.

617.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad kőpor, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel nem képes arra, hogy megállítsa a közeledő kőomlást. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mert egy nagyobb darab kő fejbe talált. Úgy döntesz, hogy mégis megkockáztatod, hogy elfuss a lavina elől. Rohanni kezdesz előre az ösvényen. Lapozz a **368**-ra.

618.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Viharkürtöd? Ha nincs, a varázslat nem működik. De még ha van is, az így keltett hatalmas széllökés sem elég ahhoz, hogy megmozdítsa az ajtót! Két dolgot tehetsz. Ha odamész az ajtóhoz, és ugyanúgy teszel, mint az előbb látott lény, lapozz a **483**-ra. Ha inkább a várudvar sarkában álló ajtóhoz mész, lapozz az **519**-re.

619.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Zöld Fémgyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az Ogre 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **270**-re. Ha van, felhúzod az ujjadra, és elmondod a varázslatot. Vajon hová lyukadsz ki? Ez a varázslat rettentően megbízhatatlan, és jelen esetben az eredménye nem egészen az, mint amiben reménykedtél. Eltűnsz, majd néhány méterrel odébb jelensz meg; de továbbra is ellenfeled orra előtt! Mágiád alaposan felbőszítette a lényt. Lapozz a **270**-re.

620.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A lények ámulva nézik, amint elmondod a varázslatot. Vársz, hogy jelet kapj az előre gyanított csapda létezéséről, de semmit sem érzel. A lények egy kicsit türelmetlenek már, sőt az egyik kézbe is veszi a dárdáját. Ha felemelt kezekkel előrelépsz, lapozz a **244**-re. Ha veszed a bátorságot, és megpróbálsz blöffölni, lapozz a **188**-ra.

621.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Réz Ingád? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a kövér férfi egyre türelmetlenebbül nézi értelmetlen mutogatásodat – lapozz vissza a **160**-ra. Ha van nálad ilyen, előhúzod és elkezdesz varázsolni. A férfi figyelmesen követi minden mozdulatodat. Úgy tűnik, azt hiszi, egy Aranytallér van a kezedben! Lapozz a **759**-re.

622.

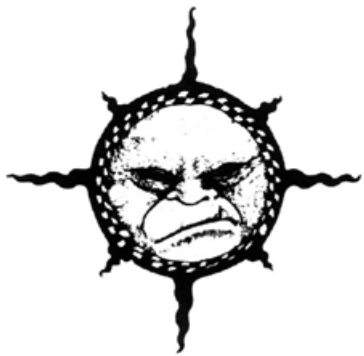
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Sárga Por? Ha nincs, lapozz az **571**-re. Ha van nálad Sárga Por, felszívsz belőle egy keveset, és elkezdesz varázsolni. Nemsokára érzed, amint a mágia hatása végighullámzik a testeden, és úgy véled, lábaid még a szélnél is sebesebben tudnának futni! Átszáguldasz a szobán a távoli ajtó felé. A teremben azonban mindenfelé Goblinok állnak. Semerre sem látsz szabad utat. Átesel egy furcsa kinézetű, hatalmas karokkal rendelkező teremtményen. Lapozz a **332**-re.

623.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Kis tűzgolyó formálódik a tenyeredben. Amint a Hidra előrelép, odahajítod a lánggömböt. Telitalálat! A lény felüvölt, sziszeg, teste kínlódva tekereg, amint a kis tűzgolyó lángtengerré robban körülötte, a farka azonban feléd csap. Lapozz a **305**-re.

624.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A varázslat hatására förtelmes bűz kezd terjengeni a levegőben. Van nálad Orrdugó? Ha nincs, téged is telibe kap a gyomorkavaró szag, és kénytelen vagy elmenekülni – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz a **400**-ra. Ha van, terád nem hat a bűz. Ezzel együtt nem sok hasznát veszed a varázslatnak, tekintettel arra, hogy a kőomlást ez nem szüntette meg. Az egyetlen menekvés, ha nyakadba veszed a lábad, és rohanni kezdesz – lapozz a **368**-ra.



625.

Felteszed a Parókát, és elmondod a varázslatot. Az üvöltés ismét felhangzik a barlang mélyéről, de ezúttal már az értelmét is ki tudod venni. Az a valami odabent védeni próbálja az odúját! Beszélsz hozzá egy kicsit, és hamar rájössz, hogy egy Jib-Jibbel van dolgod. Ezek apró, szőrös kis lények, melyek teljesen ártalmatlanok, ám iszonytató hangjuk van, amivel elriasszák ellenfeleiket. Közlöd a kis lénnyel, hogy az éjszakát a barlangban szándékozod eltölteni. Nemsokára neszezést hallasz, és egy kis szőrpamacs – nem nagyobb egy fej káposztánál – surran ki a barlangból és veti be magát a növények közé. Bemászol a meglehetősen alacsony barlangba. Ha eszel egy keveset, lapozz a **99**-re. Hogyha négykézlábra ereszkedsz, és megvizsgálod a barlang mélyét is, lapozz a **14**-re. Amennyiben egyszerűen csak lefekszel és elalszol, lapozz a **384**-re.

626.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Óriásfog? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **79**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, elmondod a varázslatot, és megidézel egy hatalmas, izmos Óriást. A szoba megépítésekor azonban sajnos nem vették figyelembe, hogy ilyen méretű lények jelenhetnek meg benne hirtelenjében! Amit a teremtmény megjelenik, a szűk helyen beveri a fejét, összetörik a koponyája és azonnal a padlóra hanyatlik. Néhány másodperccel később teste már el is tűnik. Lapozz a **245**-re.

627.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Sárga Por? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Felderítő 2 ÉLETERŐ pontnyit sebez rajtad – lapozz a **110**-re. Ha van, felszippantasz belőle egy keveset, és elkezded elmondani a varázsigét. Nemsokára érzed, amint a mágia hatása végighullámzik a testeden: lábaid még a szélnél is sebesebben tudnának futni! Ha ezt kihasználva megpróbálsz elrohanni a Felderítők elől, lapozz a **135**-re. Hogyha megküzdhetsz velük, lapozz a **110**-re, a harc alatt pedig 3 ponttal növeld majd meg a Támadóerődet.

628.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Szenteltvíz? Ha nincs, a varázslat nem működik; húzd elő a fegyveredet és lapozz a **172**-re. Ha van nálad Szenteltvíz, ellenfeledre fröcskölöd, közben pedig elmondod a varázslatot – lapozz a **608**-ra.

629.

Feltartod a Tükröt, és elkezded kántálni a varázslatot. A Hobgoblin nem teljesen ütődött; felismeri, hogy valami gyanús dolog készül. Aztán észreveszi, hogy képmásának mozdulatai kezdenek elmaradni sajátjaitól. A kezében tartott hentesbárdot ösztönösen hozzád vágja. A Tükör a benne alakot ölteni készülő másolattal együtt darabokra törik. A szilánkok szétrepülnek a szobában. Megpróbálsz elhajolni a záporozó üvegcserepek elől, de hiába; egész arcodat beterítik az éles kis darabkák, néhány belevág a szemedbe is! A padlóra rogysz fájdalmadban. Kalandod itt, Throg éléskamrájában ér véget, hisz vakon esélyed sincs, hogy sikeresen végrehajthasd küldetésed.

630.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Méhviasz? Ha nincs, a varázslat nem működik. Ha van, úgy bedörzsölheted vele a fegyveredet, hogy megnöveld harci képességeit. A következő harcban dupla sebzést fogsz okozni ezzel a fegyverrel, azaz a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontos sebeket ejtesz ellenfeleden. Lapozz vissza a **221**-re, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.

631.

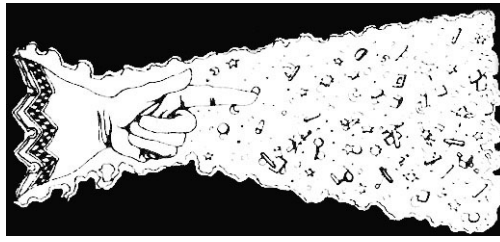
Amilyen gyorsan kezdődött, olyan gyorsan el is múlik a varázslat hatása. Új környezetben találod magad, amikor visszatérsz a földre. A börtöntorony eltűnt, egy hosszú csigalépcsőn állsz – vigyáznod kell, nehogy legurulj, annyira meredek. Kicsit lejjebb, a hátad mögött, egy hatalmas, kétszárnyú ajtó áll, magad előtt pedig, a lépcsősor tetején egy másik, mely hatalmas és elég masszívnak tűnik. Felkapaszkodsz a lépcsőkön, és lenyomod a kilincset. Nyitva van! Lapozz a **321**-re.

632.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A varázslatot rámondod a zárra, és várod a jól ismert, halk kattanást, mely azt jelzi, hogy a zárnyelv félrecsúszott. De nem történik semmi. Most akkor működött a varázslatod, vagy sem? Ha megpróbálod lenyomni a kilincset, lapozz a **344**-re. Ha nem akarod ezt megkockáztatni, lapozz vissza a **397**-re, és válassz valami mást.

633.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Válassz ki valamit a felszereléseid közül (étel és Aranytallér nem lehet), amire rámondhatod a varázslatot – a tárgy abban a pillanatban csillogó kincskupaccá válik. Felajánlod ezeket a lénynek. De úgy tűnik, nem érdekli a dolog, bár kétségeid támadnak afelől, hogy egyáltalán látja-e azt, amit feléje nyújtasz. A fej irányából halk hangokat hallat. Talán mégis látta a kincset. Ha feladod a kinccsel való próbálkozást, lapozz az **516**-ra, és válassz újra. Hogyha meghallgatod, amit mondani akar, lapozz a **405**-re.



634.

Az őrök megragadnak, de a kapitány utasítja őket, hogy engedjenek el. A varázslat működik! – Nagyobb tisztelettel kell bánnunk egy ilyen nemes ellenféllel – mondja a férfi. – Őrség, távozhattok! – Azok eleresztenek, vállat vonnak, majd kisétálnak a szobából. A kapitány feléd fordul. – Elnézésedet kell kérnem a durva bánásmód miatt – kezdi. Te félbeszakítod, és közlöd vele, hogy nincs most idődet az udvariaskodásra: el kell jutnod valahogy a belső toronyba. A férfi bólint, és felajánlja, hogy elkísér. Ez kellemetlen ugyan, de talán még hasznodra válhat. Kisétáltok a szobából, és a terem távolabbik oldalán lévő, nagyobb ajtó felé indultok. Lapozz a **301**-re.

635.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Gyógyító Ital? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **123**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, felhajtod. A varázslat hatására ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére áll vissza. Lapozz a **123**-ra, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.

636.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van 1 Aranytallérod? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az őrök 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **40**-re. Ha van, a csuklódra helyezed, és elmondod a varázsigét. A karod körül láthatatlan pajzs jelenik meg. Lapozz a **40**-re, és küzdj meg az őrökkel; az összecsapás során, hála mágikus védelmednek, 2-vel csökkentheted ellenfeleid Támadóerejét.

637.

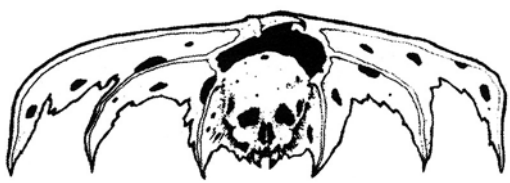
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kőpor? Ha nincs, a varázslat nem működik. Ha van, kiválasztod a célpontot, és kővé változtathatod. De mire mész ezzel? Lapozz vissza a **351**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

638.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és várod a hatást. A Bűzös Borz megbillen egy pillanatra, majd lassan, nagyon lassan előrelép. Ha kihasználod az alkalmat, és elmenekülsz, lapozz a **469**-re. Hogyha megküzdesz vele, lapozz a **490**-re, és az összecsapás során vonj le 3-at ellenfeled ÜGYESSÉGÉBŐL.

639.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Papi Sapkád? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Vörösszemek 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **769**-re. Ha van, lapozz a **600**-ra.



640.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Kristálygömböd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **193**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, lapozz a **615**-re.

641.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Szenteltvíz, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel teljesen lehetetlen helyzetben próbáltad alkalmazni! Az őrök közben rád rontanak. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **453**-ra.

642.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Bambuszfurulyád? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az őrök 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **145**-re. Ha van, lapozz a **610**-re.

643.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A kapura koncentrálsz, és elmondod a varázslatot. Semmi nem történik. A Mampang Erőd kapuja elég erős ahhoz, hogy ezzel a varázslattal ne lehessen kinyitni. Lapozz a **304**-re.

644.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Csont Karperec, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása. Még abban sem vagy biztos, láthatatlan ellenfelednek vajon van-e egyáltalán agya, melyre az illúzió hathatna! A biztonság kedvéért úgy döntesz, hogy előrántod a fegyveredet. Lapozz a **15**-re.

645.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Kristálygömböd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **362**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, lapozz a **792**-re.

646.

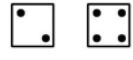
Van nálad Goblinfog? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az első őr kardjával 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **394**-re. Ha van nálad Goblinfog, néhányat a padlóra dobsz, és elmondod a varázsigét. Minden egyes fogból egy Goblin lesz. A lények ÜGYESSÉGE és ÉLETEREJE egyaránt 5. Teremtményeid parancsodra megtámadják az előtted álló őröket. Lapozz a **394**-re.

647.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Réz Ingád? Ha nincs, a varázslat nem működik, és szégyenedben megfordulsz, hogy kirohanj a szobából – lapozz a **74**-re. Ha van nálad, feltartod, és lengetni kezded, közben elmondod a varázslatot. A lényeket azonban egyáltalán nem érdekli a mesterkedésed. Lapozz a **462**-re.

648.

Elmondod a varázslatot, majd mély levegőt veszel, és megfújod a Viharkürtöt. Viharos erejű szélroham süvít a fémoszlop felé. Az oszlop alapozása mély, ezért meg sem rezdül a szélben. Ám ami még meglepőbb, hogy a belőle kiálló fegyverek sem mozdulnak egy centit sem. Mit jelenthet ez? Lapozz az **586**-ra.



649.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és várod, hogy hasson. Hirtelen megérzed, nem lenne jó vége, ha babrálni kezdenél a kétszárnyú ajtóval. Amikor azon kezdesz töprengeni, hogyan juthatnál át rajta, gondolataidat a mágia ereje a mögötted lévő egyik ajtó felé vezeti. Ha követed a varázslat tanácsát, lapozz a **493**-ra. Ha nem, és megpróbálsz valamit az ajtó elé tartani, lapozz a **31**-re. Amennyiben a másik ajtóval próbálkoznál meg, lapozz a **206**-ra.

650.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van 1 Aranytallérod? Ha nincs, a varázslat nem működik. Ha van, a csuklódra teszed, és elmondod a varázslatot. Az érme a karodhoz ragad, és egy láthatatlan pajzsot hoz létre körülötte. Ha ebben a szobában harcra kerülne sor, 2-t levonhatsz ellenfeleid Támadóerejéből. Függetlenül attól, hogy az imént működött-e a varázslatod, vagy sem, előhúzod kardodat. Lapozz a **162**-re.

651.

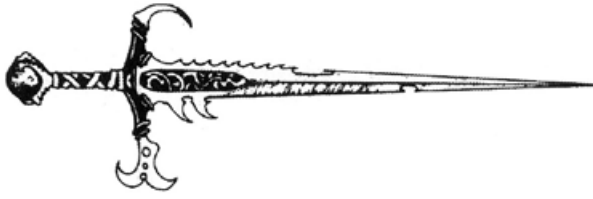
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **452**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, döntsd el, hányat akarsz közülük használni. Ezután elmondod a varázslatot. Harc előtt egyenként az Ogre felé hajíthatod ezeket a kis kavicsokat. Mindegyiknek dobj két kockával, és ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a kavics eltalálta ellenfeledet, és levonhatsz tőle 1 ÉLETERŐ pontot. Amint legalább két dobásod célt téveszt, a lény annyira közel kerül hozzád, hogy már nem hajigálhatsz tovább – lapozz a **270**-re.

652.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Hátizsákodba nyúlsz, és előhúzol belőle egy tárgyat (te döntheted el, melyiket). Titokban elmondod rá a varázslatot, majd a kövér ember felé fordulsz, és megmutatod a tenyereden lévő illúzió-kincset. A férfi szemei felcsillannak. Az Arany azonban jobban érdekli, mint a most frissen kreált kincsek. Alkudozni kezdtek. Felajánlod, hogy Arannyal fizetsz neki, ha ő cserébe elmondja neked, hogyan juthatsz be a belső toronyba. A férfi belemegy a dologba. Lapozz a **20**-ra.

653.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Gyógyító Ital? Ha nincs, a varázslat nem működik. Ha van, most megihatod, miközben elmondod a varázsigét. A hatás azonnali. Visszaállíthatod ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Lapozz az **502**-re, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.



654.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Zöld Fémgyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a legördülő kövek 3 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **368**-ra. Ha van, felhúzod az ujjadra, és elmondod a varázsigét. Azonnal eltűnsz a helyszínről, és kicsivel odébb jelensz meg újra. A varázslat működön ugyan, de rémülten eszmélsz rá, hogy ezzel csak még közelebb kerültél a kőomlás központjához! Nincs más választásod, kénytelen vagy megpróbálni átugrani a szakadék túloldalára. Lapozz a **400**-ra.

655.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Tölgyfacsemete Botod? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az őr 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **394**-re. Ha van, felemeld azt, és elmondod a varázsigét, hogy megállítsd a férfit ott, ahol van. Amint a fickó ledermed, előreugrasz, hogy leszámolj vele. Lapozz a **495**-re.

656.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot az egyik közeledő őrre. Az megtorpan, és zavaros tekintettel mered a semmibe. A távolba bámul, majd visszanéz a kapura. Olyan, mintha fogalma sem lenne arról, mi folyik itt! Hirtelen négykézlábra ereszkedik, és Snattmacska módjára morogni kezd! Lapozz a **40**-re, hogy megküzdj az őrökkel, de ne feledd, hogy most már csak hárman vannak (te döntheted el, melyikük hiányozzon). Van azonban a varázslatnak egy veszélye is, mellyel nem számoltál előre: a mágia befolyása alatt álló lények időnként hajlamosak irracionálisan viselkedni. Esetedben ez azt jelenti, hogy áldozatod harc közben egyszer megsebesít téged a kardjával. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a negyedik Kör után.

657.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és a tükörképeid azonnal megjelennek körülötted. Egy emberként támadtok ellenfeleitekre, remélve, hogy ez a sokszoros kép majd összezavarja őket. Sajnos azonban átlátnak az illúzión! Talán az éles látásuk teszi, talán nem. Mindenesetre egyikük előrelép, és egy pontos vágással felhasítja a karodat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **110**-re.

658.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Viharkürtöd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **79**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, hatalmas széllöketet hívsz életre, melyet oda irányíthatsz, ahová csak akarsz, ebben a helyzetben azonban semmi hasznosat nem tudsz vele csinálni. Lapozz a **245**-re.

659.

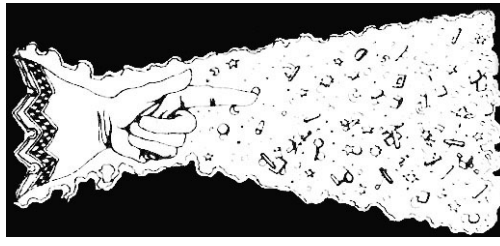
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A szoba középpontja felé irányítod a mágikus erőket. A teremben minden élőlényt demoralizál a varázslat, így sokkal könnyebb lesz harcolnod ellenük. Lapozz az **504**-re.

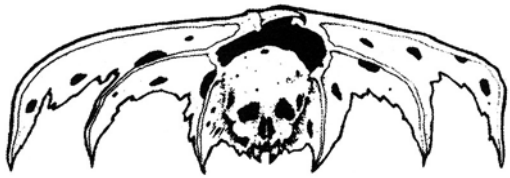
660.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A varázslat hatásaként láthatatlan pajzs formálódik körülötted, melynek védelmében gond nélkül át tudsz haladni a Vörösszemek között, akik kardjai hatástalanul pattannak le a láthatatlan erőtérről. Miután a fegyvereik használhatatlanok, a lények kinyitják szemüket, és izzó hősugarakat lövellnek feléd, de ezek sem képesek áthatolni rajta. Látva, hogy mennyire könnyen tudod magad megvédeni, úgy döntenek, inkább békében hagynak. Lapozz a **425**-re.

661.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Madárember kihasználja a kínálkozó lehetőséget; vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz a **450**-re. Ha van, felteszed a fejedre, és elmondod a varázsigét. Most már képes vagy arra, hogy megértsd a lény beszédét, de ellenfeled sajnos egyáltalán nem akar veled társalogni. Behatoltál a területére! Gyorsan előhúzod fegyvered, még mielőtt újra támadhatna. Lapozz a **450**-re.





662.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Hatalmas villámot idézel meg, mellyel darabokra töröd a zárat. Az ajtó egy sötét szobába nyílik. Amint azonban előrelépsz, elveszted a talajt a lábad alól! Nem vetted észre a küszöb után jövő két lépcsőfokot. Lapozz a **112**-re.

663.

Feltartod a Tükröt, és varázsolsz. A lény nagyot üvölt, amint a tükörképe megjelenik vele szemben. De ahelyett, hogy megküzdenének egymással, a Bűzös Borz megfordul, és felemeli a farkát. A tükörképe szintúgy. Két pillanat, és a levegő émelyítő, büdös gázzal telik meg. Ilyen büdöset még soha életedben nem szagoltál – ráadásul mindjárt dupla adagot kaptál! A sarokba rohansz, és heves gyomorgörcsök közepette okádni kezdesz. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Amilyen gyorsan csak tudsz, kirohansz a barlangból. Lapozz a **469**-re.

664.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Gyöngygyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Vörösszemek 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **769**-re. Ha van, az ujjadra húzod és elmondod a varázsigét. Abban a pillanatban eltűnsz a szemük elől. Megnövekedett önbizalommal, előhúzott fegyverrel megpróbálsz a Vörösszemek háta mögé kerülni. De valami nem stimmel. A lények tekintetükkel követik a lépéseidet! Fegyvereddel lecsapsz az egyikre, de az tökéletes mozdulattal védi ki a csapásodat! A következő pillanatban beléd hasít a felismerés, és legszívesebben jól fenékbe billentenéd magad, amiért így vesztegetted az ÉLETERŐDET. Hiszen ezeknek a lényeknek állandóan csukva van a szemük! *Nincs szükségük arra, hogy lássanak téged!* A harc mindenesetre elkezdődött. Lapozz a **159**-re.

665.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és vársz. Nemsokára iszonytató bűz tölti meg a szobát. Van nálad Orrdugó? Ha nincs, a varázslat rád is kifejti hatását, és a förtelmes szag miatt hevesen hányni kezdesz – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha van, úgy gyorsan az orrodba dugod őket, mielőtt beleszagolnál a levegőbe. De bármenynyire is rossznak gondolod azt, a lény még rosszabb helyzetben van! Mivel képtelen elkerülni az émelyítő szagot, a földre zuhan a szoba sarkában, és vonaglani kezd. Mozdulatai lassan elhalnak. Odalépsz hozzá, és megvizsgálod. Elpusztult! Lapozz a **443**-ra.

666.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Sárga Por? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **427**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, felszívsz belőle egy keveset, és elmondod a varázsigét. Lapozz a **714**-re.

667.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Gyöngygyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **304**-re. Ha van, a varázslat működik ugyan, de semmi hasznos dolog nem sül ki belőle. Most ugyan láthatatlan vagy, de ez nem segít az ajtón való átjutásban. Lapozz a **304**-re.

668.

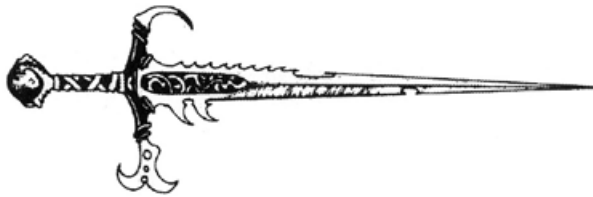
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Csont Karpereced? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Hobgoblin 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **281**-re. Ha van, felhúzod, és elmondod a varázsigét. Ellenfeled számára hirtelen megváltozol. Megszűnsz idegen embernek lenni, és vonásaid egy neki is ismerős személy – a Főmágus – arcává alakul! A nő azonnal eldobja a fegyverét, és leborul előtted. Utasítod, hogy álljon fel. Közlöd vele, hogy inkognitóban bejárod az Erődöt, és látni akartad, hogy a konyhában rendben mennek-e a dolgok. A Hobgoblin köszönetet mond, majd továbbra is hajlongva elhátrál, hogy nyugodtan kisétálhass a konyhából. Lapozz a **448**-ra.

669.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Aranyhátú Tükröd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **123**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, lapozz az **589**-re.

670.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad egy Papi Sapka? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az őrök 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **449**-re. Ha van, felhúzod, és elmondod a varázsigét. A vezető őr gondolatai kirajzolódnak előtted – nem ér meglepetés: el akar fogni téged! Lapozz a **449**-re, és küzdj meg velük.



671.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot és másodpercek alatt iszonyú bűz tölti meg a szobát. A Fekete Elfek, bár ők maguk is elég gusztustalan teremtmények, beleszagolnak a levegőbe és azonnal összegörnyednek és a gyomrukra szorítják a kezüket. Van nálad Orrdugó? Ha nincs, téged is elkap a bűz – vonj le 3 ÉLETERŐ pontot és lapozz az **510**-re, ugyanis amint elmúlik a hatás, megkezdődik a küzdelem. Ha van, rád nem hat a terjengő szag és így kényelmesen távozhatsz a szobából – lapozz az **566**-ra.

672.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad kőpor, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel nincs ellenfeled, aki ellen használhatnád azt! Vagy legalábbis egyet sem látsz. Úgy döntesz, inkább előrántod a fegyveredet. Lapozz a **15**-re.

673.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Sárga Por? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **98**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, felszívsz egy keveset, és elmondod a varázsigét – lapozz az **585**-re.

674.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot és az ujjadból kilövellő villámnyaláb darabokra zúzza a zárat. Lapozz a **348**-ra.

675.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kőpor? Ha nincs a varázslat nem működik – húzd elő a fegyveredet, és lapozz a **442**-re. Ha van, az ellenfeledre szórod, és elmondod a varázsigét. Az alaktalan és otromba lény szinte pillanatok alatt elkezd megkövülni. Néhány másodperc még, és máris egyetlen nagy szobor áll a helyén. Ha gyorsan átkutatod a szobát, lapozz az **51**-re. Hogyha inkább lelépsz innen, lapozz a **96**-ra.

676.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs a varázslat nem működik – lapozz vissza az **557**-re, és válassz másik lehetőséget. Ha van, előveszel közülük néhányat, majd elmondod rájuk a varázsigét. A harc elején egyesével az Ogre felé hajíthatod ezeket a kis köveket. Minden kavicsnál dobj két kockával. Ha az eredmény kevesebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉG pontjaid száma, a kavics eltalálta ellenfeledet, és levonhatsz tőle 1 ÉLETERŐ pontot. Ha két dobás nem talál, a teremtmény annyira közel kerül hozzád, hogy már nem hajigálhatsz tovább. Lapozz a **270**-re.

677.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot. A Goblinok érdeklődve figyelik, mit csinálsz. Váratlanul sötétbe borul az egész szoba! Szerencsétlen teremtmények nem értik, mi történhetett, és ordítozva, visítva, egymást taszigálva rohangálni kezdenek összevissza a helyiségben. Te közben kényelmesen eléred a terem túloldalán lévő ajtót. Néhányszor beléd botlottak ugyan a lények, de amúgy sértetlenül evickéltél át köztük. Lapozz a **426**-ra.

678.

Megiszod az italt, és elmondod a varázslatot. Érzed, amint testeden áthullámzik a hatása. Odalépsz a kötélhez. Megrántod, hogy kipróbáld, mennyire erős. Megnövekedett erőddel azonban elszakítod azt! Itt már nem fogsz átkelni a szakadékon. Kénytelen vagy valami más lehetőséget találni. Továbbmész az ösvényen. Lapozz az **59**-re.

679.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A varázslatot rámondod egyik ellenfeledre (te választod ki melyikre). A hatás azonnali. Lapozz a **145**-re, és küzdj meg velük. Támadásod áldozata az egész harc során zavarodottan fog állni, és nem vesz részt a csatában.

680.

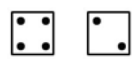
Belebámulsz a Kristálygömbbe. – Mi az? – kérdezi a kövér férfi. Egyelőre nem figyelsz rá; a Gömbben kitisztul a kép. Egy sötét szobát látsz, melyet egyedül egy gyertya világít meg, amit valaki a kezében tart. A padlóba éles pengéket helyeztek. Úgy tűnik, a jelenetet a figura szemein keresztül figyeled. Az előre vezető út igen veszedelmes, de látod, amint a gyertyahordó óvatosan egyensúlyozva átjut a szoba túloldalán lévő ajtóhoz. Aztán eltűnik a kép. A kövér ember ismét követeli, hogy áruld el neki, mit csináltál. Visszahelyezed a Kristálygömböt a hátizsákodba. Ez túl értékes kincs ahhoz, hogy csak úgy kiadd a kezedből! Ha felajánlasz neki valami mást a hátizsákodból, lapozz a **66**-ra. Ha előrántod a fegyveredet, és rátámadsz a férfira, lapozz a **205**-re.

681.

A szobor lábai elé szórod a homokot, és elmondod a varázslatot. Egy kis tócsányi futóhomok jelenik meg a földön. A csapda azonban csak lelassította ellenfeledet, és nem tartóztatta fel teljesen. A következő alkalommal, amikor a könyv arra utasít, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉDET, nem kell dobnod, hanem egyből a **329**-re lapozhatsz, mintha csak szerencséd lett volna. Most már keresztülvághatsz a szobán – lapozz az **504**-re.

682.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kétségbeesetten varázsolsz a vaksötétben. Mivel képtelen vagy konkrét célpontot választani, a hatás elmarad. Előhúzod a fegyveredet. Lapozz a **15**-re.



683.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ellenfeled fejére mutatsz, miközben kilövöd kezedből a megsemmisítő villámnyalábot. A Démon még nem fejezte be az átalakulást, így képtelen kivédeni a támadásodat. A villám telibe találja a fejét, és darabokra robbantja. A szobát teljesen bespriccelik a lény undorító, belső nedvei. Lapozz a **351**-re.

684.

Megérzed a Goblin gondolatait, de azok zavarosak, és értelmetlenek. Egy értelmi fogyatékos teremtmény kusza agyát próbáltad meg olvasni! Semmit nem sikerül megtudnod. Elindulsz, hogy átvágj a szobán. Lapozz az **56**-ra.

685.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Fekete Maszk? Ha nincs, a varázslat nem működik. Ráadásul miközben a haszontalan igével erőlködsz, a Szatírnők újabb dárdát hajítanak feléd, mely átfúrja a lábadat. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, majd lapozz az **522**-re, és válassz más lehetőséget (varázslatot ezután már nem választhatsz). Ha van nálad egy Fekete Maszk, arcod elé tartod azt, és elmondod a varázsigét. A látványtól a vér is meghűl a teremtmények ereiben. Megfordulnak, és bemenekülnek egy nagy szikla mögé. Továbbhaladhatsz. Lapozz a **441**-re.

686.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Ékszerberakásos Medálod? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Bűzös Borz 3 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **490**-re. Ha van, a nyakadba akasztod, és elmondod a varázsigét. Lassan felemelkedsz a levegőbe! Ez szép, de a teremtményt ez nem nagyon érdekli, ráadásul nem emelkedhetsz magasra, mivel a barlang elég alacsony. A lény feléd csap egyik karmos mancsával, és belemar a lábadba. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **469**-re.

687.

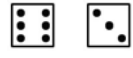
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Házigazdád figyeli, amint elmondod a varázslatot. – Mágia! – kiált fel. – Csak nem egy mágustárshoz van szerencsém? No, nézzük csak, mennyire erős az analandi mágiája! – Néhány szót mormog, és egy padlón heverő kötéldarabra mutat. Az abban a pillanatban a levegőbe emelkedik, és kígyóként feléd iramodik. Megpróbálja megkötözni a kezeidet! A varázslatod azonban megvéd, a kötelék néhány méterre tőled megáll a levegőben. Nem képes áthatolni a védelmeden. A mágus elmosolyodik. – Egy mágikus védővarázslat! Értem. Akkor kevésbé látványos módot kell találni az analandi elfogására. – Lapozz az **552**-re.

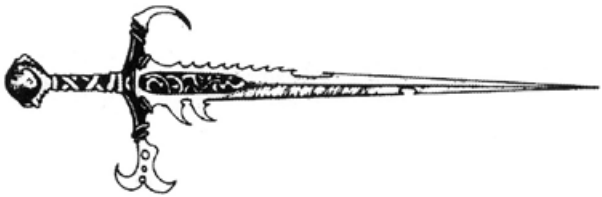
688.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Gyöngygyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az egyik őr 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **453**-ra. Ha van, felhúzod az ujjadra, majd kivárod a megfelelő pillanatot. Ahogy egyik ellenfeled feléd súlyt, elmondod a varázsigét. A férfi döbbent szemekkel mered arra a helyre, ahol egy pillanattal ezelőtt még látott téged, most azonban már láthatatlan vagy. A másik is megzavarodik, de aztán arra a következtetésre jutnak, hogy a csapás erősebbnek bizonyult, mint amilyennek gondolták. Te eközben halkan a kettős ajtó felé osonsz. Lapozz a **176**-ra.

689.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan elmondod a varázslatot, mielőtt a Hidra rád támadhatna. Egy másodperc, és már érzed is a mágia hatását. Tested pillanatok alatt háromszorosára nő meg, és nemsokára valódi Óriásként állsz a teremtmény előtt. Fejed majdnem eléri a plafont. Ez a varázsige zárt helyeken sajnos nem a leghatékonyabb. Mindenesetre nagy előny lesz a most következő harcban. 4 ponttal megnövelheted az ÜGYESSÉGEDET az összecsapás idejére. És most lapozz a **65**-re, hogy megküzdj ellenfeleddel.





690.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan elmondod a varázslatot, hogy megvédd magad az ellenséges mágiák hatásától. Lapozz a **281**-re, és hagyj figyelmen kívül minden mágikus támadási kísérletet.

691.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az Ogre 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **270**-re. Ha van, a varázslat átmenetileg megvakítja ellenfeled, de amúgy más kárt nem okozol neki – lapozz a **452**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

692.

Arcod elé tartod a maszkot, és elmondod a varázsigét. Bolond gondolat volt, hogy egy ilyen gyenge kis varázslat hatásos lehet egy Alvilági Démon ellen. Lapozz a **172**-re.

693.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Titokban elmondod a varázslatot a kövér fickóra. Az csöndesen figyel téged, így fogalmad sincsen arról, vajon működött-e a mágia, vagy sem. Lapozz a **160**-ra, és válassz, egy másik lehetőséget.

694.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, hogy védve legyél a zuhanás hatásától. Ha most megpróbálsz kiugrani az ablakon, lapozz az **575**-re. Amennyiben inkább valami mást tennél, lapozz vissza a **427**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

695.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és ujjaddal a menekülő Vörösszemre mutatsz. Társai rádöbbennek, mit próbálsz tenni. Lapozz a **769**-re.

696.

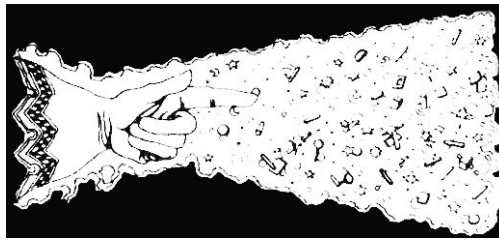
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Ékszerberakásos Medálod? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **98**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, úgy a nyakadba akasztod, és elmondod a varázsigét – lapozz az **585**-re.

697.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **123**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, lapozz a **625**-re.

698.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Csont Karperec, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel a Goblinok túl ostobák ahhoz, hogy illúzióval hatni lehessen rájuk. A szoba közepén álló egyik lény közel lép hozzád, miközben te a varázslatoddal bajlódsz. Elég torz teremtmény. Jobb karja rettentően izmos, bal karja azonban igen vékonyka. Lábaival is hasonló a helyzet, csak éppen fordítva: a bal kétszer akkora, mint a jobb. Először azt gondolod, legalább őt érdekli az illúziód. De tévedsz. Kivillantja fogait, és neked ront. Lapozz a **332**-re.



699.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és előrelépsz, hogy megküzdj a Felderítőkkel. A mágikus támadások ellen védve vagy ugyan, de sajnos ezek a lények egyáltalán nem használnak varázslatot! Egyikük váratlanul megüt téged. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **110**-re.

700.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, a varázslat nem működik. Meg kell próbálnod széttörni a zárat – lapozz az **505**-re. Ha van, megiszod, és elmondod a varázslatot. Érzed, amint az erő végighullámzik a testeden. Amikor már teljesen fel vagy töltődve, megfogod a lakatot, és megcsavarod. Az kettéroppan a kezedben. Lapozz a **348**-ra.

701.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Tölgyfacsemete Botod? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Madárember 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **450**-re. Ha van nálad Tölgyfacsemete Bot, feltartod, és elmondod a varázslatot. Normális esetben a varázslatnak működnie kellene, de a sors úgy akarja, hogy ne legyél szerencsés. A Madárember a varázslat működésbe lépésének pillanatában összecsukja szárnyait, és zuhanni kezd feléd. Varázslatod célt téveszt, és a Madárember máris rád veti magát. Lapozz a **450**-re.

702.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A zárt ajtóra koncentrálsz. Amikor végigmondtad a varázslatot, halk kattanás hallatszik a zárból. Az ajtó egy sötét szobába nyílik, mielőtt azonban bármit is tehetnél, váratlanul előrezuhansz! Nem vetted észre a rövidke, két fokú lépcsőt a küszöbnél. Lapozz a **112**-re.

703.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és egy pillanat múlva már hatan vagytok. De csak pocsékoltad az ÉLETERŐDET. Semmi olyan élőlény nincs a szobában, akit megzavarhatnál illúzióvarázslatoddal. Lapozz a **351**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

704.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad valamilyen gyógyital? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **323**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, iszol belőle, és elmondod a varázslatot. Az ital gyógyerejét megnöveli a mágia. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Lapozz a **323**-ra, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.

705.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza az **580**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, a varázslat hatására vakítóan ragyogni kezd, és bevilágítja a szobát. Azonban semmi értékeset nem látsz. Lapozz az **504**-re.

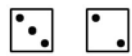
706.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Csont Karpereced? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz az **552**-re. Ha van, felhúzod, és elmondod a varázslatot. Jól kigondoltad az illúziódat. Az íróasztal recsegni-ropogni kezd. A férfi hátraugrik, és döbbenten látja, amint az íróasztala lassan göcsörtös Fagólemmé alakul át a szeme láttára! Karmos mancs nyúlik ki felé. Megijedt ugyan, de a reakciója villámgyors. Tűzfolyam csap ki a tenyeréből a Gólem irányába. Az visítani kezd, amint egész teste lángra lobban, és a férfi arcán ravasz mosoly terül szét. Magasra tartott kezével körkörösen integetni kezd lángoló teremtményed fölölt. Vízcseppek jelennek meg a levegőben, és néhány másodperc alatt eloltják a tüzet. Dermedten bámulod a mágiát, és óhatatlanul is abbahagyod a koncentrálást. A megfeketedett Gólem lassan visszaalakul íróasztallá.

Amint elmúlik a veszély, a férfi ismét feléd fordul. Hangja ingerülten csattan: – Ármány! – kiáltja. – Elegem van az ostoba játékaidból! – Lapozz az **552**-re.

707.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Madáremberek 3 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **462**-re. Ha van, feltartod, és elmondod a varázslatot. A lények megtorpannak, és elkerekedett szemmel bámulják a Napékszert. Elmondod nekik, hogy őszintén szólva az őrkapitány és emberei elől bujkálsz, és nagyon örülnél, ha tudnának neked segíteni. A Madáremberek nagyot kacagnak, és felajánlják, hogy a szobájukban meghúzhatod magad. Valahogy megkedveltek téged! Elrejtőzöl, és amikor tiszta a levegő, továbbmész. Lapozz a **479**-re.



708.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Szenteltvíz, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása jelen helyzetben. Lapozz a **769**-re.

709.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod elképesztően büdössé teszi a levegőt a szobában. Az Ogre elfintorodik. Azt hiszi, te vagy ennyire büdös! Van nálad Orrdugó? Ha nincs, az émelygő érzéstől 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha van, sikerül megóvnod magad a nagy büdöstől. Az Ogre utasít, hogy azonnal távozz, mert nem bírja a szagodat. De közlöd vele, csak akkor mész el innen, ha elmondja, mit tud a Throben Ajtókról. – Persze, persze – bólogat gyorsan a lény. – Mindent elmondok, csak tűnj már el innen! Menj ki a sarokban lévő ajtón át. Amikor végül egy dupla ajtóhoz érsz, azt fogod látni, hogy egy lángoló szobába nyílnak. Ne is törődj ezzel, mert ez csak illúzió. De most tűnés! – Ez bizony hasznos információ. Ha követed az Ogre tanácsát, és egy nagy kétszárnyú ajtóhoz érkezel majd, lapozz a **399**-re, és ne törődj azzal, amire a könyv utasít. Megfordulsz, és kimész a teremtmény szobájából. Lapozz a **230**-ra.

710.

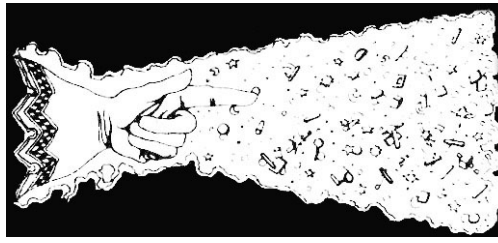
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Ékszerberakásos Medálod? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **427**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van nálad, a nyakadba akasztod, és elmondod a varázslatot. Lapozz a **714**-re.

711.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és vársz, hogy megtudd, melyik a legjobb menekülés ebből a helyzetből. De nem történik semmi. Most vagy nem működik jól a varázslat, vagy egyszerűen nem lehet megszökni innen. Az őrök már majdnem a nyakadon vannak. Lapozz a **449**-re.

712.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod magadra a varázslatot. Védve vagy ugyan a zuhanástól, de eddig még nem zuhantál le sehonnan! Eközben szembekerülsz az első őrrel. Lapozz a **394**-re.



713.

Elmondod a varázslatot a Gömbre. A Kristálygömb belseje ködös, tejszerű, de örvényleni kezd, és nemsokára egy kép alakul ki benne. Őrök! Néhány vad kinézetű őr egy emberrel küzd. A kép végül elenyészik. El kell döntened, mi a következő lépés. Lapozz a **245**-re.

714.

Vársz a hatásra. De nem történik semmi! Te biztos vagy abban, hogy helyesen mondtad el a varázslatot, de valamilyen ok miatt mégsem működik. Meggondolod, milyen lehetőségeid vannak még. Ha megtámadod az őröket, amikor ételt hoznak, lapozz a **476**-ra. Hogyha egyszerűen vársz, hátha érted küldenek majd, lapozz a **214**-re.

715.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot a lényre, és vársz a hatásra. De ellenfeled már amúgy is lassú volt, így fogalmad sincs, vajon működött-e a varázslatod, vagy sem. A valóságban persze hatással volt a lényre. Előrántod a kardodat, és felkészülsz a harcra.

Mucalyt	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 9

Ha a lénynek sikerül három sebet ejtenie rajtad, lapozz az **576**-ra. Ha sikerül legyőznöd, mielőtt háromszor megsebesültél volna, lapozz a **443**-ra.

716.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és a Madárember megdermed támadás közben. Rád néz, majd bután körbenéz maga körül. Úgy tűnik, már elment a kedve attól, hogy tovább harcoljon. Ha el tudod érni, ez a megfelelő alkalom, hogy levágd, de ha a Madárember a levegőben lebeg, akkor csak gondolkodik egy pillanatig, hogy mit csináljon, aztán megfordul, és elrepül. Továbbmehetsz az úton. Lapozz a **441**-re.

717.

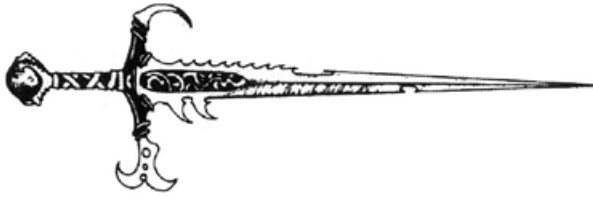
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Fekete Maszk? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **172**-re. Ha van nálad Fekete Maszk, elmondod a varázslatot. Lapozz a **692**-re.

718.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A varázslatot az egyik őr ellen irányítod. Az abban a pillanatban felbukik, és arccal előre a földre zuhan. Feláll, felkapja a földről elejtett kardját, és a levegőbe csap vele. A kard kirepül a kezéből! Az őrt teljesen elintézte a varázslatod. A többi három azonban továbbra is feléd tart! Lapozz a **40**-re, hogy megküzdj velük, de egy őrrel nem kell majd törődnöd (te választod ki, melyik legyen az). Ha sikerült legyőznöd a másik hármat, ezzel a szerencsétlen negyedikkel már nem lesz nehéz dolgod.

719.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad homok? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza az **580**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van nálad homok, lapozz a **681**-re.



720.

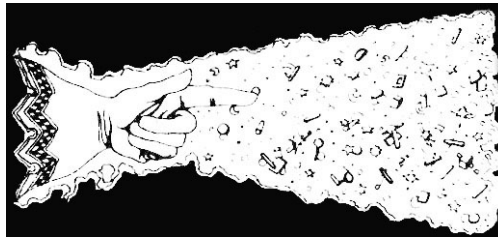
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatodnak megvan a hatása. A Vörösszem mozgása drasztikusan lelassul. Mintha csak álomban mozogna. A másik kettő észrevette, hogy társuk mágia hatása alá került, és ezért azonnal reagálnak. A legerősebb fegyvereiket vetik be ellened. Kinyitják szemüket, és izzó hősugarak lövellnek feléd, mielőtt még bármi mást is csinálhatnál. Az utolsó emléked saját égő húsod szaga. Kalandod itt véget ér.

721.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Gyöngygyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az őr 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **394**-re. Ha van nálad Gyöngygyűrű, felhúzod, és elmondod a varázslatot. Az őr óriási csodálkozására nyomtalanul eltűnsz a szeme elől! Idegesen fészkelődni kezd. Hallja a lépteidet, amint feléje közelítesz, de téged nem lát sehol. Kétségbeesetten a levegőbe csap a kardjával, de nem talál el. Amíg láthatatlan vagy számára, nincs nehéz dolgod. Egyetlen gyors csapás, és az őr máris átvágott torokkal zuhan a földre. A varázslat hatása azonban kezd elmúlni! Lapozz a **495**-re.

722.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van Kristálygömböd, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel nincs már elég idődd. Az őrök ismét megragadnak. Sikerül egy pillanatra kiverekedned magad, de csak annyi idődd van, hogy felkapd a fegyveredet. Lapozz a **145**-re.



723.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **383**-ra. Ha van, megiszod, és elmondod a varázslatot. A tested hirtelen megtelik erővel. Mostantól valami hatalmas erőt igénylő feladatot is végre tudsz hajtani – de mi hasznod van belőle? Lapozz az **586**-ra.

724.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Viharkürtöd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **165**-re. Ha van nálad Viharkürt, elmondod a varázslatot, és belefújsz a kürtbe. Hatalmas szélvihar kerekedik, és átlöki a kötelet a szakadék fölött. Amikor a szélvihar elül, a kötél visszalendül hozzád. Elég biztonságosnak tűnik. Ha most átlendülsz a kötélen a túloldalra, lapozz a **165**-re. Ha inkább továbbmész az ösvényen, lapozz az **59**-re.

725.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Zöld Fémgyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **98**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, felhúzod, és elmondod a varázsigét. Lapozz az **585**-re.

726.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Benyúlsz a hátizsákodba, és választasz valamit, amire elmondhatod a varázslatot (húzd le a választott tárgyat a *Kalandlapodról*). A tárgy illúzió kinccsé alakul a kezedben. Megmutatod a Hobgoblinnak. De hiába nyújtasz neki békejobbot, ez már nem használ, olyan mélyen megsértetted korábban. A hentesbárd lecsap, kis híján csuklóból levágva a kezedet. Lapozz a **281**-re.

727.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van Réz Ingád, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel nincs elég idődd arra, hogy az Inga lengetése közben a lényre koncentrálj. A Fekete Elfek villámgyorsan megtámadnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az első, gyors ütéseik miatt. Lapozz az **510**-re.

728.

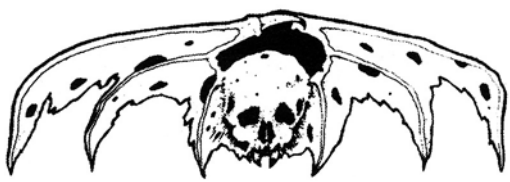
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Papi Sapka? Ha nincs, a varázslat nem működik, így kénytelen vagy sietve keresztülvágni a szobán – lapozz az **571**-re. Ha van, felteszed a fejedre és elmondod a varázslatot az egyik Goblinra koncentrálva. Lapozz a **684**-re.

729.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Csont Karpereced? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **362**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, a varázslat működik ugyan, de nincs áldásos hatása. Hiába csinálsz egy olyan illúziót, mintha a lény kiszabadult volna a kalodából, a hatás hamar szertefoszlik, amikor mozdulni próbál, és rájön, hogy a kezei és a nyaka továbbra sem szabad. Lapozz a **362**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

730.

Van nálad Goblinfog? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz az **552**-re. Ha van, néhányat a padlóra hajítasz, és elmondod a varázsigét. Vonj le annyi ÉLETERŐ pontot, ahány fogra rámondtad a varázslatot. Lapozz az **581**-re.



731.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Viharkürtöd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a lehulló kövek 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **368**-ra. Ha van, elmondod a varázslatot, és belefújsz a Kürtbe. Elképesztő erejű, viharos szelet fújsz felfelé a kövekkel szemben. Hiába nagy azonban a szél ereje, annyira nem erős, hogy a legördülő, tonnányi súlyú szikladarabokat visszatartsa. Már csak egyetlen menekülési út maradt számodra – ha átugrasz a szakadék túlsó oldalára. Lapozz a **400**-ra.

732.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Méhviasz? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az első őr eltalál. Vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **449**-re. Ha van, gyorsan bedörzsölöd vele a fegyveredet, hogy megnöveld harci képességeit. A következő csata során dupla sebzést fogsz okozni ezzel a fegyverrel – vagyis 4 ÉLETERŐ pontot 2 helyett. Lapozz a **449**-re, és küzdj meg az őrökkel.

733.

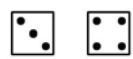
Ismét szilárd talajt érint a lábad, amint a varázslat hatása elmúlik. A kép kitisztul, így körülnézhetsz, hová is csöppentél. A környék furcsán ismerős. A börtöntoronytól messze jutottál, annyi már biztos. De hol vagy egészen pontosan? Egy úton állsz, mely egy széles síkságot szel át. A tájkép kopár és jellegtelen. Elindulsz hát az egyik irányba, mivel okosabb dolog nem jut az eszedbe. Lapozz a **48**-ra a *Varázslat!* sorozat harmadik kötetében.

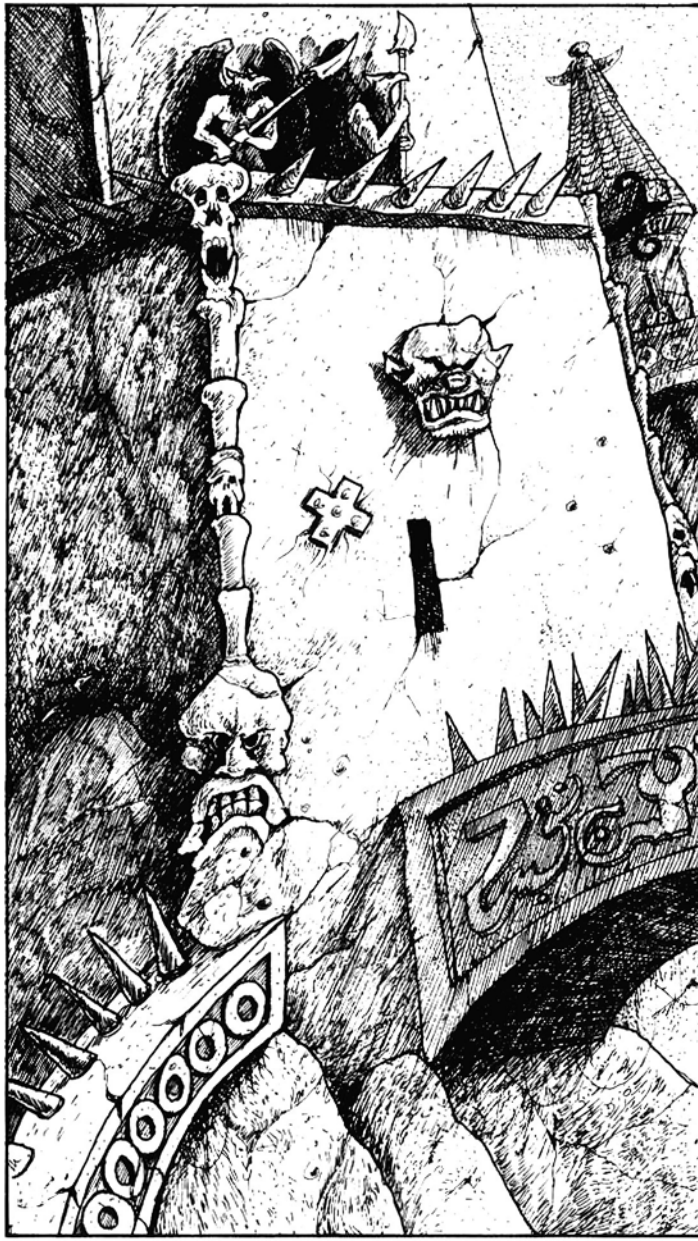
734.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad homok? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **499**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, lapozz az **597**-re.

735.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Kristálygömböd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **160**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, lapozz a **680**-ra.



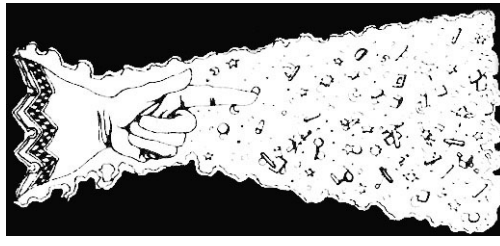


736.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **304**-re. Ha van, a nyakadba akasztod, és elmondod a varázslatot. Felemelkedsz a levegőbe az Erőd fala mellett. De amint fölfelé haladsz, hirtelen észreveszed, hogy Madáremberek őrzik a mellvédet! Idáig még nem vettek észre, de ha tovább emelkedsz fölfelé, egészen biztosan kiszúrnak. Úgy döntesz hát, hogy visszasüllyedsz a földre, és megpróbálkozol valami más bejutási módszerrel. Lapozz a **304**-re.

737.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs, a varázslat nem működik. Így kénytelen vagy leutánozni azt, amit az előző lény csinált az ajtónál – lapozz a **483**-ra. Ha van, elmondod a varázslatot, így kis robbanó golyócskákat sikerült előállítanod. A zárhoz vágod az egyiket, de nincs semmi hatása. A durranás zaja viszont felkeltette egy csoportnyi őr figyelmét! Úgy döntesz, hogy olajra lépsz, és az udvar egyik sarkában elrejtőzöl. Lapozz az **519**-re.



738.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az őrök 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **453**-ra. Ha van, felteszed a fejedre, és elmondod a varázslatot. Szóba elegyedsz az őrökkel. Azok megtorpannak, amikor meghallják, hogy valaki anyanyelvükön, a Tinpang-völgy vidékén élők nyelvén szól hozzájuk. Válaszul nem sokat mondanak, nagyjából csak annyit, hogy ezen a helyen tilos tartózkodnod. De mivel úgy döntöttek, hogy kivételesen kegyesek lesznek hozzád, hagynak, hogy tovább folytasd az utadat. Ha odamész a kettős ajtóhoz, lapozz a **176**-ra. Ha nem mész oda, hanem megküzdesz velük, lapozz a **453**-ra.

739.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Vársz, hogy sötétbe boruljon a környék, de nem történik semmi! Ez a varázslat csak zárt térben működik. A Felderítők azonban közben rád rontottak, és megütöttek. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **110**-re.

740.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik, így kénytelen vagy előhúzni a fegyveredet – lapozz a **442**-re. Ha van, feltartod, és elmondod a varázslatot rá. A Kő egyre jobban világítani kezd. A vibráló fény betölti az egész szobát, majd hirtelen szikrázó ragyogásba megy át, és a lény szánalmas rikoltással a szoba sarkába menekül! Bár amúgy nem szimpatizálsz vele, most mégis megsajnálod egy kicsit. Valamit suttogni kezd, de nem hallod pontosan, mit mond. Ha odalépsz hozzá, hogy meghalld, lapozz a **405**-re. Hogyha maradsz, ahol vagy, feltartva a Követ, lapozz az **559**-re.

741.

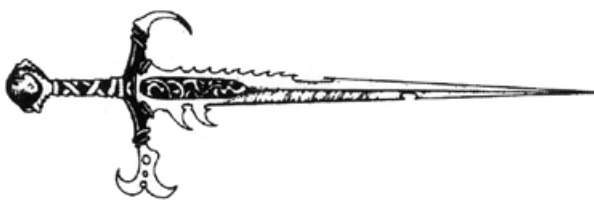
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Zöld Fémgyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik, így elhatározod, hogy a hátizsákodban próbálsz keresni valamit az ajtó zárja ellen – lapozz a **31**-re. Ha van, felhúzod az ujjadra, és elmondod a varázslatot. A mágia ugyan át tud hidalni rövid távolságokat, de a kemény és vastag faajtón nem tud áthatolni. Egy szemvillanás, és máris egy másik helyen találod magad. Egy ajtó előtt állsz. Felismered, ez az a bal oldali ajtó, amely mellett korábban elhaladtál. Ha kinyitod az ajtót, és belépsz, lapozz a **206**-ra. Amennyiben visszamész oda, ahonnan a varázslat elhozott, lapozz a **253**-ra.

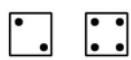
742.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Kristálygömböd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **79**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, lapozz a **713**-ra.

743.

Van nálad Szenteltvíz? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **351**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, elmondod a varázslatot Farren Whyde holttestére. Lapozz az **537**-re.





744.

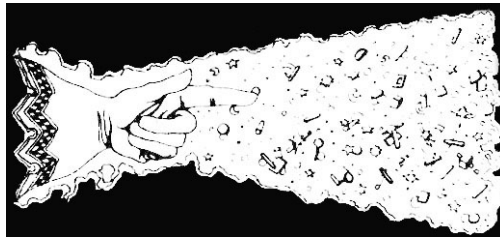
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Aranyhátú Tükröd? Ha nincs, a varázslat nem működik, a lény pedig oldalba vág és 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz az **515**-re. Ha van, feltartod és elmondod a varázslatot. A gyenge fény és a teremtmény hatalmas tömege sajnos lelassítja a tükörkép kialakulását. Ezenközben ellenfeled lassan előrevánszorog, és feléd lendíti karját. A Tükör kiesik a kezedből, és apró szilánkokra törik a padlón! Lapozz a **475**-re.

745.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **769**-re. Ha van, feltartod, és elmondod a varázslatot. A Vörösszemek nagyot kacagnak próbálkozásodon. Hogyan tudnád elvakítani őket az Ékszer ragyogó fényével, ha már eleve zárva van a szemük? Elő kell húznod a fegyveredet. Lapozz a **225**-re.

746.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Tüzes Víz? Ha nincs, a varázslat nem működik. A Szatírnők türelmetlenek lesznek hiábavaló próbálkozásod miatt. Egyikük felkap egy dárdát, és feléd hajítja. Vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz az **522**-re. Ha van nálad Tüzes Víz, felhajtod, és elmondod a varázslatot. Érzed, amint a mágia ereje végigáramlik a testeden. Felkapsz egy hatalmas sziklát, és a Szatírnők felé hajítod. Bár nem találsz el senkit, azok idegesen pillantgatnak egymásra, és úgy döntenek, ekkora erővel nem szállnak szembe. Hagynak, hogy sértetlenül továbbmenj. Lapozz a **441**-re.



747.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Arany Ékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **145**-re. Ha van, gyorsan elmondod a varázslatot a kapitányra. Lapozz a **634**-re.

748.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Aranyhátú Tükör? Ha nincs, a varázslat nem működik, és miközben próbálkozol, a Vörösszemek neked rontanak – lapozz a **769**-re. Ha van nálad Aranyhátú Tükör, elmondod a varázslatot, és az egyik Vörösszem felé fordítod a Tükröt. A lény pontos mása előlép a Tükörből, és megáll vele szemben. A három Vörösszem egészen le van nyűgözve! Megparancsolod teremtményednek, hogy támadja meg azt a Vörösszemet, akiről mintázva volt. Ha akarod, ezelőtt még kétszer elmondhatod a varázslatot (minden egyes alkalommal 1 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod), hogy a másik két Vörösszem ellen is csinálj másolatot. Döntsd el, hány másolatot akarsz csinálni, és lapozz a **159**-re. Minden egyes másolat élethalálharcba bonyolódik ellenfelével. Az eredetijével megegyező ÉLETEREJE és ÜGYESSÉGE lesz mindegyiknek, és képes lesz a szeméből hősugarat is lövellni. Ha akarsz, beszállhatsz a harcba, hogy segítsd teremtményeidet.

749.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Zöldhajú Paróka, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel nincs senki, akivel beszédbe elegyedhetnél! Lapozz a **304**-re.

750.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Zöldhajú Paróka, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel nincs senki, aki meghallhatna! Lapozz az **53**-ra.

751.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és egy láthatatlan pajzsot készítesz az ösvény fölé. A leomló kövek megakadnak az erőtérben, és felhalmozódnak egymás fölött. A pajzs megremeg, amint a szikladarabok egyre többen lesznek, ezért úgy döntesz, a legjobb, ha futásnak eredsz, mielőtt az egész a fejedre omolna. Kicsit odébb mész az ösvényen, amikor is egy széles hasadékhoz érkezel a sziklafalban, mely fölölt egy keskeny híd ível át. Lapozz a **411**-re.

752.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az Ogre 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **270**-re. Ha van, a varázslatod átmenetileg megvakítja ellenfeled, de amúgy más kárt nem okozol neki. Lapozz a **251**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

753.

Vesztesz 7 ÉLETERŐ pontot. Tested megremeg, amint elmondod a varázslatot. Vajon mi fog következni? Fogalmad sincs, mire képes ez a varázslat. Az első hang, amit meghallasz, az a Minimó kétségbeesett visítása. Odanézel, és látod, hogy a kis lény iszonyatos kínok között hempereg a padlón, kezét a gyomrára szorítva. *Mágia!* A varázslat áttörte a kis lény védelmét. Jann hirtelen megremeg, és nem mozdul többet. Ezt a feszültséget már nem bírta elviselni. Meghalt.

De mi történik veled? Amikor a Minimó meghal, hirtelen valami örvénylés ragad magával. Sistergő hangot hallasz, mintha hatalmas tengeri kagylót szorítanának a füledhez. Egyensúlyérzéked elvész… És hosszan, hosszan sodródsz a mágikus semmiben. Látod, amint a világ elszáguld alattad. Emberek, állatok, színhelyek villannak el mögötted… érzed, amint visszafelé utazol! *Hát ez a varázslat titka!* Ez az! Visszafelé vezet az időben! De a kérdés az, hogy – és erre rémülten eszmélsz rá – *hová fogsz kilyukadni?* Lapozz a **438**-ra.

754.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és várod a hatást, hogy megtudd, biztonságos-e ez a furcsa építmény. És ahogy számítottál rá, a varázslat figyelmeztetést mutat. Lapozz az **586**-ra.

755.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Aranyhátú Tükör? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Hobgoblin 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **281**-re. Ha van nálad Aranyhátú Tükör, lapozz a **629**-re.

756.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Ragasztós Üveg? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az őrök 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **453**-ra. Ha van nálad Ragasztós Üveg, a földre dobod, és elmondod a varázslatot. A terved nem volt rossz, de sajnos egyik őr sem lép bele, mintha csak éreznék a csapdát. Lapozz a **453**-ra, és küzdj meg velük.

757.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a lény 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **490**-re. Ha van, felteszed, és elmondod a varázsigét. Most már képes vagy beszélgetni vele. De ellenfeled nem akar beszélgetni; egyszerűen csak annyit akar, hogy takarodj ki az ő lakóhelyéről! Ha békén hagyod, lapozz a **469**-re. Ha inkább megküzdesz vele, lapozz a **490**-re.

758.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Gyöngygyűrűd? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a Madáremberek 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz a **462**-re. Ha van nálad Gyöngygyűrű, elmondod a varázslatot, és a továbbiakban láthatatlanná válsz. Ez idáig stimmel is, a baj csak az, hogy a szoba annyira szűkös, hogy hiába vagy láthatatlan, nincs elég tered arra, hogy elkerüld a Madáremberek csapásait. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, kicsusszanhatsz a szobából – lapozz a **479**-re. Ha nincs szerencséd, a Madáremberek felfedezik, hol vagy – lapozz a **462**-re.

759.

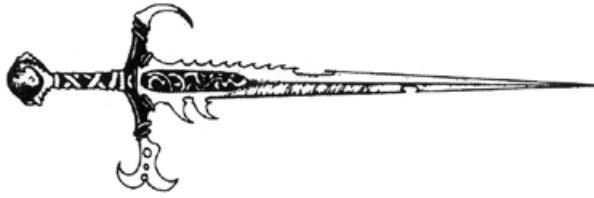
Az Inga lassan leng előre és hátra. Ellenfeled felfigyel a ritmusos mozgásra, és hamarosan elálmosodik. Nyugodtan átkutathatod a szobáját. Úgy fest, az aranyát jól elrejtve tárolja, mivel csak egy 10 Aranytallért tartalmazó kis erszényt találsz az asztalán. Ezeket megtarthatod. Az asztal egyik fiókjában azonban találsz egy könyvet, mely felkelti az érdeklődésedet. Az egyik lapon egy ábrát látsz, melyről felismered, hogy a várudvart ábrázolja. Az udvar végén álló kétszárnyú ajtó mellé az alábbi szó van írva: „Alaralatanalara." *A jelszó!* Megjegyzed a szót, becsukod a könyvet és távozol a szobából. Lapozz a **141**-re.

760.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Bambuszfurulyád? Ha nincs, a varázslat nem működik. Hasztalan próbálkozásaid felbosszantják a lényeket, és egy elhajított dárda 3 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz az **522**-re, és válassz egy nem varázslással kapcsolatos lehetőséget. Ha van nálad Bambuszfurulya, elmondod a varázslatot és játszani kezdesz a furulyán. A hatás komikus. A két Szatírnő egy emberként (illetve egy Szatírnőként) felpattan, és ütemre lépve táncolni kezd! Ügyetlenül lépkednek patás lábaikkal, és nem tudnak megakadályozni abban, hogy továbbsétálj az utadon. Lapozz a **441**-re.

761.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Zöldhajú Paróka, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel senki sincs, akivel beszélhetnél. Úgy döntesz, megpróbálsz a hátizsákodból használni egy tárgyat. Lapozz a **31**-re.

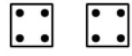


762.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és vársz a hatásra, hogy működik-e, vagy sem. De nem kapsz semmilyen visszajelzést. Előrántod a fegyveredet. Lapozz a **442**-re.

763.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot. Szinte azonnal megtelik a levegő bűzös, gusztustalan gázokkal. Van nálad Orrdugó? Ha nincs, a varázslat hatásaként hevesen hányni kezdesz, és a megerőltetéstől 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. A kövér férfi felé fordulsz. Ő csak mosolyog, és egy illatos zsebkendőt tart az orra alá. A varázslat nem hatott rá! Ha átugrasz az asztalon, és megtámadod, lapozz a **205**-re. Hogyha inkább felajánlasz neki valamit a hátizsákodból, lapozz a **66**-ra.



764.

Belemondod a varázslatot a kőbe. Az először halványan világítani kezd, majd hirtelen vakító ragyogás robban ki belőle, amely bevilágítja az egész szobát. A Goblinok szőrös, vonagló kupacokban vergődnek a padlón, és megpróbálják eltakarni szemüket a gyilkos fény elől. Kényelmesen átvághatsz a szobán a szemközti falban lévő ajtóhoz. Lapozz a **426**-ra.

765.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Méhviasz? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az egyik őr 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **453**-ra. Ha van nálad Méhviasz, gyorsan felkened a fegyveredre, hogy megnöveld sebzési képességeit. Lapozz a **453**-ra, és küzdj meg az őrökkel – de fegyvered most a szokásos 2 ÉLETERŐ pont helyett 4 ÉLETERŐ pontot fog sebezni minden egyes találattal.

766.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Amint az őrök közel érnek, elmondod a varázslatot. *De nem történik semmi!* Ezt a varázslatot csak ablaktalan szobákban lehel használni, szabad téren nem hatásos. Az egyik őr hozzád ugrik, és megvág a kardjával. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **40**-re.

767.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és várod a védőpajzs kialakulását. De semmi sem történik! Talán nem megfelelően mondtad el a varázslatot. Lapozz a **98**-ra, és válassz egy másik lehetőséget.

768.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Gyógyító Ital? Ha nincs, a varázslat nem működik. Ha van nálad Gyógyító Ital, lenyeled, és elmondod a varázslatot. A sebeid begyógyulnak, és egész tested felfrissül. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Lapozz a **362**-re, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.

769.

A Vörösszemek érdeklődve figyelik varázsoló mozdulataidat. Azonnal felismerik, hogy mágiát kívánsz használni, ezért gyorsan cselekszenek. A legjobb védekezés pedig a támadás. Kinyitják szemüket, és izzó hősugarat lövellnek feléd! Utolsó emléked, hogy bőröd felhólyagzik égés közben. A fájdalomtól aztán elveszted az eszméletedet, és soha többé nem nyered már vissza. Kalandod itt véget ér.

770.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az Ogre 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **270**-re. Ha van, a varázslat átmenetileg meg fogja vakítani ellenfeled, de amúgy más kárt nem okozol neki. Lapozz az **557**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

771.

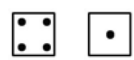
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kőpor? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza az **580**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van nálad kőpor, körülnézel, kire szórhatod azzal a céllal, hogy kőszoborrá változtasd. Lapozz az **504**-re.

772.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Az egyik lényre koncentrálsz, és elmondod a varázslatot. A Szatírnő megrázza a fejét, és rád, majd a társára bámul. Szemébe vad kifejezés ül ki! A másik Szatírnő kényelmetlenül fészkelődni kezd: nincs ínyére, hogy szembeszálljon egy mágussal. – Azonnal szüntesd meg társamról ezt a varázst! – kiáltja, de hangja inkább ijedt, mint félelmetes. – Utána utadra engedünk. – Ez tisztességes ajánlatnak tűnik, így felszeded a cuccaidat, és elindulsz. Ám az összezavart Szatírnő váratlanul felmarkol néhány kavicsot, és tiszta erejéből feléd hajítja őket. A váratlan zuhanytól 2 ÉLETERŐ pontnyit sebződtél, de amúgy sikerült elhagynod a terepet. Lapozz a **441**-re.

773.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és szinte azonnal óriási méretűre nősz. Odalépsz az ajtóhoz. Reméled, óriási erőddel könnyedén be tudod törni. Ha megragadod a kilincset, és felrántod az ajtót, lapozz a **344**-re. Ha először leutánzod azt a lényt, akit az előbb láttál, lapozz a **483**-ra.



774.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot Farren Whydera. Az öregember tiltakozni próbál, de már túl későn. Nyomorultul a padlóra rogy. Megpróbálsz beszélni vele, de nem figyel rád. Az öregember lelke megtört. Érzelem nélküli, üres bábként fogja leélni hátralévő éveit. Itt már nincs mit tenned. Távoznod kell, és át kell verekedned magad ismét az egész Erődön. Lapozz a **486**-ra.

775.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs, a varázslat nem működik és az Elfek 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad – lapozz az **510**-re. Ha van nálad kavics, elmondod néhányra a varázslatot, hogy robbanó golyókként tudd felhasználni őket. Amíg ezeket hajigálod, az Elfek nem mernek közelebb jönni hozzád. Harc elején az Elfek felé hajíthatod ezeket a kis kavicsokat egyenként. Minden egyes kavicsnál két kockával dobnod kell, és ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉG pontjaid száma, a kavics eltalálta a Elfet. Levonhatsz tőle 1 ÉLETERŐ pontot. Ha elfogytak a kavicsok, fegyverrel kell tovább küzdened. Lapozz az **510**-re.

776.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Gyógyító Ital? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **193**-ra, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van nálad Gyógyító Ital, felhajtod, és elmondod a varázslatot. A hatás azonnali. ÉLETERŐDET visszaállíthatod *Kezdeti* értékére. Lapozz a **193**-ra, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.

777.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Ékszerberakásos Medálod? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **499**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van nálad Ékszerberakásos Medál, nyakadba akasztod, és elmondod a varázslatot. Szinte azonnal a levegőbe emelkedsz. A mennyezet azonban alacsony, így nem nyertél ezzel túl sokat. Nem tudsz olyan magasra emelkedni, hogy ellenfeled ne érjen el! Amint a lény közelebb ér, úgy döntesz, hogy leereszkedsz a földre, és úgy küzdesz meg vele – a saját lábaidon sokkal magabiztosabbnak érzed magad. Lapozz a **65**-re.

778.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Ékszerberakásos Medálod? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **450**-re, és küzdj meg a Madáremberrel, aki zuhanó repülésben közeledik feléd. Ha van nálad Ékszerberakásos Medál, nyakadba akasztod, és elmondod a varázslatot. Szinte azonnal a levegőbe emelkedsz. A Madárember megtorpan egy pillanatra, és hitetlenkedve figyeli röptödet. Előrántod fegyveredet, és rátámadsz. Lapozz a **450**-re.

779.

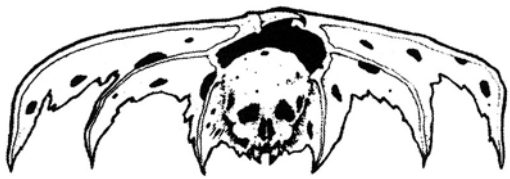
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Viharkürtöd? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz a **383**-ra. Ha van nálad Viharkürt, lapozz a **648**-ra.

780.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, a varázslat nem működik, és a lény 2 ÉLETÉRŐ pontot sebez rajtad – lapozz az **515**-re. Ha van, felteszed a fejedre, és elmondod a varázsigét. Megpróbálsz szóba elegyedni az idomtalan, hólyagos tömeggel. Érzed, hogy valamit mondani akar, mert félrehajtja a fejét, és mereven bámul rád. Lapozz a **386**-ra.

781.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Az elpusztult Démonra irányítod a varázslatot, és megparancsolod, hogy éledjen fel, de nem történik semmi. A lény teljesen halott, így képtelen szolgálni. Csak ÉLETERŐDET vesztegetted. Lapozz a **351**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

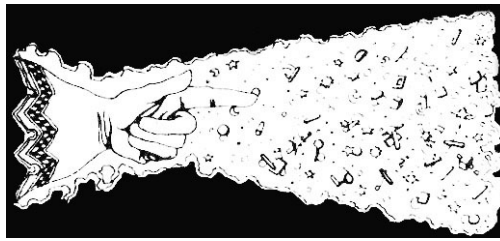


782.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és várod, hogy a mágia figyelmeztessen a környezetedben lévő csapdákra. Érzed, hogy valami nincs rendjén. Bár biztos vagy benne, hogy veszély leselkedik rád, a varázslat mégsem jelez semmit. Lapozz a **123**-ra, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.

783.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Nem tudván teljes bizonyossággal, miféle lénnyel állsz szemközt, úgy döntesz, hogy egy erős varázslatot mondasz el. Amint a varázslat hatása elkezdődik, a motoszkálás abbamarad. Elindulsz nagyjából abba az irányba, ahonnan korábban a motoszkálást hallottad. De a sötétben váratlanul egy szúrós bokornak mész neki! Vagy bokor volt ez egyáltalán? De bármi is volt, az biztos, hogy alaposan megszúrt – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntesz, nem próbálkozol tovább, hanem gyorsan távozol a szobából. Visszaindulsz a bejárati szoba felé, és megpróbálkozol a másik útvonallal. Lapozz a **18**-ra.

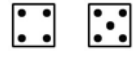


784.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az első őr oldalba vág kardjának lapjával – lapozz a **449**-re. Ha van nálad kavics, elmondod néhányra a varázslatot, hogy robbanó golyókként tudd felhasználni őket. Az őrök meglehetősen gyáva népség. Döntsd el, hány őrt akarsz ezekkel a durranó golyókkal megfélemlíteni. Utána vágj hozzá egy kavicsot mindegyikhez. Minden egyes kavicsnál két kockával dobnod kell, és ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉG pontjaid száma, a kavics elijesztette a kiszemelt őrt. Ha mindhárom őrt elzavartad, lapozz a **397**-re. Ha két őrt ijesztettél el, lapozz a **401**-re. Ha csak egyet, vagy egyet sem ijesztettél el, elő kell rántanod a fegyveredet, hogy megküzdj a többiekkel – lapozz a **449**-re (ha az egyik őrt elijesztetted, akkor csak ketten harcolnak ellened).

785.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elmondod a varázslatot, és vársz, hogy megtudd, biztonságos-e a kötél, vagy sem. Hirtelen furcsa érzés lesz rajtad úrrá. A kötelet tartó kezed elképesztő módon izzani kezd! Először azt hiszed, képzelődsz, de aztán rájössz, hogy a varázslat így akar közölni veled valamit. De mit? Ha átlendülsz a kötélen a másik oldalra, lapozz a **165**-re. Ha inkább továbbmész az ösvényen, lapozz az **59**-re.



786.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Tölgyfacsemete Botod? Ha nincs, a varázslat nem működik; fegyvert kell ragadnod – lapozz a **162**-re. Ha van nálad Tölgyfacsemete Bot, feltartod, és elmondod a varázslatot. A furcsa férfi felvonja szemöldökét, és elfintorodik, amint a varázslat hatni kezd. – Paralizáció! – mondja, és szemmel láthatóan küzdeni kezd a mágiád ellen. Benyúl az íróasztalába, és előhúz egy apró üvegcsét. Mielőtt megakadályozhatnád, kinyitja azt, és felhajtja a tartalmát. Utána visszadől a székébe. Megragadod az alkalmat, hogy gyorsan rátámadj, de nem tudod azt megakadályozni, hogy ne kiáltson egy nagyot. Lapozz az **552**-re.

787.

A Papi Sapka és a varázslat segítségével sikerül a vezér Felderítő gondolataira koncentrálnod. Mivel minden gondolatot már a kialakulása pillanatában felismersz, ellenfeled képtelen eltalálni a fegyverével téged. Lapozz a **110**-re, és küzdj meg a csoporttal. Válaszd ki, melyik Felderítő gondolataira koncentrálsz, és ha a dobás úgy hozná, hogy az ő Támadóereje a nagyobb, akkor sem sebesülsz meg. Így két Kör alatt sikerülhet levágnod az első Felderítőt, de az utasítások ugyanazok maradnak arra az esetre, ha a másik eltalálna. Ha az első Felderítő elhullott, 1 ÉLETERŐ pontért tovább alkalmazhatod a varázslatot a másodikra, majd újabb 1 ÉLETERŐ pontért a harmadikra, ha a második is meghalt.

788.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Előhúzol egy tárgyat a hátizsákodból (te választod ki, melyiket), és rámondod a varázslatot. A tárgy azonnal kis kupac illúzió kinccsé alakul! A Bűzös Borzot azonban nem érdekli az arany csillogása. Azt akarja, hogy hordd el magad a barlangjából! Mancsával nagyot üt a fejedre. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha kirántod a fegyveredet, és felveszed a harcot, lapozz a **490**-re. Hogyha kirohansz a barlangból, lapozz a **469**-re.

789.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Óriásfog? Ha nincs, a varázslat nem működik, és az első őr 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad – lapozz a **394**-re. Ha van nálad Óriásfog, a földre hajítod, és elmondod a varázslatot. A fogból egy hatalmas, izmos Óriás nő ki (ÜGYESSÉG 8, ÉLETERŐ 9). Utasítod teremtményedet, hogy támadja meg az első őrt. Lapozz a **394**-re, és bonyolítsd le a harcot. Amint a harc véget ér, az Óriás eltűnik.

790.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A legerősebbnek tűnő Madáremberre mondod el a varázslatot. A lény kardja hangos csattanással pottyan a földre. A Madárember meglepődik, és lehajol, hogy visszaszerezze. Ezúttal azonban beveri a fejét az asztal szélébe, és az ütéstől a földre rogy. Kiütötte saját magát! Lapozz a **462**-re, és küzdj meg a megmaradt Madáremberekkel (az első Madárember adatait ne vedd figyelembe)!

791.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ez a varázslat nem túl hasznos ebben a szituációban. Hiába kreálsz futóhomokot, ha nincs senki, aki belelépjen! Lapozz a **304**-re.

792.

Belemondod a varázslatot a Kristálygömbbe, és vársz a hatásra. A Gömb belsejében terjengő tejszerű felhő örvényleni kezd, majd nemsokára kitisztul. Egy kép jelenik meg. Egy hosszú alsóneműbe öltözött öregember áll egy szobában az ajtó mögött. Szemmel láthatóan arra vár, hogy valaki belépjen a helyiségbe. Egy rézedényt tart a kezében, magasan a feje fölé emelve, hogy lesújtson vele a belépő fejére. Mit jelenthet ez? Jelent egyáltalán valamit? Ettől még nem fogod tudni széttörni a kaloda zárját. Lapozz a **362**-re, és válassz egy másik lehetőséget.

793.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A varázslat hatása azonnal jelentkezik. Minden mágia ellen védve vagy. Sajnos azonban a Fekete Elfek nem használnak mágiát. Lapozz az **510**-re.

794.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad kavics? Ha nincs, a varázslat nem működik – lapozz vissza a **251**-re, és válassz egy másik lehetőséget. Ha van, elmondod a varázslatot néhányukra. Harc elején egyenként az Ogre felé hajíthatod ezeket. Minden egyes kavicsnál két kockával dobnod kell, és ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉG pontjaid száma, eltalálod ellenfeledet, és levonhatsz tőle 1 ÉLETERŐ pontot. Ha két dobás nem talál, a teremtmény annyira közel kerül hozzád, hogy már nem hajigálhatsz tovább. Lapozz a **270**-re.

795.

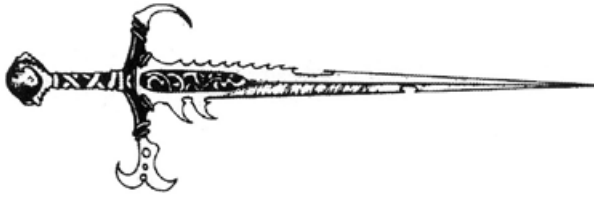
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Zöldhajú Paróka, akár nincs, a varázslatnak nincs hatása, mivel senki sincs a környéken, aki meghallana. Lapozz az **53**-ra.

796.

Belemondod a varázslatot a Kristálygömbbe, és vársz a hatásra. A Gömb belsejében terjengő tejszerű felhő örvényleni kezd, és nemsokára kitisztul. Egy kép jelenik meg. Egy keskeny ösvény kanyarog a sziklás hegyoldalban egy szakadék felé. Mit jelenthet ez? Jelen pillanatban nem sokat. Lapozz a **123**-ra, és döntsd el, mi lesz a következő lépésed.

797.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van Aranyhátú Tükröd, akár nincs, a varázslatnak jelen helyzetben nincs nagy jelentősege. Mérgelődsz, amiért feleslegesen vesztegetted az ÉLETERŐDET, és odalépsz a kötélhez. Lapozz a **165**-re.

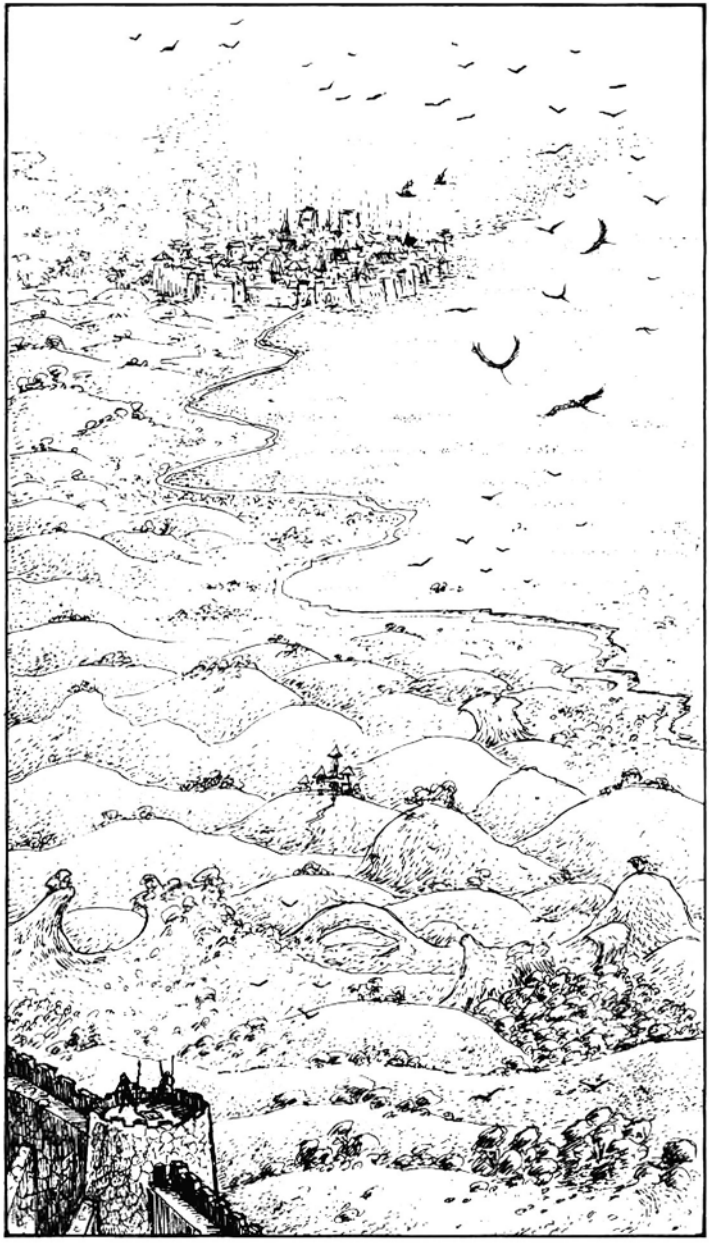


798.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van Ékszerberakásos Medálod? Ha nincs, a varázslat nem működik – húzd elő a fegyveredet, és lapozz a **172**-re. Ha van, lapozz az **540**-re.

799.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van nálad Napékszer? Ha nincs, a varázslat nem működik, így magadnak kell valahogy utat törni a Goblinok között – lapozz az **56**-ra. Ha van, lapozz a **764**-re.



800.

Az ablakhoz lépsz, és belefújsz a sípba. Magas, metsző sivítás hallatszik. Vársz, hogy megjelenjenek a síp gazdái. Nem történik semmi, ezért idegeskedni kezdesz egy kicsit. De nemsokára szárnycsapkodást hallasz, és az ablakban Peewit Croo ismerős arca jelenik meg. – Megvan a Korona? – kérdezi. Bólintasz, és megveregeted a hátizsákodat. Beszélni kezdesz neki a megpróbáltatásaidról, de Peewil Croo közbevág. – Akkor menjünk! – kiáltja. – Mert mindkettőnk küldetése a végéhez ért. A Korona nélkül Mampang hatalma is odavan. Add a kezed, jó barát! – A Madáremberek megragadnak, és elrepítenek az Erődből, át a Felső Xamen csúcsai fölött.

Küldetésedet sikerrel teljesítetted. A Királyok Koronája visszakerült Analandba. A Főmágus halott. Lehet, hogy eljön még az idő, hogy egy másik hadúr üt tanyát Mampangban, és országod ismét veszélybe kerül. De most az ünneplésnek van itt az ideje. Büszkén járhatsz az emberek között. Küldetésed volt a legnehezebb feladat, amit hős valaha is végrehajtott Analand történetében. Nevedet örökre beírtad a történelembe, kalandjaidat pedig hosszú emberöltőkön át fogják mesélni egymás között Analand lakói.

Küldetésed befejeződött. Megérdemled a pihenést.

A varázslás szabályai

Kiképzésed alatt számos varázslatot, varázsigét tanítottak meg neked, melyeknek küldetésed során majd hasznát veheted. A varázslatok teljes listáját e szabályzat után megtalálod.

A varázslatokat minden esetben három betűből álló kóddal jelöljük. A könyvben nemegyszer lehetőséget kapsz majd arra, hogy problémáidat varázslattal oldd meg, és ellenfeleidet azok segítségével küzdd le. *A varázslatokat kizárólag ezekkel a három betűből álló kódokkal jelöljük, ezért igen fontos, hogy közülük legalább néhányat tanulj meg kívülről.*

Éppen ezért, mielőtt kipróbálnád varázserődet, jól teszed, ha egy kis időt arra fordítasz, hogy megtanuld a varázslatokat, éppúgy, ahogy azt a valódi varázslók teszik, amikor a varázstudományukat sajátítják el. Természetesen nem leszel képes egyszerre mind a negyvennyolc varázslatot kívülről megtanulni, de minél többet fogod lapozgatni a könyvet, annál inkább megismered a leghasznosabb varázslatokat.

Kezdetben csak hat-tíz varázslatot próbálj meg elsajátítani (alább közöljük a leghasznosabbakat), és bízd magad kardvívó tudományodra, ha meg kell küzdened valamilyen teremtménnyel. Kis szerencsével és ezekkel a varázslatokkal sikerülhet küldetésed, de természetesen könnyebb dolgod lesz, ha minél több varázslatot fogsz ismerni.

Néhány varázslatot bizonyos tárgyak, például egy ékszer vagy egy varázsgyűrű segítségével tudsz majd csak alkalmazni.

Ha egy varázslatot anélkül próbálnál meg használni, hogy rendelkeznél a hozzá szükséges tárggyal, a varázslat nem fog működni, és csak hiába vesztegeted majd ÉLETERŐ pontjaidat.

Minden varázslás – akár sikeres, akár nem – igénybe fogja venni energiádat és figyelmedet. Ezért fizetni kell: az árat ÉLETERŐ pontokban kifejezve minden varázslat mellett megtalálod. Amikor majd varázsolsz, ezt a pontszámot minden alkalommal le kell vonnod ÉLETERŐDBŐL.

Mielőtt kalandodba belevágnál, annyi ideig tanulmányozhatod a *Varázslatok Könyvét*, ameddig csak akarod, de *ha egyszer már útra keltél, soha többet nem lapozhatsz bele, és kizárólag a memóriádra*

hagyatkozhatsz! Le sem írhatod a varázslatokat, hogy megkönnyítsd a dolgodat. Valódi vészhelyzetekben, amikor majd meglep valamilyen teremtmény, nem lesz idődd átlapozni a *Varázslatok Könyvét*, hogy kikeresd a legmegfelelőbb varázslatot!

A HAT LEGHASZNOSABB VARÁZSLAT

KÓD	HATÁS	ÉLETERŐ ÁR
EME	Villámot varázsol, mely az ujjhegyből lövell ki	4
ERŐ	Védelmező erőteret képez	4
TIV	Lehetővé teszi a teremtmények irányítását	4
BUT	A teremtményeket különösen esetlenné teszi	4
MEL	Tűzgolyót varázsol, mellyel megcélozható az ellenség	4
FAL	Falat képez, mely megvéd bármilyen tárgytól vagy teremtménytől	4

Az EME és a MEL igen erős támadó varázslat, az ERŐ és a FAL mindenre alkalmazható védővarázslat, míg a BUT és a TIV varázslat akkor lesz majd hasznos, ha furfangos helyzetekbe kerülsz. Ezek a varázslatok gyakran többre képesek, mint amire szükséged lesz bizonyos helyzetekben – és meglehetősen sok ÉLETERŐ pontba kerülnek –, de igen sokoldalúan alkalmazhatók. Minél több varázslatot fogsz megtanulni a *Varázslatok Könyvéből*, annál könnyebb lesz majd a leggazdaságosabb és egyszersmind a leghatásosabb varázslatot kiválasztanod.

Olvasd végig még egyszer a fenti listát, majd takard le a kezeddel a *Hatás* részt. Hány varázslatra emlékszel? Ha már kívülről tudod az összeset, nekikezdhetsz küldetésednek.

Miként használjuk a varázslatokat?

Miután megismerkedsz a *Varázslatok Könyvében* lévő varázslatokkal, ügyességed és tehetséged a sokszorosára növekszik.

Amint a hat alapvarázslatot elsajátítod, azonnal belekezdhetsz a játékba. Segítségükkel túljuthatsz minden nehézségen, de ne feledd, ezek a varázslatok drágák (sok ÉLETERŐ pont az áruk), épp ezért gyakran fogsz rászorulni arra, hogy – főleg a gyengébb teremtmények ellen – kardvívó tudásodra hagyatkozz, s így megelőzd ÉLETERŐ pontjaid rohamos fogyását.

A többi varázslat ugyan gazdaságosabb, bár mint lehetőséget ritkábban ajánljuk őket, így varázslóként inkább az emlékezetedre és ügyességedre kell majd hagyatkoznod. A leggazdaságosabb varázslatok azok, amelyekhez a kalandod során talált varázstárgyakra van szükség.

Ne feledd, hogy kemény büntetést kell fizetned, ha rossz varázslatot választasz! Ha olyan varázslat mellett döntesz, amely nem létezik, vagy amelyhez nincs meg a szükséges varázstárgyad, külön ÉLETERŐ pont büntetést kell levonnod magadtól. Bizonyos esetekben a büntetésed halál lesz!

A *Varázslatok Könyvében* szereplő varázslatok közül nem mindegyiket használhatod ebben a játékban.

Csakhamar magad is rájössz majd a varázslatok értelmére. Összeállításukban, a megadott lehetőségekben és a kódokban bizonyos logika is szerepet játszik. Erre azonban magadnak kell majd rájönnöd. Minél nagyobb gyakorlatra teszel szert, annál ügyesebben fogsz varázsolni. Mindez része a varázslás művészetének!

EME

Rendkívül hatásos varázslat, segítségével villámot lövellhetünk ki a kezünkből egy meghatározott irányba. Gyakorlatilag minden olyan élő teremtmény ellen használható, amelynek nincs varázsvédelme. Igen nagy erő és koncentráció kell hozzá.

Ára 4 ÉLETERŐ pont

MEL

Ezzel a varázslattal óhajunknak megfelelő irányba csaphatunk le. A kezünkbe varázsolt tűzgolyót a kívánt célpont felé hajíthatjuk el. Bármely mágikus erővel rendelkező vagy közönséges teremtmény ellen felhasználható, hacsak az eredendően nem képes a tűznek ellenállni. Az ilyen tűzgolyó becsapódásakor komoly égési sérüléseket ejt, de ezt követően szinte azonnal semmivé foszlik.

Ára 4 ÉLETERŐ pont

ERŐ

Ez egy olyan hatásos varázslat, melynek segítségével mágikus és valóságos védőgyűrűt vonhatunk magunk köré, és ezáltal távol tudjuk tartani valamennyi ellenfelünket, legyen az valódi vagy akár mágikus erejű lény. Varázslatához rendkívüli szellemi összpontosításra van szükség, de az általa teremtett igen erős erőtér engedelmeskedik létrehozója akaratának, aki engedélyezheti ennek az erőtérnek akár egy, akár több irányba történő áthatolását.

Ára 4 ÉLETERŐ pont

FAL

Aki ezt a varázslatot alkalmazza, az láthatatlan falat varázsolhat maga köré, amelyen sem tárgyak, sem teremtmények nem hatolhatnak át. Igen hatásos védő varázslat!

Ára 4 ÉLETERŐ pont

TIV

Ezzel a varázslattal ellenőrzésünk alá lehet vonni a bennünket megtámadó teremtmény akaratát. A támadás megszűnik, és a teremtmény akarata azonnal a varázsló személy irányítása alá kerül. Meg kell azonban jegyeznünk, hogy ez a varázslat kizárólag a nem intelligens teremtményekre van hatással, és igen rövid életű.

Ára 4 ÉLETERŐ pont

BUT

E varázslat hatására az a teremtmény, amely valamilyen tárgyat (pl. fegyvert) tart a kezében, lomhává, lassúvá, esetlenné válik. A tárgyat kiejti a kezéből, majd ügyetlenkedve felveszi, és ismét kiejti – azaz mindaddig, amíg e varázslat hatása alatt áll, nem képes kárt tenni egyetlen tárggyal sem a varázslóban.

Ára 4 ÉLETERŐ pont

NÖV

Aki ezt a varázslatot alkalmazza önmagán, annak teste az eredeti méretének négyszeresére fog megnövekedni, egyúttal hatalma is megnő. Különösen a nagy termetű ellenfelek ellen hasznos ez a varázslat, de óvatosan kell bánni vele, különösen zárt helyen.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

LÁP

Ehhez a varázslathoz egy érmére van szükség. A varázsló az érmét a csuklójára helyezve varázsol. A bűvös érme hozzátapad a csuklójához, és egy körülbelül egy méter átmérőjű láthatatlan pajzsot képez, amely megvédi a varázslót ellenfelétől, aki közönséges fegyverrel támad rá. A varázslat után ezt az érmét eredeti funkciójának megfelelően (pénz, medál stb.) nem lehet használni.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

NYI

Ezzel a varázslattal bármilyen bezárt ajtót ki lehet nyitni. A zár nyelve kipattan, és az ajtó könnyedén kinyílik. Ha az ajtó belülről van elreteszelve, a retesz is kinyílik. Csupán a bűvös zárral lezárt ajtók ellen nem használható ez a varázslat.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

PÉL

Ehhez a varázslathoz méhviaszra van szükség. Ha ezzel a viasszal kenjük be azokat a fegyvereket, amelyeknek éle van (kardot, baltát, tőrt stb.), azok borotvaélesek lesznek, és a szokásosnál kétszer nagyobb kárt tesznek, azaz, ha a normál fegyver eddig 2 ÉLETERŐ pont kárt okozott, most 4 ÉLETERŐ pont kárt fog okozni.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

CSA

Ezt a varázslatot akkor alkalmazzuk, ha valamilyen csapda gyanúja áll fenn. A varázsló telepatikus úton megérzi, kell-e tartania csapdától vagy sem, és ha igen, hogyan lehet azt elkerülni. Ha pedig már valaki benne van a csapdában, akkor ez a varázslat bizonyos esetekben enyhíti annak veszélyes voltát.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

HAT

Ezt a varázslatot önmagunkon végezzük. Hatására éppolyan hasonmásaink jelennek meg mellettünk, mint amilyenek mi vagyunk, éppúgy tudnak varázsolni vagy harcolni, és mind egyformán fognak cselekedni, mintha csak egymás tükörképei lennének. A legtöbb teremtmény képtelen lesz megállapítani ilyen esetben, ki a valódi ellenfél, és mind a hat hasonmás ellen fog harcolni.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

TÁN

Akivel szemben ezt a varázslatot alkalmazzuk, az ellenállhatatlan vágyat fog érezni arra, hogy táncra perdüljön. A varázsló kis Bambuszfurulyáján játszva minden teremtményt megtáncoltat. Csupán ezt a Bambuszfurulyát kell megtalálni, és mindaddig, amíg ezen játszunk, a kiszemelt teremtmény a táncot ropja. Normál körül-

mények között ilyenkor a varázsló nyugodtan elmenekülhet, vagy tovább furulyázhat, és gyönyörködhet az előadásban!

Ára 1 ÉLETERŐ pont

GOB

Ehhez a varázslathoz néhány Goblinfogra van szükség. Ha ezeket a fogakat megbűvöljük, abban a pillanatban annyi Goblin jelenik meg előttünk – egytől akár százig –, ahány Goblinfoggal végezzük a varázslatot. Ezeknek a Goblinoknak megparancsolhatjuk, hogy küzdjenek meg az ellenfelünkkel, vagy megbízhatjuk őket bármilyen más feladattal. Amint a Goblinok teljesítették feladatukat – eltűnnek.

Ára GOBLINONKÉNT 1 ÉLETERŐ pont

YOB

Ehhez a varázslathoz Óriásfogra van szükség. Ha a megfelelő módon varázsolunk, azonnal egy közel kétméteres Óriás jelenik meg előttünk. A varázsló valamennyi kérését teljesíti az Óriás; megküzd az adott ellenséggel, nehéz tárgyakat mozdít el stb. Az Óriás eltűnik, amint a feladatát teljesítette.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

GUM

Ehhez a varázslathoz egy fiola ragasztóra van szükség, amely rendkívül gyorsan, pillanatok alatt mindent ragaszt. Ha ezt a varázslatot alkalmazzuk, bármely teremtményt képesek leszünk odaragasztani a földhöz vagy a falhoz, mégpedig oly módon, hogy például a lába elé hajítjuk a ragasztóval teli fiolát, vagy azt egy résnyire nyitott ajtó tetejére helyezzük, ahonnan az a kiszemelt áldozat fejére esik, ha az ajtót kinyitják.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

MEN

Ezt a varázslatot különösen veszélyes helyzetekben alkalmazzuk, amikor azt szeretnénk megtudni, miképp és merre tudunk elmenekülni. Ez a varázslat elirányít bennünket a megfelelő kijárathoz, vagy ha a közelben lehetőség adódik valami védelemre, egyfajta különös lelki ráhatással arrafelé küld el.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

DOK

E varázslat segítségével óhajunknak megfelelően birtokunkban lévő varázsitalok bárkit vagy bármilyen sérült teremtményt képesek meggyógyítani, ha azok az italt megisszák. A varázsló önmagán is alkalmazhatja ezt a varázsitalt. Akkor kell varázsolni, miközben az italt felhajtjuk, de az ital soha senkit nem fog a halottaiból feltámasztani.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

ALV

Ezzel a varázslattal bármely teremtmény mozgását, megszokott sebességét körülbelül hatszorosan tudjuk lelassítani. Mivel az ilyen teremtmény szinte alvajáróvá válik, lehetőségünk nyílik rá, hogy míg a varázslat hat, kitérjünk előle vagy legyőzzük.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

KIN

Ezzel a varázslattal különböző kincseket tudunk teremteni: aranyat, ezüstérméket, drágaköveket és ékszereket, melyekkel bizonyos teremtmények figyelmét elterelhetjük, azokat kifizethetjük, illetve megvesztegethetjük. Az illúziókincs abban a pillanatban eltűnik, amint a varázsló elhagyja a tett színhelyét.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

VAR

Ezzel a varázslattal megvédhetjük magunkat a legtöbb ellenséges varázslattal szemben. Gyorsan kell ilyenkor varázsolnunk, még mielőtt a támadó varázslat megfoganna. Egyszerűen közömbösítjük az ellenséges varázslatot, mely nem tud ránk hatni, és eltűnik. Ez a varázslat ennélfogva igen hatásos védő fegyver, azonban tudni kell, hogy nem minden varázslattal szemben működik.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

POP

Nagyon hatásos kis varázslat ez, amelyhez nagy összpontosító erőre van szükség, no meg apró kavicsokra. A bűvös kavicsok azonnal robbannak, amint elhajítjuk őket. Bármit apró darabokra zúznak, ráadásul iszonyúan nagyot robbannak.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

ZUH

Ezt a varázslatot akkor alkalmazzuk, ha egy verem fogságában vagyunk vagy jókora magasságból zuhanunk le. A varázslat segítségével testünk pehelykönnyűvé válik. Könnyedén, lágyan hullunk alá a levegőben, és sértetlenül érünk földet.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

ZAV

Ragyogó védővarázslat, melyet bármilyen ránk támadó teremtmény ellen alkalmazhatunk. Hatására áldozatunk agya zavarossá válik, átmenetileg beszámíthatatlan lesz. Mindazonáltal ezt a varázslatot nagy körültekintéssel kell végeznünk, mert előfordulhat, hogy a megháborodott teremtmény kiszámíthatatlan lépést tesz.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

KÖD

Ezt a varázslatot kizárólag ablak nélküli, bezárt szobában alkalmazhatjuk. Amikor a varázslat hat, a szoba koromsötétté válik, és a varázslón kívül senki semmit nem fog látni, még akkor sem, ha fáklyák vagy gyertyák fénye világítaná is be a szobát. Minden teremtményt megvakít, aki csak jelen van. Hatása időleges.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

HOM

Ehhez a varázslathoz homokszemeket kell szórnunk a földre (pl. egy adott teremtmény lába elé), melyek bűvös erőnktől futóhomokká válnak. Bárki belelép, azt a futóhomok elnyeli.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

BŰZ

Amikor ezt a varázslatot alkalmazzuk, a körülöttünk lévő levegő iszonyatos bűzzel telik meg. Oly szörnyű ez a szag, hogy bármely teremtmény, amely akár egy keveset is beszippant belőle, azonnal hányni kezd. Ennélfogva bármilyen ellenség elgyengül a bűztől, még a varázsló is, hacsak nincs az orrában orrdugó. A nagy orrlyukú teremtményekre hat igazán nagy erővel.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

TEL

Ehhez a varázslathoz egy kis kerek papi sapkát kell a fejünkön viselnünk. Ha ez van a fejünkön, bármilyen lény, értelmes lény gondolatát kitalálhatjuk; megtudhatjuk, milyen erős, mi a gyengéje, mit rejt a szomszédos szoba stb.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

GAK

Ahhoz, hogy ezt a varázslatot alkalmazzuk, szükségünk van egy Fekete Maszkra, melyet mindaddig az arcunkon kell viselnünk, amíg varázsolunk. Közvetlenül alkalmazhatjuk az ellenfelünkkel szemben, akit a látvány iszonyatos félelemmel tölt el. A bátor teremtmények kevésbé fognak begyulladni tőle, mint a gyávák, hatására elönthet valakit a verejték, elvesztheti a fejét, de az is előfordulhat, hogy a kiszemelt áldozat remegve, mint a kocsonya, a sarokba rejtőzik.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

DEM

Ezt a varázslatot csak harcban lehet alkalmazni, és hatására az ellenfél oly mértékben demoralizálódik, hogy már nem is akar győzni. Az ilyen demoralizált teremtményeket könnyebb legyőzni – bár a győzelem még így sem teljesen biztos.

Ára 2 ÉLETERŐ pont

ANY

Ezt a varázslatot csak akkor alkalmazhatjuk, ha egy Arany Ékszert viselünk. Ilyenkor a közelünkben tartózkodó bármely ember vagy teremtmény azonnal vonzódni kezd hozzánk. Ez *nem jelenti azt*, hogy ellenfeleink nem fognak küzdeni ellenünk, ha ez a feladatuk, de könnyebben lehet majd információt kicsikarni belőlük, mint azt normális körülmények között tehetnénk. Még arra is készek lesznek, hogy segítsék azt, aki valójában az ellenségük.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

TÜK

Ennek a varázslatnak harc közben lehet igazán hasznát venni. Egy Aranyhátú Tükör kell hozzá, melyet varázsláskor a teremtmény elé kell tartanunk. A tükör segítségével az ellenünk harcoló teremtmény

tökéletes tükörképét tudjuk odavarázsolni, és azt irányítva az eredeti ellenfél elleni harcra késztetjük. Azonos harci tulajdonságokkal rendelkezik mindkét teremtmény (az eredeti és a tükörbéli egyaránt), s csak a szerencse fogja eldönteni küzdelmüket. Ha az eredeti teremtmény meghal, képmása eltűnik. Akkor is eltűnik a képmás, ha a valóságos ellenfelet legyőzzük.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

TÜV

Ehhez a varázslathoz a Tüzes Víz nevű italra van szükség, amely megkétszerezi, sőt megháromszorozza az erőnket. Bár e víz hatása csak időleges, mégis elegendő ahhoz, hogy egy csatát megvívjunk, vagy egyfajta szupererőre szert tegyünk.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

POR

Ehhez a varázslathoz különleges Kőporra van szükség, melyet a kiszemelt teremtményre kell hintenünk. Az áldozat perceken belül kővé válik. Előbb lelassulnak a mozdulatai, majd megmerevedik és elszürkül, a teste pillanatok alatt szürke kőszoborrá merevedik.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

SÁP

Ezt a varázslatot mindenki önmagán végezheti el. Hatására a normális sebességünknél háromszor gyorsabban tudunk majd futni, beszélni, gondolkodni vagy harcolni. Ez a varázslat azonban csak akkor hat, ha előtte Sárga Port szippantunk be.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

FÚJ

Ehhez a varázslathoz Viharkürtre van szükségünk, amely disszonáns hangot ad, amikor egy meghatározott irányba tartva belefújunk. Varázslatunk hatására hatalmas szélvihar tör ki a kürtből, amely embernél nagyobb teremtményeket is képes felkapni, vagy egy polcról tárgyakat lefújni stb.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

FIX

Ez a varázslat, mely élőkre és élettelen tárgyakra egyaránt alkalmazható, a varázslat tárgyát akár röptében is mozdulatlanná teszi. A varázslathoz Tölgyfacsemete Botra van szükség. Amit ezzel a varázslattal megérintünk, megdermed, amíg a helyszínen vagyunk.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

ALT

Ez a varázslat kizárólag élőlényekre hat. Elálmosodnak és perceken belül elalszanak tőle. A varázslatot egy Réz Inga segítségével végezzük, melyet a kiszemelt teremtmény orra előtt lassan ide-oda lengetve hipnotizáló hatást fejtünk ki.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

REP

Ehhez a varázslathoz egy Ékszerberakásos Medálra van szükségünk, melynek segítségével olyan magasra röpülhetünk fel a levegőbe, amilyen magasra csak akarunk, és addig maradhatunk ott, ameddig kedvünk tartja.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

ELT

Ehhez a varázslathoz egy Gyöngygyűrűre van szükségünk. Amíg ez a gyűrű az ujjunkon van, bármely értelmes lény számára láthatatlanná válunk. Ez hatalmas előnyt jelent akár harcban, akár menekülés közben. Azok a teremtmények, amelyeknek fülük van, hallani fogják, merre mozgunk a szobában. A kevésbé értelmes lényeket csak részben tudjuk ezzel a varázslattal becsapni, hisz ez egyfajta illúzióvarázslat.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

NAP

Ehhez a varázslathoz egy sárga Napékszerre van szükségünk, mely fényesen csillogni kezd, amikor varázsolunk. Mi szabályozzuk, milyen erővel csillogjon: lehet igen fényes, ha a megtámadott teremtményeket el akarjuk vakítani, vagy kevésbé fényes, ha fáklyához hasonló erejével egy sötét szobában akarunk tájékozódni.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

TIL

Ehhez a varázslathoz egy Csont Karperecre van szükségünk. Amikor ezt a varázslatot alkalmazzuk, mindig valamilyen meghatározott illúzióra kell gondolnunk (pl. a padló izzó parázzsá válik, mi válunk Démonná stb.), s ez az illúzió valóságosnak tűnik majd kiszemelt áldozatunk szemében. Ilyenkor elmenekülhetünk a helyszínről, vagy akár csökkenthetjük a teremtmény ellenállását. Ez a varázslat a nem értelmes lényekre nincs hatással. Ha olyasmit cselekszünk, aminek következtében az illúzió megtörik (pl. egérré változunk és olyasvalakivel bocsátkozunk harcba, akinek kardja van), a varázslat hatása azonnal megszűnik.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

TÉR

Ehhez a varázslathoz egy Zöldhajú Parókára van szükségünk, amelynek a segítségével megértjük mindazokat a teremtményeket, akik nem emberi nyelven beszélnek. (Pl. Goblinokat, Orkokat stb.)

Ára 1 ÉLETERŐ pont

ÁTÉ

Ennek a varázslatnak a segítségével a legtöbb állat beszédét megértjük. Kizárólag a Zöldhajú Parókával működik.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

FÉM

Közelharcban igen nagy segítségünkre lehet ez a varázslat, de csak akkor, ha az ujjunkon van a Zöld Fémgyűrű, melynek alapanyagát a Craggen Sziklából bányászták. E varázslat segítségével rövid időn belül eltűnhetünk, majd ismét megjelenhetünk. Bizonyos puha tárgyakon is átjuthatunk, például fán és agyagon, de sziklán, fémen vagy ehhez hasonlón már nem. Nem túl megbízható varázslat, és gyakran végzetes hatása van.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

TÁV

Ehhez a varázslathoz egy Kristálygömbre van szükségünk. A kezünkben tartva, erősen koncentrálva varázsolunk. Kevéssé tudjuk befolyásolni azt, amit látunk, de fontos tudnunk, mit hoz a legközelebbi jövő.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

FEL

Ha ezt a varázslatot halott embereken vagy primitív (kétkarú, kétlábú, kétfejű stb.) lényeken alkalmazzuk oly módon, hogy Szenteltvízzel hintjük be a testüket, a lények feltámadnak, újra életre kelnek. A feltámasztás kissé munkaigényes, a testek nem pattannak fel csak úgy egyszerűen, és az egykori holttesteket ismét meg lehet ölni. Bár az ilyen varázslattal feltámasztott lény egy ideig még kába és agya tompa, mégis válaszolhat néhány kérdésünkre.

Ára 1 ÉLETERŐ pont

ZED

A legtöbb átlagos képességű szellemidézőnek eszébe sem jut, hogy ezt a varázslatot alkalmazza, hisz ehhez igen nagyfokú szellemi erőfeszítésre van szükség. Valójában a történelem folyamán csak egyszer alkalmazta ezt a varázslatot a nagy hatalmú throbeni Szellemidéző mágus, de őt azóta nem látták, így a varázslat eredménye nem ismert. A későbbiek során megtalálták ugyan a Szellemidéző mágus feljegyzéseit, de azokból csak bizonyos feltevésekre lehet következtetni e varázslattal kapcsolatban. Elég, ha annyit mondunk, hogy valószínűleg ez a legfélelmetesebb varázslat, amit a mágikus tudomány ismer – de pontos hatását egyetlen varázsló sem ismeri.

Ára 7 ÉLETERŐ pont

Steve Jackson és **Ian Livingstone**
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1. Halállabirintus 1989
2. A Tűzhegy Varázslója 1989
3. Az országút harcosa 1989
4. A Gyíkkirály szigete 1989
5. A Skorpiók Mocsara 1989
6. A Káosz Fellegvára 1990
7. A Vértengerek 1990
8. A Hóboszorkány barlangjai 1990
9. Bajnokok próbája 1990
10. A Halháltalizmán 1990
11. A rémület útvesztője 1990
12. Tolvajok Városa 1991
13. A Szamuráj kardja 1991
14. Az Elátkozott ház 1991
15. A Pusztítás Maszkjai 1991
16. A Végzet Erdeje 1991
17. A varázsló kriptája 1993

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 Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjsárkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység démonai 2010
8. Éjféli Tolvaj 2010
9. A Lidérckastély mélyén 2010
10. A Tűzhegy Varázslója (színes) 2010
11. A Nekromanta éjszakája 2010
12. Az Élőholtak szigete 2010
13. Vihargyilkos 2010
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011

20–21. A Hercegek viadala 2011

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 világhírű szerző, Steve Jackson
új, négy részből álló sorozata
a Kaland, Játék, Varázslat.

A főhős ebben is TE vagy!

A hagyományos harci tudományok
és a varázsolás segít legyőzni ellenfeleidet.
A könyv végén megtalálható
a varázslatok gyűjteménye.

A Mampang erőd zord tornyai ridegen magasodnak a táj fölé. Központjából gyilkos gonoszság szivárog megfertőzve mindenkit mérges lehelletével. Valahol az erőd mélyén rejtőzik a hírhedt Főmágus, kincseskamrájában a legendás Királyok Koronájával. Minden ügyességedre (kardforgató tudásodra és mágikus képzettségedre egyaránt) szükséged lesz, hogy megálld a helyed az erőd ismeretlen borzalmai ellenében!

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.

A sorozatban megjelent:
A Shamutanti dombok
Kharé – A Csapdák Kikötővárosa
Hét Sárkánykígyó

A négy könyv külön-külön és együtt is játszható!